

BARBAROSSA



Kiev to Rostov

Game Design by Vance von Borries

Table des Matières

1.0 Introduction	2	10.3 La Bataille de la Mer d'Azov.....	15
2.0 Généralités.....	2	10.4 La Bataille de Sumy	16
3.0 Règles Spéciales	4	Tutoriel de la Bataille de Sumy.....	17
4.0 Situations de Mouvement Spéciales.....	6	10.5 Kharkov.....	21
5.0 Logistique.....	8	10.6 Rostov	23
6.0 Unités Aériennes	10	10.7 De Kiev à Rostov	24
7.0 Situations et Unités Spéciales.....	10	11.0 Exemples de Jeu.....	25
8.0 Opérations Navales.....	11	12.0 Section du Concepteur	28
9.0 Comment Préparer un Scénario.....	11	13.0 Notes du Développeur.....	31
10.0 Scénarios.....	12	14.0 Notes de Jeu	31
10.1 Reprise de Rostov.....	12	Séquence de Jeu Détaillée	33
10.2 La Poche de Kiev	12		

1.0 Introduction

1.1 Environnement Historique

Les plans de l'Axe pour l'invasion de l'Union Soviétique en juin 1941 prévoyaient de diviser les armées en trois parties, chacune représentant en général un Groupe d'Armée Allemand opposé à une Direction Soviétique (regroupement stratégique d'armées). Ce jeu couvre le secteur sud de l'invasion de l'Axe. C'était au sud que les Allemands espéraient atteindre leurs objectifs de capture des ressources économiques nécessaires pour pouvoir poursuivre la guerre indéfiniment.

1.2 Introduction Générale

Barbarossa : Kiev to Rostov simule la campagne d'Ukraine pendant la 2^{ème} Guerre Mondiale, dans la partie sud-ouest de l'Union Soviétique, qui s'est déroulée historiquement de mi-Août à début Décembre 1941. Un joueur contrôlera les forces de l'Axe (Allemands, Hongrois, Italiens, Roumains et Slovaques), tandis que son adversaire contrôlera les forces Soviétiques. Les pions représentent les unités militaires qui ont réellement pris part à la campagne, et la carte représente le terrain sur lequel ces unités ont combattu. Les joueurs manœuvrent leurs unités sur la carte et combattent en fonction des règles standard et des règles additionnelles ainsi que des instructions du scénario joué, que vous trouverez dans ce Livret de Jeu. Ici le joueur de l'Axe doit faire face au défi de forcer les armées Soviétiques à se retrouver dans la plus grande bataille d'encerclement de l'histoire puis à atteindre ses objectifs majeurs de la guerre de façon chronologique. Le joueur Soviétique ne doit pas seulement empêcher les Allemands d'atteindre leurs objectifs, mais il doit également contre-attaquer pour repousser l'envahisseur fasciste honni de la mère patrie.

1.3 Combiner les Jeux

Ce jeu fait partie d'une série de jeux couvrant la 2^{ème} Guerre Mondiale en Union Soviétique. Les joueurs peuvent combiner ce jeu avec *Barbarossa : Army Group South (GAS)*, ou *Barbarossa : Army Group Center (AGC)* tous deux publiés par GMT Games. *Kiev to Rostov (KtR)* continue la campagne présentée dans *AGS* à une échelle identique et partage nombre d'unités historiques. Ayant anticipé que les joueurs voudront explorer plus d'alternatives historiques en combinant les jeux, vous trouverez certaines références à *AGS* dans ce Livret de Jeu ainsi que des suggestions générales pour combiner les jeux.

2.0 Généralités

2.1 *Barbarossa : Kiev to Rostov* contient :

- Quatre cartes (J, K, KK et R)
- Une fiche pour les Scénarios 1 et 4
- Trois Fiches de Placement Soviétiques
- Trois Fiches de Placement de l'Axe
- Une fiche d'aides de jeu avec la Table de Résultats des Combats, le Tableau des Effets du Terrain, les Tableaux de Mouvement, d'artillerie et de QG Non-Op.
- Une fiche d'aides de jeu avec les informations « Comment Lire les Unités », et les tableaux de combat aérien, de tir AA,

des effets de l'interdiction, du débordement et d'autres en rapport avec le combat.

- Une fiche d'aides de jeu bleu-clair avec les Tables des Scénarios, les Conditions de Victoire et une seconde Table de Résultats des Combats.
- Une fiche avec la Piste des Tours et la Table Météo.
- Deux fiches de Statut des Unités Aériennes/Tableau de Reconstruction des Unités (une pour le Soviétique [beige] et une pour l'Axe [grise]).
- 1120 pions répartis sur quatre planches.
- Un dé à dix faces.

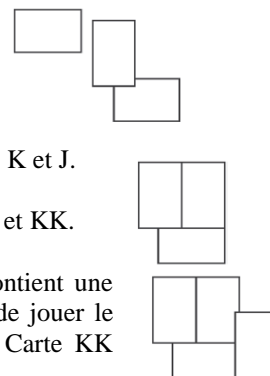
2.2 Les Cartes

2.21 Les cartes sont utilisées en différentes combinaisons :

- Le scénario 1 utilise la fiche séparée.
- Le scénario 2 utilise les Cartes J, K et KK.
- Le scénario 3 utilise la Carte J.
- Le scénario 4 utilise la fiche séparée.
- Le scénario 5 utilise les Cartes, J, K, KK et R.
- Le scénario 6 utilise la Carte R.
- Le scénario 7 utilise les Cartes J, K, KK et R.

2.22 Séquence de Placement

- Placez la Carte J en premier.
- La Carte K recouvre la Carte J.
- La Carte KK recouvre les Cartes K et J.
- La Carte R recouvre les Cartes J et KK.
- La fiche de scénario séparée contient une partie de la Carte R et permet de jouer le scénario 1, et une partie de la Carte KK permettant de jouer le scénario 4.



2.23 Lorsque vous utilisez deux cartes ou plus, alignez-les de façon à ce que la rangée ou colonne d'hexs de chaque bord commun recouvre la carte adjacente.

2.24 Les demi-hexs non numérotés des bords de carte ne sont pas utilisables en cours de jeu.

2.25 Seules les frontières régionales sont représentées. La frontière de l'Union Soviétique n'est pas indiquée.

2.26 La Zone Hors-Carte de la Carte V

Elle représente une grande région géographique adjacente à la carte KK, car aucune carte n'existe pour cette région. Seules les unités Soviétiques en auront l'utilité. Cette zone se trouve au verso de la Fiche de Placement Soviétique 1.

Note : La Carte V sera disponible plus tard, dans un autre jeu de la série.

- Toute unité terrestre Soviétique peut entrer ou sortir de la Zone Hors-Carte de la Carte V (Zone V). Les unités de l'Axe ne peuvent ni y entrer ni attaquer les unités Soviétiques qui s'y trouvent.
- Le joueur Soviétique peut y mettre autant d'unités qu'il le désire. Il n'y a pas de limite d'empilement. Les unités peuvent y être placées au début ou bien en renforts. Les

unités y entrent ou en sortent par le bord est de la Carte KK. Les unités entrent dans la Zone en se déplaçant sur un hex du bord est de la Carte KK puis en dépensant un Point de Mouvement pour entrer dans la Zone. Les unités quittent la Zone en dépensant un nombre de Points de Mouvement égal au coût de mouvement de l'hex du bord de la Carte KK dans lequel elles entrent. Les hexs du bord est recouverts par la Carte R ne peuvent pas être utilisés pour le transfert depuis ou vers la Zone V. Les unités Soviétiques peuvent retraiter hors de la Carte KK vers la Zone V.

NOTE DE CONCEPTION : Les unités dans cette Zone ne peuvent pas interagir directement avec les unités de la Carte R, celle-ci appartenant à un commandement différent.

- c. La Zone V apporte du Ravitaillement Général à toutes les unités qui s'y trouvent pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement.
- d. Une unité d'artillerie dans la Zone V peut faire un tir de soutien dans tout hex de la Carte KK à portée de tir depuis le bord est. Comptez l'hex du bord de carte comme étant le premier hex. Une seule de ces unités d'artillerie peut soutenir un combat par phase de combat ; elle n'a pas besoin de Ravitaillement d'Attaque.
- e. Les unités de l'Axe ne peuvent en aucun cas entrer dans la rangée d'hexs la plus à l'est de la carte KK ni au nord de l'intersection des cartes KK et R.

NOTE DE CONCEPTION : Si le joueur de l'Axe choisit de poursuivre les unités Soviétiques hors de la Carte KK à l'est de Kharkov, cette restriction l'empêche de créer artificiellement une ligne d'unités et de ZDC de l'Axe bloquant le retour sur la carte des unités Soviétiques et permet un transfert artificiel des unités de l'Axe au sud de la Carte R.

2.3 Les Pions

2.31 Dégrapez les pions des planches et triez-les par catégorie. Consultez les informations « Comment Lire les Unités » sur les aides de jeu.

2.32 Les pions n'ont pas de codes pour les différents scénarios (comme c'est le cas pour les précédents jeux de cette série).

2.4 Règles Standards de Barbarossa (RSB) : Exceptions et Changements

« *Personne n'est oublié, rien n'est oublié* »
—slogan de l'Armée Rouge

Certaines RSBs des précédents jeux de la série ont été modifiées pour KtR. Certains tableaux et certaines tables ont aussi été révisés. Voici les changements significatifs des RSBs, avec la section de règles où vous les trouverez en intégralité. Ces changements peuvent tous être intégrés aux précédents jeux EFS :

4.2A6— La Phase d'Interdiction Aérienne de l'Axe est maintenant directement après la Phase de Préparation Aérienne.

6.15— Les villes majeures ne servent plus de sources de ravitaillement lorsqu'elles sont encerclées et incapables de tracer une ligne de ravitaillement (sauf mention contraire dans les instructions du scénario).

6.86— Le joueur de l'Axe dispose maintenant d'unités de Bases permettant un déploiement avancé des URM et des Dépôts.

7.22b— Les unités de Milice connues peuvent maintenant être retirées de la carte pour fournir des PR de Type I si elles ne sont pas dans une ZDC de l'Axe (elles n'ont plus besoin d'être dans un hex de ville ou de ville majeure).

7.22c et 22.7— Les unités ZAP sont maintenant des sources de PR de Type I Soviétiques plus versatiles.

7.22h et 7.24— Il n'y a plus de PR du NKVD, mais il y a une procédure de remplacement du NKVD révisée.

7.43a— Un PR de Type I permet maintenant de déplacer n'importe quelle unité de la Zone Éliminée vers la Zone Cadre sur le Tableau de Reconstruction des Unités.

8.4c— Le joueur Soviétique peut maintenant déployer ses Réservistes (divisions de cavalerie et d'infanterie à un pas) en Garnison vers des villages sur carte capables de tracer du ravitaillement.

8.5— La Milice Inconnue Soviétique est tirée au sort dans une tasse opaque et placée sur les fiches de placement, les unités en excès sont mises de côté et ne sont pas utilisées. TOUTES les unités de Milice vont dans la Zone Reconstruction Interdite du Tableau de Reconstruction des Unités lorsqu'elles sont retirées du jeu pour une raison quelconque.

8.6— Les unités UR/MG Soviétiques sont toujours tirées au sort dans une tasse opaque et placées sur les fiches de placement, et vont sur le Tableau de Reconstruction des Unités si elles sont retirées du jeu pour une raison quelconque.

8.71— Les unités de combat terrestres qui partent doivent partir avec la force imprimée sur la fiche de placement du scénario. 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, pas-à-pas. Si une unité qui part est actuellement dans la Zone Cadre ou Éliminée, son propriétaire doit soit faire partir une autre unité sur la carte avec le même symbole de type et des forces d'attaque et de défense au moins égales, soit payer 1 PV.

10.79 Exception— Les unités blindées, d'artillerie et les URM motorisées ne peuvent traverser les rivières majeures que par des ponts. Lorsque la rivière majeure est gelée, elles peuvent traverser n'importe où.

Débordements (Les trois prochains cas) :

11.41 et 11.43m— La cavalerie Soviétique peut maintenant participer aux débordements, mais doit prendre le premier pas de perte si nécessaire.

11.42c— On peut déborder dans les hexs de marais par temps Clair ou Gel.

11.42h— Les unités motorisées Italiennes, Hongroises, Roumaines et Slovaques ne peuvent ni engager, ni participer à un Débordement, et ne peuvent pas bouger avec d'autres unités éligibles de l'Axe participant à un Débordement.

11.5— La plupart des unités de cavalerie de toutes les nationalités sont maintenant qualifiées pour le Mouvement d'Infiltration pendant leurs Phases de Mouvement si elles se déplacent depuis un hex non clair en ZDC ennemie vers un hex adjacent non clair également en ZDC ennemie.

11.76— Aucun transport aérien n'est autorisé dans ou hors d'un hex de village pendant un tour de Pluie à moins qu'une unité du génie ne soit présente dans l'hex de village. Le génie n'est pas nécessaire pour une ville ou une ville majeure, ou pour la Fiche de Statut des Unités Aériennes.

12.4— Le joueur Soviétique peut maintenant exécuter les Attaques Obligatoires en faisant une attaque avec au moins six pas d'unités de combat (artillerie exclue) et un rapport de force quelconque en plus de la méthode traditionnelle d'avoir un rapport d'au moins 3 : 2.

14.11 Note : Les unités motorisées du NKVD ne peuvent pas utiliser le Mouvement de Réaction.

16.34 Exception 1— Quelle que soit la façon dont une unité de train blindé est éliminée en combat, celle-ci est toujours placée dans la Zone Cadre.

17.15— Beaucoup d'unités aériennes ont maintenant une portée limitée sur la carte.

17.12 Combat Aérien— **Table de Combat Aérien :** Ce jeu utilise une Table révisée. La Table d'origine ne générerait pas les pertes appropriées dans certaines colonnes de différentiels. Notez également les DRM révisés sur la Table de Tir AA.

17.3 Tir AA— Changements à la Table de Tir AA

- Appliquez un DRM -1 pour une unité aérienne Soviétique IL-2.
- N'appliquez plus de DRM lorsque l'unité Soviétique qui tire est à plus de quatre hexs d'un QG Opérationnel.
- Le DRM AA net maximum est +2 ou -2.

21.0 Reddition Soviétique— La Table de Reddition comporte maintenant un DRM représentant une plus forte probabilité de reddition d'une unité de milice et une plus forte probabilité de reddition pendant une période de temps spécifique de la partie.

23.2— Les unités de Pontonniers ont maintenant une face En Construction, et les procédures de construction ont été altérées, particulièrement pour les rivières majeures.

23.3— Règles révisées pour les unités de flottilles en combat :

- Les flottilles ne peuvent pas attaquer pendant les tours de tempête.
- Les flottilles qui se défendent seules ne peuvent pas recevoir de soutien d'artillerie en défense.

24.0— Il y a trois types de RSC/PRS de l'Axe :

- Réguliers
- Puissants
- Roumains

Les **PRS Allemands 1-2-5** peuvent maintenant être créés en dépensant des PR de Type I de l'Axe.

Pions :

Une des planches de pions de *Kiev to Rostov* comporte un bloc de pions réimprimés destinés à remplacer certains pions d'Army Group South :

- Deux unités Italiennes ont leurs forces de combat révisées ; la division de cavalerie et le régiment Bersaglieri sont maintenant capables d'Infiltrer.
- Les quatre unités Slovaques ont une couleur de nationalité différente.
- Les cinq unités Hongroises ont une couleur de nationalité différente, et l'unité de cavalerie est capable d'Infiltrer.
- Le 136^{ème} Régiment de Réserve Soviétique est maintenant le 136^{ème} Régiment Zap.
- Les divisions de cavalerie Soviétiques ont maintenant leur CM en jaune pour les unités capables d'Infiltrer, sauf pour deux divisions de Milice. De plus, les divisions de cavalerie standards 3-2-6 ont maintenant une force réduite de 1-1-6.
- Les 18 unités Roumaines ont leurs forces révisées ou bien sont capables d'Infiltrer.



By Rodger B. MacGowan © 1997

3.0 Règles Spéciales

Les RSBs ne couvrent pas toutes les situations des scénarios. Les additions ou modifications aux RSBs s'appliquant à deux scénarios ou plus sont indiquées ici. Tous les changements de règles ont été indiqués dans les sections de règles du Livret de Jeu avec les références aux RSBs appropriées. Prenez du temps pour vous familiariser avec les additions et exceptions aux Règles Standard de Barbarossa fournies dans ce Livret de Jeu et dans le scénario que vous allez jouer.

3.1 Météo

3.11 Météo Historique

La météo historique de chaque tour est indiquée sur la Piste des Tours dans chaque case de Tour. Elle peut être utilisée dans n'importe quel scénario par accord mutuel avant de commencer à jouer.

3.12 Pluie Limitée

Lorsque la Condition Climatique est Claire, il ne peut pas y avoir plus de deux tours de Pluie d'affilée, ignorez le résultat Pluie et utilisez Clair (Pas de Tempête) à la place.

3.2 Remplacements

[Exceptions et additions aux RSBs 7.1, 7.22, 7.31]

3.21 Applicable aux Deux Joueurs

a. Chaque joueur peut accumuler des PR de Type I dans la limite indiquée sur la Piste des Pertes/Remplacements.

Note : La limite a été augmentée pour ce jeu.

b. Chaque camp peut recevoir des PR « utilisés ou perdus ». Si ce type de PR ne peut pas être utilisé du tour où il est reçu, il est perdu.

3.22 Tables de Remplacements Soviétiques

a. Ce jeu utilise trois Tables : B, C et D. Utilisez-les dans les scénarios spécifiés dans l'entête de la Table.

EXEMPLE : le scénario 8 utilise la Table B pour les TJ 29-50 et la Table C pour les TJ 51-85.

b. En combinant ce jeu avec AGS, utilisez la Table de Remplacements Soviétiques pour les TJ 6-11. C'est la Table A (qui n'est pas fournie dans ce jeu). A partir du TJ 12, utilisez la Table B fournie dans ce jeu.

c. Les Tables peuvent autoriser de prendre deux Groupes de Renforts Spéciaux par tour. Les résultats « 2R » permettent alternativement au joueur Soviétique de libérer deux hexs de garnison pour le tour s'il le désire. En alternative finale, le joueur Soviétique peut libérer un hex de garnison et recevoir un Groupe de Renforts avec un seul résultat « 2R ».

NOTE DE CONCEPTION : La campagne utilise plusieurs tables parce que l'Ukraine était devenue un théâtre d'opérations secondaire vers l'automne 1941. Ensuite, la majorité des efforts Soviétiques ainsi qu'Allemands se sont portés sur la région du Groupe d'Armée Centre pour la campagne de Moscou. De plus, les Soviétiques devaient trouver des troupes pour soutenir les opérations en Crimée.

d. A partir du TJ 30, les unités blindées et motorisées de la taille d'une division (XX) ne peuvent plus être reconstruites ni renforcées avec des remplacements.

NOTE DE CONCEPTION : Comme pour la Conversion des Unités [LJ 4.4], les Soviétiques ne pouvaient pas maintenir de grandes formations mécanisées. Avec une vaste réorganisation, le reste du personnel et de l'équipement de ces divisions fournissait les cadres des brigades de chars apparaissant dans ce jeu. Les divisions de chars de la série « 50 » étaient maintenues un peu plus longtemps, mais il n'y en a pas dans ce jeu.

3.3 Sortie de Carte

[Exception à la RSB 10.5.7, Sortie de Carte]

3.31 Les unités des deux camps peuvent sortir par les bords de carte indiqués dans le scénario pour remplir des conditions de victoire. De même, les unités Soviétiques peuvent sortir de la carte et revenir en jeu par le bord est de la carte KK [LJ 2.26].

3.32 Une unité dépense un PM pour sortir depuis un hex au bord de la carte (ou de la zone de jeu du scénario). En général, une unité ne peut sortir que pendant une Phase de Mouvement au cours de laquelle elle est autorisée à se déplacer [exception : LJ

3.34]. Les unités sorties ne peuvent plus retourner sur la carte, à moins d'y être autorisées par LJ 2.26 ou les instructions du scénario. Les unités sorties n'ont pas besoin de Ravitaillement Général. Les unités sorties ne sont pas éliminées et ne comptent pas dans le calcul des PV.

3.33 Certains scénarios indiquent des bords de cartes spécifiques (ou une étendue d'hexs) à travers lesquels les unités de l'Axe peuvent sortir pour éviter au joueur de l'Axe de perdre des PV ou bien d'en gagner. Si un nombre quelconque d'unités de l'Axe sort par une zone de sortie à Points de Victoire, alors les unités Soviétiques ne pourront pas entrer en jeu ultérieurement dans cette zone, mais elles pourront toujours en sortir.

3.34 Les unités peuvent retraiter hors-carte par une zone de sortie indiquée dans un scénario. Elles sont alors sorties du jeu et ne peuvent plus y retourner.

3.4 Renforts et Départs

3.41 Les unités de la Fiche de Placement indiquées comme « Disponibles » (Available) font partie de divers groupes de pions [comme les URM] qui sont utilisés dans le scénario. On ne peut pas utiliser plus d'unités que le nombre spécifié pour chacune d'entre elles. Mettez le reste de côté, il sera utilisé dans un scénario différent. Des unités supplémentaires (ou en moins) de certains types pourront être disponibles plus tard, comme indiqué dans la section Renforts des Fiches de Placement.

3.42 Départ – Annulation Impossible

[Exception à la RSB 8.71]

Certains départs ne peuvent pas être annulés. Certains départs ont la mention « Annulation Impossible » (Cannot Cancel) sur les Fiches de Placement. Ceci à cause de circonstances historiques spéciales. Un joueur ne peut pas payer des PV pour annuler le départ d'unités « Annulation Impossible ».

NOTE DE CONCEPTION : Aucun participant historique n'a annulé de départs.

3.43 Les unités partent avec la force indiquée sur la Fiche de Placement. Si l'unité qui part est à un niveau de force inférieur à celui indiqué, alors son propriétaire doit déduire les pas nécessaires des pas de remplacements accumulés du type approprié, ou réduire des unités du même type actuellement sur la carte, pour un coût d'un pas pour un pas.

Note : Si une unité qui part est plus forte que la force indiquée, alors les pas supplémentaires restent avec l'unité, mais ils pourront être utilisés pour compenser le manque de pas de type identique pour d'autres unités affaiblies qui doivent partir, sur une base d'un pour un.

3.44 Les unités aériennes qui partent peuvent provenir de n'importe quelle zone de statut aérien, même de la Zone Détruite.

3.5 Combiner les Jeux

En combinant les divers jeux de la série, les joueurs peuvent faire autant d'échanges d'unités qu'ils le souhaitent.

- a. Certaines unités sont indiquées « vers AGC » ou « vers Crimée ». En combinant ce jeu avec AGC (ou le futur Barbarossa : Crimee), lorsque le joueur choisit de ne pas faire partir ces unités, alors elles n'apparaîtront pas dans la zone de jeu d'AGC (ou de Crimée).
- b. Pour les unités indiquées « depuis AGC » appliquez l'inverse de ce qui précède [LJ 3.43a] ; elles arrivent du jeu AGC et ne devraient pas être reçues à moins d'être parties de la zone de jeu de ce jeu.
- c. N'utilisez qu'un seul pion pour représenter la même unité. Elle ne peut pas apparaître en même temps dans des zones de jeux différents.
- d. Les unités aériennes transférées sont soumises à un retardement. Placez les unités aériennes transférées dans la Zone Mission Accomplie avec un marqueur « Do Not Move 2 GT » (pas de mouvement pendant 2 tours). Elles peuvent faire des jets de Préparation tant qu'elles sont sous ce marqueur, mais doivent ajouter la valeur du marqueur au résultat du jet de préparation (1 pour un marqueur 1 GT, ou 2 pour 2 GT).

NOTE DE CONCEPTION : Le retardement des unités aériennes lorsqu'elles partent d'un jeu et apparaissent dans un autre est nécessaire pour donner le statut de Préparation automatique de ces unités lorsqu'elles réapparaissent. Cela est en partie dû aux éléments de service au sol qui avaient également besoin de temps pour effectuer leur transfert. Nous regrettons les incohérences de conception entre les différents jeux.

- e. En combinant cette campagne avec celle d'AGS, utilisez les Fiches de Placement applicables d'AGS plus la section inférieure spécifiquement désignée sur le recto de la Fiche de Placement Soviétique Trois de KtR.
 - 1) Certaines unités indiquées ici ne sont utilisées que pour la combinaison de ces deux campagnes (grâce à des recherches approfondies, de nouvelles unités Soviétiques ont été identifiées comme étant présentes pendant la période de temps de la campagne d'AGS, mais n'ont pas survécu assez longtemps pour être intégrées à KtR).
 - 2) Plusieurs unités supplémentaires sont communes aux deux jeux, mais sont placées à des moments et à des endroits différents de ceux indiqués dans AGS. Utilisez les localisations de placement indiquées sur cette carte pour vous assurer qu'une seule de chacune des unités indiquées entre en jeu.
 - 3) Certaines unités de KtR remplacent des unités d'AGS lorsque les campagnes sont liées puis retournent dans KtR à la fin de la partie. Il y a un ensemble de pions sur la planche 4 de KtR qui remplacent définitivement des unités d'AGS. A l'exception de la Division Motorisée Slovaque, utilisez ces unités pour AGS et pour la campagne combinée.
- f. Le jeu commence au TJ 1 dans AGS. Du TJ 1 au TJ 28, appliquez les renforts des Fiches de Placement d'AGS et la section de Renforts du recto de la Fiche de Placement Soviétique Trois de KtR. Du TJ 1 au TJ 28, n'utilisez que les

Groupes de Renforts Spéciaux des Fiches de Placement d'AGS.

Note : Lorsque les quinze Divisions de Milice Inconnue Soviétiques sont placées sur la carte pour le TJ 18, une division par tour peut se déplacer hors de son hex de départ (Exception aux RSB 8.53 et 22.64).

- g. Du TJ 29 au TJ 85, n'utilisez que les Fiches de Placement de l'Axe Recto Deux et Verso Un, et les Fiches de Placement Soviétiques Recto Deux et Trois. Ignorez les sections des unités de départ sur les deux Fiches de Placement Recto Deux. Utilisez les Renforts et les Groupes de Renforts Spéciaux applicables de ces fiches.
- h. **Déploiement des cartes :** Déployez les cartes E, F et G d'AGS en premier. Placez la carte J de KtR sur la carte F d'AGS. Placez la carte K de KtR sur la carte J de KtR et les cartes F et G d'AGS. Placez les autres cartes de KtR normalement. La carte R d'AGS n'est pas utilisée

NOTE DE CONCEPTION : Sur la carte F d'AGS, les hex suivants comportent des Voies Ferrées : 6424, 6524, 6625, 6724, 6824, 6923 et 7024.

- i. En combinant ce jeu avec AGS :
 - Utilisez la Table de Remplacements Soviétiques d'AGS pour les TJ 6-11. Ceci est la Table A (qui n'est pas présente dans ce jeu). A partir du TJ 12, utilisez la Table B, comme indiqué dans ce jeu.
 - Le Manque de Pétrole de l'Axe [LJ 5.27] commence au TJ 10 et dure jusqu'au TJ 83.
 - Le joueur Soviétique ne peut pas détruire les ponts du Dniepr avant le TJ 10 [LJ 4.31].
- j. **Sources de Ravitaillement de Départ :** Utilisez AGS pour l'Axe ; et KtR pour les Soviétiques.
- k. Ignorez la situation de Ravitaillement de l'Axe du scénario 2 de KtR ainsi que les restrictions de la carte K pour les Soviétiques.
- l. Voir les règles du scénario 7 pour plus d'explications sur le gain des PV lors de la combinaison des jeux.

4.0 Situations de Mouvement Spéciales

4.1 Voies Ferrées

4.1.1 Capacité Ferroviaire de l'Axe

Elle commence à sept (7) points d'empilement par tour, total pour toutes les cartes (et non par carte comme dans AGS ou AGC), et diminuera au cours du jeu [voir la Table de Voie Ferrée et Ravitaillement de l'Axe].

4.1.2 Capacité Ferroviaire Soviétique

- a. Elle est de douze (12) points d'empilement par tour pour toutes les cartes (et non par carte). Ce total ne varie pas au cours de la partie.
- b. **la Capacité Ferroviaire Soviétique Améliorée**
 1. Tous les renforts Soviétiques entrant par un bord de carte, y compris les unités reçues dans des Groupes de Renforts

Spéciaux, mais en excluant les unités reconstruites par les remplacements peuvent entrer en jeu par mouvement ferroviaire. Ce mouvement ferroviaire ne compte pas dans la capacité ferroviaire normale.

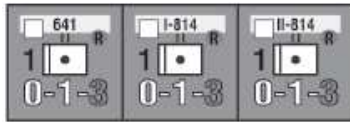
2. Une unité ne peut utiliser la capacité ferroviaire Soviétique améliorée que si elle termine son mouvement ferroviaire dans une ville majeure, une ville ou un village.

4.13 Conversion Ferroviaire de l'Axe

- a. **Cartes J, K, KK et R.** La partie commence avec six (6) Points de Conversion Ferroviaire (PCF) par tour pour toutes les cartes et ce total variera au cours du jeu [voir la Table de Voie Ferrée et Ravitaillement de l'Axe].
- b. On peut dépenser au maximum 4 PCF sur une ligne quelconque. Ce maximum passe définitivement à 6 PCF sur n'importe quelle ligne à partir du tour suivant la fin de la Pause Logistique [LJ 5.1].
- c. Lorsqu'une tête de voie est reçue en renfort, traitez son hex de placement comme étant déjà converti ; il n'a pas besoin de PCF. La conversion ferroviaire peut être effectuée à partir de cet hex (en commençant par un hex adjacent) à partir du tour où la tête de voie est reçue.

4.14 Unités d'Artillerie Super-Lourde de l'Axe

- a. Dans les scénarios 2 et 7, au TJ 35, retirez du jeu les trois unités d'artillerie Super-Lourde et placez-les dans la case « GT 40 » de la Piste des Tours. Au TJ 40, elles sont toutes placées sur la carte J sur leur face mobile dans un hex contenant des unités de combat de l'Axe ou un hex adjacent, dans un rayon de 5 hexs (quatre hexs intermédiaires) de l'hex J3633. Chaque hex de placement doit permettre le mouvement à l'artillerie Super-Lourde, ne doit pas être dans une ZDC ennemie incontestée et ne doit pas dépasser les limites d'empilement.



NOTE DE CONCEPTION : Historiquement, les Allemands ont déplacé leur artillerie Super-Lourde de Kiev au Perekop. L'intention ici est de permettre au joueur de l'Axe de reproduire l'histoire simplement sans avoir à devenir un Eisenbahnhauptfuhrer.

- b. Dans le scénario 7, lorsque l'artillerie Super-Lourde quitte le scénario pour la seconde fois, elle part pour la Onzième Armée de von Manstein en Crimée.

4.2 Conversion des Unités

Certains scénarios comportent des groupes d'unités marqués « Remove – Receive » (retirer – recevoir). Pendant la Phase de Renforts, le propriétaire retire du jeu les unités indiquées, où qu'elles soient (y compris des Zones Cadre ou Eliminée). Il retire l'unité exacte. Il ne peut pas annuler cette opération. Il reçoit ensuite immédiatement les unités indiquées au même endroit que les unités retirées. Si plusieurs unités sont retirées, les nouvelles peuvent être placées n'importe où parmi les positions des unités retirées. Les nouvelles unités qui entrent en jeu ne peuvent pas avoir plus de pas que les unités retirées ; si l'unité retirée est réduite, alors la nouvelle unité entre en jeu réduite ; si elle est à pleine puissance, alors elle entre en jeu à pleine puissance. S'il y a plus de pas retirés que de pas reçus, l'excès est perdu.

Note : Une conversion concerne le retrait de trois Brigades Aéroportées Soviétiques pour une Division de Fusiliers (historiquement, ces brigades ont reconstruit la 87^{ème} Division de Fusiliers qui a été détruite). La division choisie peut être une division 4-4-4 ou 5-5-4 de la Zone Eliminée. Si l'une des brigades à retirer se trouve dans la Zone Cadre ou Eliminée, la division est reçue dans la Zone Cadre. Si toutes les brigades à retirer sont sur la carte, placez la division sur la carte dans un des hexs occupés par les brigades.

NOTE DE CONCEPTION : Dans tous les cas c'est une unité de capacité inférieure qui est reçue pour les unités Soviétiques. En réalité, cette unité a déjà perdu les hommes et l'équipement qui la rendait spéciale. La méthode la plus rapide pour amener ces unités en jeu tout en restant une approximation raisonnable de la réalité est de faire un échange direct.

4.3 Destruction et Réparation des Ponts du Dniepr

4.31 Seul le joueur Soviétique peut faire des Destructures de Ponts. Il n'est pas obligé d'en faire. Seuls les ponts du Dniepr imprimés sur la carte peuvent être détruits (tous sauf un traversent le Dniepr—le pont ferroviaire près de Dnepropetrovsk). Note : Les unités de Pontonniers ne sont pas sujettes à la destruction ni à la capture par l'ennemi, seulement à un retrait temporaire ; la RSB 23.25 s'applique toujours.

4.32 Le joueur Soviétique détruit les ponts pendant la Phase du Génie Soviétique. N'importe quelle unité de combat Soviétique peut détruire un pont. Son statut de ravitaillement n'a aucune incidence sur la destruction. L'unité peut détruire un pont uniquement lorsqu'elle se trouve dans un des deux hexs contenant le côté d'hex de pont et si une unité de l'Axe est à 7 hexs ou moins de l'unité détruisant le pont. Tous les ponts sur ce côté d'hex sont automatiquement détruits [exception : LJ 4.33c], lorsqu'une Destruction de Pont est déclarée pour ce côté d'hex. Un pont détruit ne permet plus le mouvement routier ou ferroviaire à travers ce côté d'hex tant qu'il n'est pas réparé [LJ 4.54]. Un pont peut être détruit un nombre de fois illimité.

4.33 Procédure de Destruction de Pont

- a. Pendant sa phase du génie, le joueur Soviétique déclare quels ponts du Dniepr il va détruire. Il peut en détruire autant qu'il le désire.
- b. Placez un marqueur de Pont Détruit (Bridge Destroyed) face deux points visible dans l'un des hexs adjacent au pont. Le marqueur reste en place jusqu'à ce que le pont soit entièrement réparé.
- c. Un pont ne peut pas être détruit tant qu'il est dans le rayon de commandement (quatre hexs) d'un QG Soviétique Non-Op.

4.34 Réparation de Pont

- a. Les deux joueurs peuvent réparer les ponts. Cela est fait pendant la phase du génie du joueur en question. Une unité de combat amie doit être présente dans un hex contenant le côté d'hex de pont et aucune unité de combat ennemie ne doit se trouver dans l'hex de l'autre côté du pont.
- b. La procédure de reconstruction d'un pont ferroviaire nécessite que les deux conditions suivantes soit remplies dans au moins un des deux hexs contenant le côté d'hex de pont ferroviaire :

1. Un marqueur de tête de voie amie, et
2. Une unité du génie amie en Ravitaillement Général.

NOTE DE CONCEPTION : Un pont ferroviaire à travers une rivière majeure est extrêmement difficile à réparer. Il nécessite de transporter plus de poids qu'un pont routier et la surface doit être parfaitement plane. Pour réaliser ceci, les Allemands massaient les infrastructures de pontonniers en grandes organisations, chacune contrôlée par un régiment du génie. Il est intéressant de noter que ces infrastructures comportaient le matériel pour faire des ferries à câbles. En mars 1942, les Allemands maintenaient quatre groupes de ferries et de pontons de traversées pour compléter les ponts réparés.

c. Procédure de Réparation de Pont

1. Pendant sa phase du génie, un joueur déclare les ponts qu'il va tenter de réparer. Il ne peut y avoir qu'une seule tentative de réparation par pont à chaque tour.
2. Lancez un dé et consultez la Table de Réparation des Ponts. Appliquez les DRM et déterminez le résultat.
3. Si c'est réussi, le résultat indiquera « Retirez un point de dégâts ». Retournez maintenant le marqueur « Bridge Destroyed » sur sa face un point, ou retirez le marqueur s'il était déjà sur cette face. Le retrait de ce marqueur signifie que le pont est entièrement réparé et peut être utilisé.
4. Si le résultat est « non réparé », ne retirez pas de point de dégât. Un joueur pourra essayer de réparer ce pont au prochain tour. Des points de dégâts supplémentaires peuvent être infligés pendant la réparation, si une unité Soviétique est ultérieurement adjacente à ce côté d'hex.
5. **Pont Routier ou Ferroviaire :** Notez les différents DRM sur la Table de Réparation des Ponts. Lorsque les deux ponts traversent le même côté d'hex, traitez-les comme deux ponts séparés ; ils doivent être réparés séparément (deux points pour la route, et deux autres pour le pont ferroviaire), malgré le graphisme les représentant ensemble.
6. Un pont peut commencer un scénario déjà détruit. Vérifiez les règles du scénario pour en obtenir la liste.



5.0 Logistique

5.1 Pause Logistique de l'Axe

Seul le joueur de l'Axe fait une Pause Logistique.

5.11 Pendant un tour de son choix, entre les TJ 29 à 33 (cinq tours), le joueur de l'Axe peut déclarer une Pause Logistique. Il le fait pendant la Phase de Détermination du Statut de Ravitaillement (du Segment Stratégique). S'il ne la déclare pas au TJ 33, alors elle a lieu automatiquement au TJ 34. Il n'y a qu'une seule Pause Logistique pendant la partie.

5.12 La Pause Logistique dure cinq tours complets : le tour de déclaration et les quatre tours suivants. Lorsqu'elle est déclarée, placez le marqueur « Logistics Pause » sur la Piste des Tours dans la case du tour de déclaration. Placez le marqueur « Logistics Pause Ends » quatre cases plus loin. La Pause Logistique prend fin pendant la Phase du Génie de l'Axe.

EXEMPLE : Le joueur de l'Axe déclare une Pause Logistique pendant le TJ 31. Il place le marqueur « Logistics Pause » dans la case GT31 de la Piste des Tours et le marqueur « Logistics Pause Ends » dans la case GT35—le dernier tour d'effet de la Pause Logistique.

5.13 Effets de la Pause Logistique

- a. Le joueur de l'Axe reçoit le Groupe de Renforts Spéciaux Quatre. Il comporte trois unités de Bases de l'Axe [LJ 5.14] et nécessite le remplacement de deux URM camions [voir aussi LJ 5.52]. Le joueur de l'Axe reçoit un PR de l'Axe de Type A (une lumière dans l'obscurité logistique—la pause donne un peu de temps aux unités motorisées pour reprendre des forces).
- b. Pendant tous les tours de la Pause Logistique, réduisez les PRA de l'Axe et la capacité ferroviaire comme indiqué sur la Table de Ravitaillement et Ferroviaire.
- c. Lorsque la Pause Logistique est terminée, le joueur de l'Axe n'ajoute plus le DRM +1 à la Préparation Aérienne de l'Axe.

Note : Les points de conversion ferroviaire de l'Axe augmentent après la fin de la Pause Logistique ; voir LJ 4.33.

5.14 Unités de Bases de l'Axe



- a. Pendant la Phase de Renforts du tour de déclaration de la Pause Logistique, le joueur de l'Axe reçoit trois unités de « Bases ». Il les place face inactive, une seule dans n'importe quel village, ville ou ville majeure se trouvant sur un réseau ferroviaire converti et faisant partie d'un réseau ferroviaire ami [RSB 6.4] d'une longueur quelconque et menant à une source de ravitaillement amie sur le bord de la carte. Il les retourne sur leur face active à la fin de la Pause Logistique.
 - b. Lorsque la Pause Logistique est terminée, jusqu'à quatre des PRA disponibles à chaque tour peuvent commencer dans chaque unité de Base éligible, jusqu'à la fin de la partie. Eventuellement, ils peuvent toujours commencer sur le bord de la carte comme c'était le cas avant la Pause Logistique. Une unité de Base est éligible pour le placement d'une URM (ou d'un Dépôt) si elle est sur sa face active et dans un hex de Voie Ferrée faisant partie d'un réseau ferroviaire menant à une source de ravitaillement amie au bord de la carte. Une Base peut être temporairement non éligible pour le placement d'une URM si des unités ennemies bloquent le réseau ferroviaire vers une source de ravitaillement amie au bord de la carte.
- Note :** Les PRA de l'Axe commençant dans une « Base » peuvent utiliser le mouvement ferroviaire ou peuvent se déplacer de façon régulière par mouvement routier ou non.
- c. Si elle est perdue, une unité de Base ne peut pas être reconstruite. Elle ne peut pas se déplacer (ni retraiter après combat). Elle se défend normalement et est qualifiée pour servir de Garnison dans l'hex qu'elle occupe si cela est nécessaire.

5.15 En combinant ce jeu avec AGS, le joueur de l'Axe peut choisir un tour précédent pour commencer la Pause Logistique. Il peut la commencer au TJ 25, pour une étendue de 10 tours, jusqu'au TJ 34. [Historiquement, le commandement du Groupe d'Armée Allemand a retardé la pause jusqu'à la fin de cette

période]. Appliquez tous les effets de la Pause Logistique même si le joueur choisit de la faire pendant les tours d'AGS. Il ne peut y avoir qu'une seule Pause Logistique pendant les parties combinées.

5.2 Manque de Pétrole de l'Axe

Seul le joueur de l'Axe subit le Manque de Pétrole.

5.21 Pendant la phase de détermination du ravitaillement de chaque tour, le joueur de l'Axe lance un dé pour chaque formation de panzers et motorisée qui a au moins une de ses unités Non Ravitaillée (le statut de ravitaillement des autres unités de la formation n'a pas d'importance). Faites un jet à chaque tour pour chaque formation qualifiée. Appliquez les DRM indiqués à côté de la Table.

5.22 Comparez le résultat modifié à la Table de Manque de Pétrole de l'Axe.

- Si le résultat est « échec » (fails), alors toutes les unités de cette formation manquent de pétrole pour ce tour.
- Si le résultat est « réussi » (passes), alors le manque de pétrole ne s'applique pas à cette formation pour ce tour. Tous les autres effets, y compris le Non Ravitaillement s'appliquent toujours.

5.23 Effets du Manque de Pétrole

- Aucune unité de la formation affectée ne peut se déplacer pendant sa Phase de Mouvement ou Phase de Mouvement Motorisé, ou Phase de Mouvement de Réaction. Le mouvement minimum n'est pas autorisé.
- Elles peuvent attaquer et se défendre normalement, et peuvent avancer ou retraire après combat. Le Bonus d'Armes Combinées est autorisé pour les formations affectées. Le Bonus d'Intégrité Divisionnaire n'est pas autorisé à moins que la division reçoive du Ravitaillement d'Attaque [RSB 15.68.c.1].
- Placez un marqueur « Fuel Shortage » sur toutes les unités de la formation (quel que soit leur statut de ravitaillement). Traitez-les comme Non Ravitaillées pendant le reste du tour.
- Les unités de la formation se trouvant hors-carte dans la Zone Active ne sont pas affectées par le manque de pétrole pendant leur tour d'entrée.

5.24 Certains groupes d'unités de l'Axe sont traités comme une seule formation. Ce sont :

- SSLAH (2 unités)
- Motorisés Hongrois (2 unités)
- Motorisés Slovaques (2 unités)

L'unité de brigade Slovaque est traitée comme une unité non divisionnaire [LJ 5.25] jusqu'à ce qu'elle soit convertie en deux unités [LJ 4.2].

5.25 Les unités blindées et motorisées non divisionnaires ne sont affectées que si elles sont empilées avec toute autre unité de la formation affectée au moment où la division rate son jet de manque de pétrole.

5.25 Le joueur de l'Axe a toujours la possibilité de dépenser un (1) PRA (avant de lancer le dé) pour placer toutes les unités de cette formation (et celles qui l'accompagnent) en Ravitaillement

Général afin d'éviter les effets du Manque de Pétrole (et du Non Ravitaillement) [RSB 6.53].

5.27 En combinant ce jeu avec AGS, ne faites pas de tests de Manque de Pétrole avant le début du TJ 10.

5.3 Entrée des Unités de Ravitaillement Soviétiques

5.31 Les URM et Dépôts Soviétiques entrent en jeu par les hexs de sources de ravitaillement suivants :

- Ils entrent par les bords est de la carte :

Carte	Scénarios
J	2
KK	2, 5, 7
R	5, 6, 7

- Une URM Soviétique peut être placée dans n'importe quelle ville majeure qui est aussi une source de Ravitaillement Général [RSB 6.84d]. Un hex de ville majeure peut opérer comme source de Ravitaillement Général si il peut tracer une Ligne de Communication [RSB 6.51] vers un autre hex de ville majeure (et non un autre hex de la même ville), ou vers un hex de source de ravitaillement sur le bord est de la carte.

Note : Si les Lignes de Communications d'une ville majeure sont coupées, elle n'agit plus comme source de ravitaillement [cette section élimine la note RSB 6.5.1].

5.4 Entrée des Unités de Ravitaillement de l'Axe

5.41 Les URM et Dépôts de l'Axe entrent en jeu soit par une « Base » [LJ 5.14] soit par un hex source de ravitaillement au bord de la carte :

- Bord ouest des cartes K et J et bord nord de la carte K (comme indiqué dans les instructions du scénario) pour les scénarios 2, 5 et 8.
- Pour les scénarios 2, 5 et 8, l'entrée par la carte J est limitée à deux URM par tour.
- Bord ouest de la carte R pour le scénario 7.

5.5 Attrition des URM de l'Axe

5.51 Seul le joueur de l'Axe subit l'Attrition des URM.

5.52 Le joueur de l'Axe échange n'importe quelle URM camion (0-0-8) contre une URM chariot (0-0-4) dans chacune des situations décrites plus bas. L'URM camion n'a pas besoin de se trouver sur la carte au moment de la perte. L'URM camion ne retourne pas en jeu ; elle n'est plus disponible. L'URM chariot n'est pas une URM déjà disponible, mais elle le devient maintenant et peut être utilisée (ou remplacez l'URM camion actuellement sur la carte).

- Deux avec la Pause Logistique de cette partie (indiqué dans le Groupe de Renfort Quatre).
- Deux pendant la partie d'AGS [c'est l'échange du TJ 14 de ce jeu].
- Une au premier tour de Pluie pendant un Climat Pluie de la partie.
- Une au premier tour de Neige (quel que soit le Climat) de la partie.

6.0 Unités Aériennes

« *Wo bleibt die Luftwaffe ?* » (Où est la Luftwaffe ?)

—Souvent répété par le soldat Allemand

6.1 Combat Aérien

6.11 Table de Combat Aérien : Ce jeu utilise une Table révisée. La table d'origine ne générât pas les pertes appropriées dans certaines colonnes de différentiels. Notez également les DRM révisés sur la Table de Tir AA.

6.12 Unités Anti-Aériennes Soviétiques : La plupart d'entre elles n'ont pas de capacité de mouvement. Elles sont limitées uniquement au Mouvement Ferroviaire. Elles ne peuvent faire aucun autre mouvement et ne peuvent ni retraiter ni avancer après combat. Leur positionnement final (après mouvement ferroviaire) est également limité aux villages, villes et villes majeures.

NOTE DE CONCEPTION : C'étaient des organisations de défense de zone déployées pour la protection des centres de communications régionaux. Les Soviétiques n'ont déployé que très peu de canons AA mobiles pour la protection tactique. Ceux-ci étaient sous le contrôle des QG d'armées ; et encore moins étaient sous le commandement du Front.

6.13 Le nombre et la fréquence des missions de Transport Aérien autorisées pour l'Axe et les Soviétiques sont indiqués dans chaque scénario.

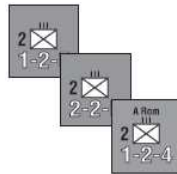
7.0 Unités et Situations Spéciales

7.1 Pions Régiments de Substitution de l'Axe

[Addition à la RSB 24.0]

Il existe trois types de PRS de l'Axe :

- Régulier
- Puissant (force d'attaque augmentée)
- Nationalité Roumaine



7.2 Obligations de Garnisons de l'Axe

7.21 Chaque hex de ville ou de ville majeure capturé par l'Axe nécessite une garnison d'un pas (de n'importe quel type de combat), sinon les PV (au taux actuel) de cette ville sont immédiatement perdus. La garnison totale nécessaire peut se trouver dans un seul hex ou bien une combinaison d'hexs de cette ville.

7.22 A partir du TJ 59 l'obligation de garnison augmente définitivement d'un pas pour Kiev et Kharkov (à 3 et 4 pas respectivement). Cette augmentation est pour toute la ville, et non pour chaque hex. Le pas supplémentaire peut être placé dans n'importe quel hex ami de la ville et est nécessaire tant que n'importe quel hex de la ville est toujours ami et que des PV peuvent être gagnés pour cette ville.

NOTE DE CONCEPTION : Dès le début les Allemands ont imposé une politique délibérée de restrictions de nourriture sur la population. Cela signifiait une éventuelle famine pour beaucoup et frappait durement la population. Des troubles étaient attendus.

7.3 Artillerie Roumaine

A moins d'être positionnée dans l'hex du défenseur, les unités d'artillerie Roumaines fournissent un tir de soutien à demi-puissance (arrondissez à l'inférieur). On ne peut pas combiner plus de deux unités d'artillerie Roumaines pour faire un tir de soutien pour un même combat. Les unités d'artillerie Allemandes peuvent se combiner (et ne sont pas réduites) avec de l'artillerie Roumaine dans la limite de quatre unités.

EXEMPLE : Si deux unités d'artillerie Roumaines se combinent, alors pas plus de deux unités Allemandes ne pourront se combiner avec elles.

7.4 Combat

La Table de Reddition comporte maintenant un DRM représentant une augmentation de la probabilité de reddition d'une unité de milice et une augmentation de la probabilité de reddition pendant une période spécifique du jeu.

7.5 Limitations des Mineurs de l'Axe

7.51 Les unités Hongroises ne peuvent ni s'empiler avec, ni terminer une phase de mouvement quelconque adjacentes à des unités Roumaines ou Slovaques.

7.52 Les unités Roumaines et Slovaques ne peuvent pas s'empiler ensemble ni ne peuvent terminer une phase de mouvement quelconque adjacentes à des unités Hongroises.

7.53 Les unités Hongroises, Roumaines et Slovaques ne peuvent en aucun cas participer ensemble à une même attaque [exception : RSB 15.2.1].

7.54 Les unités Italiennes ne peuvent pas terminer une phase de mouvement dans les six hexs d'un hex de mer complet de la Mer Noire (ou de la Mer d'Azov). Retirez immédiatement du jeu toute unité Italienne se retrouvant dans cette situation.

7.6 Garnison Soviétique en Crimée

7.61 Les unités spécialement désignées comme appartenant à ce groupe de garnison [voir les Fiches de Placement] ne peuvent pas être libérées à moins d'avoir été attaquées [LJ 7.62] ou d'avoir reçu une libération spéciale [LJ 7.63]. Le joueur Soviétique peut déplacer des unités supplémentaires dans ces hexs, mais si elles y sont toujours à la fin du tour, elles feront désormais partie de la Garnison de Crimée.

7.62 Libérez toute la Garnison dès que l'une des unités de cette Garnison est attaquée.

7.63 Le joueur Soviétique a le choix à tout moment à partir du TJ 40 de libérer toute la Garnison de Crimée. S'il le fait, le joueur de l'Axe gagne deux (2) PV. L'utilisation d'un résultat « R » est nécessaire pour pouvoir faire cette libération. Les hexs J3733 et J4634 sont des Sources de Ravitaillement Soviétiques et des points d'entrée/sortie de la carte. Lorsque la Garnison de Crimée est libérée, les unités Soviétiques reconstruites et les URM peuvent entrer par ces hexs. Aucune entrée n'est autorisée si des unités Allemandes sont sorties vers la Crimée [LJ 7.64].

7.64 Le joueur de l'Axe n'utilise que l'hex J3733 pour la sortie « vers la Crimée » ; il ne peut pas utiliser J4634. Il gagne des Points de Victoire s'il fait sortir ses unités à temps vers la Crimée [voir le Tableau des Points de Victoire].

8.0 Opérations Navales

Aucune opération navale n'est disponible dans ce jeu. Ignorez les unités navales, le Transport Naval, les Opérations Amphibies et toutes les règles portuaires [LJ 6.54] dans ce jeu. Néanmoins vous trouverez de telles règles navales dans d'autres jeux de la série [par exemple : *Barbarossa : Army Group North*]. Les opérations navales ne sont utilisées que si ce jeu est combiné avec *Barbarossa : Crimea*.

9.0 Comment Préparer un Scénario

Utilisez la séquence suivante :

9.1 Allez au scénario choisi

9.11 Chaque scénario commence par indiquer :

- La ou les Cartes à utiliser.
- Quelles Fiches de Placement utiliser.
- Les unités du scénario.

Note : Pour les débutants, vous trouverez un tutoriel dans le scénario 4, La Bataille de Sumy.

9.12 Utilisez les tables et fiches suivantes pour tous les scénarios :

- Les Fiches de Statut Aérien/Tableaux de Reconstruction des Unités Soviétiques et de l'Axe.
- Les deux dépliants de Tables et Tableaux.

Utilisez la Piste des Tours et les autres aides de jeu comme indiqué.

9.2 Cartes

Déployez et alignez les cartes et tableaux de façon à ce qu'ils soient bien à plat.

9.3 Placez les marqueurs sur les tableaux

9.31 Marqueurs de PV : Placez les deux marqueurs dans les cases indiquées sur la Piste des Points de Victoire (qui se trouve sur la Fiche de Statut Aérien/Tableau de Reconstruction des Unités de l'Axe).

9.32 Marqueurs de Perte Blindé/Artillerie Soviétiques et de l'Axe : Placez-les dans la case Zéro de leur Piste de Perte/Remplacement respective (qui se trouvent sur les Fiches de Statut Aérien/Tableaux de Reconstruction des Unités Soviétiques et de l'Axe).

9.33 Choisissez un marqueur quelconque pour les Attaques Obligatoires Soviétiques Non Résolues et placez-le sur la Piste des Pertes/Remplacements Soviétique. Dans la plupart des scénarios ce marqueur commencera à zéro, mais parfois, les Soviétiques commenceront un scénario avec des attaques obligatoires non faites.

9.34 Placez les marqueurs de Remplacements Soviétiques et de l'Axe dans les cases des Pistes de Pertes/Remplacements Soviétique et de l'Axe, comme indiqué dans les instructions du scénario.

9.35 Placez les marqueurs de Météo et de Mission de Transport Aérien optionnels sur la Piste des Tours.

- Les marqueurs météo peuvent être utilisés pour servir d'aide-mémoire visuel de la météo obtenue à chaque tour (il n'y a pas de marqueur Arctique).
- Lorsqu'une Mission de Transport Aérien est effectuée, le marqueur de Mission de Transport Aérien peut être placé cinq tours de jeu plus tard sur la Piste des tours pour indiquer quand la prochaine mission sera disponible.

9.36 Placez les marqueurs « Logistics Pause in Effects » et « Logistics Pause Ends » sur la Piste des Tours pour une utilisation ultérieure [LJ 5.12].

9.37 Si vous utilisez la Piste des Tours, consultez les codes sous la piste elle-même. Placez le marqueur de Tour dans la case de début du scénario joué.

9.4 Placez les unités du scénario

9.41 Placez les unités terrestres et aériennes sur les Fiches de Placement. Les cases pour les unités placées sur leur verso sont repérées avec un triangle noir. Une case avec un triangle noir indique qu'une unité est placée sur son verso parce que :

- Elle est en force réduite.
- C'est QG Soviétique Non-Op.
- C'est un fortin en construction.
- C'est une URM placée sur sa face Dépôt.
- C'est une unité Inconnue.

9.42 Pour le placement de départ de tous les scénarios, le propriétaire des unités a le choix de placer ses unités d'artillerie Super-Lourde (SL) en mode Mobile ou Tir.

9.43 Placez les marqueurs « Step Loss », « Garrison », « Emergency Supply » ou « Interdiction Level » sur les unités devant les recevoir comme indiqué sur les Fiches de Placement. N'oubliez pas de vérifier le statut de ravitaillement de toutes les unités de départ, et de placer correctement des marqueurs « Out of Supply » sur celles qui ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement.

9.5 Transférez les Unités de Départ

9.51 Déplacez les unités aériennes vers les zones appropriées de la Fiche de Statut Aérien.

9.52 Placez les unités terrestres dans les hexs indiqués sous les unités.

9.53 Placez tous les marqueurs « Railhead », « Railcut », « Step Loss » et « Strongpoints » dans les hexs indiqués sur les Fiches de Placement.

9.6 Commencez à Jouer

Reportez-vous à la Séquence de Jeu détaillée à la fin de ce livret et commencer à jouer.

10.0 Scénarios

10.1 Scénario 1 : La Reprise de Rostov (Scénario d'Apprentissage)

Résumé Historique

L'attaque Soviétique a été conduite de presque toutes les directions simultanément, dans l'espoir de submerger les défenseurs. En général, le plan a fonctionné, malgré les nombreuses pertes subies pendant la traversée du Don. Après de viciés combats de rue le 28, les Allemands se sont repliés.

Nécessaire : Fiche de Scénario Séparée.

Consultez la Fiche de Scénario Séparée sur la face « Rostov Redeemed ». Cette fiche comporte une partie de la carte formant la surface de jeu, ainsi que les Fiches de Placement de l'Axe et Soviétique et la Piste des Tours du scénario.

10.11 Durée du Scénario

Il y a trois tours de jeu. Commencez par le segment du joueur Soviétique du TJ 80 (il n'y a pas de segment du joueur de l'Axe). Et terminez la partie à la fin du TJ 82. La météo du TJ 80 est automatiquement Gel (pas de Neige Prolongée). Utilisez la Table Météo pour les deux tours suivants.

10.12 Zone de Jeu

Utilisez la carte sur la Fiche Séparée.

10.13 Placement

- Le joueur de l'Axe se place en premier.
- Résolvez la Préparation Aérienne à partir du TJ 81.

10.14 Règles Spéciales du Scénario

- Ravitaillement :** Il n'y a pas de Sources de Ravitaillement dans ce scénario. Ignorez les effets du Ravitaillement Général pour les unités Soviétiques pendant toute la partie. Au TJ 80, toutes les unités de l'Axe ont un marqueur « Emergency Supply ». Aux TJ 81 et 82, toutes les unités de l'Axe sont Non Ravitaillées. Le Ravitaillement d'Attaque n'est pas utilisé (n'appliquez pas la RSB 15.3.2).
- Le mouvement ferroviaire et la conversion ferroviaire ne sont pas disponibles. N'utilisez pas de marqueurs « Railhead » ou « Railcut ».
- Il n'y a pas de fortins, ni de renforts, ni de Groupes de Renforts Spéciaux, ni de remplacements pour aucun camp.

10.15 Conditions de Victoire

Utilisez la Table des Conditions de Victoire et ajoutez les localisations suivantes (uniquement pour ce scénario) :

Bolshive Sally	(R3827)	1 PV
Sultan Sally	(R3728)	1 PV

Note du Concepteur : Il existe un excellent site Internet maintenu par Cisco Serrett qui comporte un tutoriel animé couvrant ce scénario. Vous trouverez les liens sur le site de GMT ou sur le site de CSW dans la section East Front Game Series.

10.2 Scénario 2 : La Poche de Kiev

« Une fois pour toutes, vous devez arrêter de chercher les possibilités de retraite. A la place, vous devez vous concentrer sur les possibilités de résister et uniquement de résister ».

—Staline aux défenseurs de Kiev, septembre 1941.

Résumé Historique

Ayant battu les Soviétiques au sud-ouest du front dans la Poche d'Uman le 8 août 1941, le Haut Commandement Allemand s'est penché sur les nombreux objectifs pour terminer la conquête de l'Ukraine. Après de nombreux débats, il a choisi en un sens de tenter le tout pour le tour. Le 12 août, Hitler codifia ceci dans un amendement d'une précédente directive. Les armées Allemandes devaient occuper la rive du Dniepr, capturer la Crimée et avancer vers les zones industrielles de Kharkov et Donbas. Avec ces objectifs sécurisés, ils devaient exploiter encore plus loin vers l'est. Cela a eu pour effet de disperser l'effort de l'Axe sans avoir un objectif clairement défini. Puis la géographie et le déroulement de la bataille est intervenu. Entre le Groupe d'Armée Sud et le Groupe d'Armée Centre (alors très au nord), un énorme saillant centré sur la zone fortifiée de Kiev s'est développé. C'est là que les Soviétiques ont déployé virtuellement tout ce qui restait de leur Front Sud-Ouest ainsi que le Front Central vers le nord, pour un total de cinq armées. Les Soviétiques avaient toujours l'avantage en nombre d'hommes et dans certains armements, et ils tenaient la position stratégique centrale, dont la majeure partie était fortifiée ou basée le long du formidable fleuve qu'est le Dniepr. Leur faiblesse était la 21^{ème} Armée sur le flanc nord, une armée déjà diminuée et abandonnant facilement du terrain. Seule la Desna offrait une barrière naturelle, et le 26 août, la 3^{ème} Panzer Division de Model, faisant partie du Groupe de Panzers de Guderian, a réussi à y faire une percée.

Début septembre, le grand saillant de Kiev était peut être une cible trop évidente et le problème était devenu personnel pour Staline. Dans le camp Soviétique, Zhukov recommandait un repli dès fin juillet, mais il fut démis et envoyé à Stalingrad. Ensuite le commandant en chef Soviétique Budenny appela également au repli seulement pour être démis juste avant que la pince Allemande créant la Poche de Kiev ne finisse par se refermer. Même son successeur, Timoshenko demande aussi un repli. Seul le commandant du Front Sud-Ouest, Kirponos, à promis de tenir Kiev. Dans le camp Allemand, Halder et d'autres à Berlin faisaient pression pour reprendre l'offensive vers Moscou, mais Guderian s'est joint à ceux qui faisaient pression pour éliminer toutes les menaces du sud pesant sur le Groupe d'Armée Centre.

Hitler trancha en faveur de l'objectif de Kiev, les troupes de Guderian devant reprendre leur avance au sud, se déplaçant pour de bon à partir du 2 septembre. Depuis le début de la guerre, les tactiques Soviétiques étaient centrées sur l'attaque, et le 6 septembre, la 21^{ème} Armée Soviétique reçut encore l'ordre d'attaquer, mais cette fois, elle manquait d'élan. Elle n'a même pas pu monter une attaque avant le 9, entre-temps, un trou de 30 kilomètres s'était développé dans la ligne de front. C'est ici que se sont engouffrées les forces mobiles de Guderian. Le 10 septembre, la 3^{ème} Panzer Division Allemande occupait Romny et le trou s'était élargi à 60 kilomètres. Deux jours plus tard, ils occupaient Lkhvista et étaient déjà bien au-delà de leur chaîne de ravitaillement. Où était le 1^{er} Groupe de Panzers de Kleist ?

Le Groupe d'Armée Sud n'était pas resté sans rien faire. La rive du Dniepr fut rapidement occupée et quelques traversées ont même été effectuées. Malheureusement, aucun pont n'avait été

capturé intact sauf un ponton près de Dniepropetrovsk et un fragile pont en bois près de Gornostaypol (bientôt détruit par l'artillerie Soviétique). Ils ne pouvaient pas soutenir une poussée vers l'est ni même le nord, donc un assaut majeur de rivière devait être fait. Le point faible Soviétique était Kremenchoug. Un point de traversée a été trouvé en aval et la tête de pont fut graduellement étendue face aux contre-attaques continues des Soviétiques. Le regroupement efficace du Groupe d'Armée Sud et la concentration du Groupe de Panzer de Kleist dans la région se révélèrent décisifs.

Le 10 septembre, les troupes de Kleist jaillirent de la tête de pont de Kremenchoug. Elles ont rencontré la 3^{ème} Panzer Division à Lohvysta avant le 14. L'encerclement fut terminé, mais pas la bataille. De nombreuses troupes Soviétiques ont trouvé des trous pour s'enfuir tandis que d'autres tentaient de combattre pour s'échapper. Kirponos, le commandant du front, a trouvé la mort avec un groupe malheureux. Le front s'est entièrement effondré vers le 17, en un temps étonnamment rapide, révélant un moral globalement bas ainsi que des troupes de mauvaise qualité, mais les derniers restes ne se sont pas rendus avant le 26. En tout, les Allemands ont revendiqué un total de 665212 hommes prisonniers, 824 chars et 3018 canons capturés. Tandis que les Soviétiques devaient plus tard contester cette revendication, tout le monde était d'accord sur le fait que la Poche de Kiev fut le plus grand encerclement de masse de l'histoire.

Nécessaire :

1. Cartes J, K et KK.
2. Fiches de Placement
 - Axe Deux Recto
 - Soviétique Deux Recto
3. Unités : consultez les Fiches de Placement.

10.21 Durée du Scénario

Il y a vingt-deux tours. Commencez au TJ 29 et terminez au TJ 50. Le temps est automatiquement Sec (pas de Tempête) pour les TJ 29 et 30. Utilisez la Table Météo pour tous les autres tours.

10.22 Zone de Jeu

Utilisez les cartes J, K et KK.

10.23 Placement

- a. Le joueur Soviétique se place en premier.
- b. Faites la Préparation Aérienne à partir du TJ 30.
- c. **Placement des Marqueurs**
 1. Placez le marqueur de PV à huit (8).
 2. Placez les marqueurs de Remplacements Soviétiques et le marqueur d'Attaques Obligatoires Non Effectuées à zéro.
 3. Placez deux marqueurs de ponts détruits sur leur face 2 dans les hexs K1421 et 1422 (les deux ponts ferroviaires sont détruits).

NOTE DE JEU : Le joueur Soviétique serait bien avisé de détruire rapidement les autres ponts du Dniepr.

- d. Le joueur Soviétique utilise la Table de Remplacements à partir du TJ 29.

10.24 Règles Spéciales du Scénario

a. Situation du Ravitaillement Soviétique

1. Sources de Ravitaillement : Hex J3733 [uniquement pour la Garnison de Crimée jusqu'à ce qu'elle soit libérée] et tout hex de Voie Ferrée au bord des cartes J et KK.
2. Le joueur Soviétique reçoit deux PRA par tour pendant tout le scénario.

b. Situation du Ravitaillement de l'Axe : L'avance de l'Axe, particulièrement sur les rives du Dniepr, avait dépassé de loin les capacités de ravitaillement et de construction ferroviaire des unités assurant ces fonctions.

1. Têtes de Voies de la carte K (toutes des Sources de Ravitaillement)
 - Au Départ—1026, 1028.
 - TJ 31—Placez des têtes de voies en 1043 et 2152.
 - TJ 36—Placez des têtes de voies en 1901 et 2401.
 - Les unités utilisant le mouvement ferroviaire commencent à compter les PMF à partir de l'hex du bord de carte.

NOTE DE CONCEPTION : L'hex du bord de carte en 1044 ne reçoit pas de Tête de Voie. Les efforts logistiques des lignes avancées de l'Axe était jugé critique, au dépend de tout le reste. La Voie Ferrée allant de Vinnita (carte G d'AGS) à l'hex 1044 n'a pas été réparée immédiatement. Les têtes de voies en 1026 et 1028 sont adjacentes à Fastov (carte G d'AGS) sur la Voie Ferrée est-ouest principale d'AGS. Les lignes allant du sud-est de Berdichev (carte G d'AGS) à la tête de voie en 1043 et du nord-est de Iasi à Pervomaysk, et l'hex de la carte F d'AGS adjacent à la tête de voie en 2151 étaient également des lignes prioritaires.

2. **Tête de Voie sur la Carte J**—au départ dans l'hex 1021. Cette tête de voie ne peut pas avancer tant qu'une autre Tête de Voie n'a pas été avancée en K 2752 et qu'un (1) PCF supplémentaire n'a pas été dépensé (quelle que soit la météo) pour la faire sortir par le bord sud. A partir du tour suivant, la Tête de Voie en 1021 devient une Source de Ravitaillement normale, et est éligible pour avancer. Jusque là, la Tête de Voie est une source de ravitaillement limitée—pas plus d'une URM par tour n'est autorisée à entrer par ici. Les unités et les Dépôts de Ravitaillement (lorsqu'ils sont autorisés à entrer) et les URM utilisant le transport ferroviaire dépensent 27 PM pour entrer dans l'hex J1021.
3. **Sources de Ravitaillement routières de la Carte K**—les routes suivantes de la carte K sont des routes de ravitaillement, chacune d'une longueur de 21 hexs sur la carte [RSB 6.3] ; commencez à compter à partir de l'hex au bord de la carte.
 - **Au Départ**—les hexs de routes principales 1022, 1027, 2053 et 2152 (les hexs 2053 et 2152) ne peuvent être utilisés que pour tracer du Ravitaillement Général jusqu'au TJ31 lorsqu'une Tête de Voie atteint cet hex—l'une des nombreuses zones d'ombres logistique ; les Allemands ont réussi à déplacer un peu de ravitaillement grâce aux stocks capturés, mais en aucun cas suffisamment proche pour permettre la création de Ravitaillement d'Attaque avant la conversion de la ligne à Pervomaysk).
 - **TJ31**—les hexs de routes principales 2053, 2152 et 2253 deviennent des hexs de Sources de Ravitaillement pleinement opérationnelles, et les URM peuvent entrer par ici (recommandé : placez un marqueur « Roadnet » dans la case GT31 de la Piste des Tours comme aide-mémoire).
 - **TJ36**—Les hexs de routes principales et secondaires 1013, 1017, 1801 et 4201 deviennent des hexs de Sources de Ravitaillement pleinement opérationnelles et les URM peuvent entrer par ici (recommandé : placez un marqueur

« Roadnet » dans la case GT36 de la Piste des Tours comme aide-mémoire).

4. **Route de Ravitaillement sur la Carte J**—la route suivante de la carte K est une source de ravitaillement routière d'une longueur de 12 hexs sur la carte [RSB 6.3] ; commencez à compter à partir de l'hex du bord de la carte.
 - **Au Départ**—L'hex de route principale 1017 ne peut être utilisé que pour tracer du Ravitaillement Général avant le TJ31 (attendant également la conversion de la Voie Ferrée à Pervomaysk).
 - **TJ31**—L'hex de route principale 1017 devient un hex de Source de Ravitaillement pleinement opérationnelle, et les URM peuvent entrer par ici (recommandé : placez un marqueur « Roadnet » dans la case GT31 de la Piste des Tours comme aide-mémoire).
 - **Note** : L'hex de route principale 1025 n'est pas utilisable—elle mène à Odessa, toujours sous contrôle Soviétique.
5. Placez un marqueur OoS sur toutes les unités de l'Axe qui ne peuvent pas tracer de Ligne de Ravitaillement pendant la phase de détermination du ravitaillement du TJ29 (ignorez les marqueurs « Emergency Supply » uniquement pendant le TJ29). Placez des marqueurs « Roadnet 21 hexs » dans les hexs K1324 et 3547. Tous les hexs de routes principales interconnectés entre ces deux points sont le réseau routier de la carte K. Tracez des Lignes de Communications de 7 hexs depuis n'importe quels hexs de ce Réseau Routier. Les unités de l'Axe en dehors de ce rayon de 7 hexs reçoivent des marqueurs « OoS ».
6. **Exception**—Les groupes spéciaux de l'Axe (et Soviétiques) placés au départ sont exempts des considérations de ravitaillement jusqu'au tour 36 ou si les deux hexs de Kiev sont contrôlés par l'Axe, selon ce qui arrive en premier.

NOTE DE CONCEPTION : Il devrait être évident en regardant la situation de départ que les lignes de ravitaillement Allemandes sont déjà étendues à l'extrême avant le début de la partie. Les Allemands ont assemblé un immense système de patchwork démesurément complexe pour soutenir leur progression. Nous avons d'abord examiné la situation avec une analyse très détaillée des moments où certaines routes et voies ferrées se sont ouvertes et les coûts de mouvement nécessaires pour y entrer. Presque tout ceci a été énormément simplifié pour fluidifier le déroulement du jeu. En combinant ce jeu avec AGS vous aurez des résultats très différents selon l'endroit où s'est concentré l'Axe pour sa conversion ferroviaire. Le système présenté ici semble donner le meilleur résultat moyen.

c. Placements de départ spéciaux de l'Axe et Soviétiques.

1. Les groupes spéciaux de départ sont indiqués sur le recto de la Fiche de Placement Soviétique deux et le recto de la Fiche de Placement de l'Axe deux. Traitez chaque unité comme une unité de garnison individuelle jusqu'au TJ36 ou à partir du tour suivant le contrôle des deux hexs de Kiev par l'Axe, selon ce qui se produit en premier. Elles

peuvent être renforcées par la procédure de remplacement régulière tout en étant en Garnison.

NOTE DE CONCEPTION : Les unités Soviétiques de départ sur la carte sont celles de la 5^{ème} Armée qui sont poursuivies par la 6^{ème} Allemande. Elles sont toutes hors-carte au TJ29 mais arriveront sur place au TJ 35, à temps pour être jouées normalement au TJ36. Nous avons fait ceci pour simplifier le jeu, réduire l'espace de jeu nécessaire, et éviter des événements bizarres qui pourraient fausser la partie.

2. Les unités de renforts Soviétiques au Recto de la Fiche de Placement Deux indiquées par GT35 « Special » représentent les forces Soviétiques retraitant face à l'avance de Guderian. Lorsqu'elles sont placées sur la carte au TJ35, placez un marqueur « Do Not Move 1GT » dans chacun des hexs. Face à un joueur compétent, les chances sont minces, mais si une unité de l'Axe occupe l'hex de placement de n'importe quelle unité Soviétique devant apparaître au TJ35, elle ne peut pas entrer en jeu.
3. **Restrictions Soviétiques sur la carte K.**
 - Jusqu'au TJ37, sauf pour les unités de départ et les groupes du TJ35, aucune autre unité Soviétique ne peut entrer dans les hexs au nord ou à l'ouest de la Desna, de l'hex 1520 à 3306, et de la Seym, de l'hex 3306 à 4809.

NOTE DE CONCEPTION : Tandis que les forces de l'Axe subissaient un effondrement du système logistique, les Soviétiques avaient aussi leurs propres problèmes. Avec la majorité de leurs unités de combat de première ligne et leurs QG détruits, les Soviétiques devaient rassembler une nouvelle ligne composée de réservistes mobilisés à la hâte, ou pire, dirigés par un commandement inexpérimenté. Bien que la menace de l'Axe au nord fût perçue, les Soviétiques étaient totalement incapables de se défendre contre elle.

- Tous les QG Soviétiques de départ ou placés sur la carte K à l'ouest de la rangée 40xx ne peuvent pas se déplacer avant le TJ36 à moins d'être forcés à la retraite, et ils ne peuvent pas utiliser le Transport Aérien avant le TJ40.

NOTE DE CONCEPTION : L'insistance de Staline pour tenir autour de Kiev a forcé les éléments de commandement à rester sur place bien après le moment où ils auraient dû évacuer.

4. A partir du TJ36 l'Axe reçoit 4PCF supplémentaires par tour à utiliser uniquement sur le réseau ferroviaire de K1901 à K2713, ou de K2401 à K3610. Lorsque la conversion de ces hexs est terminée, ces 4 PCF sont perdus. Ces PCF ne peuvent pas être utilisés au-delà de ces points. Il reçoit aussi 4 PRA supplémentaires par tour qui ne peuvent entrer que par le bord nord de la carte K par n'importe quel hex grisé ami. Les PRA et PCF ne sont à utiliser qu'avec ces groupes et ne sont plus disponibles à partir du TJ49.
5. Le placement des Renforts Spéciaux de l'Axe (TJ36) comporte des PRS. S'il n'y en a pas assez de disponibles, alors prenez ceux nécessaires ailleurs sur la carte.

Note : La bonne idée serait de planifier ceci à l'avance afin d'éviter la perte de pas d'infanterie déjà en jeu.

6. Pour le TJ36, les unités à Placement Spécial (voir les Fiches de Placement) ont les mêmes obligations de Ravitaillement Général que les autres unités.
 7. Les unités à Placement Spécial des deux camps se retrouvant sous un marqueur d'Attaque Déclarée par des unités adverses libres de se déplacer sont immédiatement libérées et utilisables pour être jouées normalement.
- d. A partir du TJ43 et à la fin du TJ49 (inclus), le joueur de l'Axe perd un (1) PV pour chaque tour complet ou aucun des deux hexs de Kiev n'est sous contrôle de l'Axe et si les deux peuvent tracer une Ligne de Communication n'importe où sur le bord est de la zone de jeu du scénario.

e. **Remplacements Soviétiques :** Voir la Table de Remplacements Soviétiques.

10.25 Règles Spéciales de Kiev

Les règles suivantes résument d'autres règles ou s'appliquent uniquement à cause d'un changement du statut de ravitaillement de Kiev, une ville majeure de deux hexs.

- a. Jusqu'au TJ49, le joueur Soviétique ne peut pas avoir plus de quatre (4) PRA sur ou dans les 4 hexs d'un hex de la ville de Kiev à la fin de sa phase du génie. Éliminez tout excès. Après le TJ49, cette restriction ne s'applique plus.
- b. Jusqu'au TJ49, lorsque le joueur Soviétique reçoit un résultat d'Attaque Obligatoire sur la Table de Remplacements à n'importe quel tour, l'une de ces attaques est automatiquement considérée comme effectuée s'il contrôle les deux hexs de Kiev. Après le TJ49, cette restriction ne s'applique plus.
- c. Les unités Soviétiques dans Kiev sont sujettes à la Reddition si une unité de l'Axe (avec ZDC) est adjacente, bien que la ZDC de l'Axe ne s'étende pas dans les hexs de villes majeures.
- d. **Encerclement de Kiev [Exception à la RSB 20.4] :** Lorsqu'aucun hex de Kiev ne peut tracer une Ligne de Communication [RSB 6.2] (c-à-d encerclée), les hexs de la ville n'agissent plus comme source de ravitaillement. Lorsque ceci se produit, appliquez ce qui suit dans les quatre hexs des hexs de Kiev :
 - Une unité reconstruite par remplacement ne peut pas y être placée.
 - Les unités Zap et de Milice qui s'y trouvent ne peuvent pas être converties en PR.
 - Les URM et les Dépôts ne peuvent pas y être placés.
 - Les unités de Pontonniers ne peuvent pas y être placées (à moins de dépenser une URM).

Note : Les Fortins peuvent toujours être placés dans cette zone, même si elle est encerclée.

- e. Les résultats de la Table de Remplacements B (pas les Tables C et D) subissent une réduction d'un (1) PR de Type I à chaque tour où les deux hexs de Kiev sont encerclés [LJ 10.25] ou ne sont plus sous contrôle Soviétique.

Note : La Table B n'est plus utilisée après le TJ50, et il n'y a pas de réduction sur les Tables C ou D.

f. Libérez les unités Soviétiques en Placement Spécial [LJ 10.24.C].

g. Des pertes de PV supplémentaires s'appliquent pour l'Axe [LJ 10.24.d].

h. Le tableau des Points de Victoire donne au joueur de l'Axe un nombre de PV variable selon le tour où il capture chaque hex de Kiev.

10.26 Conditions de Victoire

Voir le Tableau des Conditions de Victoire.

10.3 La Bataille de la Mer d'Azov

Résumé Historique

Lorsque le général von Manstein a pris le commandement de la 11^{ème} Armée, il a trouvé qu'elle manquait d'une vraie concentration. On s'attendait à ce que l'Armée continue son avance vers l'est à travers Melitopol vers Rostov et la région industrielle de Donbas, tout en capturant en même temps la péninsule de Crimée au sud. Dans les deux directions les Soviétiques étaient nombreux et retranchés dans de puissantes positions défensives. Donc Manstein modifia le plan. Il envoya un corps Allemand soutenir la 3^{ème} Armée Roumaine (de deux corps) pour tenir les Soviétiques en échec face à Melitopol, tout en concentrant le reste de sa force pour percer en Crimée.

Le 24 septembre, Manstein commença son attaque sur l'Isthme de Perekop, la porte de Crimée. Bien qu'ayant reçu de l'artillerie lourde et du soutien aérien, l'étroitesse de l'Isthme et le manque d'éléments naturels firent que les équipes d'assaut Allemandes eurent les conditions les plus difficiles possibles pour combattre à travers les 15 kilomètres du système de défense Soviétique. Heureusement pour les Allemands, les défenseurs Soviétiques étaient hésitants et mal coordonnés. A la fin du troisième jour, l'infanterie Allemande avait traversé le fossé du Tatar et battu une contre-attaque menée par des chars. Ensuite, la défense a cédé du terrain encore plus rapidement. Trois jours plus tard, les Allemands avaient détruit les travaux défensifs restant et avancé dans la région des Lacs Ishun, mais ils étaient épuisés. Les Soviétiques ont subi des pertes dont 10814 prisonniers, 34 chars et 62 canons. Avec les renforts de la ligne qu'ils tenaient toujours (juste au sud de la zone de jeu), le moment de vérité ne devait pas arriver avant quelques semaines, lorsque les Allemands ont percé dans la région de Sébastopol.

Pour relever leurs camarades essayant de tenir le Perekop, le Haut Commandement Soviétique ordonna au Front Sud (les Armées 9 et 18) d'attaquer la ligne de front de l'Axe à Melitopol. L'attaque a commencé le 26 septembre avec l'intégralité de leur force, les 12 divisions. Ils n'ont pas gardé de réserves. Au centre, les divisions Allemandes tenaient face à des vagues successives d'attaquants, mais sur les deux flancs, les Roumains vacillaient. Vers le sud, à Akimovka, la 5^{ème} Brigade de Cavalerie a perdu la moitié de sa force avant de sceller la brèche grâce à une contre-attaque. Dans le secteur nord, la situation était plus anxieuse car la 4^{ème} Brigade de Montagnards Roumains s'effondrait et son artillerie était débordée. Bizarrement, les Soviétiques n'ont pas réussi à exploiter cette réussite.

La situation restait tendue jusqu'à l'arrivée de la Brigade SS LAH du Perekop. Elle restaura le front dans le secteur nord et remplaça le 49^{ème} Corps de Montagnards Allemands, alors relevé de ses opérations de soutien en Crimée. Ensuite les SS

poursuivirent leurs efforts vers le centre et le sud, y rétablissant également la stabilité.

Les difficultés de la 11^{ème} Armée attirèrent l'attention du Haut Commandement Allemand. Le 3^{ème} Corps Motorisé du Général von Mackensen reçut l'ordre d'attaquer au sud depuis la région de Dniepropetrvsk, à l'est du Dniepr. Ce qui fit une coupure dans un secteur très légèrement défendu d'une 12^{ème} Armée Soviétique étendue à l'extrême, dans l'aile nord du front sud. Comme le temps restait élément, les panzers avançaient rapidement, isolant les 9^{ème} et 18^{ème} Armées. Le gros de ces armées fut piégé, encerclé, et s'est rendu le 11 octobre, alors que le commandant de la 18^{ème} Armée, le Lt. Gén. Smirnov a été tué au combat. Cette poche fit 64235 prisonniers Soviétiques de plus, 126 chars et 519 canons et beaucoup de matériel. Les forces Allemandes avaient obtenu une autre grande victoire et la route de Rostov restait ouverte. Le moral et la chance Soviétique étaient probablement au plus bas niveau de toute la campagne de Barbarossa. Puis la pluie est arrivée.

Nécessaire

1. Carte J
2. Fiches de Placement
 - Recto Axe Un
 - Recto Soviétique Un
3. Unités : Consultez les Fiches de Placement

10.31 Durée du Scénario

Il y a six tours. Commencez par le tour de joueur Soviétique du TJ48 et terminez à la fin du TJ53. Le temps est automatiquement Sec (pas de tempête) pendant tout le scénario.

10.32 Zone de Jeu

- a. Utilisez la carte J, uniquement à l'est de la rangée 3100.
- b. A aucun moment les unités Soviétiques ne peuvent entrer dans les hexs du bord nord de la carte.

10.33 Placement

- a. Le joueur de l'Axe se place en premier.
- b. Résolvez la Préparation Aérienne à partir du TJ49.
- c. Placez le marqueur d'Attaques Obligatoires non faites à zéro.

10.34 Règles Spéciales du Scénario

- a. Ignorez le Ravitaillement d'Attaque pour les deux camps, mais tracez le ravitaillement général. Appliquez les effets du Non Ravitaillement aux unités ne pouvant pas tracer de Ligne de Ravitaillement.
- b. Sources de Ravitaillement
 1. Axe—Hexs 3225, 3232, 4501, 5001
 2. Soviétique—Hexs 3733, 6201, 7011, 7015, 7016
- c. Aucun mouvement ferroviaire ou conversion n'est autorisé pour les deux camps. N'utilisez pas de marqueurs de Tête de Voie ou de Voie Coupée.
- d. Il n'y a pas de remplacements.
- e. On ne peut pas construire de fortins en plus de ceux présents au départ sur la carte.
- f. Les pertes de pas blindés ou d'artillerie ne comptent pas dans les PV.

10.35 Conditions de Victoire

- a. Le joueur Soviétique gagne s'il remplit toutes ces conditions à la fin de la partie :
 1. Il n'a plus d'Attaques Obligatoires à faire, et
 2. Toutes les localisations suivantes sont amies :

Kuybyshevo	6512
------------	------

Melitopol 5320

Orehov 5611

3. et trois des localisations parmi celles-ci doivent être amies :

Akimovka	5123	Mal. Belozerka	4716
Balki	4714	Veseloye	4819
Genichesk	4831	Nikopol	4112

- b. Eventuellement, le joueur Soviétique gagne, quelles que soient les localisations tenues [10.35a] si le joueur de l'Axe a perdu un total de 12 pas ou plus au cours de la partie.
- c. Le joueur de l'Axe gagne s'il empêche le joueur Soviétique de remplir ses objectifs.

10.4 Scénario 4 : La Bataille de Sumy (Scénario d'Apprentissage)

Résumé Historique

Fin septembre, le commandement Allemand était très occupé par les préparatifs de l'Offensive Typhon, devant commencer dans quelques jours. En tant qu'opération préliminaire, en mouvement d'ouverture de Typhon, le 47^{ème} Corps Motorisé Allemand, précédemment avec le Groupe d'Armée Sud, reçut l'ordre de traverser Shtepovka et de se rendre à Sumy, en utilisant la rivière Psel pour couvrir son flanc droit. Finalement, ce fut pour être rejoint par le Groupe de Panzers 2 de Guderian à Orel (bien au nord de la zone de jeu). Le commandement Allemand était exacerbé par la victoire de l'encercllement de Kiev quelques jours auparavant et n'a pas tenu compte des rapports de renouvellement des forces Soviétiques, particulièrement depuis que la reconnaissance du champ de bataille avait découvert un trou dans le secteur de Sumy. Un trou a brièvement existé entre la 40^{ème} et la 13^{ème} Armée Soviétique (au nord de la zone de jeu). Le commandement Soviétique a lutté pour combler de nombreuses brèches sur le front depuis la perte de bien trop d'unités dans l'encercllement de Kiev. Il envoya le 2^{ème} Corps de Cavalerie du Général Belov pour combler cette brèche.

Le 28 septembre, des chars et de l'infanterie motorisée Allemande attaquèrent de la manière habituelle, forçant immédiatement la cavalerie de Belov à quitter les positions qu'elle occupait la veille. Selon le plan, les unités Allemandes ont poursuivi au nord-est. Le lendemain, la 129^{ème} Brigade de Chars Soviétique attaqua promptement à travers ces brèches et termina la journée en s'attribuant la destruction de nombreux chars, de véhicules, d'infanterie et d'équipement Allemands. Pour leur part, les Allemands pensaient qu'ils avaient bien progressé malgré une résistance renforcée.

Le lendemain se révéla encore plus difficile. La 16^{ème} Division Motorisée Allemande rencontra une forte résistance sur une colline près de Lebedin et la 25^{ème} Division Motorisée était déjà fortement engagée par des attaques Soviétiques à Shtepovka. Le véritable combat a eu lieu les deux jours suivants. La 1^{ère} Division de Fusiliers Motorisés de la Garde Soviétique (anciennement la 1^{ère} RD Motorisé de Moscou) rejoint la bataille, revenue alors à pleine puissance. Avec une activité aérienne Soviétique renouvelée, cela donne un poids considérable aux attaques Soviétiques. Les forces Soviétiques percèrent à Shtepovka mais durent s'y arrêter car l'action au nord prenait de plus en plus d'importance.

Lors des batailles du 27 septembre au 4 octobre, les Soviétiques ont éliminé la menace d'une pénétration entre leurs deux armées,

forçant les Allemands à se replier hors de la zone. Ils s'attribuèrent la capture ou la destruction de 40 chars, 32 canons, plus de 500 véhicules, et plus de 2000 soldats Allemands ainsi que beaucoup de matériel. Les Allemands s'attribuèrent la destruction de nombreux chars ennemis et la capture de 1100 hommes. Ils ne furent pas perturbés par leurs pertes et considéraient la bataille simplement comme une zone fortement défendue à contourner. Pour eux la vraie bataille était l'offensive Typhon, maintenant en route et apportant d'énormes succès.

Nécessaire : Voir la Fiche Séparée (face Bataille de Sumy).

10.41 Durée du Scénario

Il y a quatre tours de jeu. Commencez au TJ50 et terminez à la fin du TJ53. Le temps est automatiquement Clair (pas de Tempête) pendant tous les tours.

10.42 Zone de Jeu

Utilisez la carte spéciale de Sumy.

10.43 Placement

- Le joueur Soviétique se place en premier.
- Résolvez la Préparation Aérienne à partir du TJ51.

10.44 Règles Spéciales du Scénario

- Il n'y a pas de Sources de Ravitaillement. Ignorez les effets du Ravitaillement Général, du Ravitaillement d'Attaque et de la Reddition Soviétique.
- Le mouvement ferroviaire et la conversion sont ignorés. N'utilisez pas de marqueurs de Tête de Voie ni de Voie Coupée.
- Il n'y a pas de remplacement.
- Les fortins ne peuvent pas être construits.
- Il n'y a pas de Missions de Transport Aérien.
- Tous les hexs de la carte sont à portée de toutes les unités aériennes.

10.45 Conditions de Victoire

- Le joueur de l'Axe gagne si cinq des sept étoiles (imprimées sur la carte) sont amies à la fin du scénario.
- Le joueur Soviétique gagne si soit :
 - Le joueur de l'Axe n'arrive pas à atteindre ses objectifs ; ou
 - Le joueur de l'Axe a subi au moins 6 pas de pertes pendant la partie (quel que soit le nombre d'étoiles capturées).

Note : Sumy comporte deux étoiles.

Tutoriel :

Ce descriptif n'apporte pas un plan définitif de « comment faire » pour chaque camp. En fait, des mouvements non optimisés ont été fait pour expliquer les mécanismes du jeu.

La bataille de Sumy lance une force mobile mais exsangue contre une force Soviétique plus grande. Après avoir placé les deux forces, notez ce qui suit :

Le seul espoir pour le succès de l'Axe repose sur le 33^{ème} régiment de panzers réduit de la 9^{ème} Division de Panzers. Tant

que deux des autres unités de la 9^{ème} Panzer attaquent avec le régiment de panzers, le joueur de l'Axe obtient un DRM -1 pour l'Intégrité Divisionnaire [RSB 15.68], et éventuellement un autre DRM -1 pour une attaque avec des armes combinées [RSB 15.67]. Si les trois unités de la 16^{ème} Division Motorisée attaquent avec la 9^{ème} Panzer, cette division est aussi qualifiée pour le DRM -1 d'Intégrité Divisionnaire [RSB 15.68]. Les Soviétiques sont plus puissants, donc le seul véritable espoir de l'Axe est de maximiser son avantage de mobilité et de continuer à attaquer avec l'avantage du DRM. Le seul régiment de la 10^{ème} Motorisée et les deux régiments de la 25^{ème} Motorisée sont de bonnes unités, mais aucune de ces formations n'est qualifiée pour l'Intégrité Divisionnaire. Elles serviront le plus souvent d'unités écran pour les deux autres divisions principales. Si le régiment de panzers est éliminé, les chances de victoire de l'Axe sont proches du néant.

Les forces Soviétiques sont plus adaptées à l'attaque qu'à la défense ; malheureusement elles ont été positionnées en cordon de défense très étendu de façon à faire écran à 5 des hexs de PV face au joueur de l'Axe. Leur formation la plus puissante, la 1^{ère} Division Motorisée de la Garde entre en jeu seulement après que les forces de l'Axe ont déjà bougé et attaqué en premier. Les Soviétiques doivent attendre de voir le résultat de l'attaque initiale Allemande avant de déterminer comment procéder.

Tour de Jeu 50

Segment Stratégique : Toutes les actions du Segment Stratégique ont été effacées ou terminées à l'avance pour le scénario, sauf pour :

- Les Renforts – le joueur Soviétique met de côté les quatre unités de la 1^{ère} Division Motorisée de la Garde pour les faire entrer pendant son Segment de Joueur.
- Interdiction Aérienne – Le joueur de l'Axe choisit de n'engager aucune de ses unités aériennes.

Segment du Joueur de l'Axe

Le joueur de l'Axe décide qu'il n'a pas suffisamment d'unités pour percer la ligne Soviétique et menacer immédiatement Sumy. Il y a trop d'unités Soviétiques disponibles pour contourner les flancs de l'Axe et causer de sérieux dommages.

A la place, le joueur de l'Axe décide de lancer des attaques contre les unités Soviétiques isolées afin d'infliger des pertes sans riposte et reprendre l'initiative au joueur Soviétique. S'il est capable d'affaiblir les Soviétiques pour deux ou trois tours tout en gardant ses forces relativement intactes, il peut avoir suffisamment de forces à la fin du scénario pour capturer et tenir suffisamment d'hexs de victoire pour gagner.

Mouvement de l'Axe : Un Débordement [RSB 11.4] est hors de question parce qu'aucune des piles de départ de l'Axe n'est suffisamment puissante pour atteindre le rapport minimum de 5 contre 1 pour une tentative de Débordement, donc le joueur de l'Axe concentre les effectifs de ses deux divisions, les quatre unités de la 9^{ème} Panzer et les trois unités de la 16^{ème} Motorisée dans les hexs 1408 et 1409 respectivement, adjacentes aux Régiments 131+160 de la 5^{ème} Division de Cavalerie Soviétique. La 25^{ème} Division Motorisée (deux unités dans l'hex 1411) et la 619^{ème} Artillerie (1309) sont positionnées pour attaquer les faibles Régiments 11+96 de la 5^{ème} Division de Cavalerie. Tout le mouvement est à travers du terrain clair, et toutes les unités ont suffisamment de PM pour atteindre leurs hexs d'attaque. Le joueur de l'Axe déclare des attaques contre les deux hexs

occupés par les Soviétiques et y place des marqueurs « Declared Attack ».

Le joueur de l'Axe a choisi le point faible de la ligne Soviétique. Le QG de la 40^{ème} Armée Soviétique est Opérationnel avec une Valeur de Commandement de un [RSB 22.12]. Le QG peut donner soit un Ordre Pas de Retraite, soit un Ordre de Retraite Supplémentaire à un Combat Déclaré à Portée, mais les deux unités en défense sont hors de portée du Rayon de Commandement de quatre hexs [RSB 22.11]. Le QG a aussi la possibilité d'activer une unité motorisée à portée pour faire un mouvement de réaction [RSB 22.12b], et la 1^{ère} Brigade de Chars est dans les quatre hexs du QG. Elle doit également être dans les trois hexs d'un Hex du Défenseur avec un Combat Déclaré pour pouvoir faire un Mouvement de Réaction [RSB 14.1], mais elle est à quatre hexs de distance du Combat Déclaré en 1508. Les deux unités de cavalerie Soviétiques sont seules.

Le joueur de l'Axe alloue maintenant ses deux unités aériennes [RSB 15.1]. L'unité leurre est placée face cachée dans l'hex du défenseur de l'unité 131+160/5 Cavalerie. L'unité aérienne He 111 est placée face cachée dans l'hex du défenseur de l'unité 11+96/5 Cavalerie. Le joueur de l'Axe décide que la chance de gagner un DRM -1 dans l'attaque contre la cavalerie 11+96/5 est plus importante que l'éventuelle annulation d'un DRM +1 de l'unité de Bombardiers Soviétiques si elle est allouée à la défense de l'hex de l'unité 131+160/5.

Le joueur Soviétique décide d'allouer ses deux unités aériennes dans l'hex du défenseur de l'unité 11+96/5. Les choses semblent sans espoir contre l'attaque des deux divisions Allemandes, mais si le Bombardier Soviétique peut ajouter un DRM +1 au dé de combat, la probabilité d'une perte de pas pour l'Axe augmente. Toutes les unités aériennes sont révélées. L'unité aérienne leurre de l'Axe est retirée de la carte et placée dans la Zone Prête. Dans l'Attaque Déclarée de l'hex 1510, il peut y avoir un combat aérien [RSB 17.3].

Combat Aérien : Comme au moins une unité qui tire est présente (un chasseur Soviétique), les joueurs doivent d'abord déterminer l'Initiative Aérienne. Et comme la seule unité qui tire est l'unité Soviétique, le joueur Soviétique gagne automatiquement l'Initiative [RSB 17.32a], mais il doit quand même faire un jet et consulter le résultat sur la Table d'Initiative Aérienne. S'il obtient un 6 ou un 7, aucun combat aérien n'a lieu et l'unité qui Tire retourne dans la Zone Mission Accomplie sans tirer. Mais il obtient un 3, ce qui permet au combat aérien de se produire. Le chasseur Soviétique fait face au bombardier Allemand He111. Le chasseur a une Valeur de Combat Aérien de un, et le bombardier deux, mais seul le chasseur peut tirer. La valeur de Combat Aérien du défenseur est soustraite de celle du chasseur, ce qui donne un total de -1. Le joueur Soviétique utilise la colonne -1 de la Table de Combat Aérien [RSB 17.33]. Il obtient un lamentable 9, signifiant que les bombardiers Allemands passent leur chemin sans encombre. L'unité de chasseurs Soviétiques retourne dans la Zone Mission Accomplie.

Tir AA [RSB 17.4] : Aucune unité de cavalerie Soviétique n'est capable de Tir AA, donc l'unité de bombardiers Allemands apporte automatiquement son DRM -1 au combat et retourne dans la Zone Mission Accomplie. Deux des trois unités de la 25^{ème} Motorisée sont présentes, donc cette formation est capable de Tir AA. Il n'y a pas de DRM pour l'Axe, et le joueur lance un 9 ce qui donne un résultat Abandon. L'unité de bombardiers

Soviétique ne peut pas apporter son DRM +1 au combat, et va dans la Zone Mission Accomplie.

Combat : Le joueur de l'Axe décide de résoudre le combat contre l'hex 1510 en premier. Il a une unité d'artillerie à portée, le 619^{ème} Régiment, et l'alloue à ce combat. Notez que dans la plupart des scénarios, il est nécessaire de dépenser du Ravitaillement d'Attaque pour ajouter la force de soutien de l'artillerie [RSB 15.32.c].

Le joueur de l'Axe a six facteurs d'attaque plus deux facteurs de soutien d'artillerie pour un total de huit. Le joueur Soviétique a une force de défense de deux. Normalement, c'est à ce moment que l'attaquant devrait dépenser du Ravitaillement d'Attaque pour permettre le soutien de l'artillerie et annuler le DRM +2 pour attaquer sans Ravitaillement d'Attaque [RSB 15.32].

La force de l'attaquant est divisée par celle du défenseur, ce qui donne un rapport de 4 contre 1 pour ce combat. Le joueur de l'Axe ne donne pas d'ordres, et il n'y a pas d'ordres Soviétiques à révéler, donc le DRM net de l'attaque est calculé. Dans ce cas, il n'y a que le DRM -1 pour le SA de l'Axe, donc le joueur de l'Axe appliquera un DRM -1 à son jet de dé. Le jet donne 6, et est modifié en 5 par le DRM (heureusement pour le joueur de l'Axe). Le résultat est un pas de perdu pour le défenseur et aucune perte pour l'attaquant. Comme la cavalerie 11+96/5 n'a qu'un seul pas, la perte l'élimine. Elle est placée dans la Zone Cadre Soviétique [RSB 16.24]. Les deux régiments motorisés victorieux Allemands avancent dans l'Hex du Défenseur 1510 maintenant libéré, mais les unités d'artillerie restent stationnaires (les unités d'artillerie ne peuvent pas avancer après combat).

Pour le combat dans l'hex 1508, il n'y a pas d'artillerie à allouer. La force d'attaque totale Allemande est de 18, et la force totale de défense Soviétique est de 3, ce qui donne un rapport de 6 contre 1. Notez que dans la plupart des cas du Ravitaillement d'Attaque doit être dépensé pour un résultat optimal pour l'attaquant. Il n'y a pas d'ordre à donner ni à révéler. Le joueur de l'Axe a un DRM -3 (-1 pour l'Intégrité de la 9^{ème} Pz Div ; -1 pour l'Intégrité de la 16^{ème} Motorisée ; et -1 pour le bonus d'Armes Combinées car il n'y a pas d'unités de chars, anti-chars ni AA Soviétiques pour contrer la combinaison de régiment de panzers et d'infanterie motorisée d'accompagnement [RSB 15.67].

Le dé de l'Axe donne un 5, modifié en 2 par le DRM -3. Le résultat est trois pas perdus et une retraite pour le défenseur, sans perte pour l'attaquant. L'unité de cavalerie en défense n'a que deux pas, donc la perte de 3 pas la retire de la carte et elle est placée dans la Zone Cadre Soviétique. La 9^{ème} Division de Panzers avance dans l'Hex du Défenseur maintenant libéré. Les deux combats ont été très réussis pour le joueur de l'Axe, et le joueur Soviétique regarde le nouveau trou dans sa ligne et se demande où le joueur de l'Axe va déplacer ses unités.

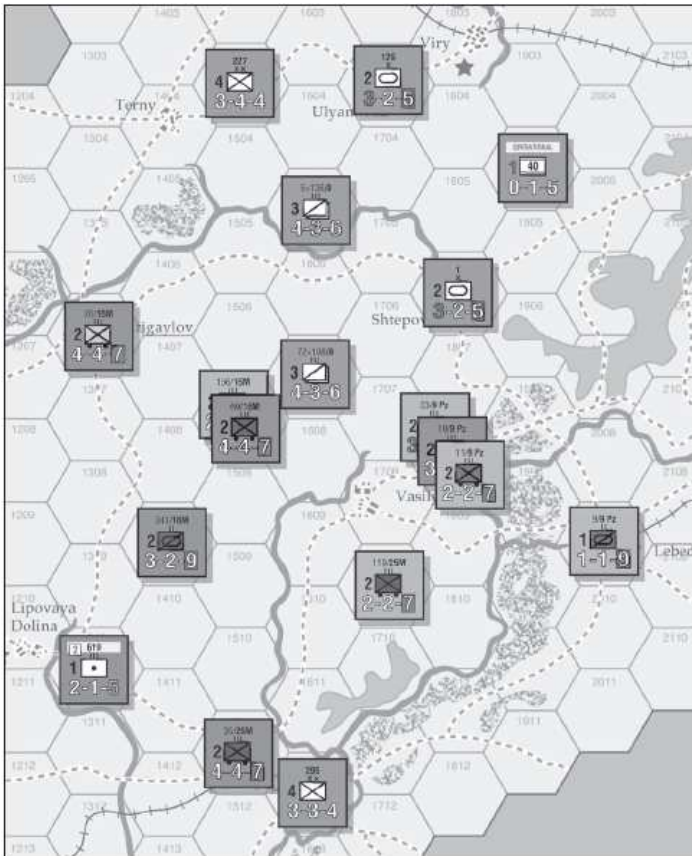
Phase de Mouvement Motorisé des Unités de l'Axe [RSB 10.2] : Le joueur de l'Axe déplace maintenant ses unités motorisées de la moitié de leur capacité de mouvement, en gardant les fractions. Consultez le Tableau des Effets du Terrain pour les mouvements suivants :

- 1) Le 619^{ème} Régiment d'Artillerie ne peut pas se déplacer, et reste donc dans l'hex 1310.
- 2) La 25^{ème} Motorisée se sépare et se déplace dans deux directions pour menacer la 295^{ème} Divisions de Fusiliers Soviétiques dans l'hex 1612. Le 35^{ème} Régiment se déplace d'un hex en

1511 (coût de 2 PM – un pour entrer dans un hex de terrain clair sans passer par un côté d'hex de route, et un PM pour entrer dans une ZDC ennemie). Le 119^{ème} Régiment dépense 2 PM pour traverser la rivière et entrer dans l'hex 1610, et un autre pour entrer dans l'hex 1709.

- 3) La 9^{ème} Panzer dépense 2 PM pour traverser la rivière et entrer dans l'hex 1609. L'hex 1609 est un hex de route mineure, et la 9^{ème} Panzer dépense maintenant ½ PM pour entrer dans l'hex 1708 à travers un côté d'hex de route mineure. Dans l'hex 1708, la pile de la 9^{ème} Panzer se sépare. L'unité de reconnaissance dépense ½ PM pour entrer dans l'hex 1809 par une route secondaire, puis 1 PM pour entrer dans l'hex de bois 1908 par une route secondaire. L'unité de reconnaissance de la 9^{ème} Panzer a dépensé 4 PM sur ses 4,5 PM. Elle dépense maintenant son demi-PM restant pour entrer dans l'hex 2009 par un côté d'hex de route secondaire et occupe Lebedin. Le reste de la 9^{ème} Panzer dépense ½ PM pour entrer en 1808 par un côté d'hex de route secondaire. Le demi-PM restant n'est pas dépensé car il ne suffit pas pour pouvoir entrer dans un autre hex adjacent.
- 4) La 16^{ème} Motorisée se sépare aussi. Les deux régiments motorisés dépensent 3 PM pour entrer dans l'hex 1507, adjacent à la cavalerie Soviétique 5+136/9. L'unité de reconnaissance de la 16^{ème} Motorisée reste sur place en tant qu'unité en mouvement de réaction.
- 5) Finalement, le 20^{ème} régiment Motorisé recule dans l'hex 1306 pour occuper Nedrigaylov, mais plus important, pour échapper à la possibilité d'être encerclé et détruit par les Soviétiques.

Il n'y a aucune action à effectuer pendant le Segment du Génie de l'Axe. Le jeu passe maintenant au Segment du Joueur Soviétique.



Le joueur Soviétique veut contre-attaquer la 16^{ème} Division Motorisée qui est exposée, mais ses unités ne sont pas en position. Le Segment du Joueur Soviétique n'est pas identique à

celui du joueur de l'Axe. La Phase de Mouvement Motorisé a lieu en premier, suivie du Combat, puis de la Phase de Mouvement Régulier. La cavalerie Soviétique peut se déplacer pendant la Phase de Mouvement Motorisé, mais seulement avec la moitié de sa capacité de mouvement. Les unités motorisées (celles avec la capacité de mouvement dans un carré rouge) peuvent dépenser l'intégralité de leur CM. Le joueur Soviétique ne peut pas lancer à la fois ses unités de cavalerie et ses brigades de chars contre la 16^{ème} motorisée, car ni la 129^{ème} Brigade de Chars ni l'unité de cavalerie 72+108/9 n'a une capacité de mouvement suffisante pour traverser la rivière sans pont et entrer dans la ZDC de la 16^{ème} Division Motorisée. Il y a une autre possibilité – le régiment 20/10M dans l'hex 1306.

Pendant la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique, un QG Soviétique peut activer un nombre d'unités non motorisées ne pouvant normalement pas se déplacer pendant cette phase égal à sa Valeur de Commandement. De telles unités doivent être à Portée de Commandement du QG. Le joueur Soviétique utilise le QG de la 40^{ème} Armée pour activer la 227^{ème} Division de Fusiliers à portée, et place un marqueur « Activated » dessus. La 227^{ème} dépense 2,5 PM pour entrer dans l'hex 1305 (1,5 PM pour entrer dans les hexs 1404, 1304 et 1305 le long de la route secondaire, plus 1 PM pour entrer dans la ZDC de la 20/10M). La 129^{ème} Brigade de Chars dépense 3,5 PM et entre aussi dans l'hex 1305. La 1^{ère} Brigade de Chars dépense 3 PM pour entrer dans l'hex 1406.

Autres Mouvements : L'unité de cavalerie 72+108/9 dépense ses 3 PM pour se déplacer dans l'hex 1806, et la 1^{ère} Division Motorisée de la Garde entre en pile sur la carte dans l'hex 2202, et dépense 1,5 PM pour se déplacer le long de la route principale jusqu'à Sumy. A Sumy, l'unité 2/4 des Fusées de la Garde dépense 4 de ses 6,5 PM restant pour traverser les hexs 2304, 2205 et 2105 jusqu'à l'hex 2107. Le joueur Soviétique doit bloquer l'approche vers Sumy, et ce régiment d'artillerie fera partie de cette force – c'est une bonne chose, car s'il est seul il ne pourra pas stopper le mouvement ennemi le long de la route secondaire de Sumy parce qu'il n'a pas de ZDC, et avec une force de défense de 1 lorsqu'il est seul, il serait une cible facile à éliminer.

Les trois unités de la Garde restantes dépensent 2,5 PM de plus pour entrer dans l'hex 2005 (un déplacement sur une route secondaire à travers des hexs non clairs coûte 1 PM par hex). Les trois unités ont maintenant dépensé 4 PM. Les deux unités motorisées ont encore 1 PM. La 12/1GdM et la 175/1GdM dépensent chacune ½ PM de plus pour terminer leur mouvement dans l'hex 1904. Le joueur Soviétique choisit de ne pas déplacer l'unité de cavalerie 5+136/9 pendant cette phase. Si elle reste adjacente aux deux régiments motorisés de la 16^{ème} Motorisée, les unités Allemandes ne sont pas éligibles pour le Mouvement de Réaction [RSB 14.11.a].

Ses mouvements terminés, le joueur Soviétique déclare maintenant une attaque sur l'hex 1306, et y place un marqueur « Declared Attack ».

Mouvement de Réaction : Les forces de l'Axe sont plus flexibles que les forces Soviétiques. Toute unité motorisée dans les trois hexs d'un hex du défenseur et qui n'est pas dans une ZDC Soviétique peut se déplacer de la moitié de sa CM. La seule ZDC où peut entrer une unité en réaction est la ZDC de l'attaquant dans l'hex du défenseur, et elle ne dépense pas de PM pour entrer dans cette ZDC [RSB 14.13]. La seule unité qualifiée

de l'Axe est l'unité de reconnaissance 341/16M (si les Soviétiques n'étaient pas restés adjacents au reste de la 16^{ème} Motorisée, la division entière aurait pu réagir avec des conséquences désastreuses pour les attaquants Soviétiques). La 341/16M dépense 3 de ses 4,5 PM pour traverser les hexs 1308 et 1307 pour entrer dans l'Hex du Défenseur en 1306.

Combat : Aucun camp n'a d'unités aériennes dans la Zone Prête, donc il n'y aura pas de SA. Aucun camp de dispose de soutien d'artillerie. Le rapport de base est de 3 contre 2 (9 facteurs d'attaque Soviétiques contre 6 facteurs de défense de l'Axe) est également le rapport final.

Ordres : Les unités Soviétiques en attaque sont toutes hors de Portée de Commandement du QG de la 40^{ème}, donc elles ne peuvent pas recevoir d'ordres d'attaque. Le joueur Allemand choisit de donner un ordre de Retraite Supplémentaire à l'Hex du Défenseur, et y place un marqueur face cachée (à nouveau, les forces de l'Axe sont plus flexibles que leur contrepartie Soviétique). La colonne de rapport de force 3-2 de la Table de Résultats des Combats a le potentiel pour punir sévèrement l'attaquant et le défenseur. Le joueur de l'Axe aurait pu choisir de donner un ordre Pas de Retraite. Le joueur de l'Axe aurait pu recevoir un DRM +1 qui aurait pu potentiellement nuire au résultat du combat du joueur Soviétique. Le revers de cet ordre est qu'un pas de perte supplémentaire est appliqué au résultat du combat imprimé [RSB 16.41]. Le joueur de l'Axe essaie d'éviter de perdre des pas, donc il ne choisit pas cet ordre. Le joueur de l'Axe retourne maintenant le marqueur d'Ordres pour que le joueur Soviétique puisse voir l'option de Retraite Supplémentaire.

Il n'y a pas de DRM. Bien que le joueur Soviétique a engagé deux unités blindées dans l'attaque, la division d'infanterie Soviétique n'est pas une des autres unités qualifiées pour permettre une attaque avec des Armes Combinées [RSB 15.67]. Bien que la 227^{ème} Fusiliers Soviétique et le 129^{ème} Chars attaquent à travers un côté d'hex de rivière, ce n'est pas le cas du 1^{er} Chars, donc le défenseur de l'Axe ne reçoit pas le DRM +1 pour le terrain défensif de la rivière. Le joueur de l'Axe choisit de donner un ordre de Retraite Supplémentaire au lieu de Pas de Retraite.

Le joueur Soviétique lance le dé et obtient 5. Le résultat est un pas de perte pour l'Attaquant plus un astérisque, et le Défenseur Retraite.

Le joueur Soviétique retourne la 227^{ème} Fusiliers sur sa face réduite. Le résultat astérisque ne s'applique pas parce que :

- Ce n'était pas une Attaque Obligatoire Soviétique.
- L'attaque n'était pas dirigée contre un fortin ou une ligne fortifiée.
- Il n'y a pas de considération de Ravitaillement d'Attaque.
- Comme il n'y a aucune unité qualifiée en défense, l'Attrition Blindée [RSB 16.32.c] ne s'applique pas.

Retraite et Avance : Comme le joueur de l'Axe a choisi une Retraite Supplémentaire, le joueur Soviétique fait maintenant retraiter chaque unité de l'Axe de trois hexs au lieu que le joueur de l'Axe fasse retraiter ses unités de deux hexs. Le joueur Soviétique ne peut pas faire retraiter ces unités intentionnellement dans une direction les menant à la destruction si une route plus sûre est disponible [RSB 16.41.b], mais il y a plusieurs routes plus sûres, et le joueur Soviétique choisit l'hex

1007 pour les deux unités. Le joueur de l'Axe regrette maintenant son choix de Retraite Supplémentaire.

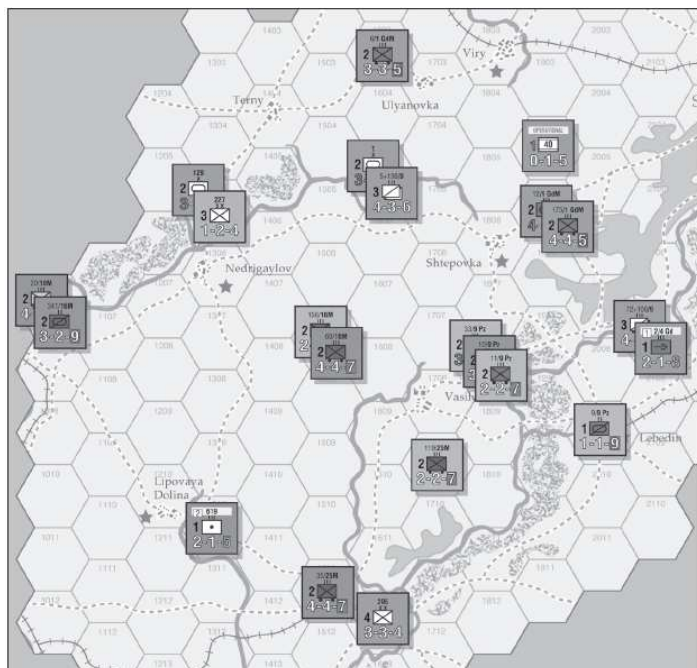
Le joueur Soviétique choisit de ne pas avancer. Laisser des unités dans l'hex 1306, un hex clair à proximité d'une puissante force de l'Axe ne semble pas prudent.

Phase de Mouvement Soviétique :

- Comme elle a été activée pendant la Phase de Mouvement Motorisé, la 227^{ème} Fusiliers n'est pas autorisée à se déplacer pendant cette phase, où elle pourrait normalement le faire.
- Le joueur Soviétique choisit de ne pas déplacer la 295^{ème} Fusiliers. Bien que seule et loin du gros des forces Soviétiques, elle reste une menace, et bloque des unités de l'Axe pour lui faire écran.
- Les unités de cavalerie se déplacent de toute leur CM pendant cette phase. L'unité 72+108/9 dépense 4,5 PM pour entrer dans l'hex 2107 (après être entrée dans l'hex 2007 à travers un côté d'hex de colline, le Soviétique utilise la route secondaire pour entrer en 2107) et renforce le bataillon de Fusées de la Garde 2/4. L'unité 5+136/9 dépense 3 PM pour entrer dans l'hex 1605.
- La 6/1Gd dépense 2 PM pour entrer dans l'hex 1703, et maintenant qu'elle est sur une route secondaire, elle dépense son dernier ½ PM pour entrer en 1603 par une route secondaire.
- La 12 et 175/1 GdM dépensent toutes deux 2 PM pour entrer dans l'hex 1906.
- La 1^{ère} Brigade de Chars dépense ½ PM pour entrer dans l'hex 1505 à travers un côté d'hex de route secondaire, puis dépense ses 2 PM restants pour traverser le côté d'hex de rivière en entrer en 1605 et s'empiler avec la cavalerie 5+136/9.
- La 129^{ème} Brigade de Chars reste avec la 227^{ème} réduite dans l'hex 1305, et le QG de la 40^{ème} Armée reste aussi dans l'hex 1904.

Il n'y a pas d'actions à effectuer pendant le Segment du Génie Soviétique. Le jeu passe maintenant à l'Interphase de Changement de Tour.

Le marqueur « Activated » est retiré de la 227^{ème} Fusiliers, et le marqueur de tour est avancé dans la case GT 51.



Tour de Jeu 51

Segment Stratégique : Toutes les actions du Segment Stratégique ont été annulées ou effectuées à l'avance pour le scénario, sauf pour :

- Les renforts – Le joueur Soviétique met de côté l'unité 126+205 AA qui doit entrer pendant son Segment de Joueur. Le joueur Soviétique place aussi les unités aériennes de renforts MiG-3 et SB dans la Zone Prête des unités aériennes Soviétiques. Le joueur de l'Axe reçoit aussi une unité aérienne en renfort, un Bf109. Elle est placée dans la Zone Prête de la Fiche de Statut des Unités Aériennes de l'Axe.
- La Préparation Aérienne : Les deux joueurs doivent maintenant faire des jets pour chaque unité dans la Zone Mission Accomplie pour déterminer si elles vont dans la Zone Prête ou si elles restent sur place. Le joueur Soviétique déplace chaque unité sur un jet de 1 à 8, et il n'y a pas de DRM. Il lance un 6 pour l'unité de SB et un 3 pour l'unité I-16. Le joueur de l'Axe lance un 7 et son unité He111 entre également dans la Zone Prête.
- L'Interdiction Aérienne : Le joueur de l'Axe choisit d'engager son chasseur Bf109 qui vient d'arriver et l'unité de bombardiers He111 en mission d'Interdiction Aérienne dans l'hex 1904.

L'intention est de dégrader les capacités du QG de la 49^{ème} Armée en réussissant à l'interdire. Le revers pour le joueur de l'Axe est qu'il n'aura aucune unité aérienne pour contrer les unités aériennes Soviétiques pendant les segments de joueurs à venir. Les deux unités aériennes sont placées face cachée dans l'hex d'interdiction.

Le joueur Soviétique doit choisir s'il contre ou non la mission de l'Axe avec ses chasseurs. Bien qu'il a deux unités, elles sont toutes deux grandement inférieures en capacités de combat face au Bf109, et les probabilités de destruction d'un ou deux des chasseurs sont élevées.

Le joueur Soviétique engage ses deux unités de chasseurs. Le joueur de l'Axe révèle ses deux unités aériennes. Le He111 ne peut faire que de l'interdiction comme Mission. Le Bf109 peut faire deux choses. Il peut interdire ou engager le combat aérien. Le joueur de l'Axe déclare qu'elle sera une unité qui Tire [RSB 17.31.b.2].

Initiative Aérienne : On lance le dé pour déterminer si les unités qui Tirent de l'un des camps ont l'Initiative [RSB 17.32]. Le dé donne un 5, ce qui donne l'initiative au Bf109 de l'Axe.

Le joueur de l'Axe décide que son Bf109 engagera l'unité MiG-3, et laisse passer le I-16 pour attaquer son unité He111.

Le Bf109 lance sur la colonne +2 et obtient un 2. Le MiG-3 est détruit, mais le tir est simultané entre les unités. Le MiG-3 obtient un 10 sur la colonne -2, ce qui ne donne aucun résultat. Le MiG-3 va dans la Zone Détruite et le Bf109 retourne dans la Zone Mission Accomplie.

Le I-16 fait son jet contre le He111 sur la colonne -1 et obtient un 2. Le He111 abandonne et retourne dans la Zone Mission Accomplie (comme c'est une unité en Mission, elle ne peut pas tirer en retour). Il n'y aura pas d'interdiction de l'hex 1904, et le QG de la 40^{ème} Armée sera capable de donner un ordre, d'activer une unité non motorisée, et de permettre à une unité motorisée de réagir.

Le tutoriel s'arrête ici. Le joueur Soviétique a établi une solide ligne défensive, et le joueur de l'Axe ne sera pas capable d'attaquer des hexs avec un rapport élevé comme il l'a fait au TJ 50. De plus, le Soviétique a un potentiel pour deux DRM de combat parce que ses deux bombardiers SB n'auront pas d'opposition aérienne de l'Axe—juste le tir AA de l'Axe. Jusqu'ici les jets de dés ont été généralement en faveur du joueur de l'Axe, mais cela changera probablement. Il est virtuellement certain que le joueur de l'Axe commencera à subir des pertes importantes, et l'issue de ce scénario restera probablement incertaine jusqu'au dernier jet de dé. Vous pouvez jouer le reste de ce scénario à partir d'ici, ou bien le recommencer au début.

10.5 Scénario 5 : Vers Kharkov

Résumé Historique

Avec la conclusion des opérations de la Poche de Kiev, la focalisation sur l'action en Russie s'est décalée au nord, pour l'offensive finale Allemande contre Moscou, l'Opération Typhon. En suivant les nouvelles directives de Berlon, la 2^{ème} Armée Allemande et le Groupe de Panzers de Guderian ont quitté l'Ukraine, emmenant avec eux quelques unités assignées à la base au Groupe d'Armée Sud, y compris un corps motorisé entier [voir le scénario 4]. D'une manière similaire, vers la fin septembre, la 11^{ème} Armée Allemande est partie au sud en Crimée. Le Groupe d'Armée Sud pourrait faire face à une opposition très affaiblie, mais elle était elle-même très affaiblie par les transferts et devait toujours faire face à la même taille de front et changer de priorités pour des objectifs distants.

Malgré les moyens réduits, une offensive générale était entièrement lancée le 1^{er} octobre, coïncidant avec Typhon. En conséquence d'une planification opérationnelle confuse, les armées de l'Axe ont été envoyées dans plusieurs directions en même temps. La 6^{ème} Armée a commencé une avance vers Kharkov sans inspiration tandis que la 17^{ème} Armée était dirigée vers la rivière Donets puis dans la région industrielle de Donbas avec Voroshilovgrad comme objectif. Seul le Groupe de Panzers de Kleist a obtenu de réels succès. Il s'est facilement infiltré à travers les défenses de la 12^{ème} Armée juste à l'ouest de Pavlovgrad puis à pris au sud pour se retrouver à l'arrière du front sud des 9^{ème} et 18^{ème} Armées Soviétiques, rencontrant les éléments de la 11^{ème} Armée près de Berdyansk [voir scénario 3]. Le retrait du gros de ces deux armées ouvrit pratiquement la porte de Rostov. Pratiquement, la seule chose qui défendait la Russie dans ce secteur, c'était la boue.

La 17^{ème} Armée a réussi à démarrer rapidement mais a du faire beaucoup d'efforts pour soutenir les flancs de la 6^{ème} Armée et de la 1^{ère} Armée de Panzers. Cela permit à la féroce résistance Soviétique de se développer devant Krasnograd fin septembre, à tel point qu'une division de Panzers a été appelée à la rescousse. Mais même avec cet ajout, la force de l'armée continuait à se dissiper car elle poursuivait divers objectifs : Kharkov au nord, la rivière Donets à l'est, et Voroshilovgrad au sud-est. La 17^{ème} Armée a pris Lozovaya le 10 octobre mais fut bientôt arrêtée par le froid, la pluie et l'épuisement.

La 6^{ème} Armée a subi de graves retards pour se concentrer sur un objectif et même lorsque son attaque gagnait en puissance, la 38^{ème} Armée Soviétique a contre attaqué ; une attaque particulièrement violente avec des blindés le 14 octobre. Les Soviétiques de la région avaient récupéré et garnissaient une nouvelle ligne de front complète avec de bonnes troupes, mais ils étaient étendus de façon tellement mince qu'ils ne pouvaient que réagir aux événements. Pratiquement sans unités motorisées et

avec un piètre soutien logistique (car les ponts du Dniepr n'avaient pas encore été reconstruits), la 6^{ème} Armée semblait faire du sur-place. Elle a raté l'opportunité de prendre l'avantage des trous dans la ligne pour encercler encore plus d'unités Soviétiques. Malgré les difficultés, l'armée a réussi à capturer Kharkov le 24 octobre après de lourds combats et de là, envoyer des détachements avancés pour établir des têtes de ponts à travers la Donets. A ce moment, la 6^{ème} Armée était épuisée et devait passer l'hiver ici. Les Soviétiques avaient reculé jusqu'à la rivière Oskol et étaient étonnés de ne pas avoir été poursuivis. Puis ils ont rapidement réoccupé le no man's land entre les lignes de front.

Vers la fin octobre le Groupe d'Armée Sud avait stoppé les opérations sauf dans la zone de la 1^{ère} Armée de Panzers (alors renommée « Groupe de Panzers »). A cause de la boue, d'importantes contraintes logistiques, et d'un bas niveau de motorisation, seuls de petits détachements pouvaient manœuvrer. Heureusement pour le Groupe d'Armée Sud, Berlin était d'accord sur le fait qu'ils avaient en majorité atteint leurs objectifs provisoires, laissant Rostov à la 1^{ère} Armée de Panzers [voir scénario 7], et n'étaient plus sous la pression des Soviétiques. Le plan était qu'une fois le ravitaillement accumulé et les têtes de voies avancées, le Groupe d'Armée pourrait reprendre son avance sur le Don et la Volga. Telles que les choses se sont produites, cela ne devait pas arriver avant le prochain été.

Nécessaire :

1. Cartes J, K, KK et R
2. Fiches de Placement
 - Axe Deux Recto
 - Soviétique Un Verso
 - Soviétique Deux Verso
3. Unités : Consultez les Fiches de Placement

10.51 Durée du Scénario

Il y a vingt tours. Commencez au TJ51 et terminez au TJ70. La météo est automatiquement Claire (pas de Tempête) pendant le TJ51. Utilisez la Table Météo pour tous les tours suivants.

10.52 Zone de Jeu du Scénario

Utilisez toute la surface des cartes J, K, KK et R.

10.53 Placement

- a. Le joueur Soviétique se place en premier.
- b. Résolvez la Préparation Aérienne à partir du TJ52.
- c. Placement des Marqueurs
 1. Mettez les marqueurs de PV à cinquante huit (58).
 2. Mettez le marqueur de Remplacements Soviétiques et d'Attaques Obligatoires Soviétiques Non Faites à zéro (0).
 3. Le joueur Soviétique utilise la Table de Remplacements à partir du TJ51.

10.54 Règles Spéciales du Scénario

a. Retrait de Crimée de l'Axe

1. Le joueur de l'Axe est obligé de faire partir de Crimée diverses unités sur plusieurs tours, le premier groupe devant partir au TJ53. A chaque tour de départ, le joueur de l'Axe doit faire partir les unités exactes indiquées sur sa Fiche de Placement, aux niveaux de forces indiqués. Ces unités sont obligées de se déplacer sur la carte puis de

la quitter [LJ 3.3] par l'hex J3733 au tour de sortie indiquée ou bien lors d'un tour précédent. Evidemment, les unités Soviétiques bloquant l'hex de sortie doivent être repoussées ou détruites pour pouvoir terminer la sortie avant la fin du tour de départ.

2. Le joueur de l'Axe perd 1 PV par tour, à partir de la fin du tour de départ, si toutes les unités du groupe devant terminer leur départ ne sont pas sorties, quel que soit le nombre d'unités ou de groupes n'ayant pas terminé leur départ.

EXEMPLE : Les unités du TJ53 et du TJ64 ont toutes terminé leur sortie de carte aux tours indiqués. Les unités du TJ57 et du TJ62 ne sont pas sorties avant le TJ64. Aucune pénalité de PV n'est subie pendant les TJ 53 à 56 car les unités du TJ53 sont sorties à temps. Le joueur de l'Axe perd 7 PV car les unités du TJ57 sont sorties sept tours plus tard. Les unités du TJ62 sont aussi sorties au TJ64, mais aucun PV supplémentaire n'est perdu car la pénalité s'applique déjà pour les unités du TJ57.

Note : Le départ de Crimée de l'Axe est le seul qui nécessite que des unités se déplacent sur la carte avant d'en sortir. Tous les autres départs nécessitent seulement de prendre les pions et de les retirer du jeu. Nous avons choisi cette solution de conception pour que le joueur de l'Axe soit face au même dilemme que sa contrepartie historique a eu à gérer pour l'allocation de ses troupes. Il a l'ordre de capturer la Crimée mais la seule entrée viable est bloquée par les unités de combat Soviétiques (dans et autour de l'hex J3632). Evidemment, elles doivent être repoussées pour permettre le départ.

3. Les unités partant avec un niveau de force inférieur à celui indiqué entraînent la soustraction de PR parmi ceux disponibles pour combler le déficit et terminer le départ. Il n'est pas nécessaire de suivre la procédure de remplacement complète pour les restaurer avant leur sortie. S'il n'y a pas suffisamment de PR disponibles, retirez immédiatement suffisamment de pas d'autres unités du même type déjà en jeu (et en Ravitaillement Général).
4. Si des unités Soviétiques bloquent l'hex de sortie ultérieurement, les unités sorties ne reviennent pas, le départ n'est pas annulé.

b. Garnisons Soviétiques : Consultez la Table de Remplacements Soviétiques sur la Fiche de Placement Deux pour la libération normale des garnisons.

c. Sources de Ravitaillement Soviétiques : Tout hex de Voie Ferrée sur le bord nord de la carte KK et les bords nord, sud et est de la carte R, l'hex J3733 et toute ville majeure amie.

d. Sources de Ravitaillement de l'Axe : Tout hex de Voie Ferrée des bords nord et ouest de la carte K et du bord ouest de la carte J. Les unités de bases sont disponibles pour le placement avancé des URM et des Dépôts de Ravitaillement si leurs réseaux ferroviaires vers les hexs de sources de ravitaillement au bord de la carte restent intacts.

e. Remplacements Soviétiques : Voir la Table de Remplacements Soviétiques.

10.55 Conditions de Victoire

Voir le Tableau des Conditions de Victoire.

10.6 Scénario 6 : Vers Rostov

Situation Historique

A la fin de l'automne 1941, le Groupe d'Armée Sud a fait une dernière avancée à Rostov sur le Don. Souvent appelée la « porte du Caucase », Rostov devait détenir la clé de la campagne au sud pour l'année à venir. L'offensive Allemande a commencé le 5 novembre et à peut être plus combattu la boue que les Russes. La 14^{ème} Division de Panzers Allemande et le 49^{ème} Corps de Montagnards ont poussé à l'ouest en faisant un mouvement d'enveloppement dirigé à travers Shakty et Novochoerkassk. Les Allemands furent stoppés par un mauvais temps continu et ce qui s'est révélé être une forte défense par les 9^{ème} et 18^{ème} Armées reconstruites du Front Sud Soviétique. Sentant une opportunité, les Soviétiques ont envoyé la 37^{ème} Armée reconstruite dans la région, et ont lancé une contre-offensive le 17 novembre avec les deux autres armées.

Après avoir regroupé ses troupes motorisées, le commandement Allemand a lancé son avance finale sur Rostov le 16 novembre avec le 3^{ème} Corps de Panzers. Concentré sur un front étroit avec du soutien d'artillerie et aérien, il a percé le front Soviétique en deux jours. Le 20, les premiers Allemands sont entrés dans Rostov et avant la fin de la journée la moitié de la ville était occupée. Néanmoins, dans les environs de la ville et particulièrement sur le flanc nord, les allemands étaient sensiblement en infériorité numérique. Leur situation était précaire.

Un Front Sud Soviétique alors supérieur avançait avec succès, mais lentement, contre le flanc nord Allemand, puis s'est momentanément arrêté sur la rivière Tuzlov. La position qu'il occupait représentait une menace considérable pour les forces Allemandes à Rostov qui étaient maintenant attaquées depuis pratiquement toutes les directions. Le 28, von Rundstedt ordonna un repli hors de Rostov, mais le 30, Hitler annula cet ordre. C'est à cause de ça que von Runstedt abandonna le commandement du Groupe d'Armée Sud. Hitler nomma ensuite le Maréchal von Rychenau au commandement. Cependant, Rychenau ne pouvait rien faire pour changer la situation globale et donc la 1^{ère} Armée de Panzers reprit son repli, finissant par s'arrêter sur la ligne de la rivière Mious le 2 décembre.

L'annulation des ordres d'Hitler coûta leur commandant aux Allemands, mais cela préserva leur armée et ils tenaient toujours des positions valables pour reprendre l'offensive. Les Soviétiques avaient subi des pertes légères en comparaison, seulement 33000 pertes et 42 chars pendant la phase offensive. Les Soviétiques ont décrit l'Opération Rostov dans leurs histoires comme la première opération offensive ayant créé des conditions favorables pour que l'Armée Rouge Soviétique reprenne l'offensive sur Moscou.

Nécessaire :

1. Carte R
2. Fiches de Placement
 - Axe Trois Verso (imprimée sur la carte R).
 - Soviétique Trois Verso (imprimée sur la carte R).
3. Unités : Voir les Fiches de Placement.

10.61 Durée du Scénario

Il y a quinze tours de jeu. Commencez au TJ69 et terminez au TJ83. La météo est automatiquement Gel pour le TJ69. Utilisez la Table Météo pour tous les autres tours.

10.62 Zone de Jeu

Utilisez toute la carte R.

10.63 Placement

a. Le joueur Soviétique se place en premier.

b. Préparation Aérienne

1. Réolvez la Préparation Aérienne à chaque tour à partir du TJ70. La préparation a déjà été prédéterminée pour le TJ69.
2. Appliquez un DRM +2 à tous les jets de Préparation pour l'unité de l'Axe « Ju87 ».
3. Appliquez un DRM +1 à tous les jets de Préparation Aérienne Soviétique si une unité de combat de l'Axe est présente dans l'hex R4029 (Rostov) ou dans un hex adjacent.

c. Placement des Marqueurs

1. Mettez les marqueurs de PV à zéro.
2. Aucun marqueur de Remplacements de l'Axe n'est utilisé. Il n'y a pas de Remplacements de l'Axe dans ce scénario. Les résultats de Fortins sur la Table de Remplacements Soviétiques comportant un « E » impliquent également de traiter Voroshilovgrad (R3012) comme une ville majeure dans ce cas [RSB 7.2a]. Mettez les marqueurs de Remplacements Soviétiques à zéro.
3. Ignorez les résultats d'Attaques Obligatoires sur la Table de Remplacements Soviétiques avant le début du TJ70.

10.64 Règles Spéciales du Scénario

a. Il n'y a pas d'obligation de Garnison pour l'Axe.

b. Sources de Ravitaillement

1. Sources de Ravitaillement de l'Axe : Hexs de route principale 1019, 1020, 1036 et 1037.
2. Sources de Ravitaillement Soviétiques : Hexs de route principale et de Voie Ferrée 1001, 1003, 2001, 3601, 4039, 4138, 4814, 4834 et 4836 et les deux hex de Rostov.

c. Capacité Ferroviaire

1. Axe : Aucune.
2. Soviétique : 6 points d'empilement par tour.

d. Le QG Non-Op de la 56^{ème} Armée

1. Il ne peut pas entamer la procédure de récupération avant le TJ72. Il devient automatiquement Opérationnel au TJ74 s'il ne l'était pas déjà.
2. Il ne peut pas se déplacer tant qu'il n'a pas retrouvé son statut Opérationnel.
3. Il ne peut pas se dissoudre.

e. Entrée des Renforts

1. Les renforts Soviétiques entrent comme indiqué sur la Fiche de Placement. Les URM entrent par n'importe quelle source de ravitaillement amie.
2. Les renforts de l'Axe entrent comme indiqué sur la Fiche de Placement. Les URM entrent par n'importe quelle source de ravitaillement amie.
3. En fonction de leur disponibilité selon le tour, chaque joueur peut faire entrer autant de Groupes de Renforts Spéciaux, comme il l'entend, avec une cadence d'un Groupe par tour.

- f. Les hexs de la ville de Rostov apportent un DRM +1 au lieu d'un DRM +2 normal pour une ville majeure. [les autorités Soviétiques locales n'avaient pas réussi à préparer les défenses de la ville].

10.65 Plans de Victoire de l'Axe

Le 6 septembre Hitler donna la Directive 35. Elle demandait à reprendre « l'avance sur Moscou » et la destruction simultanée du Front Sud Soviétique et la continuation de l'avance vers Rostov. Ce plan était en fait un compromis d'idées divergentes qui s'étaient développées pendant l'été et l'automne. Avec la grande réussite initiale de l'avance sur Moscou, l'offensive « Typhon », Hitler fit pression pour atteindre encore plus d'objectifs divergents. Avec son rêve de solution militaire complète à l'Est, il renouvela ses demandes d'objectifs impossibles bien à l'est de Moscou et Rostov, en général sur la ligne Vologda-Gorki-Stalingrad-Maïkop (tous bien loin de la carte). Finalement, le plan d'Hitler devient le plan officiel mais il était devenu militairement impossible à réaliser.

- a. Il y a deux Plans de Victoire possibles qui peuvent s'appliquer pendant le déroulement du scénario. Le Plan de Victoire qui s'applique détermine la colonne à utiliser sur le Tableau des Points de Victoire, et donc le nombre de PV à gagner. Ignorez l'autre colonne. Le joueur de l'Axe commence avec le Plan Compromis. Pendant la partie, ce plan peut changer pour le Plan d'Hitler selon les résultats obtenus sur la Table de Plan de Victoire.
- b. **Plan Compromis.** Le scénario commence avec ce Plan. Toutes les règles sont écrites en supposant que le Plan Compromis s'applique.
- c. Au TJ77, le joueur de l'Axe détermine s'il y aura un changement du Plan de Victoire. Il lance un dé et consulte la Table de Plan de Victoire. Selon le résultat, soit il continue avec le Plan Compromis, soit il passe au Plan d'Hitler.

d. Effets du Plan Hitler

- Le joueur de l'Axe peut construire des Fortins. Cela continue même si le Plan d'Hitler est annulé ultérieurement [LJ 10.75e]. Le joueur de l'Axe peut commencer la construction d'autant de Fortins qu'il le souhaite à chaque tour [RSB 18.3.5] mais seule une unité du génie peut construire un fortin.
- Ordres Pas de Retraite.** Cela s'applique automatiquement à toutes les unités Allemandes qui se défendent dans une situation de combat où le rapport de force initial (avant la réaction) est de 5-1 ou moins. Utilisez un marqueur « No Retreat ». Ceci ne s'applique pas aux autres nationalités de l'Axe empiilées avec une unité Allemande. Le joueur Soviétique doit annoncer son rapport de force initial pour chaque combat avant la phase de réaction de l'Axe.
- Garnisons.** Placez un marqueur de Garnison dans tous les hexs où une unité Allemande occupe un fortin ami (sauf si une unité du génie occupe un fortin sans autres unités Allemandes dans son hex). Toute unité Allemande traversant l'hex de garnison, ou qui y reste, rejoint également cette garnison. On peut libérer un hex de garnison par tour pendant la phase de remplacements.
- Le joueur de l'Axe gagne 2 PV si, à n'importe quel moment où le Plan d'Hitler s'applique, et que n'importe quelle unité SS reste dans un hex de Rostov pendant au moins une phase de jeu complète. Ces PV ne sont pas

gagnés si le joueur gagne des PV pour un hex de Rostov à la fin du scénario ou si les conditions sont remplies après que le Plan d'Hitler a été annulé.

NOTE DE CONCEPTION : Cela représente essentiellement une victoire de propagande et ce sont les bonnes troupes politiques qui doivent l'obtenir. Pour bien jouer, nous encourageons fortement le joueur de l'Axe à avancer tant qu'il est sous le Plan d'Hitler.

- e. **Annulation du Plan d'Hitler :** Si le Plan d'Hitler est enté en vigueur, le joueur de l'Axe peut choisir de l'annuler et de revenir au Plan Compromis. Il peut le faire n'importe quand à partir du TJ78 en dépensant 5 PV. Il ne pourra pas ensuite revenir au Plan d'Hitler. Lorsque le Plan d'Hitler est annulé, utilisé le Tableau de Victoire du Plan Compromis. Les PV gagnés pendant que le Plan d'Hitler était en vigueur ne sont pas perdus ni ajustés ; ils restent.

NOTE DE CONCEPTION : Nous ne voulions pas qu'un joueur se retrouve coincé avec des conditions de victoire impossibles, bien que sa contrepartie historique, Runstedt se soit retrouvé dans cette situation. Il a choisi de désobéir à Hitler et en a immédiatement payé le prix en perdant sa position de commandant. Le lourd tribut en PV représente ce choix.

10.66 Conditions de Victoire

- a. Si le joueur Soviétique fait sortir quatre unités de combat par le bord ouest de la carte R, entre les hexs R1024 et R1039, il gagne automatiquement et immédiatement la partie, quel que soit le total de PV.

NOTE DE CONCEPTION : Nous doutons que cela se produise jamais, mais cela empêche certaines situations de se produire. Cela représente aussi que si tellement de Russes arrivent dans les zones arrières de l'Axe, les forces de l'Axe en Crimée seraient menacées et que l'offensive contre Rostov devrait probablement être annulée pour contrer la menace.

- b. **Niveaux de Victoire :** Voir le Tableau des Conditions de Victoire.

10.7 Scénario 7 : Campagne de Kiev à Rostov

Nécessaire :

- Cartes J, K, KK et R.
- Fiches de Placement
 - Axe Un Verso
 - Axe Deux Recto
 - Soviétique Un Verso
 - Soviétique Deux Recto
 - Soviétique Trois Recto
- Unités : Consultez les Fiches de Placement.

10.71 Durée du Scénario

Il y a cinquante sept (57) tours. Commencez au TJ29 et terminez au TJ85. Le temps est automatiquement Clair (pas de Tempête) pour les TJ29 et 30. Utilisez la Table Météo pour tous les autres tours.

10.72 Zone de Jeu du Scénario

Utilisez toute la surface des cartes J, K, KK et R.

10.73 Placement

- a. Le joueur Soviétique se place en premier.

b. Préparation Aérienne : Résolvez la Préparation Aérienne à chaque tour à partir du TJ30.

c. Placement des Marqueurs

1. Placez les marqueurs de PV à huit (8).
2. Placez les marqueurs de Remplacements et d'Attaques Obligatoires Non Faites Soviétiques à zéro.
3. Placez deux marqueurs de pont détruit sur leur face 2 dans les hexs K1421 et K1422 (les deux ponts ferroviaires sont détruits).

NOTE DE JEU : Le joueur Soviétique serait bien avisé de détruire rapidement les ponts restants sur le Dniepr.

d. Unités de Départ

1. Pour l'Axe, utilisez le Recto de la Fiche de Placement Deux.
2. Pour les Soviétiques, utilisez le Recto de la Fiche de Placement Deux.

e. Renforts et Remplacements

1. **Renforts Soviétiques :** Consultez le Recto de la Fiche de Placement Trois Soviétique. Utilisez les quinze Groupes de Renforts Spéciaux.
2. **Remplacements Soviétiques :** Utilisez la Table de Remplacements B pendant les tours indiqués, puis la Table C pour le reste de la partie.
3. **Renforts et Remplacements de l'Axe :** Consultez le Verso de la Fiche de Placement Un de l'Axe. Utilisez les neuf Groupes de Renforts Spéciaux.
4. Comme la carte R est utilisée, les renforts Soviétiques indiqués sur la Fiche de Placement comme arrivant par le bord est de la carte J ou KK arrivent à la place par le bord est de la carte R.

10.74 Règles Spéciales du Scénario

- a.** Utilisez les Règles Spéciales LJ 10.24 et 10.25, et aussi LJ 10.54.

10.75 Conditions de Victoire

- a.** Consultez le Tableau des Conditions de Victoire.
- b.** En combinant ce jeu avec le scénario de campagne d'AGS (scénario 5 d'AGS) additionnez les PV gagnés dans la partie d'AGS avec ceux gagnés dans cette partie et comparez le total aux Niveaux de Victoire indiqués dans la colonne « avec AGS » du Tableau des Conditions de Victoire.
- c.** Pour les PV de localisations communs aux deux jeux, utilisez les gains de PV indiqués dans *Kiev to Rostov*.
Note : Seuls les PV de Kiev varient entre les deux jeux.

11.0 Exemples de Jeu

11.1 Exemples de Missions Aériennes

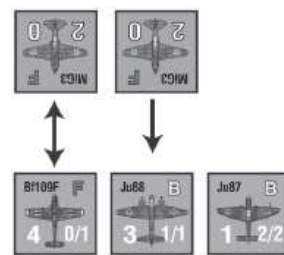
Note : Le nombre maximum d'unités aériennes que chaque joueur peut assigner à une même mission aérienne (Interdiction ou SA) est trois.

Exemple 1 : Interdiction

N'importe quel hex de la carte peut être un hex de mission pour une mission d'Interdiction. Pendant la Phase d'Interdiction de l'Axe, le joueur de l'Axe déclare une mission d'Interdiction contre un hex contenant un QG Soviétique. Le joueur de l'Axe

prend une unité de Bf109f (chasseur), une unité de Ju87B (bombardier) et une unité de Ju88B (bombardier) dans la Zone Prête de la Fiche de Statut Aérien et les place face cachée dans l'hex de mission.

Le joueur Soviétique décide de s'opposer à la mission avec deux MiG-3F (chasseurs) dans la Zone Prête de la Fiche de Statut Aérien, et les place face visible dans l'hex de mission. Comme les deux joueurs ont des unités aériennes dans l'hex de mission, ils doivent maintenant résoudre un Combat Aérien.



Eclaircissement : En Combat Aérien, toutes les unités aériennes sont soit des unités en mission, soit des unités qui tirent. Les bombardiers (unités aériennes de Type B) sont faciles à classer. Elles sont toujours des unités en mission. Leur Valeur de Combat Aérien n'est utilisée qu'en défense. Elles ne tirent jamais pendant le Combat Aérien. De nombreuses unités de chasseurs (unités aériennes de Type F) ont un rôle double, possédant également des valeurs de SA ou d'Interdiction ainsi qu'une Valeur de Combat Aérien (VCA). Lorsque des chasseurs à rôle double sont présentes en combat aérien, leur propriétaire doit immédiatement et définitivement déclarer si ce sont des unités en mission (en SA ou Interdiction selon leurs valeurs et n'utilisent leur VCA qu'en défense) ou des unités qui tirent (et utilisent leur VCA pour tirer sur les unités adverses).

Le joueur de l'Axe révèle ses trois unités aériennes. Comme le Bf109 est à rôle double, le joueur de l'Axe annonce que ce sera une unité qui tire pour ce Combat Aérien.

Le joueur de l'Axe lance un dé et consulte la Table d'Initiative Aérienne. Le résultat de « 1 » indique que l'Axe a l'Initiative avec un Avantage Tactique Local. L'Initiative de l'Axe permet au joueur de l'Axe, dans certaines limites, de structurer la correspondance des unités aériennes opposées pour la résolution du Combat Aérien. L'Avantage Tactique Local ne s'applique qu'à un éventuel second round de Combat Aérien, et sera couvert plus tard. Les unités adverses doivent être opposées une à une, donc le joueur de l'Axe alloue son Bf109 contre une unité de MiG-3. Le joueur de l'Axe doit maintenant allouer une unité en mission contre le MiG-3 qui reste parce qu'il n'a plus d'autres unités qui tirent de disponible. Comme c'est à lui de choisir l'unité en mission à utiliser, il prend le Ju88 avec sa VCA de trois au lieu du Ju87 avec sa VCA de un. Il sera bien plus difficile pour le MiG-3 d'endommager ou faire abandonner le Ju88. Si le joueur Soviétique avait eu l'Initiative, il aurait choisi le Ju87 qui est plus faible.

Toutes les unités tirent simultanément en Combat Aérien. Les unités en mission ne tirent pas—elles se défendent seulement avec leur VCA. Le joueur Soviétique tire sur le Ju88 avec son MiG-3 sur la colonne -1 de la Table de Combat Aérien (VCA du MiG-3 de 2 moins la VCA de 3 du Ju88). Il obtient un 6 et un résultat Pas d'Effet.

Maintenant les deux joueurs tirent dans l'engagement Bf109 contre MiG-3. Le joueur Allemand tire sur la colonne +2 (VCA de 4 du Bf109 moins la VCA de 2 du MiG-3) et le joueur tire sur la colonne -2 (VCA de 2 du MiG-3 moins la VCA de 4 du Bf109). Le joueur de l'Axe obtient un 5, ce qui endommage le

MiG-3. Le joueur Soviétique obtient un 3 ce qui n'a aucun effet. Le MiG-3 retourne dans la Zone Endommagée. Le Bf109 reste pour un second round grâce à l'Avantage Tactique Local.

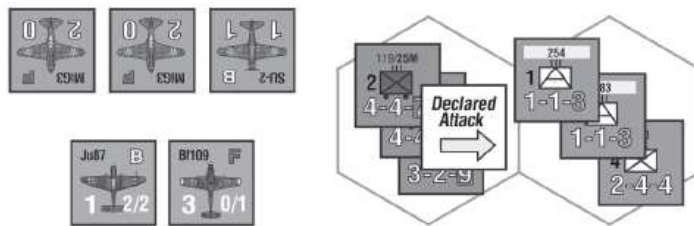
Dans la plupart des cas le Combat Aérien serait maintenant terminé. Cependant, comme le joueur de l'Axe a reçu un Avantage Tactique Local, toute unité qui tire de l'Axe non engagée peut choisir une nouvelle cible et tirer à nouveau. La seule unité qui tire de l'Axe, le Bf109 n'est pas engagé (son adversaire, le MiG-3 du round précédent est reparti dans la Zone Endommagée). La seule unité Soviétique qui reste est l'autre MiG-3. Le joueur de l'Axe tire à nouveau sur la colonne +2 et obtient un 3, ce qui donne un résultat « détruit ». Le MiG-3 est immédiatement envoyé dans la Zone Détruite Soviétique. Comme c'était une cible dans une situation d'Avantage Tactique Local, elle ne peut pas tirer en retour.

Le Combat Aérien est terminé. Toutes les unités qui tirent restantes (dans ce cas, le Bf109) retournent dans leur Zone Mission Accomplie respective. Le Ju87 et le Ju88 continuent la mission d'Interdiction.

Le joueur Soviétique est capable de faire un tir AA parce qu'un QG occupe l'hex de mission (il aurait aussi pu occuper un des six hexs adjacents à l'hex de mission). Le QG apportera un DRM +1 à chaque jet de tir AA Soviétique. Le Soviétique tire sur le Ju88. Le dé donne un 8 (modifié en 9 grâce au DRM du QG), obtenant un résultat Abandon. Le Ju88 est immédiatement placé dans la Zone Mission Accomplie de l'Axe. Le jet contre le Ju87 donne un 5, mais cette fois le DRM du QG est annulé par le DRM de -1 contre les tirs AA du Ju87. Le résultat final reste « 5 », ce qui donne « Pas d'Effet » sur la table. Le Ju87 reste dans l'hex de mission après le Combat Aérien et le Tir AA, donc il accomplit automatiquement sa mission. Le joueur de l'Axe reçoit un niveau d'Interdiction dans l'hex de mission pour chaque point de Valeur d'Interdiction de l'Axe restant dans l'hex (avec un maximum de deux niveaux). Le Ju87 a deux points d'interdiction, donc le joueur de l'Axe place un marqueur d'Interdiction de Niveau Deux dans l'hex de mission et place le Ju87 dans la Zone Mission Accomplie. La mission aérienne est terminée. Le marqueur d'interdiction reste dans l'hex de mission jusqu'à ce qu'il soit retiré pendant l'Interphase de Changement de Tour. Jusqu'à son retrait, il transforme l'hex de mission et les six hexs adjacents en Zone d'Interdiction affectant le joueur Soviétique (pour une liste complète des effets de l'Interdiction, consultez la section Air des aides de jeu).

Exemple 2 : SA

Situation : Le joueur de l'Axe a déclaré une attaque contre un hex contenant plusieurs unités Soviétiques, dont deux sont des unités AA. Un marqueur d'Attaque Déclarée a été placé dans l'hex. Au début de la Phase de Combat de l'Axe, le joueur de l'Axe alloue toutes les missions de SA qu'il souhaite faire, et l'une d'entre elle est allouée à cette Attaque Déclarée. Contrairement à l'interdiction, les seuls hexs de mission autorisés pour les missions de SA sont les hexs comportant un marqueur d'Attaque Déclarée. Le joueur de l'Axe alloue depuis la Zone Prête un Bf109 et un Ju87, et les place face cachée dans l'hex de mission. Lorsque l'attaquant (ici le joueur de l'Axe) a alloué toutes ses missions de SA, le joueur en défense alloue ses missions de SA dans n'importe quels hexs comportant un marqueur d'Attaque Déclarée. Le joueur Soviétique alloue deux chasseurs MiG-3 et un bombardier SU-2 de la Zone Prête en mission de SA dans l'hex de l'exemple, et place les unités face visible sur la carte.



Comme les deux joueurs ont des unités aériennes dans un hex de mission, il y a un Combat Aérien.

1. Le joueur de l'Axe n'a pas besoin de déclarer son Bf109 comme unité qui tire—elle l'est automatiquement car elle a une valeur de SA de zéro.
2. Le joueur de l'Axe vérifie l'Initiative Aérienne en lançant un dé et en consultant la Table d'Initiative Aérienne. Le jet donne un 6, ce qui indique que toutes les unités qui tirent retournent dans leur Zone Mission Accomplie respective. Le reste de la procédure de Combat Aérien est donc ignoré.

Les unités en mission des deux joueurs doivent subir un tir AA, car les deux camps ont des unités qualifiées pour faire un tir AA dans l'hex de mission ou dans un hex adjacent.

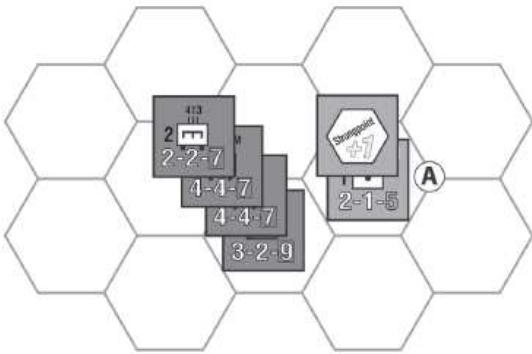
Le joueur de l'Axe obtient un 3 sans DRM, ce qui n'a aucun effet. L'unité Soviétique SU-2 reste dans l'hex de mission. Le joueur Soviétique obtient un 10, modifié par un DRM +2 (chaque unité AA Soviétique apporte un DRM +1), ce qui donne un résultat endommagé en appliquant le DRM -1 du Stuka. Le Stuka est retiré de la carte et placé dans la Zone Endommagée de l'Axe.

Le SU-2 apporte automatiquement sa valeur de SA de un à l'attaque déclarée, ce qui donne un DRM +1. Le SU-2 retourne dans la Zone Mission Accomplie. Placez un marqueur numérique dans l'hex si vous le souhaitez.

11.2 Exemple de Débordement

Situation : C'est la Phase de Mouvement de l'Axe. La météo du tour est Claire. Le joueur de l'Axe décide de Déborder la brigade d'artillerie Soviétique dans l'hex A avec la force en Débordement représentée sur l'illustration (toutes les unités motorisées Allemandes commencent la Phase de Mouvement de l'Axe empilées dans l'hex adjacent à l'hex A, donc elles peuvent toutes se déplacer dans la même pile en Débordement).

Comme l'unité d'artillerie Soviétique est empilée avec un Fortin dans l'hex, le joueur de l'Axe doit obtenir un rapport d'au moins 12-1 pour Déborder. La force de l'Axe a treize points d'attaque. L'unité Soviétique (étant une unité d'artillerie seule dans une situation de Débordement) se défend uniquement avec sa force de défense de un. Avec un rapport de 13-1, la force de l'Axe remplit une des deux conditions pour Déborder un hex de fortification. Elle remplit la seconde parce qu'une unité motorisée du génie fait partie de la pile qui Déborde.



Le joueur de l'Axis consulte la Table de Débordement, lance le dé et obtient un six. Il applique maintenant les DRM :

1. DRM de Rapport de Force : Ce DRM est -2 parce que le rapport de force du Débordement est de 13-1 (dépasser le rapport de 10-1 donne -2, mais ce n'est pas 14-1, qui lui donne -3).
2. DRM de Condition du Défenseur : Il y a un DRM -1 parce que toutes les unités débordées (la seule unité ici) sont des unités d'artillerie.
3. DRM de Terrain : Il y a un DRM +2 à cause du Fortin dans l'hex Débordé.

Le DRM net est -1 (-2, -1 et +2), donc le dé modifié donne 5. Ce résultat est dans la gamme 3-7 de la Table de Débordement, ce qui donne un résultat Débordement Réussi. L'unité Soviétique ne perd pas de pas, mais le joueur de l'Axis place un marqueur « Overrun » sur l'unité et la fait retraire de deux hex. La pile en Débordement de l'Axis doit maintenant avancer dans l'hex libéré, en ayant dépensé deux PM et demi (un PM pour la tentative de Débordement, un-demi PM pour entrer dans l'hex Débordé par une route principale plus un PM pour entrer dans un hex avec un Fortin). L'unité Soviétique dans l'hex Débordé n'exerce pas de ZDC, mais même si une ZDC Soviétique y avait été exercée, il n'y aurait pas eu de coût supplémentaire en PM parce que la pile qui Déborde a commencé son mouvement adjacente à l'hex Débordé. Le joueur de l'Axis laisse l'unité du génie et le bataillon de la flak dans l'hex A. Le génie est laissé derrière pour détruire le Fortin pendant la Phase du Génie de l'Axis à venir. Le bataillon de la flak est laissé pour protéger le génie.

La pile diminuée continue son mouvement et entre dans l'hex B sur la route secondaire au coût d'un PM pour entrer dans un hex de terrain non clair par une route secondaire et un PM de plus pour entrer dans la ZDC de l'unité Soviétique dans l'hex C (pour un total de 4,5 PM dépensés jusqu'ici). Le joueur de l'Axis détermine si un Débordement de l'hex C est possible. Le coût en PM pour déborder l'hex C serait de un PM pour le Débordement plus un PM pour l'entrée dans l'hex C (hex de terrain non clair) par une route secondaire. L'ajout de deux PM de plus donne un total cumulé de 6,5 PM. Toutes les unités de l'Axis ont une CM de sept—suffisamment pour payer le coût du Débordement. La pile en Débordement a dix points de force d'attaque—juste assez pour remplir la condition d'un rapport de 5-1 minimum pour un Débordement « uniquement Allemand » contre la division Soviétique réduite avec deux points de force de défense. Cette fois, les DRM ne sont pas favorables au joueur de l'Axis. Il y a un DRM +2 pour le rapport de 5-1 et un autre DRM +2 pour la colline dans l'hex C. Le dé modifié donne onze. Bien que le DRM total soit +4, le DRM maximum de Débordement est +3/-3. Non seulement le Débordement échoue, mais la pile en Débordement doit aussi perdre un pas. Le mouvement de Débordement cesse. La seule option qui reste au joueur de l'Axis

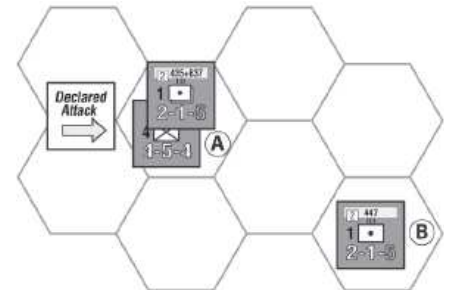
pour occuper l'hex C est de déclarer une attaque contre l'hex à la fin de la Phase de Mouvement de l'Axis après avoir éventuellement amené d'autres unités de l'Axis adjacentes à l'hex C et amené aussi de l'artillerie de l'Axis à portée de Soutien.

Note : Au début de cet exemple, le joueur de l'Axis a une autre option de Débordement possible. Comme l'unité Soviétique dans l'hex A n'a pas de ZDC, la pile en Débordement peut entrer dans l'hex B et déclarer un débordement sur la division réduite dans l'hex C. Bien que la pile en Débordement serait adjacente à deux unités Soviétiques, elle ne serait que dans la ZDC de l'unité Débordée, donc le Débordement serait autorisé. Le coût d'entrée dans l'hex B est de quatre PM (un PM pour la ZDC Soviétique, un PM pour entrer dans l'hex sans passer par la route, plus deux PM pour les bois dans l'hex). Le coût du Débordement est à nouveau de deux PM. Le Débordement serait fait à 6-1, éliminant ainsi le DRM pour être à 5-1. Le Débordement peut toujours échouer, mais les chances de perdre un pas seraient moindres. Le revers est qu'il n'y aurait plus suffisamment de PM pour Déborder aussi l'unité dans l'hex A même si le Débordement contre l'hex C réussit.

11.3 Exemple de Soutien d'artillerie

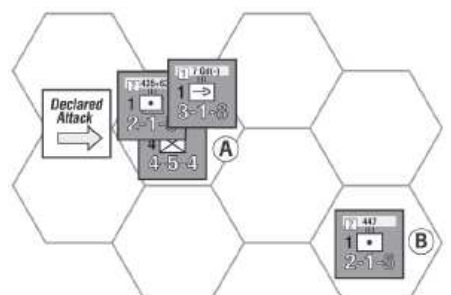
Exemple 1

Normalement, une seule unité d'artillerie Soviétique qualifiée peut apporter sa force de soutien à une attaque déclarée (en défense ou en attaque). Dans cet exemple, les Soviétiques sont en défense, et soit l'artillerie dans l'hex A (l'hex du défenseur), soit l'artillerie dans l'hex B pourrait apporter sa force de soutien à la défense, mais pas les deux unités. Pour maximiser la force de défense, le joueur Soviétique devrait probablement utiliser la *force de défense* de l'unité d'artillerie dans l'hex A et la *force de soutien* de l'unité d'artillerie dans l'hex B. Les exemples deux et trois illustrent les deux conditions où plus d'une unité d'artillerie Soviétique sont autorisées à apporter leur force de soutien.



Exemple 2

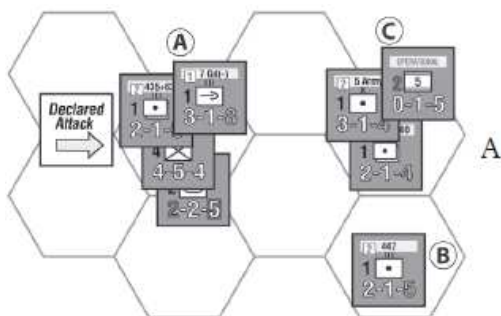
En défense, si deux unités d'artillerie Soviétiques ou plus occupent un hex du défenseur, chacune de ces unités peut apporter sa force de soutien aux défenseurs dans l'hex. Dans cet exemple, le joueur Soviétique devrait probablement choisir d'utiliser les forces de soutien des deux unités d'artillerie dans l'hex A (l'hex du défenseur). Le joueur Soviétique a aussi la possibilité d'utiliser la force de soutien d'une unité d'artillerie dans l'hex A et la force de défense de l'autre, ou bien d'utiliser la force de défense des deux unités d'artillerie dans l'hex A et la force de soutien de l'unité dans l'hex B. Ce que le joueur Soviétique ne peut pas faire est d'utiliser la force de soutien de l'artillerie dans l'hex B si l'une (ou les deux) unités d'artillerie de l'hex A utilisent leur force de soutien.



Note : Si un hex du défenseur est à portée de commandement d'un QG Non-Op, alors une seule unité d'artillerie Soviétique peut apporter sa force de soutien quel que soit le nombre d'unités d'artillerie occupant l'hex du défenseur.

Exemple 3

Une autre façon d'apporter du soutien avec plus d'une artillerie Soviétique est d'être empilée avec un QG Opérationnel à portée. Dans cet exemple, le



joueur Soviétique pourrait avoir jusqu'à quatre unités d'artillerie (le maximum) soutenant l'hex A, l'hex du défenseur. Il y a deux unités d'artillerie dans l'hex du défenseur qui peuvent apporter leurs facteurs de soutien [consultez l'exemple 2], plus deux unités d'artillerie empilées avec le QG Opérationnel dans l'hex C. Théoriquement, jusqu'à quatre unités d'artillerie peuvent être empilées avec le QG dans l'hex C et apporter leurs forces de soutien à une attaque déclarée (en attaque ou en défense). Comme dans l'exemple 2, l'unité d'artillerie dans l'hex B ne peut pas apporter sa force de soutien si n'importe laquelle des unités dans l'hex C apporte sa force de soutien.

Note 1 : Si l'hex du défenseur était à portée de commandement d'un QG Non-Op, alors une seule des cinq unités d'artillerie de cet exemple pourrait apporter sa force de soutien.

Note 2 : L'Interdiction Aérienne de l'Axe peut réduire le nombre d'unités d'artillerie empilées avec un QG pouvant apporter leur force de soutien d'une unité par niveau d'interdiction. Dans cet exemple, un marqueur d'Interdiction de Niveau 1 dans l'hex C ne permettrait qu'à une seule des deux unités d'artillerie dans cet hex d'apporter sa force de soutien. Si l'hex C contenant un marqueur d'Interdiction de Niveau 2, aucune unité d'artillerie dans cet hex ne pourrait soutenir [consultez les Effets de l'Interdiction sur les Aides de Jeu].

Note 3 : La force de soutien disponible de huit (chacune des quatre unités d'artillerie qualifiée a une force de soutien de deux) dépasse la force de défense de sept dans l'hex du défenseur (la division avec une force de défense de cinq et la brigade de chars avec une force de défense de deux). Le joueur Soviétique peut soutenir avec les quatre unités d'artillerie mais avec seulement sept des huit points de soutien disponibles, ou bien il peut soutenir avec trois des quatre unités d'artillerie (six points de soutien), et utiliser la force de défense d'une des deux unités d'artillerie dans l'hex du défenseur.

12.0 Section du Concepteur

12.1 Abréviations des Unités

—AXE—

Ber : Bersaglieri (tireurs d'élite) ; ils étaient largement respectés car c'étaient de bonnes troupes. Cette unité faisait en fait partie de la 3^{ème} Celere mais opérait de façon indépendante. Elle était pleinement motorisée et comportait deux compagnies de motocyclistes.

CCNN : Camicie Nere (Chemises Noires) ; cette unité faisait partie de la Milice Fasciste Italienne, c'était la 63^{ème} Légion « Tagliamento ». C'étaient des troupes prévues pour l'assaut, mais elles n'ont jamais répondu à ce que l'on attendait d'elles avant la guerre.

Celere : La 3^{ème} Division Celere « Principe Amedeo Duca d'Aosta » Italienne ; elle comporte deux régiments de cavalerie.

FJ : Fallschirmjager (parachute) ; des vétérans de Hollande et de Crète. Ces troupes étaient l'élite des forces armées Allemandes.

Geb : Gebirgsjager (montagne) ; ces troupes étaient bien entraînées, équipées et organisées pour combattre en terrain montagneux. Elles étaient plus mobiles que l'infanterie régulière (avec seulement deux régiments d'infanterie), mais furent gaspillées dans des actions ne demandant pas de spécialisation.

GD : Régiment d'infanterie Gross Deutschland.

Korne : Nom du commandant d'unité : Col. Radu Korne.

Le : Leicht (léger) ; pour gagner en mobilité ces divisions n'avaient que deux régiments d'infanterie au lieu des trois habituels, et leur artillerie était motorisée, mais elles ont fini par servir dans des fonctions d'infanterie standard.

M : Motorisé. En 1942 ce titre devait changer pour Panzer-Grenadier.

MG : Machinegewehr (mitrailleuse).

Mtn : Montagne.

Pasubio : 9^{ème} Division d'Infanterie Italienne « Pasubio ».

Pz : Panzer (blindé)

Sich : Sicherungs (unité de sécurité) ; ces formations comportaient peu d'équipement lourd et étaient strictement conçues pour des tâches d'occupation.

Slovak : Slovaques.

SS : Schutzstaffel (lit. « Escouade de Protection ») ; la plupart de ces unités appartenaient à la branche Waffen (combat) de la SS.

SSLAH : SS Liebstandarte Adolf Hitler ; c'était l'élite parmi les SS et efficace en combat. Toujours de la taille d'une brigade, elle était organisée en quatre grands bataillons d'infanterie motorisés et bien armés plus des unités attachées plus petites. La plupart de son personnel était composé de vétérans.

SSR : SS Reich Division

Deutschland, DF : Der Fuhrer. C'était une division efficace et bien considérée.

SSW : SS Wiking Division. Ger=Allemagne, NL=Nordland, WL=Westland. Ces régiments comportaient des volontaires de Norvège, du Danemark et de Hollande ; tous bien armés et équipés.

Torino : 52^{ème} Division d'Infanterie Italienne « Torino ».

—SOVIÉTIQUES—

Abn : Aéroporté ; le manque de formations entraînées et prêtes a forcé les Soviétiques à engager des troupes aéroportées sur la ligne de front. Tout le personnel aéroporté Soviétique était entraîné au saut, déterminé et ferme. La plupart des unités aéroportées sont passées au statut de la Garde pendant l'été 1942.

Army : Pour simplifier, certaines petites unités historiques ont été intégrées dans de plus grandes unités. C'est une unité composite assignée directement au commandement du QG d'armée.

Chesnov : Nom du Commandant de l'unité ; c'était un regroupement ad hoc d'une unité de l'école et de milice de Kharkov.

Gd : Garde ; indique des troupes expérimentées, motivées et fiables. Ce titre honorifique était conféré à des formations qui s'étaient distinguées en combat. De tels honneurs apportaient généralement une promotion de grade pour le commandant, une solde plus élevée, et une priorité supérieure pour le ravitaillement et les renforts. Cela signifiait aussi un changement d'organisation tactique et une amélioration de l'équipement autorisé, mais de telles améliorations n'ont pas pu avoir lieu avant le printemps 1942.

K : Cavalerie

MG : Mitrailleuse. Parce qu'elles n'avaient que peu ou pas de véhicules à ce moment, ces unités étaient généralement positionnées dans des fortifications et contrôlées par un QG de brigade UR (Zone Fortifiée).

Mtn : Montagne.

Naval : Brigade d'Infanterie Navale ; la plupart des anciens « marins » étaient organisés en unités de combat terrestres. Généralement elles subissaient des pertes disproportionnées à cause de mauvaises tactiques d'infanterie de base, mais compensaient ceci par le refus de céder.

NKVD : Narodnyy Komissariat Vnutrennykh Del (Commissariat du Peuple des Affaires Internes) ; ces unités n'hésitaient pas à tirer sur leur propres troupes pour les garder en ligne. Tous les régiments réguliers, frontaliers, de la Garde et de sécurité interne qui ont participé à la campagne sont représentés dans ce jeu ; elles étaient aussi connues pour massacrer leurs prisonniers.

Rostov : Le régiment de milice de Rostov.

SF : Front Sud ; une unité composite contrôlée par le QG de Front.

SWF : Front Sud-Ouest, une unité composite contrôlée par le QG de Front.

Tk : Char ; ce jeu distingue les « divisions » de chars des unités d'une division de chars par cette abréviation.

UKP : Udarnyy Komssomolskiy Polk (Régiment de l'Union de la Jeunesse Communiste) ; ils étaient conçus comme troupes de choc. Chacun est désigné par ville (Dniepropetrvsk, Kiev et Voroshilovgrad).

Volonov : Le régiment de milice Volnovakha.

Zap : Zapasnyy Polk (Rgt. de Remplacement) ; ces unités avaient des fonctions de réserve, de remplacements et de dépôt. Les unités pouvaient se retrouver sur la ligne de front en cas d'urgence, et il y a eu beaucoup d'urgences en 1941. Elles étaient également des divisions, des brigades, des bataillons séparés de remplacement et d'entraînement, des détachements d'entraînement et des centres qui étaient subordonnés aux districts et aux fronts militaires, mais seuls les régiments sont présentés ici. Les unités de sécurité de l'arrière-garde du NKVD étaient envoyées pour récupérer les traînards de l'Armée Rouge et les envoyer dans des régiments Zapasnyy de l'armée pour faire le tri et les rééquiper.

Note : Certaines unités AA Soviétiques ont un nom de ville pour indiquer leur secteur de défense d'origine.

Ecoles Militaires Soviétiques : Tandis que les forces de l'Axe avançaient vers l'est, les Soviétiques mobilisaient leurs formations et leurs académies d'entraînement en tant qu'unités de combat régulières ; tout pour stopper l'envahisseur. De nombreuses unités d'école ont été évacuées loin vers l'est, mais certaines ont été prises dans des combats. Celles qui ont réellement participé aux combats à l'époque de ce jeu sont représentées ici. Voici les abréviations utilisées dans le jeu :

DAU : Ecole d'Artillerie de Dniepropetrvsk

KAU : Ecole d'Artillerie de Kiev

KTTU : Ecole Technique de Chars de Kiev

NKU : Ecole de Cavalerie de Novochoerkassk

PVTU : Ecole de Tracteurs Militaires de Poltava

RAU : Ecole d'Artillerie de Rostov

RPU : Ecole d'Infanterie de Rostov

12.2 Suggestions de Lecture

1. Boog, Horst, et al, *Germany and the Second World War*, Vol. IV, Oxford, 1998.
2. Cooling, B.F. (ed), *Case Studies in the Development of Close Air Support*, Washington, 1990.
3. Erickson, John, *The Road to Stalingrad*, New York, 1975.
4. Glantz, David M., *When Titans Clashed*, Lawrence, KS, 1995.
5. Glantz, David M. *Colossus Reborn*, Lawrence, KS, 2005.
6. Haupt, Werner, *Army Group South, the Wehrmacht in Russia 1941-1945*, Atglen, PA, 1997.
7. v.Manstein, Eric, *Lost Victories*, Chicago, 1958.
8. Muller, Richard, *The German Air War in Russia*, Baltimore, 1992.
9. Seaton, Albert, *The Russo-German War*, New York, 1971.
10. Van Creveld, Martin, *Supplying War*, Cambridge University Press, 1968.
11. Ziemke, Earl and M.E. Bauer, *From Moscow to Stalingrad: Decision in the East*, Washington, 1987.

12.3 Notes du Concepteur

Barbarossa : Kiev To Rostov constitue le cinquième volume d'une série de jeux couvrant la guerre en Union Soviétique en 1941. Nous avons inclus dans ce jeu les mêmes règles, analyses, échelles, et majoritairement les mêmes tables et tableaux que dans les précédents jeux de la série. Vous découvrirez aussi que chaque volume s'assemble suffisamment bien pour qu'il soit possible de tous les jouer en même temps.

Nous avons choisi d'arrêter le jeu début décembre car c'est à ce moment que les opérations militaires majeures se sont arrêtées. Cela est plus tôt que ce qui était souhaité au départ, mais nous avons constaté qu'il était ennuyeux d'encombrer les joueurs avec

des tours de jeu sans intérêt. Le choix final de la date de conclusion correspondait bien mieux avec nos choix de conditions de victoire. Dans les grandes lignes, l'Axe a envahi l'Union Soviétique avec l'intention d'obtenir une victoire en faisant une campagne Blitzkrieg. Un tel style de campagne nécessitait que certains objectifs soient pris selon un certain calendrier. Si les retards devenaient trop importants, le calendrier n'était pas respecté, l'ennemi pouvait récupérer, et une victoire rapide ne serait plus possible. Pour KtR, le calendrier historique n'a pas été respecté lorsque le Haut Commandement Allemand et Hitler ont hésité sur ce que devaient être les objectifs principaux. Moscou ou les ressources économiques. L'échec à atteindre des objectifs de Blitzkrieg devait mener directement à une guerre d'usure, une guerre dans laquelle l'Union Soviétique aurait l'avantage ; néanmoins, elle utilisa cet avantage pour atteindre ultérieurement une victoire totale. Donc nous avons établi un système de gain de points de victoire basé sur un calendrier de victoire Allemande en 1941. Si le joueur Allemand ne peut pas adhérer à l'allure nécessaire, il n'obtiendra pas de victoire décisive. Les dates que vous voyez correspondent généralement aux lignes développées par les planificateurs à Berlin avant le début de la campagne Barbarossa. C'est également un fardeau pour le joueur Soviétique car il doit tenir certaines localisations de victoire pour empêcher l'Axe d'améliorer son total de PV.

A l'échelle de ce jeu, un haut degré de précision cartographique était nécessaire. Les problèmes de recherches sur les cartes ont été résolus à peu près avec la même méthode que pour les précédents jeux de la série. Nous pouvons remarquer que les cartes de KtR continuent d'atteindre le même standard élevé de recherche que pour les autres cartes de la série. En général, la précision obtenue diminue en fonction de la distance vers l'est. En faisant des recherches, j'ai trouvé que déterminer quelle colline, étang ou route il fallait inclure dans cet ensemble de cartes était intéressant, même si c'était souvent pénible et frustrant. Certains scénarios demandaient d'étudier attentivement les cartes de situation Allemandes. J'ai tracé les progrès de chaque division pour déterminer quand est-ce qu'elles entraient ou sortaient exactement de l'aire de jeu. Il y a de moins de précisions pour les Soviétiques parce que les cartes de situation sont confuse et aussi parce que de nombreux enregistrements ont été perdus. Malgré tout, on a pu déduire beaucoup en se basant sur l'expérience, les données écrites, et l'autorisation de disperser les unités pour couvrir les situations d'urgence.

La recherche générale a présenté essentiellement les mêmes problèmes dans ce jeu que pour les précédents, soit un manque de sources en bon anglais, particulièrement pour cette campagne. Comme indiqué précédemment, il y a toujours pénurie en la matière pour toutes les campagnes du front est de la guerre. Il y a, comme on peut s'y attendre, un grand nombre de ressources en Russe et le chercheur Tom Burke en a examiné beaucoup. Nous vous encourageons, si vous êtes intéressés, à visiter les archives pour plus d'informations. Le résultat des considérables efforts de Tom dans l'interprétation peuvent être vus dans les nombreux détails de l'ODB du jeu. Certaines situations méritent plus d'explications.

Certains Bf109 Allemands ont une force de 3 au lieu de 4 ; ceci représente la différence entre les avions de type E et F, c'est peut être un peu exagéré mais nécessaire. Les unités aériennes allaient et venaient beaucoup, même d'un jeu à l'autre, et il était donc difficile de les suivre dans les enregistrements historiques. Le 8^{ème} Corps Aérien, bien que n'étant pas présent historiquement, était à la base présenté comme un Groupe de Renforts Optionnel,

mais aucun joueur Allemand n'a jamais vraiment considéré de le prendre. Il était trop gros, trop puissant, et donc il n'est pas représenté. La même chose semblait s'appliquer à un corps de Panzers supplémentaire pour Guderian (également non inclus). L'artillerie lourde Allemande avait certainement fait des apparitions dans d'autres jeux, mais elle est appropriée et peut être mieux décrite ici (un avantage de l'échelle utilisée). Comme le reste de la série, ce jeu ne représentera pas les armes ou les actions de terreur, ni ne digressera dans les opérations politiques plus que cela n'a d'influence directe sur les opérations militaires. Avec ceci en tête, nous avons omis certains détails concernant les activités des SS dans les zones occupées, il n'y a donc pas de troupes de la mort, presque pas de bataillons de police et pas de bombardement de terreur des villes. Gardez en tête que ces troupes SS particulières ou les troupes sous contrôle SS (la police) étaient mal entraînées et mal équipées pour agir face à un adversaire armé correctement.

Bien que de nombreuses unités Soviétiques apparaissent dans les Groupes de Renforts Spéciaux, vous pourrez remarquer que le Haut Commandement Soviétique ne renforçait que parcimonieusement. Les armées pleinement organisées allaient vers la région de Moscou. En général, les Groupes de Renforts représentent soit des réserves stratégiques spéciales, ou des groupes pas tout à fait prêts à combattre à cause du manque d'armement, de trains retardés, etc. ; l'arrivée d'un tel groupe signifie que les armes ou les trains auraient pu arriver plus tôt. Aussi, Staline retenait certaines unités, sans tenir compte de la situation militaire. Pour le nombre total de pions, nous avons décidé d'un certain nombre de consolidations, ou bien de regrouper par paire des unités de même fonction, comme les unités d'artillerie. En général, nous avons trouvé qu'une telle consolidation réduisait de façon importante le temps nécessaire à la mise en place et réduisait le risque de distorsion du jeu pour cause d'omnipotence. En contraste, nous avons séparé quelques divisions et utilisé leurs régiments, cela pour obtenir une sensation correcte de la bataille et pour couvrir correctement de longs fronts.

Les jeux impliquant la destruction de ponts me paraissent souvent pénibles. Il est très frustrant de travailler dur sur un plan d'attaque puis de voir le pont vital partir en fumée. Et si tous les ponts sont détruits ? A la base, comme ce pire des cas est exactement ce qui est arrivé au Groupe d'Armée Sud, nous avons été obligé de le prendre en compte. Quoi qu'il en soit, l'armée Allemande a utilisé ses pontons et a continué à avancer. Mais les pontons ne peuvent pas supporter un train et pas de train signifie une réduction rapide du statut de ravitaillement pour ceux qui sont de l'autre côté de la rivière. Cette situation, combinée avec la dégradation de la météo et une résistance Soviétique persistante, conspiraient à ralentir, puis à arrêter l'armée Allemande. Tout jeu sur le sujet doit prendre en compte le fait que l'Axe n'a pas ouvert son premier pont ferroviaire avant le 6 novembre à Dniepropetrovsk, trente six jours après que le génie Allemand a commencé à travailler pour le réparer.

Le scénario 4, La Bataille de Sumy, est l'un de ces petits scénarios rêvés pour illustrer la majorité du système de jeu dans un microcosme ; c'est essentiellement un scénario d'apprentissage. Nous avons pris soin de l'équilibrer et de le rendre intéressant à rejouer, ainsi que le scénario d'apprentissage d'AGS, Reprise de Rostov. Ces situations sont relativement libres d'influence extérieure ; elles comportent des attaques en armes combinées pour les deux camps ; et devraient faire des

jeux de bataille très intéressants à l'échelle tactique pour les concepteurs entreprenant.

Nous espérons avoir produit un jeu dont vous prendrez plaisir à jouer. Finalement, laissez-moi étendre ma considérable appréciation et mes remerciements aux testeurs, au chercheur Tom Burke, et à tous ceux qui ont généreusement écrit leur soutien à cette série de jeux et à ceux qui espèrent voir de futurs jeux.

Vance von Borries

13.0 Notes du Développeur

L'East Front Series reste un véritable travail en cours. De nombreux changements d'un jeu à l'autre ont été faits à cause de nouvelles découvertes des sources Soviétiques. Nous avons l'obligation de représenter les combattants aussi précisément que possible, mais nous devons équilibrer tous les changements pour maintenir l'intégrité du système de jeu existant.

Mes deux activités principales en tant que développeur sont d'assurer la jouabilité des scénarios et de maintenir la continuité du système EFS. Je crois que vous allez apprécier ces scénarios.

A propos de la continuité : Barbarossa : Army Group South représentait le début du vénérable système EFS comme nous le connaissons aujourd'hui, mais dix bonnes années se sont écoulées depuis sa sortie. Le système EFS a évolué avec Barbarossa : Army Group Center et North, et maintenant *Kiev to Rostov*. Le défi a toujours été de faire en sorte que les changements fonctionnent aussi bien avec les précédentes versions qu'avec la version actuelle. Je crois que nous avons réussi, mais vous, les joueurs, serez les juges ultimes. Vous remarquerez que dans la section 2.4 il y a de nombreux changements et additions aux Règles Standard de Barbarossa (RSB). Bien que certains soient totalement nouveaux, de nombreux ajouts aux RSB sont des règles « spéciales » qui sont apparues si souvent dans les précédents livrets de jeux, qu'ils sont devenus des règles « standard » avec le temps.

Amusez-vous bien !

Tony Curtis



14.0 Notes de Jeu

Bon nombre des observations suivantes proviennent du testeur EFS de longue date, Warren Kingsley – Merci Warren !

Les deux joueurs seront mis à l'épreuve dans *Kiev to Rostov*.

Le joueur de l'Axe commencera la plupart des scénarios en profond trouble logistique. Le fer de lance a littéralement distancé sa logistique. Devant lui se dresse le Dniepr, l'un des plus grands fleuves d'Europe. Bien que ce soit une formidable barrière défensive, le vrai défi se trouve de l'autre côté de la rive après que les Soviétiques ont détruit les ponts existants. Il est presque impossible de réparer les ponts ferroviaires dans le temps imparti pour les scénarios (comme c'était le cas historiquement). Ceux d'entre vous qui sont familiarisés avec les précédents jeux EFS connaissez les conséquences d'opérer très loin d'un réseau ferroviaire pendant une période de temps étendue. Il n'y a jamais assez de PRA, et maintenant le joueur de l'Axe doit décider s'il doit les dépenser pour mettre ses unités en Ravitaillement Général pour continuer de les faire avancer à pleine vitesse, ou les laisser sans ravitaillement et utiliser les PRA pour mettre celles participant à des attaques à faible rapport de force en Ravitaillement d'Attaque, et espérer que les DRM de SA puissent permettre des attaques à rapport plus élevé pour réussir sans trop de résultats de pertes avec astérisques pour les attaques sans Ravitaillement d'Attaque. Le problème dans tous les scénarios (même ceux où le Ravitaillement d'Attaque n'est pas utilisé) est que les forces de l'Axe ont un timing qui ne pardonne pas, et le nombre d'attaques devant être effectuées dépasse facilement le Ravitaillement d'Attaque disponible. Les pertes vont monter. Un autre problème vient des objectifs divergents. La bénédiction de l'arrivée de Guderian au T36 se transforme en malédiction quinze tours plus tard lorsque toutes ses troupes retournent dans l'AGC, emmenant avec elles trois des divisions motorisées provenant de l'AGS – Une division de Panzers et deux divisions motorisées (l'Opération Typhon devait bientôt devenir l'opération principal, et les Groupes d'Armées Nord et Sud ont perdu des formations critiques pour soutenir l'effort). Ajoutez à cela la décision d'envoyer une armée entière (la 11^{ème} de Manstein) en Crimée, et cela diminue encore le Groupe d'Armée Sud dans sa percée vers l'est.

Les forces de l'Axe sont simplement trop faibles pour faire des progressions divergentes, et le joueur de l'Axe doit prévoir de se concentrer de façon décisive pour percer. C'est la vieille histoire – à force d'essayer de tout faire, on n'arrive à rien. Traversez le Dniepr – assez tôt, et le joueur de l'Axe devrait tenter d'établir deux ou trois têtes de pont. Il y a de nombreux sites de traversée, mais logistiquement, plus vous irez à l'est, plus il sera difficile de soutenir une traversée. Il est probable que la traversée principale ne se produise pas plus à l'est que Kremenchoug. En même temps, le joueur de l'Axe doit garder une pression prudente sur Kiev. Rester devant Kiev sans rien faire permettra au joueur Soviétique d'envoyer trop d'unités à l'est pour bloquer les têtes de ponts. Cependant il ne peut pas se permettre de gaspiller trop de Ravitaillement d'Attaque ni de perdre trop de pas en attaquant ici, car il aura désespérément besoin des deux plus tard à l'est et au nord du Dniepr. Une fois les têtes de ponts établies, le joueur de l'Axe devra faire avancer son réseau ferroviaire aussi proche que possible du Dniepr, amener du Ravitaillement d'Attaque avancé, puis utiliser la mobilité des unités motorisées pour se déplacer rapidement et se concentrer sur une tête de pont comme zone de percée décisive pour former la pince sud de la Poche de Kiev. Jouer l'Axe correctement formera la Poche de Kiev et les et les pertes Soviétiques deviendront énormes, mais les restrictions de ravitaillement seront si grandes que le joueur de l'Axe ne sera pas capable d'exploiter pleinement l'avantage. Bien qu'il devrait utiliser son avantage numérique pour continuer à tuer des unités Soviétiques,

il a besoin de garder à l'esprit que les unités partant pour l'AGC ou la Crimée ne peuvent pas être gaspillées et partir dans un état gravement diminué. Elles partent à peu près aux niveaux de forces avec lesquels elles sont entrées. Nombre des PR reçus seront réquisitionnés pour combler les pertes de ces unités. Des pertes extravagantes mettront l'AGS en banqueroute et empêcheront fatalement sa capacité à continuer d'avancer.

Au sud du Dniepr, les difficultés de ravitaillement de l'Axe seront, pour le moins, bien plus grave qu'au nord, mais parallèlement les Soviétiques sont plus faibles. La meilleure stratégie de l'Axe est peut être de mettre la pression continuellement vers l'est en restant prudent (peut être vers Melitopol), bien que les unités Soviétiques soient peu nombreuses et éloignées les unes des autres. Puis changez de direction et occupez-vous des Soviétiques dans l'Isthme de Perekop en temps et en heure pour vous permettre de sortir sans pénalité en PV.

Le joueur de l'Axe devrait toujours garder un œil sur le tableau des PV. En menaçant les localisations de PV critiques où des pertes précoces donnent de nombreux PV, le joueur de l'Axe peut forcer le joueur Soviétique à renforcer fortement ces régions aux dépens d'autres, ce qui permettra au joueur de l'Axe de faire une avance profitable.

Indices tactiques : Gardez les formations motorisées concentrées. Cela a toujours été un bon conseil dans tous les jeux EFS. Il vaut la peine de continuer sans le soutien du génie pour concentrer plusieurs de ces unités aux sites critiques de réparation des ponts pour expédier leur réparation, particulièrement pour les ponts ferroviaires. Le manque de pétrole est peut être inévitable au début, mais concentrez vos formations motorisées là où un PRA est dépensé placera plusieurs formations en ravitaillement pendant deux tours. De cette façon vous ne serez pas bloqué par le manque de pétrole ultérieurement. Conservez votre force d'infanterie. Si votre infanterie est gaspillée trop tôt, vous perdrez. Vous aurez besoin de beaucoup d'infanterie à la fin de la partie pour attaquer conjointement avec les unités motorisées, et pour former un écran efficace sur de grandes zones du front. Engagez intentionnellement les régiments motorisés non divisionnaires en combat au lieu de faire écran avec. Chaque pas motorisé perdu parmi ces unités est un pas motorisé qui n'est pas perdu par une division de Panzers ou motorisée.

Un commentaire final pour le joueur de l'Axe : Ceux qui ont joué le scénario de Rostov d'AGS devront être encore plus respectueux des Soviétiques dans ce scénario parce que de nombreuses Divisions de Cavalerie Soviétiques sont maintenant capables d'Infiltration.

Le joueur Soviétique ne pourra pas savourer les problèmes de l'Axe trop longtemps, car il a ses propres sérieux problèmes. En supposant qu'il joue contre un joueur de l'Axe compétent, il perdra énormément d'unités – dont beaucoup sont irremplaçables – lorsque la Poche de Kiev sera formée. S'il est talentueux et un peu chanceux, il infligera suffisamment de pertes aux forces de l'Axe pour ruiner sa capacité à attaquer et avancer. Essayez autant que possible de sauver les QG, et gardez les unités d'artillerie et de chars hors de la zone de la poche historique. Déplacez-les à l'est d'une ligne nord-sud traversant Dniepropetrovsk. Le succès futur dépendra d'avoir sauvé suffisamment de ces unités.

Il est en général préférable de perdre du terrain plutôt que des unités. Le joueur Soviétique devrait également garder à l'esprit le calendrier des PV et tenir férocement jusqu'à ce que le niveau de PV pour les localisations tombe au plus bas niveau, et se préparer à perdre ces localisations si les forces de l'Axe poussent trop, au lieu de continuer à perdre des unités qui seront nécessaires plus tard. A un certain moment, les unités elles-mêmes deviendront plus importantes que les PV ou les localisations.

Gardez aussi à l'esprit que la boue peut sécher aussi rapidement qu'elle est apparue, et lorsque cela arrivera, le joueur de l'Axe se déplace en premier. Ne vous y faites pas prendre. Les réservistes Soviétiques peuvent aider à combler les brèches un peu de la même façon qu'en recevant des unités reconstruites dans les villes et villes majeures. N'oubliez pas la capacité de la cavalerie à infiltrer en terrain non clair. Résistez à la tentation d'acheter trop de Groupes de Renforts Spéciaux. Les PV reçus par le joueur de l'Axe pour de nombreux groupes sont équivalents aux valeurs en PV de nombreuses villes objectifs.

SEQUENCE DE JEU DETAILLEE

A. SEGMENT STRATEGIQUE (les deux joueurs pour toutes les phases)

1. Phase de Détermination de la Météo

Déterminez les conditions météo selon les instructions du scénario ou la Table Météo appropriée [5.1]. En cas de Tempête, déplacez toutes les unités aériennes se trouvant dans les Zones Prêtes, ainsi que les unités aériennes en renforts ou remplacements [9.2] vers leur Zone Mission Accomplie.

2. Phase de Détermination du Ravitaillement

a. Le joueur de l'axe décide s'il fait une Pause Logistique [LJ 5.1].

b. Tracez le ravitaillement pour toutes les unités sur la carte [6.1]. Dans les hexs où le statut de ravitaillement a changé, retirez les marqueurs « Fuel Shortage », « Emergency Supply » ou « Out of Supply » s'ils sont maintenant en Ravitaillement Général [6.62]; retournez les marqueurs « Emergency Supply » sur la face « Out of Supply » [6.64]; placez des nouveaux marqueurs « Emergency Supply » [6.63].

c. Retirez les URM ou retournez les Dépôts servant de source de ravitaillement d'un tour. Retirez les marqueurs « Emergency Supply » ou « Out of Supply » des hexs qui sont maintenant en Ravitaillement Général [6.62].

d. Les deux joueurs placent les unités de Pontonniers face En Construction visible [LJ 4.55a].

e. Recevez les Points de Ravitaillement d'Attaque (PRA) [6.81]; convertissez ces PRA en URM ou en Dépôt; mettez-les de côté jusqu'à la Phase de Mouvement amie [6.83 et 6.84].

f. Résolvez le manque de pétrole de l'axe [LJ 5.2] pour certaines unités de l'axe qui sont Non Ravitaillées.

3. Phase de Remplacements

a. Le joueur Soviétique consulte la Fiche de Placement du scénario ou la Table de Remplacements pour :

1) PR dépensés ou perdus : dépensez-les maintenant ou bien ils sont perdus [7.24 et 7.25].

2) PR de Type I : Ajustez le marqueur « REPL » d'infanterie pour :

- Les nouveaux PR reçus [7.22]
- Les PR reçus pour chaque pas de milice éligible converti [7.22b]

3) Les unités ZAP dans une ville majeure/ville ou un village peuvent être échangées avec une unité à un pas éligible dans la Zone Cadre [7.22.c.1].

4) Résultats « R » : Retirez un marqueur de garnison, ou mettez de côté le(s) Groupe(s) de Renforts choisi(s) pour entrer en renforts; ajustez le marqueur de PV si nécessaire [7.26.b].

5) Fortins (y compris le Type E). Mettez-les de côté jusqu'à la Phase du Génie.

b. Dépensez les PR de Type I pour déplacer les unités Zap de la Zone Cadre vers la Zone Active [7.22.c.3].

c. Le joueur de l'axe consulte la Fiche de Placement du scénario pour :

1) PR dépensés ou perdus : dépensez-les maintenant ou bien ils sont perdus [7.33].

2) Pr de Type I et PR de Type A : Ajustez les Markers « REPL » de l'axe [7.31 et 7.32].

4. Phase de Renforts/Départs

a. Détermination du Plan de Victoire [LJ 10.75].

b. Retirez les renforts et les Groupes de Renforts choisis de l'axe et Soviétiques des Fiches de Placement. Ajustez le marqueur de PV si nécessaire. Mettez de côté les unités terrestres et placez les unités aériennes sur les Fiches de Statut Aérien [8.21 – 8.23].

c. Retirez les unités qui doivent partir (ou leur substituts) ou dépensez des PV [8.7]; ajustez le marqueur de PV sur la Piste de PV [25.1].

5. Phase de Préparation Aérienne

Consultez les Fiches de Statut Aérien.

a. Résolvez la Préparation Aérienne pour les unités dans les Zones Mission Accomplie [9.11].

b. Résolvez la Préparation Aérienne pour les unités dans les Zones Endommagée [9.11].

6. Phase d'Interdiction Aérienne de l'axe

a. Le joueur de l'axe désigne les hexs de missions d'Interdiction.

b. Le joueur de l'axe place les unités aériennes de sa Zone Prête face cachée dans les hexs de mission [17.23].

c. Le joueur Soviétique place les chasseurs de sa Zone Prête dans les hexs de mission [17.23] comme il le désire.

d. Le joueur de l'axe révèle ses unités et déclare lesquelles sont en mission et lesquelles vont tirer [17.31.b.2].

e. Résolvez le combat aérien [17.33].

f. Le joueur Soviétique résout le Tir AA contre les unités aériennes de l'axe en mission qui ont survécu [17.4].

g. Placez des marqueurs d'Interdiction dans les hexs de mission contenant encore des unités aériennes de l'axe en mission [13.14] puis placez les unités aériennes dans la Zone Mission Accomplie.

B. SEGMENT DU JOUEUR DE L'AXE

1. Phase de Mouvement de l'axe

a. Retournez les unités de pontonniers de leur face En Construction sur leur face active si elles sont sur une rivière non majeure [LJ 4.55d].

b. Placez les marqueurs « Receiving Replacements » sur les unités de votre choix sur la carte [10.12].

c. Déplacez les unités terrestres. Tous les types d'unités sont autorisés à se déplacer. Procédures de mouvement autorisées :

- Entrée des Renforts [10.13.g].
- Mouvement Minimum [11.9].
- Mouvement Ferroviaire [11.1].
- Mouvement Stratégique [11.3].
- Débordement [11.4].
- Infiltration [11.5].

d. Effectuez les missions de Transport Aérien [11.7]

e. Ajustez les PV pour les hexs à PV occupés.

2. Phase de Déclarations d'Attaques de l'Axe

Déclarez toutes les attaques et marquez les Hexs du Défenseur avec des marqueurs « Declared Attacks ».

3. Phase de Réaction Soviétique

a. Les unités motorisées éligibles font un Mouvement de Réaction avec la moitié de leur CM [14.11].

b. Désignez le soutien d'artillerie pour les Hexs du Défenseur [14.2].

c. Donnez les ordres Retraite Supplémentaire ou Pas de Retraite [14.3].

4. Phase de Combat de l'Axe

a. Missions de SA

- 1) Le joueur de l'Axe déplace ses unités aériennes de la Zone Prête vers n'importe quels Hexs du Défenseur et les place face cachée [17.23].
- 2) Le joueur Soviétique déplace ses unités aériennes de la Zone Prête vers n'importe quels Hexs du Défenseur [17.23].
- 3) Le joueur de l'Axe révèle ses unités aériennes et déclare les unités en mission et celles qui tirent [17.31.b.2].
- 4) Le joueur de l'Axe résout les combats aériens dans l'ordre qu'il veut [17.33].
- 5) Les deux joueurs résolvent le Tir AA si nécessaire [17.4].
- 6) Déterminez le total de points de SA de chaque camp dans chaque hex de mission. Convertissez les points de SA nets en DRM au jet de dé de combat [15.13].

b. Le joueur de l'Axe désigne toutes les Attaques Déclarées qui seront en Ravitaillement de Combat puis désigne les URM et les Dépôts qui fourniront les PRA [15.3].

c. Le joueur de l'Axe résout les Attaques Déclarées dans l'ordre qu'il désire [15.2]. Suivez cette séquence pour chaque Attaque Déclarée :

- 1) Le joueur de l'Axe alloue du soutien d'artillerie si l'attaque a reçu du Ravitaillement d'Attaque [15.4].
- 2) Le joueur de l'Axe additionne les forces d'attaque et de soutien des unités qui participent [15.51].
- 3) Le joueur Soviétique révèle ses unités Inconnues et retire celles avec une force de défense de zéro [15.54].
- 4) Le joueur Soviétique additionne la force de défense et la force de soutien des unités qui participent [15.54 et 15.55].

5) Dépensez les PRA de l'Axe si du Ravitaillement d'Attaque a été désigné [15.56].

6) Déterminez le rapport de force final [15.57].

7) Le joueur de l'Axe donne les ordres de Retraite Supplémentaire ou Pas de Retraite [15.58].

8) Le marqueur d'Ordre du défenseur est révélé [15.59].

9) Déterminez le DRM net à partir des DRM de l'Axe et Soviétiques. Le DRM final ne peut pas dépasser +3 ou -3 [15.6 et 15.7].

10) Résolvez le combat sur la TRC [15.8].

11) Retirez les marqueurs « Declared Attack », Ordres et Numériques [15.81.h].

12) Appliquez les résultats du combat [16.1 à 16.4].

13) Ajustez les marqueurs de Pertes de Pas et de PV si nécessaire [16.25].

14) Effectuez l'Avance Après Combat [16.5]

15) Ajustez les PV pour les hexs à PV capturés [25.12].

5. Phase de Mouvement de l'Axe

a. Seules les unités suivantes sont autorisées à se déplacer [voir le Tableau de Phase de Mouvement].

- Motorisé – de la moitié de leur CM
- Cavalerie – de la moitié de leur CM

b. Procédures de Mouvement autorisées :

- Entrée des renforts [10.13.g] (uniquement pour les unités motorisées ou de cavalerie).
- Débordement [11.4].
- Mouvement Minimum [11.9].

c. Ajustez les PV pour les hexs à PV capturés [25.12].

6. Phase du Génie de l'Axe

a. Retournez les marqueurs de Fortins en Construction ; placez les nouveaux marqueurs de Fortins en Construction dans les hexs autorisés [18.31 à 18.35].

b. Effectuez la Conversion Ferroviaire de l'Axe [19.2].

c. Placez les marqueurs de Ligne Fortifiée Détruite et retirez les Fortins [18.13].

d. Retirez les marqueurs de Débordement des unités Soviétiques [11.44 note].

e. Dépensez les PR de l'Axe ; retirez les marqueurs « Receiving Replacements » [7.41]. Améliorez les unités en recevant du nombre de pas autorisé.

f. Retirez les marqueurs « Do Not Move One GT » des unités de l'Axe. Retournez les marqueurs « Do Not Move Two GT » sur leur face « One GT ».

g. Effectuez les Réparation de Ponts [LJ 4.54] pour certains ponts indiqués à travers des rivières majeures.

h. Retournez les unités de Pont en Construction sur leur face active si elles sont à travers une rivière majeure [LJ 4.55.e].

i. Retournez les unités d'artillerie SL de l'Axe sur leur face de tir si vous le souhaitez, si elles n'ont pas bougé pendant le tour [23.43.b].

j. Le joueur de l'Axe effectue la Pause Logistique [LJ 5.12].

C.SEGMENT DU JOUEUR SOVIETIQUE

Notez le changement dans la séquence. Lorsqu'une phase est indiquée « comme », retournez à la phase identique du Segment B et remplacez « Soviétique » par « Axe » et « Axe par « Soviétique ».

1. Phase de Mouvement Motorisé Soviétique

a. Placez les marqueurs « Receiving Replacements » sur les unités de votre choix sur la carte [10.12].

b. Effectuez le mouvement des unités terrestres :

1) Types d'unités autorisés à se déplacer [Consultez le Tableau de Phase de Mouvement] :

- Motorisé – CM complète
- Cavalerie – demi CM
- Train Blindé – CM complète
- Unités activées par un QG Opérationnel – CM complète

2) Procédures de Mouvement autorisées :

- Entrée des renforts (motorisés et cavalerie uniquement) [10.13.g].
- Mouvement Minimum [11.9].
- Train Blindé [11.1.2 exception].
- Débordement [11.4].
- Infiltration Motorisée [11.5].

c. Ajustez les PV pour les hexs à PV regagnés [25.12].

2. Phase de Déclarations d'Attaques Soviétique

Comme la Phase de l'Axe [12.0].

3. Phase de Réaction de l'Axe

Comme la phase Soviétique.

4. Phase de Combat Soviétique

Comme la phase de combat de l'Axe [15.0 et 16.0].

5. Phase de Mouvement Soviétique

a. Retournez les unités de pontonniers de leur face En Construction sur leur face active si elles sont sur une rivière non majeure [LJ 4.55d].

b. Effectuez le mouvement des unités terrestres :

1) Tous les types d'unités sont autorisés à se déplacer, sauf :

- Les unités avec un marqueur d'Activation.
- Les unités avec un marqueur « Receiving Replacements ».
- Les Trains Blindés qui se sont déplacés pendant la Phase de Mouvement Motorisé.

Note : Les unités motorisées se déplacent de la moitié de leur CM [voir le Tableau de Phase de Mouvement].

2) Procédures de mouvement autorisées :

- Entrée des renforts [10.13.g].
- Train Blindé [10.14].
- Mouvement Minimum [10.5.3 exception].
- Mouvement Ferroviaire [11.1].
- Mouvement Stratégique [11.3].
- Débordement [11.4].

- Infiltration (Cavalerie) [11.52.b].

3) Reconstruction des unités d'Infanterie Zap. Une unité Zap peut ajouter un pas de Type I à une unité éligible pendant la Phase de Mouvement Soviétique [7.22.c.2].

c. Transport Aérien [11.7].

d. Ajustez les PV pour les hexs à PV regagnés [25.12].

6. Phase du Génie Soviétique

Comme la phase du Génie de l'Axe sauf :

a. Le génie Soviétique accélère la construction des Fortins [23.11] et est nécessaire pour la conversion ferroviaire Soviétique [19.3].

b. Coupez les Voies Ferrées Soviétiques [19.4].

c. Retirez les marqueurs « Overrun » des unités de l'Axe [11.44 note].

d. Détruisez les ponts du Dniepr imprimés sur la carte [LJ 4.53].

e. Dépensez les PR Soviétiques pour retirer les marqueurs « Receiving Replacements » des unités sur la carte [7.41] et ajoutez un pas à chaque unité sous un tel marqueur.

f. Dépensez les PR Soviétiques pour déplacer des unités de la Zone Cadre vers la Zone Active ou sur la carte [7.4.3.d].

g. Dépensez les PR Soviétiques pour déplacer des unités de la Zone Éliminée vers la Zone Cadre.

h. Éliminez les PRA en excès à Kiev [LJ 10.2.4.b].

7. Phase de Reddition Soviétique

a. Effectuez les tests de reddition. Les unités qui échouent sont placées dans la Zone Éliminée [21.0].

b. Ajustez les marqueurs de Pas Perdus et de PV si nécessaire [25.13].

D. INTERPHASE DE CHANGEMENT DE TOUR

1. Retirez tous les marqueurs « Activated ».

2. Le joueur Soviétique fait la récupération des QG Non-Op ou leur dissolution [22.26.b].

3. Le joueur de l'Axe convertit chaque Attaque Obligatoire non faite en PV pour tout hex de PV capturé pendant le tour et toujours tenu à la fin du Segment de Joueur Soviétique ; ajustez les PV [7.26.a.2].

4. Avancer le marqueur de Tours d'une case sur la Piste des Tours.