

1 Introduction

Storm Over Stalingrad est un jeu pour 2 joueurs qui simule la bataille de Stalingrad d'octobre à novembre 1942. Un joueur contrôle l'armée allemande et l'autre joueur l'armée soviétique. Ce jeu utilise une version simplifiée du système à impulsions par zone utilisé pour la première fois dans le jeu d'Avalon Hill « Storm Over Arnhem ». Le jeu dure 6 tours à la fin desquels le gagnant est déterminé.

2 Composants

- Règles
- 2 cartes
- 1 planche de pions
- 1 jeu de 55 cartes tactiques
- 2 dés

2.1 Les Pions

Le jeu contient deux types de pions : les unités et les marqueurs.

2.1.1 Les Unités

Toutes les unités sont des bataillons ou des régiments pour les Allemands (pions gris ou noirs) et des régiments, des brigades ou des divisions pour les Soviétiques (pions brun clair). Chaque unité a un recto (face « Frais ») et un verso (face « Fatigué »). Vous pouvez différencier les deux car le verso a une couleur plus claire que le recto. Une unité sur son recto est une unité fraîche et peut encore effectuer une action durant ce tour (voir 6.1). Une unité sur son verso est fatiguée et ne peut plus effectuer d'actions durant ce tour.

Sur le recto de chaque unité se trouvent 3 valeurs dans la partie basse. Ces valeurs représentent la puissance de feu, la valeur de défense et la capacité de mouvement de l'unité. Sur le verso, il n'y a qu'une valeur qui correspond à la valeur de défense de l'unité (une unité fatiguée ne peut plus tirer ou bouger).

Le symbole au milieu du pion indique le type de l'unité, infanterie, infanterie motorisée, infanterie mécanisée, blindés ou reconnaissance. Pour les unités allemandes, le symbole est de la couleur de leur division d'appartenance. Par exemple, toutes les unités de la 100^e division ont un symbole rouge.

La division de l'unité est indiquée en haut du pion avec en dessous le numéro d'identification de l'unité. Certaines unités allemandes sont considérées comme des unités indépendantes et n'ont pas de division indiquée sur leur pion.

S'il y a une lettre dans un cercle à gauche du symbole de l'unité, c'est la lettre d'identification pour le déploiement qui indique la zone dans laquelle placer l'unité au début du jeu (voir 3.0). Si c'est un chiffre dans un cercle à la droite du symbole de l'unité, c'est le tour lors duquel l'unité va arriver en renfort (voir 10.1).

Les unités allemandes imprimées sur des pions noirs sont celles qui devront être retirées au cours de la partie à la fin du tour 3 (voir 10.4).

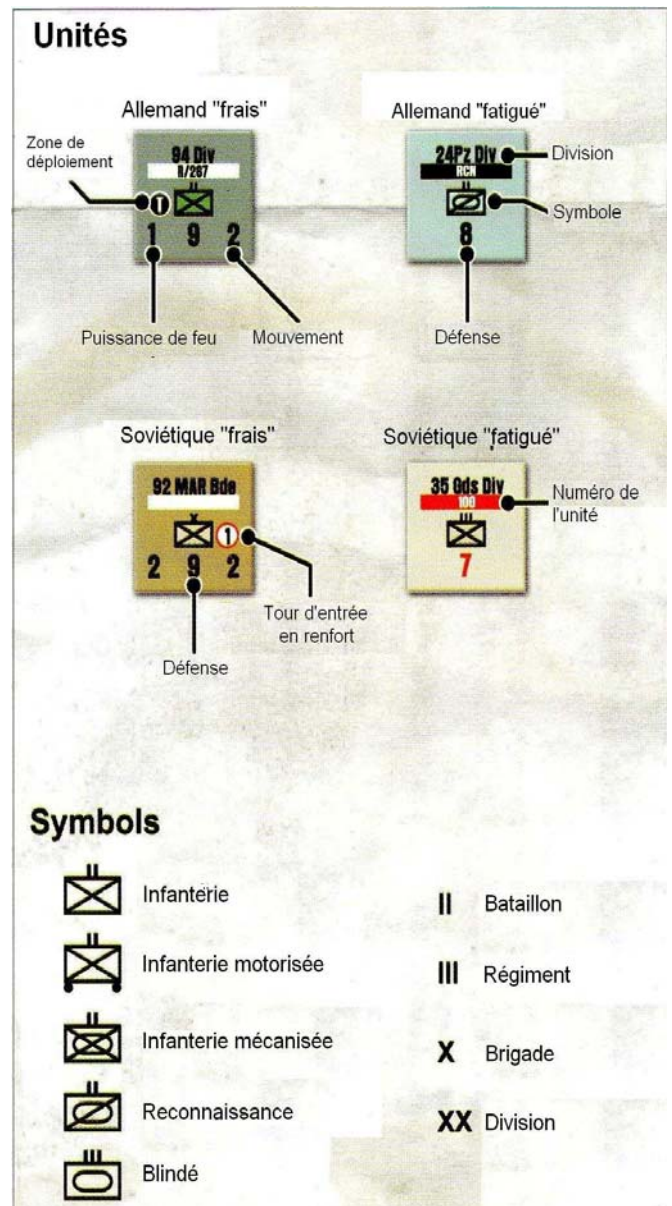
2.1.2 Les Marqueurs

Il y a 3 types de marqueurs dans le jeu :

- les marqueurs de contrôle « Control » : si durant la partie, le contrôle d'une zone change par rapport au camp qui

contrôlait cette zone au début de la partie, placez un de ces marqueurs dans le carré de contrôle de la zone (avec le côté approprié au dessus pour indiquer quel camp contrôle maintenant cette zone). Il est possible que les joueurs viennent à manquer de marqueurs de contrôle, dans ce cas, un marqueur de tir peut être utilisé.

- les marqueurs de tir « Fire » : si durant la partie une unité dans une zone tire sur une zone adjacente, alors ce marqueur est placé sur la face appropriée pour indiquer quel camp a tiré.
- le marqueur de tour « Game Turn » : ce marqueur est placé sur la piste des tours de jeu pour indiquer le tour courant.



2.2 La Carte

La carte du jeu est imprimée en deux parties d'une taille de 21'' par 14'', qui doivent être étalées et alignées sur une surface plane.

2.2.1 Les Zones

La carte est divisée en multiples zones. Il y a deux types de zones représentées sur la carte, les zones standards et les cases de débarquement de ferry.

Les zones standards : les zones standards contiennent le nom de la zone, une boîte de contrôle pour indiquer le camp qui contrôle cette zone et la valeur de défense de la zone. Note : les zones avec une valeur de défense de 3 sont celles utilisées pour déterminer qui gagne la partie. Une zone contient également une lettre d'identification (utilisée pour le déploiement des unités).

Une zone, Mamayev Kurgan (déploiement en zone G), permet au camp qui le contrôle de recevoir une carte tactique supplémentaire (voir 5.1).

Les cases de débarquement de ferry : ce sont les lieux où les renforts soviétiques sont placés quand ils arrivent (voir 10.3).

2.2.2 Pistes et Cases

Piste des tours de jeu : le marqueur de tours est placé à cet endroit pour indiquer le tour de jeu en cours (voir 4.0).

Case des unités éliminées « Eliminated Unit Box » : les unités éliminées sont placées dans cette case (voir 9.0).

Case des cartes tactiques : la pile de cartes tactiques de chaque joueur est placée dans l'une de ces cases (voir 5.0).

2.3 Les Cartes Tactiques

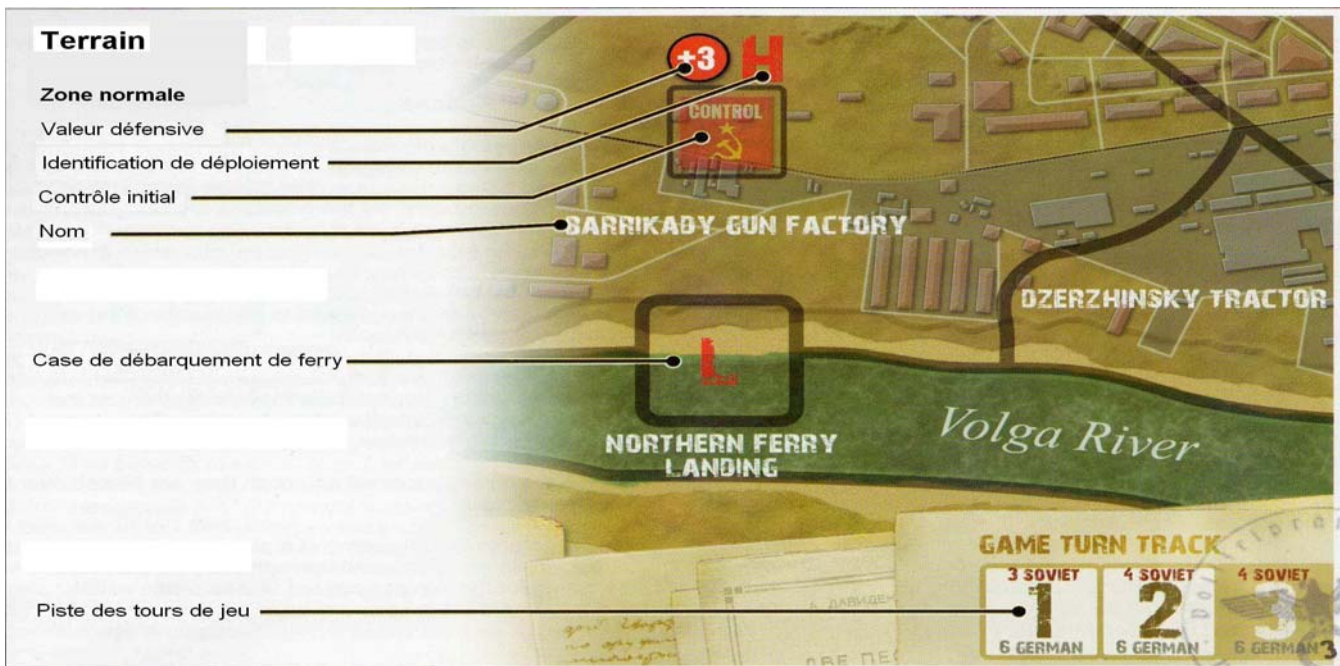
Le paquet de 55 cartes contient 27 cartes tactiques allemandes et 27 cartes tactiques soviétiques, plus une carte de preuve d'achat (qui n'est pas utilisée dans le jeu). Elles sont séparées en deux tas, un avec les cartes allemandes et un autre avec les cartes soviétiques. Les couleurs du dessus des cartes permettent de les différencier (bleu pour les cartes allemandes et rouge pour les cartes soviétiques).

3 Déploiement

Pour déterminer quel joueur prendra le camp soviétique et quel joueur prendra le camp allemand, utiliser la méthode suivante. Les deux joueurs écrivent le nombre minimum de zone avec une valeur de défense de 3 que le joueur soviétique doit contrôler à la fin de la partie pour gagner (cette valeur doit être au moins une). Les deux joueurs révèlent leurs choix en même temps et celui qui a inscrit le plus grand nombre prend le camp soviétique. Il doit contrôler au moins ce nombre de zones ayant comme valeur de défense 3 pour gagner à la fin du 6^e tour. Si les deux joueurs ont choisi la même valeur, alors le choix est fait par accord mutuel ou par un jet de dé. Nous suggérons aux joueurs débutant sur ce jeu de parier sur 2 ou 3.

Chaque joueur place ensuite ses unités sur leurs rectos soit dans les zones indiquées sur les pions ou, si les unités doivent arriver comme renforts, sur le tour auxquelles elles doivent arriver. Les unités soviétiques avec une zone de déploiement L peuvent être déployées dans n'importe quelle case de débarquement de ferry. Chaque joueur mélange ses cartes et les place face cachée sur la carte dans la case des cartes tactiques de son camp.

Enfin, placez le marqueur de tours de jeu sur la piste des tours de jeu dans la case 1.



4 Séquence de Jeu

La partie se déroule en 6 tours. Pour chaque tour, la séquence suivante est effectuée.

Chaque joueur tire le nombre de cartes spécifié pour son camp sur la piste des tours de jeu (voir 5.1).

Les deux joueurs effectuent des activations alternées. Normalement, c'est le joueur allemand qui effectue la première activation de chaque tour (voir 6.0).

Un joueur peut « passer » s'il ne souhaite pas effectuer d'actions lors de cette activation. Si un joueur n'a plus aucune unité susceptible d'effectuer une action et n'a plus de carte en main, il passe automatiquement.

Si les deux joueurs passent successivement, le tour entre dans sa phase finale.

Durant la phase finale, les cartes peuvent être défaussées (voir 5.3), le joueur allemand les défaussant en premier. Ensuite, toutes les unités sont retournées sur leur recto (face « Frais »). Tous les marqueurs de tir « Fire » sont retirés de la carte. Les deux camps reçoivent leurs renforts pour ce tour et les placent dans les zones autorisées, avec l'Allemand effectuant ce placement en premier (voir 10.2). A ce moment là, le tour est terminé. Si le tour en cours est le tour 6, la partie se termine, sinon le marqueur de tours est avancé d'une case sur la piste des tours de jeu et la séquence de jeu est répétée.

Note de jeu : durant la phase finale du tour 3, le joueur allemand doit retirer les unités appropriées (voir 10.4).

5 Cartes Tactiques

5.1 Recevoir des Cartes

Au début de chaque tour, chaque joueur tire des cartes de son tas pour avoir en main le nombre de cartes approprié, c'est-à-dire équivalent à ce qui est indiqué sur la piste des tours de jeu. Remarquez qu'il y a une valeur pour le joueur allemand et une valeur pour le joueur soviétique. En plus, à chaque tour, le joueur qui contrôle la Mamayev Kurgan peut avoir une carte supplémentaire en main (par rapport à la valeur imprimée).

5.2 Jouer des Cartes

Lorsqu'une carte est jouée, les indications spécifiées sur cette carte ont priorité sur les règles normales et si la carte ne fait mention d'aucune règle spéciale, les règles normales s'appliquent.

Si le texte de la carte débute par « For your impulse ... » ou « As your impulse ... », les effets de la carte sont appliqués et comptent pour l'activation entière du joueur. Un joueur ne peut jouer qu'une carte de ce type par activation.

Les autres cartes peuvent être jouées lorsque les conditions inscrites sur la carte sont respectées, quel que soit le joueur dont l'activation est en cours. Il y a des cartes dont les joueurs peuvent souhaiter jouer plusieurs exemplaires en même temps. Ces cartes sont Defensive Fire, Anti-Tank Guns, Mines, Rubble, Dive Bombing et Engineer Support.

Pour Anti-Tank Guns, Rubble et Engineer Support, les effets sont cumulatifs (note de jeu : pour Rubble, la première carte double la valeur défensive de la zone, la seconde carte la triple et la troisième carte la quadruple). Pour Defensive Fire, Mines et Dive Bombing, chaque carte est résolue individuellement. Donc, si deux cartes Dive Bombing sont jouées, résolvez d'abord la première puis ensuite résoudre la seconde.

Si le joueur allemand joue la carte Overrun et bouge dans une zone où le joueur soviétique joue la carte Mines (et si le joueur allemand ne joue pas la carte Sniper pour annuler la carte Mines), toutes les unités allemandes sont retournées sur leur face « Fatigué » puis sont attaquées par les Mines. Les unités allemandes ne peuvent pas tirer.

Si le joueur allemand joue la carte Overrun et bouge dans une zone où le joueur soviétique joue la carte Defensive Fire (et si le joueur allemand ne joue pas la carte Sniper pour annuler la carte Defensive Fire), les unités allemandes peuvent tirer sur les unités soviétiques (puis sont retournées sur leur face « Fatigué ») puis les unités soviétiques restantes répondent aux tirs en utilisant la carte Defensive Fire.

Une fois qu'une carte a été jouée, elle est placée devant le joueur dans la pile de défausse, face visible.

5.3 Défausser des Cartes

Durant la phase finale, si un joueur a encore des cartes en main, il peut choisir d'en placer une, de toutes les placer ou de n'en placer aucune dans sa pile de défausse. Toutes les cartes non défaussées durant la phase finale sont conservées pour le tour suivant et compteront dans la main du joueur.

5.4 Compléter avec la Défausse

Les piles de défausse des deux joueurs doivent être séparées. Au début d'un tour, si un joueur n'a plus assez de cartes dans sa pile pour compléter sa main, il mélange les cartes restantes avec celles de la pile des cartes utilisées et les mélange pour former une nouvelle pile.

6 Activations [Impulses]

Le joueur dont l'activation est en cours peut effectuer une des actions suivantes pour son activation.

6.1 Actions des Unités

Le joueur choisit une zone et les unités non retournées (« fraîches ») de son camp dans cette zone peuvent effectuer, en tant qu'action, soit un mouvement (voir 7.0), soit un tir (voir 8.0). Le joueur soviétique peut choisir n'importe quel nombre de ses unités fraîches dans une zone pour effectuer une action. Le joueur allemand ne peut choisir que parmi les unités d'une même division, plus les unités indépendantes d'une zone pour effectuer une action. Pensez que les symboles des unités ont un code couleur par division pour les Allemands et qu'il est souvent plus facile de conserver les unités d'une même division empilées ensemble.

Toutes les unités sélectionnées pour effectuer une action doivent toutes accomplir exactement la même action. Par exemple, elles doivent tirer sur la même zone ou bouger dans la même zone (la carte

Overrun peut changer cette restriction).

Une fois que les unités ont effectué leur action, elles sont retournées sur leur face « Fatigué ».

Il est possible que seules quelques unes des unités d'un joueur dans une zone participent à une action, et celles qui n'ont pas participé à l'action ne sont pas retournées.

6.2 Actions des Cartes

Si un joueur joue une carte dont le texte commence par « For your impulse ... » ou « As your impulse ... », cette carte compte comme son action pour l'impulsion complète.

7 Mouvement

Les unités ont un nombre de points de mouvement équivalent à la valeur de mouvement inscrite sur le pion. Si une unité n'a pas assez de points de mouvement pour entrer dans une zone, elle ne peut pas entrer dans cette zone.

Le coût pour entrer dans une zone adjacente est de 1 point de mouvement. Si l'entrée se fait dans une zone contrôlée par l'ennemi et/ou contenant au moins une unité ennemie, cela coûte 1 point de mouvement supplémentaire. La sortie d'une zone contrôlée par l'ennemi et/ou contenant au moins une unité ennemie coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

La détermination du surcoût est faite séparément pour chaque zone au moment où le mouvement est effectué. Par exemple, si une unité allemande entre dans une zone contrôlée par le Soviétique mais sans unités soviétique, cela coûte 2 points de mouvement. Une fois que l'unité allemande est entrée dans la zone, le contrôle de celle-ci est transféré au joueur allemand, donc si l'unité poursuit son mouvement, elle n'aura pas à payer de point de mouvement supplémentaire pour quitter une zone contrôlée par l'ennemi.

Toutes les unités effectuant un mouvement agissant comme une pile lors de la même activation doivent bouger ensemble de la zone de départ à la zone d'arrivée (la carte Overrun permet une exception à cette règle). Si les unités ont un nombre de points de mouvement différent, c'est celui de l'unité la plus lente qui est utilisé.

Si le joueur allemand joue la carte Overrun, il peut séparer sa pile d'unités et bouger celles-ci dans différentes zones, soit avant soit après qu'elles aient tiré.

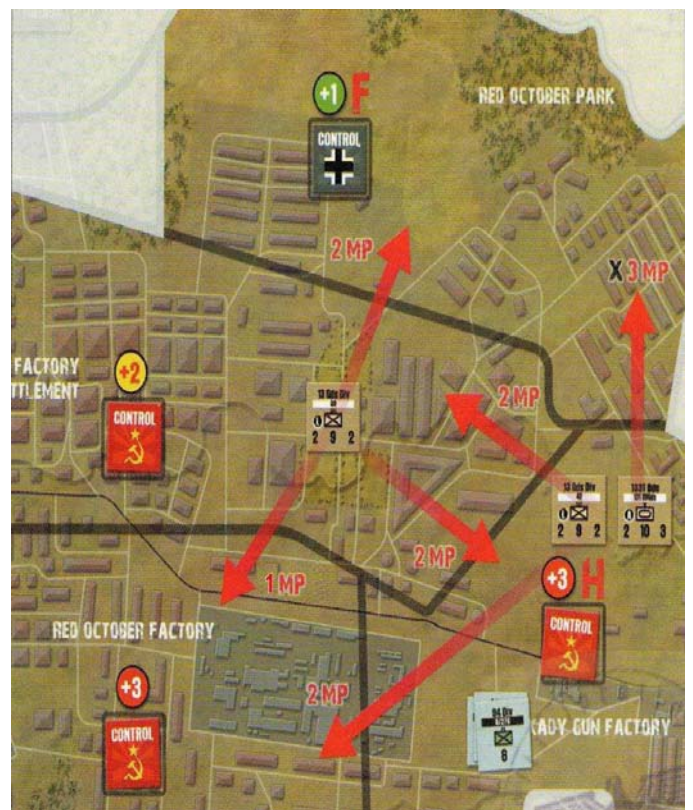
Chaque joueur peut avoir jusqu'à 10 unités dans une zone quel que soit le moment. Un mouvement qui entraînerait la présence de plus de 10 unités dans une zone n'est pas permis. Par exemple, si un joueur à 8 unités dans une zone, il ne peut pas bouger une pile de 3 unités dans ou à travers cette zone.

Une fois que les unités ont fini leur mouvement, elles sont retournées sur leur face « Fatigué ».

Lors de chaque activation, seule une unité, et non une pile d'unités, peut être bougée depuis une case de débarquement de ferry vers une zone adjacente.

Exemple de mouvement

Dans l'exemple présenté, le joueur soviétique peut lors de son activation bouger l'unité seule dans une zone adjacente. Pour bouger dans une zone vide, cela lui coûterait 1 point de mouvement. Si l'unité soviétique devait bouger dans la zone contrôlée par l'Allemand, cela lui coûterait 2 points de mouvement (1 pour bouger dans la zone plus 1 parce que cette zone est contrôlée par l'ennemi). Finalement, si l'unité soviétique devait bouger dans la zone contenant les unités allemandes fatiguées, cela coûterait également 2 points de mouvement (1 pour bouger dans la zone plus 1 parce que cette zone contient des unités ennemies). Même si cette zone était contrôlée par l'Allemand, cela ne coûterait toujours que 2 points de mouvement pour y entrer car le point de mouvement additionnel est soit pour la présence d'unités ennemies, soit pour le contrôle de la zone par l'ennemi. Si la zone est à la fois contrôlée par l'ennemi et contient des unités ennemies, il n'y a pas d'effet supplémentaire.



Plutôt que de bouger l'unité seule, le joueur soviétique peut décider, pour son activation, de bouger les deux unités situées dans la zone contenant également les unités allemandes (s'il le souhaite, il peut aussi ne bouger qu'une de ces unités). Si les deux unités font cette action dans le cadre de leur activation, elles doivent bouger ensemble dans la même zone. Si elles bougent dans une zone qui ne contient pas d'unités allemandes ou qui n'est pas contrôlée par l'Allemand, cela coûterait 2 points de mouvement (1 pour bouger dans la zone plus 1 pour quitter une zone contenant des unités ennemies). Pour bouger dans une zone contrôlée par l'Allemand, cela coûterait 3 points de mouvement (1 pour bouger dans la zone plus 1 pour quitter une zone contenant des unités ennemies plus 1 pour entrer dans une zone contrôlée par l'ennemi). Comme les unités soviétiques bougent ensemble comme une pile, cette pile a un nombre de points de mouvement égal à celui de l'unité de la pile ayant la valeur de mouvement la plus faible, dans ce cas 2. Donc cette pile n'a pas assez de points de mouvement pour bouger dans la zone contrôlée par l'Allemand.

8 Tirs

Les unités dotées d'une puissance de feu de 1 ou plus, peuvent effectuer des tirs. Des tirs peuvent aussi être dirigés par le jeu d'une carte. Si une pile d'unités tire, les tirs de toutes les unités doivent être dirigés vers la même zone.

8.1 Tir d'une Unité

Le tir d'une unité ou d'une pile d'unités peut être effectué contre des unités ennemies dans la zone où elle se trouve ou dans une zone adjacente à celle-ci (mais il n'est pas possible de tirer dans une case de débarquement de ferry). Si des unités tirent dans une zone contenant à la fois des unités amies et des unités ennemies, le tir n'affecte en aucun cas les unités amies.

Lorsqu'un tir est effectué dans une zone adjacente, un marqueur tir est placé dans la zone de l'unité faisant feu, du côté montrant le symbole de nationalité approprié, pour indiquer quel camp a tiré. Remarque : si la carte Russian Ammo Shortage est jouée, le marqueur tir n'est pas placé.

Une fois qu'une unité a tiré, elle est retournée sur sa face « Fatigué ».

8.2 Tir avec une Carte Tactique

Si le tir se produit suite à l'utilisation d'une carte, suivez les directives imprimées sur la carte. Une fois que le tir de la carte a été résolu, placez la carte dans la pile de défausse.

8.3 Séquence de Résolution de Tir

8.3.1 Déterminer les Points d'Attaque

Pour calculer le nombre de points d'attaque, lancez 2 dés et cumulez les valeurs obtenues. Ajoutez à ce résultat le total des valeurs des puissances de feu des unités qui tirent. Cela constitue le total du nombre de points d'attaque.

8.3.2 Déterminer les Points de Défense

Le nombre de points de défense est égale à la valeur de défense la plus élevée d'une des unités qui se font tirer dessus dans la zone cible à laquelle on ajoute la valeur de défense de cette zone. Cependant, dans l'un des cas suivants, la valeur de défense du terrain est ignorée:

- les unités qui se font tirer dessus sont dans la même zone que les unités qui tirent.
- les unités qui se font tirer dessus ne contrôlent pas la zone cible.
- s'il y a un marqueur « Fire » dans la zone cible qui appartient au camp qui se fait tirer dessus.

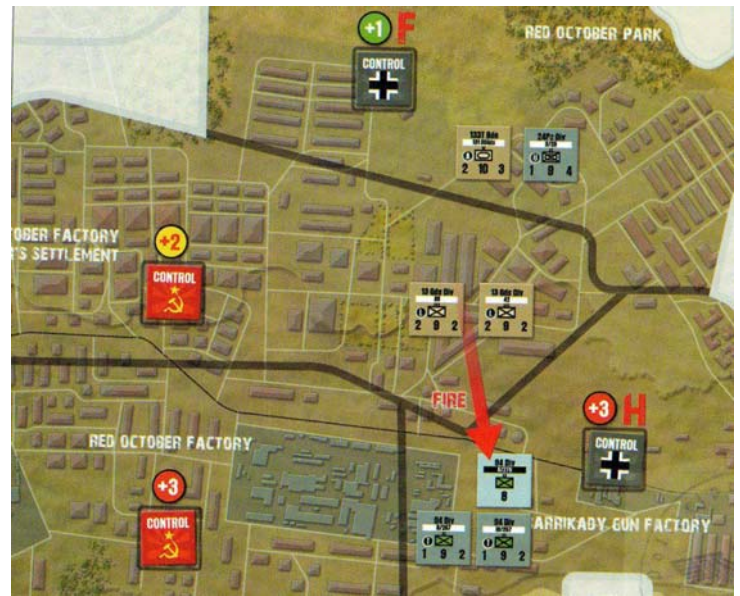
8.3.3 Déterminer les Points de Dommage

Le nombre de points de dommage est égal au nombre de points d'attaque moins le nombre de points de défense. Si le nombre de points de dommage est de zéro ou moins, les unités qui se sont fait tirer dessus ne subissent aucun dommage. Si le nombre de points de dommage est de 1 ou plus, les unités qui se sont fait tirer dessus doivent appliquer ces points de dommage (si possible).

Exemple de tir et de dommages

Dans cet exemple, les deux unités soviétiques effectuent leur activation ensemble et vont tirer sur la zone contrôlée par l'Allemand et qui contient trois unités allemandes. Pour déterminer le nombre de points d'attaque, le joueur soviétique lance deux dés et y ajoute la puissance de feu de ses deux unités (dans ce cas, la puissance de feu totale est de 4). Le joueur soviétique lance un 11, donc le total de ses points d'attaque est de 15. Le nombre des points de défense pour les unités allemandes est de 12. La meilleure valeur de défense des unités allemandes est de 9 et comme la zone est contrôlée par l'Allemand, qu'il n'y a pas de marqueur « Fire » allemand dans la zone et que le tir vient d'une autre zone, la valeur de défense du terrain est ajoutée à la valeur de défense. Dans l'exemple, la valeur de défense de la zone est de 3. Le total des points de défense est donc de 12.

Le nombre de points de dommage est maintenant calculé et il est de 3 (15 moins 12). Le joueur allemand choisit comment les attribuer et a plusieurs options. Il peut éliminer une unité « fraîche » (ce qui correspond aux 3 points de dommage). Il peut aussi retourner deux unités « fraîches » sur leur face « Fatigué » et retenir une unité « fatiguée » (chacune de ces actions correspondant à 1 point de dommage) ou il peut éliminer l'unité « fatiguée » et retourner une de ses unités « fraîches » sur sa face « Fatigué ».



Si le joueur allemand retraite une de ses unités, il doit le faire dans une zone qu'il contrôle ou qui ne contient pas d'unités ennemies. Dans l'exemple, si nous ne considérons que les zones visibles, il y a deux zones possibles pour la retraite. La zone contrôlée par les Soviétiques qui ne contient pas d'unités ou la zone contrôlée par les Allemands qui contient à la fois une unité allemande et une unité soviétique. Le joueur allemand doit choisir la zone qui contient le moins d'unités ennemies, donc il va retirer ses unités dans la zone contrôlée par les Soviétiques et qui ne contient aucune unité. Remarque : à la fin de la retraite, la zone passera donc sous contrôle allemand car elle ne contient pas d'unités soviétiques. Un marqueur « Fire » soviétique est maintenant placé dans la zone contenant les unités qui ont tiré.

9 Appliquer les Points de Dommage

Une fois les points de dommage déterminés, le joueur possédant les unités qui ont été la cible du tir doit appliquer tous les points de dommage à ses unités présentes dans la zone. Il utilise la méthode ci-dessous pour affecter ces points de dommage jusqu'à ce qu'ils aient tous été assignés. La liste qui suit est la seule manière d'assigner les points de dommage. Aucune autre permutation n'est autorisée :

1 point

Retourner une unité « fraîche » sur sa face « Fatigué ».

ou

Retraiter une unité « fatiguée » dans une zone adjacente.

2 points

Envoyer une unité « fatiguée » dans la case des unités éliminées.

ou

Retourner une unité « fraîche » sur sa face « fatiguée » et la retraiter dans une zone adjacente.

3 points

Envoyer une unité « fraîche » dans la case des unités éliminées.

Si la carte permet au joueur effectuant le tir d'assigner les points de dommage, c'est lui qui affecte les points de dommage spécifiquement aux unités ennemies. Par exemple, si le joueur allemand cause 3 points de dommage à deux unités soviétiques, il peut assigner les 3 points à une unité ou 2 points à une unité et 1 point à l'autre.

9.1 Application

Bien que le joueur possédant les unités qui reçoivent des dommages soit libre de choisir comment les appliquer (à moins qu'une carte n'indique le contraire), le maximum de points de dommage possible doit être appliqué. S'il y a plus de points de dommage reçus que de points de dommage pouvant être appliqués, les points de dommage en excès sont ignorés. Par exemple, si une zone contient une unité « fraîche » et que 5 points de dommage doivent être appliqués à cette zone, 3 sont utilisés en mettant cette unité dans la case des unités éliminées et les 2 points restants sont ignorés.

9.2 Retraites

Toutes les retraites doivent être faites dans une zone adjacente appartenant au camp qui retraite ou dans une zone adjacente qui ne contient pas d'unités ennemies. S'il n'y a pas de zone conforme à ces critères, l'unité en retraite est placée dans la case des unités éliminées.

Lors d'une retraite, s'il y a plusieurs zones possibles, celle choisie doit être celle contenant le moins d'unités ennemies (en cas d'égalité, le joueur qui retraite peut choisir entre ces zones). S'il y a plusieurs zones dans lesquelles les unités peuvent retraiter, le joueur choisit dans quelle zone va chaque unité, les unités n'ayant pas à aller toutes dans la même zone.

Si, suite à une retraite, il y a plus de 10 unités d'un même camp dans une zone, les unités en retraite qui ne peuvent y rester doivent encore retraiter, toujours en respectant les règles énoncées ci-dessus. Une unité, dans le cadre d'une retraite, ne peut revenir dans sa zone de

départ. S'il n'y a pas de possibilité pour retraiter ces unités, elles sont placées dans la case des unités éliminées.

10 Renforts et Retraits d'Unités

10.1 Renforts

Les joueurs reçoivent des renforts lors de la phase finale d'un tour. Les unités arrivent en renfort lors du tour indiqué sur le pion (à droite du symbole de l'unité).

10.2 Placer les Renforts

Le joueur allemand place ses renforts en premier, dans n'importe quelle zone qu'il contrôle, même s'il y a des unités soviétiques dans cette zone. N'oubliez pas la limite de 10 unités par camp dans une zone. S'il n'y a pas de zone valide pour placer ces unités, elles sont éliminées.

Le joueur soviétique doit placer ses renforts dans une case de débarquement de ferry. Si le joueur soviétique a encore des renforts d'un tour précédent dans une case de débarquement de ferry, ces unités peuvent être déplacées dans une autre case de débarquement de ferry.

10.3 Cases de Débarquement de Ferry

Les unités dans une case de débarquement de ferry peuvent bouger dans une zone adjacente normalement.

Aucune unité ne peut bouger ou retraiter dans une case de débarquement de ferry depuis une autre zone.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qu'une case de débarquement de ferry peut contenir.

A chaque activation, seule une unité, et non une pile d'unités, peut être bougée depuis une case de débarquement de ferry.

Les unités dans une case de débarquement de ferry ne peuvent jamais être la cible d'aucun tir, même via une carte.

10.4 Retrait d'Unités Allemandes

Les pions allemands avec un fond noir (et non gris) sont retirés du jeu lors de la phase finale du tour 3.

Si une unité devant être retirée du jeu est déjà dans la case des unités éliminées, toute autre unité allemande de même type (i.e. infanterie, blindé, etc.) présente sur la carte doit être enlevée à la place par le joueur allemand. S'il n'y a pas d'unité du même type, le joueur allemand doit retirer toute autre unité à la place. Si le joueur allemand n'a pas assez d'unités en jeu pour satisfaire le retrait, il perd immédiatement la partie.

11 Contrôle des Zones

Au début de la partie, le contrôle de chaque zone est indiqué par le marqueur imprimé dans la case de contrôle de la carte. Chaque zone est soit contrôlée par l'Allemand, soit par le Soviétique au début du jeu.

Storm Over Stalingrad

A n'importe quel moment d'un tour de jeu, si le joueur contrôlant une zone n'a pas la moindre unité dans la zone et que son adversaire a au moins une unité dans la zone, le contrôle passe immédiatement à l'adversaire. Placez un marqueur de contrôle dans la case de contrôle s'il n'y en a pas (qui indique le camp qui contrôle désormais cette zone) ou remplacez le marqueur s'il y en a déjà un de présent.

Note de jeu : si une unité entre dans une zone vide contrôlée par l'ennemi et est éliminée ou forcée de retraiter suite à l'utilisation de la carte Mines, le contrôle de la zone ne change pas.

12 Conditions de Victoire

A la fin du tour 6, si le joueur soviétique contrôle au moins le nombre de zones avec une valeur de défense de 3 sur lequel il avait mis au début de la partie, le joueur soviétique gagne. Sinon, le joueur allemand gagne.

13 Crédits

Concepteur : Tetsuya Nakamura

Développeurs : Adam Starkweather et Nick Richardson

Graphismes : Niko Eskubi

Traducteur (depuis le Japonais) : Matt Boehland

Support VASSAL : Brent Easton

Merci également à : Chas Argent, Perry Cocke, Ken Dunn, Jeff Evich, Gary Phillips, Michael Rinella, Kevin Valerian et Brian Youse.

Exemple d'Overrun

Dans cet exemple, c'est une activation du joueur allemand. Il joue la carte Overrun et choisit d'utiliser la seconde option de la carte qui permet de bouger puis de tirer. Le joueur allemand effectue cette action avec la 94^e Division et l'unité blindée indépendante (le 224^e Régiment). A cause des restrictions, le joueur allemand ne peut activer l'unité de la 100^e Division, qui est aussi dans la zone, car elle appartient à une autre division. Le joueur allemand laisse le temps au joueur soviétique de répondre à sa carte Overrun. Le joueur soviétique décide de ne pas jouer de carte pour le moment.

Le joueur allemand bouge une pile de 3 unités de la 94^e Division dans la zone contenant une seule unité soviétique et une pile de trois autres unités dans la zone contenant deux unités soviétiques. L'unité de la 100^e Division est laissée derrière. Alors que les deux piles effectuent leur mouvement, le joueur soviétique joue deux cartes. Dans la zone ne contenant qu'une seule unité soviétique, il joue la carte Mines et dans l'autre zone, il joue la carte Defensive Fire. Le joueur allemand tente d'annuler la carte Mine en jouant la carte Sniper. Le joueur soviétique réplique en jouant sa carte Sniper. Cela déclenche un duel de snipers. Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur allemand obtient un 4 et le joueur soviétique un 4 également, aussi le joueur soviétique gagne le duel de snipers et les cartes Sniper sont placées dans leur pile de défausse respective. Donc la situation est que deux piles ont bougé dans deux zones, une fait face à une carte Mines et l'autre à une carte Defensive Fire.

Prenant en compte la carte Mines en premier, les unités allemandes sont immédiatement retournées sur leur face « Fatigué » (et ne pourront effectuer de tir dans le cadre de l'Overrun). Le joueur soviétique lance maintenant deux dés et obtient un résultat de 6. En

enlevant 4 de ce résultat, ça signifie que le joueur allemand doit répartir 2 points de dégâts sur ses unités. Il peut soit éliminer une unité « fatiguée » ou retraiter deux unités « fatiguées ». Il choisit de retraiter deux unités « fatiguées » dans leur zone de départ, laissant une unité dans la zone contrôlée par le soviétique.



Dans l'autre zone, les unités allemandes qui ont bougé doivent maintenant tirer avant que la carte Defensive Fire ne soit résolue. Le joueur allemand lance deux dés et obtient un 5. Il y ajoute 5 (total des valeurs des puissances de feu) pour un total de 10 points d'attaque. Le joueur soviétique a 9 points de défense car il ne bénéficie pas de la valeur de défense de la zone puisque les unités qui tirent sont situées dans la même zone. Le joueur soviétique a un point de dommage à appliquer et il retourne une de ses unités sur sa face « fatiguée ». Les unités soviétiques « fraîches » restantes tirent alors en utilisant la carte Defensive Fire. Le joueur soviétique lance alors deux dés pour un résultat total de 10 auquel il ajoute 2 pour obtenir au final 12 points d'attaque. Le joueur allemand a 11 points de défense donc il subit 1 point de dommage. Sa seule possibilité est de retraiter une unité (car ses unités sont déjà « fatiguées ») donc il renvoie une unité de la 94^e Division dans sa zone de départ. Après que cette attaque ait été résolue, l'unité soviétique ne devient pas « fatiguée » comme spécifié dans la carte Defensive Fire.

Toutes les cartes jouées sont maintenant placées dans leur défausse respective.