



The Dark Valley

The East Front Campaign, 1941-45

LIVRE DE REGLES



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

Table des matières

| | | | |
|--|----|--|----|
| 1.0 Introduction | 3 | 10.3 Rounds d'action | 16 |
| 2.0 Composants du jeu | 3 | 10.4 Limites d'action des rounds..... | 16 |
| 2.1 La carte | 3 | 10.5 Types des rounds d'action | 16 |
| 2.2 Les pions et marqueurs..... | 3 | 10.5.1 Action de mouvement | 16 |
| 2.3 Les cartes d'aide de jeu..... | 6 | 10.5.2 Action de combat | 17 |
| 2.4 Les termes et Abréviations | 6 | 10.5.3 Combat-Zhukov ou Combat-Stavka | 17 |
| 3.0 Comment gagner ? | 7 | 10.5.4 Combat-Stavka/Zhukov | 17 |
| 3.1 Généralités..... | 7 | 10.5.5 Jeton de Mouvement/Combat | 17 |
| 3.2 Conditions de victoire de la campagne..... | 7 | 10.5.6 Contre-attaque | 17 |
| 4.0 Séquence de jeu..... | 7 | 10.5.7 Jeton d'armée de Panzer | 17 |
| 4.1 Orientation générale..... | 7 | 10.5.8 Jeton « bataille en profondeur » | 17 |
| 5.0 Empilement et piles | 9 | 10.5.9 Jeton « Stavka » | 17 |
| 5.1 Règles générales | 9 | 10.5.10 Manstein/Model | 18 |
| 5.2 Sur-empilements | 9 | 10.5.11 Jeton "Logistique" | 18 |
| 5.3 Limites d'empilement | 9 | 11.0 Mouvement | 18 |
| 5.4 Autres Unités | 9 | 11.1 Règles générales | 18 |
| 6.0 Zones de contrôle | 10 | 11.2 Effets du terrain | 18 |
| 6.1 Règles générales | 10 | 11.3 Effets de la météo | 18 |
| 6.2 Effets des ZOC | 10 | 11.4 Effets du ravitaillement..... | 19 |
| 6.3 Lignes de communication..... | 10 | 11.5 Marche forcée | 19 |
| 6.4 Lignes de ravitaillement (LOS) | 10 | 12.0 Combat | 19 |
| 6.5 Retrait d'urgence | 10 | 12.1 Règles générales | 19 |
| 7.0 Renforcements, Remplacements, Conversions, Retraits | 10 | 12.1.1 Tables des résultats de combat [CRTs] | 19 |
| 7.1 Règles générales | 10 | 12.2 Combat Particulier | 19 |
| 7.2 Renforcements de l'Axe | 10 | 12.2.1 Règle de simple unité | 19 |
| 7.3 Renforcements Soviétique | 11 | 12.3 Procédure de combat | 19 |
| 7.4 Remplacements de l'Axe..... | 11 | 12.4 Effets du terrain sur le combat | 20 |
| 7.5 Remplacement spéciale des Corps Allemands..... | 11 | 12.4.1 Tête de pont Soviétique | 20 |
| 7.6 Remplacements Soviétiques..... | 11 | 12.5 Retraites | 20 |
| 7.7 Conversions de l'Axe..... | 12 | 12.6 Avances (après combat) | 20 |
| 7.8 Conversions Soviétiques..... | 12 | 12.7 Forts, Zones fortifiées, Ouvrages défensifs, Zone fortifiée spéciale | 20 |
| 7.9 Retraits de l'Axe | 13 | 12.8 Artillerie | 21 |
| 7.10 Retraits Soviétiques | 13 | 13.0 Logistiques | 21 |
| 8.0 Puissance aérienne..... | 13 | 13.1 Règles générales | 21 |
| 8.1 Règles générales..... | 13 | 13.2 Ligne de communication (LOC) | 21 |
| 8.2 Bases des Unités aériennes..... | 14 | 13.3 Ligne de ravitaillement (LOS) | 21 |
| 8.3 Supports aériens tactiques Soviétiques | 14 | 13.4 Sources de ravitaillement Soviétiques | 21 |
| 8.4 Unités aériennes..... | 14 | 13.5 Sources de ravitaillement de l'Axe | 22 |
| 8.5 Bombardement aérien | 14 | 13.6 Dépôts de ravitaillement de l'Axe | 22 |
| 8.6 Ravitaillement aérien allemand | 14 | 13.7 Ports fluviaux | 22 |
| 8.7 Effets de l'hiver 41-42 | 15 | 13.8 Contrôle et effets du ravitaillement | 22 |
| 9.0 Mouvement stratégique | 15 | 14.0 Etats-majors & Leaders | 23 |
| 9.1 Règles générales | 15 | 14.1 Règles générales | 23 |
| 9.2 Mouvement ferroviaire de l'Axe | 15 | 15.0 Mineurs de l'Axe et Soviétique | 23 |
| 9.3 Mouvement naval de l'Axe | 15 | 15.1 Règles générales | 23 |
| 9.4 Mouvement ferroviaire Soviétique | 15 | 15.2 Revirement Roumain | 23 |
| 9.5 Mouvement naval Soviétique | 15 | 15.3 Hongrie | 23 |
| 9.6 Débarquement amphibie Soviétique..... | 16 | 15.4 Polonais Soviétique | 23 |
| 9.7 Parachutage et transport aérien Soviétique | 16 | 16.0 Canon d'assaut & Char Tigre | 23 |
| 10.0 La Phase d'action | 16 | 16.1 Canon d'assaut | 23 |
| 10.1 Règles générales | 16 | 16.2 Tigre..... | 23 |
| 10.2 Segment d'initiative | 16 | 16.3 Support de brigade blindée | 23 |

1.0 Introduction

“Je vous envoie mes sincères salutations pour la splendide victoire que vous avez remportée en repoussant l'envahisseur de votre sol et en faisant tomber l'ignoble tyran nazi. J'ai la ferme conviction que c'est de l'amitié et de la compréhension entre les peuples Anglais et Russes, que dépend l'avenir de l'humanité. Ici sur notre île nous pensons aujourd'hui très souvent à vous et nous vous envoyons du fond de nos cœurs nos vœux de bonheur et de bien-être et qu'après tous les sacrifices et les souffrances que nous avons traversé ensemble, dans la « sombre vallée » nous pouvons aussi fidèle en camaraderie qu'en sympathie marcher sous le soleil de la paix victorieuse “

- Message de Winston Churchill à Joseph Staline. Mai 1945.

The Dark Valley (la vallée de l'ombre) est un jeu sur la guerre Nazi contre l'Union Soviétique, depuis l'invasion initiale en Juin 1941 (opération Barbarousse) jusqu'à la défaite finale Allemande à Berlin en 1945. TDV, propose 4 scénarios ainsi qu'une campagne, qui peut être débutée à partir d'un scénario qui commence plus tard.

2.0 Composants du jeu

2.1 La carte

La carte de jeu représente la région de l'Europe de l'est sur laquelle s'était déroulée la campagne. La carte est divisée en hexagones, utilisé pour régler le mouvement et localiser les unités. Chaque hexagone fait approximativement 20 miles (environ 32 Km). Les symboles de terrain sont expliqués sur la carte des effets de terrain. Il y a un indicateur imprimé sur la carte utilisé pour déterminer les chemins de retraite légaux.



Notez que les villes et cités sur la zone côtière ne sont pas toutes des ports, mais Riga, Stettin et Leningrad le sont. En complément la carte comporte des pistes et cases utilisées pour faciliter le jeu. Elle inclut :

- Piste d'indicateur de tour. La carte comporte la piste d'indicateur de tour utilisée pour repérer l'actuel tour de jeu. Chaque tour représente une période de un à deux mois, excepté durant le tour 1 qui représente la période du 22 au 30 Juin.
- Piste d'action du tour. Cette piste indique l'action en cours, durant un tour de jeu.
- Case de réserve de la STAVKA.
- Case aérienne Soviétique
- Case de retraits pour les autres fronts Allemands.

2.2 Les pions et marqueurs

Il y a six types de pions principales : Les unités de combats, les états major / leader, les pions aériens, les dépôts de ravitaillements Allemands, les pions support et les marqueurs de jeu. Les unités représentent les forces terrestres de la campagne. Les pions aériens représentent les effets du aux avantages aériens. Les marqueurs de jeu sont utilisés pour suivre les différentes fonctions du jeu.



- Les unités de combat : Les unités de combats varient depuis la brigade jusqu'à l'armée Soviétique et ont de une à deux pas. Notez que le dos de quelques unités motorisées Allemandes, montre que l'unité se convertie au statut de Grenadier mécanisé. Ceci n'est pas un second pas pour la division motorisée (ou vice et versa).



- Etats major : Ces unités ont certaines compétences des unités de combat (notamment pour le mouvement) mais ils ne prendront pas directement part à un combat et possèdent des fonctions spéciales supplémentaires.

- Pions aériens : Il y a plusieurs types de pions aériens :



- Support aérien Roumains : Le seul marqueur support aérien Roumain est utilisé pour augmenter de 1 le facteur de combat de n'importe quelle attaque ou défense dans laquelle évolue une unité Roumaine. Le support aérien Roumain peut être utilisé une fois par tour en attaque ou en défense. Il est retiré du jeu, durant n'importe quel tour après 1941, si aucune unité contrôlée par l'Axe ne se trouve à un moment donné à l'intérieur de l'Union Soviétique. Il peut être utilisé par beau temps ou par temps variable.



- Supports aériens Allemands : Les cinq supports aériens Allemands consistent en 5 unités aériennes et 5 marqueurs d'aérodromes respectifs. Les unités de support aérien Allemands doivent voler depuis leur aérodrome respectif et y revenir lorsqu'ils réalisent une mission. Les aérodromes sont

déplacés durant la phase de re-basement ou si une unité terrestre Soviétique pénètre dans un hexagone ou se trouve un aérodrome. Les unités aériennes sont bouger pour supporter un combat durant n'importe qu'elle combat (incluant « Combat d'armée Panzer », « contre attaque Soviétique » et « bataille en profondeur ») et pour les bombardements durant les combats amis. Ils peuvent être utilisés pour supporter une attaque ou une défense impliquant une unité Allemande ou attaquer directement des unités terrestres Soviétiques en réalisant un bombardement aérien. Les Allemands possèdent un nombre variable de marqueurs de ravitaillement aérien utilisés pour ravitailler les unités terrestres par voie aérienne.

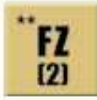


Support tactique aérien Soviétique : Les Soviétiques reçoivent un certain nombre d'armée aérienne tactique durant le jeu, dont chacune est utilisée pour additionner 1 facteur de combat pour une attaque ou une défense dans laquelle évolue une unité Soviétique. Chacun de ces supports tactiques aériens peut être utilisés une fois par tour en attaque ou en défense.

Les Soviétiques reçoivent aussi une armée aérienne stratégique qui agit comme un marqueur aérien Allemand, excepté qu'elle se base dans n'importe quels hexagones de villes ou de cités contrôlées.



d. Dépôts de ravitaillement Allemands : Ces marqueurs ne possèdent pas de capacités de combat et leur facteur de mouvement disponible est déterminé par un jet de dé. Ils représentent - Assez abstraitement - une concentration générale et la portée des capacités logistique de l'Axe, plutôt que des stocks de ravitaillement localisés.



e. Marqueurs de support : Le joueur de l'axe dispose d'un marqueur de support de canon d'assaut (dont la force augmente au cours du jeu) qui simule, d'une manière abstraite la dépendance croissante Allemande en canon d'assaut (véhicule de combat sans tourelle blindée) durant la guerre. Le joueur Soviétique obtient un marqueur de zone fortifiée qui simule les fortifications et l'utilisation d'une concentration de canons anti-char (mobile ou autre) qui formaient l'épine dorsale de la défense Soviétique à Koursk en 1943

f. Marqueurs de jeu : Les marqueurs de jeu sont utilisés pour suivre les différents évènements et déroulements du jeu



Marqueurs de round d'action : Utilisés aussi pour déterminer le joueur actif en cours et le type d'action du round, que le nombre de round d'action joué ce tour.



Marqueurs de contrôle Allié / Axe : Utilisés pour indiquer la possession d'un hexagone dans les situations ambiguës.



Marqueurs de destruction de fort : Utilisés pour indiquer la destruction des forts et des zones fortifiées.



Marqueur de tour de jeu: Utilisé pour suivre le tour de jeu en cours.



Marqueur OOS (hors ravitaillement) : Utilisé pour indiquer les unités incapables de tracer une ligne de ravitaillement.



Marqueur IS (isolé) : Utilisé pour indiquer les unités incapables de tracer une ligne de communication.



Marqueur ACT (activé) : Utilisé pour indiquer les unités activées durant un round d'action dans lequel certaines unités sont activées



Marqueur de ravitaillement aérien Allemand : Utilisé pour indiquer les unités en cours de ravitaillement par air et leur réduction de points de mouvement.



Marqueur de contre-attaque Staline : Utilisé pour suivre le nombre requis de contre-attaque exigée par Staline.



Base aérienne Allemande



Unité aérienne Allemande



Aviation tactique Soviétique



Aviation stratégique Soviétique



Artillerie Soviétique



Canon d'assaut Allemand



HQ Allemand



HQ Soviétique



Brigade blindée Soviétique



Jeton logistique



Zone fortifiée Soviétique



Défense urbaine Soviétique



Jeton d'activation de l'Axe



Jeton d'activation Soviétique

Symboles des unités – Types d'unités

| | |
|--|--|
| | Infanterie, Infanterie légère (Jaeger) |
| | Infanterie de montagne |
| | Infanterie de choc |
| | Marine |
| | Para. |
| | Cavalerie |
| | Motorisé |
| | Infanterie Mécanisée |
| | Blindé (silhouettes variables) |

Abréviations des ID historique

| | |
|-------------------|--|
| Soviétique | |
| Dov | Groupe de cavalerie Dovator (Lev Dovator général Soviétique) |
| Gd | Garde |
| Sh | Choc |
| Allemagne | |
| DR | Das Reich |
| LAH | Leibstandarte Adolf Hitler |
| Toten | Totenkopf |
| WIK | Wiking |
| HG | Herman Göring |
| GD | Gross Deutschland |
| Brand | Brandenburg |
| FR | Fruntsberg |
| HS | Hohenstaufen |
| HJ | Hitler Jugend |
| Pol | Polizei |
| FHH | Feldherrnhalle |

Types de Symbole Taille de l'unité

| | |
|-------|----------------|
| X | Brigade |
| XX | Division |
| XXX | Corps |
| XXXX | Armée |
| XXXXX | Groupe d'Armée |

Information & Symbologie des unités

Tour d'arrivée

Type d'unité

Force d'attaque

Force de défense

Mouvement

Indique que l'unité n'est pas remplaçable

Identification

Attaque/Défense

Mouvement

Tour d'arrivée dans un cercle blanc = remplace l'unité existante

Facteur de combat à l'intérieur d'un hexagone = unité avec ZOC

Facteur de mouvement dans un cercle blanc = unité mécanisée

Tour d'arrivée rouge = Entrée en jeu depuis la case des unités éliminées

Tour dans un cercle gris = conversion en nouveau type d'unité dans ce tour

Couleur de fond Nationalités

| | |
|--|-----------------------------|
| | Allemand |
| | Allemand (Waffen SS) |
| | Hongrois |
| | Roumain |
| | Italien |
| | Soviétique & Alliés mineurs |
| | Garde Soviétique |

Correspondance des silhouettes blindées

| Allemand | | Soviétique | |
|----------|----------|------------|----------|
| | Pz 38 | | T-34 M41 |
| | R-35 | | T-34/85 |
| | Pz III F | | IS-II |
| | Pz IV F1 | | |
| | Pz IV H | | |
| | Pz V | | |
| | Pz VI e | | |
| | Pz VI b | | |
| | Bison | | |
| | Wespe | | |
| | Hummel | | |

Errata pour le pion:

Notez qu'au tour 32 l'unité mécanisée Allemande « GD » se convertie en unité blindée « GD » (voir 7.7). Les marqueurs pour cette unité indiquent le tour de conversion /arrivée, mais le cercle gris blanc entourant le « 32 » a été oublié par erreur. La version corrigée pour ses 2 pions sera disponible (comme montré ci-dessus) dans une future édition de C3i.

2.3 Fiches des aides de jeu

Les fiches d'aides de jeu contiennent les tables et cartes suivantes :

- Carte des effets des terrains.
- Tables des résultats des combats.
- Tables des bombardements.
- Tables d'avances des dépôts.
- Carte des rounds d'actions disponibles.
- Carte des remplacements, retraits et conversions des unités.
- Carte de séquence de jeu.
- Carte des règles spécifiques à un tour.

C REDITS

Designer: Ted Raicer
 Developer: Paul Marjoram
 Art Director: Rodger B. MacGowan
 Package Art & Design: Rodger B. MacGowan
 Map: Mark Mahaffey
 Counters, Cards, & Manuals: Charles Kibler
 Playtesters: Scott de Brestian, Doug Brunton, John Clarke, Tom Kassel, Jim Lauffenberger, Bill Lawson, Brian MacDonald, Jon Matthews, Jack McHugh, Mike Morton, Jeff Nyquist, Henrik Reschreiter, Francois Trebosc, Uwe Valentin, John Wootress
 Vassal Module: Phil Feller
 Proofreaders: Jonathan Squibb, Paul Marjoram, Ivan Blair
 Production Coordination: Tony Curtis
 Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

2.4 Termes et abréviations.

Tout au long des règles les termes et abréviations suivantes sont utilisés :

ABC: Corps de parachutistes.

Unité de combat: N'importe quelle unité terrestre avec un facteur d'attaque ou de défense.

Portée de commandement: La portée de commandement d'une unité HQ est indiquée sur le marqueur. Les autres unités qui sont dans le rayon de commandement d'une unité HQ (tracé sans considération pour les unités intervenantes) peuvent être activées par ces HQ durant certains rounds d'action (voir 10.0).

Contrôle: Un hexagone est contrôlé par le camp qui était le dernier à occuper cet hexagone ou le placer dans la zone de contrôle (voir 6.0) d'une de ses unités pendant que cet hexagone est inoccupé. Le contrôle est seulement suivi pour les villes, les cités et les forts.

DR: Résultat du jet de dé.

DRM: Modificateur du jet de dé (un nombre à additionner ou à soustraire au résultat du jet de dé).

La grande Allemagne: Tous les hexagones à l'ouest de la ligne de départ de « l'opération Barberousse », mais en y excluant la Hongrie et la Roumanie.

Unité terrestre: Unité avec un facteur de déplacement.

HQ: Etat major.

Isolement (IS): Une unité est isolée si elle n'a pas de ligne de communication (voir 12.3) à une source de ravitaillement.

Jaeger (chasseur): Divisions d'infanterie légères Allemandes.

Le détroit de Kertch: Le détroit de Kertch est les deux hexagones entre Taman et les deux hexagones en Crimée.

Infanterie légère: Les divisions d'infanterie légère sont les divisions qui ne sont ni des divisions de cavalerie, ni de montagne avec un facteur de mouvement disponible de 6.

Ligne de communication (LOC): Un chemin de n'importe quelle longueur, tracé depuis une unité jusqu'à une source de ravitaillement.

Ligne de ravitaillement (LOS): Un chemin d'une longueur maximum fixée, tracé depuis une unité jusqu'à une source de ravitaillement.

Unités mécanisées (aussi appelé Meca.): Les unités mécanisées suivantes sont considérées comme mécanisée : tous les blindés et Panzer, l'infanterie motorisée et mécanisée ainsi que les unités d'artillerie Soviétiques. Toutes les autres unités sont considérées être non mécanisées. Les unités mécanisées ont leur facteur de mouvement entouré dans un cercle blanc pour en faciliter l'identification.

MP: Point de mouvement.

Panzer grenadier: Unités mécanisées Allemandes.

Pz: Panzer.

RF: Facteur de remplacement.

Empilement: Une unité ou plus placée légalement sur un hexagone.

TEC: Carte des effets du terrain.

TRT: Compteur de tour.

VP: Point de victoire.

ZOC: Zone de contrôle (voir 6.0).

3.0 Comment gagner

3.1 Généralités

Chacun des quatre scénarii du jeu ont leur propre condition de victoire énumérée dans le scénario (voir 17.0). Le jeu de campagne (qui peut être débuté à partir d'un des scénarii) possède, lui aussi ses propres conditions de victoire.



Il y a 48 points de victoire sur des hexagones repérés sur la carte. Seul le joueur de l'Axe comptabilise les VP.



En complément, le contrôle des hexagones pétroliers Soviétiques de Maïkop, Grozny et Bakou (hors carte) peuvent aussi décider de la victoire.

3.2 Conditions de victoire de la campagne

✚ Victoire de l'Axe

Le joueur de l'Axe gagne immédiatement à la fin d'un segment de vérification de victoire si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le joueur de l'Axe contrôle Moscou ainsi que Kiev ou Leningrad en 1941.
- Le joueur de l'Axe contrôle Sébastopol, Stalingrad, Maïkop et Grozny et a sorti 10 unités Allemandes ou plus (au moins 5 doivent être des divisions mécanisées) par le bord sud de la carte du Caucase par les routes militaires (capture de Bakou et des ses champs pétroliers).
- Le joueur de l'Axe contrôle 38 points de victoire.
- Le joueur de l'Axe évite les conditions de victoire Soviétique en fin de tour 44.

★ Victoire Soviétique

Le joueur Soviétique gagne immédiatement à la fin d'un segment de vérification de victoire si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le joueur de l'Axe possède 28 VP ou moins en 1942.
- Le joueur de l'Axe possède 23 VP ou moins en 1943.
- Le joueur de l'Axe possède 13 VP ou moins en 1944.
- Le joueur Soviétique possède Berlin le joueur de l'Axe possède 2 VP ou moins à la fin du tour 44.
- Le joueur de l'Axe possède 1 VP ou moins.

Option : Pour augmenter la variabilité de tous les scénarii et du jeu de campagne, roulez un dé lorsqu'un hexagone à VP change de main. Sur un jet de 1 et 2 le niveau de victoire n'est pas modifié. Sur un jet de 3 à 4 augmentez de 1 PV (si c'est l'Axe qui prend l'hexagone) ou soustraire (si c'est le Soviétique qui prend l'hexagone). Additionnez +2 au jet de dé pour Berlin ou Moscou. Notez que cette règle apportera une part plus importante à la chance dans le jeu.

4.0 Séquence de jeu

4.1 Déroulement général.

En général, chaque tour est divisé en phases durant lesquelles les joueurs conduisent des actions spécifiques. Chaque action prise par un joueur doit être effectuée conformément à la séquence donnée ci-après. Une fois que le joueur termine ses activités, d'une phase ou d'un round donné, il ne peut pas revenir sur une action oubliée à moins que son adversaire le lui permette.

SEQUENCE DETAILLEE DE JEU

I. PHASE DE RENFORCEMENT / REMPLACEMENT

a. Segment de renforcement de l'Axe : Le joueur de l'Axe place les nouvelles unités et ajuste les unités depuis la case « autres fronts » (voir 7.2).

b. Segment de remplacement de l'Axe : Le joueur de l'Axe remplace les unités éliminées et ou reconstruit les unités réduites à pleine force (voir 7.4). Il réalise les conversions et les retraits des unités spécifiées (voir 7.7).

c. Segment de renforcement Soviétique : Identique au joueur de l'Axe (voir 7.3)

d. Segment de remplacement Soviétique : Identique au joueur de l'Axe (voir 7.6, 7.8).

II PHASE DE BASE AERIENNE

a. Segment des bases aériennes de l'Axe (voir 8.2) : Le joueur de l'Axe peut déplacer ses bases aériennes et leurs unités aériennes attachées jusqu'à une ville ou cité amie contrôlée, ravitaillée, dans un rayon de 12 hexagones de sa précédente localisation. Autrement il peut les déplacer de n'importe quelle distance jusqu'à une ville ou cité amie contrôlée et ravitaillée, mais les unités aériennes attachées sont alors retournées sur leur coté « mission effectuée »

b. Segment des bases aériennes Soviétiques : Le joueur Soviétique peut baser son unité aérienne stratégique (la 18ième Air) dans n'importe quelle ville ou cité contrôlée et ravitaillée à l'intérieur de l'Union Soviétique.

III PHASE DE MOUVEMENT STRATEGIQUE

a. Mouvement ferroviaire de l'Axe (voir 9.2) : A partir du tour 11, le joueur de l'Axe jette 2 dés, le résultat lui permet de déplacer ce nombre de pas par rail sur n'importe quelle distance le long d'une voie ferrée ravitaillée et contrôlée par l'Axe. Ces unités ne peuvent pas débiter, finir ou se déplacer adjacent à des unités ennemies à aucun moment de leur déplacement. Dans un tour de neige et à tous les tours à partir de 1944, le déplacement par rail d'un pas coûte le double en Union Soviétique.

b. Mouvement maritime de l'Axe (9.3) : Le joueur de l'Axe peut transporter 4 pas par tour depuis un port ami contrôlé à un autre port ami contrôlé dans la mer Baltique. Les pas mécanisés comptent double. Les unités ne peuvent pas aller ou sortir depuis un port situé dans le golfe de Finlande durant un tour de neige.

Le joueur de l'Axe peut transporter 4 pas par tour depuis un port ami contrôlé en mer noire ou mer d'Azov à un port ami contrôlé s'il contrôle à ce moment Sébastopol. Les pas mécanisés comptent double. Les ports de la mer d'Azov peuvent être utilisés seulement si l'Axe contrôle les deux extrémités du détroit de Kertch et aucun mouvement naval n'est disponible dans la mer d'Azov les tours de neige.

c. Mouvement ferroviaire Soviétique (9.4) : A partir du tour 4 le joueur Soviétique peut déplacer 4 pas par tour sur n'importe quelle distance le long d'une voie ferrée ravitaillée Soviétique. Ces unités ne peuvent pas débiter, finir ou se déplacer adjacent à une unité ennemie durant leur mouvement.

d. Mouvement naval Soviétique (9.5) : Le joueur Soviétique peut transporter 2 pas par tour depuis un port ami contrôlé à un autre port ami contrôlé dans la mer Baltique. Les pas mécanisés comptent double. Les unités ne peuvent pas aller ou sortir depuis un port situé dans le golf de Finlande durant un tour de neige.
Le joueur Soviétique peut transporter 4 pas par tour depuis un port ami contrôlé en mer noire ou mer d'Azov à un port ami contrôlé. Les pas mécanisés comptent double. Les ports de la mer d'Azov peuvent être utilisés seulement si le Soviétique contrôle les deux extrémités du détroit de Kertch et aucun mouvement naval n'est disponible dans la mer d'Azov les tours de neige.

e. Débarquement amphibie Soviétique (9.6) : L'unité navale de la mer Noire Soviétique peut se déplacer depuis un port Soviétique en mer Noire jusqu'à n'importe quel hexagone de la mer Noire ou mer d'Azov (dans ce dernier cas les Soviétiques doivent contrôler les deux extrémités du détroit de Kertch et le temps ne doit pas être neigeux). Aucune invasion ne peut être effectuée à l'Ouest de Sébastopol ou d'Odessa, si l'Axe les contrôle, et aucune invasion n'est disponible avant 1944 hors de l'Union Soviétique. L'unité d'invasion peut tenter de se frayer un chemin à terre – Elle n'est pas limitée dans ce cas par la règle de l'unité unique (12.2.1) et ne souffre pas de la perte automatique sur un résultat DE. Si elle échoue à se frayer un passage elle est éliminée. L'unité navale est toujours ravitaillée sur un hexagone côtier.

f. Parachutage et transport aérien Soviétique (9.7) : Un Corps de para Soviétique (ABC), par tour, se trouvant dans une ville ou cité ravitaillée à la portée du HQ « STAVKA » peut se déplacer jusqu'à une ville ou cité amie jusqu'à une portée de 12 hexagones (l'hexagone de destination peut ne pas être ravitaillé). Autrement, l'ABC peut être largué dans un hexagone qui ne soit pas une ville à portée du HQ « STAVKA ». Si le corps est parachuté sur un hexagone occupé par l'ennemi, il est automatiquement éliminé mais il lui inflige une perte (au choix du joueur de l'Axe). Autrement, il opère normalement depuis son hexagone d'atterrissage. Un ABC dans une ville ou cité à portée de ravitaillement de la STAVKA est toujours ravitaillé. Les ABC peuvent seulement être transportés durant les tours de neige ou de boue. Ils ne peuvent jamais être transportés hors de l'URSS.

IV. PHASE D'ACTION

a. Segment de détermination de l'initiative (10.2) : Détermine quel joueur possède l'initiative à ce tour. Le joueur de l'Axe a l'initiative à tous les tours de beau temps jusqu'en Juillet 1943 ainsi qu'à tous les tours de temps variable jusqu'en Septembre 1942. Le joueur Soviétique a l'initiative pour tous les autres tours. Le joueur qui possède l'initiative choisit un pion action parmi ses actions à jouer durant le premier round d'action de ce tour. (Exception : le scénario Cas bleu : voir 10.2). (Notez que vous ne pouvez pas choisir le pion « Logistique » ici. Ce n'est pas l'un de vos pions).

b. Segment de placement de pion action : Après que le joueur qui possède l'initiative ait choisi son pion initial, placez les pions restant disponible dans un récipient opaque (comme une tasse) pour un tirage aléatoire.

c. Segment d'initiative du pion d'action (2 au tour 1 ou pour l'offensive Cas bleu) : Le joueur qui a l'initiative réalise ses premières actions.

d. Segment des actions aléatoires (10.3) : Les pions restants sont piochés aléatoirement, un à la fois pour déterminer l'ordre des actions durant le round de phase d'action. Consultez la section appropriée pour chaque pion ci-dessous :



Pion de Mouvement (10.5.1) : Le joueur actif peut déplacer toutes les unités comme il le désire. Les unités d'infanteries (incluant l'infanterie légère et de montagne, mais en excluant la cavalerie) peuvent faire de la marche forcée si elles sont ravitaillées et ne se trouve à aucun moment adjacent à une unité ennemie.



Pion de combat (10.5.2) : Le joueur actif peut lancer un combat contre des unités ennemies adjacentes. La force de bombardement stratégique et l'artillerie peuvent bombarder ou supporter. Les supports aériens peuvent supporter. Les unités simples d'infanteries (exclus la cavalerie et l'infanterie de montagne) ne peuvent pas attaquer (voir 10.5.2).



Pion de Mouvement / Combat (10.5.5) : Le joueur actif peut choisir de se déplacer ou combattre (mais ne peut choisir qu'une fois seulement par tour de bouger ou combattre).



Pion de contre attaque (10.5.6) : Le joueur Soviétique peut bouger ces unités de sorte d'attaquer avec elles et initie des combats. Les unités qui se déplacent doivent attaquer. Les unités qui commencent adjacent à des unités ennemies ont leurs points de mouvement réduit à 3.



Pion d'armée Panzer (10.5.7) : Les unités terrestres Allemandes (seulement) à portée d'un HQ de panzer actif peuvent exécuter des combats et alors se déplacer ou se déplacer et alors les unités mécanisées (seulement) peuvent exécuter des combats, au choix du joueur de l'Axe. Il ne peut pas combiner ces options entre différentes unités ; il doit choisir entre bouger et combattre ou combattre et bouger (ou ne rien faire). Toutes les unités de support tactiques et d'artilleries peuvent bombarder ou supporter indépendamment de la portée de commandement.



Pion de bataille en profondeur (10.5.8) : Les unités Soviétiques dans le rayon de commandement du QG Stavka ou du leader Zhukov peuvent initier des combats et alors se déplacer.



Pion Stavka (10.5.9) : Permet de placer les unités sur la carte depuis la case de la réserve Stavka. Les unités placées qui sont à portée de commandement du QG de la Stavka ou du leader Zhukov peuvent se déplacer. Ces unités à portée du QG Stavka ou du leader Zhukov après mouvement peuvent alors exécuter un combat



Pion logistique (10.5.11) : Repérez toutes les unités comme (OSS) si elles n'ont pas à ce moment une ligne de ravitaillement (LOS). Enlevez les marqueurs OSS des unités précédemment hors ravitaillement et qui sont maintenant ravitaillées. Repérez comme « isolé » (IS) les unités sans ligne de communication (LOC). Le joueur Allemand peut, fournir un ravitaillement aérien aux unités mécanisées Allemandes hors ravitaillement durant les tours de beaux temps ou variable en 1941 seulement.



Pion de combat Zhukov (10.5.3) : Comme pour un pion de combat mais les attaques Soviétiques impliquant des unités non à portée du leader Zhukov sont considérées comme non ravitaillées.



Pion de combat Stavka (10.5.3) : Comme pour un pion de combat mais les attaques Soviétiques impliquant des unités non à portée du QG Stavka sont considérées comme non ravitaillées.



Pion de combat Zhukov / Stavka (10.5.4) : Comme pour un pion de combat mais les attaques Soviétiques impliquant des unités non à portée du QG Stavka ou du leader Zhukov sont considérées comme non ravitaillées.

V. PHASE D'ATTRITION

- Segment de dépôt Allemand : Les dépôts Allemands peuvent se déplacer à ce moment. Jetez les dés pour déterminer le déplacement sur la table «avance des dépôts»
- Segment des ravitaillements aériens Allemands : Le joueur Allemand peut fournir un ravitaillement aérien à des unités isolées Allemandes dans des villes ou des cités en 1941 ou 1942.
- Segment d'attrition : Toutes les unités signalées comme isolées ont leur statut de ravitaillement re-contrôlé – celle qui est encore isolée et adjacente à une unité ennemie ravitaillée est éliminée ; autrement le statut de ravitaillement de l'unité est changé à « hors ravitaillement » si elle est maintenant ravitaillée ou hors ravitaillement.

VI. PHASE DE FIN

Segment de contrôle de victoire : Voir si l'un ou l'autre des joueurs a gagné selon les conditions spécifiques au scénario.

Segment d'avance de tour : Retournez toutes les unités aériennes et d'artillerie sur leur face « disponible ». Avancez le marqueur de tour et débutez le prochain tour.

5.0 Empilements et Piles

5.1 Règles générales

L'empilement est le placement de plus d'une unité sur un simple hexagone au même moment. Les limites d'empilement sont inspectées :

- A la fin de la partie du mouvement d'un tour d'action permettant un déplacement.
- Durant le placement des unités de renforts et de remplacements sur la carte
- Tout au long du combat, incluant la retraite et l'avance après combat.

5.2 Sur empilement

En cas de sur empilement dans un hexagone, le joueur doit lui même éliminer suffisamment d'unités (au choix du propre joueur) pour respecter les limites d'empilement.

5.3 Limites d'empilement

Un joueur peut empiler un maximum de quatre unités de combat dans un même hexagone. Pas plus de deux armées ou trois corps (suivant n'importe quelle combinaison) ne peuvent s'empiler dans un hexagone.

5.4 Autres unités

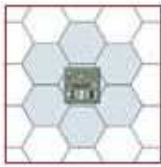
Zhukov, les unités d'artilleries Soviétiques ou Allemandes, les dépôts de ravitaillement, la Stavka et les HQ de groupement de Panzer ne comptent pas pour les limites d'empilement, mais il ne peut y avoir qu'une seule unité de chaque type par hexagone. Pas plus que deux bases aériennes Allemandes ne peuvent être empilées dans une cité et pas plus d'une base dans une ville. Pas plus d'une unité aérienne peut prendre part dans un combat ou un bombardement. Les marqueurs de jeu ne comptent pas pour l'empilement.

Unités de support : La zone de fortification Soviétique et le support de canon d'assaut Allemand ne sont jamais comptés pour l'empilement.



6.0 Zones de Contrôle

6.1 Règles générales



Quelques unités influencent l'ensemble des activités dans leur propre hexagone et les six hexagones adjacents à leur localisation. Ces 6 hexagones sont appelés la Zone de contrôle de ces unités (ZOC).



Seules les unités avec leur facteur de combat entouré dans un hexagone blanc possèdent une ZOC. Notez que plusieurs unités à deux pas possèdent une ZOC à pleine force, mais pas lorsqu'elles sont réduites.

Les ZOC affectent le mouvement, la retraite, les lignes de communication et le ravitaillement. Elles n'ont pas d'autres effets. Les ZOC ne s'étendent pas à travers un fleuve majeur ou la Volga ou dans un hexagone de fort, cité ou zone de fortification ennemie. Les ZOC d'unités mécanisées ne s'étendent pas dans les hexagones de marais par temps beau, mitigé ou pluvieux. Les unités mécanisées Allemandes perdent leur ZOC durant un tour pluvieux et les tours de neige des tours 7 à 9.

6.2 Effets des ZOC

Les ZOC affectent les mouvements comme suit :

- Une unité stoppe son mouvement en entrant dans une ZOC ennemie.
- Les unités ne peuvent pas se déplacer directement d'une ZOC à une autre durant le mouvement. Exception : Les unités mécanisées Allemandes, ravitaillées qui débutent leur mouvement dans seulement une ZOC d'armée de fusilier Soviétique 5-4 (ou armée) peuvent bouger directement dans une autre ZOC d'armée de fusilier Soviétique (ou armée) mais doivent alors stopper. De même, les armées blindées de garde Soviétiques qui débutent leur mouvement dans une ZOC de l'Axe peuvent bouger directement dans une autre ZOC de l'Axe mais doivent alors stopper. Dans ces deux cas les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone.
- Les piles ou unités forcées de se retirer à travers une ZOC ennemie sont éliminées. Les unités amies annulent les ZOC ennemies en ce qui concerne cette règle. Exception : Les unités mécanisées Allemandes peuvent se retirer à travers une ZOC ennemie au coût d'un pas de perte supplémentaire par pile. Dans les tours de météo variable ; Ils ne peuvent terminer leur retraite dans une ZOC ennemie.
- Les unités avançant après combat ignorent les ZOC.

6.3 Lignes de communication

Une LOC est une suite d'hexagone de n'importe quelle distance, libre d'unité ou de ZOC ennemie, depuis un hexagone ami jusqu'à un autre désigné comme tel. Les unités amies annulent les ZOC ennemies en ce qui concerne cette règle (voir 13.2 pour plus de détails).

6.4 Ligne de ravitaillement (LOS)

Une LOS est une suite d'hexagone de distance variable, libre d'unité ou de ZOC ennemie depuis un hexagone ami occupé jusqu'à un hexagone de source de ravitaillement. Les unités amies annulent les ZOC ennemies en ce qui concerne cette règle (voir 13.3 pour plus de détails).

6.5 Retrait d'urgence

Durant un round de mouvement seulement (pas durant un autre round d'activation qui permette aussi le mouvement) une unité incapable de bouger d'un simple hexagone (excepté dans la direction de l'indicateur de retraite de l'adversaire) à cause des effets des ZOC ennemies, peut bouger de deux hexagones, en ignorant la dépense de points de mouvement mais pas les terrains impassables ou les unités ennemies, à conditions qu'elle ne se déplace pas dans la direction de l'indicateur de retraite de l'adversaire et qu'elle ne termine pas son mouvement adjacente à une unité ennemie. Note : Si éligible, une unité peut faire un retrait d'urgence à partir de l'indicateur de retraite de l'adversaire ou - ZOC autorisée - faire un mouvement normal dans la direction de l'indicateur de retraite de son adversaire mais ne peut pas combiner les deux. Si une unité qui était éligible pour faire un retrait d'urgence plutôt que faire un mouvement normal, ce mouvement doit être entièrement dans la direction de l'indicateur de retraite ennemie.

7.0 Renforcements, Remplacements, Conversions, Retraits.

7.1 Règles générales

Les renforcements correspondent à de nouvelles unités qui entrent en jeu. Les remplacements correspondent à des unités précédemment éliminées qui retournent en jeu, ou les unités réduites sur la carte qui reviennent à pleine force. Les renforcements sont toujours pris avant les remplaçants et le joueur de l'axe prend toujours les renforts et remplacement avant le joueur Soviétique.



Généralement les unités de renfort possèdent le numéro d'entrée du tour de jeu sur le marqueur ; ils entrent durant la phase de renforcement du tour. Les renforcements et remplacements sont sujets aux limites d'empilement quand ils sont placés. Les remplacements ne peuvent jamais être sauvegardés d'un tour sur l'autre.

7.2 Renforcements de l'Axe.



Les renforcements de l'Axe peuvent être placés dans n'importe quelles villes ou cités de « la grande Allemagne » qui peuvent tracer une LOC jusqu'à Berlin. Notez que les renforcements ne peuvent pas être placés à Berlin même si une unité Soviétique est adjacente à cette ville. Les renforcements Allemands (mais pas les autres de l'Axe) peuvent aussi être placés dans les hexagones avec un dépôt de ravitaillement.



Les renforcements Roumains peuvent être placés dans une ville ou cité en Roumanie, les renforcements Hongrois dans un hexagone situé en Hongrie avec une LOC jusqu'à Buda. Les renforcements Italiens peuvent être placés dans un hexagone Roumain ou Hongrois avec une LOC jusqu'à Vienne. Les renforcements Hongrois peuvent aussi être placés à Kiev si elle est contrôlée par l'Axe tandis que les renforcements Roumains peuvent être placés à Odessa si elle est sous le contrôle de l'Axe et les unités Italiennes à Dniepropetrovsk si elle est sous le contrôle de l'Axe.

7.3 Renforcements Soviétiques



Les unités Soviétiques peuvent être placées dans une cité d'URSS avec une LOC jusqu'au bord Est de la carte ou par la route militaire du bord de la carte des hexagones du Caucase. Une unité Soviétique peut-être placée à Leningrad tant que le Soviétique peut tracer une LOC à travers l'hexagone 1102. C'est le seul cas où une LOC peut être tracée à travers un lac dans le cas d'un renforcement. De plus, les cités Soviétiques sur la cote de la mer noire peuvent seulement être renforcées par une unité chacune si elles peuvent tracer une LOC à travers la mer Noire ; dans ce cas (seulement) elles ne pourront pas être placées dans ces cités à portée d'une unité aérienne Allemande. Finalement, au début du troisième tour, le joueur Soviétique peut entrer n'importe quel nombre d'unités de renforts (ou de remplacement) dans la réserve de la STAVKA (mais notez qu'il y a des limites aux unités sortantes de la réserve de la STAVKA.



Remarque : Les armées Soviétiques ne rentrent pas en jeu sur la carte mais depuis la case « éliminées » (et doivent être achetées avec des remplacements ; elles peuvent être achetées aux tours de leur arrivées) : « 3ième, 4ième, 5ième, 13ième, 10ième, 26ième (arrivant aux tours 5 et 7) ; ces unités ont leur tour d'arrivé marqué en rouge dans une case blanche pour s'en rappeler.

7.4 Remplacements de l'Axe

Les unités de l'Axe précédemment éliminées peuvent réintégrer le jeu comme remplacements, dans ce cas elles sont placées par le même chemin que les unités de renfort (7.2). Les unités réduites qui retournent à pleine force le font dans leur emplacement actuel sur la carte. Les unités peuvent recevoir des pas de remplacements seulement si elles sont ravitaillées au moment où un « contrôle de ravitaillement » effectué. Les remplacements de l'Axe sont disponibles comme indiqués ci-dessous ; chaque pas peut être utilisé pour remplacer un pas éliminé du même type.

Remplacements de l'Axe

Du tour 2 à 4 : 4 pas d'infanteries Allemandes par tour.
5 pas mécanisés Allemands disponibles au tour 4.

Tour 11 : Remettre toutes les unités motorisées Allemandes à pleine force (les unités éliminées retournent sur la carte à pleine force alors que les divisions motorisées Allemandes réduites sur la carte sont retournées.

Remplacez toutes les unités de Panzers éliminées, remplaçables, à force réduite. Retournez la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de toutes les unités de Panzers réduites (incluant celles qui viennent juste d'être replacer sur la carte) à pleine force. Replacer toutes les divisions éliminées de montagne et de Jaeger, et la moitié (arrondie à l'entier inférieur) des pas de toutes les autres divisions d'infanteries Allemandes éliminées. Remplacez toutes les unités, remplaçables, mineures de l'Axe à pleine force.

Tour 13 à 17 : 4 pas d'infanteries Allemandes par tour.

Tour 22: Remplacez 1 unité Roumaine et 1 unité Hongroise, remplaçable. Remplacez la moitié (arrondie à l'entier inférieur) des pas de toutes les divisions d'infanteries Allemandes éliminées. Remplacez toutes les unités de Panzers éliminées, remplaçables, à force réduite. Remplacez toutes les unités de Panzers Grenadiers.

Tour 23: Retournez la moitié (arrondie à l'entier inférieur) des divisions de Panzer (non SS) à pleine force.

Tour 24: Retournez toutes les unités de Panzers SS à pleine force.

Tour 25 à Tour 37: Recevez les pas Allemands suivants : 2 pas de Panzers et 4 pas d'infanteries motorisées par tour.

Remplacements d'urgence : Durant le premier tour après 1942 qui débutent avec une unité Soviétique dans la « grande Allemagne » additionnez : 1 unité Hongroise, remplaçable, 1 Bataillon de Tigre à pleine force, 5 pas d'infanteries mécanisées et 10 pas d'infanteries ; remplacez des unités éliminées sur la carte et ou, retournez des unités réduites si besoin.

7.5 Remplacements spéciaux des corps Allemands



En fin de tour d'un round de l'Axe, n'importe quel corps 4-6-4 Allemand peut revenir à pleine force en éliminant des divisions Allemandes (pas des alliés de l'Axe) avec un total d'au moins 2 facteurs de force.

Les unités éliminées doivent être empilées ou adjacents aux corps réduit en question. Le ravitaillement n'est pas concerné, mais si une des unités impliquées dans cet échange est OOS, alors le corps 4-6-4 est immédiatement repéré OOS.

7.6 Remplacements Soviétiques

Les unités Soviétiques précédemment annulées peuvent ré-entrer en jeu comme des remplacements, dans ce cas elles sont placées de la même manière que des unités de renfort (voir 7.3). Les unités réduites qui sont retournées à pleine force le font sur sa position actuelle sur la carte et ne doivent pas être adjacent à une unité de l'Axe. (Exception : les unités dans, ou adjacent aux cités Soviétiques contrôlées de remplacement (ceux avec un symbole d'usine peuvent être retournées à pleine force même si elles sont adjacentes à des unités de l'Axe). Les unités peuvent seulement recevoir des pas de remplacement si elles seraient ravitaillées si un contrôle de ravitaillement était effectué à ce moment. Les remplacements Soviétiques sont disponibles suivant la liste ci-dessous.

Les facteurs de remplacement (RF) sont utilisés pour reconstruire les divisions et les armées d'infanteries, les corps de fusiliers de la garde, les armées de choc, les corps de parachutistes et naval. Chaque RF permet de reconstruire un facteur de combat. Par exemple, replacer une armée de fusiliers détruite coûterait 5 RF si elle était remise à pleine force ou 3 RF si elle était replacée à demi-force. Les couts en RF sont égaux à la force de défense de l'unité dans le cas ou les forces d'attaque et de défense diffèrent, excepté celle précisée ci-après, armée blindée de la Garde remplaçable, corps mécanisées, corps blindés, corps blindés et mécanisés de la Garde, cavalerie, et unités d'artillerie utilisent une procédure différente expliquée ci-dessous.



Au commencement du tour 5 les Soviétiques reçoivent 5 RF pour chacune des villes suivantes, Leningrad, Moscou, Stalingrad, Kiev et Angels qu'ils contrôlent avec une LOC à l'Est du bord de la carte. Ces cités sont repérées avec un symbole d'usine sur la carte pour s'en rappeler. (Si Leningrad doit tracer son LOC à travers l'hexagone 1102, les RF fournis peuvent seulement être dépensés pour des unités réduites dans ou adjacents à Leningrad ou pour replacer des unités éliminées dans Leningrad. Ceci est le seul cas dans lequel des unités OOS peuvent être remplacées.

Si une cité est perdue et reconquise, elle ne redonne par la suite que seulement la moitié (arrondi au supérieur) de ses RF, mais simplement ne plus avoir de LOC empêche ses capacités de remplacements tant que cette situation existe.

A partir du tour 8, le joueur Soviétique devra rouler un dé pour déterminer les RF supplémentaires disponible par le prêt bail. Au commencement du tour 19 il ajoute un +3 à son jet de dé. Le prêt bail vient à se terminer au tour 41. Soustraire 3 au résultat du dé si Vologda n'est pas relié par rail jusqu'à un bord Est de la carte ou si Stalingrad est contrôlé par l'Axe ; ces effets sont cumulatifs.

Au commencement du tour 8 le joueur Soviétique obtient 5 RF supplémentaires à chaque tour depuis les usines hors cartes. Ils sont augmentés à 10 RF par tour à partir du tour 19.

Les armées blindées de la Garde remplaçables, les corps mécanisées, les corps blindés, les corps blindés et mécanisés de la Garde, les corps de cavalerie de la garde, et les unités d'artillerie sont remplacées par unité et non pas par facteur de combat. Chaque corps mécanisé éliminé remplaçable, corps blindé, corps mécanisé de la garde, corps blindée de la garde, corps de cavalerie de la garde ou corps d'artillerie peut être remplacés à pleine force à un cout de 2 RF. Les armées blindées réduites de la garde peuvent être retournées à pleine force ou une armée blindée éliminée de la garde peut être reconstruite à demi-force pour 2 RF. 4 RF peuvent être utilisés pour remplacer une armée blindée éliminée de la garde à pleine force. Avec l'exception des armées blindées de la garde, un joueur ne peut pas remplacer plus d'un type d'unité du dessus par tour jusqu'à ce que chaque type d'unité éliminée (corps mécanisé, corps blindée, mécanisé de la garde, corps blindée de la garde, corps de cavalerie et unités d'artillerie) ne soit remplacé.

Par exemple, le joueur Soviétique a actuellement un corps de cavalerie de la garde, un corps blindé, deux corps blindés de la garde et deux unités d'artillerie disponibles pour le remplacement. S'il souhaite replacer les deux corps blindés de la garde, il doit aussi replacer 1 corps de chaque type soit un corps de cavalerie de la garde, un corps blindé et une unité d'artillerie. Il n'y a aucune limite excepté cette restriction ; dans l'exemple ci-dessus, si le joueur a 3 corps blindés de la garde il pourrait les remplacer toutes les trois à condition qu'il remplace au moins un de chaque des autres.

7.7 Conversions de l'Axe



Au cours du jeu diverses divisions motorisées de l'Axe sont converties au statut de division de Panzer grenadier ou de Panzer division. Le tour de conversion est indiqué sur le pion. Durant la phase de remplacement appropriée retournez simplement ces unités à pas unique sur leur nouveau statut, y compris dans la case des unités détruites ou sur la carte si elle est ravitaillée. (Elle peut être adjacente à une unité Soviétique). Les unités à pas multiples sont remplacées par l'arrivée d'une nouvelle version de pion.



La nouvelle version possède son numéro de tour d'arrivée indiqué dans un cercle blanc pour rappeler que c'est une conversion d'une unité existante. Dans ce cas l'ancienne version est définitivement retirée du jeu et remplacé (ou quelle se trouve) par la nouvelle.

(Exception : Si elle est remplacée sur la carte, la version enlevée doit être ravitaillée ; si elle n'est pas ravitaillée à ce moment faite la conversion à la prochaine phase de ravitaillement ou elle est ravitaillée). Toutes les conversions possibles sont obligatoires.



Aux tours 19 et 30 le joueur de l'Axe augmente la puissance de ses marqueurs « Sturm » (canon d'assaut). Pas plus d'un marqueur « Sturm » de disponible pendant n'importe quel tour.



7.8 Conversions Soviétiques



Pour entrer en jeu les corps blindés ou mécanisés de la garde Soviétique doivent remplacer des corps blindés ou mécanisé sur la carte. Notez que l'identification (ID) de l'unité n'a pas besoin d'être harmonisée. Les corps blindés et mécanisés convertis sont définitivement enlevés du jeu. Les unités remplacées doivent être ravitaillées mais peuvent être adjacentes aux unités de l'Axe.



Pour entrer en jeu les corps de fusiliers de la garde Soviétiques doivent prendre la place de 3 divisions d'infanterie remplaçables. Pour chaque corps entrant en jeu enlevez simplement et définitivement 3 divisions d'infanterie du jeu. Elles peuvent être éliminées depuis la pile des unités détruites ou depuis la carte (mais ne peuvent pas être inclus les unités sans LOC jusqu'à un bord Est de la carte. Les corps de la garde entrent comme si elles étaient des unités de renfort (voir 7.3), indépendamment du lieu ou étaient prises les divisions.



Pour entrer en jeu les armées de fusiliers de la garde doivent prendre la place de 3 corps de fusiliers de la garde. La méthode est identique que pour l'entrée des corps de fusiliers de la garde, substituez 3 corps de la garde comme dans la procédure du dessus.



Pour entrer en jeu les armées blindées de la garde doivent prendre la place d'un corps mécanisé remplaçable et deux corps blindés ; des trois doit-être un corps de la garde. La méthode est identique que pour l'entrée d'une armée de fusiliers de la garde, substituez le corps mécanisé et les corps blindés comme pour les corps de la garde selon la procédure du dessus.

Note : Les armées de chocs ne requièrent pas de conversion ; leurs remplacements depuis les armées de fusiliers sont pris en compte dans les remplacements.

Toutes les conversions possibles sont obligatoires.

7.9 Retraits de l'Axe

Retirez ou remettez les unités qui suivent au tour indiqué. Les unités sans LOC ne peuvent pas être retirées ; retirées les aussitôt qu'ils ont des LOC. Les unités qui sont dans la case « pile des morts » en sont retirées. Les unités qui reviennent sont toujours remises à pleine force et sont placées comme des unités de renfort. Notez que plusieurs divisions retirées sont remplacées par de nouvelles versions (exemple, des divisions motorisées se convertissent en divisions de Panzer). Dans ce cas l'entrée des unités converties n'est pas précisée en dessous, mais elle est montrée sur le marqueur de l'unité

Tour 7: Enlevez la 1ere division de cavalerie Allemande, deux unités aériennes et leur base.

Tour 8: Enlevez une Panzer armée HQ.

Tour 11: Enlevez la 7th division de Panzer Division, remettez une unité aérienne et sa base.

Tour 14: Enlevez les divisions SS LAH and SS DR.

Tour 16: Enlevez la division motorisée SS Toten.

Tour 18: Remettez la 7ième division de Panzer.

Tour 19: Enlevez une unité aérienne Allemande et sa base; remettez la division DR Panzer.

Tour 21: Enlevez la 16th division de Panzer.

Tour 26: Enlevez toutes les unités Italiennes.

Tour 28: Remettez la 16th division de Panzer.

Tour 30: Enlevez la 9ième division de Panzer, une Panzer armée HQ, une unité aérienne et sa base.

Tour 32: Enlevez les divisions SS LAH, DR Panzer, un bataillon de char Tigre.

Tour 34: Enlevez les divisions SS H and SS F, un bataillon de char Tigre.

Tour 38: Enlevez l'unité d'artillerie Allemande

Tour 41: Enlevez une Panzer armée HQ, une unité aérienne et sa base; Remettez un bataillon de char Tigre.

Tour 42: Remettez les divisions SS LAH, SS DR, SS H, and SS F.

7.10 Retraits Soviétiques.

Pendant la phase de Renforcement / Remplacement Soviétique, au premier tour, ou l'Axe contrôle ensemble Rostov et Sébastopol le Soviétique doit déplacer 2 armées de fusiliers à pleines forces dans la case « réserve STAVKA » et doit les maintenir jusqu'à un round d'action de « réserve STAVKA » durant lequel le Soviétique contrôle une de ces deux villes.

Au commencement du tour 4 tous les corps mécanisés, non remplaçables Soviétiques sont définitivement enlevés du jeu. Le joueur Soviétique reçoit immédiatement 2 marqueurs support de brigade de chars (voir 16.3).

Note du concepteur: L'organisation des Corps Mécanisés Soviétiques étaient plus grand que ce que pouvaient commandés leurs officiers et ont donc été dissout pour cette raison. Ils ont été remplacés par des brigades de chars dont l'effet est simulé par l'utilisation des marqueurs de brigade de chars.

Au commencement du 10ième tour, les marqueurs de support brigade de chars sont définitivement retirés du jeu.

8.0 FORCES AERIENNES

8.1 Règles générales.



Il y a deux types de moyens aériens : les marqueurs tactiques aériens et les aériennes. Un marqueur tactique aérien ou « Tac Air » possède un simple nombre (exemple +1) qui indique le nombre de facteur de combat à additionner à un combat en particulier en attaque ou en défense. Les unités aériennes ont deux chiffres : le support aérien / Facteur de bombardement et son rayon d'action (à combien de distance en hexagones il peut effectuer des opérations). Les unités aériennes Allemandes sont attachées à une base aérienne en particulier et quand elles ne prennent pas par à une mission doivent être empilées sur leur base assignée. La seule unité aérienne Soviétique utilise, pour base, les villes et cités Soviétiques en URSS. Les bases de l'Axe ne possèdent pas de facteur de combat ; si une unité ennemie entre dans son hexagone (pendant un mouvement ou une avance après combat) cette base doit immédiatement se transférer dans une ville ou cité amie et ravitaillée la plus proche et son unité aérienne assignée doit être immédiatement retournée sur sa face « utilisé ». Dans le cas du Soviétique l'unité aérienne est simplement déplacée dans un autre hexagone de ville ou de cité et retournée sur sa face « utilisé ». La même procédure prend place pendant la phase logistique si l'unité aérienne est OOS ou IS.

8.2 Localisation des unités aériennes



Durant le segment de base aérienne de l'Axe le joueur de l'Axe peut déplacer toutes les bases aériennes Allemandes et leurs unités aériennes attachées jusqu'à des villes ou cités amies

contrôlées qui sont dans un rayon de 12 hexagones depuis l'emplacement actuel de la base aérienne. Une base aérienne peut aussi se déplacer à n'importe quelle distance dans une ville ou cité amie contrôlée, mais l'unité aérienne est alors retournée sur sa face « utilisé ». Seule une base peut s'empiler dans un hexagone de ville ; 2 bases peuvent s'empiler dans un hexagone de cité. Lorsqu'une unité Soviétique est en jeu, durant le segment de base aérienne Soviétique le joueur Soviétique peut baser son unité aérienne stratégique dans n'importe quelle ville ou cité contrôlée et ravitaillée à l'intérieur de l'Union Soviétique.

8.3 Moyens aériens tactiques Soviétiques



Les moyens aériens tactiques Soviétiques ne requièrent pas de base ; ils peuvent être utilisés en attaque ou en défense dans n'importe quel combat impliquant des unités de même

nationalité. Le TAC aérien additionne simplement ses facteurs de combat sur le combat choisit en attaque ou en défense (attaquant en premier). Une fois utilisé de cette manière, le Tac n'est plus disponible jusqu'au prochain tour de jeu. Avant Janvier 1943, pas plus d'un TAC Soviétique ne peut prendre part à un combat. A partir de Janvier 1943 le joueur Soviétique peut allouer jusqu'à deux TAC aérien par combat. A partir de Janvier 1944 jusqu'à quatre TAC aérien peuvent être alloués par combat. Le nombre maximum de facteur de TAC aérien qui peut être additionné à un combat en attaque ou en défense est égal à la valeur de l'attaque ou de la défense des unités amies participant à ce combat.

8.4 Unités aériennes

Les unités aériennes qui ne sont pas retournées sur leur face « utilisé » peuvent réaliser un support de combat (en additionnant leurs facteurs de combat comme pour un TAC aérien) ou une mission de bombardement (en attaquant les unités terrestres ennemies en utilisant directement la table de bombardement) par round d'action. Les unités aériennes Allemandes peuvent aussi fournir du ravitaillement aérien. Les unités aériennes peuvent seulement réaliser ces actions dans des hexagones à portée de leur rayon d'action. Cet itinéraire ne doit pas survoler d'hexagone de montagne en Union Soviétique, mais sinon il n'est pas affectée par le terrain, les unités ennemies ou les ZOC. Lorsqu'elles supportent un combat, en attaque ou en défense les unités aériennes doivent voler jusqu'à l'hexagone du défenseur. Le support aérien en attaque est placé en premier, le TAC aérien et les unités aériennes peuvent se combiner dans un support de combat. Les unités aériennes utilisées en support d'une attaque retournent à leur base après la résolution du combat et restent sur leur face active ; ils peuvent prendre part à une nouvelle opération aérienne à ce tour. Les unités aériennes qui sont utilisées en défense retournent ensuite à leur base et sont retournées sur leur face « utilisé » pour le restant du tour.

De nouveau, le nombre maximum de facteurs aériens qui peut être additionné à un combat est égal à la valeur en attaque ou en défense des unités amies qui évoluent dans ce combat (les facteurs en excès sont perdus).

8.5 Bombardement aérien.



Les unités aériennes contrairement aux TAC aérien, peuvent attaquer les unités terrestres ennemies directement par bombardement. Durant un round ami ou un

combat peut se produire (inclus, bataille en profondeur et HQ d'armée blindée) n'importe quelle unité à portée peut être attaquée ; si plus qu'une unité est dans l'hexagone visé, l'attaquant choisit l'unité cible. Pas plus qu'une unité aérienne peut bombarder un même hexagone à chaque combat. Ces attaques peuvent prendre place durant n'importe quel round ou un combat est autorisé pour le joueur en phase, indépendamment de la localisation de l'unité aérienne, et sont résolus à tout moment durant le segment de combat du round approprié. La force du défenseur est déterminée par le terrain ou se trouve l'unité et non pas par son facteur imprimé sur le pion. Comparez le facteur de bombardement de l'unité aérienne au facteur de défense du terrain pour obtenir le ratio (arrondir en faveur du défenseur) et jetez un dé sur la table de bombardement. Le résultat sera une perte ou pas pour le défenseur ou aucun effet. Si le DR non modifié était 1, 2 ou 3 elle retourne à la base et est retournée sur sa face « utilisé ». Si le DR non modifié était 4, 5 ou 6 elle retourne à sa base mais reste disponible pour de futures missions à ce tour. (Ainsi, le +1 DRM de la 8ième unité aérienne Allemande s'applique seulement pour le bombardement en affectant le résultat de perte et non pas pour le support de combat, et la détermination de son statut utilisé ou non pour ce tour). Les unités aériennes ne peuvent pas bombarder les hexagones qui sont, déjà, soumis, à une attaque par des forces terrestres.

Les tentatives de bombardement Allemand souffrent d'un -1 DRM pendant une météo variable et un -2 DRM en neige.

8.6 Ravitaillement aérien Allemand



Le joueur de l'Axe peut fournir du ravitaillement aérien aux unités Allemandes en 1941 et 1942. Le joueur peut tenter de fournir du ravitaillement aux unités isolées dans des cités ou villes durant la

phase de segment de ravitaillement aérien. Une unité aérienne disponible (c'est-à-dire qui ne soit pas sur sa face « utilisé ») peut fournir du ravitaillement aux unités isolées (IS) qui sont dans ou adjacentes à des villes ou cités contrôlées et à leur portée. Ces unités ne sont plus IS mais deviennent OOS. Lors d'un ravitaillement fourni à des unités isolées dans une ville ou cités avant le tour 12, l'unité aérienne ravitaille l'ensemble de l'hexagone. Toutes les unités dans ou adjacent à l'hexagone passent d'IS à OOS. Après le tour 12, la procédure est la même, mais l'unité aérienne peut être éliminée du jeu ; après avoir fourni le ravitaillement, roulez un dé et additionnez le nombre d'hexagone séparant la base de l'hexagone IS. Si le total est 12 ou plus l'unité aérienne (mais pas la base) est éliminée. L'unité aérienne retourne en jeu trois tours plus tard durant le segment de remplacement de l'Axe.

Les unités aériennes Allemandes éliminées peuvent seulement être utilisées pour respecter le retrait régulier d'une unité aérienne si aucune autre unité n'est disponible.

En 1941 seulement, durant un round logistique ou le temps est variable ou beau, les unités mécanisées Allemandes OOS n'importe où, dans le rayon d'action d'une unité aérienne disponible peut recevoir un ravitaillement aérien. L'unité aérienne disponible peut ravitailler au maximum 6 unités mécanisées à portée, et n'est pas retournée sur sa face « utilisé » après ce ravitaillement. Plus d'une unité aérienne peut fournir ce ravitaillement, mais pas plus que 6 unités mécanisées Allemandes, au total ne peuvent être ravitaillées de cette manière par segment logistique. Les unités ravitaillées n'ont pas à être toutes dans le même hexagone. Chaque unité mécanisée par air a son marqueur OOS remplacé par un marqueur « ravitaillement aérien. Elle est considérée comme pleinement ravitaillée, à tout égard, mais elle a son facteur de mouvement réduit de 2. Elle reste en ravitaillement aérien jusqu'à la prochaine phase logistique.

8.7 Effets de l'hiver 41-42

Du tour 7 à 9 les unités aériennes Allemandes sont automatiquement retournées sur leur face « utilisé » après l'exécution d'une simple action y compris le déplacement du marqueur de leur base.

9.0 Mouvement stratégique

9.1 Règles générales

Le mouvement stratégique comprend aussi bien les mouvements par bateaux par rail et par avion que les débarquements amphibies et parachutages des corps de parachutistes Soviétiques. En général, le mouvement stratégique n'a aucun effet sur les capacités des unités à opérer durant un round d'action. Le mouvement stratégique doit prendre place dans l'ordre indiqué dans la séquence de jeu. Une unité peut seulement réaliser un type de mouvement stratégique par tour.

9.2 Mouvement ferroviaire de l'Axe

A partir du tour 11, le joueur de l'Axe peut jeter 2 dés et déplacer ce nombre de pas d'unités combattantes par rail à n'importe quelle distance le long d'une voie ferrée. Ces unités ne doivent pas débuter, finir ou se déplacer adjacente à une unité ennemie à aucun moment durant leur mouvement. Pendant les tours de neige et à tous les tours à partir de 1944, les pas déplacés sur les lignes de voies ferrées en Union Soviétique compte double. Chaque hexagone traversé doit être un hexagone dans lequel l'unité devrait être ravitaillée si le ravitaillement était jugé à ce moment. Le déplacement le long d'un rail ne peut pas pénétrer dans des villes, cités ou forts contrôlés par l'ennemi ni se déplacer à aucun moment, adjacent à une unité ennemie.

9.3 Mouvement naval de l'Axe.

Le joueur de l'Axe peut transporter 4 pas par tour depuis un port ami contrôlé à un autre port ami contrôlé dans la mer Baltique. Les pas mécanisés comptent double. Les unités ne peuvent pas aller ou sortir depuis un port situé dans le golf de Finlande durant un tour de neige.

Le joueur de l'Axe peut transporter 4 pas par tour depuis un port ami contrôlé en mer noire ou mer d'Azov à un port ami contrôlé s'il contrôle à ce moment Sébastopol. Les pas mécanisés comptent double. Les ports de la mer d'Azov peuvent être utilisés seulement si l'Axe contrôle les deux extrémités du détroit de Kertch et aucun mouvement naval n'est disponible dans la mer d'Azov pendant les tours de neige. Rostov peut être utilisé comme un port seulement si aucune unité ennemie (pas les ZOC) n'occupe un hexagone de fleuve entre Rostov et la mer d'Azov.

Exception : Le joueur de l'Axe ne peut pas transporter des unités dans un port (mais peut transporter des unités hors du port) à portée de la 18^{ème} armée aérienne.

9.4 Mouvement ferroviaire Soviétique.

A partir du tour 4 le joueur Soviétique peut déplacer 4 pas d'unité de combat par tour sur n'importe quelle distance le long d'une voie ferrée. Chaque hexagone traversé doit être un hexagone dans lequel l'unité devrait être ravitaillée si le ravitaillement était jugé à ce moment. Le déplacement le long d'un rail ne peut pas pénétrer dans des villes, cités ou forts contrôlés par l'ennemi ni se déplacer, à aucun moment adjacent à une unité ennemie. Le mouvement ferroviaire peut être utilisé pour placer des unités dans la réserve de la STAVKA à condition que les unités puissent se déplacer par rail jusqu'à l'hexagone contenant le HQ de la STAVKA. Dans ce cas placez ces unités dans la case « Réserve STAVKA ».

9.5 Mouvement naval Soviétique.

Le joueur Soviétique peut transporter 2 pas par tour depuis un port ami contrôlé à un autre port ami contrôlé dans la mer Baltique. Les pas mécanisés comptent double. Les unités ne peuvent pas aller ou sortir depuis un port situé dans le golf de Finlande durant un tour de neige.

Le joueur Soviétique peut transporter 4 pas par tour depuis un port ami contrôlé en mer noire ou mer d'Azov à un port ami contrôlé. Les pas mécanisés comptent double. Les ports de la mer d'Azov peuvent être utilisés seulement si le Soviétique contrôle les deux extrémités du détroit de Kertch et aucun mouvement naval n'est disponible dans la mer d'Azov durant les tours de neige. Rostov peut être utilisé comme un port à la condition qu'aucune unité ennemie (pas les ZOC) n'occupe les hexagones de fleuve entre Rostov et la mer d'Azov.

Le joueur Soviétique ne peut pas débarquer des unités dans un port (mais peut embarquer des unités depuis un port) à portée d'une unité aérienne Allemande. Ceci n'a pas d'effet sur la règle 9.6.

9.6 Débarquement Soviétique.



L'unité navale Soviétique de la mer Noire peut se déplacer depuis un port Soviétique en mer Noire jusqu'à n'importe quel hexagone côtier de la mer Noire ou mer d'Azov (dans ce dernier cas les Soviétiques doivent contrôler les deux extrémités du détroit de Kertch et le temps ne doit pas être neigeux). Aucun débarquement ne peut être effectuée à l'Ouest de Sébastopol ou d'Odessa, tant que l'Axe contrôle ces villes, et aucun débarquement n'est disponible avant 1944 hors de l'Union Soviétique. L'unité d'invasion peut tenter de se frayer un chemin à terre – Elle n'est pas limitée dans ce cas par la règle de l'unité unique (voir 12.2.1) et ne souffre pas de la perte automatique sur un résultat DE. Si elle échoue à se frayer un passage elle est éliminée. L'unité navale est toujours ravitaillée sur un hexagone côtier.

9.7 Parachutage et transport Soviétique.



Un Corps de para Soviétique (ABC), par tour, se trouvant dans une ville ou cité ravitaillée à la portée du QG Stavka peut se déplacer jusqu'à une ville ou cité amie jusqu'à une portée de 12 hexagones (l'hexagone de destination peut ne pas être ravitaillé). Autrement, un ABC peut être largué dans un hexagone qui ne soit pas une ville à portée du HQ « Stavka », à la condition que l'hexagone ne soit pas occupé par une base aérienne de l'Axe. Si l'ABC est parachuté sur un hexagone occupé par l'ennemi, il est automatiquement éliminé et est définitivement retiré du jeu, mais lui inflige une perte (au choix du joueur de l'Axe si plusieurs unités). Autrement, le pion ABC est retourné, devient non remplaçable et opère normalement depuis son hexagone d'atterrissage. Chaque ABC peut être parachuté seulement une fois par tour (Ainsi un ABC retourné sur sa face non remplaçable ne peut plus être parachuté). Un ABC dans une ville ou cité à portée de ravitaillement de la Stavka est toujours ravitaillé. Les ABC peuvent seulement être parachutés ou transportés durant les tours de neige ou de boue. Ils ne peuvent jamais être parachutés ou transportés hors de l'URSS.

10.0 La phase d'action

10.1 Règles générales.

La phase d'action est le moment où la plupart des actions du jeu se déroulent. La combinaison exacte des actions disponibles est déterminée par les jetons d'action, tandis que l'ordre des actions est déterminé par une combinaison d'initiative et le tirage aléatoire de jetons d'action. Lorsqu'un joueur possède le choix des jetons (exemple, les HQ de Panzer Allemand) le choix n'est pas révélé à l'adversaire jusqu'à ce que le jeton ne soit pioché durant le tour.

10.2 Segment d'initiative.

Détermine le joueur qui a l'initiative ce tour. Le joueur de l'Axe possède l'initiative à tous les tours de météo de beau temps jusqu'en Juillet 1943, et à tous les tours de météo de temps variable jusqu'en Septembre 1942.

Le joueur Soviétique possède l'initiative à tous les autres tours. Le joueur ayant l'initiative choisit un de ses jetons d'action à jouer durant le premier round d'action du tour en cours. (Exception : Au tour 1 (Juin 1941) le joueur de l'Axe doit choisir un round de combat, suivi par un round de mouvement, au tour 12 (Juin 1942) ou au tour 13 (Juillet 1942), mais pas les deux, le joueur de l'Axe choisit les 2 premiers jetons d'action (cela simule l'ouverture de Case Blue).

Tous les autres jetons d'action sont placés dans un récipient opaque (la coupe d'action : nous vous suggérons d'utiliser votre tasse de couleur la plus vive à cet effet) et de les tirer aléatoirement, 1 par round d'action, jusqu'à jouer la dernière action.



Exception : Le jeton de la Stavka Soviétique n'est jamais placé dans la coupe. Au lieu de cela le joueur Soviétique peut choisir de le jouer avant de tirer le prochain jeton depuis la coupe (ou comme le dernier jeton de la phase d'action). Notez que le joueur Soviétique ne peut pas le jouer avant un jeton d'initiative de l'Axe, mais il peut le jouer comme son propre jeton d'initiative.

10.3 Rounds d'action.

La phase d'action se compose d'un certain nombre de rounds durant lesquels les actions autorisées par le jeton joué sont effectuées. Le premier round d'action est le jeton d'action choisi, durant le segment d'initiative par le joueur possédant l'initiative. Le joueur effectue les actions appropriées. Le second ainsi que les rounds suivants (excepté en Juin 1941, où les deux premiers rounds sont fixés) sont déterminés aléatoirement par le tirage depuis la coupe d'action. Lorsqu'un jeton d'action est « double face » (Mouvement d'un côté et combat de l'autre), le joueur doit choisir entre un round de mouvement ou de combat, mais il ne peut seulement choisir un de chaque par tour ; Continuez de cette manière jusqu'à ce que tous les jetons soient joués.

10.4 Limites d'action des rounds.

Il n'y a pas d'autres limitations - un joueur peut (si il pioche les jetons) conduire toutes ses actions consécutivement.

10.5 Les types de round d'action.

Dans tous les cas ou seulement quelques unités ne peuvent être activées, ou dans les rounds de contre attaque ou les unités Soviétiques qui se déplacent doivent attaquer, utilisez les marqueurs d'activation (ACT) pour suivre quelles unités sont concernées. Enlevez les marqueurs ACT à la fin du round.

10.5.1 Action de déplacement.



Durant une action de mouvement le joueur en phase déplace quelques, aucunes ou toutes ses unités terrestres jusqu'à la limite de leurs déplacements disponibles comme il le souhaite. Durant une météo de beau temps ou variable, la marche forcée peut être utilisée par des unités d'infanterie des types suivants : Infanterie, infanterie légère, montagne et de choc, marine et para.

Ces unités peuvent faire de la marche forcée si elles sont ravitaillées et ne se trouvent à aucun moment adjacent à une unité ennemie. Les unités en marche forcée additionnent 2 points à leur facteur de mouvement.

10.5.2 Action de combat

Le joueur en phase peut lancer un combat contre des unités ennemies adjacentes. Les forces aériennes stratégiques et l'artillerie peuvent bombarder ou supporter. Le TAC aérien peut supporter. (Exception : Individuellement une unité non mécanisée, en excluant la cavalerie et l'infanterie de montagne, ne peut pas attaquer, à moins qu'elle attaque conjointement avec une autre unité ; voir la règle 12.2.1.



10.5.3 Combat-Zhukov ou Combat-Stavka

Ces jetons de combat Soviétique fonctionnent comme un jeton de combat régulier, à l'exception près que toutes les unités ravitaillées Soviets (pas sous un marqueur OOS ou IS) sont OOS pour attaquer (pas en défense) durant le combat à moins qu'elles ne soient à portée de commandement de Joukov (pour le jeton de combat Joukov) ou Stavka (pour le jeton de combat Stavka).



10.5.4 Combat-Stavka/Zhukov

Ce jeton de combat Soviétique fonctionne comme un jeton de combat régulier, à l'exception près que toutes les unités ravitaillées Soviétiques (pas sous un marqueur OOS ou IS), en incluant l'artillerie, sont OOS pour attaquer (pas en défense) durant le combat à moins qu'elles ne soient à portée de commandement de Joukov et ou Stavka.



10.5.5 Jeton de mouvement / combat.



Le joueur actif peut choisir de conduire une action de mouvement (10.5.1) ou une action de combat (10.5.2). Cependant un joueur ne peut pas conduire plus d'un round de mouvement et de combat dans un même tour.

10.5.6 Contre-attaque.



Le joueur Soviétique peut bouger des unités puis attaquer avec elles. Les unités qui bougent doivent attaquer (les unités qui ne bougent pas peuvent attaquer). Les unités qui débutent adjacent à des unités ennemies ont leur facteur de mouvement réduit à 3 (si plus élevé). Exception : Les simples unités non mécanisées (excluant la cavalerie et l'infanterie de montagne) ne peuvent pas attaquer, à moins qu'elles n'attaquent en combinaison avec une autre unité ; voir 12.2.1. Remarque, dans tous les cas de simple unités dans un hexagone peuvent (ou si elles bougent, doivent) attaquer en combinaison avec des unités dans d'autres hexagones.

En outre, le joueur Soviétique doit prendre un certain nombre de contre-attaques obligatoires durant un round de contre attaque exigé par Staline. Lorsque le jeton de contre-attaque est pioché, le joueur Soviétique roule deux dés. Le résultat est le nombre de contre-attaque ordonné par Staline pour ce round.

Exception: Un jet de 2 à 5 est traité comme un 6. Le joueur Soviétique doit faire au moins ce nombre d'attaques légales, impliquant dans chacune au moins une unité ravitaillée Soviétique, ou souffrir de la sanction suivante : pour chaque contre-attaque mandatée que le joueur soviétique ne parvient pas à faire, le joueur de l'Axe peut éliminer une division de fusilier 1-4 (seulement) soviétique de la carte, au choix du joueur de l'Axe, mais il doit enlever des divisions de fusilier adjacentes, si possible et sinon les divisions de fusilier aussi proche que possible en hexagone à une unité de l'Axe. (Les unités de l'Axe en Roumanie dans le tour 1 sont ignorées pour cette règle.) Par exemple, si dans le tour 2 le joueur soviétique a été mandaté pour 7 contre-attaques et en fait seulement 4, le joueur de l'Axe pourrait immédiatement éliminer trois divisions de fusilier Soviétique (les divisions de fusilier éliminées sont présumées avoir été détruites en contre-attaque de faible envergure, pas d'autres explications).

10.5.7 Jeton d'armée de Panzer



Les unités terrestres Allemandes (seulement) à portée d'un QG de panzer activé peuvent exécuter des combats et alors se déplacer ou se déplacer et alors les unités mécanisées (seulement) peuvent exécuter des combats, au choix du joueur de l'Axe. Il ne peut pas combiner ces options entre différentes unités ; il doit choisir entre bouger et combattre ou combattre et bouger (ou ne rien faire). Notez que les autres (i.e., non activée) QG de Panzer ne peuvent pas bouger durant une telle activation.

10.5.8 Jeton bataille en profondeur.



Les unités Soviétiques dans le rayon de commandement du QG Stavka ou du leader Joukov peuvent initier des combats et alors se déplacer. Notez qu'avant le tour 34 le joueur Soviétique doit choisir d'utiliser les unités à portée de la Stavka ou de Joukov mais pas les 2 dans le même tour. A partir du tour 34, les unités à portée de la Stavka et de Joukov peuvent participer à une bataille en profondeur. La portée est tracée depuis la Stavka ou Joukov (et les marqueurs d'activation sont placés) avant un combat ou le mouvement. Joukov et la Stavka peuvent se déplacer durant une bataille en profondeur.

10.5.9 Jeton Stavka.



Ce jeton - qui est automatiquement tiré au moment ou le joueur Soviétique le décide (voir 10.2), permet aux unités de la réserve Stavka d'être placés sur la carte, puis déplacées et engagées dans un combat. (Les unités qui entrent depuis la réserve Stavka utilisent la règle 7.3, renforts soviétique). Aucunes autres unités ne peuvent se déplacer ou effectuer un combat durant un round Stavka.

Le joueur Soviétique lance 2 jets- Le résultat est le nombre de pas qui peuvent quitter la réserve de la STAVKA (mais à partir de 1942 un résultat inférieur à 6 est traité comme 6, à partir de 1943 un résultat inférieur à 8 est traité comme 8. Les unités sont placées sur la carte suivant les restrictions de la règle 7.3 Renforcements Soviétiques, avec l'exception,

Que ces unités peuvent également être placées avec le QG STAVKA et ou JOUKOV (si le QG est ravitaillé via une voie routière à cet instant).

Une fois le placement terminé, les unités placées à portée de commandement d'un HQ STAVKA ou JOUKOV peuvent se déplacer (aucune autres unités ne peuvent bouger). En outre ces unités qui sont encore à portée de commandement d'un HQ STAVKA ou JOUKOV à la fin de leur mouvement peuvent effectuer un combat après leur déplacement si toutes les exigences normales de combat sont réunies (de nouveau, aucune autre unité ne peut effectuer de combat).

10.5.10 Manstein et Model.



Le jeton Manstein / Model devient disponible en Juin 1942 et peut être utilisé deux fois par an (mais pas 2 tours consécutifs) en 1942 et 1943 et une fois durant 1944. (En 1942 et 1943 il représente Manstein ; en 1944 il représente Model). Le jeton Manstein / Model n'est pas placé dans le pot du tirage d'action. Au contraire le joueur de l'Axe peut choisir de le jouer avant le tirage du prochain jeton d'action (ou comme le dernier jeton d'une phase d'action). Le jeton est alors placé sur une unité de combat pleinement ravitaillée et active immédiatement les unités dans un rayon de 3 hexagones comme si il était un HQ de Panzer. (Comme pour les QH de Panzer, toutes les règles s'appliquent déplacement, combat ou combat, déplacement). Après son utilisation il est immédiatement retiré de la carte. Si le joueur Soviétique souhaite conduire un round « STAVKA » dans le même round, le jeton STAVKA est prioritaire.

10.5.11 Pion logistique



Repérez toutes les unités comme « hors ravitaillement » (OSS) si elles n'ont pas à ce moment une ligne de ravitaillement (LOS). Enlevez les marqueurs OSS des unités précédemment hors ravitaillement et qui sont maintenant ravitaillées. Repérez comme « isolé » (IS) les unités sans ligne de communication. Le joueur Allemand peut, durant les tours de beaux temps ou variable de 1941, fournir un ravitaillement aérien aux unités mécanisées Allemandes hors ravitaillement.

11.0 Mouvement

11.1 Règles générales.

Le mouvement prend place au moment de la phase d'activation, durant les rounds de mouvement, de contre-attaque, d'Armée de Panzer, de bataille profonde, ou pendant les rounds d'action de la STAVKA. A chaque fois qu'un marqueur de round d'action de mouvement d'un joueur est joué comme une action de déplacement toutes les unités peuvent bouger. Pour les autres jetons il y a des limitations sur les unités qui peuvent bouger. Utilisez au besoin les marqueurs ACT (marqueur d'activation) pour noter les unités capables de se déplacer. Durant une action de mouvement le joueur actif déplacent, certaines, aucune ou toute les unités éligibles jusqu'à la limite de leur points de déplacement disponibles (MP).

Toutes les unités se déplacent selon les règles de cette section, exceptées qu'elles peuvent être limitées ailleurs. Les unités se déplacent depuis un hexagone à un hexagone adjacent, la dépense de MP varie en fonction du terrain de l'hexagone d'entrée et, ou du côté de l'hexagone traversé. Ces couts sont précisés sur la carte des effets du terrain. Sur laquelle 2 couts sont précisés, le premier chiffre s'appliquant aux unités non mécanisées et le second chiffre s'appliquant aux unités mécanisées. (Exemple, les hexagones de bois coutent 1 MP pour les unités non mécanisées et 2 MP pour les unités mécanisées). Les couts de terrain sont cumulatifs (Exemple, un hexagone fortifié dans un bois à travers un fleuve coute 4 MP pour une unité de Panzer Allemande).

a. Le mouvement est gouverné par les limitations suivantes : Les MP ne peuvent pas être accumulés de round en round ni transférés d'une unité à une autre. Les unités qui se déplacent n'ont pas besoin de dépenser tous leurs points de mouvement avant de stopper. Le mouvement de chaque unité doit être terminé avant qu'un autre ne débute. (Exception : Les unités peuvent se déplacer empilées à la vitesse de l'unité la plus lente de la pile, détachez les unités les plus lentes si les unités avec des MP plus importants souhaitent continuer). Aucune unité ne peut se déplacer plus qu'une fois par round d'action, mais si elle est éligible une unité peut se déplacer dans plusieurs rounds d'action.

b. Mouvement d'un hexagone – Toutes les unités avec un facteur de mouvement, disponible de un ou plus peuvent toujours bouger d'un hexagone indépendamment du cout du mouvement (soumis à un mouvement normal, terrain, restrictions et interdictions des ZOC).

c. Les avances après combat et les retraites ne sont pas considérées comme des mouvements.

11.2 Effets des terrains.

Plusieurs types de terrain coutent plus qu'un MP pour y entrer ou le traverser. Ceci est indiqué sur la carte des effets de terrain. En complément, le Soviétique (seulement) peut se déplacer directement entre les villes d'Oranienbaum et Leningrad (dans les deux sens) à un cout de tous les MP de l'unité.

11.3 Effets de la météo.

La météo peut influencer le mouvement des unités ravitaillées comme suit:

Beau temps: Aucun effet.

Variable : -1 MP pour toutes les unités mécanisées ou motorisée de l'Axe.

Boue: -2 MP pour toutes les unités mécanisées ou motorisées de l'Axe, diminuez de 1 MP toutes les autres unités de l'Axe et du Soviétique.

Neige de Décembre 1941 à Février 1942 : -2 MP pour toutes les unités mécanisées ou motorisées de l'Axe, diminuez de 1 MP toutes les autres unités de l'Axe. Pas de marche forcée.

Neige de Décembre 1942 à Février 1945 : -1 MP pour toutes les unités de l'Axe. Pas de marche forcée. Pas de marche forcée.

La météo n'a pas d'effet sur le mouvement des unités non ravitaillées.

11.4 Effets du ravitaillement

Les unités qui sont hors ravitaillement ou isolées (voir 13.0) ont un facteur de mouvement de 3.

11.5 Marche forcée.

Une fois par tour, durant un round de mouvement (seulement) - et seulement dans les tours de météo de beau temps et variable – les unités de type infanterie (voir 10.5.1) qui sont à aucun endroit adjacent à une unité ennemie additionnent 2 MP à leur mouvement.

12.0 Combat

12.1 Règles générales

Durant une action de combat le joueur actif attaque avec toutes, quelques unes ou aucune de ses unités adjacentes à des unités ennemies. Durant des actions de contre-attaque les unités Soviétiques peuvent attaquer, et toutes les unités qui bougent doivent attaquer (toutes les unités qui bougent doivent être déplacées dans tous les cas, de manière à réaliser une attaque légale après le mouvement). Durant un round de jeton STAVKA, les unités qui quittent la réserve STAVKA qui sont à portée soit du QG STAVKA ou JUKOV doivent attaquer. Durant une bataille en profondeur, les unités à portée de la STAVKA et ou JUKOV peuvent attaquer. Durant des rounds d'Armée de Panzer, les unités Allemandes à portée du QG de l'Armée de Panzer peuvent attaquer.

Effectuez chaque combat individuellement dans l'ordre souhaité par le joueur actif (cet ordre n'a pas à être décidé à l'avance), y compris les retraites et avances. Les unités qui sont IS ou OOS additionnent deux au jet de dés sur la table des résultats de combat en défense ou soustraient deux en attaque. (Ces modificateurs s'annulent si l'attaquant et le défenseur étaient ensemble en manque de ravitaillement.) Des moyens aériens peuvent être engagés pour augmenter la force de combat de l'attaquant ou du défenseur. L'attaquant engage ses supports d'assauts en premier (air, brigades de chars et de canon d'assaut).

12.1.1 Tables des résultats de combat [CRT]

Notez que le jeu inclus 2 CRT. L'Axe utilise la CRT A lorsqu'il attaque à tous les tours, excepté du tour 7 à 9 où il utilise la CRT B. Le Soviétique utilise la CRT A du tour 1 à 9 ; par la suite il attaque en utilisant la CRT B.

12.2 Particularités d'un combat

Chaque combat oppose des unités depuis un ou plusieurs hexagones qui attaquent un et seulement un hexagone contenant des unités en défense. Les attaques peuvent être menées depuis plusieurs hexagones, à condition que toutes les unités qui évoluent dans ces attaques soit actives et éligible pour attaquer. Un hexagone en défense peut seulement être attaqué une fois par round. Toutes les unités en défense dans cet hexagone doivent être attaquées ensemble. Toutes les unités qui attaquent depuis un hexagone n'ont pas à attaquer ensemble. Certaines unités actives dans l'hexagone à partir duquel

l'attaque est faite peuvent attaquer un autre hexagone ou ne pas attaquer du tout.

a. Conditions générales : Les conditions suivantes sont à appliquer pour tous les combats:

- Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par round de combat.
- Aucune unité en défense ne peut être attaquée plus d'une fois par round de combat.
- Aucune unité en attaque ne peut avoir son facteur de combat fractionné et participé à plus d'un combat.
- Aucune unité en défense ne peut avoir une partie de son facteur de défense attaqué par un ou plusieurs attaquants tandis que l'autre partie est attaquée par d'autres.

12.2.1 Unité seule.

Une seule unité non mécanisée (excluant les unités de cavalerie de montagne, et les unités aéroportées ABC ainsi que les unités d'assaut navals Soviétiques) ne peut attaquer seule. (Une autre unité terrestre doit aussi participer dans une attaque).

b. Aucunes limites: Mis à part les restrictions mentionnées ci-dessus, il n'y a aucune limite sur le nombre d'attaques que chaque joueur peut lancer en utilisant des unités éligibles au cours d'un round d'action qui permet de combattre. L'attaquant n'a pas besoin de déclarer toutes ses attaques à l'avance, et il peut les résoudre dans l'ordre qu'il souhaite, tant que la résolution de l'une est complètement terminée avant que la prochaine ne commence. (Les attaques durant un round de non-combat ou de Contre-attaque sont limitées seulement aux unités actives).

12.3 Procédure de Combat

L'attaquant choisit l'ordre des combats qu'il effectue. Chaque combat est conduit en utilisant la procédure suivante :

a. Détermination des forces. Chaque joueur totalise la force de combat des unités amies engagées dans le combat et la traduit en une expression de ratio de combat (attaquant contre défenseur). Les fractions sont ignorées. (Ainsi 12 en attaque contre 7 donne un rapport de 1-1.) Trouvez la colonne de la CRT approprié. Les rapports de moins de 1 contre 3 donnent automatiquement un AE (attaquant exterminé). Les rapports de plus de 6 contre 1 sont traités comme 6 contre 1. Les décalages vers la gauche lors d'attaques avec des rapports plus élevés que 6 contre 1 se décalent toujours comme si elles étaient à l'origine à 6 contre 1 (ainsi une attaque à 7-1 avec un décalage donnera un rapport de 5-1).

b. Jet de dés. Le joueur en attaque lance alors un dé et se réfère aux résultats de la colonne de la CRT approprié, en tenant compte de tous les modificateurs des DR applicables, qui sont cumulatifs. Les résultats sont expliqués sous la CRT. Si des unités attaquantes sont OOS ou IS d'appliquez un DRM de -2 au DR. Si des unités en défense sont OOS ou IS appliquez un DRM de +2 au DR. Ces effets sont cumulatifs.

c. Détermination des pertes. Si un joueur est obligé de perdre un pas il peut choisir quel pas perdre, mais aucune unité ne peut être éliminée tant que toutes les autres unités amies à 2 pas, impliquées dans le combat, n'aient pris un pas de perte. (Notez que cela s'applique au combat terrestre, et non au bombardement.) En outre, en attaque (seulement) une armée de fusilier de la Garde Soviétique à pleine puissance ou une armée blindée doit prendre la première perte dans un combat (si possible). Dans ces limites, le joueur décide lui-même de ses pertes.

d. Retraitez les unités et réalisez les avances; voir plus bas.

e. Répétez jusqu'à ce que tous les combats désirés soient effectués.

12.4 Effets du terrain sur les combats

Le terrain occupé par l'unité en défense peut influencer la force de combat des unités en défense ou en attaque. De semblables effets peuvent s'exercer quand les unités attaquantes attaquent à travers des fleuves ou détroits. Ces effets sont énumérés sur la TEC et sont cumulatifs. Appliquez les effets de chaque type de terrain présent dans l'hexagone. (Exception : les unités ne peuvent jamais avoir leur force d'attaque divisée plus d'une fois (ignorez les réductions supplémentaires). Lorsque les forces de combats des unités qui attaquent sont divisées par 2 du à une attaque à travers un fleuve majeure ou la Volga, seules les unités qui attaquent à travers le fleuve sont divisées – les autres unités attaquent à pleine force. Lorsque plusieurs unités attaquent à travers un fleuve les forces de ces unités sont d'abord additionnées puis le total est divisé par 2, arrondi à l'entier inférieur.

Note: Les unités Allemandes et de l'Axe ne sont pas autorisées à attaquer à travers la Volga (voir la TEC).

12.4.1 Tête de pont Soviétique

Au commencement du tour 17 (Novembre 1942) et pour le restant du jeu, durant un round de combat Soviétique (seulement) les Soviétiques peuvent désigner jusqu'à deux attaques à travers un hexagone de fleuve comme engageant une tête de pont Soviet. De telles attaques considèrent un fleuve majeur comme un fleuve mineur pour ces deux combats. Exception : les attaques de tête de pont ne peuvent pas être déclarées si le joueur de l'Axe a des unités ravitaillées adjacentes à des unités attaquantes qui ne sont pas séparées par un fleuve majeur. En d'autres mots, si l'Axe possède une unité adjacente et sur le même côté du fleuve que l'attaquant.

Note du concepteur: Les Soviétiques étaient devenus très bon à s'étendre depuis de petite tête de pont si les Allemands échouaient à les liquider immédiatement.

12.5 Retraites.

Les unités en défense (seulement) qui reçoivent un résultat de DR doivent être retraitées de deux hexagones par leur propriétaire. Chaque hexagone de retraite doit être une des deux directions indiquées par la boussole de retraite de son camp si possible, mais elles ne sont pas éliminées si elles échouent à le faire. Elles peuvent traverser un hexagone de fleuve. Elles ne peuvent pas entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi, entrer dans un hexagone déjà traversé, sortir de la carte, se sur empiler à l'issue de leur retraite, ou terminer leur mouvement adjacent à leur hexagone de départ. Si elles sont incapables de répondre à ces conditions, elles sont éliminées. Les unités qui retraitent peuvent se déplacer à travers une ZOC ennemie seulement si elle est annulée par la présence d'une unité amie. [Exception: Les unités mécanisées allemandes; voir 6.2, troisième point.] Un maximum de deux pas dans un port ami peuvent battre en retraite par mer jusqu'à un autre port ami, mais seulement à l'ouest pour l'Axe et à l'Est pour les Soviétiques.

Les unités en retraite qui terminent leur retraite dans un hexagone contenant d'autres unités amies qui ne retraitent pas peuvent être attaquées de nouveau durant le même round d'action (une exception règle 12.2). Dans ce cas, les unités en retraite ne participent pas à la défense avec les autres unités et sont éliminées si le défenseur est forcé de retraiter ou est éliminé durant ce combat.

12.6 Avances.

Les unités qui ont attaquées peuvent avancer après combat. Les avances peuvent être faites si l'hexagone du défenseur est libre d'unités de combat ennemies et est réalisée dans l'hexagone libéré (seulement). Les avances doivent être faites immédiatement après la résolution du combat. Les unités ne dépensent pas de point de facteur afin d'avancer. Toutes ces avances ignorent les ZOC ennemies. Les QG empilés avec des unités attaquantes peuvent aussi avancer.

12.7 Forts, Zones fortifiées, Ouvrages défensifs, Zone spéciale de fortification.



Les unités dans un fort ami (seulement) peuvent ignorer les retraits exigés par les résultats DR et DR*. Les forts sont éliminés quand une unité ennemie l'occupe. Utilisez si nécessaire un marqueur « fort détruit » pour l'indiquer. Pour toutes les résolutions de combat ou de bombardement, y compris les faibles forts, ignorez tous les autres terrains de l'hexagone. Les bords d'hexagone de fleuve ne sont pas ignorés). Si le fort est éliminé alors utilisez le terrain de l'hexagone pour la résolution des combats ou bombardement. Les unités Soviétiques défendant dans des zones fortifiées obtiennent 1 décalage de colonne sur la gauche.

Les ouvrages défensifs Soviétiques additionnent 1 facteur de combat à la force total des unités Soviétiques en défense. Les ouvrages défensifs ne sont jamais éliminés mais ne procurent pas d'avantage aux unités de l'Axe.



L'unique zone fortifiée spéciale Soviétique est construite durant le jeu. Elle est disponible à tout moment d'arrivée elle peut être placée face verso durant le segment de remplacement Soviet dans une ville ou cité ravitaillée et sous contrôle en URSS et tous les hexagones ravitaillés sous contrôle Soviet dans un rayon de 3 hexagones contigus sont considérés comme des hexagones de fortification spécial. Toutes les unités Soviétiques qui défendent dans ces hexagones obtiennent un décalage de 1 colonne vers la gauche. Durant le segment de renforcement Soviétique suivant retournez le marqueur face recto. Toutes les unités Soviétiques ravitaillées dans un rayon de 3 hexagones contigus obtiennent 2 colonnes de décalage vers la gauche en défense. La zone de fortification spéciale est éliminée et tous ses effets perdus si une unité Allemande progresse dans l'hexagone contenant le marqueur. Le joueur Soviet peut choisir de ne pas placer la zone fortifiée quand elle devient disponible. S'il choisit cela il ne pourra pas la construire plus tard mais obtiendra un supplément de 5 RF à ce tour.

12.8 Artillerie



L'artillerie Soviétique n'a pas de ZOC, possède un facteur de 1 en défense et de 0 en attaque, mais il a un facteur de bombardement qui peut être utilisé pour attaquer des unités de l'Axe adjacents en utilisant la même procédure et table de bombardement que les unités aériennes. (Exception : Le défenseur choisit l'unité cible à moins que l'attaquant bombarde un hexagone de fort). L'artillerie peut bombarder à chaque combat ami (ainsi il bombardera dans une bataille en profondeur et combat dans le même tour) mais chaque hexagone ne peut seulement être bombardé qu'une seule fois par round de combat. Le bombardement prend place avant les attaques normales et les hexagones bombardés peuvent être attaqués. Appliquez les résultats (*) de la table de bombardement et retournez les artilleries sur leurs faces (utilisées). Seules les artilleries ravitaillées peuvent bombarder.



Le joueur Allemand possède une unité d'artillerie non remplaçable. Il peut bombarder comme les unités Soviétiques. L'artillerie (contrairement aux unités aériennes) bombarde les unités dans les forts ennemis au double de leur force imprimée. L'unité d'artillerie Allemande ne possède pas de ZOC, un facteur de défense de 1 et aucun facteur d'attaque, mais peut bombarder les forts et les ouvrages défensifs directement (plutôt que les unités qui défendent dedans) en combinaison avec une unité aérienne Allemande.

La procédure est la suivante :

Une unité aérienne active Allemande à portée de l'hexagone cible est retournée sur sa face « utilisée ». L'unité d'artillerie Allemande bombarde maintenant l'ouvrage défensif ou le fort au double de sa force imprimée (l'unité aérienne n'ajoute rien de plus à cela). L'ouvrage défensif ou le fort qui défend utilise ses facteurs de défense de bombardement de 2 ou 4. Si le fort est éliminé, placez un marqueur « fort détruit » pour l'indiquer.

13.0 Logistique

13.1 Règles générales

Il y a 3 états de ravitaillement : en ravitaillement (ou approvisionné), hors ravitaillement (OOS) et isolé (IS). Une unité IS est également OOS. Une unité est OOS si elle ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement d'une longueur correcte jusqu'à une source de ravitaillement ; une unité est IS si elle ne peut pas tracer une LOC jusqu'à une source de ravitaillement.

13.2 Ligne de communication (LOC)

Une LOC est une suite d'hexagone de n'importe quelle distance, libre d'unité ou de ZOC ennemie, depuis un hexagone ami jusqu'à une source de ravitaillement amie. Les unités amies annulent les ZOC ennemies en ce qui concerne cette règle. Toujours tracer depuis l'hexagone de l'unité jusqu'à la source de ravitaillement. Une LOC peut traverser les fleuves (de n'importe quel type) et le détroit de Kertch mais ne peut pas traverser un lac ou un hexagone de mer ou passer à travers des villes ou cités contrôlées par l'ennemie. Exception : les unités Soviétiques dans Leningrad (hexagone 4702) et la ville d'Oranienbaum (hexagone 4603) peuvent tracer une LOC entre les hexagones 4802 et 1102). Les unités Soviétiques ne peuvent pas tracer une LOC à travers des hexagones hors de l'Union Soviétique du tour 1 à 3 à moins que ces hexagones soient occupés par d'autres unités Soviétiques.

13.3 Ligne de ravitaillement (LOS)

Une LOS est une suite d'hexagone de distance variable, libre d'unité ou de ZOC ennemie, depuis un hexagone occupé ami jusqu'à un hexagone de source de ravitaillement amie. Les unités amies annulent les ZOC ennemies en ce qui concerne cette règle. Une LOS peut traverser des fleuves (de n'importe quel type) et le détroit de Kertch, mais ne peut pas traverser des hexagones de lac ou de mer. Toujours tracer depuis l'hexagone de l'unité jusqu'à la source de ravitaillement. Une fois une ligne de ravitaillement reliée à un hexagone de rail ou de route ou à un dépôt elle ne peut seulement continuer qu'en cheminant par rail ou par route. Les unités Soviétiques ne peuvent pas tracer une LOC à travers des hexagones hors d'URSS, du tour 1 à 3 sauf si ces hexagones sont occupés par d'autres unités Soviétiques.

13.4 Sources de ravitaillement Soviétique

Les sources de ravitaillement Soviétique sont les hexagones de rail du bord Est de la carte ou un hexagone de route militaire du bord Sud de la carte dans le Caucase ou un hexagone de rail ou de route qui aboutit à ces hexagones. La longueur maximum d'une LOS Soviétiques sont de 5 hexagones. Aussi longtemps que Leningrad possède une LOS (pas une LOC) tous les ports de la Baltique sont des sources de ravitaillement pour les unités qui peuvent tracer une LOS de 5 hexagones ou moins jusqu'à l'un d'eux. Aussi longtemps que les Soviétiques contrôlent un port en mer Noire, n'importe quel autre port en mer Noire ou en mer d'Azov est une source de ravitaillement pour les unités Soviétiques dans un rayon de 5 hexagones. (Exception : Le ravitaillement portuaire ne peut seulement être tracé dans la mer d'Azov que durant les tours sans neige et que les Soviétiques contrôlent les 2 cotés du détroit de Kertch. Si le ravitaillement d'un port Soviet est tracé dans un port situé à

l'Ouest d'un port contrôlé par l'Axe d'une mer donnée, ces unités sont considérées OOS plutôt que ravitaillées.

13.5 Sources de ravitaillement de l'Axe.

Les sources de ravitaillement de l'Axe sont les hexagones du bord Ouest de la carte en Allemagne ou n'importe quel hexagone de l'USIR (région industrielle de haute Silésie) ou un hexagone de rail à l'Ouest de la ligne de départ de Juin 1941 conduisant à ces hexagones ou un hexagone de rail à l'Est de la ligne de départ de Juin 1941 qui contient un dépôt ou un QG d'armée de Panzer qui est lui-même ravitaillé. En outre, une cité sous contrôle de l'Axe peut être utilisée comme dépôt à condition que : a) si un dépôt de ravitaillement était dans l'hexagone que ce dépôt serait jugé ravitaillé à cet instant et b) que la cité est à l'Ouest (en terme de ligne d'hexagone) de tous dépôts de l'Axe sur la carte.

Le joueur Allemand peut tracer un ravitaillement jusqu'à 7 hexagones d'un dépôt de ravitaillement ou d'une source de ravitaillement ferroviaire et jusqu'à 3 hexagones depuis une source de ravitaillement d'une armée de Panzer. Notez qu'un QG d'armée de Panzer ne peut pas tracer de ravitaillement depuis un autre QG. Les dépôts de ravitaillement sont ravitaillés s'ils peuvent tracer une ligne continue d'hexagone de rail, libre d'unités ennemies ou de ZOC (les unités amies annulent les ZOC pour ce cas) Jusqu'à un hexagone en bordure Ouest de la carte en Allemagne ou un hexagone de l'USIR. Tous les ports de la Baltique sont des sources de ravitaillement pour les unités Allemandes dans un rayon de 5 hexagones autour d'eux. Aussi longtemps que l'Axe contrôle un port en mer Noire, n'importe quel autre port en mer Noire ou en mer d'Azov est une source de ravitaillement pour les unités Soviétiques dans un rayon de 5 hexagones.

(Exception : Le ravitaillement portuaire ne peut seulement être tracé dans la mer d'Azov que durant les tours sans neige et que l'Axe contrôle les 2 cotés du détroit de Kertch. Si le ravitaillement d'un port de l'Axe est tracé dans un port situé à l'Est d'un port contrôlé par le Soviet, d'une mer donnée, ces unités sont considérées OOS plutôt que ravitaillées. Leningrad ne peut jamais être utilisé comme une source de ravitaillement portuaire (Hitler projeter de démolir la cité).

13.6 Dépôts de ravitaillement de l'Axe



Les dépôts de ravitaillement de l'Axe ne sont pas des unités de combat. Ils ne possèdent pas de ZOC, pas de facteur de combat et ne peuvent ni attaquer ni défendre. Ils ne se déplacent que par ligne ferroviaire. Si une unité ennemie entre dans un hexagone contenant un dépôt, il recule simplement (vers l'Ouest) le long de la voie ferrée (et indépendamment de la présence d'unités ennemies sur ces voies ferrées) dans le plus proche hexagone de rail qui est ravitaillé (cet hexagone ne doit pas être adjacent à une unité Soviétique à moins qu'il ne soit occupé par une unité de l'Axe).

Contrairement aux autres unités, les dépôts de ravitaillement ont leur statut de ravitaillement vérifié durant la phase logistique et la phase d'attrition. Si un dépôt se trouve à être OOS durant une de ces phases il doit être reculé le long de la voie ferrée de la même manière que si l'hexagone était occupé par une unité ennemie (voir au dessus). Autrement, le joueur de l'Axe peut décider de ne pas reculer le dépôt mais plutôt retourner le dépôt sur sa face verso.

Sur sa face verso, il ne peut pas se déplacer ou être utilisé pour le ravitaillement et il est définitivement éliminé si une unité ennemie occupe son hexagone. Il peut simplement être retourné sur sa face active si, durant une des phases de logistique ou d'attrition, l'hexagone ou il est, peut de nouveau tracer une ligne de ravitaillement par rail jusqu'à une source de ravitaillement.

Autrement les Dépôts ne se déplacent seulement que durant la phase d'attrition. Les dépôts ne peuvent pas entrer dans un hexagone adjacent à une unité Soviétique à moins qu'il ne soit occupé par une unité amie. Il ne peut pas non plus entrer dans un hexagone de ville ou de cité contrôlé par l'ennemie. Les dépôts ne disposent pas de facteur de mouvement, à la place jeter un dé pour chaque dépôt sur la table d'avance de dépôt pour déterminer son facteur de mouvement pour ce tour. Il coûte 1MP pour entrer chaque hexagone de rail. Les dépôts peuvent passer à travers un hexagone contenant un autre dépôt, mais ne peuvent jamais terminer empilés avec un autre dépôt. Au tour 1 (Juin 1941) le joueur de l'Axe additionne +2 à son jet de mouvement de dépôts. Au tour 2 (Juillet 1941) il additionne +1 à son jet de dé. (Voir la table d'avance des dépôts sur la fiche d'aide de jeu du joueur).

13.7 Ports fluviaux

Les ports sur un fleuve (Exemple : Rostov et Riga) ne peuvent pas être utilisés comme une source de ravitaillement suivant 13.4 ou 13.5 si un des hexagones du fleuve entre le port et la mer contient une unité ennemie (pas les ZOC).

13.8 Contrôle du ravitaillement et effets

Le statut du ravitaillement des unités est déterminé durant le round d'action « logistique ». Les unités qui sont actuellement repérées comme isolées (IS) ont également leurs statuts de ravitaillement contrôlés durant la phase d'attrition. Les unités déjà repérées comme IS qui ne peuvent pas tracer une LOS durant la phase d'attrition et qui sont adjacent à une unité ennemie ravitaillée sont éliminées. Si elles ne sont pas éliminées les unités IS restent isolées, à moins qu'elles ne soient déclarées OOS ou ravitaillées durant la phase d'attrition dans ce cas elles ont leur statut de ravitaillement ajusté en OSS ; le statut d'une unité ne peut jamais passer d'un statut isolé à un statut ravitaillé durant la phase d'attrition. Les zones fortifiées Soviétique inoccupées sont éliminées si elles sont OSS ou IS durant une phase « logistique ».

Les unités OOS ou IS possèdent un facteur de mouvement de 3. En combat, si une des unités qui attaque est OOS ou IS appliquez un modificateur de -2 au résultat du dé ; si l'une des unités qui défend est OOS ou IS appliquez un +2 DRM au résultat du dé.

14.0 Etats majors et Leaders

14.1 Règles générales



Il y a dans le jeu, cinq états major (HQ) ainsi qu'une unité leader (Zhukov). Quatre des

états major représentent des commandements et support logistique d'armée de panzer Allemand ; le cinquième représente la « STAVKA » le commandement suprême Soviétique. Etre à portée d'un HQ ou du leader Zhukov est important pour les activations ; Armée de Panzers, bataille en profondeur, Stavka combat soviétique, et ou round de Zhukov ou round de combat STAVKA. HQ et leader sont des unités avec un facteur de défense de seulement 1, utilisé uniquement quand ils défendent seul dans un hexagone. Ils ne peuvent jamais être bombardés. Tous les HQ de Panzer sont replacés deux tours après élimination. Les HQ STAVKA et Zhukov sont replacés au tour suivant leur élimination. Un HQ de Panzer éliminé ne peut jamais être retiré à moins qu'un autre HQ de Panzer ne soit disponible. Les chiffres sur le pion représentent leur portée de commandement et leur facteur de mouvement. Ils dépensent 1 point de mouvement par hexagone quelque soit le terrain et peuvent avancer quand ils sont empilés avec d'autres unités qui avancent (après combat). La portée est toujours comptée depuis l'unité jusqu'au HQ ou leader, en ne comptant pas l'hexagone dans lequel l'unité est, mais en comptant celui du HQ ou du leader.

15.0 Mineurs de l'Axe et du Soviétiques

15.1 Règles Générales



Les mineurs de l'Axe (Roumains, Hongrois et Italiens) ne peuvent jamais s'empiler

ensemble ou prendre part ensemble dans une même attaque. Les unités Hongroises ne peuvent jamais entrer en Roumanie et les unités Roumaines ne peuvent pas entrer en Hongrie. Important : Les mineurs de l'Axe ne peuvent pas opérer au nord de la ligne des hexagones xx25. (Notez l'unité Slovaque est traitée comme une unité Allemande comme la division Espagnol « Azul ».

15.2 Revirement Roumain



Si 20 pas ou plus, non compris l'artillerie, Soviétiques se trouvent en Roumanie durant une fin de phase après 1942 et que le Soviétique contrôle 2 villes ou cités en Roumanie et contrôle les cités de Sébastopol et d'Odessa, alors la Roumanie change de côté. Retirez toutes les unités Roumaines de l'Axe. Toutes les unités Allemandes en Roumanie sont immédiatement considérées OOS (hors ravitaillement). Les hexagones de VP (point de victoire) passent immédiatement sous contrôle Soviétique à moins qu'une unité de l'Axe n'occupe l'hexagone. Les armées Roumaines Soviétiques entrent en jeu au prochain tour.



Le renforcement Bulgare Soviétique entre en jeu au tour suivant. Ils sont traités comme des unités Soviétiques dans tous les cas – En particulier, ils se placent comme s'ils étaient des renforcements réguliers Soviétiques.

15.3 Hongrie



Retirer toutes les unités de l'Axe du jeu au moment où le Soviétique contrôle Buda et Pest. Les unités Soviétiques ne peuvent jamais attaquer, entrer, acheminer du ravitaillement ou tracer une LOC (ligne de ravitaillement) dans ou à travers la Hongrie en 1941.

15.4 Polonais Soviétiques



Les unités Polonaises Soviétiques entrent en jeu durant n'importe quel segment de renforcement Soviétique durant lequel une unité Soviétique se trouve à deux hexagones ou moins de Varsovie. Traitez les comme des unités Soviétiques.

16.0 Canons d'assaut & Tigres

16.1 Canon d'assaut



Le joueur Allemand obtient 1 marqueur « Sturm » (canon d'assaut) au commencement du jeu. Il peut être utilisé pour additionner +1 à la force de combat en attaque et pour additionner +2 à la force de combat en défense pour une attaque ou une défense, pleinement ravitaillée, par round (pas par tour) dans laquelle évolue une unité Allemande. Il ne peut jamais prendre de perte ; c'est seulement un marqueur de combat. Il n'est pas non plus concerné par les effets du terrain.



Au tour 19 remplacer le marqueur avec sa version plus puissante +2 / +3. Au tour 30 remplacez le avec la version plus puissante +2 / +4. Cette version est utilisée par la suite (jusqu'à la fin).

16.2 Bataillons blindés de Tigre



Les bataillons blindés de Tigre sont traités comme des unités normales de blindés, mais un bataillon de Tigre par hexagone peut s'empiler librement. Les unités de Tigre supplémentaires sont traitées comme des divisions pour l'empilement.

16.3 Support de brigade blindé



Le joueur Soviétique reçoit deux supports de brigade blindée au tour 4. Ils peuvent être utilisés pour additionner +2 en attaque et +1 en défense pour n'importe quelle attaque ou défense pleinement ravitaillée, par tour de jeu. Les marqueurs sont définitivement retirés au commencement du tour 10.

Répertoire

| | | | | | |
|--|----------------|------------------------------------|-----------------|---------------------------------------|------------------------------|
| Phase d'action | 10.0 | Ouvrage défensif..... | 12.7 | Urgence de l'Axe | 7.4 |
| Limites des rounds d'action | 10.4 | Extraction d'urgence | 6.5 | Axe | 7.4 |
| Types des rounds d'action | 10.5 | Fin de phase | 4.1 | Soviétique | 7.6 |
| Combat | 10.5.2 | Marche forcée | 11.5 | Retraites | 12.5 |
| Contre attaque | 10.5.6 | Zones fortifiées | 12.7 | Roumanie | 15.2 |
| Jeton bataille en profondeur.. | 10.5.8 | Forts | 12.8, 12.7 | Support aérien Roumain | 2.2 |
| Jeton de logistique | 10.5.11 | German Air Assets | 2.2 | Scénariis | 17.0 |
| Mouvement | 10.5.1 | Etats major/Leaders | 2.2 | Opération Barbarossa | 17.1 |
| Mouvement /Combat | 10.5.5 | Quartier general (QG)..... | 14.0 | Case bleue | 17.2 |
| Jeton de Panzer Armé | 10.5.7 | Hongrie | 15.3 | Opération Citadelle..... | 17.3 |
| Jeton Stavka..... | 10.5.9 | Initiative | 10.2, 4.1 | Opération Bagration | 17.4 |
| Rounds d'action..... | 10.3 | IS (Isolé) | 13.1 | Séquence de jeu | 4.0 |
| Avances | 12.6 | Isolation | 13.8 | Zone fortifiée Soviétique..... | 5.4, 12.7 |
| Bombardement aérien..... | 8.5 | Détroit de Kertch | 2.4 | Sources de ravitaillement Soviet.. | 13.4 |
| Marqueur aérien | 2.2 | Leaders | 14.0 | Force aérienne Soviétique | 8.3 |
| Parachutage | 9.7 | Ligne de communication | | Zone spéciale de fortification..... | 12.7 |
| Ravitaillement aérien | 8.6, 2.2 | (LOC) | 13.2, 13.2 | Pile | 2.4 |
| Segment de ravitaillement aérien..... | 4.1 | Line de ravitaillement (LOS) ... | 6.34, 13.3 | Empilement | 5.0 |
| Transport aérien..... | 9.7 | Lignes de communication [LOC] ... | 6.3 | Limites | 5.3 |
| Unités aériennes..... | 8.4 | Logistique | 13.0 | Stavka | 2.1, 9.4 |
| Basement | 8.2 | Jeton de logistique | 4.1 | Stavka (jeton) | 10.5.9 |
| Force aérienne Hiver 1941-1942 | | Manstein/Model..... | 10.5.10 | Pas (d'une unité) | 2.2, 12.3 |
| Effets..... | 8.7 | Définition d'une unité mécanisée.. | 2.4 | Mouvement Stratégique..... | 9.0 |
| Débarquement amphibie..... | 9.6 | Mineurs | 15.0 | Ravitaillement, contrôle Effets | 13.8 |
| Artillerie..... | 12.8 | Mouvement (jeton) | 10.5.1 | Dépôts de ravitaillement | 13.6, 2.2 |
| Canon d'assaut..... | 2.2, 5.4, 16.1 | Mouvement | 11.0 | Unités aériennes tactiques..... | 8.3 |
| Phase d'attrition..... | 4.1 | Terrain | 11.2 | Termes et Abréviations | 2.4 |
| Mouvement des mineurs de l'Axe | | Effets de la météo | 11.3 | Effets du terrain | 11.2, 12.4 |
| Restrictions..... | 15.1 | Mouvement naval | | Char Tigre | 16.2 |
| Sources de ravitaillement de l'Axe.... | 13.5 | Axe | 9.3 | Villes | 2.1 |
| Cités | 11.2, 2.1 | Soviétique | 9.5 | Compte tour | 2.1a |
| Combat | 12.0 | OOS (hors ravitaillement) | 13.1, 13.8 | Tours | 2.1 |
| Procédure | 12.3 | Oranienbaum-Leningrad | 13.2 | Conditions de victoire | 3.0, 3.2 |
| Effets du terrain | 12.4 | Empilement | 5.2 | Opération Barbarossa | 17.1.3 |
| Combat-Stavka/Zhukov..... | 10.5.4 | Jeton d'armée Panzer | 10.5.7 | Case bleue | 17.2.3 |
| Combat-Zhukov..... | 10.5.3 | Polonais | 15.4 | Opération Citadelle..... | 17.3.2 |
| Jeton de combat..... | 10.5.2 | Ports | 13.5, 13.4, 2.1 | Opération Bagration | 17.4.2 |
| Table de résultat de combat | 12.1.1 | Mouvement ferroviaire | | Volga | 12.4 |
| Portée de Commandement | 2.4 | Axe | 9.2 | Météo | 6.1, 11.3, 10.5.11 |
| Conversions | 7.0 | Soviétique | 9.4 | Retraits d'unités..... | 14.1, 7.0, 2.1 |
| Axe | 7.7 | Renforcements | 7.0 | Axe | 7.9 |
| Soviétique..... | 7.8 | Axis | 7.2 | Zhukov ... | 10.5.3, 10.5.4, 14.0, 10.5.9 |
| Jeton de contre attaque | 10.5.6 | Soviétique | 7.3 | Zones de Contrôle [ZOC] | 6.0, 23 |
| Jeton bataille en profondeur | 10.5.8 | Remplacements | 7.0 | Effets | 6.2 |



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

© 2013 GMT Games, LLC