

KHARKOV

L'offensive soviétique de Printemps 12 au 21 mai 1942

Copyright © 1978, Simulations Publications, Inc., New York, N.Y., 10010

[1.0] INTRODUCTION	2	[10.0] QG	10
[2.0] PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU JEU	2	[10.1] Caractéristiques des QG actifs et non actifs	10
[3.0] MATÉRIEL DE JEU	2	[10.2] QG, attaque et ravitaillement	11
[3.1] Carte de jeu et tables	2	[10.3] Activation des QG soviétiques	
[3.2] Pions	2	<i>Le plan de la Stavka</i>	11
[3.3] Matériel de jeu	3	[11.0] RAVITAILLEMENT	11
[3.4] Questions au sujet des règles	3	[11.1] Voie d'approvisionnement	11
[4.0] SÉQUENCE DE JEU	3	[11.2] Ravitaillement soviétique et roumain	11
[4.1] Les tours de jeu	3	[11.3] Ravitaillement allemand	11
[4.2] Détail des phases de chaque tour	3	[11.4] Unités non ravitaillées	12
[5.0] DÉPLOIEMENT INITIAL	4	[12.0] UNITÉS NON RECONNUES	12
[5.1] Restrictions au déploiement initial	4	[13.0] APPUI AÉRIEN	12
[5.2] Déploiement initial de l'Axe	4	[13.1] Appui aérien et combats	12
[5.3] Déploiement initial soviétique	4	[13.2] Ravitaillement par air des unités de l'Axe	12
[6.0] MOUVEMENTS	5	[14.0] INTÉGRATION DIVISIONNAIRE DES UNITÉS MÉCANISÉES ALLEMANDES	13
[6.1] Restrictions générales au mouvement des unités	5	[14.1] Positions fortifiées	13
[6.2] Effets du terrain, des autres unités et des zones de contrôle sur le mouvement	5	[14.2] Défense mobile	13
[6.3] Table des effets du terrain	5	[14.3] Limitation à l'intégration divisionnaire	13
[6.4] Mouvements par rail	5	[15.0] FRACTIONNEMENT DES DIVISIONS D'INFANTERIE ALLEMANDES, RETRANCHEMENTS ET GARNISONS	13
[6.5] Restrictions supplémentaires aux mouvements de l'Axe	6	[15.1] Fractionnement des divisions d'infanterie	13
[6.6] Décrochage tactique allemand	6	[15.2] Retranchements allemands	13
[6.7] Restrictions supplémentaires aux mouvements soviétiques	6	[15.3] Garnisons	14
[6.8] Exfiltration soviétique	7	[16.0] RENFORTS	14
[7.0] DÉBORDEMENTS	7	[16.1] Renforts soviétiques	14
[7.1] Limitations	7	[16.2] Renforts allemands	14
[7.2] Résolution des débordements	7	[17.0] CONDITIONS DE VICTOIRE	14
[7.3] Dislocation	7	[17.1] Points de victoire communs aux 2 joueurs	14
[8.0] EMPILEMENTS ET ZONES DE CONTRÔLE	8	[17.2] Points de victoire soviétiques	14
[8.1] Limitations aux empilements	8	[17.3] Points de victoire de l'Axe	15
[8.2] Zones de Contrôle	8	[18.0] RÉSUMÉ DES RÈGLES	15
[9.0] COMBATS	8	TABLEAUX ET AIDES DE JEU	16
[9.1] Quelles unités peuvent attaquer	8		
[9.2] Combat à plusieurs unités sur plusieurs hexagones	8		
[9.3] Effet du terrain sur le combat	9		
[9.4] Table de résolution des combats	9		
[9.5] Explication des résultats des combats	9		
[9.6] Retraites	9		
[9.7] Avance après combat	10		
[9.8] Bonus moral soviétique	10		
[9.9] Supériorité blindée	10		

[1.0] INTRODUCTION

Kharkov est une simulation à l'échelle de la brigade/division de l'offensive stratégique soviétique du printemps 1942. Chaque tour de jeu équivaut à 1 jour de temps réel ; chaque hexagone équivaut à 6,9 kilomètres.

[2.0] PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU JEU

Kharkov est un jeu à 2 joueurs. L'un contrôle les forces soviétiques tandis que l'autre contrôle les forces de l'Axe, allemandes et roumaines. Le jeu se joue en 10 "tours de jeu" pendant lesquels chaque joueur peut déplacer et faire combattre les unités selon son choix.

En fait, le jeu est divisé en 2 périodes dont la limite se situe au tour de jeu 5 au moment où les unités de l'Axe du secteur sud sont activées.

Pendant la première moitié du jeu, le joueur de l'Axe doit résolument faire face avec relativement peu de troupes alors que le joueur soviétique, lui, doit "battre le fer pendant qu'il est chaud" compte tenu du fait que la seconde partie du jeu est généralement dominée par l'Axe grâce à sa contre-offensive. Par conséquent, dans *Kharkov*, chaque joueur est appelé à attaquer et défendre, et pour gagner, un joueur doit être bon dans les 2 cas.

Le système de jeu de *Kharkov* est une adaptation du système initié dans *Panzergruppe Guderian*. Les joueurs familiarisés avec ce jeu (ou avec les wargames en général) peuvent se référer au Résumé des règles en fin de livret qui met en lumière les différences entre les 2 jeux.

[3.0] MATÉRIEL DE JEU

[3.1] Cartes de jeu et tables

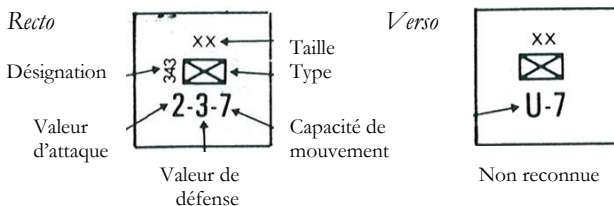
La carte de jeu (22"X 32" – environ 56 X 81 cm) représente les lieux où s'est déroulée la bataille historique, en figurant les différents types de terrain. Une grille hexagonale est surimprimée sur la carte afin de régulariser le mouvement et définir la position des unités. On y trouve aussi différentes tables et aides de jeu.

[3.2] Pions

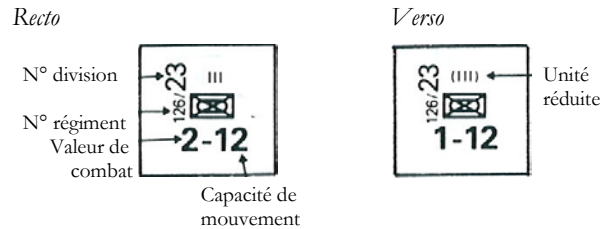
Les pions en carton représentent les véritables unités militaires ayant participé à la bataille réelle. Les chiffres et symboles imprimés sur ces pions représentent la puissance, la capacité de mouvement et le type d'unité. Ces pions seront appelés "unités".

[3.21] Comment lire les unités

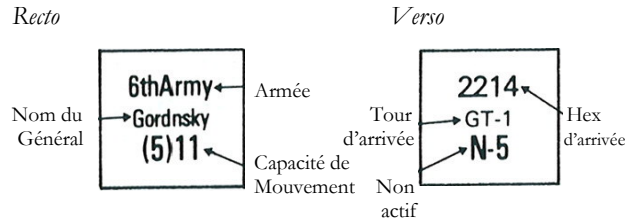
DIVISION D'INFANTRIE TYPE



RÉGIMENT DE PANZER TYPE



QG TYPE

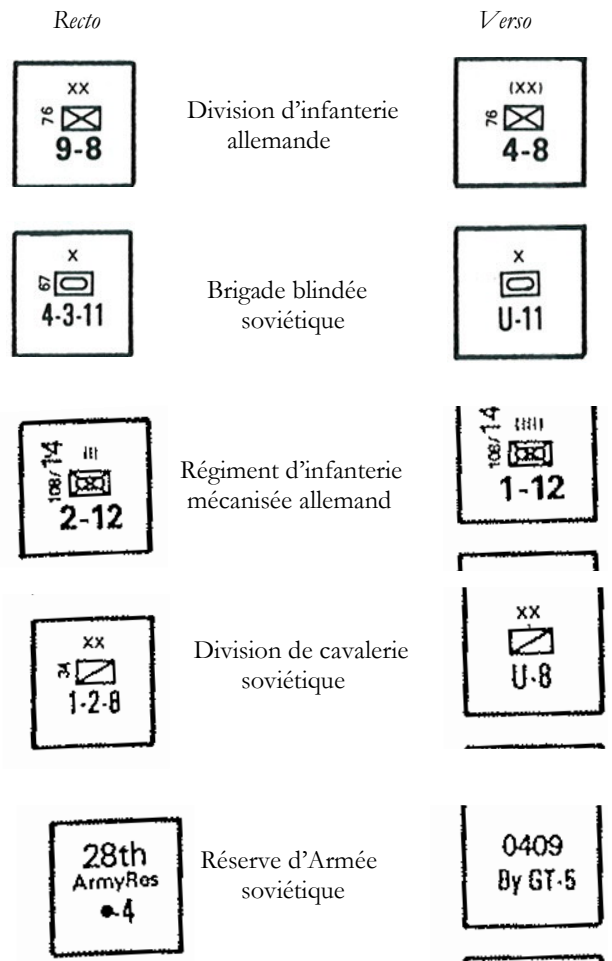


La désignation des unités correspond à leur véritable numérotation historique.

Les divisions n'ont qu'un seul numéro tandis que les régiments de Panzer portent leur numéro propre en plus du numéro de la division à laquelle ils appartiennent.

Les symboles de taille des unités sont les suivants : III = régiment ; X = brigade ; XX = division.

[3.22] Récapitulatif des types d'unité UNITÉ

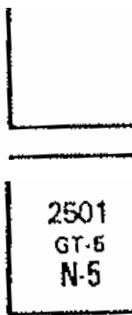




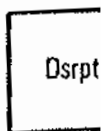
Marqueur de point aérien



QG soviétique



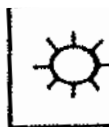
MARQUEURS



Dislocation

Retranchement

Point



[3.23] Valeur des unités

La *Valeur de Combat* est la valeur relative de l'unité.

Notez que les unités soviétiques ont 2 valeurs de combat, l'une d'*Attaque* et l'autre de *Défense*.

La Valeur de Combat peut être affectée par le ravitaillement, les effets du terrain, l'intégration divisionnaire (Axe seulement) ou lorsque l'unité effectue un débordement.

Notez enfin que de nombreuses unités soviétiques débutent le jeu avec une Valeur de Combat inconnue.

La *Capacité de Mouvement* représente le nombre maximum de points de mouvements utilisables par une unité pendant sa phase de mouvement.

Le *Rayon de Commandement* représente le nombre maximum d'hexagones dont un QG peut être éloigné d'une unité afin de pouvoir assurer son ravitaillement.

[3.3] Matériel de jeu

Le jeu complet *Kharkov* se compose des éléments suivants :

- Une carte de 22" X 32" (environ 56 cm X 81 cm)
- Un livret de règles
- 200 pions en carton imprimés recto-verso représentant les unités et les marqueurs
- Une boîte de jeu cartonnée
- Un dé à 6 faces en plastique

Si un de ces éléments est manquant ou endommagé, vous pouvez écrire : Customer Service (Service Clients)
Simulations Publications, Inc.
44 East 23rd Street
New York, New York 10010

[3.4] Questions au sujet des règles

Il sera répondu aux questions concernant les *règles* de *Kharkov* si celles-ci sont rédigées de façon à ce que l'on puisse y répondre par un simple "oui" ou "non" ou bien par un seul mot et si elles sont accompagnées d'une *enveloppe timbrée portant votre adresse* pour le retour. Précisez sur l'enveloppe : "Rules Questions : Kharkov" (Questions au sujet des règles : Kharkov).

[4.0] SÉQUENCE DE JEU

[4.1] Les tours de jeu

Kharkov se joue en tours de jeu décomposés en 2 phases, une pour chaque joueur.

Le joueur dont c'est le tour est appelé "joueur en phase". Chaque tour de jeu se décompose comme suit.

[4.2] Détail des phases de chaque tour

A. TOUR DU JOUEUR SOVIÉTIQUE

1. *Phase d'engagement des réserves* : le joueur soviétique place sur la carte les unités pouvant et/ou devant être engagées à ce tour (voir 6.7 ; aucune réserve disponible pour le tour 1).

2. *Phase de mouvement* : le joueur soviétique vérifie le ravitaillement de ses unités.

Il vérifie aussi si certains de ses QG doivent être activés à ce tour.

Les renforts arrivant à ce tour sont placés sur la carte.

Le joueur soviétique peut alors déplacer toutes ou certaines seulement de ses unités dans n'importe quelle direction dans la limite de leur capacité de mouvement.

Il tient compte également des restrictions inhérentes au mouvement et au ravitaillement.

Il peut mener des débordements pendant cette phase.

3. *Phase de combat* : les unités soviétiques peuvent attaquer les unités de l'Axe dans le respect des règles de combat.

Les points aériens soviétiques peuvent être alloués à une attaque, de même que ceux de l'Axe en défense.

4. *Phase de dislocation* : le joueur soviétique retire les marqueurs de dislocation de celles de ses unités précédemment disloquées suite à un débordement de l'Axe.

Tout QG déplacé est activé (voir 10.1).

B. TOUR DE JEU DE L'AXE

1. *Phase initiale de mouvement* : après avoir vérifié son ravitaillement, le joueur de l'Axe peut déplacer ses unités, percevoir ses renforts et conduire des débordements.

2. *Phase de combat* : les unités de l'Axe peuvent attaquer les unités soviétiques et chacun des deux camps peut allouer des points aériens, si disponibles.

3. *Phase de mouvement mécanisé* : les unités blindées et motorisées allemandes peuvent se déplacer à nouveau, si possible.

Les débordements sont aussi possibles.

4. *Phase de dislocation* : le joueur de l'Axe retire les marqueurs de dislocation de ses unités.

5. *Phase de soutien aérien* : les points aériens non dépensés en combat pendant le présent tour de jeu peuvent être utilisés par le joueur de l'Axe afin d'assurer un ravitaillement complet à certaines unités pendant la *totalité du tour de jeu suivant*.

C. PASSAGE AU TOUR SUIVANT

Le joueur soviétique fait le compte des points de victoire acquis durant ce tour puis avance le marqueur de tour.

[5.0] DÉPLOIEMENT INITIAL

PROCÉDURE :

Le joueur de l'axe place ses unités en premier.

Il détermine quelles unités débutent le jeu sur la carte et les sépare en 7 groupes (voir 5.2, déploiement initial de l'axe).

Groupe après groupe, il place ses unités sur la carte.

Pendant ce temps-là, le joueur soviétique sépare ses unités en 4 groupes : divisions de fusiliers non reconnues, divisions de cavalerie non reconnues, brigades blindées non reconnues puis tout le reste.

Toutes les unités non reconnues sont placées sur la table, face U (non reconnue) visible.

De nombreuses unités soviétiques sont "en réserve" (voir 6.7) au début du jeu, et sont placées sur les cases Réserve.

Dès la fin du placement des unités de l'axe, le joueur soviétique place les siennes.

Les joueurs placent leurs renforts sur leurs emplacements respectifs de chaque côté du calendrier (Soviétique : 10 brigades blindées non reconnues tirées au hasard ; Allemand : 62^{ème}, 68^{ème}, 296^{ème} et 338^{ème} Division d'Infanterie).

Le marqueur des tours de jeu est placé sur la case 1.

[5.1] Restrictions au déploiement initial

[5.11] Toutes les unités disposant de plus d'un pas de perte (voir 9.5) débutent le jeu à leur valeur maximum.

[5.12] De nombreuses unités soviétiques débutent le jeu non reconnues (voir 12.0).

Elles sont déployées face U visible de façon à ce qu'aucun joueur ne puisse connaître leur valeur réelle.

[5.13] Les divisions d'infanterie allemandes peuvent débuter le jeu fractionnées en régiments séparés (voir 15.1).

[5.14] Sauf cas particulier, toutes les unités débutent le jeu sur un hexagone adjacent à la ligne de front.

[5.15] Chaque hexagone adjacent à la ligne de front doit être soit occupé par une unité soit couvert par une zone de contrôle, et ceci pour chacun des 2 joueurs.

[5.2] Déploiement initial de l'axe

<i>Emplacement</i>	<i>Unités</i>
Sur la ligne de front entre les points 1 et 2	79 ^{ème} , 294 ^{ème} , 297 ^{ème} Division d'Infanterie (une unité – division ou régiment – peut être placée sur l'un des hexagones de Kharkov)
Sur la ligne de front entre les points 2 et 3	44 ^{ème} , 71 ^{ème} Division d'Infanterie, 3 ^{ème} et 23 ^{ème} Panzer Division
Sur la ligne de front entre les points 3 et 4	113 ^{ème} , 260 ^{ème} , 305 ^{ème} Division d'Infanterie, 108 ^{ème} Division d'Infanterie Légère, 454 ^{ème} Division de Sécurité
Sur la ligne de front entre les points 4 et 5	298 ^{ème} , 380 ^{ème} , 389 ^{ème} Division d'Infanterie, 2 ^{ème} , 4 ^{ème} et 20 ^{ème} Division Roumaine
Hex 2822	QG du VI ^{ème} Corps Roumain (Gén. Dragolina) (<i>non-active</i>)

Sur la ligne de front entre les points 5 et 6	1 ^{ère} Division d'Infanterie de Montagne, 100 ^{ème} Division Légère, 14 ^{ème} , 16 ^{ème} Panzer Division, 60 ^{ème} Division de Panzergrenadier
---	--

Sur la ligne de front entre les points 6 et 7	384 ^{ème} , 257 ^{ème} , 295 ^{ème} Division d'Infanterie, 97 ^{ème} Division d'Infanterie Légère
---	--

Dans un rayon de 2 hexagones autour de 3706	9 ^{ème} , 111 ^{ème} Division d'Infanterie, 101 ^{ème} Division d'Infanterie Légère
---	--

[5.3] Déploiement initial soviétique

<i>Emplacement</i>	<i>Unités</i>
Sur la ligne de front entre les points A et B	1 division de fusiliers de la Garde, 6 divisions de fusiliers, 2 brigades blindées
Dans un rayon de 5 hexagones autour de 0409	QG 28 ^{ème} Armée (Gén. Rybishev)
Hex 0409	Réserves 28 ^{ème} Armée (1 brigade blindée, 3 divisions de cavalerie, 1 division de fusiliers de la Garde, 1 division de fusiliers)
Sur la ligne de front entre les points B et C	4 divisions de fusiliers
Hex 1808	QG 38 ^{ème} Armée (Gén. Maslov) (<i>non-active</i>), 1 brigade blindée
Sur la ligne de front entre les points C et D	7 divisions de fusiliers, 1 brigade blindée, 1 division de cavalerie
Hex 2118	1 brigade blindée
Dans un rayon de 5 hexagones autour de 2214	QG 6 ^{ème} Armée (Gén. Gorodniansky)
Hexagone 2214	Réserve 6 ^{ème} Armée (3 divisions de fusiliers, 4 brigades blindées, 2 divisions de cavalerie)
Sur la ligne de front entre les points D et E	7 divisions de fusiliers, 3 brigades blindées, 3 divisions de cavalerie
Hex 3016	QG 57 ^{ème} Armée (Gén. Podlas) (<i>non-active</i>), réserve 57 ^{ème} Armée (1 division de fusiliers, 1 brigade blindée, 5 divisions de cavalerie)

Sur la ligne de front entre les points E et F	4 divisions de fusiliers, 1 brigade blindée
Hex 2501	QG 9 ^{ème} Armée (Gén. Kharitonov) (<i>non-actif</i>), réserve 9 ^{ème} Armée (1 division de fusiliers de la Garde, 6 brigades blindées, 1 division de fusiliers, 4 divisions de cavalerie)
Sur la ligne de front entre les points F et G	5 divisions de fusiliers, 4 brigades blindées
Hex 2602	QG 37 ^{ème} Armée (Gén. Lapotin) (<i>non-actif</i>)

Note : la valeur des divisions de fusiliers de la Garde est connue. Elles sont choisies par le joueur soviétique selon son bon vouloir et en toute connaissance de leur valeur.

[6.0] MOUVEMENT

RÈGLE GÉNÉRALE :

Le mouvement s'effectue pendant les Phases de Mouvement de chaque Tour de Jeu.

Lors de leur phase de mouvement respective, les joueurs peuvent déplacer toutes, certaines ou aucune des unités qu'ils commandent.

Le joueur en phase peut aussi mener des débordements (voir 7.0) et/ou effectuer des déplacements par rail.

Pendant la phase allemande de mouvement mécanisé, le joueur allemand peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités actives de Panzer ou de Panzergrenadier.

Il peut aussi mener des débordements.

PROCÉDURE :

Chaque unité ou pile d'unités est déplacée individuellement hexagone par hexagone.

L'entrée sur un hexagone "coûte" un certain nombre de points de mouvement (PM).

Pendant qu'il déplace ses unités d'hexagone en hexagone, le joueur comptabilise les PM dépensés.

Dès que le joueur a retiré sa main de son unité (ou de la pile d'unités), le mouvement de celle-ci est considéré comme terminé.

CAS :

[6.1] Restrictions générales au mouvement des unités

[6.11] Le déplacement est calculé en terme de PM (exception : voir 6.4, mouvement par rail).

Chaque unité dispose d'une capacité de mouvement indiquant le nombre maximum de PM pouvant être dépensé par phase de mouvement.

[6.12] Lors du déplacement d'une unité, le joueur peut dépenser tout ou partie seulement du total de ses PM.

Ceux non utilisés ne peuvent pas être "épargnés" pour un tour suivant, ni transférés à une autre unité.

[6.13] Pendant la phase de mouvement du "joueur en phase", aucune unité ennemie ne peut être déplacée (exception : 6.62).

[6.14] Aucun combat ne peut intervenir pendant une phase de mouvement ; cependant, le débordement – combinaison de mouvement et de combat – peut être mené.

[6.2] Effets du terrain, des autres unités et des zones de contrôle sur le mouvement

[6.21] Chaque unité dépense un PM pour chaque hexagone de terrain clair dans lequel elle entre.

Les autres types de terrain coûtent plus (ou moins, dans le cas de routes pour des unités motorisées) pour entrer ou pour traverser. Ces coûts sont résumés sur la Carte des Effets du Terrain (6.3).

[6.22] Une unité amie n'entrave pas le mouvement d'une autre unité amie (néanmoins, voir 8.1).

Une unité ne peut *jamais* entrer sur un hexagone contenant une unité ennemie.

[6.23] Les Zones de Contrôle (ZdC) amies n'affectent jamais le mouvement d'autres unités amies (voir 8.0).

Une unité entrant dans une ZdC ennemie cesse son mouvement immédiatement.

Elle ne pourra plus avancer davantage pendant ce tour de jeu (exception : 7.0 Débordement et 6.6 Désengagement Tactique Allemand).

[6.24] Généralement, une unité ne peut pas quitter une ZdC ennemie (exception : 6.6 Désengagement Tactique Allemand, 6.8 Exfiltration Soviétique et 7.0 Débordements).

[6.25] En traversant le *Donets* (le *Dniepr* ne pouvant être traversé que par la route), une unité amie ne peut pas pénétrer sur la ZdC d'une unité ennemie elle-même adjacente au fleuve, sauf si :

- elle réussit un débordement à travers le fleuve, ou
- une autre unité amie occupe déjà le dit hexagone.

Note : cette règle ne s'applique pas dans le cas d'une "avance après combat", qui n'est pas considérée comme un mouvement.

[6.26] Toute unité – y compris les réserves soviétiques – se trouvant non ravitaillée (voir 11.0), voit sa capacité de mouvement divisée de moitié pour la durée du tour de jeu, arrondie à l'entier inférieur.

[6.3] Table des effets du terrain

(voir carte & page 16)

[6.4] Mouvements par rail

[6.41] Pour se déplacer par rail, une unité doit débiter et terminer son déplacement sur un hexagone de voie ferrée ami.

Elle doit se déplacer d'hexagone ferré en hexagone ferré adjacent, sans pouvoir quitter le chemin de fer durant cette phase.

Il n'est pas nécessaire qu'elle soit ravitaillée pour pouvoir se déplacer en train.

[6.42] Tous les hexagones ferrés situés du côté allemand de la ligne de front du 12 mai 1942 sont accessibles aux unités de l'Axe ; tous les autres le sont aux unités soviétiques.

On peut en déduire logiquement que quelque soit l'évolution de la bataille, à aucun moment une unité donnée ne peut avoir accès au réseau ferré situé du côté ennemi de la ligne de front initiale.

Exemple : la ligne de front recule à l'intérieur des lignes allemandes, découvrant ainsi de nombreux hexagones ferrés "allemands".

Les unités soviétiques arrivant par le train depuis leur propre réseau doivent arrêter leur mouvement ferré au niveau de la ligne de front initiale et continuer par leurs propres moyens. Ceci est dû à la différence d'écartement des voies ferrées des 2 camps.

[6.43] Les unités se déplaçant en train ne peuvent pas pénétrer dans une ZdC ennemie.

[6.44] Toute unité se déplaçant en train peut parcourir un maximum de 40 hexagones ferrés par déplacement sans tenir aucun compte de sa capacité de mouvement intrinsèque.

[6.45] Lors de sa Phase Initiale de Mouvement à chaque tour de jeu, le joueur de l'Axe ne peut déplacer par rail qu'un maximum de *trois* unités quelque soit leur taille.

Il ne peut pas utiliser le train lors de sa Phase de Mouvement Mécanisé.

Le joueur soviétique peut, lui, déplacer par rail un maximum de *cinq* unités de tout type plus autant de QG qu'il le souhaite.

[6.46] Les voies ferrées n'ont aucune conséquence ni sur le déplacement ni sur le combat d'unités n'utilisant pas le train, y compris lors de la traversée de rivières.

[6.5] Restrictions supplémentaires aux mouvements de l'Axe

Opération "Fridericus" et limitations du mouvement mécanisé lors du dernier tour de jeu.

[6.51] Une ligne verte horizontale sépare les secteurs nord et sud de la carte.

Aucune unité de l'Axe stationnée en secteur sud ne peut se déplacer ou attaquer avant d'être *activée*.

[6.52] Si l'une des unités de l'Axe du secteur sud est attaquée, toutes les unités du secteur sud sont activées.

[6.53] Si une unité soviétique pénètre dans le secteur sud à l'*ouest* de la ligne de front, toutes les unités de l'Axe sont immédiatement activées.

[6.54] Si le joueur soviétique échoue à occuper ou contrôler chaque hexagone de sa ligne de front du secteur sud à la fin de n'importe quel tour de jeu, toutes les unités de l'Axe sont immédiatement activées.

[6.55] Si une unité quelconque des réserves de la 9^{ème} Armée est engagée avant le Tour 4 (voir 6.7), toutes les unités de l'Axe sont immédiatement activées.

[6.56] Au Tour 5, sont activées toutes les unités de l'Axe qui ne l'étaient pas encore.

[6.57] Pendant toute la durée du tour de jeu au cours duquel elles sont activées, les unités de l'Axe du secteur sud sont considérées *ravitillées* (voir 11.0).

[6.58] Au Tour 10, le joueur de l'Axe ne dispose pas de Phase de Mouvement Mécanisé.

[6.6] Désengagement tactique allemand

Les unités allemandes (*seulement*) peuvent se retirer (désengagement) d'une ZdC ennemie pour un coût de 3 PM.

[6.61] Au début de la Phase de Mouvement de l'Axe, une unité allemande se trouvant dans une ZdC soviétique peut décrocher jusque dans un hexagone hors ZdC ennemie.

[6.62] Si le décrochage d'une unité (ou d'une pile d'unités) allemande a pour résultat l'évacuation complète de l'hexagone (plus aucune unité allemande n'y stationne), le joueur soviétique peut choisir de l'occuper immédiatement avec une ou plusieurs unités(s) adjacente(s) sans coût de PM et sans tenir compte des ZdC allemandes (exception à 6.13).

Cette "poursuite" doit être exécutée dans l'instant, c'est-à-dire dès que l'hexagone est libre et avant que la ou les unité(s) décrochant ait été déplacée(s) dans un second hexagone.

[6.63] Il n'y a pas de limite au nombre de décrochage ni de poursuite pouvant être exécutés pendant la partie.

Même si une unité décroche victorieusement (sans être poursuivie), elle doit cesser son mouvement dès qu'elle entre dans une ZdC ennemie.

[6.64] Une unité allemande ne peut jamais décrocher en traversant le Donets (le Dniepr ne pouvant être traversé que par les ponts).

Le décrochage n'est pas autorisé pendant le Tour 1.

[6.7] Restrictions supplémentaires aux mouvements soviétiques

Activation des réserves et des troupes du secteur sud.

[6.71] Le joueur soviétique dispose de 4 marqueurs de réserves d'Armée représentant chacun les forces débutant le jeu sur leur case respective sur la carte.

[6.72] Ces marqueurs sont traités comme des unités d'infanterie, à ceci près qu'ils disposent d'une capacité de déplacement de 4, qu'ils ne peuvent pas utiliser le train et qu'ils ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 hexagones d'une unité de l'Axe.

[6.73] Les unités de réserve restent sur leurs cases jusqu'à leur *activation*.

Lorsqu'elles sont *activées*, elles sont placées dans un rayon de 2 hexagones autour de leur marqueur en respectant les règles d'empilement (voir 8.1).

Lorsque toutes les unités de réserve d'une même Armée sont *activées*, le marqueur est retiré.

Ces unités peuvent alors se déplacer et combattre normalement. Cependant, elles ne sont ravitaillées que si elles se trouvent dans le rayon de commandement d'un QG activé (voir 10.2), lui-même ravitaillé (voir 11.2).

[6.74] Aux Tours 2 et 3, le joueur soviétique peut activer un maximum de 3 unités de n'importe laquelle de ses réserves (sauf les restrictions concernant la 9^{ème} Armée – voir 6.55).

[6.75] Si une unité de l'Axe s'approche à moins de 3 hexagones d'un marqueur de réserves, le joueur soviétique peut activer immédiatement toutes les unités de cette réserve.

[6.76] À partir Tour 4 et/ou plus tard, toutes les réserves qui n'étaient pas encore activées peuvent l'être.

[6.77] Préalablement à l'activation des unités de l'Axe du secteur sud, les unités soviétiques débutant le jeu dans le secteur sud peuvent être déplacées dans le secteur nord uniquement par train (après quoi, elles peuvent se déplacer normalement).

[6.8] Infiltration soviétique

Pendant les tours 1 et 2 (seulement), les unités soviétiques débutant leur phase de mouvement dans une ZdC ennemie peuvent quitter cet hexagone pour un hexagone libre.

Néanmoins, elles doivent s'arrêter dès qu'elles entrent dans une ZdC autre que celle qu'elles viennent de quitter.

[7.0] DÉBORDEMENTS

RÈGLE GÉNÉRALE :

Pendant sa phase de mouvement, le joueur en phase peut tenter avec n'importe laquelle de ses unités (ou piles d'unités, voir 7.13) de déborder une unité ennemie.

Un débordement réussi a pour résultat l'élimination ou la retraite de l'unité débordée.

L'unité réussissant un débordement peut avancer sur l'hexagone laissé vacant par l'unité débordée et peut continuer son avance jusqu'à épuisement de ses points de mouvement.

Une unité débordée devient *disloquée*. **Note** : bien que ressemblant fortement à du combat, un débordement est une fonction de *mouvement*.

PROCÉDURE :

Pour exécuter un débordement, le joueur en phase place ses unités sur un hexagone adjacent à l'hexagone-cible.

Toutes les unités qui débordent doivent être sur le même hexagone.

En dépensant **3** PM supplémentaires, le joueur en phase tente alors de déborder **toutes** les unités présentes sur l'hexagone adjacent.

Les valeurs d'attaque sont réduites de moitié, fractions non comprises tandis que les valeurs de défense sont comptabilisées normalement.

Toutes les modifications dues au ravitaillement ou au terrain sont appliquées.

L'«attaque» est alors résolue (voir 9.0 : Procédure).

Si, comme résultat du débordement, l'hexagone attaqué est laissé vacant, **toutes** les unités attaquantes entrent sur cet hexagone, puis le joueur en phase peut continuer le mouvement de ses unités, voire tenter d'autres débordements dans la limite de ses PM.

[7.1] Limitations aux débordements

[7.11] Un débordement ne peut être exécuté que pendant la phase de mouvement du joueur en phase ou (pour le joueur de l'Axe) pendant sa phase de mouvement mécanisé, mais *jamais* pendant une phase de combat.

[7.12] Pour pouvoir tenter un débordement, une unité (ou pile d'unités) doit être ravitaillées (voir 11.0) au début de la phase de mouvement et avant tout déplacement.

[7.13] Les unités débutant une phase de mouvement sur le même hexagone que celles conduisant un débordement ne peuvent être déplacées qu'après la résolution du débordement.

[7.14] Un débordement ne peut être mené que contre un seul hexagone, quel que soit le nombre d'unités qui l'occupent.

[7.15] Il n'y a aucune limite au nombre de débordement pouvant être menés contre une même unité pendant la même phase de mouvement.

[7.16] Il n'y a aucune limite au nombre de débordements pouvant être conduits par les unités de l'Axe pendant une même phase de mouvement, hormis les limitations de PM ; théoriquement, les unités de Panzer peuvent mener 4 débordements successifs pendant la même phase de mouvement (4 x 3 PM).

Les unités soviétiques ne peuvent mener qu'un seul débordement pendant la même phase de mouvement.

[7.17] Chaque QG soviétique ne peut mener qu'un seul débordement par tour de jeu.

Les unités tentant un débordement doivent débiter leur phase de mouvement dans le rayon de commandement d'un QG.

[7.2] Résolution des débordements

[7.21] La «supériorité blindée» (voir 9.9) et l'«intégration divisionnaire allemande» (voir 14.0) s'appliquent pour les débordement, en attaque comme en défense, mais pas le «bonus moral» soviétique ni l'appui aérien.

[7.22] Le ravitaillement des unités subissant le débordement est déterminé au moment de sa résolution.

[7.23] Si le débordement échoue à déloger les unités de l'hexagone attaqué, les unités attaquantes ne peuvent plus bouger pendant cette phase de mouvement.

[7.24] Si le résultat d'un débordement oblige les unités attaquantes à reculer ou à subir n'importe quelles pertes, elles ne peuvent plus bouger pendant cette phase de mouvement même s'il leur reste des PM et même si l'hexagone attaqué a été évacué par les unités attaquées.

[7.25] Si le résultat d'un débordement oblige les unités attaquées à l'élimination ou à la retraite et ce sans perte ni retraite des unités attaquantes, ces dernières *doivent* occuper l'hexagone rendu vacant (sans PM supplémentaire et sans tenir compte des ZdC ennemies).

Le joueur en phase peut alors continuer à déplacer ses unités s'il leur reste encore des PM disponibles (voir 8.23 et 7.16).

[7.26] Les unités ennemies s'étant victorieusement défendues contre un débordement, ne peuvent pas avancer sur un hexagone vacant même si les unités attaquantes sont en retraite ou détruites.

[7.3] Dislocation

[7.31] Les unités se défendant contre un débordement et subissant des pertes ou une retraite (résultat *engagé* non compris), se retrouvent disloquées.

Seules les unités en défense peuvent être disloquées et la dislocation ne peut être le fait que d'un débordement, jamais d'un combat normal.

Un marqueur «*Dispt*» est posé sur la ou les unité(s) disloquée(s).

[7.32] Les unités disloquées ne peuvent ni se déplacer, ni attaquer ; par contre, elles exercent une ZdC et se défendent normalement.

Une nouvelle dislocation et/ou le résultat d'un combat n'ont aucun effet supplémentaire sur une unité déjà disloquée.

[7.33] Les unités disloquées reviennent automatiquement à leur état normal lors de la phase de retrait des marqueurs de dislocation.

[7.34] Les QG ne peuvent jamais être disloqués.

[7.35] Les régiments issus de divisions d'infanterie allemandes fractionnées se retrouvant disloqués ne peuvent pas former de retranchements (voir 15.2).

[8.0] EMPILEMENTS ET ZONES DE CONTRÔLE

RÈGLE GÉNÉRALE :

Il ne peut jamais y avoir plus de 3 unités de combat empilées sur un même hexagone.

Les 6 hexagones entourant un hexagone occupé par une unité constituent la ZdC (Zone de Contrôle) de cette unité.

Ces 6 hexagones sont appelés "hexagones contrôlés". Ceux-ci interdisent le mouvement des unités ennemies.

CAS :

[8.1] Limitations aux empilements

Aucun des deux camps ne peut jamais avoir plus de 3 unités empilées sur un même hexagone, ni à la fin d'une phase de mouvement, ni à aucun moment du jeu.

Les QG et les marqueurs de Dislocation ne comptent pas dans les empilements.

Les unités peuvent traverser librement une pile amie sauf en cas de retraite.

À tout moment du jeu, toute unité en excès sur une pile est considérée comme éliminée et retirée du jeu (au choix du joueur).

[8.2] Zones de Contrôle

[8.21] Les unités de combat exercent une Zone de Contrôle en permanence.

Les QG n'ont pas de ZdC.

[8.22] Il n'y a pas de coût supplémentaire en point de mouvement lorsqu'une unité amie pénètre dans une ZdC ennemie.

[8.23] Généralement, les joueurs ne peuvent pas retirer leurs unités d'une ZdC ennemie.

Cependant, pour le faire quand même, le joueur de l'Axe peut appliquer la règle du Décrochage Tactique (voir 6.6), le joueur soviétique peut appliquer la règle d'exfiltration (voir 6.8), et les deux peuvent utiliser les débordements.

Les unités peuvent aussi quitter une ZdC ennemie comme résultat d'un combat.

[8.24] Les ZdC amies n'affectent jamais les unités amies.

Il n'y a aucun effet supplémentaire lorsque plusieurs unités exercent une ZdC sur un même hexagone.

[8.25] Les unités amies (mais *non* les ZdC amies) annulent les ZdC ennemies lors du tracé des lignes de ravitaillement (voir 11.1), du rayon de commandement (voir 10.22) ainsi que des retraites (voir 9.61).

Elles n'annulent pas les ZdC ennemies lors des mouvements.

[9.0] COMBATS

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les combats se déroulent entre unités ennemies adjacentes selon le choix du joueur en phase.

Le joueur en phase est appelé l'attaquant tandis que le joueur non en phase est appelé le défenseur, indépendamment de toute situation stratégique globale.

PROCÉDURE :

Le total de la valeur d'attaque de toutes les unités attaquantes est comparé avec le total de la valeur défensive de toutes les unités présentes sur l'hexagone attaqué.

Cette comparaison est ramenée à une proportion (attaquant contre défenseur – dans cet ordre).

Le ratio obtenu est arrondi en faveur du défenseur (ex. : 29 contre 10 = 2 contre 1) afin de correspondre aux ratios existant sur la Table des Résultats de Combats ; lancer un dé et lire le résultat sur la ligne correspondante.

Le résultat doit être appliqué **immédiatement**, avant la résolution de tout autre combat.

CAS :

[9.1] Quelles unités peuvent attaquer

[9.11] Les unités peuvent attaquer seulement pendant leur propre Phase de Combat (voir 7.0 Débordements).

Elles peuvent attaquer toutes ou n'importe laquelle des unités ennemies qui leur sont adjacentes.

Seules les unités immédiatement adjacentes peuvent attaquer une unité ennemie donnée.

[9.12] Une attaque est toujours volontaire, aucune unité n'est jamais obligée d'attaquer et les unités adjacentes à une unité ennemie attaquée ne sont pas toutes obligées de participer à l'attaque.

Une unité amie qui ne participe pas à l'attaque n'est pas affectée par les résultats de l'attaque.

[9.13] Un hexagone occupé par l'ennemi peut être attaqué par autant d'unités qu'il est possible d'en amener sur les six hexagones adjacents.

[9.14] Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par phase de combat, et aucune unité ennemie ne peut être attaquée plus d'une fois par phase de combat (Pour mémoire, le Débordement n'est pas du combat).

[9.15] Pour qu'une unité soviétique puisse attaquer, elle doit se trouver, au moment du combat, dans le rayon de commandement d'un QG activé (voir 10.21).

[9.2] Combats à plusieurs unités sur plusieurs hexagones

[9.21] Toutes les unités présentes sur un hexagone attaqué sont attaquées ensemble en combinant tous leurs facteurs de défense. Aucune unité ne peut être soustraite au combat.

[9.22] Les autres unités présentes sur le même hexagone qu'une unité attaquante ne sont pas obligées de participer à l'attaque ni à aucune autre.

Ainsi, si une unité d'une pile attaque un hexagone, les autres unités de la pile peuvent très bien attaquer chacune un autre hexagone, ou ensemble un autre hexagone, ou bien ne pas attaquer du tout.

[9.23] Si une unité est adjacente à plusieurs hexagones occupés par l'ennemi, elle peut les attaquer tous en un seul combat.

Plusieurs unités dans un même hexagone peuvent donc attaquer ensemble plus d'un hexagone.

La seule obligation étant que toutes les unités attaquantes soient adjacentes à toutes les unités attaquées.

[9.24] La valeur d'attaque et/ou de défense d'une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs combats, ni pour l'attaque, ni pour la défense.

[9.3] Effets du terrain sur le combat

(voir carte & page 16)

[9.31] Les unités défendant des hexagones de forêts ou de ville voient leur valeur de défense (seulement) doublée (exemple : une unité avec une valeur de défense de 4, défendant l'hex 0618, défendra avec une valeur de défense de 8).

[9.32] Une unité attaquant à travers un fleuve voit son potentiel d'attaque réduit de moitié.

Ceci est vrai y compris lors d'attaque combinée, lorsque une unité attaque à travers un fleuve et une autre non ; seule celle attaquant à travers le fleuve est impactée.

Exemple : une unité de valeur 5 attaque à travers le Donets avec le soutien d'une autre de valeur 8 n'attaquant *pas* à travers le Donets. Le total sera de 10 : $[(5/2=2)+8]=10$.

[9.33] Lors d'une attaque donnée, si *toutes* les unités attaquent à travers une rivière (ex. : Oskol), ou bien si certaines attaquent à travers une rivière et d'autres attaquent à travers un fleuve, le jet de dé sera augmenté d'*un point* lors de la résolution du combat.

[9.34] Tous les effets du terrain sont cumulatifs (voir 6.3 & page 16, **Tables des Effet du Terrain**, pour la liste complète).

[9.35] Afin de déterminer la valeur finale d'une unité, appliquer d'abord tous les modificateurs augmentant cette valeur (doublée en défense, etc,...), puis appliquer ceux la diminuant (manque de ravitaillement, etc...).

[9.4] Table des résultats des combats

(voir carte & page 16)

[9.5] Explication des résultats des combats

[9.51] Les divisions allemandes et les brigades soviétiques disposent d'un certain nombre de pas de perte. Elles peuvent être réduites de 1 ou 2 pas comme conséquence d'un combat.

Ainsi, si une unité allemande subit 1 pas de perte, le pion est remplacé par celui immédiatement inférieur en valeur de combat.

Une division **9-8** qui subit 1 pas de perte est retournée et sa nouvelle valeur est **4-8**. Si elle subit 2 pas de perte, le pion est remplacé par un pion anonyme de valeur **2-8**. S'il n'y a plus de pas à perdre, l'unité est éliminée.

[9.52] De nombreuses unités soviétiques ne disposent que d'un seul pas de perte ; elles sont donc éliminées dès qu'elles subissent 1 pas de perte (les QG ne disposent d'aucun pas de perte).

[9.53] Les unités soviétiques disposant d'un facteur de *défense* de 6 ou plus ainsi que les unités d'Infanterie de la Garde disposent de 2 pas de perte.

Les premières commençant le jeu non reconnues disposent d'un pion séparé utilisé comme 2^{ème} pas et appelé Remplacement, tandis que les dernières ont leur 2^{ème} pas (réduit) imprimé au verso.

Placer les 5 pions de Remplacement sur la case de Remplacement Soviétique et piocher à chaque fois qu'une unité de défense 6 subit 1 pas de perte.

[9.54] Les unités allemandes de Panzer disposent de 2 pas de perte, le second étant représenté au verso du pion.

Les Divisions d'Infanterie allemandes disposent de 4 pas (9-8, 4-8, 2-8 et 1-8) tandis que les Divisions de Montagne et d'Infanterie Légère disposent de 3 pas (7-8, 3-8 et 1-8).

La Division de Sécurité ne dispose que d'un seul pas.

[9.55] Les résultats des combats sont exprimés en terme de perte de pas ou d'hexagone de retraite.

Les lettres **A** et **D** désignent l'Attaquant et le Défenseur.

Le résultat **Ae** ou **De** signifie Attaquant éliminé ou Défenseur éliminé.

Dans ce cas, toutes les unités désignées perdent la totalité de leurs pas de perte, aucune retraite n'est possible, toutes les unités sont éliminées et retirées du jeu.

[9.56] Un résultat **A** ou **D** plus un chiffre (**A1** ou **D2**, par exemple) indique que les unités affectées doivent **soit** perdre le nombre de pas indiqué **soit** reculer du nombre d'hexagone indiqué.

Toutes les unités ayant participé au combat sont concernées par la retraite. On ne peut pas panacher perte de pas et retraite.

[9.57] Lorsqu'un pas de perte est requis ou choisi, le joueur concerné ôte un pas de l'une des unités affectées.

Exemple : 3 unités soviétiques se défendent contre une attaque allemande et le résultat de combat donne **D1**.

Le joueur soviétique peut *soit* éliminer une unité (ou 1 pas) en laissant les autres sur place, *soit* reculer ses 3 unités d'un hexagone.

[9.58] Certains résultats sur la Table de Résultats de Combat donnent un résultat fractionné (**D1/A1**, par exemple).

Dans ce cas, le **défenseur** applique toujours le résultat en premier, puis l'attaquant.

S'il reste des unités attaquantes, elles peuvent avancer après le combat si l'hexagone attaqué a été évacué par l'ennemi.

Le défenseur ne peut **jamais** avancer après un résultat fractionné.

[9.59] Sur un résultat **Eng.** (Engagé), chaque camp subit des pertes mais reste en place.

Aucune retraite n'est possible, ni aucune avance après combat.

[9.6] Retraites

[9.61] Les retraites ne sont jamais obligatoires, le joueur peut choisir de perdre des pas au lieu de reculer.

Toutefois, une unité ne peut pas reculer sur ou à travers un hexagone occupé ou contrôlé par l'ennemi sauf si cette ZdC est occupée par une unité amie.

Une unité devant reculer hors de la carte est automatiquement éliminée.

[9.62] Les retraites sont menées par le joueur lui-même.

[9.63] Une unité en retraite doit reculer du nombre d'hexagones requis en partant de celui qu'elle occupait au moment du combat.

[9.64] Une unité qui recule doit, si possible, rejoindre un hexagone vacant.

(Exception : une unité peut reculer sur un hexagone de ville occupé par une unité amie ou une garnison).

Si aucun n'est libre, l'unité peut reculer sur ou à travers un hexagone occupé par une unité amie.

Une unité ne peut pas reculer **sur** ou **à travers** un hexagone ami en violation des règles d'empilement.

[9.65] Si une unité recule sur un hexagone occupé par des unités amies et que cet hexagone subit une attaque, l'unité en retraite n'ajoute **pas** sa force à celle des unités attaquées.

De plus, si cet hexagone subit à son tour une perte ou une retraite, l'unité qui y avait fait retraite est **automatiquement** éliminée. **Note** : ceci ne s'applique pas au Débordement qui n'est pas du combat.

[9.7] Avance après combat

[9.71] Chaque fois qu'une unité doit reculer (ou est éliminée), laissant ainsi un hexagone vacant comme résultat de combat, elle laisse derrière elle un tracé de 1 ou 2 hexagones appelé Tracé de Retraite.

Une, plusieurs ou toutes les unités victorieuses (**en attaque ou en défense**) peuvent progresser le long de ce tracé (Toutefois, voir 9.72).

[9.72] Les unités de l'Axe victorieuses et avançant après combat peuvent *ignorer* les ZdC ennemies et peuvent s'arrêter n'importe où le long du Tracé de Retraite.

Les unités soviétiques, elles, doivent s'arrêter dès qu'elles entrent dans une ZdC de l'Axe.

Aucune unité avançant après combat ne peut quitter le Tracé de Retraite sauf cas décrit en 9.74.

[9.73] Le choix d'avancer après combat doit être exercé immédiatement, avant toute autre résolution de combat.

L'avance après combat n'est jamais obligatoire.

On ne peut jamais attaquer ni être attaqué (s'il s'agit d'une unité défendant et avançant après combat) dans cette phase, même si cette avance met ces unités en contact avec des unités ennemies dont les combats n'ont pas encore été résolus ou qui ne sont impliquées dans aucun combat.

L'avance après combat est néanmoins utile pour couper la retraite à des unités dont les combats n'ont pas encore été résolus.

[9.74] Si toutes les unités dans un hexagone sont *éliminées*, les unités victorieuses peuvent avancer d'un maximum de 2 hexagones après le combat.

Le 1^{er} doit obligatoirement être celui qu'occupait l'ennemi détruit.

Le 2^{ème} peut être un hexagone libre ou occupé par une unité amie (voir 9.72).

[9.75] Une unité avançant après combat ne peut avancer au maximum que du nombre d'hexagone dont l'unité vaincue a été contrainte de reculer (un résultat de combat D2 signifie une possibilité d'avance après combat d'un maximum de 2 hexagones).

[9.76] L'avance après combat ne s'applique *pas* au Débordement.

[9.8] Bonus moral soviétique

L'offensive soviétique au nord prit les Allemands complètement au dépourvu au beau milieu de leurs préparatifs de l'*Opération Fredericus*. Cette règle simule ce bref avantage.

[9.81] Chaque *attaque* soviétique menée pendant les tours 1 à 4 peut bénéficier d'un avantage moral.

Cet ajustement ne s'applique pas en défense ni lors des Débordements.

[9.82] Pour chaque attaque, le joueur soviétique détermine son rapport de force (voir 9.0), applique tous les modificateurs et points aériens (le cas échéant) puis consulte la Table de Bonus Moral (9.85).

Le jet d'un D6 détermine quel modificateur appliquer à cette attaque.

[9.83] L'avantage moral ne bénéficie qu'au joueur soviétique (décalages de colonnes vers la droite).

Les rapports de force supérieurs à 10 contre 1 ou inférieurs à 1 contre 3 utilisent toujours les colonnes 10-1 et 1-3 comme base avant ajustements.

Exemple : une attaque à 1 contre 15 ajustée d'un décalage vers la droite devient 1 contre 2 (la colonne servant de base étant 1-3).

[9.84] Après le tour 4, il n'existe plus d'avantage moral pour les attaques soviétiques.

[9.85] Table de bonus moral soviétique

(voir carte & page 16)

[9.9] Supériorité blindée

Si l'un des joueurs dispose d'unités blindées (unités motorisées ou blindées soviétiques – panzer ou panzergrenadier allemands) dans un combat donné, et que l'autre n'en dispose *pas*, celui qui en dispose bénéficie d'un ajustement d'une colonne en sa faveur que ce soit en attaque ou en défense.

Si les 2 joueurs disposent d'unités blindées, il n'y a aucun ajustement. **Exemple** : 2 Divisions d'Infanterie allemandes (9-8) attaquent une Brigade Blindée soviétique (5-5-11).

Le rapport de force de base est de 3 contre 1 (18-5), mais grâce à l'avantage des blindés, ce rapport devient 2 contre 1.

[10.0] QG

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les unités soviétiques et roumaines dépendent d'unités de commandement (QG) qui coordonnent leurs *Ravitaillements* et leurs *attaques*.

CAS :

[10.1] Caractéristiques des QG actifs et non actifs

Le recto du pion QG représente celui-ci en mode *actif* alors que le verso le représente en mode *non actif* (indiqué par le "N").

[10.11] Les QG actifs permettent aux unités soviétiques (ou roumaines) de combattre (voir 10.21) et/ou d'être *ravitailées* (voir 10.22).

Les QG non actifs ne peuvent pas être utilisés pour aucun de ces 2 cas.

[10.12] En terme de Points de Mouvement (voir 6.3), les QG se déplacent comme de l'infanterie normale sauf sur route où ils sont considérés comme de l'infanterie mécanisée.

Ils peuvent se déplacer par train (voir 6.4).

Notez que la Capacité de Mouvement d'un QG *non actif* est considérablement réduite.

[10.13] Un QG (actif ou non actif) ne disposant d'aucune Valeur de Combat, il n'apporte aucun avantage ni en attaque ni en défense aux unités sur lesquelles il est empilé (voir 9.5).

Il peut par contre reculer ou avancer après combat avec ces mêmes unités.

Un QG empilé sur des unités qui sont toutes éliminées à la suite d'un combat est *déplacé* (voir 10.17).

[10.14] Un QG seul sur un hexagone ne peut *jamais* attaquer mais se défend avec une Valeur de Défense de 1.

Un QG seul sur un hexagone peut reculer normalement s'il est attaqué (voir 9.6).

Si la retraite est impossible et que le QG doit subir un résultat "De", il est là aussi *déplacé* (voir 10.17).

Note : suite à un Débordement, un QG ne peut jamais être disloqué.

[10.15] Un QG n'exerce aucune ZdC.

[10.16] Un QG peut être librement empilé avec 3 unités de combat (il ne compte pas dans les limites d'empilement).

[10.17] *Déplacer* un QG consiste à le placer immédiatement, en mode *non actif*, sur l'unité amie la plus proche (si plusieurs sont à égale distance, le joueur choisit librement).

Le QG reste *non actif* jusqu'à la prochaine phase de dislocation au cours de laquelle il est réactivé.

[10.18] Un QG ne peut jamais être éliminé tant qu'il reste une unité amie sur la carte de jeu.

[10.2] QG, attaque et ravitaillement

[10.21] Les unités soviétiques et roumaines ne peuvent attaquer que si une *Ligne de Communication* (voir 10.23) peut être tracée entre elles et un QG activé.

[10.22] Pour que les unités soviétiques et roumaines soient ravitaillées, une *Ligne de Communication* (voir 10.23) doit pouvoir être tracée entre elles et un QG activé lui-même *ravitaillé* (voir 11.2).

[10.23] Une *ligne de communication* est une suite d'hexagones adjacents dont le nombre est au maximum celui du *Rayon de Commandement* (voir 3.23) du QG depuis lequel elle est tracée.

Cette ligne ne peut pas traverser des hexagones occupés par l'ennemi.

Elle ne peut pas non plus traverser une ZdC ennemie sauf si celle-ci est occupée par une unité amie.

Pour calculer la longueur de la *Ligne de Communication*, ne pas compter l'hexagone occupé par le QG, mais compter celui occupé par l'unité de combat ravitaillée par ce QG.

[10.24] Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant être ravitaillées par un unique QG.

N'importe quelle unité peut être ravitaillée par n'importe quel QG activé.

[10.25] Les unités soviétiques ou roumaines dont les *Ligne de Communication* ne peuvent pas être tracées depuis un QG actif voient leurs valeurs de défense réduites de moitié car elles se retrouvent *non ravitaillées* (voir 11.2).

[10.26] Seules les unités soviétiques ou roumaines ravitaillées au *début* de leur phase de mouvement peuvent conduire des Débordements.

Notez aussi que le nombre de Débordements que le joueur soviétique est autorisé à mener est limité par le nombre de QG activés présents sur la carte de jeu (voir 7.17).

[10.27] Le joueur de l'Axe ne peut *pas* utiliser le QG roumain (Général Dragolina) pour ravitailler les unités allemandes.

[10.3] Activation des QG soviétiques *Le plan de la Stavka*

Cette règle simule la rigidité des structures de commandement soviétiques ainsi que les hésitations qui en découlent quant à l'engagement des réserves.

[10.31] Au moment de leur déploiement sur la carte de jeu, au début du jeu, les QG sont *non activés*.

[10.32] Au début du Tour 1, sont activés les QG des :
- 6^{ème} et 28^{ème} Armée.

[10.33] Au début du Tour 2, est activé le QG de la :
- 57^{ème} Armée (s'il ne l'a pas déjà été).

[10.34] Au début du Tour 5, sont activés les QG des :
- 9^{ème}, 37^{ème} et 38^{ème} Armée (s'ils ne l'ont pas déjà été).

[11.0] RAVITAILLEMENT

RÈGLE GÉNÉRALE :

Pour qu'une unité puisse se déplacer, attaquer et se défendre à pleine capacité, elle doit être ravitaillée.

PROCÉDURE :

Au début de chaque phase de mouvement – avant tout déplacement d'unité – le joueur en phase détermine lesquelles de ses unités sont ravitaillées.

Seules ces unités peuvent consommer la totalité de leur capacité de mouvement et mener des débordements.

Lors de chaque phase de combat, la situation du ravitaillement des unités (en attaque et en défense) est déterminée juste avant la résolution de chaque attaque.

Seules ces unités ravitaillées attaquent et défendent à plein potentiel.

CAS :

[11.1] Voie d'approvisionnement

Une *Voie d'Approvisionnement* est une suite d'hexagones adjacents.

Cette *voie* ne peut pas traverser des hexagones occupés par l'ennemi.

Elle ne peut pas non plus traverser une ZdC ennemie sauf si celle-ci est occupée par une unité amie.

[11.2] Ravitaillement soviétique et roumain

Pour que les unités soviétiques et roumaines soient ravitaillées, 2 conditions doivent être satisfaites :

- il doit être possible de tracer une *Ligne de Communication* (voir 10.23) entre ces unités et un QG activé, **et**
- il doit être possible de tracer une *Voie d'Approvisionnement* (voir 11.1) entre ce QG et une source d'approvisionnement.

[11.21] N'importe quel hexagone du bord est de la carte constitue une source d'approvisionnement pour les QG soviétiques.

[11.22] Les sources d'approvisionnement du QG roumain sont les mêmes que celles des unités allemandes (voir 11.3).

[11.23] Il n'y a aucune limite à la longueur des *Voies d'Approvisionnement* des QG soviétiques.

[11.24] Les *Voies d'Approvisionnement* du QG roumain sont soumises à la même limite de longueur que celles des unités allemandes (voir 11.3).

[11.3] Ravitaillement allemand

Pour qu'une unité allemande soit ravitaillée, il doit être possible de tracer une *Voie d'Approvisionnement* (voir 11.1) entre elle et une source d'approvisionnement. **Note** : voir 6.57.

[11.31] N'importe quel hexagone de ville n'ayant jamais été occupé par une unité soviétique à n'importe quel moment du jeu constitue une source d'approvisionnement pour les unités allemandes.

La longueur d'une *Voie d'Approvisionnement* entre une ville et une unité allemande ne peut pas excéder 15 hexagones.

[11.32] N'importe quel hexagone de route *peut* constituer une source d'approvisionnement pour les unités allemandes (voir 11.33).

La longueur d'une telle *Voie d'Approvisionnement* entre un hexagone de route et une unité allemande ne peut pas excéder 5 hexagones (voir 11.34).

[11.33] Pour qu'un hexagone de route constitue une source d'approvisionnement pour les unités allemandes, il faut pouvoir tracer une suite continue d'hexagones de route depuis cet hexagone jusqu'au bord ouest de la carte *ou* jusqu'à l'hexagone 3932.

Aucun hexagone de cette ligne ne doit être occupé par une unité soviétique ni faire partie d'une ZdC soviétique à moins que celle-ci soit occupée par une unité de l'Axe.

[11.34] Une *Voie d'Approvisionnement* de l'Axe ne peut pas aller au-delà d'un hexagone au travers du fleuve Donets (ce qui veut dire qu'une unité de l'Axe sur la rive est du Donets doit être adjacente au fleuve pour être ravitaillée).

(**Exception** : voir 11.35 et 11.36).

[11.35] Il n'y a pas de limite (hormis celles vues en 11.31 et 11.32) à la longueur d'une *Voie d'Approvisionnement* de l'Axe traversant le Donets au nord de la rangée d'hexagones 1400 incluse.

[11.36] Il n'y a pas de limite (hormis celles vues en 11.31 et 11.32) à la longueur d'une *Voie de Communication* de l'Axe traversant le Donets par la route.

[11.37] Les unités de l'Axe peuvent aussi être ravitaillées par air (voir 13.2).

[11.4] Unités non ravitaillées

[11.41] Une unité se trouvant non ravitaillée en début de Phase de Mouvement voit sa Capacité de Mouvement réduite de moitié pendant *toute la phase* et ne peut pas mener de Débordement. Ceci s'applique même si, suite à un combat et une retraite, elle se retrouve ravitaillée.

(Noter qu'à l'inverse, une unité ravitaillée en début de Phase de Mouvement est considérée ravitaillée durant *toute la phase*, même si, toujours suite à un combat, elle se retrouve non ravitaillée).

[11.42] Pour le combat, le ravitaillement est déterminé "*au moment du combat*".

Par conséquent, il est possible, pour une unité ravitaillée au moment du combat, de se retrouver non ravitaillée juste avant une attaque menée contre elle, à cause de l'avance ou de la retraite d'autres unités.

[11.43] Une unité de combat non ravitaillée voit son potentiel de combat réduit de moitié, en attaque comme en défense.

Cette réduction s'applique après toute autre modification due au terrain ou à une éventuelle intégration divisionnaire.

Chaque fraction est arrondie à l'entier inférieur.

Exception : aucune unité ne peut être réduite à une valeur de combat inférieure à "1".

[11.44] Les unités peuvent rester indéfiniment sans ravitaillement. Aucune unité n'est jamais éliminée par le seul manque de ravitaillement.

[12.0] UNITÉS NON RECONNUES

RÈGLE GÉNÉRALE :

La valeur de combat des unités soviétiques n'ayant pas encore participé à un combat (à l'exception des Divisions de Fusiliers de la Garde) est inconnue des 2 joueurs.

Qu'elles fassent partie du déploiement initial ou des renforts, ces unités entrent en jeu non reconnues.

Elles sont choisies pas le joueur selon leur type (fusiliers, cavalerie ou blindés).

Le terme "blindés" s'applique aux brigades de chars et à l'infanterie motorisée.

Dès qu'une unité est engagée dans un combat, sa vraie valeur est révélée au moment du combat.

Une fois engagée dans le combat, ces unités ne peuvent pas être retirées ou engagées dans un autre combat, même si le rapport de forces est défavorable.

Les points aériens sont affectés *avant* la découverte de la valeur des unités.

Une fois révélée, la valeur des unités reste connue.

[13.0] APPUI AÉRIEN

RÈGLE GÉNÉRALE :

A chaque tour de jeu, les joueurs reçoivent des points aériens utilisables en combat.

Le joueur de l'Axe peut aussi les utiliser pour ravitailler ses unités.

Le total des points aériens disponibles à chaque tour pour chaque camp est imprimé sur le Calendrier des Tours.

CAS :

[13.1] Appui aérien et combats

[13.11] Les joueurs peuvent utiliser leurs points aériens afin d'obtenir un meilleur rapport de force au combat.

L'un et/ou l'autre joueur peut allouer ses points aériens pour un combat donné mais doit le faire *avant* le calcul du rapport de force et *avant* la découverte d'éventuelles unités non reconnues.

[13.12] L'attaquant annonce en premier son intention d'utiliser ses points aériens en plaçant son marqueur sur l'hexagone concerné, puis c'est le tour du défenseur, le cas échéant.

[13.13] *Un seul* point aérien par camp peut être alloué à un combat donné.

[13.14] Lorsqu'un joueur dépense 1 point aérien sur un combat donné, le ratio s'ajuste d'une colonne en sa faveur (voir 9.83).

Ainsi, une attaque à 2 contre 1 soutenue par 1 point aérien devient 3 contre 1. Au contraire, si le défenseur utilisait 1 point aérien, l'attaque 2-1 deviendrait 1-1.

[13.15] Les points aériens ne peuvent pas être utilisés pour les débordements.

[13.2] Ravitaillement par air des unités de l'Axe

Lors de la phase de ravitaillement aérien du joueur de l'Axe, celui-ci peut utiliser les points aériens qu'il n'a pas utilisés pendant ce tour pour assurer le ravitaillement de certaines unités.

Il place simplement ses marqueurs de points aériens restant sur les hexagones qu'il souhaite ravitailler.

Toutes les unités présentes sur cet hexagone sont considérées ravitaillées pour toute la durée du tour de jeu suivant.

[14.0] INTÉGRATION DIVISIONNAIRE DES UNITÉS MÉCANISÉES ALLEMANDES

RÈGLE GÉNÉRALE :

Dans certaines circonstances, la valeur de combat des Panzer Divisions (et de la Panzergrenadier Division) peut être doublée).

CAS :

[14.1] Positions fortifiées

Chaque Panzer Division (ainsi que la Panzergrenadier Division) est composée de 3 unités.

Chaque fois que les 3 éléments de la division sont empilés sur le même hexagone, la valeur de combat totale est doublée pour les débordements et pour le combat (en attaque comme en défense).

[14.2] Défense mobile

La valeur de combat des 3 unités d'une division mécanisée allemande peut aussi être doublée (*en défense seulement*) même si elles ne se trouvent pas sur le même hexagone, si les 3 conditions suivantes sont réunies :

- a – aucune unité de la division n'est empilée avec une unité d'une autre division
- b – une *Voie de Communication* de 2 hexagones maximum doit pouvoir être tracée depuis chaque unité jusqu'à au moins une des autres de la division
- c – cette *Voie de Communication* ne peut pas traverser une unité amie appartenant à une autre division ni une unité ennemie ; une ZdC ennemie n'a pas d'effet sur cette *Voie de Communication*.

[14.3] Limitation à l'intégration divisionnaire

[14.31] L'intégration divisionnaire ne s'applique qu'aux divisions mécanisées allemandes.

[14.32] L'intégration divisionnaire ne s'applique que si les 3 unités appartiennent à la *même* division.

Une, deux ou les trois unités peuvent être réduites, mais si l'une est éliminée, la division ne pourra jamais plus profiter de l'intégration.

[15.0] FRACTIONNEMENT DES DIVISIONS D'INFANTERIE ALLEMANDES, POINTS D'APPUI ET GARNISONS

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les divisions d'infanterie allemandes peuvent être fractionnées en régiments séparés, en substituant les pions régimentaires au pion divisionnaire.

Les régiments d'infanterie allemands peuvent former des *retranchements*.

Les hexagones de ville non encore capturés par le joueur soviétique disposent de leur propre garnison.

CAS :

[15.1] Fractionnement des divisions d'infanterie

15 pions de régiments sont fournis dans *Kharkov*. Lors de la mise en place du jeu, ces pions sont placés sur la case nommée "Régiments allemands fractionnés" sur la carte de jeu.

A chaque tour de jeu, lors de sa Phase Initiale de Mouvement (comme lors de son déploiement initial), le joueur de l'Axe peut fractionner n'importe quelle division d'infanterie.

Pour ce faire, il retire le pion de la division de son hexagone et le range dans la boîte de jeu puis le remplace par les régiments correspondants (voir 15.11).

Note : les joueurs doivent bien faire le distinguo entre les pions des *régiments* 2-8/1-8 et les pions des *divisions* 2-8/1-8 utilisés pour représenter les divisions réduites.

[15.11] Configurations de fractionnement possibles :

<i>Unité d'origine</i>	<i>Fractionnement</i>
Div. d'infanterie 9-8	3 régiments 2-8
Div. d'infanterie 4-8	3 régiments 1-8
Div. d'infanterie 2-8	2 régiments 1-8
Div. d'infanterie Légère 7-8	2 régiments 2-8 et 1 régiments 1-8
Div. d'infanterie Légère 3-8	2 régiments 1-8

N'importe quelle division d'infanterie allemande n'ayant pas encore bougé peut être fractionnée durant la Phase Initiale de Mouvement de l'Axe (voir 15.15).

Le fractionnement ne coûte pas de PM et les régiments peuvent se déplacer normalement dès qu'ils entrent en jeu.

[15.12] Les régiments peuvent être reformés en division.

Seules les divisions présentes sur la case "Régiments allemands fractionnés" peuvent être reformées.

Il suffit de regrouper les régiments sur le même hexagone (voir 15.11) (le regroupement ne coûte pas de PM).

Le pion de la division est substitué à ceux des régiments après la résolution de leurs mouvements respectifs.

[15.13] Les règles d'empilement doivent être respectées à tout moment lors de fractionnements et de regroupements.

Les fractionnements et regroupements peuvent être exécutés sur une ZdC ennemie.

[15.14] Les régiments ne disposent que d'un *unique* pas de perte (voir 9.5).

Un régiment 2-8 ne peut pas devenir 1-8 s'il doit subir une perte, il est éliminé.

[15.15] Le joueur de l'Axe ne dispose que de 15 pions régimentaires pour fractionner ses divisions ; les joueurs ne peuvent *pas* créer de pions supplémentaires pour augmenter le nombre de fractionnements.

Cependant, un nombre de régiments équivalent aux régiments éliminés peut être "échangé" dans la case "Régiments allemands fractionnés" et ainsi à nouveau disponibles pour un nouveau fractionnement.

[15.2] Retranchements allemands

Les régiments d'infanterie peuvent former des *retranchements*. Dans ce cas, aucun résultat de combat n'a d'effet sur ce régiment lorsqu'il est attaqué, sauf "De" (défenseur éliminé).

[15.21] Lors de sa Phase Initiale de Mouvement, le joueur de l'Axe peut former un retranchement avec un régiment qui ne bouge pas.

Il place un marqueur de *retranchement* sur le pion du régiment. Seuls les régiments peuvent former des retranchements.

[15.22] Pour former un retranchement, le régiment doit être seul sur l'hexagone.

Il n'a pas besoin d'être ravitaillé.

Un régiment *disloqué* ne peut pas former de retranchement.

[15.23] Afin de maintenir son retranchement, le régiment ne doit ni se déplacer, ni attaquer et doit rester seul sur son hexagone.

Il n'y a aucun effet sur un retranchement si une unité en retraite le traverse sans s'y arrêter.

En revanche, si elle doit s'y arrêter, le marqueur est retiré.

[15.24] Un retranchement ne dispose pas de ZdC.

[15.25] Alors que le régiment retranché ne peut être affecté que par le résultat "De", les unités attaquantes, elles, peuvent être affectées par tous les autres résultats de combat.

[15.3] Garnisons

Au début du jeu, chaque hexagone de ville dispose de sa propre *garnison*.

Pour que le joueur soviétique puisse y faire pénétrer une de ses unités, cette *garnison* doit être éliminée.

[15.31] Le chiffre imprimé sur chacun des hexagones de ville correspond à la valeur défensive de cet hexagone.

Une garnison ne peut jamais être déplacée, ne peut pas attaquer et ne dispose pas de ZdC.

Par contre, elle affecte les ZdC ennemies pour ce qui concerne son ravitaillement et ses retraites.

[15.32] Les points de combat des garnisons sont équivalents en tout aux points de combat normaux (excepté le fait qu'ils ne sont pas doublés parce qu'ils sont en ville).

Une garnison attaquée est éliminée dès qu'elle subit un résultat de combat l'obligeant à reculer ou à perdre un pas (voir 15.33).

[15.33] Les garnisons ne comptent pas dans l'empilement.

Lorsque des unités soviétiques attaquent un hexagone contenant une unité *et* une garnison, leurs valeurs de défense se combinent.

Exemple : si une division 9-8 est stationnée sur l'hexagone 0819, la valeur totale de défense est de 19 – 18 pour l'unité (doublée en ville) + 1 pour la garnison.

La garnison ne dispose d'aucun "pas de perte", toutes les pertes doivent être absorbées par l'unité "réelle" présente sur l'hexagone. Cependant, la garnison n'est détruite que si toutes les unités de l'Axe présentes sur l'hexagone sont éliminées ou doivent faire retraite.

[15.34] Les garnisons détruites sont définitivement éliminées et ne peuvent jamais être reconstituées même si les troupes de l'Axe recapturent l'hexagone de la ville.

[16.0] RENFORTS

RÈGLE GÉNÉRALE :

Chaque camp reçoit des renforts (nouvelles unités) selon le planning imprimé sur la table des tours de jeu.

L'arrivée de ces renforts peut être retardée selon les souhaits du joueur, mais ils doivent entrer à l'endroit indiqué.

Ils arrivent lors de la phase initiale de mouvement, chaque unité dépensant les PM correspondant à l'hexagone d'entrée.

Ils peuvent utiliser le rail, conduire des débordements et attaquer.

Ils sont considérés comme ravitaillés pendant toute la durée du tour de jeu auquel ils sont entrés (les renforts soviétiques ont toujours besoin de QG pour attaquer).

CAS :

[16.1] Renforts soviétiques

Les renforts soviétiques entrent *n'importe où* au nord de la ligne de front par le bord est de la carte.

[16.2] Renforts allemands

[16.21] Au tour de jeu 5, le IV^{ème} Corps allemand arrive par n'importe quel hexagone du bord sud de la carte.

Ce Corps est constitué des 22^{ème} Panzer Division (203/22, 129/22 et 140/22), 75^{ème}, 76^{ème}, 94^{ème} et 376^{ème} Divisions d'Infanterie.

[16.22] Les autres renforts entrent n'importe où par le bord nord de la carte, à l'ouest de la ligne de front du moment.

Si cela s'avère difficile à déterminer, ces divisions peuvent entrer n'importe où à l'ouest de l'hexagone 0116.

[17.0] CONDITIONS DE VICTOIRE

RÈGLE GÉNÉRALE :

Sauf dans le cas d'un "match nul", la victoire revient au joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points de victoire.

Certains points sont gagnés lors de situations précises au cours du jeu et doivent être notés et suivis par les joueurs.

A la fin du Tour 10, les joueurs totalisent leurs points respectifs.

Afin de déterminer le niveau de victoire, le total le plus faible est retranché du plus élevé et le total restant est comparé à la table de niveau de victoire (voir carte & page 16).

CAS :

[17.1] Points de victoire communs aux 2 joueurs

Les 3 villes sur la carte procurent des Points de Victoire au joueur qui les contrôle à la fin du jeu.

[17.11] Le joueur de l'Axe contrôle une ville :

- si la garnison existe toujours sur chacun des hexagones, ou
- si des unités de l'Axe occupent ou ont été les dernières à occuper chacun des hexagones de la ville, **et** si ceux-ci sont "ravitaillés" (les considérer comme des unités de combat pour déterminer leur "ravitaillement").

[17.12] Le joueur soviétique contrôle une ville si ses unités occupent ou ont été les dernières à occuper chacun des hexagones de la ville, **et** s'il est possible de tracer une *Voie d'Approvisionnement* depuis chacun des hexagones de la ville jusqu'au bord est de la carte.

[17.13] Si ces conditions ne sont pas remplies, aucun point n'est gagné pour les villes.

[17.2] Points de victoire soviétiques

[17.21] A tout moment du jeu, dès qu'une unité soviétique entre sur un *hexagone* de ville, le joueur soviétique reçoit immédiatement 6 PV.

[17.22] Le joueur soviétique ne peut jamais obtenir + de 6 PV pour la capture d'un même hexagone de ville même si celui-ci est repris par l'Axe puis à nouveau réoccupé par les troupes soviétiques.

Cependant, il reçoit 6 PV pour chaque hexagone *différent* d'une ville qu'il capture.

[17.23] Le joueur soviétique reçoit 3 PV pour chaque tour de jeu pendant lequel Kharkov est soit isolée soit contrôlée par lui.

Kharkov est considérée comme isolée si au moins un hexagone de la ville *n'est pas contrôlé* par les troupes soviétiques et si 1 ou plusieurs hexagones des routes quittant Kharkov vers Poltava ou Dniepropetrovsk sont occupés par des unités soviétiques (le § 17.12 définit comment Kharkov peut être contrôlée par les soviétiques).

[17.24] Le joueur soviétique reçoit 2 PV pour chaque tour de jeu pendant lequel le joueur de l'Axe ne réussit pas à maintenir un "front continu" d'unités et/ou de ZdC depuis le bord nord jusqu'au bord sud de la carte.

[17.25] Le joueur soviétique reçoit des PV pour l'élimination d'unités de l'Axe.

Ils ne sont crédités qu'à la fin du jeu. A la base, le joueur soviétique gagne un certain nombre de PV pour la destruction d'une division complète mais aussi quelques autres pour la destruction d'éléments individuels d'une division.

Note : - pour l'élimination de 3 Panzer Régiments de 3 Divisions différentes, le joueur soviétique sera crédité d'un total de 9 PV (3 par régiment) ;

- pour l'élimination des 3 Régiments d'une même Division de Panzer, il gagnera 12 PV (pas 9 ou 21).

[17.3] Points de victoire de l'Axe

Le joueur de l'Axe reçoit des PV pour l'élimination des unités soviétiques (3 PV pour chaque division de Fusiliers de la Garde détruite + 1 PV pour toute autre unité détruite).

Ils ne sont crédités qu'à la fin du jeu. Pour le calcul des PV, toute unité soviétique non ravitaillée à la fin du jeu est considérée comme éliminée.

[18.0] RÉSUMÉ DES RÈGLES

Ce résumé ne saurait en aucun cas remplacer les règles.

1. La *mise en place initiale* est expliquée en 5.2 et les *renforts* ainsi que leurs points d'entrée sont précisés en 16.0.

Le joueur de l'Axe se place en premier. Sauf expressément spécifié, toutes les unités au début du jeu doivent se trouver adjacentes ou à 1 hexagone maxi de la ligne de front.

2. La *séquence de jeu* est asymétrique, avec pour chaque joueur, une phase de mouvement, une de combat et une de dislocation ; en plus pour le joueur soviétique (seul), une phase d'engagement des réserves ; et en plus pour le joueur de l'Axe (seul), une phase de mouvement mécanisé et une phase de soutien aérien.

3. Le *déplacement par rail* d'un maximum de 40 hexagones peut être utilisé à chaque tour de jeu par 3 unités de l'Axe et 5 unités soviétiques plus un nombre quelconque de QG soviétiques.

Une unité déplacée par rail doit commencer et terminer son mouvement sur un hexagone ferré, ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie, ni quitter le réseau ferré ou traverser la ligne de front.

4. Un *débordement* peut être mené pour un coût de 3 PM. Les soviétiques sont limités à 1 débordement par QG activé ; l'Axe n'a pas de limite.

Au début de la phase de mouvement, les unités doivent être empilées sur le même hexagone et être ravitaillées pour pouvoir mener un débordement.

5. Les unités victorieusement débordées sont *disloquées*.

Elles exercent toujours une ZdC mais ne peuvent pas bouger.

6. L'*empilement* est limité à 3 unités de combat.

Les QG et les marqueurs ne comptent pas.

7. Les *Zones de Contrôle* stoppent le mouvement ennemi et coupent le ravitaillement, les Voies de Communication et les retraites sur un hexagone non occupé par une unité amie.

Les QG n'ont pas de ZdC.

8. La *Table des Résultats de Combat* modifie la valeur de défense des unités en fonction des avantages du terrain (réduite de moitié, doublée, etc...).

9. La *retraite* est conduite par le joueur perdant qui choisit soit de reculer du nombre d'hexagones requis soit de subir le même nombre de pas de perte.

L'*avance* le long du chemin de retraite (ou 2 hexagones si le perdant est éliminé) est autorisée ; les unités soviétiques (seules) doivent s'arrêter si elles entrent dans une ZdC ennemie.

10. Lire mot pour mot les :

- §6.5 (Restrictions supplémentaires aux mouvements de l'Axe),

- §6.6 (Décrochage tactique allemand),

- §6.7 (Restrictions supplémentaires aux mouvements soviétiques),

- §6.8 (Exfiltration soviétique),

- §9.8 (Bonus moral soviétique),

- §9.9 (Supériorité blindée),

- §10.0 (QG),

- §11.0 (Ravitaillement),

- §13.0 (Appui aérien),

- §14.0 (Intégration divisionnaires des unités mécanisées allemandes) et

- §15.0 (Fractionnement des divisions d'infanterie allemandes, retranchements et garnisons).

[6.3] Table des effets du terrain

TERRAIN	COÛT DE DÉPLACEMENT	EFFETS SUR LE COMBAT
Clair	Toutes unités 1 PM	Pas d'effet
Forêt	Infanterie non motorisée 1 PM Toutes autres unités 2 PM	Défenseur doublé
Grande ville	Infanterie non motorisée 1 PM Toutes autres unités ½ PM	Défenseur doublé
Petite ville	Dépend du terrain de l'hexagone	Pas d'effet
Fleuve Donets	Infanterie non motorisée + 1 PM Toutes autres unités + 2 PM	Attaquant au-travers divisé par 2
Fleuve Dniepr	Traversable uniquement sur un pont.	Combat seulement via l'hexagone de route Attaquant divisé par 2
Rivière	Toutes unités + 1 PM	Si toutes les unités attaquent au-travers, ajouter 1 au dé
Route	Infanterie non motorisée 1 PM Toutes autres unités ½ PM	Pas d'effet
Hexagone de chemin de fer	Dépend du terrain (voir 6.4)	Pas d'effet

Niveau de Victoire

0 à 10 Points de Victoire : **match nul**
 11 à 25 : **Victoire Marginale**
 26 à 50 : **Victoire Stratégique**
 51 et plus : **Victoire Décisive**

[9.4] Table des résultats de combat

Dé	Rapport de force (total des points d'attaque de l'attaquant contre total des points de défense du défenseur)												Dé
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	
1	A1	D1/A1	D1	D2	D2	D2	D2	De/A1	De	De	De	De	1
2	A1	Eng	D1/A1	D1	D2	D2	D2	De/A1	De	De	De	De	2
3	A1	A1	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De/A1	De	De	3
4	A2	A1	Eng	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De/A1	De	4
5	Ae	A2	A1	Eng	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De	5
6	Ae	Ae	A2	A1	Eng	Eng	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	6

Signification des résultats de combat

Ae (ou De) : toutes les unités de l'attaquant (ou du défenseur) sont éliminées. Le joueur adverse peut avancer de 2 hexagones.

A1, A2 (ou D1, D2) : l'attaquant (ou le défenseur) choisit de rester sur place et de perdre le nombre de pas de perte requis, **ou bien** de reculer la pile entière du nombre d'hexagones indiqué (1 ou 2).
 Les unités d'une pile peuvent reculer sur des hexagones différents.
 Les unités victorieuses peuvent avancer le long du chemin de retraite.

Eng : Engagé. Chaque camp subit un pas de perte et reste en place. Pas de retraite ni avance après combat.

Sur un résultat fractionné (D1/A1), le défenseur choisit en premier de subir une perte ou de reculer, ensuite l'attaquant doit décider de reculer ou de subir une perte ; si la perte est choisie, l'unité peut avancer après combat.

Toutes les unités victorieuses peuvent avancer après combat.
 Les chemins de retraite sont déterminés par le joueur perdant.

Les ratios supérieurs à 10-1 sont traités comme 10-1, ceux inférieurs à 1-3 sont traités comme 1-3.

Liste des Points de Victoire

Points de Victoire communs aux 2 joueurs :

- 25 pour le contrôle de Kharkov à la fin du jeu.
- 10 pour le contrôle de Poltava à la fin du jeu.
- 10 pour le contrôle de Dniepropetrovsk à la fin du jeu.

Points de Victoire soviétiques :

- 12 pour chaque Panzer Division détruite.
- 6 pour chaque hexagone de ville capturé pendant le jeu (en plus des points attribués pour le contrôle d'une ville entière).
- 3 pour la destruction de chaque Régiment de Panzer/Panzergranadier ou Division d'Infanterie.
- 3 pour chaque Tour de Jeu pendant lequel les soviétiques isolent ou occupent Kharkov.
- 2 pour chaque Tour de Jeu pendant lequel le joueur allemand est empêché de maintenir une ligne de front continue.
- 1 pour chaque Division roumaine, Division de Sécurité allemande ou Régiment d'Infanterie allemand détruits.

Points de Victoire de l'Axe :

- 3 pour la destruction de chaque Division de Fusiliers de la Garde.
- 1 pour la destruction de toute autre unité.

[9.85] Table de bonus moral soviétique

Dé	Tour de Jeu			
	Un	Deux	Trois	Quatre
1	4	3	2	1
2	3	2	2	1
3	3	2	1	n
4	2	2	1	n
5	2	1	n	n
6	1	n	n	n

Pour chaque attaque menée pendant les 4 premiers Tours de Jeu, le joueur soviétique lance un dé afin de déterminer l'influence du moral de ses unités sur leur efficacité.

Le résultat donne le nombre de colonnes de décalage vers la droite à appliquer lors de la lecture de la Table des Résultats de Combat (**n** = pas de décalage).

EXEMPLE : lors du Tour 1, le joueur soviétique lance une attaque à 3-1. Un 4 au dé indique un décalage de 2 colonnes vers la droite et l'attaque sera donc menée à 5-1.