

LIVRET DE REGLES

BARBAROSSA



By Rodger B. MacGowan ©2010 

CRIMEA

Game Design by Vance von Borries

Table des Matières

1.0 Introduction	2	14.0 Réaction du Défenseur	25
2.0 Matériel.....	2	15.0 La Phase de Combat.....	26
3.0 Terminologie des Concepts de Base.....	2	16.0 Les Résultats du Combat.....	29
4.0 Comment Jouer.....	3	17.0 Puissance Aérienne	33
5.0 Météo.....	4	18.0 Fortifications	35
6.0 Ravitaillement.....	4	19.0 Conversion Ferroviaire.....	36
7.0 Remplacements.....	8	20.0 Utilisation des Remplacements	37
8.0 Renforts/Départs.....	11	21.0 Reddition Soviétique	37
9.0 Préparation des Unités Aériennes.....	13	22.0 Unités Spéciales Soviétiques.....	37
10.0 Mouvement Terrestre	14	23.0 Autres Unités Spéciales.....	40
11.0 Mouvement Spécialisé.....	18	24.0 Pions Régiments de Substitution.....	42
12.0 Déclaration des Attaques	22	25.0 Comment Gagner	43
13.0 Interdiction Aérienne de l'Axe.....	25	Crédits	46



© 2010 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1.0 Introduction

La partie *Barbarossa* de la « East Front Series » de GMT est un ensemble de plusieurs jeux couvrant l'avancée des trois Groupes d'Armées de l'Axe de juin à décembre 1941. Bien que chaque jeu ne représente que les opérations d'un seul Groupe, ils peuvent tous être reliés pour couvrir les batailles depuis la Mer Noire jusqu'à la Mer Baltique. *Crimea* est le sixième volume de cette série (après *Typhoon*, *Army Group South*, *Army Group Center* et *Army Group North* et *Kiev to Rostov*). En reliant *Crimea* à *Kiev to Rostov* et *Army Group South*, les joueurs seront capables de rejouer toute la campagne du Groupe d'Armée Sud en 1941.

Crimea est un jeu pour deux joueurs, mais le jeu en équipe fonctionne bien pour les gros scénarios. Une équipe contrôle les forces de l'Axe, et l'équipe adverse contrôle les forces Soviétiques. Les pions représentent les unités militaires qui ont réellement participé à la campagne, et les cartes représentent le terrain sur lequel elles ont combattu. Les joueurs manœuvrent leurs unités sur la carte et combattent selon les explications fournies dans les règles du jeu. Les objectifs capturés, les pertes causées en combat et certaines actions contribuent tous à déterminer un total de Points de Victoire qui sera utilisé pour déterminer le vainqueur.

Note : Il peut y avoir une règle ou une table faisant référence à des unités ou des situations n'existant pas dans un module EFS particulier. Par exemple, l'aide de jeu « Comment Lire les Unités » indique les couleurs des nationalités Roumaines et Finlandaises. Vous ne trouverez aucune unité Finlandaise dans *Crimea*, et les Roumains apparaissant dans ce jeu n'apparaîtront pas dans *Army Group North*.

Important : Les changements de règles importants par rapport à *Kiev to Rostov* sont indiqués par le symbole >> et un fond grisé.

2.0 Matériel

Chaque boîte contient :

- Quatre cartes
- 840 Pions
- Un Livret de Règles et un Livret de Jeu
- Quatre Fiches de Scénarios recto-verso
- Des Fiches de Placement de l'Axe et Soviétiques
- Des fiches d'aides de jeu
- Un dé à dix faces

2.1 La Carte

Note : Le livret de jeu indique les désignations des cartes, leur positionnement et la préparation du jeu.

Une grille hexagonale a été superposée aux éléments de terrain de façon à normaliser le mouvement et le positionnement des pions. Les hexagones seront ensuite appelés « hex(s) ». Chaque hex comporte un numéro d'identification à quatre chiffres, afin de pouvoir les repérer. Chaque hex représente environ 8 kilomètres de terrain réel d'un bord à l'autre.

2.2 Aides de Jeu

Crimea comporte des Fiches de Placement ainsi que des Tables et des Tableaux pour aider les joueurs à préparer le jeu, tenir le compte des renforts, et résoudre les fonctions de combat et de

mouvement. Placez-les à côté de la carte pour pouvoir les consulter facilement.

2.3 Les Pions

Beaucoup de pions représentent les unités militaires ayant combattu pendant la campagne historique. On les appelle « unités ». Les autres pions sont des marqueurs.

2.31 Comment Lire Les Unités : Les nombres et symboles sur les pions représentent la force, la capacité de mouvement et le type de l'unité représentée par chaque pion. Reportez-vous à la fiche « Comment Lire les Unités » pour plus d'explications.

2.32 Les désignations des unités sont les identifications historiques. Pour une explication des abréviations utilisées sur les pions, reportez-vous au Livret de Jeu.

2.33 Catégories de Pions

- a. Les unités de combat sont les pions avec une capacité de mouvement et une force de défense imprimées d'au moins un. Les unités Inconnues sont également des unités de combat. Toutes les unités de combat contrôlent les hex qu'elles occupent et peuvent participer au combat.
- b. Les unités non combattantes sont les unités de Pontonniers, les Unités de Ravitaillement Mobiles (URM/MSU), et les Dépôts de Ravitaillement.
- c. Les unités aériennes sont les pions avec une silhouette d'avion. Elles affectent le mouvement et le combat en coordination avec les unités de combat amies et elles peuvent affecter séparément certains mouvements spéciaux [11.0].
- d. Les marqueurs sont des aides de jeu à placer sur la carte pour indiquer le statut des unités ou la condition d'un hex. La présence d'un marqueur peut influencer la résolution du combat.

2.4 Explication des Valeurs des Unités

Reportez-vous à l'aide de jeu « Comment Lire les Unités ».

2.5 Le Dé

2.51 Ce jeu utilise un dé à dix faces. Le « 0 » est lu comme un dix (10) et non comme un zéro (0) comme dans certains autres jeux.

2.52 Pour résoudre de nombreuses fonctions du jeu, vous devrez lancer un dé pour déterminer un résultat. Vous devrez souvent modifier ce résultat par une valeur positive (+) ou négative (-). On appelle ces modifications Modificateur au Jet de Dé (MJD/DRM).

3.0 Terminologie des Concepts de Base

3.1 Ami et Ennemi

3.11 Unités : Si vous êtes le joueur Soviétique, toutes les unités Soviétiques sont amies ; toutes les unités de l'Axe sont ennemies. La situation est inversée pour le joueur de l'Axe.

3.12 Phases du Tour : Les Phases du Joueur de l'Axe sont amies du joueur de l'Axe et ennemies du joueur Soviétique ; les Phases du Joueur Soviétique sont amies du joueur Soviétique et ennemies du joueur de l'Axe.

3.13 Bords de Carte, Hexs et Sources de Ravitaillement : Les derniers à avoir été occupés ou contrôlés par les unités Soviétiques sont amis du joueur Soviétique ; les derniers à avoir été occupés ou contrôlés par les unités de l'Axe sont amis du joueur de l'Axe.

3.2 Statut des Hexs

3.21 Contrôle

- a. Un hex est contrôlé par un joueur si :
 - Une ou plusieurs de ses unités de combat ont été les dernières à occuper l'hex ou l'occupent actuellement, ou
 - Une ou plusieurs de ses unités de combat ont été les dernières à projeter une Zone de Contrôle incontestée [3.4] dans cet hex.
- b. Si des unités amies et ennemies projettent une Zone de Contrôle dans un hex vide d'unités, alors les deux zones coexistent et l'hex est contesté.

3.22 Continu : C'est une série ininterrompue d'hexs adjacents utilisée pour le mouvement, la portée, et le tracé des Routes de Ravitaillement.

3.23 Converti. Ce sont des hexs contenant une ex-Voie Ferrée Soviétique maintenant amie du joueur de l'Axe et utilisable pour le Mouvement Ferroviaire de l'Axe.

3.3 Empilement

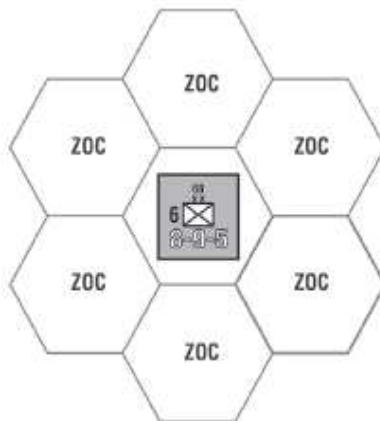
3.31 La plupart des unités ont une valeur d'empilement imprimée sur le pion. Les QG Soviétiques et les unités non combattantes n'ont pas de valeur d'empilement imprimée ; elle est de zéro [sauf pendant le Mouvement Ferroviaire ; 11.13].

3.32 Un hex peut contenir un maximum de dix (10) points d'empilement à la fin de chaque Phase de Mouvement, de Combat ou de Réaction. Les unités peuvent entrer dans, et traverser librement des hexs contenant des piles d'unités amies. Si une pile dépasse la limite d'empilement à la fin de l'une de ces phases, l'excès est éliminé par son propriétaire. Il place ces unités dans la Zone Cadre du Tableau de Reconstruction des Unités.

3.33 Les unités avec une valeur d'empilement de zéro et tous les marqueurs peuvent être empilés librement sans limite.

3.4 Zones de Contrôle

L'hex occupé par une unité de combat et les six hexs qui l'entourent constituent la Zone de Contrôle (ZDC) de cette unité. Les hexs dans lesquels une unité exerce une ZDC sont appelés hexs contrôlés. Les ZDC sont importantes. Les ZDC ennemies forcent généralement vos unités à cesser leurs mouvements ; les ZDC amies forcent généralement les unités ennemies à cesser leurs mouvements.



3.41 Une unité de combat contrôle toujours l'hex qu'elle occupe, même si elle n'exerce pas de ZDC dans les six hexs adjacents.

3.42 Les unités de combat qui n'exercent pas de ZDC dans les six hexs adjacents ont une bande jaune en haut du pion, c'est la bande Pas de ZDC. Si au moins une unité d'une pile exerce une ZDC (elle n'a pas la bande jaune Pas de ZDC), alors toutes les unités de la pile exercent une ZDC.

Note : Certaines unités ont une bande jaune Pas de ZDC uniquement sur leur face à force réduite.

3.43 La ZDC d'une unité peut être modifiée par la météo [voir la Table des Effets sur le Mouvement].

3.44 La ZDC d'une unité s'étend dans la plupart des terrains et à travers la plupart des terrains de côtés d'hexs [voir le Tableau des Effets du Terrain].

3.45 Une ZDC n'est pas affectée par les autres unités, amies ou ennemies, sauf pour le tracé des Routes de Ravitaillement [6.12] ou au cours d'une retraite.

3.46 S'il n'y a que des unités d'un seul camp à projeter une ZDC dans un hex, alors ce camp a un contrôle incontesté de cet hex. Si des unités amies et ennemies projettent une ZDC dans un hex, alors cet hex est contesté.

3.47 Les unités avec un marqueur de Débordement (Overrun) [11.44] perdent temporairement leur ZDC dans les six hexs adjacents.

4.0 Comment Jouer

4.1 Préparation du Jeu

Reportez-vous au Livret de Jeu. Il contient les informations de placement générales, et chaque scénario dispose de ses propres informations de placement.

4.2 Séquence de Jeu

La jeu est joué en tours de jeu, composés de Segments. La Séquence de Jeu Etendue dans le Livret de Jeu comporte une liste détaillée de chaque Phase.

A. Segment Stratégique

1. Phase de Détermination de la Météo
2. Phase de Détermination du Ravitaillement
3. Phase de Remplacements
4. Phase de Renforts et de Départs
5. Phase de Préparation Aérienne
6. Phase d'Interdiction de l'Axe

B. Segment du Joueur de l'Axe

1. Phase de Mouvement
2. Phase de Réaction Soviétique
3. Phase de Combat
4. Phase de Mouvement Motorisé
5. Phase du Génie

C. Segment du Joueur Soviétique

1. Phase de Mouvement Motorisé
2. Phase de Réaction de l'Axe
3. Phase de Combat
4. Phase de Mouvement
5. Phase du Génie
6. Phase de Reddition Soviétique

D. Interphase de Changement de Tour

Note sur l'Organisation des Règles : Les sections de règles 5.0 (Météo) à 21.0 (Reddition Soviétique) suivent en général la séquence de jeu, à trois exceptions près :

- Les Renforts sont couverts juste après les Remplacements car ils sont en étroite relation. L'entrée réelle des Renforts peut avoir lieu au cours de plusieurs Phases de Mouvement.
- Le mouvement et le mouvement motorisé pour les deux camps sont expliqués lorsqu'ils ont lieu la première fois au cours d'un tour : la Phase de Mouvement de l'Axe.
- Le combat aérien et les procédures de missions suivent le combat terrestre. [il est plus facile de tout mettre au même endroit plutôt que d'avoir à expliquer des procédures similaires plusieurs fois].

5.0 Météo

C'est la météo qui a dirigé la majorité du cours de la campagne en Union Soviétique. Les deux camps en ont été affectés. Supposez que le temps est toujours Clair dans les règles, sauf mention contraire. Les autres conditions météo affecteront le ravitaillement, le mouvement, la préparation des unités aériennes, et diverses autres fonctions du jeu.

5.1 Détermination de la Météo

5.11 La détermination de la météo est effectuée pendant le Segment Stratégique de chaque tour. Le Joueur de l'Axe consulte la Piste des Tours du scénario. Chaque Case de la Piste des Tours contient la Condition Climatique pour le tour en cours.

- La Condition Climatique correspond à une colonne de la table météo du scénario. Le joueur de l'Axe utilise cette colonne pour le jet de dé de météo.
- Lorsqu'il y a un DRM de (+1) ou (+2) dans la Case du Tour, appliquez ce DRM au jet de dé du joueur de l'Axe pour ce tour.

5.12 La Table Météo du Scénario

- La table météo de chaque scénario peut comporter jusqu'à quatre colonnes de conditions climatiques (Clair, Pluie, Gel, Neige). Chaque condition climatique représente un type de météo saisonnier correspondant à la condition climatique normalement expérimentée.
- Chaque colonne de condition climatique peut comporter jusqu'à cinq conditions météo (Clair, Pluie, Gel, Neige et Arctique) dans diverses proportions. Chaque case de la colonne contient une des conditions météo. Il y aura une condition météo prédominante dans chaque colonne de condition climatique. *Par exemple, dans une colonne de condition climatique Gel, la condition météo la plus courante sera Gel, tandis que les conditions Claire, Pluie, Neige ou Arctique se produiront moins souvent [comme cela peut être le cas pendant une période de fin d'automne ou de début d'hiver].*

5.13 Détermination de la Météo

- Le joueur de l'Axe lance le dé, applique les DRM et trouve le résultat à l'intersection du dé modifié et de la colonne de condition climatique applicable. Ce résultat donne la condition météo pour toute la durée du tour.
- La condition météo s'applique à toutes les cartes utilisées dans le scénario joué.

- Certains résultats de la Table Météo indiquent une Tempête en plus de la condition météo donnée. Les tempêtes durent pendant tout le tour de jeu, mais ne sont pas une condition météo. Les tempêtes sont un supplément à la condition météo en cours et affectent principalement la Préparation des Unités Aériennes [9.12] et les flottilles [23.34].

5.14 Pluie Prolongée : Les effets de la Pluie peuvent s'étendre au-delà du tour où la Pluie est apparue pour la première fois. Lors de tout tour de temps Clair suivant un tour de Pluie, continuez d'appliquer tous les effets de la Pluie dans les hexs contenant des bois.

Exception : Les unités d'artillerie super lourde ne peuvent pas utiliser le mouvement routier dans les hexs de routes secondaires affectés par la Pluie Prolongée.

5.15 Neige Prolongée ou Conditions Arctiques : Les effets de la Neige ou de la météo Arctique peuvent s'étendre au-delà du tour où ils sont apparus pour la première fois.

- Neige Prolongée :** Si une météo Gel a lieu juste après un tour de Neige, appliquez les effets de la neige. Il faut deux tours de Gel consécutifs pour changer la météo Neige en Gel.

EXEMPLE : Au TJ 79 la Condition Climatique est Gel. Le jet de météo donne un résultat « S » (Neige) pour le tour.

Au TJ 80, le dé donne un résultat « ST », ce qui signifie que la condition météo du tour est toujours Neige, mais avec une Tempête en plus.

Au TJ 81 le dé donne un résultat « Gel ». Cependant, comme il faut un second tour consécutif de Gel pour changer la Neige en Gel, la condition météo reste Neige pour ce tour. Si le dé de météo du TJ 82 donne également un résultat Gel, alors la météo passera à Gel.

b. Conditions dues au Froid :

- Neige :** Toutes les rivières, les fleuves, les lacs, les mers, et les mers peu profondes gèlent lorsqu'un résultat neige se produit, et restent gelés jusqu'à ce qu'un résultat pluie ou un second tour de gel consécutif se produise.
- Arctique :** Toutes les rivières, les fleuves, les lacs, les mers, et les mers peu profondes gèlent jusqu'à la fin du scénario après que le premier résultat de météo Arctique se soit produit. Tout reste gelé quels que soient les résultats météo obtenus ultérieurement.

6.0 Ravitaillement

Il existe deux types de ravitaillement : le Ravitaillement Général qui affecte les actions d'une unité pendant toute la durée du tour, et le Ravitaillement d'Attaque qui affecte les unités en attaque uniquement pendant la Phase de Combat [6.8]. Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement les deux joueurs déterminent le Statut de Ravitaillement Général de leurs unités terrestres [6.6 et 6.7].

6.1 Tracé du Ravitaillement Général

6.11 Pour être en Ravitaillement Général, une unité doit être capable de tracer une Route de Ravitaillement à travers un chemin d'hexs continus vers une Source de Ravitaillement amie

[6.5]. Une Route de Ravitaillement comporte un ou plusieurs des éléments suivants :

- Ligne de Communications (LDC) [6.2]
- Réseau Routier [6.3]
- Réseau Ferroviaire [6.4]

6.12 Les restrictions suivantes s'appliquent à tous les hexs de Route de Ravitaillement :

- a. Une Route de Ravitaillement amie ne peut pas être tracée à travers tout hex occupé par une unité de combat ennemie.
- b. Une Route de Ravitaillement amie ne peut pas être tracée à travers un hex se trouvant en ZDC ennemie à moins que cet hex ne soit également occupé par une unité de combat amie.

6.13 Les unités de combat qui ne se trouvent pas sur la carte n'ont pas besoin de Ravitaillement Général. Ne vérifiez pas leur statut de ravitaillement.

6.2 La LDC

Dans la plupart des cas les unités n'occuperont pas un hex de réseau routier ou ferroviaire. Elles tracent leur ravitaillement « à travers champs » vers une Source de Ravitaillement, ou vers un hex de réseau routier ou ferroviaire menant à une Source de Ravitaillement.

6.21 Une unité ne peut pas tracer de LDC :

- a. à travers un côté d'hex de lac ou de fleuve non gelé sans pont ou unité de pontonniers amie.
- b. à travers un hex de marais sans route ni Voie Ferrée par temps Clair ou Pluie. Un hex de marais peut contenir des routes, mais si elles ne peuvent pas être utilisées pour tracer une LDC, alors l'hex ne peut pas faire partie de la LDC (la route ou la Voie Ferrée doit entrer dans l'hex de marais depuis un hex de la LDC et en sortir par un autre hex de la LDC).
- c. à travers un hex contenant un Point d'Appui ennemi (cependant, une LDC peut être tracée par une unité depuis cet hex).
- d. à travers un côté d'hex de ligne fortifiée ennemie non détruit [18.11].

6.22 Longueur de la LDC : Normalement une LDC ne peut pas être tracée à travers plus de 7 hexs continus (ne comptez pas l'hex occupé par l'unité) vers une Source de Ravitaillement, un hex de réseau routier ou ferroviaire. Réduisez la longueur de la LDC à cinq hexs continus lorsque :

- a. la LDC est tracée le long d'une route ou de Voie Ferrée traversant un hex de marais par temps Clair.
- b. la LDC traverse un hex d'étang par temps Clair.
- c. la LDC traverse un hex de bois lorsque la Pluie Prolongée s'applique [5.14].
- d. la météo est Pluie, Neige ou Arctique.

6.3 Réseaux Routiers

6.31 Un réseau routier est une série continue d'hexs de route principale ou d'autoroute d'une longueur inférieure ou égale à 21 hexs, menant soit à une Source de Ravitaillement amie, soit à un hex de Voie Ferrée faisant partie d'un réseau ferroviaire ami.

6.32 Réduisez la longueur d'un réseau routier à 15 hexs lorsque la météo est Pluie, Neige ou Arctique.

6.4 Réseaux Ferroviaires

Un réseau ferroviaire est une série continue d'hexs de Voie Ferrée d'une longueur illimitée menant à une Source de Ravitaillement amie. Le réseau ferroviaire de l'Axe ne peut inclure aucun marqueur de Voie Coupée Soviétique, et chaque hex du réseau ferroviaire doit avoir été converti à l'utilisation de l'Axe. Le réseau ferroviaire Soviétique ne peut inclure aucun marqueur de Voie Coupée de l'Axe ni entrer dans un hex contenant un marqueur de Tête de Voie de l'Axe.

Note : les cartes ne montrent pas les Voies Ferrées traversant les villes ou les villes majeures. Chaque hex de ville ou de ville majeure compte comme un hex de Voie Ferrée dans le cadre du mouvement ferroviaire et de la conversion ferroviaire.

6.5 Sources de Ravitaillement

Note : la plupart des hexs de bord de carte ne sont pas des Sources de Ravitaillement.

6.51 Les Sources de Ravitaillement Soviétiques sont tout hex de ville majeure ou tout hex de Voie Ferrée, de route principale ou d'autoroute au bord de la carte désigné comme Source de Ravitaillement dans les instructions du scénario [voir le Livret de Jeu].

Note : Une ville majeure Soviétique (mono ou multi-hexs) agit comme Source de Ravitaillement à moins d'être encerclées par des unités de combat de l'Axe ou par leurs ZDC (incapable de tracer une Route de Ravitaillement terrestre vers une autre ville majeure Soviétique ravitaillée, ou vers une source de ravitaillement de bord de carte, ou vers un port Soviétique capable de tracer du Ravitaillement Général par mer [6.54]). Lorsqu'elle est encerclée, une ville majeure Soviétique n'agit plus comme Source de Ravitaillement pour toutes les unités Soviétiques traçant leur Route de Ravitaillement vers elle, à moins que les instructions du scénario ne le permettent.

6.52 Les Sources de Ravitaillement de l'Axe sont tout hex de route principale, d'autoroute ou de Voie Ferrée au bord de la carte désigné comme Source de Ravitaillement dans les instructions du scénario joué [voir Livret de Jeu].

Note : Les Unités de Bases de l'Axe [6.9] ne sont pas des Sources de Ravitaillement. Elles doivent tracer une Route de Ravitaillement pour pouvoir servir d'hex de placement pour les URM et les Dépôts de Ravitaillement de l'Axe.

6.53 Les deux joueurs peuvent utiliser des Unités de Ravitaillement Mobiles (URM) ou des Dépôts de Ravitaillement comme Sources de Ravitaillement temporaires durant un tour. Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement, une URM ou un Dépôt de Ravitaillement [6.8] peut être utilisé comme source de ravitaillement temporaire ne durant qu'un tour pour les unités ou piles occupant un maximum de cinq Hexs. Chaque hex trace une LDC ne dépassant pas cinq hexs vers l'URM ou le Dépôt de Ravitaillement utilisé. Retirez l'URM du jeu ou retournez un Dépôt de Ravitaillement sur sa face URM. Lorsque le pion de ravitaillement est retiré ou retourné, Les marqueurs Non Ravitaillé (Out of Supply) ou de Ravitaillement de Secours (Emergency Supply) des cinq hexs éligibles sont également retirés du jeu. Toutes les unités de combat qui étaient sous ces

marqueurs sont à nouveau en Ravitaillement Général jusqu'à la fin du tour. Les unités de pontonniers peuvent être placées dans n'importe lesquels de ces hexs. Même si ces hexs retournent ensuite à leur état de Ravitaillement de Secours ou Non Ravitaillés, les unités de pontonniers peuvent rester [23.22c].

6.54 Ports Soviétiques et de l'Axe : Le Ravitaillement Général peut être tracé par mer depuis un port, ajoutant ainsi un quatrième élément possible à une Route de Ravitaillement. Il n'y a pas de limite à la longueur de la portion maritime d'une Route de Ravitaillement. Reportez-vous au Livret de Jeu pour savoir combien d'unités peuvent tracer le Ravitaillement Général depuis chaque type de port. Les règles du scénario donnent des instructions supplémentaires sur le tracé du ravitaillement par mer.

6.6 Détermination de l'Etat du Ravitaillement

6.61 Après le tracé des Routes de Ravitaillement, les unités seront :

- en Ravitaillement Général, ou
- sans Ravitaillement Général, mais utiliseront leur Ravitaillement de Secours (appelé ensuite en Ravitaillement de Secours)
- Sans Ravitaillement Général (Non Ravitaillées)

Note : Une unité qui est jugée Non Ravitaillée pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement le reste jusqu'à la fin du tour, même si elle se déplace dans une position où elle serait en Ravitaillement Général.

6.62 Une unité est en Ravitaillement Général si elle peut tracer une Route de Ravitaillement pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement. Si l'unité a un marqueur « Emergency Supply » ou « Out of Supply », retirez maintenant ce marqueur.

6.63 Si une unité était en Ravitaillement Général et ne peut pas tracer de Route de Ravitaillement, elle passe en Ravitaillement de Secours. Placez un marqueur « Emergency Supply » dessus. Une unité avec un marqueur de Ravitaillement de Secours ne subit aucun effet négatif. Elle est traitée comme si elle était en Ravitaillement Général. Un marqueur de Ravitaillement de Secours n'empêche pas l'artillerie d'apporter son soutien en attaque ou en défense à un combat déclaré [14.2 et 15.4].

NOTE DE CONCEPTION : Les unités utilisent leurs stocks de réserve pour rester efficaces en combat.

6.64 Une unité est Non Ravitaillée si :

- Elle a un marqueur « Emergency Supply » et ne peut toujours pas tracer de Route de Ravitaillement (retournez le marqueur Emergency Supply sur sa face « Out of Supply »), ou
- Elle a un marqueur « Out of Supply » et ne peut toujours pas tracer de Route de Ravitaillement (le marqueur « Out of Supply » reste sur l'unité).

6.7 Effets du Non Ravitaillement

6.71 Réduisez la Capacité de Mouvement imprimée de l'unité de deux PM pour chaque phase de mouvement (avant réduction de moitié ou application des effets de la météo).

Exception : Les unités de cavalerie ne sont pas affectées [Elles ne dépendaient que très peu du carburant pour la mobilité].

6.72 Les unités motorisées Non Ravitaillées ne peuvent pas faire de Débordement [11.42e], ni de Mouvement d'Infiltration [11.54], ni de Mouvement de Réaction [14.11b], ni de mouvement minimum d'un hex [11.94].

6.73 Les divisions motorisées et de panzers ne peuvent pas utiliser le Bonus d'Intégrité Divisionnaire [15.68c], à moins d'être placées en Ravitaillement d'Attaque.

6.74 Les unités d'artillerie ne peuvent pas utiliser leur Force de Soutien en défense, et ne le peuvent pas non plus en attaque, à moins d'être placées en Ravitaillement d'Attaque.

6.75 L'attaquant applique un DRM (-1) lorsque la force en défense comporte une quelconque unité Non Ravitaillée.

6.76 Détérioration des Points d'Appui : Les marqueurs de Points d'Appui amis inoccupés et qui ne sont pas adjacents à une unité amie sont considérés comme étant Non Ravitaillés et reçoivent un marqueur « Emergency Supply ». Pendant la prochaine Phase de Détermination du Ravitaillement, retirez du jeu les marqueurs de Points d'Appui qui ne sont toujours pas Ravitaillés.

6.8 Ravitaillement d'Attaque

Soutenir une attaque nécessitait énormément de stock et de tonnage d'artillerie. Toute attaque faite sans que toutes les unités en attaque soient en Ravitaillement d'Attaque subit un DRM (+2) au jet de dé de résolution du combat. Si un résultat avec une astérisque (*) se produit lors d'une attaque effectuée sans Ravitaillement d'Attaque, la force de l'attaquant doit perdre un pas supplémentaire en plus du résultat de combat imprimé (cumulatif avec d'autres conditions de pertes causées par l'astérisque [16.3]).

6.81 Le Ravitaillement d'Attaque pour les deux camps est fourni par des Points de Ravitaillement d'Attaque. Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement, les deux joueurs consultent les instructions du scénario et leurs Tables de Ravitaillement d'Attaque pour déterminer le nombre de Points de Ravitaillement d'Attaque (PRA/ASP) reçus pour ce tour. Les PRA ne peuvent entrer sur la carte que sous la forme d'unités de Ravitaillement Mobiles [6.84] ou de Dépôts de Ravitaillement [6.83]. Un PRA disponible crée une URM. Deux PRA disponibles créent un Dépôt de Ravitaillement. Les URM et les Dépôts sont représentés par des pions de Ravitaillement [6.82]. S'il n'y a pas suffisamment de pions de Ravitaillement disponibles, alors les PRA en excès sont perdus. Les PRA ne peuvent pas être accumulés hors-carte. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de pions de Ravitaillement en jeu à tout moment que ceux fournis sur les planches de pions.

6.82 Pions de Ravitaillement : Les deux camps ont un nombre limité de pions de Ravitaillement ; la



limite varie selon chaque scénario [voir le Livret de Jeu]. Chaque pion de Ravitaillement a une face correspondant au nombre de PRA qu'il représente. Le recto d'un pion est une Unité de Ravitaillement Mobile (URM), contenant un PRA. Le verso est un Dépôt de Ravitaillement contenant deux PRA. Un pion de

Ravitaillement ne peut jamais contenir plus de deux PRA. Un pion de Ravitaillement n'a pas de force de combat (ce n'est pas un « pas » de combat) et il est immédiatement éliminé s'il est seul dans un hex lorsqu'une unité ennemie déclare un combat contre lui ou entre dans son hex. Il ne peut pas entrer dans une ZDC ennemie à moins qu'une unité de combat amie n'occupe également cet hex. Les pions de Ravitaillement ne peuvent pas être capturés. Les URM peuvent retraiter ; les Dépôts de Ravitaillement ne le peuvent pas. Lorsqu'il est retiré du jeu en étant dépensé ou à cause d'une action ennemie, le pion de Ravitaillement est à nouveau disponible pour le tour suivant [il représente la nourriture, le carburant et les munitions ; mais pas les hommes ni l'équipement]. Un pion de Ravitaillement ne peut pas être Non Ravitaillé, où qu'il soit sur la carte.

6.83 Dépôts de Ravitaillement : Les Dépôts de Ravitaillement ne peuvent pas se déplacer d'eux-mêmes. Ils ne se déplacent que par Mouvement Ferroviaire [11.1].

a. Entrée sur la Carte

1. Si la Capacité Ferroviaire le permet, les Dépôts de Ravitaillement entrent sur la carte pendant la Phase de Mouvement amie par n'importe quel hex de Voie Ferrée sur le bord de la carte ayant été désigné comme Source de Ravitaillement dans les instructions du scénario [voir le Livret de Jeu].
2. Les Dépôts de Ravitaillement peuvent être placés sur des unités de Bases de l'Axe [6.93] pendant la Phase de Mouvement amie, dans la limite autorisée de PRA par Base et par tour. Ensuite ils peuvent se déplacer par Mouvement Ferroviaire si la Capacité Ferroviaire le permet.

b. Création de Dépôts de Ravitaillement sur la Carte

1. A la fin de n'importe quelle phase et dans n'importe quel hex, un joueur peut combiner deux URM présentes dans le même hex pour créer un Dépôt de Ravitaillement de deux PRA. Dans ce cas, retournez une URM (au choix du propriétaire) sur sa face Dépôt, et retirez l'autre du jeu.
Note : Les joueurs devraient utiliser cette procédure pour accumuler du Ravitaillement d'Attaque supplémentaire en un endroit et libérer une URM pour l'utiliser plus tard.
2. Retirer une Unité de Base [6.95] crée un Dépôt de Ravitaillement par Unité de Base retirée.

c. Conversion des Dépôts sur Carte : Un joueur peut pendant sa Phase de Mouvement amie transformer un Dépôt de Ravitaillement de deux PRA en une URM à un PRA puis la déplacer. Dans ce cas, l'autre PRA du Dépôt de Ravitaillement est perdu.

Note : Ceci est une façon très inefficace d'amener du ravitaillement là où il est nécessaire, elle ne devrait pas être utilisée souvent.

6.84 URM : Il existe deux types d'URM. Celles avec une CM orange de huit (camions) qui se déplacent avec les mêmes pénalités de mouvement que les unités motorisées (mais ne bénéficient pas de la Phase de Mouvement Motorisé) ; et celles avec quatre points de mouvement (chariots) qui sont comme les unités non motorisées. Les deux types ne se déplacent que pendant la Phase de Mouvement amie et peuvent tous deux utiliser le Mouvement Stratégique.

a. Entrée Normale : Les URM entrent sur la carte pendant la Phase de Mouvement amie par n'importe quel hex de bord de carte de route, autoroute ou Voie Ferrée désigné comme source de ravitaillement [voir le Livret de Jeu].

b. Les URM peuvent être placées sur des Unités de Bases de l'Axe [6.9] pendant la Phase de Mouvement amie, dans la limite autorisée de PRA par tour et par Unité de Base, et ensuite faire un mouvement routier, hors-route ou ferroviaire si la Capacité Ferroviaire le permet.

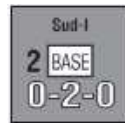
c. Entrée Aérienne : Si une mission de Transport Aérien est disponible, une URM venant d'être créée peut être placée dans la Zone Prête de la Fiche de Statut des Unités Aériennes afin d'entrer sur la carte pendant le Transport Aérien ami [11.72]. L'URM ne peut pas se déplacer au tour où elle est placée sur la carte, mais elle peut être dépensée.

Note : Pendant les tours de Pluie, si l'URM est transportée vers un hex de ville, une unité du génie doit être présente.

d. Placement en Ville Majeure Soviétique : Le joueur Soviétique peut placer une URM venant d'être créée dans toute ville majeure qualifiée en tant que Source de Ravitaillement (les villes majeures multi-hexs ne peuvent recevoir qu'une seule URM par tour) pendant la Phase de Mouvement Soviétique [6.51]. Après le placement ces URM peuvent se déplacer normalement. Une ville majeure Soviétique amie encerclées par des unités de combat de l'Axe ou leurs ZDC ne peut pas servir d'hex de placement pour une URM qui arrive.

6.85 Pour la dépense des PRA en combat, voir 15.3 et 15.56.

6.9 Unités de Bases de l'Axe



Plus les forces de l'Axe s'enfonçaient profondément en Union Soviétique, plus leur situation de ravitaillement empirait. Les planifications avant le début des hostilités avaient prévu des pauses pour les bases de logistique avancées. L'effondrement du système de ravitaillement a obligé chaque Groupe d'Armée à faire de telles pauses. Les Unités de Bases de l'Axe représentent la relocalisation avancée de la structure logistique afin de soutenir les troupes en ligne de front.

6.91 Placez chaque Unité de Base selon les instructions du scénario. Une fois placée, une Unité de Base ne peut pas se déplacer (ni retraiter après combat).

6.92 Chaque Unité de Base a une face inactive et une face active. Une Unité de Base passe du statut inactif au statut actif selon les instructions du scénario. Quel que soit son statut, chaque Unité de Base a une valeur d'empilement et une force de défense, mais pas de capacité de mouvement. Une Unité de Base contrôle l'hex qu'elle occupe, exerce une ZDC, et compte pour un seul pas dans le cadre des pertes en combat. Une Unité de Base compte également comme un pas de Garnison.

6.93 Tant qu'une Unité de Base est capable de tracer une Route de Ravitaillement, elle permet aux PRA sous la forme de Dépôt de Ravitaillement ou d'URM d'être placés dans l'hex qu'elle occupe au lieu d'entrer par un hex de bord de carte. Le nombre de PRA par Unité de Base est déterminé selon les instructions du scénario.

6.94 Elimination : Retirez du jeu une Unité de Base :

- selon le résultat du combat ou du Débordement, ou
- par élimination volontaire [6.95]

6.95 Elimination Volontaire : Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement, le joueur de l'Axe peut choisir de retirer du jeu une Unité de Base si elle ne peut pas tracer de Route de Ravitaillement. Si elle est retirée, le joueur de l'Axe place un PRS 1-2-5 Allemand (le personnel de la Base) et un Dépôt de Ravitaillement dans l'hex précédemment occupé par l'Unité de Base. Ce Dépôt de Ravitaillement ne compte pas dans la limite des PRA par tour [il représente les stocks de ravitaillement déjà disponibles sur place dans l'Unité de Base]. Le Dépôt de Ravitaillement peut être converti en URM [6.83c], ou utilisé comme Source de Ravitaillement temporaire pendant un tour [6.53]. Si l'Unité de Base est retirée, elle ne peut pas retourner en jeu, et le joueur de l'Axe perd la capacité à placer des URM et des Dépôts dans sa position [le joueur de l'Axe ne devrait la retirer qu'en cas d'extrême urgence].

7.0 Remplacements

Les deux joueurs reçoivent des Points de Remplacement (PR) si cela est permis dans les instructions du scénario. Les PR représentent les hommes et l'équipement transférés aux unités de combat pour remplacer les pertes causées en combat, ou pour reconstruire les unités détruites en combat. Les PR sont reçus pendant la Phase de Remplacements mais chaque camp ne les dépense en général que pendant leur Phase du Génie respective [voir la Séquence de Jeu].

7.1 Remplacements Soviétiques

7.11 Le joueur Soviétique reçoit la plupart de ses points de remplacement aléatoirement grâce aux Tables de Remplacements Soviétiques. Les instructions du scénario indiquent la table à utiliser, et à quel tour.

7.12 Chaque Table de Remplacement Soviétique comporte plusieurs colonnes : Fortifications, Remplacements de Type I, Autres Remplacements et Evénements Spéciaux.

- Le joueur Soviétique lance le dé, ajoute tout DRM pour la Pluie, la Neige ou la météo Arctique [un DRM (+1)], et pour les Attaques Obligatoires non effectuées [un DRM (+1) pour chaque Attaque Obligatoire non effectuée], puis détermine le résultat dans la colonne correspondante.
- A l'intersection de ce résultat et des quatre cases de catégories de remplacement de la ligne vous trouverez les remplacements reçus. Toute case contenant un nombre et/ou une lettre apporte un type de remplacement ou un événement.

7.2 Catégories de Remplacements Soviétiques

Les Remplacements sont reçus immédiatement, mais sont généralement mis de côté avant d'être dépensés pendant la Phase du Génie Soviétique.

7.21 Fortifications : Le nombre indique le nombre de marqueurs de Points d'Appui en Construction que le joueur Soviétique peut placer pendant sa Phase du Génie. Si un résultat « E » est inclus, le joueur Soviétique reçoit un Point d'Appui en Construction supplémentaire. Cependant, ce Point d'Appui « supplémentaire » ne peut être placé que sur une ville amie ou dans un rayon de 4 hexs (trois hexs intermédiaires) d'un hex de ville majeure amie.

Une fortification est perdue si elle n'est pas placée au tour où elle est reçue. Les Points d'Appui ne peuvent pas être accumulés. Les QG Soviétiques Non-Op empêchent le placement des Points d'Appui réguliers, mais n'ont aucun effet sur le placement des Points d'Appui « E » [22.25a].

7.22 Remplacements de Type I

- Le nombre indiqué représente le nombre de Points de Remplacements (PR) de Type I (Infanterie) reçus. Le joueur Soviétique note ces points en avançant son marqueur de Remplacements d'Infanterie d'une case par point reçu sur la Piste des Pertes/Remplacements Soviétique. Il peut économiser ces points d'un tour à l'autre, mais si le marqueur ne peut plus avancer sur la Piste des Pertes/Remplacements, alors les PR en excès sont perdus.



- Milice :** Lorsque le joueur Soviétique a ajouté ses PR de Type I sur la Piste de Pertes/Remplacements, il peut retirer de la carte les unités de Milice [22.62] qui sont :
 - sur leur face Connue, et
 - en Ravitaillement Général, et
 - ne sont pas dans une ZDC de l'Axe

Pour chaque pas retiré de la carte, augmentez le total de PR de Type I d'un point sur la Piste des Pertes/Remplacements. Placez les unités de Milice retirées du jeu dans la Case Reconstruction Impossible.

c. Unités Zap

- Une unité Zap déjà sur la carte dans n'importe quel village, ville ou ville majeure en Ravitaillement Général peut être utilisée pour recréer une unité qui se trouve dans la Zone Cadre et qui nécessite des Remplacements de Type I. Retirez l'unité Zap de la carte au cours de la Phase de Remplacements, puis prenez l'unité reconstruite dans la Zone Cadre et placez-la dans l'hex où vous avez retiré l'unité Zap (le placement ne doit pas dépasser la limite d'empilement). Placez un marqueur « Do Not Move One GT » (Pas de Mouvement pendant 1 tour) sur l'unité. Retirez ce marqueur pendant la Phase du Génie Soviétique.
- Une unité Zap sur la carte peut fournir un pas de remplacement de Type I à une unité réduite éligible se trouvant également sur la carte. L'unité réduite ne peut pas se déplacer. Placez un marqueur « Do Not Move One GT » (Pas de Mouvement pendant 1 tour) sur l'unité. L'unité réduite peut se trouver n'importe où sur la carte, peut être en ZDC ennemie, et n'a pas à être capable de tracer une Route de Ravitaillement. Déplacez l'unité Zap dans l'hex contenant l'unité réduite (elle doit avoir suffisamment de PM et ne doit pas dépasser la limite d'empilement). Rajoutez un pas à l'unité réduite puis placez l'unité Zap dans la Zone Cadre.
- Placez toujours une unité Zap dans la Zone Cadre, qu'elle ait été utilisée comme pas de remplacement, éliminée en combat, ou si elle s'est rendue. Lorsque ces unités sont reconstruites pendant la Phase de Remplacements, placez-les dans la Zone Active.

d. Le joueur Soviétique dépense des PR pour faire avancer ses unités sur la Fiche de Reconstruction des Unités de cette façon :

1. Depuis la Zone Éliminée vers la Zone Cadre : Un PR de Type I déplace n'importe quelle unité de n'importe quel type.
2. Dans tous les autres cas – bouger une unité de la Zone Cadre vers la Zone Active, ou renforcer une unité dans la Zone Active ou sur la carte : Un PR de Type I déplace ou remplace un seul pas d'une unité parmi les types suivants :



3. Dans tous les autres cas - bouger une unité de la Zone Cadre vers la Zone Active, ou renforcer une unité dans la Zone Active ou sur la carte : Deux PR de Type I déplacent ou remplacent un seul pas d'une unité parmi les types suivants :

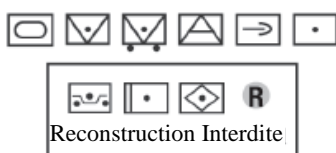


7.23 Reconstruction des Unités du NKVD : Pendant sa Phase du Génie, le joueur Soviétique peut reconstruire n'importe quel type d'unité du NKVD en utilisant des PR de Type I [sauf les trains blindés du NKVD ; 7.25] ; **cependant :**

- a. Une seule unité du NKVD peut être reconstruite ou renforcée par tour.
- b. N'importe quelle unité du NKVD dans la Zone Éliminée qui reçoit un PR de Type I est immédiatement déplacée vers la Zone Cadre.
- c. Pour n'importe quelle unité du NKVD dans la Zone Cadre qui reçoit un (ou deux) PR de Type I :
 - Si c'est une unité du NKVD à un seul pas, placez là sept tours plus tard sur la Piste des Tours. Elle pourra entrer comme un renfort normal lors de ce tour.
 - Si c'est une unité du NKVD à plusieurs pas, placez là sept tours plus tard sur la Piste des Tours face réduite visible, ou laissez la dans la Zone Active jusqu'à ce qu'elle soit complètement reconstruite, puis placez là sept tours plus tard sur la Piste des Tours.
 - Une unité du NKVD ne peut pas revenir sur la carte avant d'avoir passé sept tours sur la Piste des Tours.

7.24 Autres Remplacements : La présence d'un code de remplacement (A ou V) dans cette colonne apporte l'un des éléments suivants :

- a. **Armement (Code A) :** Ces points représentent les chars ou les armes lourdes. Le joueur Soviétique reçoit un point pour remplacer/reconstruire un pas parmi les types d'unités suivants :



Le joueur Soviétique ne peut pas économiser ces points. S'il n'est pas dépensé pendant la Phase du Génie où il est reçu, le point est perdu. Le joueur Soviétique devrait noter la

réception du point ; il n'y a pas de marqueur de Remplacement d'Armement.

- b. **Aviation (Code V) :** Le joueur Soviétique reçoit un point pour déplacer une unité aérienne Soviétique de la Zone Détruite ou Endommagée (au choix du joueur Soviétique) directement vers la Zone Prête de la Fiche Aérienne Soviétique (l'unité aérienne qui vient d'être reformée n'est pas soumise au test de Préparation Aérienne, à moins que ce ne soit un tour de Tempête). Ce point est perdu s'il n'y a pas d'unité aérienne disponible dans la Zone Détruite ou Endommagée. Il ne peut pas être économisé pour être utilisé plus tard.

7.25 Trains Blindés

- a. Quelle que soit la façon dont une unité de train blindé est perdue, placez-la toujours dans la Zone Cadre [exception à 16.24 et 16.43].

NOTE DE CONCEPTION : Lorsqu'une unité de train blindé est reconstruite, très peu de personnel est nécessaire ; l'élément principal nécessaire est le nouveau train.

- b. Les PR de trains blindés sont reçus sur les Fiches de Placement. Chaque point peut être utilisé pour une unité de train blindé du NKVD ou de l'Armée. Le point est utilisé pendant la Phase de Remplacement, sinon il est perdu. Placez l'unité de train blindé du NKVD venant d'être reconstruite sept tours plus tard sur la Piste des Tours, elle pourra entrer comme un renfort normal à ce tour. Les unités de trains blindés de l'Armée vont normalement dans la Zone Active.

7.26 Événements Spéciaux : Le joueur Soviétique reçoit une aide extérieure (ou une interférence) lorsqu'il reçoit un code M, R ou S :

Note : Les lettres M, R, et S des Événements Spéciaux indiquent une seule occurrence de cet événement. De multiples occurrences d'un même événement pour un tour sont indiquées par un nombre, comme 2 ou 3 avec le code.

- a. **Code M (Attaque Soviétique Obligatoire) :** De temps en temps, Staline ordonnait des attaques spéciales. Ce sont les Attaques Obligatoires. Une Attaque Obligatoire incombe au joueur Soviétique à chaque fois qu'un code M est reçu (lorsque les instructions du scénario le permettent). Pour chaque Attaque Obligatoire reçue, déplacez le marqueur d'Attaques Obligatoires Non Effectuées (Mandated Attacks Not Yet Made) d'une case sur la Piste des Pertes/Remplacements Soviétiques.

1. Une Attaque Obligatoire [12.4] peut être effectuée à n'importe quel tour, et n'a pas besoin d'être effectuée pendant le tour où elle a été ordonnée. Les Attaques Obligatoires peuvent être accumulées, et il est possible d'en effectuer plusieurs au cours d'un seul tour. Il n'est pas possible d'effectuer une Attaque Obligatoire avant qu'elle soit ordonnée.

2. Le joueur Soviétique sera pénalisé s'il n'a pas effectué ses Attaques Obligatoires à temps. A chaque tour où le joueur de l'Axe capture une nouvelle position de points de victoire et la tient toujours à la fin du Segment du joueur Soviétique, alors toutes les Attaques Obligatoires non effectuées sont converties en Points de Victoire pendant

l'Interphase de Changement de Tour [voir le Calendrier des Points de Victoire]. La Piste des PV est ajustée, et le marqueur « Mandated Attacks Not Yet Made » est placé dans la case zéro de la Piste des Pertes/Remplacements Soviétique.

3. Pendant la Phase de Remplacements Soviétiques, chaque Attaque Obligatoire accumulée donne un DRM (+1) au jet de dé de Remplacements.

EXEMPLE : Deux « Attaques Obligatoires non effectuées » donnent un DRM (+2).

b. Code R (Relâcher la Réserve de Renforts ou un Hex de Garnison) :

1. Choisissez un Groupe de la Réserve des Renforts Spéciaux [s'il y en a de disponibles, ou autorisés à être relâchés ; 8.3], ou
2. Relâchez toutes les unités d'un hex de Garnison Soviétique. Les unités relâchées peuvent se déplacer et combattre normalement [22.82d].
3. Si plus d'un résultat R est reçu, le joueur Soviétique peut choisir de recevoir une combinaison de Groupes de Renforts Spéciaux et de relâchements d'hexs de Garnisons, dans la limite du nombre de résultats reçus.

c. Code S (Ravitaillement Supplémentaire) :

Si le joueur Soviétique reçoit ce code :

1. Il peut retirer un marqueur « Emergency Supply » ou « Out of Supply » d'une unité ou d'une pile de son choix. L'unité ou la pile est maintenant en Ravitaillement Général jusqu'à la fin du tour, ou
2. Il reçoit un PRA supplémentaire ce tour.
3. Si plusieurs résultats S sont reçus, le joueur Soviétique peut choisir de faire une combinaison entre retirer des marqueurs « Emergency Supply » ou « Out of Supply » et recevoir des PRA supplémentaires, dans la limite du nombre de résultats obtenus.

7.3 Remplacements de l'Axe

Le joueur de l'Axe reçoit des PR de Type I, A et Aérien comme indiqué sur les fiches de placement. Il n'y a pas de Table de Remplacements de l'Axe.

7.31 PR d'Infanterie (Type I) : Notez les points reçus sur la Piste des Pertes/Remplacements de l'Axe à l'aide du marqueur de Remplacements d'Infanterie de l'Axe. Si le marqueur ne peut pas avancer, alors les PR en excès sont perdus. Ces points sont dépensés pendant la Phase du Génie de l'Axe ; ceux qui ne sont pas dépensés peuvent être économisés pour une utilisation ultérieure.

- a. Le joueur de l'Axe dépense des PR pour avancer ses unités sur la Fiche de Reconstruction des Unités de cette façon :
 1. Depuis la Zone Éliminé vers la Zone Cadre : Un PR de Type I déplace n'importe quelle unité.
 2. Dans tous les autres cas – bouger une unité de la Zone Cadre vers la Zone Active, ou renforcer une unité dans la Zone Active ou sur la carte : Un PR de Type I déplace ou

remplace un seul pas d'une unité parmi les types suivants :

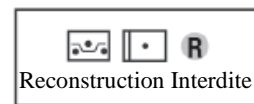


3. Dans tous les autres cas - bouger une unité de la Zone Cadre vers la Zone Active, ou renforcer une unité dans la Zone Active ou sur la carte : Deux PR de Type I déplacent ou remplacent un seul pas d'une unité parmi les types suivants :



- b. Les Pions Régiments de Substitution (PRS/RSC) peuvent être créés au prix d'un PR de Type I par PRS [24.5].

7.32 PR d'Armement de l'Axe (Type A) : Ces points peuvent aussi être économisés d'un tour à l'autre. Notez les points reçus à l'aide du marqueur de Remplacements Blindés de l'Axe sur la Piste des Pertes/Remplacements de l'Axe. Un point de Type A déplacera une unité de la Zone Cadre vers la Zone Active ou remplacera un pas (de toute nationalité de l'Axe) des types d'unités suivants soit sur la carte, soit dans la Zone Active :



7.33 PR Aériens de l'Axe : Si ces points ne sont pas dépensés pendant la Phase de Remplacements, ils sont perdus. Un point déplace immédiatement une unité aérienne (de toute nationalité de l'Axe) de la Zone Détruite ou Endommagée de la Fiche Aérienne de l'Axe vers la Zone Prête. Si aucune unité aérienne n'est disponible, ou si le point n'est pas utilisé, il est perdu.

7.4 Dépense des PR

7.41 Le joueur de l'Axe place des marqueurs de Réception de Remplacements (Receiving Replacements) sur les unités avec des pertes sur la carte pendant sa Phase de Mouvement [10.12]. Le joueur Soviétique place des marqueurs de Réception de Remplacements (Receiving Replacements) sur les unités ayant perdu des pas et se trouvant sur la carte pendant sa Phase de Mouvement Motorisé [10.22]. Pendant les Phases du Génie de l'Axe et Soviétique, ajoutez un pas à chaque unité avec un marqueur de réception de remplacements et diminuez les PR disponibles de un pour chaque pas ajouté. Les unités recevant des remplacements ne peuvent regagner qu'un seul pas par tour. Les unités ne peuvent pas recevoir de PR si elles sont en ZDC ennemie, ou si elles sont incapables de tracer une Route de Ravitaillement vers une Source de Ravitaillement [6.51 et 6.52].

Exception Un : Villes majeures Soviétiques [7.42].

Exception Deux : Unités Zap remplaçant des pas perdus [7.22c2].

7.42 Remplacements Soviétiques dans les Villes Majeures Soviétiques

- a. A cause de leur taille, les villes majeures Soviétiques encerclées [6.51, Note] génèrent quand même quelques ressources internes pour remplacer les pertes. Pendant sa Phase du Génie, le joueur Soviétique peut dépenser certains de ses PR disponibles (de n'importe quel type) pour une ville majeure, en fonction de son nombre d'hexs sous contrôle Soviétique, de cette façon :

<i>Nombre d'Hexs</i>	<i>PR Max</i>
1 ou 2	0
3 ou 4	1
5 ou 6	2
7 ou plus	3

- b. Une unité doit occuper un hex de ville majeure pour recevoir un PR. Le joueur Soviétique peut dépenser les PR alloués pour déplacer des unités de la Zone Cadre vers des hexs de ville majeure, en respectant la limite d'empilement.
- c. **NKVD.** En exception à la procédure de remplacement du NKVD, une seule unité du NKVD dans la Zone Cadre peut être placée dans un hex de ville majeure en dépensant un PR de Type I la première fois où la ville majeure est encerclée [l'unité représente la mobilisation du personnel du NKVD maintenant l'ordre dans la ville pour combattre]. Si elle est encerclée une seconde fois (ou plus), aucune autre unité du NKVD ne sera disponible tant qu'elle est encerclée.

7.43 La Table de Reconstruction des Unités

Cette table indique les coûts de reconstructions nécessaires pour remettre des unités sur pied. Les unités qui ne peuvent jamais être reconstruites vont dans la Case Reconstruction Interdite. Les trois autres cases de statut de la table vont de Éliminée (le plus bas) à Active (le plus haut). Les unités se déplacent des cases inférieures vers les cases supérieures, d'une case par tour, lorsqu'elles reçoivent des remplacements.

Note : Les unités UR/MG retirées de la carte pour une raison quelconque vont dans la case appropriée de la Table de Reconstruction des Unités et peuvent retourner en jeu selon la procédure de remplacement normale. Elles ne retournent plus dans une tasse pour tirage au sort avant de retourner en jeu.

- a. **La Zone Éliminée :** Les unités dans cette zone ont perdu la plupart de leurs troupes et équipement. Un PR de Type I fournit suffisamment de personnel pour déplacer une unité éligible vers la Zone Cadre [voir la Table de Reconstruction des Unités].
- b. **La Zone Cadre :** Les unités dans cette zone ont perdu une partie de leurs troupes et beaucoup d'équipement, mais peuvent être reconstruites assez rapidement. Un (ou deux) PR déplaceront une unité du type approprié vers la Zone Active ou vers la carte [7.43c].

Exceptions : La plupart des unités du NKVD et des trains blindés du NKVD [7.23 et 7.25] et les unités Soviétiques reconstruites dans des villes majeures Soviétiques encerclées [7.42].

- c. **La Zone Active :** Les unités y arrivent avec un pas. Elles peuvent entrer en renforts sur la carte au prochain tour, ou rester dans la Zone Active aussi longtemps que vous le souhaitez. Les unités restant dans la Zone Active peuvent regagner un pas par tour en dépensant un PR (ou deux si nécessaire). Les QG Soviétiques Non Op dans la Zone Active peuvent faire un jet pour repasser en statut Opérationnel. Leur statut Non Op n'affecte en aucun cas les autres unités, où qu'elles soient sur la Table de Reconstruction.

- d. **La Carte (Soviétique Uniquement) :** Après avoir dépensé les PR appropriés, n'importe quelle unité avec un seul pas de force ou un Régiment Zap Soviétique peut se déplacer de la

Zone Cadre vers la carte et être placée dans n'importe quelle ville ou ville majeure Soviétique amie (en Ravitaillement Général et sans être dans une ZDC de l'Axe) au cours de la Phase du Génie Soviétique. Il y a une limite d'une unité par ville ou ville majeure Soviétique par tour. Le mouvement n'est pas autorisé avant le prochain tour.

8.0 Renforts/Départs

8.1 Arrivée des Renforts

8.11 Les renforts sont de nouvelles unités qui arrivent depuis d'autres endroits hors-carte, ou des unités reconstruites. Les renforts peuvent entrer de plusieurs façons. Reportez-vous aux Fiches de Placement pour :

- Le tour et le lieu d'entrée des renforts programmés.
- La disponibilité et le lieu d'entrée des Groupes de Renforts Spéciaux.

8.12 Lorsqu'une unité entre par un hex du bord de la carte, elle paye le coût du terrain de cet hex. Les unités qui entrent peuvent utiliser le mouvement routier, ferroviaire [11.1], stratégique [11.3], ou bien le transport aérien [11.7].

8.13 L'entrée d'une unité peut être retardée si son propriétaire le désire. L'entrée d'une unité doit être retardée si des unités ennemies occupent tous ses hexs d'entrée possibles, si ces hexs sont en ZDC ennemie.

Exception : Les renforts capables d'infiltration peuvent entrer dans de tels hexs vides entre les unités ennemies.

8.14 Certains renforts sont placés directement sur la carte (en général dans un hex de village, de ville ou de ville majeure). Pour pouvoir placer un renfort dans son hex désigné, cet hex doit être ami, en Ravitaillement Général, et ne pas être en ZDC ennemie [les hexs de ville majeure ne sont pas affectés par les ZDC ennemies]. L'entrée est retardée jusqu'à ce que l'hex remplisse toutes les conditions de placement.

8.15 Les renforts sont en Ravitaillement Général pendant leur tour d'entrée.

8.16 Les unités de QG n'agissent pas avant d'être entrés sur la carte. Une fois sur la carte, ils n'ont aucun effet sur les unités hors-carte.

8.2 Renforts Programmés

8.21 Le tour indiqué pour un groupe de renforts est celui auquel il peut entrer en jeu au plus tôt. Les renforts non motorisés, avec une CM orange ou verte arrivent et entrent en jeu pendant la Phase de Mouvement amie. Les unités motorisées peuvent entrer pendant la Phase de Mouvement ou la Phase de Mouvement Motorisé amie.

Note : À cause de la séquence de jeu asymétrique, les unités motorisées de l'Axe pourront se déplacer au maximum lorsqu'elles entrent pendant la Phase de Mouvement amie, tandis que pour les unités motorisées Soviétiques ce sera si elles entrent pendant leur Phase de Mouvement Motorisé.

8.22 Les renforts programmés ne coûtent pas de PV.

8.23 Les unités aériennes entrant en renforts vont directement dans la Zone Prête sauf mention contraire. Les unités aériennes allant dans la Zone Prête ne font pas de test de Préparation à moins que ce ne soit un tour de Tempête. Les unités aériennes allant dans les Zones Mission Accomplie ou Endommagée font un test de Préparation, sauf si les instructions du scénario indiquent autre chose.

8.3 Groupes de Renforts Spéciaux

Ce sont des groupes d'unités optionnels qui peuvent entrer en jeu, avec en général un coût en Points de Victoire [25.1]. Un groupe entre en jeu comme des renforts normaux au tour où il est choisi.

8.31 Groupes de Renforts Spéciaux Soviétiques : Le joueur Soviétique peut faire entrer un (ou deux) groupes de renforts spéciaux (il peut y en avoir plusieurs de disponibles) seulement après avoir obtenu un résultat R (ou 2R) sur la Table des Remplacements. L'option pour faire entrer un groupe ne peut être exercée que lors d'un tour où il est disponible. Si aucun groupe n'est actuellement disponible (ils ont tous été choisis ou bien le tour d'entrée le plus tôt n'a pas encore eu lieu) alors l'option est perdue. Lorsque le groupe choisi est retiré de la fiche de placement pour entrer en jeu, ajustez les PV en fonction de la pénalité. Certains groupes ont de multiples tours d'entrée. Un groupe peut être choisi si ses unités sont éligibles pour entrer pendant le tour en cours. Les unités restantes du groupe qui entrent plus tard sont traitées comme des renforts programmés [nous vous suggérons de placer ces unités sur la Piste des Tours aux tours d'entrée prévus]. Un résultat « R » supplémentaire n'est pas nécessaire pour faire entrer les unités qui restent, et il n'y a pas de coût supplémentaire en PV.

8.32 Groupes de Renforts Spéciaux de l'Axe : Les groupes entrent automatiquement en jeu au choix du joueur de l'Axe s'ils sont autorisés à entrer en jeu pendant ce tour. Il n'y a pas de limite au nombre de groupes de l'Axe éligibles pouvant entrer pendant un tour. Lorsque les unités sont retirées de la Fiche de Placement pour entrer en jeu, ajustez les PV en fonction de la pénalité.

8.4 Unités Reconstituées

La Table de Reconstruction comporte une Zone Active destinée à recevoir les unités reconstituées depuis la Zone Cadre. Ces unités entrent sur la carte en renforts pendant une Phase de Mouvement où elles sont autorisées à se déplacer, par :

- placement dans n'importe quelle ville ou ville majeure amie ravitaillée (avec un maximum d'une unité de la Zone Active par ville ou ville majeure) ne se trouvant pas en ZDC ennemie (de telles unités peuvent se déplacer normalement après leur placement), ou
- entrée par un hex de bord de carte ami désigné comme Source de Ravitaillement amie, ou
- Réservistes Soviétiques :** Une division d'Infanterie ou de Cavalerie Soviétique avec un seul pas dans la Zone Active peut être placée dans n'importe quel village ami en Ravitaillement Général et ne se trouvant pas en ZDC ennemie. Elle devient ensuite une Garnison (placez un marqueur de Garnison) et peut être Relâchée [22.82]. Il n'y a pas de limite au nombre de ces divisions pouvant être placées pendant un tour (en dehors de leur disponibilité dans la Zone

Active), ou par village pendant la partie, mais on ne peut en placer qu'une seule par village et par tour (en respectant l'empilement).

NOTE DE CONCEPTION : Le joueur Soviétique peut déjà faire entrer sur la carte des unités à un seul pas directement dans les villes ou villes majeures depuis la Zone Active de la Table de Reconstruction des Unités au cours de la Phase de Mouvement appropriée, ou depuis la Zone Cadre pendant sa Phase de Remplacements. Les Réservistes Soviétiques offrent au joueur Soviétique plus de flexibilité pour faire entrer en renforts dans les villages les divisions d'infanterie et de cavalerie à un seul pas, mais avec un coût en échange – elles deviennent des garnisons qui ont besoin d'être relâchées.

- NKVD :** Une unité du NKVD reconstruite entre depuis la Piste des Tours lorsque le marqueur de Tour entre dans la case où elle se trouve. Placez là sur la carte comme une unité provenant de la Zone Active [8.4a, b].

8.5 Milice Soviétique Inconnue

8.51 Certains pions de Milice Soviétique ont un verso imprimé avec des valeurs inconnues. La face Inconnue de chaque unité de Milice comporte le nom de la ville/ville majeure ou région où elle a été levée. Ce sont les unités de Milice Inconnues [22.62]

8.52 Mettez ces unités dans une tasse opaque pour pouvoir les tirer au sort et les placer comme unités de Départ ou de Renforts. Les unités qui n'ont pas été tirées sont mises de côté sur leur face Inconnue et ne sont pas utilisées. Les unités de Départ sont placées comme indiqué sur les Fiches de Placement. Les unités de Milice en Renforts sont placées en cours de jeu pendant la Phase de Renforts, sur leur face Inconnue.

8.53 Placez chaque unité de Milice Inconnue sur ou dans les cinq hexs d'un hex de ville désigné pour le placement (ne comptez pas l'hex de la ville, mais comptez l'hex du placement). Les unités de Milice Inconnues ne peuvent pas être placées dans une ZDC de l'Axe.

8.54 Toutes les unités de Milice retirées de la carte pour une raison quelconque ne sont pas remises dans la tasse, à la place, elles sont placées sur le Tableau de Reconstruction Soviétique dans la Case Reconstruction Interdite.

8.6 Unités UR/MG Soviétiques

Placez toutes les unités UR/MG du jeu dans une tasse opaque. Sauf mention contraire dans les instructions du scénario, ces unités sont placées aléatoirement et sur leur face Inconnue dans la section de Départ ou de Renforts selon les indications des Fiches de Placement du scénario. Les unités UR/MG en excès encore dans la tasse sont mises de côté sur leur face Inconnue.

8.61 Chaque unité UR/MG de Départ est placée face Inconnue visible dans son hex de départ.

8.62 Chaque unité UR/MG de Renforts entre en jeu pendant la Phase de Mouvement Soviétique, face Inconnue visible :

- Dans un quelconque hex de ville ou ville majeure Soviétique (en Ravitaillement Général), ou
- Dans un quelconque hex de fortification Soviétique en Ravitaillement Général, ou
- Dans l'hex indiqué sur la Fiche de Placement.

8.63 Restrictions : Les unités UR/MG ne peuvent pas être placées dans un hex contenant déjà une autre unité UR/MG, ni dans un hex en ZDC de l'Axe.

Note : La procédure des éditions précédentes consistant à remettre les unités UR/MG dans une tasse pour les retirer et les réutiliser n'est plus utilisée.

8.64 Les unités UR/MG retirées de la carte pour une raison quelconque sont placées sur le Tableau de Reconstruction Soviétique, puis elles pourront retourner en jeu selon le processus normal de remplacement en tant qu'unités Connues.

Tableau d'Arrivée des Renforts

Phase	Unité Entrante	Depuis	Placement	CM	Ref
Mouvement Axe	Toutes	Fiche de Placement	Voir Fiche	Totale	8.11
	Peu importe	Zone Active	Bord de carte/ville/ville majeure	Totale	8.4
Mouvement Mot Axe	Mot et Cav Axe	Fiche de Placement	Voir Fiche	Moitié	8.11
	Mot et Cav Axe	Zone Active	Bord de carte/ville/ville majeure	Moitié	8.4
Génie Axe	Peu importe	Zone Cadre	Zone Active	N/A	7.43b
	Peu importe	ZoneÉliminée	Zone Cadre	N/A	7.43a
Remplacements Soviétique	Unité non Mot 1 pas	Zone Cadre	Remplace unité ZAP village/ville/ville majeure	Aucune	7.22c1
>>>Mouvement Mot Soviétique (NKVD inclus)	Cav Sov	Fiche de Placement	Voir la Fiche de Placement	Moitié	8.11
	Cav Sov	Zone Active	Bord de la carte/ville/ville majeure	Moitié	8.4
	Mot Sov	Fiche de Placement	Voir la Fiche de Placement	Totale	8.11
	Mot Sov	Zone Active/PDT	Bord de la carte/ville/ville majeure	Totale	8.4
Mouvement Soviétique (NKVD inclus)	Non mot&Cav Soviétique	Zone Active/PDT	Bord de la carte/ville/ville majeure	Totale	8.4
	Mot Soviétique	Zone Active/PDT	Bord de la carte/ville/ville majeure	Moitié	8.4
	Rgt ZAP	Sur la Carte	Déplacez vers unité Eligible ; placez unité ZAP dans la Zone Cadre : l'unité regagne un pas	Totale (ZAP)	7.22c2
	Réservistes Soviétique	Zone Active	Une par Village avec un Marqueur de Garnison	Aucune	8.4
Génie Soviétique	Un pas quelconque	Zone Cadre	Ville/Ville Majeure	Aucune	7.43d
	NKVD quelconque	Zone Cadre	Plusieurs pas : Zone Active ou PDT	Aucune	7.23c
			Un pas : PDT	Aucune	7.23c
	Peu importe	Zone Cadre	Zone Active	N/A	7.43b
Peu importe	ZoneÉliminée	Zone Cadre	N/A	7.43a	

8.7 Départs

Une fiche de placement peut indiquer que certaines unités doivent partir.

8.71 Pendant la Phase de Renforts/Départs, retirez de la carte les unités désignées pour partir pendant ce tour. Les unités partent avec le niveau de force indiqué sur la fiche de placement. Si l'unité n'est pas à ce niveau de force, alors son propriétaire déduit les pas nécessaires des pas de remplacements accumulés du type approprié, ou bien il réduit des unités du même type actuellement sur la carte, au taux d'un pas pour un pas. Si une unité qui part se trouve actuellement dans la Zone Cadre ou Éliminée, alors son propriétaire fait partir une autre unité se trouvant sur la carte avec le même symbole de type d'unité et des forces d'attaque et de défense au moins égales, ou bien il paye une pénalité d'un PV (qui annule ce départ).

8.72 N'importe quelle unité aérienne du type désigné pour un départ conviendra. L'unité aérienne peut provenir de la Zone Prête, Mission Accomplie, Endommagée ou Détruite [bien que les avions ont été détruits, les équipes de vol et au sol sont disponibles pour un redéploiement]. Retirez les unités aériennes de la Fiche Aérienne au cours de la Phase de Renforts/Départs.

8.73 Un joueur peut choisir d'annuler le départ de n'importe quelle unité, pour cela il paye 1 PV par unité ne partant pas.

Note : La Zone Active du Tableau de Reconstruction des Unités peut être un endroit pratique pour entreposer les Points d'Appui et unités de ravitaillement venant d'arriver ainsi que les renforts programmés et les groupes de renforts spéciaux. Faites entrer ces unités et marqueurs pendant la phase appropriée. Bien que ceci soit un bon moyen de tout avoir au même endroit, les joueurs auront néanmoins beaucoup de vérifications à faire pour les hexs et bords de carte d'entrée.

9.0 Préparation des Unités Aériennes

9.1 Préparation Aérienne

9.11 Pendant la Phase de Préparation Aérienne du Segment Stratégique, lancez un dé par unité aérienne présente dans la Zone Mission Accomplie. Si le résultat se trouve dans la gamme indiquée (avec les DRM cumulatifs de météo) dans la Zone Mission Accomplie, alors déplacez l'unité dans la Zone Prête. Les unités qui ratent ce jet restent où elles sont. Ne faites pas de jet de préparation pour les unités Leurres ; elles entrent automatiquement dans la Zone Prête à la fin de la Phase de Préparation Aérienne. Ensuite, faites un jet pour chaque unité aérienne présente dans la Zone Endommagée. Les unités qui réussissent entrent dans la Zone Mission Accomplie. Les unités

qui ratent restent où elles sont. Les unités commençant dans la Zone Prête y restent automatiquement (à moins que le résultat de la météo ne comporte des Tempêtes).

9.12 Lors d'un tour de Tempête, toutes les unités aériennes des deux camps commençant la Phase de Préparation Aérienne dans la Zone Prête (y compris les unités aériennes en renforts ou remplacements) sont immédiatement placées dans la Zone Mission Accomplie. Chaque unité doit réussir son jet de préparation pour pouvoir retourner dans la Zone Prête [Voir la Fiche des Opérations Aériennes].

9.13 Les unités aériennes dans la Zone Détruite ne font, pas de jet de préparation. Elles quittent cette zone uniquement par la dépense de Points de Remplacements Aériens ou par Départ [8.72].

10.0 Mouvement Terrestre

Chaque joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités terrestres éligibles pendant les Phases de Mouvement, de Mouvement Motorisé, ou de Mouvement de Réaction ami de chaque tour.

Note Importante : Pour simuler les différences fondamentales entre les armées de l'Axe et Soviétique, les Segments de joueurs ne sont pas identiques [Consultez attentivement la Séquence de Jeu Détaillée]. De plus, les unités de l'Axe et Soviétiques se déplacent souvent à différentes vitesses au cours de certaines de ces phases de mouvement. Par exemple, les unités motorisées de l'Axe peuvent utiliser leur CM totale pendant la Phase de Mouvement de l'Axe, tandis que les unités motorisées Soviétiques ne peuvent dépenser que la moitié de leur CM pendant la Phase de Mouvement Soviétique. Consultez attentivement le Tableau des Phases de Mouvement.

Note 1 : Pendant les phases de mouvement et de mouvement motorisé, les marqueurs « Out of Supply » n'empêchent pas le mouvement des unités.

Note 2 : Les fractions sont gardées lorsque les CM imprimées sont réduites de moitié ou augmentées, car les unités peuvent utiliser le mouvement routier ou bien traverser des villes ou des villes majeures.

10.1 Phase de Mouvement Ami

10.11 Pour connaître les types d'unités Soviétiques et de l'Axe autorisés à se déplacer au cours de leurs Phases de Mouvement Ami, reportez-vous au Tableau des Phases de Mouvement.

10.12 Les unités de l'Axe recevant des remplacements ne peuvent pas se déplacer pendant tout le Segment de l'Axe. Indiquez-les au début de la Phase de Mouvement de l'Axe en plaçant des marqueurs de Réception de Remplacements. Vous êtes libres de créer plus de marqueurs qu'il n'en existe en cas de besoin. Retirez les marqueurs ou réalignez les unités pendant l'Interphase de Changement de Tour.

10.13 Les formes de mouvements spécialisés suivantes sont autorisées pendant les phases de mouvement Soviétiques ou de l'Axe :

a. Mouvement Ferroviaire : La CM des unités de combat, des URM et des Dépôts de Ravitaillement effectuant un Mouvement Ferroviaire est de soixante (60) hexs de Voies

Ferrées amies connectés [11.1]. L'artillerie ferroviaire (en mode mobile) et les trains blindés se déplacent selon leur CM imprimée.

b. Flottes : Elles peuvent se déplacer de soixante hexs de rivière majeure, côtier ou de mer connectés. L'Interdiction Aérienne de l'Axe peut réduire la vitesse de mouvement des flottes [11.2].

c. Mouvement Stratégique : Toute unité éligible avec une CM supérieure à zéro se déplace en multipliant sa CM par 1,5 [11.3].

d. Mouvement de Débordement : Les unités et piles motorisées de l'Axe et Soviétiques (et les unités de cavalerie Soviétiques) peuvent se qualifier pour faire un Débordement [11.4].

e. Mouvement d'Infiltration : Les unités motorisées de l'Axe avec une CM de 7 ou plus peuvent dépenser l'intégralité de leur CM pour se déplacer directement d'une ZDC ennemie à une autre, lorsque cela n'est pas interdit par la météo, le terrain, ou le ravitaillement. Les unités motorisées Soviétiques ne peuvent pas faire ce type de mouvement pendant la Phase de Mouvement Soviétique [11.5]. Les unités de cavalerie Soviétiques et de l'Axe avec une CM jaune de 6 peuvent également faire un Mouvement d'Infiltration pendant leurs Phases de Mouvement respectives.

f. Mouvement Minimum : Une unité peut être capable de se déplacer d'un hex même si elle n'a pas suffisamment de points de mouvement pour cela [11.9].

g. Renforts : Tous les renforts Soviétiques (sauf les unités UR/MG) et de l'Axe entrent sur la carte et se déplacent pendant leurs Phases de Mouvement amies respectives. Les unités de combat non motorisées Soviétiques et de l'Axe avec des CM oranges et vertes, les URM et les Dépôts de Ravitaillement ne peuvent entrer en jeu que pendant leurs Phases de Mouvement respectives.

10.14 Voici les formes de mouvements spécialisés autorisées au cours de la Phase de Mouvement Soviétique :

Mouvement de Train Blindé Soviétique : Les trains blindés peuvent se déplacer d'un maximum de 48 hexs de Voie Ferrée amis connectés s'ils se déplacent pendant cette phase. L'Interdiction de l'Axe peut réduire la vitesse de mouvement d'un train blindé [11.15].

10.2 Phase de Mouvement Motorisé

10.21 Pour connaître les types d'unités Soviétiques et de l'Axe autorisés à se déplacer pendant leurs Phases de Mouvement Motorisé respectives, reportez-vous au Tableau des Phases de Mouvement.

10.22 Les unités Soviétiques recevant des remplacements ne peuvent pas se déplacer pendant tout le Segment Soviétique. Elles sont désignées avant tout mouvement de la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique. Désignez-les de la même façon que les unités de l'Axe [10.12].

10.23 Les formes de mouvements spécialisés autorisées pendant les Phases de Mouvement Motorisées respectives Soviétiques et de l'Axe sont :

- **Mouvement de Débordement :** Identique à la Phase de Mouvement.
- **Renforts :** Seuls les renforts Soviétiques et de l'Axe motorisés peuvent entrer et se déplacer pendant leurs Phases de Mouvement Motorisé respectives.
- **Mouvement de Flottille.**

10.24 Les formes de mouvements spécialisés autorisées uniquement pendant la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique sont :

- Mouvement d'Infiltration :** Les unités motorisées Soviétiques avec une CM de 7 ou plus peuvent dépenser l'intégralité de leur CM pour se déplacer directement d'une ZDC ennemie à une autre. Les unités motorisées de l'Axe ne peuvent pas faire de Mouvement d'Infiltration pendant leur Phase de Mouvement Motorisé.
- Mouvement de Trains Blindés :** Identique à la Phase de Mouvement.

Note : Comme la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique a lieu avant la Phase de Mouvement Soviétique, le joueur Soviétique peut vouloir marquer les trains blindés qui se déplacent pendant la Phase de Mouvement Motorisé. Les unités peuvent être pivotées, ou bien utilisez des marqueurs « Activated ».

- Activation d'unités non motorisées Soviétiques :** Un QG Soviétique à portée avec des points de commandement non interdits peut activer une unité non motorisée (y compris les unités avec une CM orange ou verte) par point de commandement. Les unités activées peuvent dépenser l'intégralité de leur CM. Sauf empêchement par un QG Soviétique Non Op [22.24b], chaque QG peut également activer une unité de la Garde à portée [22.41] sans dépenser de point de commandement (même si la valeur de commandement du QG a été réduite à zéro). Placez un marqueur « Activated » sur chaque unité activée pour indiquer qu'il n'y a pas de mouvement pendant la Phase de Mouvement. Retirez ces marqueurs pendant l'Interphase de Changement de Tour.

Note : Cette section repose sur plusieurs sections de règles ultérieures : 22.11, Portée de Commandement ; 22.12, Portée de Commandement et Activation ; 22.22 et 22.24 Restrictions de QG Non-Op ; et 13.24 Effets de l'Interdiction.

10.3 Phase de Mouvement de Réaction Ami

Seules les unités motorisées Soviétiques et de l'Axe peuvent se déplacer pendant cette phase. Elles peuvent dépenser jusqu'à la moitié de leur CM [14.1]. Plusieurs conditions limitent ou empêchent le Mouvement de Réaction [14.11].

10.4 Comment Déplacer les Unités Terrestres

Procédure : Déplacez les unités ou les piles une par une, d'un hex à un hex adjacent, en traçant un chemin d'hex continu sur

la grille hexagonale. Une unité ne peut pas sauter par-dessus un hex. Chaque unité dépense un certain nombre de Points de mouvement (PM) de sa Capacité de Mouvement (CM) pour pouvoir entrer dans chaque hex ou pour traverser certains côtés d'hex. Voir le Tableau des Effets du Terrain (TET) pour les coûts en PM des divers types de terrains.

Note 1 : Le mouvement peut être réduit ou complètement éliminé à cause du manque de ravitaillement, du terrain, de la météo, de l'interdiction, ou des ZDC ennemies. Le mouvement peut être amélioré en utilisant des routes, le mouvement stratégique, ou le mouvement ferroviaire.

Note 2 : Les avances et les retraites [16.5 et 16.4] ne sont pas des mouvements. Les unités qui avancent ou qui retraitent ne dépensent pas de points de mouvement.

10.5 Restrictions de Mouvement

10.51 Il n'y a pas de limite au nombre d'unités amies pouvant traverser un même hex au cours d'un tour. Les limites d'empilement s'appliquent à la fin des phases de combat, de Mouvement de Réaction, ou de Mouvement.

10.52 Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois pendant sa Phase de Mouvement. Elle ne peut normalement pas dépenser plus de PM que sa CM lorsqu'elle se déplace au cours d'une quelconque Phase de Mouvement [exception : Mouvement Minimum, 11.9]. Les unités ne sont jamais forcées de se déplacer. Les PM inutilisés ne peuvent pas être accumulés pour être utilisés ultérieurement, ni transférés à d'autres unités.

10.53 Les unités peuvent se déplacer ensemble dans une pile. La capacité de mouvement de la pile est celle de l'unité la plus lente. Le joueur peut séparer une pile en le déclarant. La pile cesse temporairement son mouvement. Le joueur déplace maintenant les unités qui se séparent de la pile avec les PM qu'ils leur restent. Ensuite le joueur revient à la pile réduite et continue à la déplacer en fonction de la CM la plus basse parmi les unités restant dans la pile. La séparation d'unités peut avoir lieu plusieurs fois au cours du mouvement d'une pile donnée. Eventuellement, les unités d'une pile peuvent être « laissées » dans n'importe quel hex où entre la pile (c'est un bon moyen d'abandonner les unités lentes et de permettre à une pile d'avancer plus vite). Les piles ne peuvent pas récupérer de nouvelles unités au cours de leur mouvement. Lorsqu'une pile a cessé de se déplacer au cours d'une Phase de Mouvement, d'autres unités peuvent entrer dans son hex (en respectant les limites d'empilement).

10.54 Une unité amie ne peut jamais entrer dans un hex contenant une unité de combat ennemie. Elle peut se déplacer à travers des hex occupés ou contrôlés par des unités amies (s'ils ne sont pas en ZDC ennemie), sans coût supplémentaire en PM.

10.55 En fonction des restrictions du terrain ou du scénario, le mouvement (ou la retraite) entre des cartes adjacentes est autorisé. Sauf mention contraire dans les instructions du scénario, le mouvement hors-carte (et non entre les cartes) est interdit. Les unités forcées de retraire hors de la carte sont retirées du jeu et placées dans la Zone Cadre ou Reconstruction Interdite.

Exception : Pions Régiments de Substitution [24.0] et URM.

10.56 Les instructions du scénario peuvent empêcher le mouvement de certaines unités pendant certains tours, ou peuvent empêcher le mouvement dans ou hors de certaines zones de la carte. Par exemple, les unités d'un ou des deux camps peuvent ne pas être autorisées à traverser les frontières nationales pendant certains tours.

10.57 Les QG Soviétiques Non-Opérationnels restreignent le mouvement des unités Soviétiques à Portée de Commandement [22.25g].

10.58 Certaines unités paient les coûts de mouvement motorisé, mais ne se déplacent pas pendant la Phase de Mouvement Motorisé, ou la Phase de Réaction amie. Ce sont :

- a. Les unités d'artillerie super-lourde de l'Axe et Soviétiques (CM verte) [voir 23.41 pour des restrictions de mouvement supplémentaires].
- b. Toutes les autres unités d'artillerie et Antichars (AT) de l'Axe (CM orange).
- c. Toutes les autres unités d'artillerie, antichars (AT) et antiaériennes (AA) Soviétiques (CM orange)—à moins d'être activées par un QG Soviétique pour se déplacer au cours de la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique.
- d. Les URM Soviétiques et de l'Axe avec une CM de huit (symbole de camion et CM orange).

10.6 Effets des Zones de Contrôle

10.61 Les ZDC amies n'affectent pas le mouvement des unités amies.

10.62 Les ZDC ennemies affectent presque tous les mouvements amis. Les deux exceptions principales sont : le Mouvement de Débordement [11.4] et le Mouvement d'Infiltration [11.5].

10.63 Les unités amies peuvent entrer dans une ZDC ennemie en utilisant tous les types de mouvements, sauf :

- a. Le Mouvement Stratégique.
- b. Le Mouvement Ferroviaire [exception : les trains blindés peuvent entrer en ZDC ennemie].
- c. Les unités utilisant le Mouvement de Réaction peuvent entrer dans une ZDC ennemie uniquement si l'hex contient déjà une ou plusieurs unités de combat amies. Si une unité amie n'a pas les PM nécessaires, elle ne peut pas entrer dans l'hex.

10.64 Les unités qui entrent dans une ZDC ennemie doivent payer un PM supplémentaire.

Exception 1 : Les unités en Réaction ne paient pas ce PM supplémentaire.

Exception 2 : Le Mouvement d'Infiltration ou Minimum n'est pas affecté, parce que l'intégralité de la CM de l'unité amie est dépensée pour couvrir tous les coûts de terrain et de ZDC associés au mouvement d'un hex.

10.65 Les unités qui entrent dans une ZDC ennemie cessent immédiatement leur mouvement [exception : Mouvement de Débordement ; 11.4].

10.66 Les unités ne peuvent pas se déplacer directement d'un hex en ZDC ennemie à un hex adjacent également en ZDC ennemie [exception : Mouvement d'Infiltration ; 11.5].

10.67 Les unités peuvent commencer leur Phase de Mouvement en quittant un hex se trouvant en ZDC ennemie, traverser un ou plusieurs hexs ne se trouvant pas en ZDC ennemie, puis entrer dans un hex en ZDC ennemie s'il leur reste suffisamment de points de mouvement.

Note : La météo a un impact majeur sur la projection des ZDC. Consultez attentivement le Tableau des Effets du Terrain. Le changement de la météo peut permettre aux ZDC d'être projetées à travers certains côtés d'hexs là où ce n'était pas possible précédemment ; par exemple, pendant un tour de Neige ou Arctique, les ZDC s'étendent à travers les côtés d'hexs de rivières majeures ou de lacs. Et les unités peuvent perdre la capacité à projeter des ZDC ; par exemple, pendant les tours de Pluie, les unités motorisées ne peuvent projeter des ZDC que dans les hexs de villes ou villages adjacents et à travers des côtés d'hexs traversés par une route ou une Voie Ferrée.

10.7 Effets du Terrain sur le Mouvement

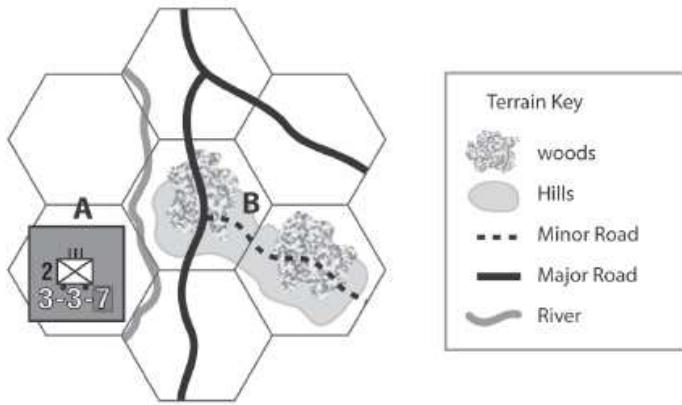
Consultez le Tableau des Effets du Terrain (TET) pour identifier tous les types de terrains de la carte, et pour connaître les coûts en Points de Mouvement pour entrer dans, ou traverser chaque élément de terrain, en se basant sur le type de l'unité et la condition météo.

10.71 Les unités terrestres dépensent des Points de Mouvement (PM) pour entrer dans, ou traverser des hexs. Elles ne dépensent pas de PM pour sortir des hexs. Chaque type de terrain peut affecter le mouvement à travers les côtés d'hexs ou dans les hexs.

Note : Généralement, la CM d'une unité représente le nombre d'hexs de terrain clair qu'une unité peut franchir au cours d'une Phase de Mouvement par temps clair.

10.72 Si un hex contient plus d'un type de terrain [exemple : clair et colline], alors les unités n'étant pas sur une route paient le coût en PM le plus élevé [Exemple : par temps Clair, une unité ne se déplaçant pas sur une route devrait payer 2 PM pour occuper un hex contenant à la fois du terrain clair et une colline]. En général, les unités utilisant les routes dépensent moins de PM pour entrer dans les hexs. Le terrain d'un hex ou d'un côté d'hex avec le signe plus (+) ajoute ce nombre de PM au coût le plus élevé lorsque l'unité n'est pas sur une route et traverse un tel côté d'hex ou entre dans un tel hex.

EXEMPLE : (Consultez le TET et l'illustration ci-dessous). La météo est Claire. Une unité motorisée de l'Axe avec une CM de 7 n'a pas encore dépensé de PM et doit maintenant traverser le côté d'hex A (rivière) pour occuper l'hex B. Ce mouvement d'un hex coûte 5 PM à l'unité motorisée (2 PM pour la colline, +2 PM pour les bois, et +1 PM pour traverser la rivière).



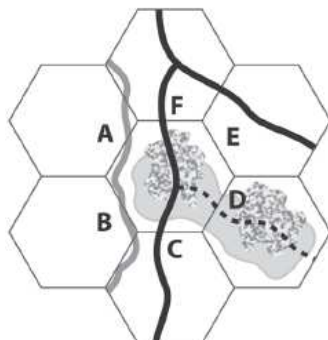
10.73 Effets du Terrain et des Voies Ferrées

- Les unités utilisant le Mouvement Ferroviaire dépensent un PM ferroviaire pour entrer dans, et occuper chaque hex de Voie Ferrée, quel que soit le terrain présent dans l'hex ou sur le côté d'hex.
- Les unités se déplaçant d'un hex à un autre le long d'une Voie Ferrée (mais sans faire de Mouvement Ferroviaire) bénéficient de trois avantages pour le mouvement :
 - Lorsqu'elles entrent dans un hex de bois, le coût en PM est diminué de un par tous les temps.
 - Lorsqu'elles traversent un côté d'hex de rivière ou de rivière majeure, le coût en PM pour les deux types de côtés d'hex est annulé. Les unités qui traversent paient le coût du terrain pour entrer dans l'hex se trouvant de l'autre côté de la rivière/ rivière majeure traversée.
 - Les unités motorisées (ou celles avec une CM orange ou verte) peuvent entrer dans un hex de marais.

10.74 Mouvement sur Route Par Temps Clair : Les unités se déplaçant directement d'un hex à un autre le long d'une route (le symbole de route traverse chaque côté d'hex) dépensent des PM au taux de mouvement routier applicable, au lieu de payer les coûts du côté d'hex et du terrain de l'hex. Consultez le TET et l'exemple suivant.

La condition météo est Claire dans tous les cas. L'hex de l'exemple est entouré par les hex A-F. Les côtés d'hex A et B sont des côtés d'hex de rivière. Le terrain de l'hex est colline boisée. Une route principale traverse les côtés d'hex C et F. Une route secondaire traverse le côté d'hex D.

EXEMPLE 1 : Une unité entre dans l'hex en utilisant le mouvement routier et s'y arrête. Le coût en PM pour faire ce mouvement par les côtés d'hex C ou F le long de la route principale est d'un-demi PM. Le coût en utilisant la route secondaire à travers le côté d'hex D est d'un PM.



EXEMPLE 2 : Une unité entre et traverse l'hex tout en restant sur le même type de route. L'unité entre dans l'hex à travers le côté d'hex de route principale C, reste sur la route principale pour traverser l'hex, et entre dans l'hex adjacent en traversant le côté d'hex F. Le

coût en PM est d'un-demi PM pour traverser le côté d'hex C et un autre demi-PM pour traverser le côté d'hex F.

EXEMPLE 3 : Mouvement à travers l'hex en utilisant différents types de routes. Une unité qui entre dans l'hex à travers le côté d'hex de route secondaire paiera 1 PM car l'hex contient un terrain non-clair. Si l'unité continue de se déplacer sur route, elle changera de route et traversera les côtés d'hex C ou F le long de la route principale où le coût d'entrée dans un des hexs adjacents sera d'un-demi PM. Coût total : un PM et-demi. (L'entrée à travers les côtés d'hex C et F, et la sortie par le côté d'hex D coûterait la même chose).

EXEMPLE 4 : Entrée à travers un côté d'hex de route ; sortie par un côté d'hex sans route. L'effet de la route dans l'hex est ignoré, et le coût de mouvement est donc le coût du terrain non-routier présent dans l'hex.

Exception : L'entrée par une route annule toujours le coût des côtés d'hex de rivières.

NOTE DE CONCEPTION : Barbarossa n'est pas un système au niveau tactique. Il n'y a pas de calcul « à moitié sur la route ni à moitié hors de la route ».

EXEMPLE 1 : Une unité motorisée entre dans l'hex de l'exemple par le côté d'hex C et en sort par le côté d'hex sans route E. Elle devra payer 4 PM pour entrer dans l'hex (2 PM pour la colline, +2 PM pour les bois), plus un PM pour entrer dans l'hex clair E, pour un coût total de 5 PM.

Note : Se déplacer à travers plusieurs hexs en utilisant le mouvement routier devrait coûter moins de PM. L'unité motorisée peut entrer dans l'hex de l'exemple par le côté d'hex C, et en sortir par le côté d'hex F, rester sur la route dans l'hex F, et en sortir par le côté d'hex de route pour entrer dans l'hex E, pour un coût total d'un PM et-demi.

EXEMPLE 2 : Une unité motorisée entre dans l'hex de l'exemple par le côté d'hex C et en sort par le côté d'hex sans route A. L'unité paie à nouveau 4 PM pour entrer dans l'hex. Elle paie un PM pour entrer dans l'hex de terrain clair A, plus un PM pour traverser un côté d'hex de rivière sans pont, pour un coût total de six PM.

10.75 Mouvement Routier Par Météo Non Claire

- Autoroutes :** Aucune condition météo ne dégrade le mouvement le long d'une autoroute. Elles coûtent toujours un-demi PM par hex.
- Routes Principales :** Pendant les tours de Pluie, Neige ou Arctique, le coût en PM pour entrer dans un hex via une route principale est d'un PM par hex.
- Routes Secondaires :** Consultez attentivement le TET.
 - Gel, Neige, et Arctique**
 - Le coût d'entrée par un côté d'hex de route secondaire est d'un PM lorsqu'il Gèle.
 - Le coût d'entrée par un côté d'hex de route secondaire est de deux PM lorsque le temps est Neige ou Arctique.
 - Pluie** (ou Pluie Prolongée dans les hexs de bois). [Consultez la Colonne Pluie du TET]. Au lieu de payer un-demi PM (coût par temps Clair) pour entrer dans un

hex de terrain clair sur une route secondaire, le coût est maintenant de deux ou trois PM. Tous les hexs non clairs nécessitent de payer des PM au taux de la colonne Pluie pour tous les terrains, sauf les bois qui sont ignorés.

EXEMPLE : Consultez l'illustration ci-contre. Si le côté d'hex D est traversé depuis n'importe quelle direction, le coût sera de trois PM. Les deux hexs contiennent une colline dont le coût est de trois PM par temps de Pluie. Les deux hexs contiennent également des bois ; mais comme le mouvement se fait sur une route secondaire, ils sont ignorés. Si les deux hexs partageant le côté d'hex D étaient du terrain clair, le coût en PM pour y entrer à partir de la route secondaire serait de deux PM pour :

- les unités non motorisées de l'Axe ou Soviétiques qui n'ont pas de CM orange ou verte.
- les unités blindées Soviétiques.

Le coût serait de trois PM pour toutes les autres unités, sauf celles avec une CM verte qui ne peuvent pas du tout utiliser les routes secondaires par temps de pluie.

10.76 Rivières Majeures : Il existe quatre méthodes pour traverser un côté d'hex de rivière majeure :

- a. Traverser par un côté d'hex de pont, en payant le taux routier normal pour entrer dans l'hex se trouvant de l'autre côté de la rivière majeure.
- b. Traverser grâce à une unité de Pontonniers ou par un côté d'hex de Voie Ferrée avec un pont, en payant le coût du terrain dans l'hex se trouvant de l'autre côté de la rivière majeure.
- c. Traverser un côté d'hex de rivière majeure sans pont par temps Clair, Pluie, ou Gel : l'unité commence sa Phase de Mouvement (mais pas une phase de réaction ni motorisée) adjacente au côté d'hex de rivière à traverser. L'unité dépense toute sa CM et entre dans un hex adjacent de l'autre côté de la rivière majeure.
Exception : Les unités blindées, toutes les unités d'artillerie et les URM avec une CM orange ne peuvent traverser une rivière majeure que par un pont. Elles peuvent traverser n'importe où que lorsque la rivière majeure est gelée [10.76d].
- d. Traverser un côté d'hex de rivière majeure pendant un tour de Neige ou Arctique. Les rivières majeures sont gelées, et leurs côtés d'hexs deviennent des côtés d'hexs +1 PM qui peuvent être traversés pendant un mouvement normal.

10.77 Hexs et Côtés d'Hexs de Lacs et de Mers

- a. **Lacs :** Ces splendides barrières défensives deviennent inexistantes pendant les tours de Neige et Arctiques. Consultez le TET pour connaître les coûts de terrains par temps de Neige ou Arctique. Notez qu'une fois gelés, ces hexs et côtés d'hexs ne « dégèlent » pas jusqu'à la fin du scénario.
- b. **Mers :** Les hexs et côtés d'hexs de mers et mers peu profondes gelés deviennent infranchissables à toutes les flottilles et unités navales ainsi qu'aux unités terrestres. Notez qu'une fois gelés à cause du temps Arctique, ces hexs et côtés d'hexs ne « dégèlent » pas jusqu'à la fin du scénario.

10.78 Etangs : Pendant les tours Clairs et de Pluie, les unités motorisées et celles avec une CM orange entrent (ou sortent)

d'un hex d'étang uniquement par des côtés d'hexs traversés par des routes ou des Voies Ferrées. Aucun mouvement à travers-champs n'est autorisé ; elles doivent suivre le chemin de la route ou de la Voie Ferrée tant qu'elles sont dans des hexs d'étangs. Par temps de Gel, Neige ou Arctique, les étangs peuvent être pénétrés par n'importe quel côté d'hex (ils ont gelé), mais les unités motorisées et celles avec une CM orange payent le coût applicable de l'étang.

Note : Si des unités motorisées ou avec une CM orange occupent un hex d'étang sans route lors d'un tour où le temps devient Clair ou Pluie, elles ont des problèmes. A moins de pouvoir utiliser un Mouvement Minimum pour entrer dans un hex adjacent sans étang, elles ne peuvent pas bouger ni retraire avant que l'étang ne gèle à nouveau.

10.79 Hexs de villes majeures : Comme les ZDC ne s'étendent pas dans les hexs de villes majeures, les unités amies peuvent :

- a. Sortir d'un hex de ville majeure et entrer directement dans un hex adjacent se trouvant en ZDC ennemie (où le mouvement doit s'arrêter).
- b. Entrer dans un hex de ville majeure adjacent vacant en payant le coût normal en PM puis sortir de cet hex si elles ont suffisamment de PM pour cela.

11.0 Mouvement Spécialisé

11.1 Mouvement Ferroviaire

11.11 Toute unité de combat ou non combattante en Ravitaillement Général ou de Secours peut se déplacer par Voie Ferrée. Pour cela, l'unité commence dans un hex de Voie Ferrée à au moins trois hexs de distance (au moins deux hexs d'intervalle) d'une unité de combat ennemie, et ne doit pas commencer dans une Zone d'Interdiction aérienne [13.21]. La Voie Ferrée doit faire partie d'un réseau ferroviaire [6.4]. Les unités d'artillerie super-lourde ne peuvent utiliser le mouvement ferroviaire que lorsqu'elles sont sur leur face mobile.

11.12 Une unité peut utiliser le mouvement ferroviaire autant de fois qu'elle le souhaite au cours d'une partie, mais uniquement une seule fois par tour. Les unités font leur Mouvement Ferroviaire pendant la Phase de Mouvement ami. Elles se déplacent d'un maximum de 60 hexs le long d'hexs de Voies Ferrées amies connectées, en changeant de Voie Ferrée uniquement dans les hexs où deux lignes ou plus se croisent. Chaque hex coûte un point de mouvement ferroviaire. Une unité se déplaçant par le train ne peut pas faire d'autre mouvement pendant sa phase de mouvement. Une unité se déplaçant par le train ne peut pas se déplacer dans les trois hexs d'une unité de combat ennemie (deux hexs d'intervalle), et ne peut pas entrer dans une ZDC ennemie.

Exception 1 : Les trains blindés Soviétiques [22.31] peuvent se déplacer pendant leur Phase de Mouvement ou leur Phase de Mouvement Motorisé (mais pas les deux), et entrer dans des ZDC ennemies puis engager le combat. Ils ne peuvent se déplacer que de 48 hexs au maximum.

Exception 2 : L'artillerie super-lourde et l'artillerie ferroviaire se déplace selon sa CM et peut s'approcher à deux hexs (un hex d'intervalle) d'une unité de combat ennemie.

11.13 Capacité Ferroviaire : Les deux camps peuvent utiliser les Voies Ferrées pour déplacer un nombre limité de points d'empilement à chaque tour. C'est la Capacité Ferroviaire, elle est précisée dans les instructions du scénario [voir Livret de Jeu]. Les trains blindés et l'artillerie ferroviaire ne comptent pas dans la Capacité Ferroviaire. Un QG ou une unité avec une valeur d'empilement de zéro utilise un point d'empilement de la Capacité Ferroviaire. Une URM (un PRA) utilise un point d'empilement ; un Dépôt de Ravitaillement (deux PRA) utilise deux points de la Capacité Ferroviaire.

11.14 Les renforts des deux camps peuvent entrer en jeu par Mouvement Ferroviaire. Ils comptent dans la Capacité Ferroviaire utilisée pendant leur tour d'entrée.

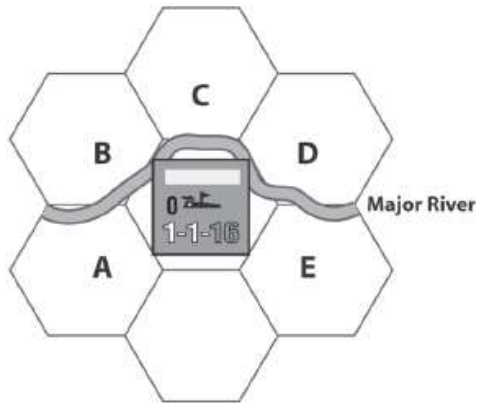
11.15 Chaque hex de Voie Ferrée en Zone d'Interdiction coûte douze (12) PM ferroviaires pour y entrer [13.21].

11.2 Mouvement des Flottes

11.21 Les unités de flottilles ne se déplacent que le long d'hex connectés par des rivières majeures, de canaux, côtiers, ou des côtés d'hex de mer. Chaque hex coûte un PM de flottille [Note : chaque hex en Zone d'Interdiction coûte quatre PM de flottille].

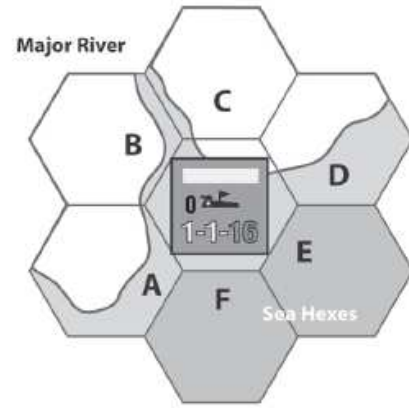
11.22 Les flottilles peuvent se déplacer pendant la Phase de Mouvement et la Phase de Mouvement Motorisé amie.

11.23 Mouvement Sur Rivière Majeure : Les rivières majeures couvrent les côtés d'hex de deux hex adjacents [voir ci-dessous].



Les flottilles se déplacent sur les rivières majeures au coût d'un PM par hex. Dans l'exemple précédent, la flottille pourrait entrer dans l'hex A ou E de cette façon. Les flottilles peuvent aussi « changer de rive » au coût d'un PM. La flottille ci-dessus pourrait changer de bord sur la rivière majeure en entrant dans les hexs B, C ou D au coût d'un PM. Les flottilles peuvent également traverser les côtés d'hex reliant les rivières majeures aux canaux.

11.24 Hexs de Mer et Côtiers : Les flottilles se déplacent entre des hexs côtiers, de rivière majeure ou de mer au coût d'un PM par hex.



EXEMPLE : La flottille occupe un hex côtier. Elle peut entrer dans n'importe lequel des hexs adjacents au coût d'un PM par hex.

11.25 Hexs de Canaux : Contrairement aux rivières majeures, les canaux n'occupent qu'un seul côté d'hex. Les flottilles ne peuvent pas changer de rive sur les canaux, mais peuvent se déplacer d'un hex à un autre contenant le symbole de canal au coût d'un point de mouvement de flottille par hex. Les flottilles peuvent aussi se déplacer à travers des côtés d'hex où des canaux et des rivières majeures se rencontrent.

11.26 Les flottilles ne peuvent pas entrer dans les hexs occupés par l'ennemi et cessent leur mouvement en entrant dans une ZDC ennemie.

11.27 Les flottilles ne peuvent pas bouger lorsqu'il Neige. Les flottilles cessent définitivement leur mouvement dès que le premier résultat météo Arctique est obtenu.

11.3 Mouvement Stratégique

11.31 Les unités éligibles des deux camps peuvent utiliser le mouvement stratégique. Les unités font des mouvements stratégiques uniquement pendant leur Phase de Mouvement. Pour cela, augmentez leur capacité de mouvement de moitié. Consultez la Table de Conversion de CM sur la fiche d'aides de jeux.

11.32 Pour être éligible, une unité doit :

- avoir une CM supérieure à zéro.
- commencer sa Phase de Mouvement dans un hex de route secondaire, de route principale ou d'autoroute.
- être en Ravitaillement Général dans chaque hex où elle entre, et
- être à au moins trois hexs d'une unité de combat ennemie dans chaque hex où elle entre (au moins deux hexs d'intervalle), et
- ne pas avoir commencé son mouvement dans une Zone d'Interdiction ni se déplacer dans une telle zone.

11.33 Les trains blindés, l'artillerie ferroviaire et les flottilles ne sont pas éligibles pour le mouvement stratégique.

11.34 Toute unité effectuant un Mouvement Stratégique doit se déplacer uniquement le long d'une autoroute, d'une route

principale ou secondaire (et non une voie ferrée). Une unité ne peut faire un Mouvement Stratégique qu'une seule fois par tour.

Note : Toutes les unités de l'Axe ne sont pas capables d'utiliser les autoroutes pour le mouvement stratégique.

11.35 La météo n'affecte pas les autoroutes ni les routes pour le mouvement stratégique. Pendant les tours de Pluie, ce sont les autres coûts du terrain qui s'appliquent dans les hexs de routes secondaires, mais les unités peuvent quand même effectuer un mouvement stratégique dans ces hexs.

11.4 Débordement

Un Débordement est une tentative d'entrée dans un hex occupé par l'ennemi (l'hex cible). Bien que cela ressemble à un combat [15.0], le Débordement fait partie du mouvement. Pendant la Phase de Mouvement ou la Phase de Mouvement Motorisé amie, n'importe quelle unité ou pile d'unités de combat motorisé peut tenter de faire un Débordement contre une unité ou une pile ennemie.

11.41 Seules les unités motorisées et les unités de cavalerie Soviétiques sont autorisées à faire des Débordements. Une seule unité, ou pile d'unités (en respectant l'empilement), peut faire un seul Débordement. Les unités dans une pile en Débordement doivent avoir commencé la phase empilées. Elles restent empilées pendant le Débordement

11.42 Restrictions

a. Rapport de Force : Les unités qui Débordent doivent obtenir un rapport de force minimum. Ce rapport doit être d'au moins 5-1 si l'unité ou la pile entièrement motorisée est Allemande, ou au moins 7-1 pour toutes les autres unités Allemandes non motorisées, ou les piles contenant une ou plusieurs unités non Allemandes. Tous les Débordements Soviétiques doivent être à au moins 7-1. Si le Débordement est fait contre un hex contenant une ou plusieurs unités Inconnues, retournez l'unité sur sa face connue après la déclaration du Débordement. Si la force de défense de l'hex cible est maintenant suffisamment grande pour diminuer le rapport de force en dessous du minimum nécessaire, alors le Débordement est annulé, mais la pile qui déborde devra alors attaquer l'hex cible au cours de la phase de combat. D'autres unités amies peuvent entrer dans des hex adjacents à l'hex cible et se joindre à l'attaque.

b. Météo : Le Débordement n'est pas autorisé pendant les tours de Pluie, Neige, ou Arctique, ni dans les hexs affectés par la Pluie Prolongée.

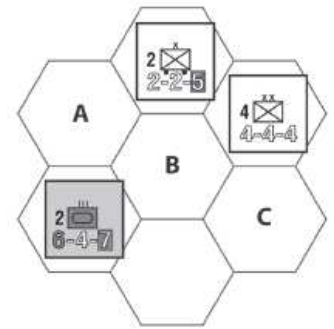
c. Terrain : Les Débordements sont interdits à travers les côtés d'hexs de rivières majeures, de lacs (avec ou sans pont), ou dans les hexs de montagnes ou alpins. D'autres éléments de terrain apportent des restrictions partielles :

1. Un hex d'étang ne peut être pris pour cible que lorsqu'il Gèle.
2. Un hex de ville majeure, de ville ou de fortification ne peut être pris pour cible que si le rapport de force est d'au moins 12-1 et si la pile qui déborde comporte une unité du génie motorisée.

d. ZDC Ennemies Multiples : Une unité ne peut pas Déborder depuis un hex se trouvant dans la ZDC d'unités l'y projetant depuis plusieurs hexs. Voir l'exemple suivant.

EXEMPLE 1 : Le débordement est autorisé si le régiment blindé entre dans l'hex A. La seule ZDC ennemie projetée dans l'hex A est celle de la brigade motorisée Soviétique, la cible du débordement.

EXEMPLE 2 : Le régiment blindé ne peut pas déborder la brigade motorisée Soviétique s'il entre dans l'hex B, car la brigade et la division d'infanterie Soviétique projettent toutes deux une ZDC dans l'hex. Note : Cette règle s'applique aussi aux situations où les unités ennemies dans l'hex cible du débordement n'exercent pas de ZDC, mais que des unités ennemies présentes dans un ou plusieurs hexs adjacents exercent une ZDC.



e. Une unité avec un marqueur « Out of Supply » ne peut pas Déborder. Le Ravitaillement d'Attaque n'est pas utilisé pendant le Débordement.

f. Les unités d'artillerie ne peuvent pas Déborder ni faire partie d'une pile qui Déborde [exception : les unités anti-aériennes motorisées Allemandes sont autorisées à Déborder]. L'artillerie ne peut pas fournir de soutien offensif ou défensif. Les missions de Soutien Aérien ne sont pas autorisées. Les unités d'artillerie dans un hex cible utilisent uniquement leur force de défense.

g. Le débordement ne peut pas être fait dans le cadre d'un Mouvement Minimum parce que si le coût du terrain dépasse les PM disponibles, il n'y aura pas de PM pour payer le coût du Débordement [11.93].

h. Les unités motorisées Italiennes, Hongroises, Roumaines et Slovaques ne peuvent ni effectuer ni participer à un Débordement, et ne peuvent pas se déplacer avec d'autres unités de l'Axe qui font un Débordement [elles n'avaient ni l'entraînement ni la doctrine].

11.43 Procédure

a. Déplacer les unités en Débordement dans un hex adjacent à l'hex cible, en payant les coûts normaux du terrain et des ZDC. Déclarez le Débordement. Si les unités qui débordent ont commencé leur Phase de Mouvement adjacentes à l'hex cible [mais n'oubliez pas 11.42d], déclarez simplement le Débordement.

b. Chaque unité qui déborde dépense un PM pour le coût du débordement plus le coût du terrain de l'hex cible (avec le taux routier lorsque les deux hexs sont reliés par une route). Il n'y a pas de coût supplémentaire pour entrer dans une ZDC s'étendant dans l'hex cible depuis un autre hex.

EXEMPLE : Si l'hex de débordement contient une colline, le coût total sera 1 PM pour le débordement plus 2 PM pour la colline (pour un total de 3 PM), plus le coût pour traverser le côté d'hex (éventuellement).

c. Laissez la pile qui déborde dans l'hex adjacent à l'hex cible. Les unités qui ne sont pas autorisées à Déborder restent adjacentes et ne peuvent pas participer.

- d. Additionnez les forces d'attaque des unités de la pile en débordement.
- e. Additionnez les forces de défense de toutes les unités ennemies dans l'hex cible.

Note 1 : Si le débordement est fait contre un hex cible contenant une ou plusieurs unités Inconnues, retournez ces unités sur leur face Connue après la déclaration du Débordement. Si la force de défense de l'hex cible est maintenant suffisante pour réduire le rapport de force en-dessous du minimum nécessaire alors le Débordement est annulé, et la pile en Débordement doit maintenant attaquer l'hex cible pendant la Phase de Combat. D'autres unités amies peuvent entrer dans des hexs adjacents à l'hex cible et se joindre à l'attaque.

Note 2 : Si des unités avec une force de zéro sont révélées, retirez-les immédiatement du jeu. Si le fait de retirer une unité avec une force de zéro laisse l'hex cible vacant, alors il n'y a pas de Débordement. Les PM dépensés par la ou les unités en Débordement sont récupérés. L'unité ou la pile en débordement doit maintenant entrer dans l'hex vacant, en payant le coût du terrain normal ainsi que des ZDC. Cette unité ou pile est maintenant libre de continuer son mouvement (et peut être d'exécuter d'autres Débordements), dans la limite des PM disponibles.

- f. Comparez maintenant la force des unités en débordement à celle des unités en défense dans l'hex cible pour déterminer si des DRM de rapport de force s'appliquent [voir la Table de Débordement].
- g. Combinez les DRM désavantageux du Défenseur avec le DRM du rapport de force de l'attaquant pour obtenir le DRM total [voir la Table de Débordement].
- h. Ajustez le DRM total de l'attaquant avec les DRM du terrain du défenseur (qui sont cumulatifs). Le DRM net ne peut pas dépasser +3 ou -3 [voir la Table de Débordement].
- i. Lancez un dé et appliquez le DRM au résultat obtenu. Consultez la Table de Débordement pour connaître le résultat.
- j. Si le Débordement a réussi, les unités en défense sont retraitées de deux hexs par le joueur qui déborde. Si une perte de pas est demandée, un seul pas est retiré à l'unité ou à la pile en défense ; les unités éliminées pour satisfaire les pertes de pas sont placées dans la Zone Cadre. Les unités qui ont survécu retraitent comme indiqué plus haut. Les unités qui retraitent suite à un Débordement ne peuvent pas retraire à travers une ZDC ennemie, à moins que l'hex ne contienne déjà une unité amie. La procédure de retraite de 16.46 n'est pas autorisée. De telles unités sont éliminées et placées dans la Zone Cadre.
- k. Les Dépôts de Ravitaillement, les unités de Bases, les unités de Pontonniers, et les unités d'artillerie super-lourde en mode tir ne peuvent pas retraire et restent en jeu uniquement si le Débordement échoue. Retirez ces unités du jeu si le Débordement réussit. L'artillerie super-lourde va dans la Zone Reconstruction Interdite ; les Dépôts de Ravitaillement et les unités de Pontonniers sont mis de côté pour être réutilisés. Une URM subit le sort des unités de

combat avec lesquelles elle est empilée. Les Dépôts, les URM et les unités de Pontonniers ne peuvent pas être éliminés pour satisfaire les pertes de pas demandées par un Débordement ; les unités d'artillerie super-lourde le peuvent.

- l. Déplacez les unités en Débordement dans l'hex libéré. Si cet hex est en ZDC ennemie, alors le mouvement des unités en débordement est terminé pour la phase, à moins qu'elles ne puissent faire un autre Débordement contre les unités dans l'hex projetant la ZDC. Si l'hex n'est pas dans une ZDC ennemie, alors les unités en Débordement peuvent continuer leur mouvement dans la limite des PM restants, et elles peuvent faire d'autres Débordements si elles ont suffisamment de points de mouvement pour cela.
- m. Si le Débordement échoue, les unités en débordement restent dans l'hex adjacent à l'ennemi qu'elles occupent déjà ; elles ne peuvent plus bouger pour le reste de cette phase. Cependant, elles peuvent faire un combat régulier pendant la Phase de Combat suivante. Si des unités de cavalerie Soviétiques participent à un Débordement raté, alors les pas à perdre sont pris parmi les unités de cavalerie.

11.44 Marquez les unités qui retraitent hors de l'hex cible avec un marqueur « Overrun ». Une unité sous un tel marqueur :

- a. Perd sa ZDC dans les hexs adjacents, et
- b. Ne peut pas faire de tir de soutien (si c'est une unité d'artillerie), et
- c. N'est pas autorisée à faire de Mouvement de Réaction [14.11b], et
- d. Les Attaques et les Débordements contre des unités ayant déjà été Débordées reçoivent un DRM -1.
- e. Les QG qui reçoivent un marqueur « Overrun » sont retournés sur leur face Non-Op [22.23b].

Note : Retirez les marqueurs « Overrun » des unités Soviétiques pendant la Phase du Génie de l'Axe. Retirez les marqueurs « Overrun » des unités de l'Axe pendant la Phase du Génie Soviétique.

11.45 Tant qu'un hex est qualifié en tant qu'hex cible, les unités ennemies qui s'y trouvent peuvent être l'objet de plus d'une tentative de Débordement. Même si le premier Débordement n'a pas réussi, d'autres unités qualifiées peuvent aussi tenter de Déborder cet hex cible. Après avoir retraité lors d'un Débordement, ces mêmes forces en défense peuvent être l'objet de tentatives de Débordements supplémentaires par le même groupe qui vient de réussir son Débordement (ou par d'autres groupes).

11.5 Mouvement d'Infiltration

11.51 Les unités éligibles pour le Mouvement d'Infiltration peuvent se déplacer directement d'une ZDC ennemie à une autre.

11.52 Les unités éligibles sont toutes les unités de combat avec une CM jaune.

- a. Les unités motorisées doivent avoir une CM de 7 ou plus pour se qualifier.
- b. Toutes les unités de cavalerie avec une CM jaune sont qualifiées. Les unités de cavalerie font leur Mouvement d'Infiltration uniquement en se déplaçant depuis un hex non clair vers un autre hex non clair adjacent. La présence de villages, de routes, de Voies Ferrées, de lignes fortifiées, de côtes, de frontières nationales ou de Points d'Appui n'annule pas le statut d'hex clair.
- c. Les unités à ski avec une CM jaune sont qualifiées.

11.53 Le Mouvement d'Infiltration a lieu uniquement pendant la Phase de Mouvement où les unités éligibles sont autorisées à dépenser l'intégralité de leur CM.

- a. Les unités motorisées de l'Axe, les unités de cavalerie de l'Axe et Soviétiques font leur Mouvement d'Infiltration uniquement pendant leurs Phases de Mouvement respectives.
- b. Les unités motorisées Soviétiques font leur Mouvement d'Infiltration uniquement pendant leur Phase de Mouvement Motorisé.
- c. Les unités à ski ne peuvent utiliser le Mouvement d'Infiltration que pendant leurs Phases de Mouvement respectives au cours de tours de Neige ou Arctiques.

11.54 Le Mouvement d'Infiltration coûte l'intégralité de la CM de l'unité [notez que ceci empêche une unité en infiltration de faire un Débordement]. Les unités Non ravitaillées ne peuvent pas faire de Mouvement d'Infiltration [6.72].

11.55 Les unités en Infiltration doivent commencer leur Phase de Mouvement adjacente à une unité ennemie et dans une ZDC ennemie.

11.56 Le Mouvement d'Infiltration n'est pas autorisé :

- par temps de Pluie [voir la Table des Effets sur le Mouvement], ou
- dans des hexs contenant des Points d'Appui ennemis non détruits, ou
- à travers des côtés d'hexs de lignes fortifiées ennemies non détruites.

Note : Le Mouvement d'Infiltration est semblable au Mouvement Minimum à travers des côtés d'hexs de rivières majeures sans pont, et au mouvement dans ou hors des hexs de villes majeures. Bien que de nombreuses unités puissent faire ces formes de mouvements, seules les unités avec une CM jaune peuvent faire un Mouvement d'Infiltration.

11.6 Mouvement des Unités UR/MG Inconnues

Ordinairement, les unités UR/MG [22.5] ne révèlent pas leur force ni leur CM avant d'être retournées pendant la détermination du rapport de force ; cependant, le joueur Soviétique peut les révéler au cours de la Phase de Mouvement Soviétique.

11.61 Après que le joueur Soviétique a déplacé toutes les unités souhaitées avec des valeurs de mouvement connues, il peut retourner des unités UR/MG Inconnues sur leur face Connue.

11.62 Les unités UR/MG avec une CM supérieure à zéro peuvent maintenant se déplacer normalement. Celles avec une CM de zéro restent dans l'hex qu'elles occupent.

11.63 Les unités UR/MG avec une force de défense de zéro sont immédiatement retirées du jeu.

11.7 Transport Aérien

11.71 Tout type d'unité aéroportée, les URM et les QG Soviétiques peuvent se déplacer par Transport Aérien.

11.72 Une unité effectue un Transport Aérien en commençant dans un hex de village, de ville ou de ville majeure amie, ou depuis la Zone Prête de la Fiche Aérienne. Elle peut traverser n'importe quelle distance, sans tenir compte du terrain, jusqu'à un autre hex de village, de ville ou de ville majeure amie. Elle atterrit après la fin de tous les mouvements de la Phase de Mouvement amie ; elle ne peut pas se déplacer avant la prochaine Phase de Mouvement amie. Bien que les URM ne puissent pas se déplacer, elles peuvent être dépensées après avoir été transportées.

11.73 Le Transport Aérien ne peut pas être intercepté par les chasseurs ennemis [17.1], ni subir de Tir AA [17.4].

11.74 Une unité ne peut pas être transportée depuis ou vers un hex en Zone d'Interdiction ennemie [13.25] ni depuis ou vers un hex adjacent à une unité de combat ennemie.

11.75 Une unité ne peut pas être transportée depuis ou vers un hex de village par temps de Pluie, à moins qu'une unité du génie ne soit présente dans cet hex [23.13]. Le génie n'est pas nécessaire pour une ville, une ville majeure ou la Fiche Aérienne.

11.76 Chaque joueur ne peut faire qu'un nombre limité de Transports Aériens au cours de la partie [voir les Instructions du Scénario] ; et une seule fois par tour.

11.8 Transport Naval

Le Transport Naval a lieu après la fin de tous les autres mouvements sur carte pendant les Phases de Mouvement où il est autorisé [voir Livret de Jeu].

11.9 Mouvement Minimum

Une unité peut être capable de se déplacer d'un seul hex au cours d'une Phase de Mouvement amie, même si elle n'a pas suffisamment de points de mouvement pour cela.

11.91 Le Mouvement Minimum est fait uniquement dans un hex adjacent dont le côté d'hex et le terrain ne sont pas interdits à l'unité qui bouge. Cette unité ne doit pas avoir dépensé de points de mouvement avant l'exécution du Mouvement Minimum.

11.92 Sauf si l'unité en mouvement est qualifiée pour le Mouvement d'Infiltration [11.5], le Mouvement Minimum n'est pas autorisée depuis un hex en ZDC ennemie vers un hex adjacent également en ZDC ennemie.

11.93 Les Débordements sont interdits dans le cadre d'un Mouvement Minimum.

11.94 Les unités motorisées Non Ravitaillées ne peuvent pas faire de Mouvement Minimum.

11.95 En fonction des restrictions précédentes, toute unité amie qualifiée peut faire un Mouvement Minimum.

12.0 Déclaration d'Attaque

Avant qu'une attaque puisse avoir lieu, elle doit être déclarée. Le joueur de l'Axe déclare toutes ses attaques après avoir terminé tous ses mouvements de la Phase de Mouvement de l'Axe. Le joueur Soviétique déclare toutes ses attaques après avoir terminé tous ses mouvements de la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique. Placez un marqueur « Declared Attack » sur chaque Hex du Défenseur pris pour cible par une attaque.

12.1 Quelles Unités Peuvent Attaquer

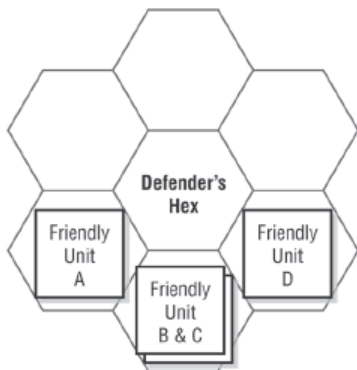
12.11 Le joueur en mouvement engage les unités de combat amies avec une force d'attaque supérieure à zéro et adjacentes à des unités ennemies dans des hexs où les attaques sont autorisées [12.5]. Les unités avec une force d'attaque de zéro ne peuvent pas attaquer.

12.12 L'artillerie amie et ennemie à portée n'est pas prise en compte pendant le processus de Déclaration d'Attaque.

12.2 L'Attaque est Volontaire

Les unités de combat adjacentes à des unités ennemies ne sont pas obligées d'attaquer. Il peut y avoir des cas où plusieurs unités de combat amies sont adjacentes à un Hex du Défenseur éligible, mais toutes ne seront pas incluses dans l'Attaque Déclarée contre cet hex.

EXEMPLE : Les unités amies A, B, C et D sont adjacentes à un Hex du Défenseur éligible. Le joueur ami déclare une attaque avec les unités B et D. Les unités A et C, bien qu'adjacentes, ne sont pas obligées de participer.



12.3 Rapport de Force Minimum

12.31 Le rapport de force minimum pour pouvoir déclarer une attaque est de un contre quatre.

12.32 Les rapports sont calculés au moment où chaque attaque est déclarée.

12.33 Additionnez les forces d'attaque des unités de combat non-artillerie adjacentes désignées pour l'attaque.

12.34 Additionnez les forces de défense de toutes les unités de combat Connues et non-artillerie présentes dans l'hex(s) du défenseur.

Note : le défenseur désigne les unités d'artillerie qui apporteront leur force de soutien pendant la Phase de Réaction du Défenseur [14.2]. L'attaquant désigne les unités d'artillerie pendant la Phase de Combat [15.4]. Les forces de défense de l'artillerie [15.55] et des unités Inconnues [15.54] sont également ajoutées pendant la Phase de Combat.

12.35 Si le rapport initial est d'un contre quatre ou plus, alors un marqueur « Declared Attack » est posé dans l'hex du défenseur. Si le rapport initial est inférieur à un contre quatre, alors l'attaque ne peut pas être déclarée.

12.36 Les réactions ultérieures du défenseur et l'allocation de soutien d'artillerie en défense peuvent réduire le rapport de force final à moins de un contre quatre, dans ce cas, une telle Attaque Déclarée doit quand même être résolue [une fois l'attaque déclarée, elle doit être faite]. Le choix final des unités amies participant à l'attaque est déterminé par l'attaquant, avec une restriction : le rapport de force final ne peut pas être volontairement réduit à moins de un contre quatre. Si l'attaque amie et les facteurs de soutien sont disponibles pour permettre à une attaque d'avoir lieu à un contre quatre, alors ils doivent être utilisés. Les attaques à un rapport inférieur à un contre quatre ne sont pas autorisées.

12.4 Attaques Obligatoires Soviétiques

12.41 Lorsque le joueur Soviétique déclare une Attaque Obligatoire, il l'identifie en tant que telle et identifie toutes les unités Soviétiques qui vont y participer. Ces unités Soviétiques doivent attaquer pendant la Phase de Combat Soviétique.

12.42 Le joueur Soviétique doit maintenant remplir les conditions pour chaque Attaque Obligatoire :

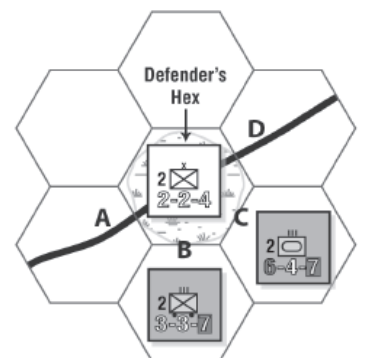
- en faisant une attaque avec au moins six pas d'unités de combat (artillerie exclue), quel que soit le rapport de force ; ou
- en faisant une attaque avec un rapport initial d'au moins 3-2 (si la réaction de l'Axe diminue le rapport final, l'attaque est quand même qualifiée).

12.5 Hexs Eligibles pour l'Attaque

Les hexs éligibles occupés par l'ennemi doivent remplir une des deux conditions pour pouvoir être attaqués.

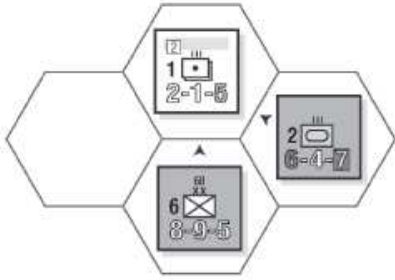
12.51 Condition 1 : Les unités ennemies dans l'hex doivent projeter une ZDC dans des hexs adjacents occupés par des unités amies. Les unités de combat amies peuvent attaquer depuis n'importe quel hex se trouvant dans la ZDC du défenseur. Les unités de combat amies peuvent attaquer depuis ces hexs, même si elles sont incapables d'avancer après combat.

EXEMPLE : Le temps est Clair et l'unité ennemie dans l'hex d'étang projette une ZDC dans chaque hex adjacent. Les deux unités Allemandes adjacentes à l'Hex du Défenseur sont autorisées à attaquer, mais aucune ne peut avancer parce que les côtés d'hexs B et C ne permettent pas aux



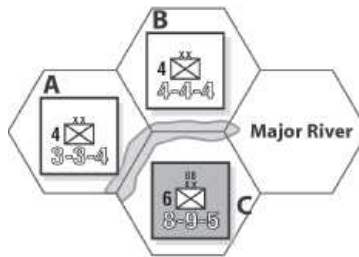
unités motorisées d'entrer dans l'hex d'étang (ils ne sont pas traversés par une route ou une Voie Ferrée). Si ces unités Soviétiques occupaient les hexs A et D, elles pourraient avancer le long de la route dans l'hex d'étang.

12.52 Condition 2 : L'hex occupé par l'ennemi comporte un terrain ou un terrain de côté d'hex permettant aux unités de combat amies adjacentes d'entrer dans l'hex. Même si aucune des unités ennemies dans l'hex ne projettent de ZDC dans les hexs adjacents contenant des unités amies, l'hex peut être attaqué parce que les unités amies peuvent entrer dans cet hex en mouvement normal ou en avance après combat.



EXEMPLE 1 : le défenseur (unité d'artillerie) ne projette pas de ZDC. Il peut quand même être attaqué par l'unité d'infanterie et l'unité blindée parce qu'elles peuvent entrer dans l'hex du défenseur.

EXEMPLE 2 : Les hexs A et B sont des Hexs du Défenseur potentiels. L'hex C contient une unité amie. Les trois unités exercent une ZDC mais elles ne peuvent pas la projeter à travers les côtés d'hex de rivière majeure. Comme les ZDC ne s'étendent pas dans l'hex



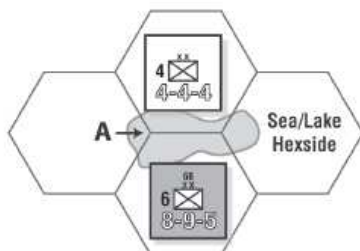
C, l'unité dans cet hex peut attaquer l'une ou l'autre des unités sans être obligée d'attaquer les deux (ou bien elle peut attaquer les deux). Le mouvement à travers les côtés d'hex de rivières majeures est autorisé, donc la condition de mouvement est remplie, même si la condition de ZDC projetée ne l'est pas.

12.6 Hexs Non Eligibles pour l'Attaque

12.61 Les attaques ne peuvent pas être déclarées contre des hexs occupés par l'ennemi qui :

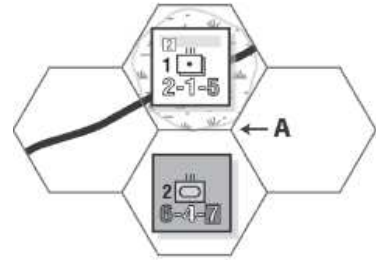
- ne projettent pas de ZDC dans des hexs adjacents contenant des unités de combat amies, et
- ne peuvent pas être pénétrés par des unités de combat amies. Exception : les unités blindées peuvent attaquer à travers des rivières majeures non gelées si elles attaquent avec une ou plusieurs unités capables d'avancer.

EXEMPLE 1 : Le temps est Clair et les deux unités sont capables de projeter des ZDC ; cependant aucune unité ne peut projeter de ZDC à travers le côté d'hex A (côté d'hex de lac). Le mouvement à travers un côté d'hex de



lac ou de mer est interdit [voir le TET]. Aucune ZDC ennemie n'est projetée dans un hex ami ; aucune unité amie ne peut entrer dans l'hex ennemi à travers le côté d'hex A. Aucune attaque ne peut être déclarée.

EXEMPLE 2 : L'hex occupé par l'ennemi contient un étang et le temps est Clair. L'unité motorisée amie ne peut pas traverser le côté d'hex A car il n'y a pas de route ni de Voie Ferrée [voir le TET]. L'unité ennemie comporte la bande Pas de ZDC, donc elle ne projette pas de ZDC dans l'hex ami. A nouveau, aucune ZDC ennemie et aucun mouvement ami dans l'hex d'étang signifient que l'attaque ne peut pas être déclarée. Si l'unité amie était non motorisée, un attaque pourrait être déclarée parce qu'un mouvement ami dans l'hex d'étang serait possible.



A nouveau, aucune ZDC ennemie et aucun mouvement ami dans l'hex d'étang signifient que l'attaque ne peut pas être déclarée. Si l'unité amie était non motorisée, un attaque pourrait être déclarée parce qu'un mouvement ami dans l'hex d'étang serait possible.

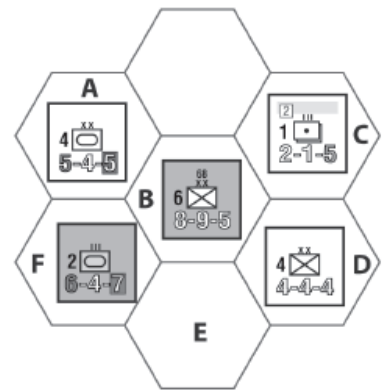
12.7 Hexs Devant Etre Attaqués

Lorsque des unités amies attaquent, toutes les unités de combat ennemies projetant une ZDC dans l'hex des unités qui attaquent doivent être attaquées, soit par les unités en question, soit par d'autres unités amies éligibles pour l'attaque. Si une pile d'unités amies est adjacente à plusieurs unités ennemies projetant une ZDC dans son hex, alors tant que le rapport de force minimum est atteint, les unités amies sont libres d'attaquer les unités adjacentes.

EXEMPLE : Dans cet exemple, le temps est Pluie et tous les hexs sont du terrain clair. Les unités ennemies (Soviétiques) occupent les hexs A, C et D. Les unités amies (Axe) occupent les hexs B et F.

Situation : Le joueur de l'Axe désire attaquer l'unité blindée Soviétique avec ses unités dans les hexs B et F. Etant donné le positionnement des unités, l'unité d'infanterie dans l'hex B ne peut pas attaquer l'unité blindée dans l'hex A.

- L'unité blindée Soviétique ne projette pas de ZDC dans l'hex B (pendant les tours de Pluie, les unités motorisées ne projettent des ZDC que dans les hexs adjacents dont le côté d'hex est traversé par une route ou une Voie Ferrée), mais l'infanterie dans l'hex B peut entrer dans l'hex A. L'unité d'infanterie remplit une des deux conditions pour pouvoir attaquer ; cependant
- Comme l'unité d'infanterie dans l'hex B est dans la ZDC de l'unité d'infanterie dans l'hex D, elle doit également attaquer cet hex (une unité qui attaque est obligée d'attaquer tous les hexs occupés par l'ennemi projetant une ZDC dans son hex). Si une autre unité de combat de l'Axe occupait l'hex E avec une force de combat suffisante, elle pourrait attaquer l'unité Soviétique dans l'hex D, libérant ainsi l'unité B et lui permettant de se joindre à l'attaque contre l'unité blindée Soviétique.



L'unité ennemie dans l'hex C n'a aucun effet parce qu'elle ne projette pas de ZDC dans l'hex B. Elle peut être ignorée ou attaquée, mais si elle est attaquée, alors l'unité dans l'hex D devra également être attaquée (car elle projette une ZDC dans l'hex B).

12.8 Attaques Multi-Hexs

Deux hexs du défenseur ou plus peuvent être pris pour cible au sein d'une seule attaque déclarée si :

- les conditions de 12.5, 12.6 et 12.7 sont remplies, et
- tous les attaquants sont adjacents à tous les défenseurs, et
- toutes les unités d'artillerie en attaque sont à portée d'un ou plusieurs hexs du défenseur.

En vous reportant à l'illustration précédente, l'unité amie dans l'hex B pourrait être désignée pour attaquer les unités ennemies dans les hexs A, C et D parce qu'elle est adjacente aux trois hexs (et si elle remplit les autres conditions pour attaquer). L'unité amie dans l'hex F ne pourrait pas participer à cette attaque parce qu'elle n'est adjacente qu'à une seule des trois unités (l'unité blindée dans l'hex A).

13.0 Interdiction Aérienne de l'Axe

13.1 Procédure

13.11 Seules les unités aériennes de l'Axe peuvent faire de l'Interdiction. Les unités aériennes Soviétiques n'ont pas de valeur d'Interdiction.

13.12 Le joueur de l'Axe effectue ses missions d'Interdiction pendant la Phase d'Interdiction Aérienne de l'Axe.

13.13 Tout hex à portée [17.22] peut être choisi pour une mission d'Interdiction. C'est l'hex de mission.

13.14 Les unités de l'Axe en mission qui restent après le combat aérien [17.0] causent le placement d'un marqueur d'Interdiction dans l'hex de mission. Le marqueur indique un Niveau d'Interdiction de Un ou Deux. Déterminez le Niveau d'Interdiction en additionnant les valeurs d'interdiction des unités aériennes de l'Axe encore dans l'hex. Si le total est un, le Niveau d'Interdiction est de Un. Si le total est de deux ou plus, le Niveau d'Interdiction est de Deux.

13.15 L'Interdiction affecte l'hex de mission ainsi que les six hexs adjacents ; cela est appelé la Zone d'Interdiction. Bien que des Zones d'Interdictions puissent se recouvrir, le Niveau d'Interdiction maximum dans un hex est de deux (2).

13.16 Retirez tous les marqueurs d'Interdiction pendant l'Interphase de Changement de Tour.

13.2 Effets d'Une Zone d'Interdiction

13.21 Toute unité en Mouvement Ferroviaire (y compris les trains blindés et l'artillerie ferroviaire) à travers des hexs interdits dépense 12 PM ferroviaires par hex interdit au lieu du coût normal d'un PM ferroviaire par hex. Les zones de Niveau Deux ou les zones se recouvrant n'entraînent pas d'effet supplémentaire.

13.22 Les flottilles payent 4 PM de flottille pour entrer dans un hex interdit au lieu d'un. Les zones de Niveau Deux ou les zones se recouvrant n'entraînent pas d'effet supplémentaire.

13.23 Les unités ne peuvent pas faire de Mouvement Stratégique dans des hexs interdits, et aucune unité ne peut commencer un tel mouvement dans un tel hex. Les trains blindés et l'artillerie ferroviaire peuvent commencer leur mouvement ferroviaire dans une Zone d'Interdiction.

13.24 Tous les QG Soviétiques dans une Zone d'Interdiction ont leur valeur de commandement diminuée d'une valeur égale à la somme de tous les Niveaux d'Interdiction affectant leur hex (au maximum deux). Les Valeurs de Commandement des QG Soviétiques peuvent être réduites à zéro pour ceux disposant d'une valeur de un ou deux. Chaque diminution de la Valeur de Commandement peut réduire ou éliminer les capacités suivantes de QG Soviétiques :

- Activation des unités non motorisées pendant la Phase de Mouvement Motorisé [sauf pour les unités de la Garde, 22.41].
- Rendre les unités motorisées éligibles au Mouvement de Réaction [14.11c].
- Donner des Ordres de Retraite.
- Permettre à plusieurs unités d'artillerie empilées avec un QG d'apporter leurs forces de soutien à un combat donné [voir le Tableau de Suppression de l'Artillerie Soviétique]. Chaque niveau d'Interdiction Aérienne diminue de un le nombre d'unités d'artillerie empilées pouvant apporter son soutien. Le joueur de l'Axe détermine quelles sont les unités d'artillerie Soviétiques interdites et qui ne pourront pas apporter leur force de soutien.

Note : Une seule unité d'artillerie à portée et ravitaillée peut toujours soutenir un combat, même si toute l'artillerie empilée disponible est interdite.

13.25 Les missions de Transport Aérien ne peuvent pas commencer ni terminer dans un hex en Zone d'Interdiction.

13.26 Le mouvement normal et les routes de ravitaillement ne sont pas affectés par l'Interdiction Aérienne.

14.0 Réaction du Défenseur

Après les Déclarations d'Attaques (et l'Interdiction si le joueur de l'Axe est l'attaquant), le défenseur a la possibilité de faire des Mouvements de Réaction. Les deux joueurs peuvent faire des Mouvements de Réaction au cours de leurs Phases de Réaction du Défenseur respectives.

14.1 Mouvement de Réaction

Le Mouvement de Réaction permet au défenseur de réagir localement au combat. Donc si le joueur en mouvement n'a déclaré aucune attaque à la fin de sa Phase de Mouvement (ou Phase de Mouvement Motorisé pour le joueur Soviétique), alors aucun Mouvement de Réaction n'est possible.

14.11 Pendant sa Phase de Mouvement de Réaction, le défenseur peut déplacer les unités motorisées éligibles se trouvant dans les trois hexs d'un Hex du Défenseur de la moitié

de leur capacité de mouvement [consultez la Table de Conversion de CM sur les aides de jeu]. Une unité motorisée est éligible si :

- a. elle ne commence pas son mouvement en ZDC ennemie ni dans un Hex du Défenseur, et
- b. elle ne se trouve pas sous un marqueur « Overrun » ou « Out of Supply », et
- c. pour les unités motorisées Soviétiques qualifiées :
 1. elles sont à Portée de Commandement [22.21] d'un QG avec des points de commandement disponibles et non interdits.
 2. elles ne sont pas à Portée de Commandement [22.21] d'un QG Non-Op. Ici un QG Non-Op est prioritaire sur les QG Opérationnels.

Exception : Les unités motorisées du NKVD ne peuvent pas faire de Mouvement de Réaction [les unités du NKVD n'étaient pas sous le commandement de l'Armée, et il n'existait pas de doctrine pour permettre une telle flexibilité tactique].

14.12 Il n'est pas nécessaire que le Mouvement de Réaction se fasse en direction du combat qui l'a déclenché, ni même en direction d'un quelconque combat.

14.13 Une unité en réaction ne peut entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie que si :

- a. elle a suffisamment de points de mouvement (ou si elle peut utiliser le Mouvement Minimum), et
- b. une unité amie occupe déjà cet hex adjacent. Si l'unité en réaction entre dans un hex occupé par une unité amie en ZDC ennemie, elle ne paie pas le coût d'entrée en ZDC ennemie ; mais elle doit cesser son mouvement pour le restant de cette phase.

Exception : En cas d'Attaques Déclarées ennemies, une unité en réaction qui projette une ZDC ne peut réagir que dans un Hex du Défenseur avec un marqueur « Declared Attack » (réagir dans d'autres hex adjacents pourrait forcer les unités en attaque à faire d'autres attaques qui réduiraient le rapport de force d'origine).

14.2 Soutien d'Artillerie

14.21 Le défenseur peut engager de l'artillerie dans les Attaques Déclarées. Chaque unité d'artillerie ajoute sa force de soutien à la force de défense du, ou des Hexs du Défenseur d'une Attaque Déclarée pendant le calcul du rapport de force final de la phase de combat ennemie. Une fois engagée, une unité d'artillerie en défense ne peut pas transférer sa force de soutien vers un autre combat.

Exception : Les flottilles Soviétiques qui se défendent seules ne peuvent pas recevoir de soutien d'artillerie [23.34b].

14.22 Pour savoir quels défenseurs les unités d'artillerie peuvent soutenir, consultez la section Qualification du soutien d'Artillerie dans la section Combat des aides de jeu.

14.3 Ordres de Retraite

14.31 Le défenseur peut donner des ordres « Pas de Retraite » ou « Retraite Supplémentaire » dans les Hexs du Défenseur qui font l'objet d'une Attaque Déclarée. Un Ordre placé dans n'importe quel hex d'un combat multi-hexs s'applique à tous les hexs de ce combat.

14.32 Placez le marqueur d'Ordre choisi face cachée dans l'Hex du Défenseur. Révélez ce marqueur pendant la phase de combat.

14.33 Il n'y a pas de restrictions sur le nombre d'Hexs du Défenseur de l'Axe pouvant recevoir des Ordres de retraite.

14.34 Les Hexs du Défenseur Soviétiques nécessitent des QG Soviétiques pour recevoir des Ordres. L'Hex du Défenseur Soviétique :

- a. doit être à Portée de Commandement d'un QG Opérationnel Soviétique. Ce QG doit avoir un point de commandement disponible non interdit pour donner l'Ordre, et
- b. ne doit pas être à Portée de Commandement d'un QG Soviétique Non-Op. Les QG Non-Op ne peuvent pas donner d'Ordres. Les effets des QG Non-Op sont prioritaires sur ceux des QG Opérationnels [22.22].

14.35 A moins d'être annulée par un QG Non-Op [22.25e], une unité du NKVD dans un village, une ville ou une ville majeure confère automatiquement un Ordre Pas de Retraite [16.41 exception 1] dans ces hexs sans avoir besoin d'un Ordre de la part d'un QG Soviétique [22.32]. Ne placez pas de marqueurs d'Ordres dans ces hexs.

15.0 La Phase de Combat

Le joueur en attaque résout les Attaques Déclarées pendant sa phase de combat, dans l'ordre de son choix.

15.1 Soutien Aérien (SA)

15.11 Les unités aériennes des deux joueurs peuvent faire des missions de Soutien Aérien (SA). Les unités aériennes effectuent leurs missions de SA pendant la phase de combat. Voir 17.1 à 17.3 pour la séquence de mission aérienne et de combat aérien.

15.12 Tout hex à portée [17.22] sous un marqueur d'Attaque Déclarée peut être choisi pour une mission de SA. C'est l'hex de mission. Une seule mission est autorisée par hex et par phase de combat.

15.13 Les unités aériennes qui restent dans un hex de mission après le combat aérien et le tir AA affecteront ce combat avec leurs valeurs de SA. Si toutes les unités qui restent en mission n'appartiennent qu'à un seul camp (attaquant ou défenseur), alors la valeur totale de SA de ces unités aériennes donnera le DRM de SA au jet de dé de ce combat [15.65]. Si des unités de l'attaquant et du défenseur restent en mission dans l'hex du défenseur, déterminez la valeur finale de SA. Cela donnera le DRM net de SA pour le jet de dé de ce combat [15.65].

Note : Les joueurs peuvent utiliser les marqueurs numériques fournis dans le jeu pour indiquer la valeur de SA nette.

15.2 Organisation de Chaque Combat

L'ordre de résolution des Attaques Déclarées est laissé au libre choix de l'attaquant. Lorsqu'une attaque est sélectionnée, l'attaquant effectue la détermination finale des unités de combat non artillerie qui y participeront.

15.21 Les unités qui participent sont :

- a. les unités de combat amies non artillerie adjacentes à l'Hex du Défenseur.
- b. chaque unité qui attaque doit être dans la ZDC des unités ennemies dans l'Hex du Défenseur, ou
- c. chaque unité qui attaque doit être capable d'entrer dans l'Hex du Défenseur. **Exception :** unités blindées qui attaquent à travers des rivières non gelées.

Note : A l'exception des unités finales Obligatoires Soviétiques, les unités choisies pour attaquer lors d'une Attaque Déclarée ne sont pas nécessairement celles désignées pendant la Phase de Déclaration du Combat. Cependant, les attaques déclarées ne peuvent jamais être résolues à moins de 1-4 s'il y a des unités de combat amies adjacentes qualifiées qui pourraient relever ce rapport à au moins un contre quatre. De telles unités devront être engagées.

15.22 Un Hex du Défenseur occupé par l'ennemi peut être attaqué par autant d'unités de combat amies non artillerie qu'il est possible d'en amener dans les six hexs adjacents.

15.23 Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par Phase de Combat.

Note : Les Débordements ne sont pas des attaques.

15.24 Combinez la force de défense de toutes les unités dans un Hex du Défenseur en un seul total. Le défenseur ne peut pas empêcher une unité d'être attaquée.

15.25 La force d'attaque ou de défense d'une unité ne peut pas être divisée entre différents combats, ni transférée à d'autres unités.

15.26 Attaques Multi-Hexs : Une attaque peut inclure n'importe quel nombre d'unités en attaque ou en défense et peut être dirigée contre plus d'un hex du défenseur. Pour que cette attaque soit résolue en un seul combat, les conditions de 15.21 doivent être remplies, et toutes les unités en attaque doivent être adjacentes à toutes les unités en défense.

15.3 Détermination du Ravitaillement d'Attaque

15.31 Au moment de la résolution d'une attaque, l'attaquant déclare si cette attaque disposera de Ravitaillement d'Attaque, et désigne l'URM ou le Dépôt de Ravitaillement contenant le PRA à dépenser. Au moins un PRA doit être dépensé pour placer une attaque en Ravitaillement d'Attaque. Toutes les unités en attaque (excepté l'artillerie) doivent être capables de tracer une LDC de sept (ou cinq) hexs jusqu'au PRA désigné. Si ce n'est pas le cas, aucun PRA n'est dépensé, et l'attaque n'est pas en Ravitaillement d'Attaque. Plus d'un PRA peuvent être désignés et dépensés pour s'assurer qu'une attaque soit en Ravitaillement

d'Attaque, mais aucun PRA ne peut fournir de Ravitaillement d'Attaque à plus d'une attaque.

Note Importante : Les unités avec des marqueurs « Out of Supply » ne subissent aucun effet du manque de ravitaillement tant qu'elles participent à une attaque placée en Ravitaillement d'Attaque [15.32]. Ne retirez pas les marqueurs « Out of Supply ». Le PRA dépensé permet à de telles unités d'agir normalement uniquement pendant l'attaque. Lorsque l'attaque est terminée, les unités avec un marqueur « Out of Supply » subissent à nouveau toutes les pénalités du non ravitaillement.

15.32 Si aucun ravitaillement n'est fourni à une Attaque Déclarée :

- a. L'attaquant applique un DRM +2 à son jet de dé.
- b. Les divisions de panzers ou motorisées avec un marqueur « Out of Supply » ne peuvent pas bénéficier du bonus d'Intégrité Divisionnaire.
- c. L'attaquant ne peut pas allouer de soutien d'artillerie à cette attaque.
- d. La force en attaque devra perdre un pas supplémentaire si le résultat du combat comporte un astérisque [*].

15.33 Le nombre de combats désignés pour recevoir du Ravitaillement d'Attaque ne peut pas dépasser le nombre de PRA disponibles à portée.

15.4 Soutien d'Artillerie de l'Attaquant

L'attaquant alloue du soutien d'artillerie à chaque Attaque Déclarée en Ravitaillement d'Attaque lorsqu'elle se produit. La force de soutien d'artillerie ne peut pas dépasser la force totale de l'attaque. Les points de soutien en excès sont ignorés. Consultez les aides de jeu pour les critères de qualifications.

15.5 Détermination du Rapport de Force de Base

15.51 L'attaquant additionne les forces d'attaque et de soutien de toutes les unités de combat engagées dans l'attaque. Le terrain et la météo peuvent réduire les forces d'attaque et de soutien. La force de soutien d'artillerie ne peut pas dépasser la force totale de l'attaque. Les points de soutien en excès sont ignorés.

Note : Les réductions de moitié sont cumulatives, mais un groupe d'unités engagé dans un combat ne peut pas être réduit à moins de un point de force. Gardez les fractions.

15.52 Terrain

a. **Étang :** Un étang ne donne aucun DRM à une unité en défense, mais la force de combat d'une unité attaquant depuis un hex d'étang est réduite de moitié. La force de soutien de l'artillerie n'est pas réduite de moitié lorsqu'elle tire depuis un hex d'étang, mais elle l'est lorsqu'elle tire dans un hex d'étang.

NOTE DE CONCEPTION : Les étangs sont des endroits terribles pour déployer et manœuvrer des unités terrestres. Les obus avec un détonateur de contact étaient inefficaces, et le réglage d'un chronomètre pour les explosions aériennes était une science inexacte.

b. Rivières Majeures : Les unités qui attaquent à travers un côté d'hex de rivière majeure ont leur force d'attaque réduite de moitié, même si d'autres unités amies participant au même combat n'attaquent pas à travers un côté d'hex de rivière majeure.

Exception 1 : La réduction de moitié ne s'applique pas aux rivières majeures gelées.

Exception 2 : La force de soutien de l'artillerie n'est pas réduite de moitié lorsqu'elle tire à travers des côtés d'hex de rivières majeures.

c. Villes et Villes Majeures : Les unités blindées sont réduites de moitié lorsqu'elles attaquent dans une ville ou une ville majeure. Les villes et les villes majeures apportent également un DRM à la résolution du combat [voir le TET].

15.53 Effets de la Météo

a. >>Pluie : Les forces de soutien d'artillerie en attaque ou en défense sont réduites de moitié (gardez les fractions) pendant les tours de Pluie. Additionnez toutes les unités réduites de moitié (y compris les fractions) ; si le total comporte une fraction, ignorez-la.

b. Pluie Prolongée : Les forces de soutien d'artillerie en attaque ou en défense sont réduites de moitié (gardez les fractions) lors d'un tir dans un Hex du Défenseur affecté par la Pluie Prolongée [5.14]. Additionnez toutes les unités réduites de moitié (y compris les fractions) ; si le total comporte une fraction, ignorez-la.

c. Tempête : Les flottilles ne peuvent pas attaquer [23.34a].

15.54 Le défenseur additionne les forces de défense de toutes les unités faisant l'objet d'une attaque spécifique. Les unités d'artillerie dans l'Hex du Défenseur qui ne sont pas qualifiées pour apporter leur force de soutien utilisent leur force de défense à la place. Toutes les unités Inconnues en défense sont maintenant retournées sur leur face Connue. Toute unité avec une force de zéro est immédiatement retirée du jeu et n'est pas comptée comme faisant partie de la force de défense.

Note : Si toutes les unités en défense dans un combat déclaré sont des unités avec une force de défense de zéro, retirez le marqueur « Declared Attack » et les unités avec une force de défense de zéro (l'attaque est annulée et les PRA alloués à cette attaque ne sont pas dépensés). Avancez les unités désignées dans l'Hex du Défenseur maintenant libéré, dans les limites d'empilement. Ces unités ne peuvent pas bouger et ne peuvent pas être réaffectées à d'autres Attaques Déclarées.

15.55 Soutien d'Artillerie en Défense

a. Le défenseur ajoute à la force de défense la force de soutien d'artillerie engagée pendant la Phase de Réaction.

Note : Le défenseur vérifie maintenant l'artillerie de soutien en défense qui n'est pas dans l'Hex du Défenseur. Les unités se trouvant maintenant en ZDC ennemie ne peuvent plus apporter leur force de soutien (ni ne peuvent affecter d'autres unités d'artillerie « disponibles » pour les remplacer).

b. La force de soutien d'artillerie en défense ne peut en aucun cas dépasser la force de défense totale. L'allocation est

effectuée avant les réductions de moitié causées par le terrain ou la météo. La force de soutien en excès est ignorée.

15.56 Dépense des Points de Ravitaillement : L'attaquant dépense les PRA désignés pour apporter du Ravitaillement d'Attaque à l'attaque. Si un PRA est utilisé dans un Dépôt de Ravitaillement, retournez-le sur sa face URM. Si deux PRA d'un Dépôt de Ravitaillement ou un PRA d'une URM sont dépensés, retirez le pion de la carte pour le réutiliser ultérieurement.

15.57 Détermination du Rapport : Divisez la force d'attaque totale par la force de défense totale pour obtenir le rapport de force, qui est toujours arrondi en faveur du défenseur (Exemple : 29 contre 10 donne un rapport de 2-1) vers le rapport le plus proche donné sur la Table de Résultats des Combats. Si le rapport final d'une attaque est inférieur à 1-4, alors toutes les unités en attaque sont automatiquement éliminées (résultat « e ») ; et la force en défense n'est pas affectée. Les rapports supérieurs à 10-1 sont résolus à 10-1. L'attaquant ne peut pas réduire volontairement le rapport ; par exemple, il ne peut pas déclarer un rapport à 3-1 s'il est à 4-1.

15.58 Ordres de Retraite de l'Attaquant : S'il le désire, l'attaquant peut maintenant donner un Ordre Pas de Retraite ou Retraite Supplémentaire à l'Attaque Déclarée. [Le joueur Soviétique peut être limité lorsqu'il donne de tels Ordres à cause du manque de QG Opérationnels à portée, du manque de points de commandement disponibles, ou la présence de QG Non-Op]. Placez le marqueur de retraite approprié face visible dans n'importe quel hex de l'Attaque Déclarée.

15.59 S'il y a un Ordre de Retraite dans l'Hex du Défenseur, il est maintenant retourné sur sa face visible.

15.6 Détermination du DRM Final

En utilisant les catégories de cette section, l'attaquant calculera les DRM amis et ennemis pour obtenir un DRM net qui sera appliqué au jet de dé du combat.

15.61 DRM des Effets du Terrain : Seules les unités en défense en bénéficient.

a. Les unités en défense bénéficient du DRM de terrain le plus élevé dans l'hex qu'elles occupent.

b. S'il y a un terrain sur un côté d'hex du (ou des) hex(s) du défenseur qui peut apporter un DRM au défenseur, alors pour recevoir ce DRM, toutes les unités en défense doivent être derrière le terrain du côté d'hex, et toutes les unités en attaque doivent attaquer à travers.

c. Lorsqu'un Hex du Défenseur contient un terrain sur le côté d'hex et dans l'hex, les effets sont cumulatifs (comme une colline derrière une rivière).

d. Lorsque deux hexs en défense ou plus sont attaqués en un seul combat, appliquez le DRM de terrain le plus élevé parmi tous les hexs en défense. Appliquez les DRM de côtés d'hexs selon le paragraphe « b » ci-dessus.

e. Consultez le TET et la TRC.

15.62 DRM « Pas de Retraite » du Défenseur : Si cela s'applique, utilisez un DRM +1 [22.12c et 22.42].

15.63 DRM des Effets du Génie en Attaque : Lorsqu'ils sont déclarés, appliquez un DRM -1. Ce DRM s'applique lorsque la force en attaque comporte une unité du génie (deux unités du génie ou plus n'ont aucun effet supplémentaire) et si l'Hex du Défenseur contient une ville, une ville majeure, une ligne fortifiée, un Point d'Appui ou une rivière (majeure ou mineure).

15.64 DRM d'Artillerie Super-Lourde (SL) de l'Axe : Chaque unité en ravitaillement fournit un DRM -1 si la force en défense reçoit un DRM à cause d'une ville, une ville majeure, une ligne fortifiée ou un Point d'Appui. Les DRM SL de l'Axe (ou les DRM SL et des effets du génie) ne peuvent pas dépasser les DRM Soviétiques reçus pour le terrain.

Note : Les unités d'artillerie SL de l'Axe peuvent aussi posséder des forces de soutien s'ajoutant à la force d'attaque de l'Axe.

15.65 DRM de Soutien Aérien (SA) : Si une mission de SA a été effectuée dans l'hex, les points de SA nets [15.13 et 17.33f] sont maintenant traduits en DRM. Chaque point de SA de l'attaquant donne un DRM -1. Chaque point de SA du défenseur donne un DRM +1.

15.66 DRM de Ravitaillement

- a. Si une ou plusieurs des unités en défense ne sont pas ravitaillées, appliquez un DRM -1.
- b. Si une ou plusieurs des unités en attaque ne sont pas en Ravitaillement d'Attaque, appliquez un DRM +2.

15.67 Bonus d'Armes Combinées (BAC)

- a. L'Attaquant obtient un DRM -1 si deux conditions sont remplies. D'abord, la force en attaque doit comporter au moins une unité de type blindé (facteur d'attaque en rouge) et au moins une unité de reconnaissance, d'infanterie motorisée, de motos, ou du génie. Deuxièmement, la force en défense ne doit pas contenir d'unités blindées, anti-chars ou anti-aériennes.
- b. Le BAC ne s'applique pas lorsque toutes les unités en défense sont derrière des côtés d'hex de rivière, de rivière majeure, ou dans des hex d'étang, de fortifications non détruites, de villes, de villes majeures, de montagnes ou alpins.
- c. Le BAC ne s'applique pas pendant les tours de Pluie, de Neige ou Arctique.

NOTE DE CONCEPTION : A cause du manque d'efficacité tactique, un pion de division de chars Soviétique seul ne reçoit pas le Bonus d'Armes Combinées, même s'il contient les éléments d'infanterie motorisée.

15.68 DRM d'Intégrité Divisionnaire

- a. Lorsque suffisamment d'éléments d'une Division de Panzers ou Motorisée Allemande attaquent le même défenseur, le joueur de l'Axe applique un DRM -1 à ce combat pour chaque division de Panzers ou Motorisée qualifiée. Ce bonus s'applique même si les éléments attaquent à partir d'hex différents ou s'ils ont eu leur force réduite.
- b. Les divisions Motorisées ne reçoivent pas automatiquement ce bonus. Chaque division Motorisée qualifiée dans une

attaque donnée a besoin d'une division de Panzers qualifiée pour recevoir ce bonus.

- c. Les conditions suivantes permettent à une Division de se qualifier pour ce bonus :
 1. Aucun des éléments nécessaires ne peut avoir de marqueur « Out of Supply » (à moins que la division ne participe à une attaque en Ravitaillement d'Attaque).
 2. Une division de Panzers doit avoir ses trois éléments présents : son régiment de panzers plus l'un de ses régiments d'infanterie motorisée plus soit le second régiment d'infanterie motorisée soit l'unité de reconnaissance.
 3. La division Motorisée doit avoir ses trois unités présentes (deux régiments d'infanterie motorisée et l'unité de reconnaissance).

Exception : Les divisions motorisées SS n'ont besoin que de trois de leurs quatre éléments présents pour se qualifier. La brigade SS LAH est également qualifiée s'il n'y a que deux de ses éléments de présents.

15.7 Détermination du DRM Net

Pour déterminer le DRM net, chaque DRM +1 annule un DRM -1. Le DRM positif ou négatif restant après tous les ajustements est le DRM final.

Note Importante : Un DRM final ne peut jamais être supérieur à +3 ou inférieur à -3.

15.8 Résolution du Combat

15.81 Procédure

- a. En consultant à nouveau la TRC, trouvez la colonne de rapport de force à utiliser pour le combat.
- b. Lancez le dé.
- c. Trouvez le résultat dans la colonne de gauche de la TRC.
- d. Croisez le résultat du dé avec la colonne de rapport de force. S'il n'y a pas de DRM final à appliquer, la case de résultat est celle de l'intersection de la ligne du résultat du dé et de la colonne de rapport de force.
- e. S'il y a un DRM final positif, descendez dans la colonne d'une case pour chaque DRM [exemple : un DRM +2 entraîne un décalage de deux cases vers le bas de la colonne]. Cela donne le résultat du combat.
- f. S'il y a un DRM final négatif, remontez d'une case dans la colonne pour chaque DRM [exemple : un DRM -3 entraîne un décalage de trois cases vers le haut dans la colonne]. Cela donne le résultat du combat.
- g. Les DRM positifs ou négatifs qui restent inutilisés lorsque la case zéro (0) ou onze (11) est atteinte dans n'importe quelle colonne sont perdus.
- h. Après avoir obtenu le Résultat du Combat, retirez les Marqueurs « Attack Declared » et numériques de l'hex du défenseur avant d'appliquer le résultat.

16.0 Résultats du Combat

16.1 La TRC

Chaque case de la TRC est divisée en un résultat supérieur qui s'applique à l'attaquant, et un résultat inférieur qui s'applique au défenseur.

16.11 Les résultats du combat sont :

- Aucun Résultat (-)**. Rien ne se passe. Aucun pas n'est perdu et il n'y a pas de retraite après combat.
- Perte de Pas (1, 2, 3, ou 4)**. La force affectée perd de un à quatre pas, comme indiqué.
- Elimination (e)**. Toutes les unités affectées sont retirées du jeu et placées dans la Zone Éliminée ou Reconstruction Interdite.
- Astérisque (*)**. Appliquez une éventuelle perte de pas supplémentaire.
- Retraite (R)**. Toutes les unités affectées restantes retraitent.

16.12 Les unités d'artillerie en défense qui ne sont pas dans un Hex du Défenseur ou les unités d'artillerie de l'attaquant qui ne sont pas adjacentes à un Hex du Défenseur ne subissent aucun des résultats du combat.

16.13 Les unités d'artillerie dans un Hex du Défenseur sont soumises à tous les résultats du combat, ainsi que les unités d'artillerie en attaque adjacentes à l'Hex du Défenseur.

16.2 Pertes de Pas

16.21 Lorsqu'une perte de force de combat est demandée, le propriétaire retire le nombre de niveaux de force de combat (appelés pas) de la force totale, et non de chaque unité de cette force.

Note 1 : Les Ordres Pas de Retraite et Retraite Supplémentaire peuvent augmenter ou diminuer le nombre de pertes de pas indiqué [16.41].

Note 2 : Les unités avec le symbole Reconstruction Interdite vont dans tous les cas dans la Zone Reconstruction Interdite du Tableau de Reconstruction des Unités.

16.22 Une unité de combat possède de un à quatre pas. Pour les deux camps, toutes les unités avec une force de défense imprimée (sur leur face à pleine puissance) de huit (8) ou plus ont quatre pas. Toutes les unités avec une force de défense imprimée de cinq (5) ou plus ont trois pas. Toutes les autres unités avec des valeurs sur les deux faces du pion ont deux pas. Celles avec des valeurs sur une seule face du pion n'ont qu'un seul pas. Certaines unités sont des unités à un seul pas bien qu'elles aient des valeurs imprimées sur les deux faces. Exemples : QG Soviétiques, unités UR/MG Soviétiques, certaines unités de Milice Inconnues Soviétiques, unités de Base de l'Axe, et unités d'artillerie super-lourdes de l'Axe.

	4-Step Unit	3-Step Unit	2-Step Unit	1-Step Unit
Full Strength				
1 Step Loss				Eliminated
2 Step Losses			Eliminated	
3 Step Losses		Eliminated		
4 Step Losses	Eliminated			

16.23 **Retirer les Pertes :** Lorsque la Table de Résultats des Combats le demande, une unité doit perdre des pas. Lorsqu'une unité à quatre pas perd son premier pas, placez un marqueur « Step Loss » sur l'unité à pleine puissance. Un marqueur « Step Loss » réduit les forces d'attaque et de défense de deux (-2) dans tous les cas. Si cette unité perd un autre pas, retirez le marqueur et retournez l'unité (Force Réduite). La perte d'un troisième pas est indiquée en plaçant un marqueur « Step Loss » sur l'unité réduite. La perte d'un quatrième retire l'unité du jeu. Une unité qui perd plus de pas qu'elle n'en a est retirée du jeu.

16.24 Lorsqu'une unité est retirée du jeu à cause des pertes en combat, elle est placée soit dans la Zone Cadre ou la Zone Éliminée, selon la façon dont elle a subi les pertes. Les unités retirées (éliminées) par un résultat « e », ou parce qu'elles ne peuvent pas retraire parce qu'elles sont entièrement encerclées par des unités ennemies ou du terrain infranchissable, sont placées dans la Zone Éliminée. Les unités à un pas qui subissent une perte de pas pendant un Débordement sont placées dans la Zone Cadre. Toutes les autres unités réduites au-delà de leur dernier pas sont placées dans la Zone Cadre.

Exception 1 : Quelle que soit la façon dont elle est éliminée, une unité de train blindé ou Zap est toujours placée dans la Zone Cadre.

Exception 2 : Les Pions Régiments de Substitution sont mis de côté pour être réutilisés ; ils ne vont pas sur le Tableau de Reconstruction des Unités.

Exception 3 : Les unités qui ne peuvent pas être reconstruites vont dans la Zone Reconstruction Interdite.

16.25 **Pertes de Pas et Points de Victoire :** Lorsqu'un pas blindé ou d'artillerie n'appartenant pas à la Garde est perdu, déplacez le marqueur de perte approprié d'une case vers la droite sur la piste des pertes Soviétiques ou de l'Axe. Lorsque le marqueur de pertes atteint la case la plus à droite de cette piste, remettez le marqueur dans la case zéro et augmentez le total de PV de un (pour les pertes Soviétiques), ou diminuez-le de un (pour les pertes de l'Axe).

Note : Chaque pas d'artillerie de la Garde Soviétique perdu vaut un PV. Il est directement noté sur la piste des PV, sautant entièrement la piste des pertes.

16.3 Résultats Astérisque (*)

16.31 Les résultats Astérisques (*) de la TRC nécessitent de perdre un pas supplémentaire si n'importe laquelle des conditions suivantes s'applique :

- L'attaque a été effectuée sans Ravitaillement d'Attaque (quel que soit le statut de ravitaillement des unités en attaque).
- L'attaque est déclarée en tant qu'Attaque Obligatoire Soviétique (Soviétique uniquement).
- L'attaque est faite contre une fortification non détruite (toutes les unités en attaque doivent attaquer à travers des côtés d'hexs de ligne fortifiée pour que l'astérisque s'applique).

Les résultats astérisques sont cumulatifs. Une force Soviétique qui n'est pas en ravitaillement faisant une Attaque Obligatoire contre un défenseur de l'Axe dans un Point d'Appui perdra trois pas de plus que le résultat imprimé s'il y a un résultat astérisque. Une force de l'Axe attaquant sans Ravitaillement d'Attaque contre un Point d'Appui Soviétique devra perdre deux pas supplémentaires par rapport au résultat imprimé s'il y a un résultat astérisque.

16.32 Situations Spéciales de Pertes Dues aux Astérisques :

Les unités blindées et du génie sont soumises à des pertes de pas à cause des résultats astérisques.

a. Génie : Conditions requises pour la perte :

- Un ou plusieurs pas du génie font partie de l'attaque déclarée.
- L'attaquant a déclaré l'utilisation des effets du génie et a reçu le DRM -1.

b. Résultats Astérisques contre le génie

- Si le résultat est uniquement un astérisque, l'unité du génie doit perdre le pas.
- Si le résultat est une perte de pas numérique avec un astérisque, l'unité du génie doit prendre la première perte numérique. S'il reste des pas après que l'unité du génie a perdu le premier pas, n'importe quelle autre unité en attaque peut subir les pertes indiquées.

EXEMPLE 1 : Une force de l'Axe en Ravitaillement d'Attaque attaque des unités Soviétiques dans un Point d'Appui. La force en attaque comporte un pas du génie et les effets du génie sont déclarés. Le résultat du combat est astérisque () uniquement). Aucune perte numérique n'est indiquée, mais l'astérisque nécessite de perdre un pas à cause de l'attaque d'une fortification. Comme les effets du génie ont été déclarés, le pas du génie doit être perdu.*

EXEMPLE 2 : La situation de l'exemple 1 reste inchangée, sauf que le résultat obtenu est « 1 ». La force de l'Axe doit donc perdre deux pas, un pour le résultat numérique, et un autre pour l'astérisque, parce qu'une fortification non détruite a été attaquée. Comme les effets du génie ont été déclarés, le premier pas doit être perdu par une unité du génie. Le pas du génie satisfait le résultat astérisque. Tout autre pas de l'Axe peut satisfaire le résultat numérique.*

EXEMPLE 3 : Même situation que dans l'exemple 1, mais le résultat du combat est « 1 » (pas d'astérisque). Un pas de l'Axe est perdu, mais il n'est pas obligatoire que ce soit celui du génie. Bien que les effets du génie aient été déclarés, il faut un

résultat astérisque pour obliger l'unité du génie à perdre le premier pas.

EXEMPLE 4 : Reportez-vous à l'exemple 1. Cependant, cette fois le joueur de l'Axe ne déclare pas les effets du génie. Le génie fait toujours partie de l'attaque, mais n'apporte pas de DRM -1 contre la fortification. L'astérisque nécessite toujours que l'Axe perde un pas pour l'attaque de la fortification, mais il n'est pas obligatoire que ce soit le génie qui le perde pour satisfaire cette perte.

c. Attrition Blindée : Les unités de type blindé (facteurs d'attaque en rouge) sont obligées de prendre le premier pas de perte d'un résultat de combat astérisque en attaque ou en défense si :

- La force en attaque comporte un ou plusieurs pas blindés, et
- La force en défense comporte un ou plusieurs pas blindés, antichars ou anti aériens, et
- Les effets du génie ne sont pas déclarés (les unités du génie sont prioritaires pour subir les pertes lorsque les effets du génie sont déclarés), et
- Le résultat du combat contient un résultat numérique et un astérisque. La perte d'un pas blindé est demandée par le résultat astérisque pour satisfaire le résultat de perte numérique. Un astérisque seul ne causera pas de perte de pas blindé.

Note : A chaque fois que l'attaquant perd un pas blindé à cause de l'attrition, le défenseur doit satisfaire le premier pas de perte de n'importe quel résultat numérique avec un pas blindé, antichar ou anti aérien.

16.4 Retraites

Lorsqu'un résultat de combat contient un résultat Retraite « R » ; le propriétaire déplace immédiatement chaque unité affectée de deux hexs dans n'importe quelle direction en s'éloignant de l'Hex du Défenseur.

16.41 Les unités avec des marqueurs « No Retreat » ou « Additional Retreat » sont des exceptions à la retraite de deux hexs.

a. Pas de Retraite : Les unités avec un marqueur « No Retreat » (ou empilées avec une unité du NKVD qualifiée) ne retraitent pas lorsqu'elles reçoivent un résultat « R ». Retirez le marqueur « No Retreat » (s'il y en a un) et appliquez un pas de perte en plus du résultat du combat imprimé.

- Si toutes les unités Pas de Retraite sont Allemandes (SS inclus), il n'y a pas de perte supplémentaire causée par cet ordre.
- Toutes les autres combinaisons d'unités en attaque ou en défense Pas de Retraite doivent perdre un pas supplémentaire (pour la force, pas par unité) à moins que toutes les unités en défense n'occupent un hex de ville, de ville majeure, de colline, de montagne, alpin, de bois ou de fortification quelconque non détruite.

b. Retraite Supplémentaire : Si le résultat du combat contient un « R » pour les unités avec un marqueur « Additional Retreat » (en attaque ou en défense), retirez le marqueur et faites retraire chaque unité affectée de trois hexs au lieu de deux.

- Le chemin de la retraite est toujours déterminé par l'adversaire. Cependant, celui-ci ne peut pas faire

retraire les unités à travers des hexs où elles seraient détruites pendant l'opération, ni à travers des hexs où elles devraient subir des pertes pour traverser des ZDC ennemies [16.46] si d'autres routes de retraites plus sûres existent. Si des routes de retraites alternatives « sécurisées » sont disponibles, alors l'adversaire peut utiliser n'importe laquelle.

2. Les unités avec un marqueur « Additional Retreat » ne peuvent pas retraire à travers un hex en ZDC ennemie incontestée [16.46].
3. Les unités avec un marqueur « Additional Retreat » peuvent perdre moins de pas. Si le résultat du combat de la force contient un résultat « R » et un résultat numérique [exemples : 1R, 2R ou 3R], alors le nombre de pas à perdre est réduit de un.
4. Les unités en attaque avec un marqueur « Additional Retreat » ne peuvent pas faire d'Avance Après Combat [16.5], même si elles y sont autorisées par le résultat du combat.

16.42 Incapable de Retraire

a. Certaines unités ne peuvent pas retraire. Les Dépôts de Ravitaillement, les unités de Pontonniers, les unités avec une CM de zéro, les unités d'artillerie ferroviaire de l'Axe ou Soviétiques, ou les unités d'artillerie super-lourde en mode tir ainsi que les unités d'artillerie ferroviaire Soviétiques en mode tir sont éliminées si elles sont forcées de retraire. Les unités de Pontonniers, les URM, les Dépôts de Ravitaillement et les Pions Régiments de Substitution [24.0] sont mis de côté pour pouvoir être réutilisés. Les unités de combat vont dans la Zone Eliminée ou Reconstruction Interdite (en fonction de leur type).

b. Les unités qui sont totalement encerclées par une combinaison d'unités ennemies quelconque et de terrain infranchissable ne peuvent pas retraire et sont éliminées. Placez-les dans la Zone Eliminée ou Reconstruction Interdite (en fonction de leur type).

Note : Le changement de la météo peut rendre les retraites possibles ou non. Par exemple : la Pluie peut annuler les routes de retraite pour l'artillerie super-lourde [16.43] ; le gel peut rendre les retraites possibles à travers les côtés d'hexs de rivière majeure, de lac ou de mer.

c. Les unités forcées de retraire hors de la carte [10.55] sont retirées du jeu et placées dans la Zone Eliminée ou Reconstruction Interdite (en fonction de leur type).

16.43 Certaines unités ont des chemins de retraite limités. Les unités qui ne peuvent pas suivre leur chemin de retraite limité sont éliminées.

a. Les unités d'artillerie super-lourde sur leur face mobile ne peuvent retraire qu'à travers des côtés d'hexs traversés par des autoroutes, des routes principales (et secondaires par temps Clair sans Pluie Prolongée). Si la retraite n'est pas possible, placez-les dans la Zone Reconstruction Interdite.

b. Les trains blindés ou l'artillerie ferroviaire ne peuvent retraire que le long de Voies Ferrées. Si la retraite n'est pas possible, placez l'artillerie ferroviaire dans la Zone Reconstruction Interdite ; placez les trains blindés dans la Zone Cadre.

c. Une flottille ne peut retraire qu'à travers des côtés d'hexs de canaux, de rivière majeure, de lac ou de mer. Si la retraite n'est pas possible, placez-les dans la Zone Eliminée.

d. Aucune unité ne peut retraire à travers un côté d'hex de rivière majeure, de lac ou de mer non gelé et sans pont.

16.44 Retraites Autorisées A Travers les ZDC Ennemies :

Les unités ne peuvent pas terminer leur retraite dans un hex en ZDC ennemie, cependant elles peuvent retraire à travers des hexs occupés par une ou plusieurs unités de combat amies même si des unités ennemies projettent des ZDC dans ces hexs (l'occupation amie de l'hex annule les ZDC). Si une unité termine sa retraite dans un hex occupé par une unité amie et en ZDC ennemie, ou si l'hex contient un marqueur « Declared Attack », alors cette unité doit retraire d'un hex supplémentaire. Si cet hex est également en ZDC ennemie, ou s'il contient un marqueur « Declared Attack », placez l'unité en retraite dans la Zone Cadre.

16.45 Retraites Interdites A Travers les ZDC Ennemies :

Les unités ne peuvent jamais retraire à travers deux hexs vacants consécutifs en ZDC ennemie. Toute unité forcée de le faire sera placée dans la Zone Eliminée à la place.

16.46 Retraite A Travers Une ZDC Ennemie : Une unité (ou une pile) peut retraire à travers un hex vacant en ZDC ennemie, à moins qu'elle soit sous un marqueur « Additional Retreat » [16.41 Exception Deux], mais elle peut être détruite dans le processus.

Procédure :

1. Lorsque la retraite est terminée, l'unité (ou la pile) perd automatiquement un pas, puis on lance un dé pour déterminer le sort des pas restants [consultez la Table de Retraite sur les aides de jeu]. Tout QG Soviétique qui retraire à travers une ZDC de l'Axe est immédiatement retourné sur sa face Non-Op [22.23c].

2. Lancez le dé et appliquez les DRM nécessaires.

Note : Il y a une importante pénalité au jet de retraite pour les unités d'artillerie. Les joueurs peuvent volontairement retirer les unités d'artillerie et les placer dans la Zone Eliminée avant de retraire plutôt que de compromettre les chances de fuite d'une pile entière en faisant retraire de l'artillerie avec des unités non artillerie.

3. Si le résultat modifié est 3 ou moins, la retraite a réussi, et aucune autre perte n'a lieu. Si le résultat modifié est 4 ou plus, la tentative de retraite a échoué. Retirez toutes les unités en retraite et placez-les dans la Zone Cadre.

16.47 Retraites et Empilement : Une unité peut retraire à travers un hex contenant des unités amies, même si cela signifie (temporairement) un dépassement de la limite d'empilement. Une unité ne peut jamais terminer sa retraite en violation des limites d'empilement. Si elle n'a pas d'autre alternative qu'un surempilement dans le second hex de retraite, alors déplacez-la d'un hex supplémentaire en l'éloignant de la position du combat. S'il y a toujours surempilement dans le troisième hex, alors l'unité est retirée du jeu et placée dans la Zone Cadre.

16.5 Avance Après Combat

Lorsqu'un Hex du Défenseur est libéré suite au résultat d'un combat, les unités en attaque peuvent avancer dans cet hex (en

fonction des limitations du terrain et de l'empilement). L'avance est utile pour couper la retraite des unités ennemies dont le combat n'a pas encore été résolu.

16.51 Un joueur exerce l'option d'avance immédiatement, avant de résoudre un autre combat. Un joueur n'est pas forcé d'avancer. Les unités qui avancent ne peuvent plus attaquer dans cette phase.

16.52 Seules les unités en attaque victorieuses et n'étant pas des unités d'artillerie et qui ont participé à ce combat peuvent avancer.

16.53 Les unités qui avancent ne peuvent entrer que dans l'hex qui a été attaqué. Elles ignorent les ZDC ennemies pour entrer dans l'hex.

16.54 Les unités ne peuvent pas violer les limites d'empilement à la fin d'une avance après combat.

16.55 Dans le cas d'un combat multi-hexs, les unités victorieuses peuvent avancer depuis n'importe quel hex ayant participé à cette attaque et dans n'importe quel Hex du Défenseur adjacent (en fonction des limitations du terrain et de l'empilement).

17.0 Puissance Aérienne

Les unités aériennes représentent virtuellement toute l'aviation tactique utilisée par les deux camps. Chaque unité aérienne est égale à un groupe de chasseurs ou de bombardiers de 40 à 80 avions.

17.1 Unités Aériennes



17.11 Il existe deux types d'unités aériennes dans le jeu : les Chasseurs (avec un « F » sur le pion) et les Bombardiers (avec un « B »). Les unités n'ont pas de « pas » comme les unités terrestres et ne peuvent donc pas prendre de pertes en combat terrestre, bien qu'elles puissent subir des pertes à cause du combat aérien [17.3] ou du Tir AA [17.4].

NOTE DE CONCEPTION : Toutes les unités aériennes ont leur type d'avion indiqué sur le pion. Cela ne sert généralement que pour l'intérêt historique, mais les unités sont également différenciées pour les distances de vol limitées ou non en fonction de leur type [17.22]. En général les Soviétiques utilisaient plus d'un type d'avion dans leurs formations aériennes, donc le type indiqué est le type principal au sein de cette unité.

Les deux camps ont des unités aériennes « Leurres » (Dummy) afin de les aider à tromper leur adversaire sur le contenu d'une mission aérienne [17.21].

17.12 Les unités aériennes des deux camps sont posées dans les cases appropriées de la Fiche de Statut des Unités Aériennes lorsqu'elles ne sont pas utilisées. La contenance de chaque case est illimitée.

17.13 Un joueur fait des missions aériennes [17.2] avec autant d'unités aériennes présentes dans la Zone Prête qu'il le désire au cours de chaque tour. Une unité aérienne n'est pas disponible pour partir en mission sauf si elle se trouve dans la Zone Prête.

17.2 Missions Aériennes

17.21 Les unités aériennes peuvent faire deux types de missions : Interdiction [13.0] ou SA [15.1].

- Chaque unité aérienne (réelle ou Leurre) dans la Zone Prête ne peut faire qu'un seul type de mission par tour.
- On ne peut allouer au maximum que trois unités aériennes par camp (Leurres inclus) pour une même mission de SA ou d'Interdiction par tour.
- Lors de la mission aérienne, le propriétaire place ses unités aériennes dans l'hex de mission choisi. Il ne les déplace pas hex-par-hex sur la carte.
- Maximums de missions : une mission d'Interdiction par hex ; une mission de SA par Attaque Déclarée.

Note : Les unités aériennes Soviétiques ne peuvent pas faire de missions d'Interdiction, mais les chasseurs (F) Soviétiques peuvent intercepter les missions d'Interdiction de l'Axe.

17.22 Limitations de Portée

- Les hexs de mission pour les unités aériennes monomoteurs de l'Axe ne peuvent pas être à plus de 25 hexs de n'importe quelle Source de Ravitaillement, de village, de ville ou de ville majeure amie en Ravitaillement Général. Toutes les autres unités aériennes de l'Axe peuvent faire des missions dans n'importe quel hex.
- Types des unités aériennes monomoteur de l'Axe : Bf 109E, Bf 109F, Ju87, B534, Cr42, IAR-80 et PZL.
- Aucune unité aérienne Soviétique, quel que soit son type, sauf les TB-3 et les DB [bombardiers longue portée], ne peut être placée dans un hex de mission à plus de 25 hexs d'une Source de Ravitaillement, de village, de ville ou de ville majeure amie en Ravitaillement Général.
- Un hex utilisé pour les portées aériennes ne peut pas être placé en Ravitaillement Général en dépensant un PRA.

17.23 Les unités aériennes en mission d'Interdiction peuvent être placées n'importe où sans dépasser leur portée. Les chasseurs opposés à une mission d'Interdiction sont placés dans n'importe quel hex de mission sans dépasser leur portée. Le joueur de l'Axe doit d'abord allouer toutes ses missions d'Interdiction, puis le joueur Soviétique envoie ses chasseurs en opposition.

17.24 Les unités aériennes en mission de SA et les chasseurs adverses ne peuvent être placés que dans des hexs de mission sans dépasser leur portée. L'hex de mission de SA ne peut être qu'un hex contenant un marqueur « Declared Attack ». Le joueur en attaque alloue d'abord ses missions de SA, puis le joueur en défense alloue ses missions de SA.

Note : Les missions de SA du défenseur peuvent être placés dans des hexs de mission ne contenant pas d'unités de l'attaquant en mission de SA.

17.25 Placez les unités aériennes face cachée dans leur hex de mission. Leur identité et leur force sont inconnues du joueur ennemi jusqu'à la résolution du combat aérien [17.31a].

17.26 Lorsque les unités ont terminé leur mission pour le tour, placez-les dans la Zone Mission Accomplie. Les résultats du Combat Aérien [17.3] ou du Tir AA [17.4] peuvent entraîner leur placement dans la Zone Endommagée ou Détruite.

17.3 Combat Aérien

Lorsque des unités aériennes entrent dans un hex contenant des unités aériennes ennemies, un combat aérien peut avoir lieu entre ces unités si l'un des joueurs, ou les deux, disposent d'unités aériennes qui tirent. S'il n'y a pas d'unités aériennes qui tirent, il n'y a pas de combat aérien.

17.31 Détermination des Unités Aériennes qui Tirent

- a. Révélez toutes les unités aériennes des deux camps dans l'hex en les retournant. Retirez les unités aériennes Leurres.
- b. Séparez les unités qui tirent des unités de mission. Dans toutes les missions d'Interdiction, c'est le joueur de l'Axe qui déclare en premier. Dans les missions de SA, c'est le joueur qui a déclaré l'attaque terrestre qui déclare en premier.
 1. **Unités en Mission :** Toutes les unités aériennes avec le symbole « B » sont des unités en mission. Toute unité aérienne désignée comme unité en mission ne peut pas tirer pendant le combat aérien. Les Valeurs de Combat Aérien (VCA) des unités en mission ne sont utilisées que pour la défense en combat aérien.
 2. **Double Rôles des Chasseurs :** Certains chasseurs (type « F ») des deux camps possèdent des valeurs de SA en plus de leurs VCA. Dans toute mission de SA où des chasseurs à double rôle sont révélés, leur propriétaire déclare immédiatement si ces chasseurs sont des unités en mission ou s'ils tirent. La déclaration est irréversible. De plus, la plupart des chasseurs de l'Axe ont une valeur d'Interdiction, faisant d'eux des unités d'interdiction à double rôle. Dans toute mission d'Interdiction ou des chasseurs de l'Axe sont présents, le joueur de l'Axe déclare si chaque chasseur est une unité en mission ou s'il tire.
 3. **Unités de Tir :** Tous les chasseurs (type « F ») qui n'ont pas été désignés comme unité en mission sont des unités qui tirent. Si les deux joueurs ont des unités aériennes dans l'hex de mission et qu'une ou plusieurs unités de tir sont présentes, alors passez à l'Initiative Aérienne pour déterminer comment se déroule le combat aérien.

17.32 Initiative Aérienne

- a. L'Initiative Aérienne détermine l'ordre de placement des unités de tir en combat aérien. Les joueurs déterminent quel camp dispose de l'Initiative Aérienne avant le combat aérien. Dans tous les cas, c'est le joueur avec les unités qui tirent, ou le premier joueur faisant une mission (si les deux ont des unités de tir) qui utilise la Table d'Initiative Aérienne. Si un joueur n'a pas d'unité qui tire, il ne peut pas avoir l'Initiative Aérienne, mais les joueurs doivent quand même utiliser la Table d'Initiative Aérienne pour déterminer les autres conditions du combat aérien.
- b. **Détermination de l'Initiative Aérienne :**
 1. Lancez un dé et consultez la Table d'Initiative Aérienne.
 2. Si le résultat n'indique aucun combat aérien, les joueurs placent toutes leurs unités qui tirent dans leur Zone

Mission Accomplie. Les unités en mission peuvent faire leur mission.

3. Si le résultat indique qu'un camp dispose de l'Initiative Aérienne, passez à la procédure de combat aérien.

17.33 Résolution du Combat Aérien

Un combat aérien a lieu lorsqu'une unité aérienne tire sur une autre unité aérienne (une unité en mission ou bien une autre unité qui tire).

- a. Le joueur qui a l'Initiative Aérienne choisit maintenant les unités aériennes ennemies que les siennes vont combattre. Chaque unité ennemie qui tire doit être engagée par une unité amie qui tire avant de pouvoir attaquer les unités en mission. Si un joueur a plus d'unités qui tirent que l'autre, les unités qui tirent en excès peuvent se rassembler contre n'importe quelle unité aérienne ennemie. Les unités qui tirent attaquées par plus d'une unité aérienne ennemie ne peuvent tirer que sur le premier attaquant.
- b. Chaque joueur lance un dé pour chaque unité qui tire, en consultant la Table de Combat Aérien pour les résultats. Tous les tirs sont considérés simultanés, donc toutes les unités tirent avant d'appliquer les résultats.
- c. Pour tirer, soustrayez la Valeur de Combat Aérien (VCA) de la cible à celle de l'unité qui tire. Puis lancez un dé et consultez la colonne de la Table de Combat Aérien correspondant à la différence de VCA.

EXEMPLE : Un Bf-109F (VCA 4) tire sur un MiG 3 (VCA 2) utilise la colonne « +2 » de la Table de Combat Aérien. Le MiG 3 tire en retour sur la colonne « -2 ».

- d. **Résultats du Combat Aérien :** En consultant la Table de Combat Aérien, les joueurs appliquent les résultats à chaque combat aérien. Les unités aériennes affectées par les résultats sont placées sur leur fiche de statut des unités aériennes respective.
 - A Les unités qui Abandonnent retournent dans la Zone Mission Accomplie.
 - D Les unités Endommagées retournent dans la Zone Endommagée.
 - X Les unités Eliminées retournent dans la Zone Détruite.
- e. **Avantage Tactique Local :** Si le résultat de l'Initiative Aérienne donne un Avantage Tactique Local à un joueur, et si ce joueur a des unités qui tirent non engagées après le premier round de combat, alors il choisit une nouvelle cible (sans restriction) pour chacune d'entre elles. Pour être non engagée, une unité qui tire a forcé son adversaire à retourner sur la Fiche de Statut des Unités Aériennes pendant le premier round. Quel que soit le type d'unité aérienne, les cibles de l'Avantage Tactique Local ne peuvent pas tirer en retour. Résolvez maintenant chaque nouveau combat aérien.
- f. Les unités en mission qui ont survécu continuent la mission. Placez toutes les unités qui tirent ayant survécu dans la Zone Mission Accomplie.

Note pour le Jeu en Solitaire : Il y a deux bonnes méthodes pour utiliser le système aérien en solitaire :

1. N'utilisez pas les Leurres : Laissez toutes les unités aériennes toujours face visible et faites les meilleurs choix pour chaque camp.

2. Gardez les Leurres : Après avoir fait les jets de préparation, séparez les unités Prêtes de chaque camp en deux groupes : toutes les unités qui tirent dans l'un, et toutes les unités en mission dans l'autre. Mettez un Leurre dans chaque groupe. Ensuite retournez toutes les unités aériennes face cachée. Lorsque vous allouez les missions aériennes, faites le aléatoirement, ainsi vous ne connaîtrez que le nombre d'unités aériennes de chaque type alloué à chaque mission, mais pas leurs identités ni leurs valeurs. Révélez-les normalement pendant le combat, et vous serez surpris ! Une fois les unités aériennes révélées, faites les meilleurs choix possible pour chaque camp.

17.4 Tir AA

17.41 Après la procédure de Combat Aérien, les unités en mission qui ont survécu subissent le Tir AA par les unités éligibles [17.42]. Le Tir AA provient de l'hex de mission et des six hexs qui l'entourent. Si n'importe laquelle des unités présentes dans ces hexs est éligible, un Tir AA a lieu. Sinon il n'y a pas de Tir AA et les unités en mission résolvent leur mission. Résolez le Tir AA contre les unités en mission en utilisant la Table de Tir AA.

Note : Les missions de Transport Aérien ne subissent pas de Tir AA.

17.42 Eligibilité

- a. La plupart des unités de combat de l'Axe sont éligibles pour le Tir AA. Les unités non éligibles sont : toutes les unités de cavalerie et les unités avec la bande Pas de ZDC (exception : toutes les unités anti-aériennes, les flottilles et les unités navales peuvent tirer).
- b. Toutes les divisions Soviétiques (sauf les divisions de cavalerie), les QG, les unités anti-aériennes de taille quelconque, et les unités navales sont éligibles. Unités non éligibles : divisions de cavalerie, flottilles, et toutes les unités d'une taille inférieure à la division (sauf celles indiqués précédemment).

17.43 Pour résoudre le Tir AA, chaque joueur tire une fois contre chaque unité aérienne ennemie en mission dans l'hex de mission (quel que soit le nombre d'unités terrestres éligibles). Appliquez les DRM indiqués dans la Table de Tir AA. Les unités aériennes qui Abandonnent retournent dans la Zone Mission Accomplie. Les unités Endommagées retournent dans la Zone Endommagée. Les unités détruites retournent dans la Zone Détruite.

Note Importante : Les DRM AA amis et ennemis ne peuvent jamais être supérieurs à +2 ou -2 avant de déterminer le DRM AA final à appliquer au jet de Tir AA.

EXEMPLE : Un Ju87 de l'Axe avec un DRM AA de -1 fait une mission de SA contre un hex à portée d'un QG Soviétique et de deux unités AA Soviétiques. Le joueur Soviétique a un DRM initial de +3, mais il est réduit à +2 pour correspondre à la limite de +2. Avec le DRM -1 de l'Axe, cela donne un DRM final de +1 à appliquer au jet de Tir AA Soviétique contre le Ju87.

17.44 Les unités en mission qui survivent au Tir AA résolvent leur mission puis retournent dans la Zone Mission Accomplie.

17.5 Missions de Transport Aérien

Voir 11.7

18.0 Fortifications

Il existe deux types de fortifications : les Points d'Appui et les lignes fortifiées. Les Points d'Appui sont disponibles pour les deux joueurs, mais les lignes fortifiées ne profitent qu'au joueur Soviétique.

18.1 Caractéristiques Communes

18.11 Un Point d'Appui ennemi non détruit bloque le tracé des Routes de Ravitaillement ennemies à travers l'hex qu'il occupe. Un côté d'hex de ligne fortifiée bloque le tracé des Routes de Ravitaillement ennemies à travers son côté d'hex. Une fortification ennemie doit être détruite avant de pouvoir tracer une Route de Ravitaillement à travers son hex (ou son côté d'hex) ou avant qu'une conversion ferroviaire puisse avoir lieu dans son hex (ou à travers son côté d'hex).

18.12 Il faut dépenser un PM supplémentaire pour entrer dans un hex contenant n'importe quel type de fortification ennemie non détruite. Si l'hex contient une ligne fortifiée, le mouvement à travers un côté d'hex de ligne fortifiée coûte un PM supplémentaire. Dans les hexs contenant à la fois une ligne fortifiée et un Point d'Appui, le coût est toujours d'un PM supplémentaire quel que soit le côté d'hex traversé. Les routes (quels que soient leurs types) n'annulent pas ce coût supplémentaire.

18.13 Toutes les fortifications continuent à donner des bénéfices défensifs aux unités amies jusqu'à ce qu'elles soient détruites. Une fortification est détruite lorsqu'une division ou une unité du génie ennemie reste dans l'hex de fortification pendant sa Phase du Génie.

Note : Les divisions de Panzers et Motorisées Allemandes doivent avoir suffisamment d'éléments présents dans un hex de fortification et bénéficier du bonus d'Intégrité Divisionnaire [et pour les autres groupes qui se qualifient ; voir 15.68c] avant de pouvoir détruire une fortification.

18.14 Un Point d'Appui en Construction est détruit en déplaçant une unité de combat ennemie dans ou à travers son hex.

18.15 Les débordements sont autorisés dans un hex de fortification terminé tant que la condition de 11.42.c3 est remplie.

18.2 Lignes Fortifiées

Les lignes fortifiées représentent des bunkers et des casemates en béton. Toutes les lignes fortifiées ont été imprimées sur la carte.

18.21 Les lignes fortifiées apparaissent sur les côtés d'hexs. Si toutes les unités de l'Axe attaquent à travers des côtés d'hexs de ligne fortifiée, alors le joueur de l'Axe applique un DRM +1 pour ce combat, cumulatif avec d'autres effets. Si une seule des unités de l'Axe attaque à travers un côté d'hex non couvert par la ligne fortifiée, alors le DRM ne s'applique pas.

18.22 Le joueur de l' Axe ne peut pas utiliser le Bonus d'Armes Combinées si toutes les unités de l' Axe de ce combat attaquent à travers un côté d'hex de ligne fortifiée non détruite.

18.23 Le joueur Soviétique peut construire un Point d'Appui dans un hex de ligne fortifiée.

18.24 Une fois détruit, un côté d'hex de ligne fortifiée ne peut être reconstruit.

18.3 Points d'Appui

Les Points d'Appui représentent des fortifications préparées pour une défense tous azimuts. Les Points d'Appui doivent être construits ; ils ne sont pas imprimés sur la carte.



18.31 Les deux joueurs peuvent construire des Points d'Appui. La construction peut démarrer dans n'importe quel hex en Ravitaillement Général. L'hex de construction ne doit pas déjà contenir un autre Point d'Appui. Un Point d'Appui en construction n'a aucun effet sur le jeu.

18.32 Au cours de la partie, le nombre de Points d'Appui autorisés sur la carte est illimité ; le nombre de pions fournis ne constitue pas une limite de conception.

18.33 Le joueur Soviétique ne peut pas commencer la construction de plus de Points d'Appui par tour que le nombre autorisé par la Table de Remplacements Soviétiques [7.21]. Les Points d'Appui de remplacement ne peuvent pas être accumulés d'un tour sur l'autre.

18.34 Les Points d'Appui de l' Axe ne peuvent pas être construits à moins que les instructions du scénario n'en permettent la construction et qu'une unité du génie [23.12] est présente dans l'hex.

18.35 Procédure de Construction : Pendant la Phase du Génie amie, placez le Point d'Appui face « Under construction » visible. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour entrer dans un hex de Point d'Appui en construction. Pendant la prochaine Phase du Génie amie, retournez les Points d'Appui en construction sur leur face « terminé » si l'hex de construction est toujours en Ravitaillement Général (si ce n'est pas le cas, le Point d'Appui reste en construction). Le processus de construction est maintenant terminé. La construction Soviétique peut être accélérée par le génie [23.1]. La construction peut avoir lieu en ZDC ennemie.

Note : Dès que la météo Arctique se produit dans un scénario, les Points d'Appui des deux camps ne peuvent être construits que dans des hexs contenant des unités du génie.

18.36 Effet Normal sur le Combat : Si un Point d'Appui est dans l'Hex du Défenseur, appliquez un DRM +1 au jet de combat. De plus, l'attaquant ne peut pas utiliser le Bonus d'Armes Combinées. Un Point d'Appui construit dans un hex de ligne fortifiée ne donnera toujours qu'un DRM +1, mais quelle que soit la direction de l'attaque.

18.37 Effet Spécial sur le Combat : Lorsqu'un Point d'Appui Soviétique est construit sur un hex de ligne fortifiée non détruite se trouvant dans les 4 hexs d'un hex de ville ou de ville majeure amie, appliquez un DRM +2 aux attaques à travers les côtés d'hexs de ligne fortifiée [cela représente les travaux défensifs

construits en profondeurs par les travailleurs civils recrutés dans les villes]. Si au moins une unité de l' Axe attaque à travers un côté d'hex non couvert par la ligne fortifiée, n'appliquez qu'un DRM +1.

18.38 Les QG Non-Op empêchent la construction des Points d'Appui normaux dans leur portée de commandement, mais pas les Points d'Appui Soviétiques « E » [22.25a].

19.0 Conversion Ferroviaire

L'Union Soviétique utilisait un écartement des rails différent de celui des autres nations Européennes.

19.1 Statut des Hexs de Voies Ferrées

19.11 Seuls les hexs de Voies Ferrées amies peuvent être utilisés pour le mouvement ferroviaire et le tracé du ravitaillement ami. Les instructions de placement du scénario indiquent les hexs de Voies Ferrées amis du joueur Soviétique et amis du joueur de l' Axe.

19.12 Hexs de Rail de l'Union Soviétique : Chaque hex de frontière de l'Union Soviétique est éligible pour recevoir un marqueur de Voie Coupée (Rail Cut) avec la flèche pointant vers les hexs de rail en Union Soviétique. Les instructions de placement du scénario n'obligent pas à placer ces marqueurs parce que chaque hex de rail en Union Soviétique est ami du joueur Soviétique jusqu'à ce qu'un marqueur de Tête de Voie (Railhead) de l' Axe occupe ou passe à travers l'hex. Pour le joueur de l' Axe, les seuls hexs de Voies Ferrées amis en Union Soviétique sont ceux sous ou derrière les marqueurs de Têtes de Voies de l' Axe.

19.13 Les deux joueurs peuvent convertir les hexs de Voies Ferrées pour leur utilisation pendant leur Phase du Génie respective. Tous les hexs convertis en une même phase sont ajoutés uniquement à un réseau ferroviaire en fonctionnement [6.4]. Un joueur ne peut pas laisser de trous. Des trous pourront apparaître plus tard à cause de l'action ennemie [19.4].

19.2 Conversion Ferroviaire de l' Axe

19.21 Pour convertir un hex de Voie Ferrée, le joueur de l' Axe n'est pas obligé d'avoir une unité occupant cet hex. A la place, il dispose de points de conversion (comme indiqué dans les instructions du scénario) disponibles à chaque tour. Il dépense ces points pour convertir tout hex de Voie Ferrée qui :

- a. est en Ravitaillement Général, et
- b. n'est pas en ZDC ennemie (à moins qu'une unité amie n'occupe cet hex) et
- c. est adjacent à un marqueur de Tête de Voie ami. Lorsqu'un hex de rail est converti, le marqueur de Tête de Voie est déplacé dans cet hex, faisant du prochain hex adjacent à la Tête de Voie celui à convertir.

Note : Les hexs de rail précédemment convertis avec des marqueurs de Voie Coupée Soviétiques sont toujours éligibles pour la reconversion.

Un hex d'étang ou de marais coûte deux points de conversion ; tous les autres hexs ne coûtent qu'un seul point de conversion. Pendant les tours de Pluie, de Neige ou Arctique, tous les hexs

coûtent deux points de conversion. Lorsque le joueur de l'Axe dépense des points de conversion, il convertit les hex affectés immédiatement en déplaçant son marqueur de Tête de Voie, ou en retirant les marqueurs de Voies Coupées [19.23].

Exception : La conversion d'un hex de Voie Ferrée contenant une fortification ennemie ne peut pas avoir lieu avant la première Phase du Génie suivant la destruction de la fortification [18.11].

19.22 A chaque tour, le joueur de l'Axe peut dépenser des points de conversion pour avancer des marqueurs de Têtes de Voies sur différentes lignes ferroviaires, mais il ne peut pas dépenser plus de 4 points de conversion par marqueur de Tête de Voie. Les points de conversion inutilisés sont perdus ; ils ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre.

19.23 Le joueur de l'Axe utilise des marqueurs de Tête de Voie pour indiquer l'étendue de sa conversion ferroviaire, de cette façon :

- a. Lorsque le joueur de l'Axe dépense des points de conversion, il déplace le marqueur de Tête de Voie dans l'hex converti.
- b. Lorsqu'un marqueur de Tête de Voie entre dans un hex de jonction ferroviaire (un hex où plusieurs Voies Ferrées se croisent), le joueur de l'Axe place des marqueurs de Tête de Voie supplémentaires orientés vers chaque ligne ferroviaire qui entre dans l'hex. Si le joueur de l'Axe a encore des points de conversion disponibles, la conversion continue le long des lignes ferroviaires sortant de l'hex de jonction et le marqueur de Tête de Voie est avancé. Les marqueurs de Têtes de Voies restants peuvent avancer comme le joueur le désire à partir de la prochaine Phase du Génie de l'Axe, en fonction de la disponibilité des points de conversion.
- c. Un marqueur de Voie Coupée sans flèche indique que seul l'hex contenant le marqueur n'est pas converti et n'est donc pas utilisable par le joueur de l'Axe. Lorsqu'un marqueur de Tête de Voie de l'Axe entre dans un hex de rail contenant un marqueur de Voie Coupée Soviétique sans flèche, retirez-le.
- d. Les marqueurs de Voies Coupées avec une flèche indiquent que l'hex avec le marqueur et tous les hexs dans la direction de la flèche ne sont pas convertis à l'utilisation du joueur de l'Axe, et sont disponibles pour l'utilisation du joueur Soviétique. Lorsqu'un marqueur de tête de Voie de l'Axe entre dans un hex contenant un marqueur de Voie Coupée avec une flèche, celui-ci est reculé d'un hex dans le prochain hex de Voie Ferrée Soviétique ami. Le marqueur « flèche » n'est retiré que lorsqu'il entre dans un hex de Voie Ferrée contenant un marqueur de Voie Coupée sans flèche, ou un hex contenant un marqueur de Voie Coupée où la flèche pointe vers la Tête de Voie de l'Axe.

Note : Le joueur de l'Axe devrait se rappeler que se déplacer à travers un hex de Voie Ferrée ne le convertit pas. Le joueur Soviétique peut toujours les utiliser pour le mouvement ferroviaire, même très loin derrière la ligne de front de l'Axe.

19.3 Conversion Ferroviaire Soviétique

Le joueur Soviétique peut convertir un hex de Voie Ferrée de l'Axe pendant la Phase du Génie Soviétique uniquement si une unité du génie Soviétique occupe l'hex [23.11]. Le génie ne doit

pas avoir été engagé en combat, ni en mouvement stratégique ou ferroviaire pendant ce Segment. Si les conditions précédentes sont remplies, le joueur Soviétique recule le marqueur de Tête de Voie et place (ou avance) un marqueur de Voie Coupée pour indiquer sa conversion, ou retire un marqueur de Voie Coupée pour que la ligne soit opérationnelle pour les Soviétiques.

19.4 Couper les Voies Ferrées

Pendant sa Phase du Génie, le joueur Soviétique peut placer un marqueur de Voie Coupée dans n'importe quel hex de rail converti par l'Axe et occupé par n'importe quelle unité de combat Soviétique. Les unités de l'Axe ne peuvent jamais couper les Voies Ferrées.

NOTE DE CONCEPTION : Nous ne permettons pas au joueur de l'Axe de couper les Voies Ferrées parce qu'en général, l'Axe n'a pas détruit les Voies Ferrées Soviétiques pendant cette période. Ils espéraient en fait les capturer et les utiliser. D'autre part, les Soviétiques détruisaient les Voies Ferrées de l'Axe.

20. Utiliser les Remplacements

Les deux joueurs peuvent dépenser les Points de Remplacements (PR) disponibles pendant leurs Phases du Génie respectives. Les PR peuvent être dépensés pour renforcer les unités sur la carte, ou reconstruire des unités sur le Tableau de Reconstruction des Unités [voir 7.0 et les Tableaux de Reconstruction des Unités pour les procédures].

21.0 Reddition Soviétique

Il est bien connu que de nombreuses unités Soviétiques encerclées se sont rendues pendant la campagne, mais les unités de la Garde et du NKVD [22.43], ainsi que les unités Soviétiques dans les villes combattaient le plus souvent jusqu'à la mort.

21.1 Procédure

21.11 Pendant la Phase de Reddition Soviétique, le joueur Soviétique fait un test de reddition pour chaque hex occupé par des unités Soviétiques qui :

- a. est adjacent à une unité de combat de l'Axe n'ayant pas la bande Pas de ZDC, et
- b. ne peut pas tracer une ligne d'hexs d'une longueur quelconque libre d'unités de l'Axe ou de leurs ZDC incontestées vers une ville majeure amie non encerclée, un port ami, ou une Source de Ravitaillement amie au bord de la carte.

NOTE DE CONCEPTION : Les unités Soviétiques isolées sont toujours sujettes à la reddition. Les URM et les Dépôts de Ravitaillement ne peuvent que réduire la possibilité en gardant les unités en Ravitaillement Général ou de Secours [consultez la Table de Reddition Soviétique sur les aides de jeu].

21.12 Consultez la Table de Reddition Soviétique et lancez le dé pour chaque hex qualifié. Modifiez le résultat par les DRM applicables de la Table. Si le résultat modifié donne une reddition, alors toutes les unités Soviétiques dans l'hex sont

retirées du jeu et placées dans la Zone Éliminée. Si le résultat est aucun effet, les unités Soviétiques restent dans l'hex.

22.0 Unités Spéciales Soviétiques

22.1 QG Soviétiques Opérationnels

Les unités de Quartiers Généraux (QG/HQ) Soviétiques (les unités HQ avec leur recto visible) servent à plusieurs fonctions de commandement importantes dans le jeu.



22.11 Chaque QG Soviétique a une Portée de Commandement de 4 hexs. La portée est tracée sans tenir compte du terrain, ni des unités ennemies et de leurs ZDC. En comptant la portée, ne comptez pas l'hex occupé par l'unité de QG. >> Chaque QG compte pour un pas dans le cadre des pertes. Chaque QG a une valeur d'empilement de zéro, sauf lorsqu'il est transporté par train ou par bateau—dans ce cas, chaque QG compte pour un point d'empilement.

22.12 La valeur de Commandement imprimée sur un pion de QG Opérationnel a trois fonctions, qui peuvent toutes être exercées pendant n'importe quel tour. Elle indique :

- Le nombre d'unités non motorisées qu'un QG Opérationnel peut activer pour le mouvement au début de n'importe quelle Phase de Mouvement Motorisé [10.24c]. Le QG ne peut pas s'activer lui-même (ni activer d'autres QG) et ne peut pas activer de cavalerie [car la cavalerie est déjà autorisée à se déplacer]. Pour être activées, les unités doivent être à Portée de Commandement du QG qui les active. La Garde Soviétique est activée en plus de la limite d'activation du QG [22.41]. Placez des marqueurs « Activated » sur les unités activées.
- Le nombre d'unités motorisées (à Portée de Commandement) éligibles pour être déplacées par chaque QG Opérationnel pendant la Phase de Réaction Soviétique [14.11c].
- Le nombre de marqueurs « Additional Retreat » ou « No Retreat » qui peuvent être placés pendant un même Segment sur les unités de combat éligibles à Portée de Commandement d'un QG Opérationnel [14.3 et 15.58].

EXEMPLE : S'il y a deux combats et que le seul QG a portée a une Valeur de Commandement de 1, alors on ne peut placer un ordre de retraite que sur un seul des combats.

22.13 La valeur de Commandement ne peut pas être accumulée d'un tour sur l'autre, ni donnée à d'autres QG. Les unités aériennes peuvent interdire la valeur de commandement [13.24].

22.14 Un QG Opérationnel peut permettre à plus d'une unité d'artillerie Soviétique empilée avec lui d'apporter du soutien à un Combat Déclaré [consultez le Soutien d'Artillerie dans les aides de jeu].

22.2 QG Non-Opérationnels

22.21 Chaque pion QG Soviétique est imprimé au verso avec une face Non-Opérationnelle (Non-Op). A la place d'une valeur de commandement, le QG Non-Op a une valeur de récupération. Chaque QG Non-Op est toujours une unité à un

seul pas avec une valeur d'empilement de zéro (mais de un pour le mouvement ferroviaire). Chaque QG Non-Op garde une Portée de Commandement de 4 hexs (ne comptez pas l'hex du QG).

22.22 Portées de Commandement se Recouvrant

- Si la Portée de Commandement d'un QG Non-Op recouvre celle d'un QG Opérationnel, alors c'est celle du QG Non-Op qui est prioritaire dans tout hex où un tel recouvrement existe, et les effets des QG Non-Op sont prioritaires sur ceux des QG Opérationnels.
- Si les Portées de Commandement de deux QG Non-Op ou plus se recouvrent, alors une Portée de Commandement élargie est créée et englobe chaque hex couvert par chaque Portée de Commandement de QG Non-Op. Toutes les restrictions Non-Op de 22.25 sauf la deuxième phrase de 22.25g sur les Restrictions de Mouvement s'appliquent maintenant à la Portée de Commandement Non-Op élargie (tous les QG Non-Op sont toujours autorisés à bouger). Utilisez le niveau de récupération le plus faible de TOUS les QG Non-Op impliqués pour déterminer le nombre d'unités qualifiées pouvant se déplacer pendant chaque Phase de Mouvement dans toute la Portée de Commandement Non-Op élargie.

22.23 Un QG Soviétique est retourné sur sa face Non-Op quand :

- Les instructions du scénario le précisent.
- Le QG reçoit un marqueur « Overrun ».
- Le QG retraite à travers un hex vacant en ZDC de l'Axe.

22.24 Un QG Non-Op ne peut pas :

- Donner d'ordres Pas de Retraite ou Retraite supplémentaire.
- Activer des unités non motorisées (y compris les unités de la Garde) pendant la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique.
- Permettre aux unités motorisées à Portée de Commandement de se déplacer pendant la Phase de Réaction Soviétique.

22.25 Tant qu'un QG Soviétique reste sur sa face Non-Op, les restrictions suivantes s'appliquent aux hexs se trouvant dans sa Portée de Commandement :

- Les nouveaux Points d'Appui réguliers ne peuvent pas être placés, mais les Points d'Appui « E » le peuvent. Les Points d'Appui sur leur face « En Construction » peuvent être terminés.
- Les unités de Pontonniers ne peuvent pas être placées, ou si elles le sont déjà, elles ne peuvent pas être repositionnées [cependant, elles doivent être retirées si une unité ennemie entre dans leur hex].
- Les unités aériennes Soviétiques ne peuvent pas faire de missions de SA, mais les chasseurs Soviétiques peuvent toujours s'opposer aux missions d'Interdiction et de SA de l'Axe.
- Pas plus d'une unité d'artillerie Soviétique ne peut apporter sa force de soutien à un combat donné. Exception : les unités navales Soviétiques sont exemptes de cette restriction.

- e. Les unités du NKVD ne donnent plus l'ordre Pas de Retraite lorsqu'elles occupent des villages, des villes ou des villes majeures.
- f. Toute unité de combat Soviétique qui commence son mouvement hors de la Portée de Commandement d'un QG Non-Op peut entrer et se déplacer librement au sein de cette Portée de Commandement. Lorsqu'une telle unité cesse son mouvement dans les 4 hexs d'un QG Non-Op, elle est alors soumise aux Restrictions de Mouvement.
- g. **Restrictions de Mouvement :** Un QG Soviétique Non-Op peut toujours se déplacer pendant la Phase de Mouvement Soviétique. Pendant chaque Phase de Mouvement, le nombre d'unités de combat Soviétiques qui peuvent commencer leur mouvement dans la Portée de Commandement est limité la valeur de récupération du QG Non-Op moins un. Par exemple, si la valeur de récupération est trois, alors seulement deux unités de combat Soviétiques localisées dans la Portée de Commandement du QG Non-Op pourront se déplacer pendant la Phase de Mouvement Motorisé (si elles sont motorisées), et les deux mêmes unités (ou des différentes) pourront se déplacer pendant la Phase de Mouvement Soviétique.

Note : Déplacer un QG Non-Op peut être critique, parce que la Portée de Commandement de 4 hexs se déplace avec lui. Déplacer la Portée de Commandement peut libérer des unités et les autoriser à se déplacer, sinon elles resteraient limitées.

22.26 Récupération du Statut Opérationnel

- a. **Méthode 1 :** Sauf interdiction par les instructions du scénario, pendant chaque Interphase de Changement de Tour, le joueur Soviétique lance un dé pour chaque QG Non-Op. Si le résultat est supérieur à la valeur de récupération du QG, celui-ci reste Non-Op. Si le résultat est inférieur ou égal à sa valeur de récupération, retournez-le sur sa face Opérationnelle. Le joueur Soviétique peut aussi faire un jet pour les QG Non-Op dans la Zone Active. Les valeurs de récupération inutilisées ne peuvent pas être accumulées d'un tour sur l'autre, ni données à d'autres QG.
- b. **Méthode 2 :** Sauf interdiction par les instructions du scénario, pendant chaque Interphase de Changement de Tour, le joueur Soviétique peut dissoudre un QG Non-Op dans la zone de jeu du scénario. On ne peut pas dissoudre plus d'un QG par tour. La dissolution du QG est faite au lieu du jet de récupération pour ce QG [vous ne pouvez pas rater le jet, puis décider de dissoudre le QG]. Place le QG dans la Zone Cadre (en statut Non-Op). Le joueur de l'Axe gagne un PV par QG Non-Op dissout.

22.3 Trains Blindés



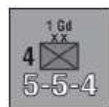
Les unités du jeu représentent des groupes de trains numérotés par rapport à ceux qui les contrôlent ; le NKVD ou les régiments de sécurité ferroviaire de l'Armée.

22.31 Un train blindé ne se déplace que sur des hexs de Voies Ferrées amis connectés, au maximum de 48 hexs par tour (et est soumis aux effets de l'interdiction aérienne ennemie). Il ne compte pas dans la Capacité Ferroviaire. Il peut se déplacer soit pendant la Phase de Mouvement soit la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique, mais pas pendant les deux phases au cours

d'un même tour. Il peut entrer dans une ZDC ennemie, mais il ne peut pas la traverser. Il peut se déplacer dans des hexs de Voies Ferrées ayant dernièrement été occupés par l'Axe mais n'ayant pas encore été convertis à l'utilisation de l'Axe.

22.32 Un train blindé bloque les Lignes de Ravitaillement de l'Axe à travers l'hex qu'il occupe. Un train blindé ne peut pas transporter d'unités. Les trains blindés ne sont pas des unités de type « blindé » pour les règles de mouvement ou de combat. Les trains blindés ne peuvent être reconstruits qu'avec des PR de Trains Blindés.

22.4 Garde Soviétique et NKVD



22.41 Garde Soviétique : Pendant la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique, le joueur Soviétique peut activer une unité de la Garde par QG Opérationnel à Portée. Cette activation est en plus de l'activation autorisée par la valeur de commandement du QG, et est autorisée même si l'Interdiction a réduit la valeur de commandement à zéro [13.24a].

Note : Les QG Non-Op Soviétiques ne peuvent pas activer d'unités de la Garde [22.24b].



22.42 Unités du NKVD : Ces troupes de sécurité interne n'étaient pas sous le contrôle de l'armée, mais pendant les conditions d'urgence de 1941, de nombreuses troupes ont été engagées en activité sur la ligne de front. Lorsqu'une unité du NKVD se défend dans un hex de village, de ville ou de ville majeure, elle rend obligatoire l'utilisation de l'ordre Pas de Retraite et doit prendre le dernier pas de perte. Si plus d'une unité du NKVD occupent un hex du défenseur, alors une seule de ces unités aura besoin de prendre le dernier pas de perte.

Note : Les QG Non-Op annulent l'effet Pas de Retraite du NKVD [22.25e].

22.43 Les jets de reddition reçoivent un DRM favorable dans tout hex où il y a au moins une unité de la Garde ou du NKVD [vois la Table de Reddition].

22.44 Les unités motorisées du NKVD ne peuvent pas faire de Mouvement de Réaction.

NOTE DE CONCEPTION : Comme les unités du NKVD n'étaient pas sous le contrôle de l'Armée, la doctrine n'existait pas pour permettre une telle flexibilité tactique.

22.5 Unités UR/MG Soviétiques

Les unités UR (Ukrepilyonni Raion) Soviétiques représentent des formations de Zone Fortifiée composées de groupes de mitrailleuses et diverses troupes de défense de forteresse commandées par un QG. Les bataillons de mitrailleuses (MG) comportaient souvent des unités de forteresse ou de garde-frontière, mais manquaient des éléments de commandement possédés par les unités UR.

22.51 Toutes les unités UR/MG ont une face Connue et Inconnue. Le verso des pions représente le mode Inconnu, lorsque les valeurs des unités ne sont pas connues. Les unités UR/MG sont normalement placées sur la carte sur leur face Inconnue. Le recto des pions montre les valeurs des unités en mode Connue. Les unités UR/MG sont retournées de leur face

Inconnue sur leur face Connue par le joueur Soviétique pendant la Phase de Mouvement Soviétique [11.6] ou pendant le combat [15.54]. Les unités UR/MG avec une force de zéro sont retirées de la carte dès qu'elles sont retournées sur leur face Connue.

22.52 Les unités UR/MG Inconnues ne peuvent pas se déplacer, mais elles exercent des ZDC. Ce sont des unités de combat et elles sont soumises aux restrictions de ravitaillement et à la reddition Soviétique.

22.53 Mettez les unités UR/MG dans une tasse opaque. Sauf mention contraire dans les instructions du scénario, ces unités sont placées aléatoirement, face Inconnue visible, dans les sections de Départ ou de Renforts des fiches de placement du scénario. Les unités UR/MG en excès sont mises de côté, face Inconnue visible et ne sont pas utilisées.

22.54 Les unités UR/MG retirées du jeu pour une raison quelconque ne retournent pas dans la tasse. A la place, mettez-les sur le Tableau de Reconstruction des Unités pour qu'elles puissent retourner en jeu selon le processus normal de remplacement.

22.6 Milice Soviétique

Toutes les unités Soviétiques avec leur case de type en jaune sont des unités de Milice [pour le commentaire sur la distinction des unités de Milice, voir le Livret de Jeu]. Les unités de milice agissent comme des unités de combat normales, mais avec quelques différences.

22.61 Les unités de Milice (sauf celles avec une force de zéro) avec un symbole de type infanterie ou cavalerie peuvent être converties en Points de Remplacement de Type I pendant la Phase de Remplacements [7.22b]. Les unités de Milice Inconnues ne peuvent pas être converties avant d'avoir été retournées sur leur face Connue.

22.62 Milice Inconnue : Sauf mention contraire dans les instructions du scénario, pendant le placement, toutes les unités de Milice Inconnues Soviétiques sont mises dans une tasse opaque pour être tirées au sort et placées sur la Fiche de Placement du scénario. Les unités de Milice Inconnues en excès sont mises de côté, face Inconnue visible et ne seront pas utilisées. Placez les unités de Milice Inconnues sur la carte, face Inconnue visible. Contrairement aux unités UR/MG Inconnues [22.51], elles ne peuvent pas être retournées par le joueur Soviétique pendant les diverses Phases de Mouvement Soviétiques. Leurs forces réelles ne sont révélées que pendant la combat.

NOTE DE CONCEPTION : Les performances de la Milice étaient erratiques. Les commandants Soviétiques étaient souvent les derniers à savoir comment leurs unités agiraient en combat.

22.63 Les unités de Milice Inconnues qui sont retirées de la carte pour une raison quelconque ne sont pas remises dans la tasse. A la place, mettez-les dans la Zone Reconstruction Interdite du Tableau de Reconstruction des Unités Soviétiques.

22.64 Les unités de Milice ne peuvent pas être placées ou déplacées volontairement à plus de cinq hexs de leur ville de placement (ne comptez pas l'hex de ville/ville majeure, mais comptez l'hex occupé par l'unité). Cependant, si elles sont

forcées de retraiter hors de ce rayon de cinq hexs, elles ne sont plus soumises à cette restriction.

22.65 Aucune unité de Milice (case de type jaune) ne peut être reformée.

22.7 Unités Zap



C'étaient des unités d'entraînement de base. En 1941 ces unités servaient aussi d'unités de regroupement pour les nombreux soldats individuels et les petits groupes fuyant vers l'est devant les forces de l'Axe. Elles comportaient de grands nombres d'hommes vaguement organisés, dont très peu avaient des armes lourdes. Dans les situations critiques, elles pouvaient être envoyées en activité sur la ligne de front.

22.71 Une unité Zap déjà sur la carte, dans n'importe quel hex de village, de ville ou de ville majeure en Ravitaillement Général, peut être utilisée pour recréer une unité actuellement dans la Zone Cadre et nécessitant des remplacements de Type I. Retirez l'unité Zap de la carte pendant la Phase de Remplacements, puis prenez l'unité reconstruite de la Zone Cadre et placez-la dans l'hex précédemment occupé par l'unité Zap (sans dépasser la limite d'empilement). Placez un marqueur « Do Not Move One GT » (pas de mouvement pendant un tour) sur l'unité. Retirez ce marqueur pendant la Phase du Génie Soviétique.

22.72 Une unité Zap sur la carte peut fournir un pas de remplacement de Type I pour une unité réduite et éligible présente sur la carte. L'unité réduite ne peut pas se déplacer. Placez un marqueur « Do Not Move 1GT » dessus. L'unité réduite peut se trouver n'importe où sur la carte, même en ZDC ennemie, et n'a pas besoin d'être capable de tracer une ligne de ravitaillement. Déplacez l'unité Zap dans l'hex contenant l'unité réduite (elle doit avoir suffisamment de PM et ne doit pas dépasser la limite d'empilement). Ajoutez un pas à l'unité réduite et placez l'unité Zap dans la Zone Cadre.

22.73 Placez toujours une unité Zap dans la Zone Cadre, qu'elle ait été utilisée comme pas de remplacement, ou éliminée en combat, ou si elle s'est rendue. Lorsque ces unités sont reconstruites pendant la Phase de Remplacements, placez-les dans la Zone Active.

Note : Les unités Zap offrent au joueur Soviétique des unités avec une double utilisation qui peuvent être engagées en combat en tant qu'unités faibles à un seul pas, ou bien à utiliser plus efficacement en tant que PR de Type I sur carte.

22.8 Garnisons Soviétiques

22.81 Les unités de Garnisons sont désignées en tant que telles sur les Fiches de Placement Soviétiques, ou par le placement de réservistes Soviétiques [8.4c]. Une unité de garnison ne peut pas sortir de son hex de garnison avant d'avoir été libérée. Les garnisons sont libérées sur une base hex par hex. Lorsqu'un hex de garnison est libéré, toutes les unités de garnisons dans cet hex sont libérées ; il n'y a plus d'obligation de garder des unités dans cet hex.

22.82 Libérez toutes les unités d'un hex de garnison immédiatement lorsque :

- a. L'hex est attaqué, ou

- b. L'hex est Non Ravitaillé, ou
- c. Une unité ennemie entre dans un hex adjacent, ou
- d. Il est libéré par un résultat « R » sur la Table des Remplacements Soviétiques [7.52b2], ou
- e. Il est libéré par une date de libération indiquée dans les instructions du scénario.

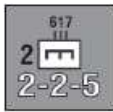
Note : Il y a un nombre limité de marqueurs d'hexs de garnisons disponibles pour indiquer les hexs de garnison, plus particulièrement pour les hexs où des unités en garnison et d'autres qui n'y sont pas sont empilées. Vous pouvez créer de nouveaux marqueurs si vous êtes à court.

22.9 Partisans Soviétiques

Plus tard au cours de la guerre, les Partisans ont affecté les opérations de l'Axe de façon significative. Les Partisans du début de la guerre étaient généralement enrôlés pour combattre, servant d'infanterie ordinaire. Sauf mention contraire dans les instructions du scénario, les Partisans agissent dans tous les cas comme des unités de type infanterie.

23.0 Autres Unités Spéciales

23.1 Génie



23.11 Une unité du génie Soviétique peut placer un Point d'Appui terminé au cours du tour où il est reçu [18.35]. Placez un marqueur de Point d'Appui terminé sous n'importe quelle unité du génie en Ravitaillement Général pendant la Phase du Génie Soviétique. Cette unité du génie ne doit pas avoir été engagée en combat, ni avoir fait de mouvement stratégique ou ferroviaire, ni avoir converti des hexs de Voies Ferrées [19.3] pendant ce Segment Soviétique. Dès qu'un temps Arctique apparaît dans un scénario, une unité du génie Soviétique doit être présente dans un hex pour y permettre le placement d'un Point d'Appui. Cette unité du génie ne doit pas avoir été engagée en combat, ni avoir fait de mouvement stratégique ou ferroviaire, ni avoir converti des hexs de Voies Ferrées [19.3] pendant ce Segment Soviétique. Une unité du génie Soviétique peut convertir un hex de Voie Ferrée de l'Axe pendant la Phase du Génie Soviétique uniquement si elle occupe cet hex [19.3].

23.12 Une unité du génie de l'Axe est toujours nécessaire pour pouvoir placer un Point d'Appui de l'Axe. Elle ne doit pas avoir engagé de combat ni avoir fait de mouvement stratégique ou ferroviaire pendant ce Segment de l'Axe. Pour construire le Point d'Appui, placez le marqueur face En Construction visible dans l'hex de l'unité du génie. Retournez le Point d'Appui sur sa face terminé pendant la prochaine Phase du Génie de l'Axe si l'unité du génie est toujours dans cet hex.

23.13 Pour commencer ou terminer une Mission de Transport Aérien dans un hex de village pendant les tours de Pluie, une unité du génie doit occuper cet hex.

23.14 Une unité du génie motorisée doit être incluse dans une tentative de Débordement contre un hex de ville, de ville majeure, ou de fortification ennemie non détruite.

23.2 Unités de Pontonniers

Historiquement, de nombreuses unités du génie pour la construction des ponts étaient disponibles dans les deux camps, et ils ont fréquemment utilisés des pontons, même pour traverser des rivières majeures.



23.21 Une unité de Pontonniers crée un pont à travers un côté d'hex de rivière ou de rivière majeure. Orientez la flèche du pion vers le côté d'hex comportant le pont. Un pont annule le coût de traversée de ce côté d'hex.

23.22 Les deux joueurs peuvent utiliser leurs unités de pontonniers pour traverser des côtés d'hexs de rivière ou de rivière majeure où il n'y a actuellement pas de pont, ou pour traverser des côtés d'hexs où des ponts imprimés sur la carte ont été détruits.

Note : Les QG Non-Op Soviétiques peuvent limiter le placement et le mouvement des ponts [22.25b].

a. Une unité de pontonniers ne se déplace pas ; elle est retirée du jeu ou repositionnée lors d'une construction. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une unité de pontonniers peut être retirée ou repositionnée, mais elle ne peut le faire qu'une seule fois par tour. Lorsqu'elle n'est pas nécessaire (même pour des périodes de temps étendues), une unité de pontonniers peut être laissée hors-carte. Un joueur n'est jamais forcé de construire un pont.

b. La construction d'un pont peut commencer dans n'importe quel hex en Ravitaillement Général. L'hex de construction ne doit pas contenir une autre unité de pontonniers ni un pont non détruit, mais il peut contenir un pont détruit (imprimé sur la carte). Lorsqu'il est terminé, les unités peuvent continuer de se déplacer au taux de mouvement routier à travers l'unité de pontonniers jusqu'à l'hex opposé (là où mène la route) tandis que les procédures de Réparation [voir le Livret de Jeu] continuent sur le pont original. Une Route de Ravitaillement peut également continuer à travers un tel hex de pont. Lorsque le pont imprimé est réparé, retirez l'unité de pontonniers.

c. Un hex qui n'est pas en Ravitaillement Général peut être placé en Ravitaillement Général si un PRA est dépensé [6.53] et si une unité amie occupe l'hex de placement pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement. L'unité de combat peut s'éloigner dès que le pont a été construit, et l'unité de pontonniers peut rester indéfiniment dans l'hex et agissant pleinement en tant que pont (routier), même si l'hex est plus tard Non Ravitaillé.

d. Placez l'unité de pontonniers pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement avec la face « Under Construction » visible. Un pont en construction n'a aucun effet sur le mouvement.

23.23 Les unités de pontonniers sont des unités à deux faces. Le recto représente le pont (la face Terminé). Le verso représente le pont en construction.

a. Placez l'unité de pontonniers adjacente au côté d'hex devant recevoir le pont. Aucune ZDC ennemie ne doit s'étendre dans l'hex de placement ni dans l'hex de destination (l'hex opposé ou adjacent de l'autre côté de la rivière). Pour cela,

une unité de combat amie dans l'hex de placement ou de destination annule la ZDC ennemie dans cet hex.

- b. Si l'unité de pontonniers est placée dans un hex adjacent à un côté d'hex de rivière, alors retournez l'unité de pontonniers sur sa face Terminé à la fin de la Phase de Détermination du Ravitaillement.

Note : Les joueurs expérimentés peuvent raccourcir cette procédure en plaçant une unité de pontonniers sur sa face Terminé dans l'hex adjacent au côté d'hex de rivière devant recevoir le pont.

- c. Si le pont traverse une rivière majeure, sa construction est terminée pendant la Phase du Génie amie (il ne peut pas être utilisé pendant les Phases de Mouvement et Motorisé).
- d. Lorsque le pont est terminé, retournez l'unité de pontonniers sur sa face Terminé avec la flèche pointant vers le côté d'hex comportant le pont, si l'hex de placement et de destination sont toujours amis et qu'aucune ZDC ennemie ne s'y étend (à moins d'être annulée).

23.24 On ne peut pas utiliser plus de deux unités de pontonniers par carte à chaque tour.

23.25 Une unité de pontonniers n'est pas une unité de combat et n'a pas de force de défense. Si d'autres unités dans son hex sont forcées de reculer, alors l'unité de pontonniers reste en arrière. Elle est retirée lorsqu'une unité ennemie entre dans son hex. Une unité de pontonniers retirée peut être placée dans n'importe quel hex éligible de la carte lors de n'importe quelle Phase de Détermination du Ravitaillement ultérieure.

23.3 Flottes



23.31 Les Flottes peuvent se déplacer d'un maximum de 16 hexs pendant les Phases de Mouvement et Motorisé. Elles ne se déplacent pas pendant la Phase de Mouvement de Réaction [car elles ne sont pas liées au système de communications des QG]. Elles se déplacent le long d'hexs de canaux, rivières majeures, côtiers ou de mers connectés, et peuvent subir l'Interdiction Aérienne de l'Axe. Les flottes peuvent entrer dans une ZDC ennemie, mais ne peuvent pas la traverser [n'oubliez pas que les ZDC ennemies ne s'étendent pas à travers les côtés d'hexs de rivières majeures ou de mer].

23.32 Une flotte bloque les Lignes de Ravitaillement ennemies à travers l'hex qu'elle occupe. Une flotte ne peut pas transporter d'unités terrestres. Une flotte subit tous les résultats du combat ou du Débordement.

23.33 Les flottes peuvent être débordées par des unités motorisées se trouvant sur le même bord de la rivière majeure [bien que les unités terrestres ne peuvent pas se lancer « à travers » une flotte, elles peuvent tirer dessus lorsqu'elles passent près d'elle]. Les flottes peuvent aussi être débordées dans les hexs côtiers.

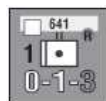
23.34 Flottes en Combat

- a. Une flotte peut participer normalement au combat, mais elle ne peut pas attaquer pendant un tour de Tempête. S'il y a une Tempête, prenez les flottes se trouvant dans des hexs de mer ou côtiers (pendant la Phase de Détermination de la Météo) et placez-les dans le port ami le plus proche et

à portée de mouvement. S'il n'y a pas de tel port ami, l'unité n'est pas repositionnée. Dans tous les cas, elle reste stationnaire jusqu'à la fin du tour (mais peut reculer après combat). Les flottes sur les rivières ne sont pas repositionnées. Toutes les flottes (repositionnées ou non) reçoivent un marqueur « Do Not Move 1GT » (pas de mouvement pendant 1 tour) à la fin de la Phase de Détermination de la Météo.

- b. Les flottes attaquant ou défendant seules ne peuvent pas recevoir de soutien d'artillerie défensif.
- c. **Retraites :** Les flottes peuvent reculer vers un hex de pleine mer. Aucune retraite n'est possible après avoir obtenu le premier résultat Neige ou Arctique du scénario ; toute flotte forcée de reculer est placée dans la Zone Éliminée.
- d. Les flottes en défense seules dans un hex de fortification ne reçoivent pas le DRM de fortification.
- e. Les flottes de l'Axe sont capables de Tir AA.

23.4 Artillerie Super-Lourde



Les unités d'Artillerie Super-Lourde (SL) possèdent les pièces d'artillerie les plus imposantes, les vrais monstres conçus pour réduire les fortifications en ruines.

23.41 Restrictions de Mouvement

- a. Mouvement Ferroviaire [11.1].
- b. Le long d'hexs de route principale ou d'autoroute connectés au coût d'un PM par hex pour toutes les conditions météo. Le Mouvement Stratégique peut être utilisé lorsque toutes les conditions sont remplies [11.3].
- c. Le long d'hexs de route mineure au coût d'un PM par hex par temps Clair uniquement. Aucun mouvement n'est autorisé par temps de Pluie ou Pluie Prolongée. Le mouvement stratégique ne peut pas être utilisé sur les routes mineures.

23.42 Artillerie SL Soviétique : Historiquement, à cette époque, les Soviétiques utilisaient leur artillerie SL dans un rôle de soutien tactique. L'artillerie SL Soviétique agit comme de l'artillerie normale Soviétique avec les exceptions suivantes :

- a. Restrictions de mouvement [23.41].
- b. Les unités d'artillerie SL Soviétiques avec un marqueur « Activated » ne peuvent pas apporter leur force de soutien à un quelconque combat.
- c. Les unités d'artillerie ferroviaire Soviétiques ont un mode mobile et un mode tir, et changent de mode comme l'artillerie ferroviaire de l'Axe [23.43a, b].

Note 1 : Comptez les unités d'artillerie SL Soviétiques dans la limite de quatre unités d'artillerie par combat.

Note 2 : l'artillerie ferroviaire Soviétique est considérée dans tous les cas comme de l'artillerie super lourde.

23.43 Artillerie SL de l'Axe : Elle agit différemment en plusieurs façons (y compris l'artillerie ferroviaire).

- a. Les unités SL de l'Axe sont des unités à un seul pas, mais les pions ont deux faces pour représenter deux modes différents. Le recto est la face Mobile. Notez la case de portée vierge et la force de soutien de zéro. Les unités SL sur leur face mobile peuvent bouger, mais ne peuvent apporter aucun soutien aux Attaques Déclarées de l'Axe. Le verso représente le mode Tir, avec une portée, une force de soutien et un DRM d'attaque imprimés. En mode Tir, la CM est de zéro. Les unités SL en mode Tir ne peuvent pas bouger, mais elles peuvent utiliser leur force de soutien et DRM.
- b. Les unités SL de l'Axe changent de mode pendant la Phase du Génie de l'Axe. Si l'unité SL n'a pas bougé pendant la Phase de Mouvement de l'Axe, elle peut passer du mode Mobile au mode Tir. (et pourra apporter son soutien au prochain tour). Si l'unité SL est en mode Tir, elle peut passer en mode Mobile et se déplacer pendant la prochaine Phase de Mouvement de l'Axe.
- c. Les unités SL de l'Axe ne peuvent pas apporter leur force de soutien ou leur DRM en défense. Les unités SL de l'Axe n'utilisent leur force de Défense que si elles occupent l'Hex du Défenseur.
- d. L'artillerie SL de l'Axe ne compte pas dans la limite de quatre unités d'artillerie par attaque. Chaque unité SL apporte sa force de soutien et son DRM uniquement aux attaques où l'Hex du Défenseur contient n'importe quelle combinaison de ville, de ville majeure, de ligne fortifiée ou de Point d'Appui.
- e. le DRM combiné apporté par de l'artillerie SL de l'Axe et des unités du génie ne peut pas dépasser le DRM du joueur Soviétique pour l'occupation d'un Hex du Défenseur de ville, de ville majeure, de ligne fortifiée ou de Point d'Appui.

23.44 Les unités d'artillerie SL des deux camps ne peuvent pas être reconstruites.

23.5 Fusées



23.51 Toutes les unités d'artillerie Soviétiques avec la case de type de fusées ne peuvent utiliser leur force de soutien qu'en attaque. De plus, ces unités ont aussi un 'A' après leur force de soutien pour indiquer que leur force de soutien ne sert qu'en attaque.

23.52 Les unités de fusées Entgiftungs de l'Axe ne peuvent utiliser leur force de soutien qu'en attaque. Toutes les autres unités de fusées de l'Axe (Nebelwerfer) peuvent utiliser leur force de soutien en attaque et en défense.

24.0 Pions Régiments de Substitution

Seul le joueur de l'Axe peut utiliser des Pions Régiments de Substitution (PRS/RSC). Les PRS sont toujours disponibles pour être réutilisés après recombinaison [24.4], perte en combat [16.24 et 16.4], ou sortie de carte [10.55].

24.1 Nationalités

Chaque jeu comporte des PRS Allemands. Certains jeux comportent des PRS pour les formations Alliées de l'Axe.

24.2 Pas et PRS

24.21 Chaque pas d'une Division d'Infanterie Allemande est égal à un Pion Régiment de Substitution. Seule une division d'Infanterie, de Montagne, de Sécurité ou Légère Allemande, complète ou réduite, est autorisée à détacher tous ses pas en PRS sauf le dernier.

Note : la Brigade SSLAH et le Régiment Motorisé Gross Deutschland (GD) sont également éligibles, bien que ce soient des types d'unités d'une taille inférieure à la division, et les PRS se déplaceront comme des unités non motorisées.

24.22 Chaque pas d'une Division ou d'une Brigade Alliée de l'Axe est égal à un PRS Allié de l'Axe de la nationalité appropriée. Seule une division d'Infanterie, de Montagne, de Sécurité ou Légère Alliée de l'Axe, complète ou réduite, est autorisée à détacher tous ses pas en PRS sauf le dernier.

24.3 Détachement

Un ou plusieurs PRS de la nationalité appropriée et par tour peuvent être détachés de n'importe quelle unité Allemande ou Alliée de l'Axe éligible. L'unité peut être en ZDC Soviétique. Le détachement a lieu avant le mouvement de l'unité. Les PRS détachés sont placés dans l'hex contenant l'unité les détachant, sans coût en PM. Les PRS entrent en jeu dans un état de ravitaillement identique à celui de l'unité qui les détachés.

24.31 PRS Réguliers : Ils ont une force (1-2-5) et sont créés par une réduction d'un pas d'une unité d'infanterie Allemande (ou SS), ou en éliminant une unité de base de l'Axe [6.95].

24.32 PRS Puissants : Ils ont une force (2-2-5) et sont créés uniquement lorsque la réduction d'un pas d'une unité d'infanterie Allemande (ou SS) entraîne une perte de deux points de force d'attaque.

EXEMPLE : Une Division d'Infanterie Allemande 7-8-5 à pleine puissance avec un marqueur « Step Loss » est choisie pour créer un PRS. Avec le marqueur de perte, la force d'attaque de la division est de 5. En réduisant la division d'un pas pour créer le RSC, le marqueur de perte est retiré et la division est retournée sur sa face réduite avec une force de 4-4-5, soit une réduction d'un point de force d'attaque. Le seul PRS autorisé est donc un 1-2-5 régulier.

24.33 Les PRS Allemands de n'importe quel type peuvent restaurer une unité d'infanterie ou de sécurité Allemande ou SS en se recombinaison.

24.34 Le Joueur de l'Axe peut choisir d'utiliser un PRS régulier à la place d'un PRS puissant, s'il est en droit de placer ce dernier.

24.35 PRS Alliés de l'Axe : S'ils sont disponibles, le joueur de l'Axe les utilise uniquement pour les unités d'Infanterie, de Montagne, de Sécurité, ou les Divisions ou Brigades Légères Alliées de l'Axe sur le même principe que les unités Allemandes. Les PRS Alliés de l'Axe ne peuvent pas être utilisés pour les unités Allemandes, et les PRS Allemands ne peuvent pas être utilisés pour les unités Alliées de l'Axe.

24.4 Recombinaison

Les unités éligibles peuvent se recombinaison avec des PRS de même nationalité. L'unité et un ou plusieurs PRS occupant le même hex se recombinaison à la fin de n'importe quelle Phase de Mouvement, de Réaction, ou Motorisé (avant de compter le surempilement). La recombinaison ne coûte pas de PM. Toute unité réduite éligible peut se recombinaison avec n'importe quel PRS de sa nationalité jusqu'à revenir à pleine puissance. L'unité renforcée prend le statut de ravitaillement le plus faible des unités se recombinaison dans l'hex. Les PRS ne peuvent pas se recombinaison pour recréer une unité dans la Zone Cadre ou Éliminée.

Note : Les PRS sont génériques, mais le nombre de pions fournis dans le jeu limite le nombre pouvant se trouver sur la carte en même temps.

24.5 Création Indépendante

Chaque PR de Type I Allemand peut créer un PRS 1-2-5 Allemand. Le PRS entre en jeu comme un renfort régulier.

25.0 Comment Gagner

Le joueur de l'Axe gagne la partie en accumulant des Points de Victoire (PV) jusqu'au total nécessaire pour gagner le scénario joué. Le joueur Soviétique gagne en empêchant la victoire de l'Axe.

25.1 Points de Victoire

Des PV sont gagnés pour le contrôle de certaines positions sur la carte, pour causer des pertes aux unités de QG, de la Garde, Blindées et d'artillerie ennemies, et pour certaines actions entreprises par le joueur. Le nombre de PV gagnés ou perdus est indiqué dans le Tableau des Points de Victoire du Scénario. Seul le joueur de l'Axe reçoit des PV. Ceux « gagnés » par le joueur Soviétique sont soustraits du total de l'Axe.

25.12 Les PV pour les positions géographiques sont gagnés au moment où la position est occupée ou contrôlée [3.2] par une unité de combat de l'Axe. Ajoutez les PV pour la capture au total de PV de l'Axe. Si la position est ensuite reprise par une unité de combat Soviétique, soustrayez immédiatement la valeur en PV au total de PV de l'Axe.

25.13 Les unités de la Garde ou Blindées commençant un scénario en force réduite peuvent avoir leurs pas « perdus » comptés dans le total de PV [voir les instructions du scénario dans le Livret de Jeu]. Seuls les pas perdus pouvant être comptés au cours du scénario comptent dans le total de PV [16.25].

25.14 Il est possible que le joueur de l'Axe ait un total de PV négatif.

INDEX DE BARBAROSSA

-A-

Combat AA (17.4)
 Retraite Supplémentaire
 Ordres de l'Attaquant (15.58)
 Ordres du Défenseur (14.3)
 Pertes Réduites (16.41b)
 Aviation : Procédure de Combat (17.33)
 Procédure de Mission de SA (15.1)
 Résultats de Mission de SA (15.13)
 Unités Aériennes à Rôle Double (17.31-32)
 Unités qui Tirent (17.31.b.3)
 Initiative en Combat Aérien (17.32)
 Procédure d'Interdiction (13.1)
 Effets de l'Interdiction (13.2)
 Unités en Mission (17.31.b.1)
 Limitations de Portée (17.22)
 Procédure de Préparation (9.0)
 Procédure de Transport (11.7)
 Définition des Unités (2.33.c)
 Types des Unités (17.1)
 Attrition des blindés (16.32c)
 Trains blindés (22.3)
 Force d'Attaque (Fiche Comment Lire les Unités)
 Ravitaillement d'Attaque (6.8)
 Points de Ravitaillement d'Attaque (PRA/ASP)(6.81)
 Artillerie :
 Soutien en Attaque (15.4)
 Soutien en Défense (14.2)
 Défendre (15.55)
 Non Participation aux Débordements (11.42f)
 Qualification pour Soutenir (Aides de Jeu)
 Super-Lourde (23.4)
 DRM Super-Lourde (15.64)
 Force de Soutien (Fiche Comment Lire les Unités)

-B-

Unités de Base de l'Axe (6.9)
 Actives et Inactives (6.92)
 Placement Avancé des PRA (6.93)
 Placement (6.91)
 Elimination (6.94)
 Elimination volontaire (6.95)
 Unités de Pontonniers (22.4)

-C-

Soutien Aérien (SA) (17.21.d)
 DRM du Combat Déclaré (15.13)
 Combat : Soutien d'Artillerie en Attaque (15.4)
 Ordres de Retraite de l'Attaquant (15.58)
 Ravitaillement d'Attaque Nécessaire (15.3)
 Déclarer les Attaques (12.0)
 Soutien d'Artillerie du Défenseur (15.55)
 Modificateurs au jet de dé (DRM) (15.6)
 Détermination du rapport de force (15.5)
 Ordre de Résolution des Attaques (15.2)
 Organisation des Attaques Déclarées (15.2)
 Résolution des Attaques Déclarées (15.8)
 Résultats du Combat :
 Avance (16.5)
 Résultats Astérisque (16.3)
 Elimination (16.11.c)
 Retraites (16.4)

Retraite Supplémentaire (16.41.b)
 Effets des ZDC ennemies (16.44-46)
 Pas de Retraite (16.41.a)
 Chemins de Retraites Limités (16.43)
 Procédure de Retraite à travers une ZDC-E (16.44-46)
 Unités Incapables de Retraiter (16.42)
 Perte de Pas (16.46)

Bonus d'Armes Combinées (15.67)
 Portée de Commandement (QG Soviétique) (22.11)
 Valeur de Commandement (QG Soviétique) (22.12)
 Hexs Contigus (3.22)
 Hexs Contrôlés (3.21)

-D-

Déclaration des Attaques (12.0)
 Réaction du Défenseur (14.0)
 Ordres de Retraite du Défenseur (14.31)
 Force de Défense (Fiche Comment Lire les Unités)
 Modificateurs au Jet de Dé (DRM) :
 DRM d'Attaque et de Défense (15.6)
 Définition (2.52)
 DRM de Débordement (Aides de Jeu)
 Dépôts de Ravitaillement (6.83)

-E-

Ennemi, définition (3.1)
 Génie (23.1)

-F-

Mouvement des Flottes (11.2)
 Flottes, description (23.3)
 Fortifications :
 Caractéristiques Communes (18.1)
 Lignes Fortifiées (18.2)
 Points d'Appui (18.3)
 Effets Spéciaux des Points d'Appui (18.37)
 Ami, définition (3.1)
 Garnisons, Soviétiques (22.8)
 Unité de Combat Terrestre (2.33.a)
 Unité Terrestre Non Combattante (2.33.b)
 Mouvement des Unités Terrestres (10.0)
 Unités de la Garde (22.41)

-H-

Quartiers Généraux :
 Opérationnel (22.1)
 Capacités (22.12)
 Portée de Commandement (22.11)
 Valeur de Commandement (22.12)
 Non-Opérationnel (Non-Op) (22.2)
 Portée de Commandement (22.21)
 Comment Devenir Non-Op (22.23)
 Limitations (22.24)
 Récupération du Statut Opérationnel (22.26)
 Valeur de Récupération (Fiche Comment Lire les Unités)
 Elimination des QG Non-Op (22.26)
 Prioritaire sur les QG Opérationnels (22.22)

-I-

Mouvement d'Infiltration (11.5)
 Unités Capables d'Infiltrer (11.52)
 Procédure (11.53-55)
 Interdit (11.56)
 Interdiction (13.0)

- Effets (13.2)
Placement (17.23)
- L-**
- Ligne de Communication (LDC) (6.2)
- M-**
- Déclaration des Attaques Obligatoires (12.4)
Exécution des Attaques Obligatoire (15.21c – Note)
Milice (22.6)
Unités de Ravitaillement Mobiles (URM/MSU) (6.84)
Mouvement :
 Affecté par :
 Interdiction (13.2)
 Terrain (10.7)
 Météo (TET & Tableau des Effets sur le Mouvement)
 Zones de Contrôle (10.6)
 Transport Aérien (11.7)
 Mouvement de Flottille (11.2)
 Comment Déplacer les Unités Terrestres (10.4)
 Mouvement d'Infiltration (11.5)
 Phase de Mouvement Motorisé (10.2)
 Capacité de Mouvement (Fiche Comment Lire les Unités)
 Phase de Mouvement (10.1)
 Transport Naval (11.8)
 Unités Non-Mot Payant les Coûts Mot (10.58)
 Mouvement Minimum (11.9)
 Mouvement de Débordement (11.4)
 Mouvement Ferroviaire (11.1)
 Mouvement de Réaction (14.1)
 Mouvement Routier
 Coûts par Temps Clair (10.74)
 Coûts par Mauvais Temps (10.75)
 Mouvement Stratégique (11.3)
 Artillerie Super-Lourde (10.58.a)
 Mouvement UR/MG Inconnu (11.6)
- N-**
- Unités du NKVD (22.42)
Pas de Retraite
 Ordres de l'Attaquant (15.58)
 Ordres du Défenseur (14.3)
 Pertes Augmentées (16.41.a)
QG Non-Op (22.2)
 Restrictions (22.24-25)
- O-**
- Mouvement Minimum (11.9)
QG Opérationnel (22.1)
Débordement (11.4)
Effets du Débordement (11.44)
- P-**
- Intégrité Divisionnaire (15.68)
Partisans (22.9)
- R-**
- Voies Coupées (19.4)
Conversion Ferroviaire (19.2-3)
Mouvement Ferroviaire (11.0)
Portée, artillerie (Fiches d'Aides de Jeu)
Réaction :
 Soutien d'Artillerie du Défenseur (14.2)
 Ordres de Retraite du Défenseur (14.3)
 Mouvement Autorisé (14.1)
- Pions Régiments de Substitution, Axe (24.0)
 PRS Alliés de l'Axe (24.35)
 PRS Créés Indépendamment
- Renforts :
 Arrivée (8.1)
 Unités Reconstituées (8.4)
 Placement des Réservistes (8.4.c)
 Renforts Programmés (8.2)
 Groupes de Renforts Spéciaux (8.3)
 Milice Inconnue (8.5)
 UR/MG (8.6)
- Remplacements :
 Dépense des Points de Remplacements (7.4)
 Réception des Points de Remplacements de l'Axe (7.3)
 Réception des Catégories de Remplacements Soviétiques (7.1-2)
- Retraite :
 Retraite Supplémentaire (16.41.b)
 Ordres de Retraite de l'Attaquant (15.58)
 Ordres de Retraite du Défenseur (14.3)
 Pas de Retraite (16.41)
 Retraite Interdite (16.42-43)
 Retraite à Travers une ZDC Ennemie (16.64-66)
 Empilement et Retraite (16.47)
- S-**
- Codes de Placement (Fiche Comment Lire les Unités & Livret de Jeu)
Reddition Soviétique (21.0)
Unités Spéciales :
 Trains Blindés (22.3)
 Unités de Pontonniers (23.2)
 Génie (23.1)
 Flottilles (23.3)
 Garnisons Soviétiques (22.8)
 Garde/NKVD (22.4)
 Milice (22.6)
 QG Opérationnel (22.1)
 QG Non-Op (22.2)
 Partisans (22.9)
 Unités Zap (22.7)
 Artillerie Super-Lourde (23.4)
 Unités UR/MG (22.5)
Dépense des Points de Remplacements (7.4)
Empilement (3.3)
Empilement Pendant et Après les Retraites (16.47)
Limite d'Empilement (3.3)
Ravitaillement :
 Ravitaillement d'Attaque (6.8)
 Points de Ravitaillement d'Attaque (PRA) (6.81)
 Dépôts de Ravitaillement
 Unités de Ravitaillement Mobiles (URM) (6.84)
 Détermination du Ravitaillement d'Attaque (15.3)
 Dépense du Ravitaillement d'Attaque (15.56)
 Unités de Base et PRA (6.9)
 LDC (6.2)
 Effets du Non Ravitaillement (6.7)
 Réseaux Ferroviaires (6.7)
 Sources (6.5)
 Routes de Ravitaillement (6.1)
 Etats de Ravitaillement (6.6)
 Secours (6.63)
 Général (6.62)
 Non Ravitaillé (6.64)
Force de Soutien (Fiche Comment Lire les Unités)

- T-**
Terminologie (3.0)
- U-**
Milice Inconnue :
Conversion en Remplacements « I » (22.61)
Description (22.6)
Entrée (22.62)
Unités UR/MG :
Description (22.5)
Entrée en Jeu (20.53)
Procédure de Remplacement (22.54)
Statut Inconnu (22.51)
- V-**
Points de Victoire (PV) (25.1)
- W-**
Météo :
Détermination (5.1)
Effets Sur :
Lacs et Mers (10.77.a-b)
Rivières Majeures (10.76)
Mouvement (TET/Tableau des Effets sur le Mouvement)
Mouvement Routier (10.74-75)
Etangs (10.74-75)
Conditions de Gel (5.15.b)
Pluie Prolongée (5.1.4)
Neige Prolongée (5.15.a)
Départ (8.7)
- Z-**
Unités Zap (22.7)
Reconstruction des Unités dans la Zone Cadre (7.22.c.1)
Renforcer des Unités sur Carte (7.22.c.2)
Zones de Contrôle (ZDC) :
Affectées par le Terrain (3.43)
Affectées par la Météo (3.43)
Effets :
Sur le Combat (15.21)
Sur la Déclaration du Combat (12.5-7)
Sur le Débordement (11.43.1)
Sur le Transport Ferroviaire (11.12)
Pendant les Retraites (16.44-6)
Sur les Routes de Ravitaillement (6.12.b)
Pertes Causées par le Débordement (11.44.a)
Pertes Causées par les Réductions de Pas (3.42 Note)
Bande Pas de ZDC (3.42)

4.2 Séquence de Jeu

La jeu est joué en tours de jeu, composés de Segments. La Séquence de Jeu Etendue dans le Livret de Jeu comporte une liste détaillée de chaque Phase.

A. Segment Stratégique

1. Détermination de la Météo
2. Phase de Détermination du Ravitaillement
3. Phase de Remplacements
4. Phase de Renforts et de Départs
5. Phase de Préparation Aérienne
6. Phase d'Interdiction de l'Axe

B. Segment du Joueur de l'Axe

1. Phase de Mouvement
2. Phase de Réaction Soviétique
3. Phase de Combat
4. Phase de Combat Motorisé
5. Phase du Génie

C. Segment du Joueur Soviétique

1. Phase de Mouvement Motorisé
2. Phase de Réaction de l'Axe
3. Phase de Combat
4. Phase de Mouvement
5. Phase du Génie
6. Phase de Reddition Soviétique

D. Interphase de Changement de Tour

Crédits

Concepteur : Vance von Borries

Développeur : Tony curtis

Direction Artistique : Rodger MacGowan

Illustration de la Carte : Todd Davis

Illustration des Pions : Rodger MacGowan, Mark Simonitch

Mise en Page des Règles et Tableaux : Mark Simonitch

Recherche : Vance von Borries, Thomas F. Burke

Recherche Supplémentaire : Ed Rains

Testeurs : Jim Broshot, Thomas Buettner, Kevin Conway, Tony Curtis, Richard Diem, Rob Kirchubel, Mark Mazer, Ed Rains, Vance Von Borries, Frank Snider, Richard Vohlers.

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony curtis

PRODUCTEURS : Tony curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

RELECTURE INITIALE : Hans Korting et Vance von Borries

RELECTURE FINALE : Tony curtis, Hans Korting,

Traduction : Noël Haubry