

# UKRAINE 43

---

Traduit par BAZZOKA, club « LUDO ERGO SUM ».

# 1. INTRODUCTION.

Ukraine 43 est un jeu qui simule les combats de la seconde guerre mondiale au sud de la Russie durant l'année 1943. Un joueur contrôle les forces Allemandes, l'autre les forces Soviétiques. Chaque joueur tente de prendre et de tenir des objectifs territoriaux vitaux et de détruire les forces de son adversaire.

## 2. LES UNITES DE COMBAT.

### Comment lire les unités

#### Facteur d'attaque et de défense.

C'est la puissance de feu en attaque et en défense de l'unité.

#### Facteur de mouvement.

C'est le nombre de points de mouvement qu'une unité peut utiliser lors d'un mouvement.

### Taille de l'unité.

Des symboles précisent la taille des unités et donc leur valeur d'empilement.

III = Régiment.

X = Brigade.

XX = Division.

Note : Les chars « Tigre » Allemands sont des unités de la taille d'un bataillon. Beaucoup d'unités d'infanterie sont regroupées par deux. Une simple division représente environ 10 000 à 15 000 hommes par pion.

### Codification des types d'unités.

Voir livret de règles.

### Couleurs des unités.

Marron : Armée régulière et force aérienne Soviétique.

Rouge : Garde Soviétique.

Gris : Wehrmacht (unité régulière Allemande).

Noire : WAFFEN SS.

Bleu ciel : Luftwaffe.

Vert olive : Roumain.

Vert pale : Hongrois.

Bleu foncé : Slovaque.

Jaune : Unité à effectif d'origine asiatique.

## 3. SEQUENCE DE JEU.

Ukraine 43, est joué en tours de jeu. Un tour de jeu est composé de deux tours alternativement joués par chacun des deux joueurs. Chaque tour de joueur est subdivisé en plusieurs phases qui se déroulent dans l'ordre suivant :

### A. PHASE METEO.

Du tour 1 au tour 6 la météo est automatiquement « claire » (voir chapitre 25). A partir du tour 7 jusqu'au tour 27, un joueur lance un dé 6 et consulte la table météo. Le résultat météo est appliqué pour les deux joueurs durant de tour de jeu.

### B. PHASE DU FRONT CENTRAL.

A partir du 6<sup>ème</sup> tour, le joueur Soviétique lance un dé 6 pour simuler la progression du front Central, situé au nord du front Sud et hors des limites de la carte. La progression de la zone d'armées centrale vers l'ouest, lui procurera du ravitaillement supplémentaire ainsi que des hexagones d'entrée pour ses renforts (voir chapitre 27).

### C. TOUR DU JOUEUR SOVIETIQUE.

#### 1. PHASE INITIALE DE RAVITAILLEMENT SOVIETIQUE.

Pénurie de pétrole : Le joueur Soviétique doit jeter un dé pour chaque unité mécanisée ou d'artillerie située à plus de 7 hexagones d'une source de ravitaillement. Les unités non mécanisées n'ont pas à effectuer de test à ce moment. Un dé est jeté pour chaque unité concernée et le résultat est appliqué en suivant la table « pénurie de pétrole » située sur la carte. Un marqueur « hors ravitaillement » est placé sur chaque unité qui échoue à son jet de dé.

Artillerie : Le joueur Soviétique peut retourner jusqu'à 2 divisions d'artillerie à leur pleine force. Les unités d'artillerie qui sont hors ravitaillement ne peuvent pas être retournées ; en fait elles ne peuvent pas recevoir leur dotation de munitions.

Force aérienne : Le joueur Soviétique retourne toutes ses unités aériennes sur leur face « prête ». Les unités aériennes en mission défensive, support terrestre ou interdiction retournent sur leur base en respectant les règles aériennes.

## 2. PHASE DES MOUVEMENTS SOVIETIQUES

Le joueur Soviétique peut déplacer toutes ses unités terrestres et aériennes à ce moment. Les unités peuvent utiliser le mouvement étendu. En complément les actions suivantes peuvent être réalisées :

- Mener des déplacements par rail.
- Construire des fortifications (seulement pour le joueur Allemand).
- Faire entrer les renforts.
- Répartir ses remplacements.
- Placer les marqueurs « assaut » pour la traverser des fleuves et rivières majeures.
- Placer les ponts ferroviaires.

## 3. PREMIERE PHASE DE COMBAT SOVIETIQUE

Le joueur Soviétique réalise les actions ci après en respectant l'ordre chronologique :

- Il peut attaquer les unités adjacentes ennemies.
- Retirer tous les marqueurs de mouvement étendu des unités Soviétiques.
- Jeter un dé 6 pour l'avancement de la construction des ponts.

## 4. PHASE DE REACTION ALLEMANDE

Le joueur Allemand peut maintenant activer jusqu'à 3 piles d'unités Allemandes afin de les déplacer.

## 5. PHASE D'EXPLOITATION SOVIETIQUE.

Toutes les unités Soviétiques, à l'exception de celles qui sont désorganisées ainsi que celles qui sont en mouvement réduit peuvent se déplacer à nouveau, même si elles débutent en ZOC ennemie. Les unités mécanisées peuvent utiliser leur plein potentiel de mouvement, alors que les unités non mécanisées, y compris la cavalerie, ne peuvent se déplacer que de 1 hexagone.

Les unités mécanisées peuvent conduire des débordements.

Les unités mécanisées qui dépensent un maximum de 3 points de mouvement ainsi que les unités non mécanisées qui renoncent à se déplacer peuvent attaquer une seconde fois (placer un marqueur d'assaut sur les unités ou les piles d'unités concernées).

## 6. SECONDE PHASE DE COMBAT SOVIETIQUE.

Cette phase est identique à la première phase de combat, excepté que seules les unités qui possèdent un marqueur « assaut » peuvent attaquer durant cette phase. Les retraites et les avances sont résolues normalement. Après que tous les combats aient été résolus, le joueur Soviétique peut réaliser les supports aériens défensifs et les missions d'interdiction.

## 7. PHASE FINALE SOVIETIQUE.

Le joueur Soviétique réalise les actions ci après en respectant l'ordre chronologique :

- Enlever tous les marqueurs « disrupted » des unités Soviétiques.
- Contrôler le ravitaillement général de toutes les unités ; celles qui se trouvent isolées peuvent souffrir d'attrition.
- Réparer un maximum de 10 hexagones de voies ferrées
- Enlever volontairement les ponts de campagne ou retourner les marqueurs construction de pont sur leur coté pont flottant.
- Possibilité de détruire le barrage de Zaporozhye.

### **D. TOUR DU JOUEUR ALLEMAND.**

Le joueur Allemand peut maintenant effectuer son tour, qui est identique au tour Soviétique. Pour information l'Allemand ne possède pas d'unité d'artillerie, ni de ponts de campagne ou ferroviaire ainsi il ignore ces actions.

### **E. DETERMINATION DE LA VICTOIRE.**

Les points de victoires sont décomptés à ce moment. Si un des deux joueurs possède assez de points pour gagner, la partie se termine. Dans le cas contraire le marqueur de tour est avancé d'une case et un autre tour débute.

## **4. MOUVEMENT.**

### **4.1 Règles de base.**

Chaque unité possède une capacité de mouvement, qui représente le nombre maximum de points de mouvements (MP) que l'unité peut dépenser pour se déplacer durant sa phase de mouvement, mais aussi durant un mouvement d'exploitation pour les unités mécanisées.

Chaque hexagone nécessite un certain nombre de MP pour y entrer, qui est précisé sur la table des effets des terrains. Un déplacement peut être fait par une seule unité ou par une pile d'unités. Si des unités sont déplacées par pile leur capacité de mouvement sera calculée par rapport à l'unité la plus lente de la pile. Une unité ou une

pile d'unités ne peut pas pénétrer dans un hexagone de ZOC associée, traverser un coté d'hexagone de ZOC associée, ni entrer dans un hexagone occupé par un ennemi.

#### **4.2 Mouvement par route.**

Une unité qui suit une route lors de son déplacement peut utiliser la réduction du cout du mouvement de route. Une route peut être utilisée quand on entre ou sort d'une ZOC ennemie. Durant les tours de pluie, les routes secondaires peuvent encore être utilisées mais le cout de déplacement de toutes les unités passe à 1 MP

#### **4.3 Notes à propos de la carte.**

Il faut ignorer les cours d'eau qui traversent les hexagones de marais, ville ou cité. Ils ne sont représentés que pour le coté esthétique de la carte.

LE MEANDRE D'IZIUM (hexagone 4718). Un cours d'eau traverse cet hexagone, il faut tenir compte de ce cours d'eau lorsqu'il suit le coté de l'hexagone mais l'ignorer lorsqu'il le traverse. Note : Cette règle fait que cet hexagone est un excellent endroit pour rompre cet obstacle naturel (comme le Soviétique le fit historiquement).

#### **4.4 Traverser d'un fleuve.**

Aucune unité ne peut traverser un fleuve, sans la présence d'un pont, durant son mouvement, son exploitation ou sa phase de réaction. Les unités non mécanisées Soviétiques avec un marqueur « assaut » sont capables de traverser un fleuve durant la phase de combat.

Les unités peuvent traverser un fleuve en empruntant un pont (les unités Soviétiques peuvent aussi traverser un fleuve en utilisant un pont de campagne), durant le mouvement, l'exploitation ou la phase de réaction.

Le cout pour traverser un fleuve en utilisant un pont est de (+2 MP) ; en fait ce cout supplémentaire reflète la perte de temps occasionnée par la réduction du trafic.

#### **4.5 Les hexagones de marais.**

Pour entrer dans un hexagone de marais ou dans un hexagone Forêt / Marais, sans utiliser de route, une unité non mécanisée doit dépenser 3 MP, alors qu'une unité mécanisée doit dépenser 4 MP.

Exception : Une artillerie Soviétique ne peut entrer ou sortir d'un hexagone de ce type, autrement que par une route. Le mouvement étendu peut être utilisé quand des unités se déplacent à travers ces types d'hexagones.

#### **4.6 Le mouvement par rail.**

Le déplacement par rail est uniquement disponible durant la phase de mouvement. Le joueur en phase peut déplacer 1 unité déjà sur la carte, et toutes les unités qui arrivent en renfort pour ce tour, d'une distance illimitée le long d'une voie ferrée. Les unités qui utilisent ce type de déplacement doivent débuter et terminer leur mouvement sur des hexagones de rails, en empruntant un chemin d'hexagones contrôlés par son camp et sans entrer dans une ZOC ennemie. Les unités qui utilisent le déplacement par rail deviennent « disrupted ».

Nota : Une unité Soviétique qui utilise le mouvement par rail peut sortir de l'hexagone 6021 puis rentrer hexagone 6024, 6026 ou 6031 (ou vice versa).

#### **4.7 Le mouvement étendu.**

Le mouvement étendu peut uniquement être utilisé durant la phase de mouvement. Les unités qui réalisent ce type de mouvement reçoivent un marqueur « Extended movement ».

Réaliser ce type de mouvement nécessite de faire un compromis. Toute unité non désorganisée peut augmenter son potentiel de mouvement de 3 MP supplémentaires. Cependant les unités qui réalisent ce mouvement étendu perdent leur capacité de former une ZOC associée et ne peuvent pas participer aux combats de la première phase.

Les unités qui réalisent ce genre de mouvement peuvent se déplacer dans ou à travers une ZOC ennemie. Cependant comme pour un déplacement normal elles ne pourront entrer dans un hexagone de ZOC associée ou traverser un coté d'hexagone de ZOC associée (voir chapitre 7).

Limite des 10 : Pour refléter les problèmes logistiques nécessaires à la conduite de ces mouvements, aucun des deux joueurs ne peut utiliser plus de 10 marqueurs de ce type par tour. Un seul marqueur est nécessaire par pile ; ainsi ce déplacement n'est pas limité qu'à 10 unités.

Nota : Le coté verso de chaque marqueur « Extended movement » est un marqueur « assaut ». Chaque marqueur placé sur une unité non mécanisée désirent traverser un fleuve réduit le nombre de marqueurs disponibles pour le mouvement étendu et vice versa.

#### **4.8 Les unités à mouvement restreint.**

Les HQ d'armée Allemands, les HQ de fronts Soviétiques, les unités de leaders ainsi que l'artillerie Soviétique ont des mouvements restreints.

Cette indication est visible sur le marqueur « nombre de MP disponible inscrit dans une case noire ». Ces unités ne peuvent pas utiliser le mouvement étendu et ne peuvent pas bouger du tout durant une phase d'exploitation ou de réaction.

Exception : Le leader « Manstein » peut utiliser le mouvement étendu et de réaction, mais pas celui d'exploitation.

Toutes ces unités sont considérées comme mécanisées et se déplacent au cout des mouvements mécanisés.

Les divisions d'artilleries Soviétiques peuvent dépenser tout leur potentiel de mouvement, soit 5 MP durant leur phase de mouvement, mais elles deviennent désorganisées si elles bougent de plus d'un hexagone.

*Note du concepteur : Les barrages d'artillerie soviétiques étaient brutaux et efficaces quand ils étaient déclenchés, mais prenaient beaucoup de temps pour être organisés. La limite de déplacement de 1 hexagone simule le temps nécessaire pour positionner la concentration de canons et le transport des énormes réserves de munitions nécessaire pour effectuer un barrage. Pour résumer, vous pouvez utiliser votre temps à vous déplacer ou vous préparer à faire feu mais pas les deux.*

#### **4.9 Le mouvement d'exploitation et le placement des marqueurs « assaut ».**

Une fois la première phase de combat terminée, le joueur en phase peut à nouveau se déplacer. Toutes ses unités ont la possibilité de bouger, même celles situées en ZOC ennemie, à l'exception :

- des unités avec un marqueur « Disrupted ».
- des unités avec mouvement restreint (voir chapitre 4-8).

Les unités mécanisées peuvent utiliser tout leur potentiel de mouvement (le mouvement étendu n'est pas autorisé) pour réaliser éventuellement une de ces actions :

- dépenser une partie ou l'ensemble de ses MP.
- effectuer un débordement (overun) à tout moment et à la condition qu'elle possède suffisamment de MP pour réaliser ce mouvement soit le cout du terrain + 2 MP.
- à tout moment et à la condition qu'elles puissent encore dépenser 3 MP, elles peuvent stopper leur mouvement et placer un marqueur « assaut » pour effectuer un combat durant la seconde phase de combat.

*Note du concepteur : En raison de leur MP de 5 ou moins, toutes les unités mécanisées Soviétiques peuvent : soit conduire un assaut, soit réaliser un débordement mais pas les deux. Alors que les unités mécanisée Allemandes peuvent théoriquement avec leur MP de 6 conduire jusqu'à 2 débordements, l'un après l'autre ou réaliser un débordement en dépensant 3 MP puis cesser leur mouvement pour recevoir un marqueur assaut. Cesser un mouvement en premier lieu pour recevoir un marqueur assaut termine son mouvement et exclut la réalisation d'un débordement ultérieur.*

Les unités non mécanisées, y compris la cavalerie, peuvent seulement se déplacer d'un seul hexagone et ceci quelque soit le cout pour y entrer. Cet hexagone doit être un hexagone dont le franchissement durant la phase de mouvement serait autorisé.

Les unités qui bougent durant cette phase ne pourront pas recevoir de marqueur d'assaut.

Les attaques « écrasantes » sont possibles durant les assauts mobiles et les attaques durant la seconde phase des assauts.

Limite des 10 : Aucun joueur ne peut utiliser plus de 10 marqueurs « assaut » durant cette phase ; ce maximum peut être réduit du fait des mouvements étendus conduits précédemment pendant la phase de mouvement. Un seul marqueur d'assaut est nécessaire par pile.

#### **4.10 Le mouvement de réaction.**

Durant une phase de réaction, le joueur qui n'est pas en phase peut activer et déplacer jusqu'à 3 piles d'unités amies. Toutes unités non désorganisées peuvent être choisies pour bouger. Toutes unités qui débutent ce mouvement en ZOC ennemie peuvent bouger d'un hexagone quelque soit son cout mais à la condition que l'hexagone soit franchissable durant la phase de mouvement. Les unités mécanisées qui débutent leur mouvement en ZOC ennemie peuvent se déplacer de tout leur potentiel de mouvement. Les combats, les débordements ainsi que les mouvements étendus ne sont pas autorisés. Entrer ou sortir d'une ZOC ennemie est possible mais les ZOC liées ne peuvent être, ni traversées, ni pénétrées.

## **5. EMPILEMENT**

### **5.1 Les limites d'empilement.**

L'empilement consiste à placer plus d'une unité sur un même hexagone. Les pions du jeu sont classés en trois types :

- les QG (unité de commandement), les leaders et les marqueurs d'informations.
- les unités combattantes.
- les unités de support.

Les QG, leaders et marqueurs d'information : les unités qui représentent les armées et Panzer corps Allemands, les armées de Front ou d'armées Soviétiques ne possèdent pas de valeur d'empilement. C'est également le cas des unités de leaders . Toutes ces unités peuvent donc s'empiler librement.

Les marqueurs d'informations, communs aux deux joueurs ne sont pas concernés par les règles d'empilement et sont placées sur un hexagone si nécessaire.

Les unités combattantes : se sont les unités qui ne sont pas des HQ et qui possèdent une ZOC. C'est-à-dire sans bande transversale sur le pion.

Les unités de support : se sont les unités qui ne sont pas des HQ et qui ne possèdent pas de ZOC. C'est-à-dire qu'une bande transversale est présente sur le pion. Les unités de support Soviétiques sont les divisions d'artillerie ainsi que les brigades blindées ou mécanisées, les sapeurs et les paras.

Les unités de support Allemandes sont les bataillons de canons d'assaut ( Sturmgeschutz III) et de Tigres.

### **5.2 Les limites d'empilement Allemandes.**

Le joueur Allemand peut empiler sur un même hexagone un maximum de :

- 3 unités combattantes +1 support ou
- 2 supports (soit 1 de chaque type) avec 1 ou 2 unités combattantes.

Afin de faciliter la gestion des empilements, le joueur allemand peut remplacer ses piles d'unités sur la carte par des marqueurs « Panzer Corps ». Les pions sont enlevés de la carte pour être placés dans une des cases, hors carte, correspondant au marqueur « Panzer Corps » placé sur la carte.

### 5.3 Les limites d'empilement Soviétiques.

Le joueur Soviétique peut empiler sur un hexagone un maximum de :

- 2 unités combattantes +1 support ou
- 2 supports avec 1 unité combattante ou
- 3 supports sans unité combattante.

*Exemple : Le joueur Soviétique peut empiler 2 corps mécanisés (7-8-6) avec 1 brigade blindée ou il peut encore empiler jusqu'à 3 brigades blindées.*

**Exception :** Voir les règles d'empilement pour les armées blindées et de chocs Soviétiques (Chapitre 23.4).

### 5.4 Les restrictions d'empilement.

La limite d'empilement ne peut jamais être volontairement dépassée sauf durant le déplacement. Les limites d'empilement doivent être strictement observées au terme du déplacement, lors d'un débordement (overrun), après une retraite ou une avance après combat. En cas de dépassement le joueur doit éliminer les unités en sur empilement afin de se conformer aux règles d'empilement.

Nota : Augmenter le nombre d'hexagones de recul au cours d'une retraite peut éviter l'élimination d'unités sur empilées.

## 6. ZONES DE CONTROLE

### 6.1 Règles générales.

Les 6 hexagones immédiatement adjacents à un hexagone occupé par une ou plusieurs unités de combat constituent la zone de contrôle (ZOC) de ces unités. Une ZOC ne s'étend pas à travers un hexagone de rivière ou un hexagone de pleine mer. Une ZOC affecte le mouvement, la retraite, le ravitaillement et les remplacements.

### 6.2 Les unités exerçant une ZOC.

Tous types d'unités de combat exercent une ZOC.

Toutes les unités de support ainsi que les HQ n'exercent pas de ZOC.

### 6.3 Les effets d'une ZOC sur le mouvement.

A) Contrairement à beaucoup de wargames, une ZOC à Ukraine 43 n'est pas bloquante ; ainsi une unité qui pénètre dans une ZOC ennemie n'est pas obligée de stopper son mouvement. Une ZOC n'est cependant pas complétement sans effet et une unité devra dépenser des points de mouvement supplémentaires pour quitter une ZOC ennemie. Une ZOC à Ukraine 43 est « collante ».

B) Entrer dans une ZOC ennemie ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire, mais en sortir coûte 2 MP à toutes les unités. Une unité peut se déplacer d'une ZOC ennemie à une autre aussi longtemps qu'elle dispose de point de mouvement pour le faire.

### 6.4 Les effets d'une ZOC et les fleuves.

Les ZOC ne s'étendent pas à travers des hexagones de rivière.

### 6.5 Les autres effets d'une ZOC.

- le déplacement ferroviaire dans une ZOC ennemie est interdit (voir chapitre 4.6).
- une unité ne peut pas retraiter dans une ZOC ennemie tant qu'une autre voie de retraite est possible.
- Une ligne de ravitaillement (voir chapitre 14.3) ne peut pas être empruntée, à travers 2 hexagones consécutifs, non occupés, se trouvant en ZOC ennemie.
- les unités Soviétiques ne peuvent pas recevoir de remplacement en étant en ZOC ennemie alors que les unités Allemandes le peuvent.
- les unités utilisant le mouvement étendu ne peuvent pas terminer leur mouvement en ZOC ennemie.

## 7. ZONES DE CONTROLE LIEES

### 7.1 Règles générales.

Lorsque 2 unités amies exercent une ZOC depuis deux hexagones seulement séparés par un hexagone vide de toute unité, ils créent un lien entre eux qui implique qu'aucune unité ennemie ne peut entrer ou traverser ce lien. Comme symbolisé ci après par la bande grisée, ce lien peut être de 2 types soit sur un hexagone, soit sur un côté d'hexagone.

### 7.2 Les effets d'une ZOC liée.

Les unités ennemies ne peuvent pas entrer dans un hexagone lié, ni traverser un côté d'hexagone lié durant leur mouvement.

Nota : Les unités ennemies peuvent cependant entrer dans un hexagone lié ou traverser un coté d'hexagone lié en tant que premier hexagone durant une avance après combat (voir chapitre 10.3).

### 7.3 Les ZOC liées et le terrain.

Une ZOC liée ne peut s'étendre :

- A travers un hexagone de ville ou de cité.
- A travers un hexagone de pleine mer ou un coté d'hexagone de mer.
- A travers 2 hexagones de rivière (exemple une boucle ou méandre de rivière).
- A travers un coté d'hexagone de fleuve.

### 7.4 Les ZOC liées et le terrain.

Un hexagone lié est annulé lorsqu'une unité ennemie occupe cet hexagone ou lorsque des unités ennemies se positionnent de chaque coté de l'hexagone lié.

### 7.5 Les ZOC liées et les bords de carte.

Contrairement à « campagne de Stalingrad » on ne peut pas réaliser de ZOC liée avec un bord de carte.

### 7.6 Les ZOC liées avec le littoral.

Une unité ou un empilement d'unités peuvent former un coté d'hexagone lié, mais pas un hexagone lié, avec le littoral au lieu d'une seconde unité ou d'un empilement d'unités.

*Dans cet exemple, l'unité Soviétique forme 2 cotés d'hexagone liés avec le littoral.*

### 7.7 Les croisements de ZOC liées.

On peut trouver 2 situations où les deux joueurs pourraient avoir un croisement de ZOC liée. Dans ce cas les ZOC liées s'annulent pour les deux camps.

## 8. COMBATS.

### 8.1 Règles générales.

Toutes les unités amies peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes durant la phase des premiers combats et les unités amies avec un marqueur « assaut » peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes durant la phase des seconds combats. Une attaque est volontaire, aucune unité n'est forcée d'attaquer et une unité attaquante n'est pas obligée d'attaquer toutes les unités ennemies adjacentes. Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par phase de combat.

*Exception : la présence du leader Zhukov peut autoriser des jets de dés supplémentaires (voir chapitre 26). Les unités mécanisées allemandes qui conduisent des débordements sont elles aussi capables d'attaquer 2 fois durant leur phase d'exploitation et peuvent attaquer la même unité Soviétique une seconde fois (voir chapitre 4.9).*

Toutes les unités en défense dans un hexagone doivent être attaquées comme une seule force en défense combinée.

### 8.2 Les combats sur plusieurs hexagones.

Si une unité ou une pile d'unités est adjacente à plus d'un hexagone occupé par des unités ennemies, elle peut attaquer ces hexagones dans un seul combat. Des unités dans un même hexagone peuvent attaquer des ennemis situés dans différents hexagones adjacents. Des unités qui attaquent peuvent attaquer le même défenseur depuis des hexagones différents, à condition que tous les attaquants se trouvent adjacents à l'hexagone du défenseur.

### 8.3 Procédure de combats.

Les combats de la première et seconde phase de combats sont identiques. Les étapes pour chaque combat sont :

Etape 1 : Pour chaque attaque, comparez la force de combat totale de toutes les unités participant à l'attaque à la force totale des unités en défense (en ajoutant les éventuels bonus défensifs), puis l'exprimez en ratio (attaquant / défenseur). Le résultat est toujours arrondi à l'inférieur pour se conformer aux colonnes de rapports de la table des résultats de combats (CRT).

*Exemple : un rapport de 53 contre 18 donne un résultat de 2,95 contre 1, arrondi à un rapport de 2 contre 1.*

Un combat à moins de 1 contre 3 produit un résultat automatique AR. Un combat plus grand que 5 contre 1 est résolu sur la colonne 5-1.

Etape 2 : Prendre en compte les décalages de colonnes pour l'attaquant.

*Exemple une colonne de décalage à droite augmente un 1-1 à un 1,5-1.*

Le défenseur ne reçoit jamais de décalage de colonne sauf en cas de météo défavorable. Si le ratio final atteint 10 contre 1 ou plus, cela devient une attaquante écrasante (voir chapitre 8.8).

Etape 3 : Détermination de l'amplitude (voir chapitre 8.4).

Etape 4 : Jetez le ou les dés et appliquez les résultats. Les joueurs prennent immédiatement les pas de pertes et résolvent le cas échéant les retraites ou les avances après combat.

### 8.4 Amplitude.

L'amplitude détermine le nombre de dés qui sont utilisés pour résoudre le combat. Elle est fonction du nombre de pas de l'attaquant ou du défenseur (mais pas les deux). Il faut retenir le camp qui possède le plus petit nombre de pas impliqués dans le combat.

- De 1 à 3 pas, c'est une amplitude de 1 et seul un dé est utilisé.

- De 4 à 5 pas, c'est une amplitude de 2 et 2 dés sont utilisés. Le dé rouge est le dé primaire, le dé blanc est le dé secondaire.
- A partir de 6 pas, c'est une amplitude de 3 et 3 dés sont utilisés. Le dé est le dé primaire, les 2 dés blancs sont les dés secondaires.

Lorsqu'on tire le résultat sur la CRT, le dé primaire est utilisé pour déterminer le résultat principal. Les autres dés, le cas échéant, sont utilisés pour déterminer des pertes supplémentaires dans la colonne de droite avec le rapport approprié.

*Exemple : L'amplitude est de trois et le ratio est de 3 contre 1. L'attaquant obtient un 5 avec le dé rouge, un 2 et un 6 avec les dés blancs. Le résultat de 5 donne un DRX, le 2 donne une perte supplémentaire pour les deux parties (1/1), et le 6 encore une perte supplémentaire pour le défenseur (-1). Le résultat final donne une retraite avec 3 pas de pertes pour le défenseur et 2 pas de perte pour l'attaquant.*

### 8.5 Explication des résultats des combats.

**AR = Attaquant repoussé.** Le défenseur ne souffre d'aucune perte et reste sur son hexagone.

Les unités attaquantes perdent un pas (à prendre sur l'unité la plus forte) et deviennent désorganisées.

**C = Contact.** Pas de perte, pas de retraite ni d'avance.

**EX = Echange.** Les deux camps subissent chacun une perte. Pas de retraite ni de désorganisation. Les unités attaquantes survivantes peuvent avancer dans l'hexagone du défenseur (mais pas plus loin) à la condition que la perte élimine le défenseur. Nota : Si le bataillon de Tigres fournit un décalage pour l'attaquant, il doit subir la perte au lieu de l'unité la plus forte.

**DR = Défenseur retraite.** Le défenseur doit reculer de 2 hexagones et devient désorganisé. L'attaquant peut avancer.

**DR1 = Défenseur retraite et subit une perte.** Le défenseur doit reculer de 2 hexagones, prendre 1 perte et devient désorganisé. L'attaquant peut avancer.

**DRX = Défenseur retraite avec un échange.** Le défenseur doit reculer de 2 hexagones prendre 1 perte et devient désorganisé. L'attaquant prend 1 perte sur son unité la plus forte et peut alors avancer après combat.

**DR2X = Défenseur retraite avec un échange inégal.** Le défenseur doit reculer de 2 hexagones, prendre 2 pertes et devient désorganisé. L'attaquant prend 1 perte (si le défenseur ne possède qu'un seul pas de perte celui-ci ne prend aucune perte) sur son unité la plus forte et peut alors avancer après combat. Nota : Si le bataillon de Tigres fournit un décalage pour l'attaquant, il doit prendre la perte au lieu de l'unité la plus forte.

### 8.6 Quelles unités souffrent des pas de perte.

Les pertes de pas doivent être prises sur les unités qui participent au combat. Aucune unité ne peut prendre une seconde perte tant que toutes les autres unités n'ont pas prises une première perte. Le défenseur peut prendre ses pertes (que cela soit sur le dé primaire ou secondaire) sur n'importe quelle unité. L'attaquant doit prendre le résultat des pas de pertes de son dé primaire sur son unité la plus forte (c'est-à-dire sur l'unité qui possède le facteur d'attaque le plus haut). Il peut prendre les pas de pertes des résultats des autres dés sur n'importe quelle unité.

### 8.7 Le signalement de pas de perte.

Une unité retournée, sur son côté verso, indique que l'unité souffre d'un pas de perte. Dans le cas où l'unité ne possède qu'un pas de perte ou que l'unité est déjà retournée alors cette unité est placée dans la case « unité détruite ».

### 8.8 Attaques écrasantes.

A : Un haut rapport d'attaque autorise l'attaquant à détruire totalement une unité ou un empilement ennemi durant une phase d'attaque ou durant un débordement (overrun-voir chapitre 13.1).

B : Pour bénéficier d'une attaque écrasante, l'attaquant doit atteindre au moins un rapport de 10 contre 1.

Lorsqu'on détermine le rapport d'attaque, l'attaquant peut utiliser les décalages de colonnes apportés par ses unités de soutien.

*Exemple : Une attaque à 7 contre 1 avec un décalage de 3 colonnes permet de réaliser une attaque écrasante.*

C : Une fois qu'une attaque atteint le 10 contre 1, toutes les unités ennemies dans l'hexagone sont immédiatement éliminées et enlevées de la carte sans jeter de dé et aucune perte n'est subie par l'attaquant.

### 8.9 Pertes lourdes.

Si une attaque est réalisée contre un hexagone contenant une cité ou une fortification ennemie et que l'attaque n'est pas une attaque écrasante, l'attaquant prend automatiquement une perte supplémentaire dans le cas où le résultat du dé primaire n'est pas égal ou supérieur à 5. Dans le cas où une unité de sapeurs apporte un décalage de colonne à l'attaque, la perte supplémentaire est prise sur cette unité ; dans le cas contraire cette perte peut être prise sur n'importe quelle unité.

Nota : Cette perte supplémentaire reste constante et n'est pas augmentée même si l'amplitude est plus grande que 1.

**ZHUKOV** : La perte encaissée, liée à l'utilisation du bonus qu'apporte le leader ZHUKOV est maintenant en supplément à n'importe quel pas de pertes lourdes.

## 9. MODIFICATEUR S DE COMBATS.

### 9.1 Bonus de défense liés au terrain.



Les modificateurs de combats sont élaborés de manière à ce que l'attaquant reçoive principalement des décalages de colonnes alors que le défenseur perçoive des bonus de points de force.

Les bonus de terrain s'appliquent à l'ensemble du défenseur et non unité par unité en défense. Le défenseur ne peut jamais recevoir une combinaison de bonus de points, (que cela provienne du terrain, des fortifications et d'un support défensif aérien) supérieure à deux fois la force en défense de ses unités.

*Exemple : Une brigade blindée 2-1-5 ne peut recevoir au maximum que 2 points de force supplémentaires.*

Colline : +2 points	Forêt : +2 points
Forêt+Marais : +2 points	Village : + 1 point
Ville : +3 points	Cité : +5 points.

*Exemple : Une division d'infanterie Allemande défend dans un hexagone de colline, cette unité possède une force de défense de 9 points. Si deux divisions défendent ce même hexagone leur force de défense cumulée est de 16 points.*

### **9.2 Les réductions de moitié.**

Dans les cas des réductions de moitié, toujours diviser les unités individuellement (pas la pile) et arrondir toutes les fractions à l'entier supérieur.

*Exemple : 2 unités avec un facteur de 5 auront une force combinée de 6 après une réduction de moitié (3+3=6). Une unité attaquante ne peut jamais être divisée de moitié plus d'une fois dans une attaque.*

### **9.3 Les Fortifications.**

Toutes les unités mécanisées et de cavalerie qui attaquent un hexagone fortifié ont leur force d'attaque divisée par 2. En complément les unités en défense dans une fortification reçoivent un bonus de +3, ce bonus est cumulatif avec le bonus lié au terrain de l'hexagone. L'attaquant jette toujours un dé pour tester les pertes liées à la règle « lourdes pertes » quand il attaque des fortifications.

*Clarification : Lorsqu'une unité de cavalerie attaque une fortification à travers un hexagone de rivière, son facteur d'attaque est divisé par 2 mais le (-1) est ignoré.*

### **9.4 Les cours d'eau majeurs et mineurs.**

Les unités mécanisées qui attaquent à travers un cours d'eau (mineur ou majeur) ont leur force d'attaque divisée par 2. Les unités non mécanisées, y compris la cavalerie, ont leur force d'attaque réduite de 1.

*Les ponts n'ont aucun effet pour ces pénalités.*

### **9.5 Les marais.**

Attaquer depuis un hexagone de marais a les mêmes effets qu'attaquer à travers une rivière. Les unités mécanisées ont leur force d'attaque divisée par 2 et les unités non mécanisées ont leur force d'attaque réduite de 1. Il n'y a pas de pénalité lorsque l'on attaque un hexagone de marais.

### **9.6 Les forêts marécageuses.**

Comme pour les hexagones de marais si ce n'est que le défenseur reçoit un bonus défensif de +2.

### **9.7 Les cités.**

En complément à leur bonus de +5 en défense, les unités dans une citée ne sont pas forcées de retraiter sur un résultat DR, et les attaquants doivent jeter un dé pour tester les pertes liées à la règle « lourdes pertes ».

### **9.8 Le bataillon de Tigres.**

*1943, était l'âge d'or du char Tigre. Il surclassait tous les blindés Soviétiques et les armes anti-char n'avaient pas encore atteint le niveau qu'elles eurent plus tard dans la guerre.*

Toutes les attaques allemandes auxquelles participe un bataillon de Tigres reçoivent un décalage favorable d'une colonne vers la droite de la CRT. Si un résultat EX ou DRX2 (ou l'attaquant perd 1 pas) est obtenu sur le dé primaire et que l'allemand a bénéficié du décalage de colonne grâce aux Tigres, la perte doit être encaissée sur le bataillon de Tigres.

### **9.9 Les brigades de sapeurs Soviétiques.**

A : Les brigades de sapeurs Soviétiques sont des unités de support, spécialisées dans l'attaque des hexagones de fortifications, de citées ou de villes. Ainsi lorsqu'ils participent à une attaque contre un hexagone qui contient ce type de construction ils procurent un décalage favorable d'une colonne vers la droite de la CRT.

B : En cas de perte de pas supplémentaires dûe à la règle « lourdes pertes », c'est l'unité de sapeurs qui doit encaisser cette perte. Le Soviétique ne peut pas gagner plus qu'une colonne de décalage même si plusieurs brigades de sapeurs participent à l'attaque.

### **9.10 Supériorité tactique Allemande.**

*En Ukraine les Soviétiques possédaient une nette supériorité numérique face aux Allemands. Cependant dans de nombreuses occasions les Allemands maintenaient encore un ascendant tactique sur les Soviétiques en ce qui concernait les combats unité contre unité ; en conséquence :*

Attaques Allemandes : Si les unités attaquantes sont toutes Allemandes (pas d'unités alliées de l'axe), alors un résultat DRX (1/1) devient automatiquement un DR1 (0/1) sur les résultats tant du dé primaire que du dé secondaire. Si une unité alliée de l'axe participe à ce combat cet avantage ne peut pas être utilisé.

Attaques Soviétiques : Si le défenseur est composé d'au moins 1 unité Allemande, le Soviétique doit rejeter le dé pour le dé primaire ou secondaire lorsque le résultat est un 6, à moins que la moitié des pas attaquants ne soient composés d'unités de la Garde. Le résultat de chaque dé rejeté doit, cette fois, être gardé. Pour déterminer le rapport de force comptez les pas et non pas les unités. Les 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> HQ des Armées blindées de la garde comptent chacun pour 1 pas.

### 9.11 Modificateur divers.

- Hors ravitaillement (facteurs d'attaque divisés par 2).
- Support aérien offensif (décalage d'une colonne).
- Support aérien défensif (ajoutez les facteurs DAS de l'unité aérienne).
- Barrages d'artillerie Soviétiques (décalage de 1 ou de 2 colonnes).
- Corps Panzer (décalage de 1 colonne).
- Météo pluvieuse (pénalité et décalage de 1 colonne vers la gauche).

## 10. RETRAITES.

### 10.1 Procédure de retraite.

A : Lorsque la CRT fait appel à un résultat de retraite, les unités en défense doivent retraiter de 2 hexagones.

#### Exceptions :

- Les unités qui défendent dans une cité peuvent ignorer un résultat DR.
- Les points de ralliement qui limitent la retraite à 1 hexagone.
- Les unités qui terminent leur retraite normale en sur-empilement peuvent retraiter de 1 ou de 2 hexagones supplémentaires pour se soumettre aux règles d'empilement mais pour aucune autre raison.

B : C'est le joueur qui retraite qui détermine son chemin de retraite mais il doit suivre les règles suivantes :

- Si possible évitez d'entrer dans un hexagone vide se trouvant dans une ZOC ennemie. Si ce n'est pas possible, l'unité ou la pile peut retraiter à travers un ZOC ennemie sans autre pénalité que ces 2 hexagones de retraite. Cependant il n'est pas autorisé de traverser une ZOC liée.
- Les unités Allemandes ne peuvent pas retraiter vers l'Est sauf s'il n'existe aucun autre chemin de retraite.
- Les unités Soviétiques ne peuvent pas retraiter vers l'Ouest sauf s'il n'existe aucun autre chemin de retraite.
- Quand c'est possible, une retraite de 2 hexagones doit se terminer à 2 hexagones de l'hexagone de combat (pas de demi tour autorisé, ni de zig zag).

### 10.2 Points de ralliement.

Dans le cas où les limites d'empilement ne sont pas dépassées, une retraite peut s'arrêter après 1 hexagone si les unités en défense arrivent dans :

- Une cité amie sous contrôle.
- Un hexagone occupé par des unités de combat amies non désorganisées.

### 10.3 Elimination due aux retraites.

Les unités sont éliminées si elles ne possèdent pas d'autre option que de retraiter :

- Dans un hexagone occupé par l'ennemi.
- Sortir de la carte.
- Entrer dans un hexagone de mer.
- Traverser un cours d'eau majeur sans pont.
- Traverser ou pénétrer une ZOC liée ennemie.
- Pénétrer consécutivement 2 hexagones vides mais en ZOC ennemie.
- Terminer leur mouvement de retraite dans un hexagone en sur-empilement, mais retraiter de 1 ou 2 hexagones supplémentaires peut éviter l'élimination (voir chapitre 10.1).
- Pour l'artillerie Soviétique seulement, entrez dans un hexagone de marais ou de forêt marécageux si ce type d'unité ne suit pas de route.

### 10.4 Combat contre des unités qui ont précédemment retraitées.

Dans le cas où des unités ont retraité dans un hexagone occupé ami et que cet hexagone subit une attaque durant la même phase de combat, les unités en retraite n'ajoutent pas leur facteur de défense pour ce combat. Si le résultat impose une retraite aux unités en défense, les unités qui ont précédemment retraité sont éliminées.

### 10.5 Retraite de l'attaquant.

L'attaquant n'est jamais obligé de reculer, mais il a l'option de retraiter s'il obtient un résultat AR. Dans ce cas il peut retraiter de 2 hexagones suivant les règles et restrictions énoncées ci-dessus. Ce retrait éventuel ne permet pas aux défenseurs d'avancer.

## 11. DESORGANISATION.

### 11.1 Règles générales.

A : Une unité désorganisée n'est plus capable de conduire une action offensive ou de bouger de plus de 1 hexagone. Elle peut encore se défendre avec son plein facteur et conserve sa ZOC et sa capacité à former des ZOC liées. Une unité reçoit toujours un marqueur « disrupted » au moment où elle devient désorganisée.

### 11.2 Comment les unités deviennent désorganisées ?

A : Les unités en défense deviennent désorganisées si elles retraitent de 1 hexagone ou plus.

B : Les unités en attaque deviennent désorganisées sur un résultat AR (attaquant recule).

C : Une unité utilisant un déplacement ferroviaire devient désorganisée.

D : Une division d'artillerie Soviétique qui bouge de plus de 1 hexagone durant une phase de mouvement devient désorganisée.

E : Une unité sur la carte renforcée avec des remplacements ou une unité reconstruite depuis la case « unité détruite » avec des remplacements est désorganisée.

F : Toutes les unités qui terminent leur mouvement dans un hexagone de fortification construit deviennent désorganisées.

### 11.3 Pénalités dues à une désorganisation.

- Les unités ne peuvent plus attaquer ou conduire de débordement (overrun).
- Les unités ne peuvent plus recevoir de remplacement.
- Les unités bougent seulement de 1 hexagone, lorsqu'il n'est pas interdit, indépendamment du coût de l'hexagone pour réaliser ce déplacement durant la phase de mouvement et ne peuvent pas se déplacer durant la phase d'exploitation ou la phase de réaction.

### 11.4 Désorganisation et retraites.

Il n'y a pas de pénalité supplémentaire si une unité désorganisée est débordée (overrun) et si elle est à nouveau contrainte à une retraite. De même les unités désorganisées ne reçoivent pas d'autre pénalité si elles reçoivent un autre résultat désorganisé.

### 11.5 Suppression des marqueurs de désorganisation.

Les marqueurs de désorganisation sont enlevés de toutes les unités que contrôle un joueur durant sa phase de fin de tour. Le ravitaillement et les ZOC ennemies n'ont aucun effet sur la suppression des marqueurs de désorganisation.

**Exception :** Le leader allemand Manstein possède la capacité de retirer des marqueurs de désorganisation avant sa phase de fin de tour (voir chapitre 26.2).

## 12. AVANCE APRES COMBAT.

### 12.1 Longueur d'une avance.

Dans le cas où toutes les unités en défense sont détruites ou reculent, l'attaquant peut avancer toutes ses unités, non d'artillerie, survivantes à l'attaque. Les unités mécanisées et de cavalerie peuvent avancer de 2 hexagones. Les unités non mécanisées (cavalerie exclue) peuvent seulement avancer de 1 hexagone.

### 12.2 Procédure.

Le premier hexagone d'entrée doit être l'hexagone attaqué, même si il faut pénétrer ou traverser une ZOC liée. Le second hexagone peut être de n'importe quelle direction, mais les unités mécanisées ou de cavalerie sont soumises aux conditions suivantes en ce qui concerne le second hexagone :

- Elles ne peuvent pas pénétrer ou traverser une ZOC liée.
- Elles ne peuvent pas traverser un cours d'eau majeur, même avec un pont. *Une unité de cavalerie peut traverser si elle débute adjacente à ce cours d'eau majeur.*
- Elles ne peuvent pas entrer dans un hexagone de marais à moins de suivre une route.

### 12.3 Avance à travers un cours d'eau majeur.

- Les unités mécanisées peuvent seulement avancer à travers un cours d'eau majeur si elles utilisent un pont routier ou de campagne (ponton).
- Les unités non-mécanisées peuvent avancer à travers un cours d'eau majeur mais cela doit être le premier hexagone de l'avance. La cavalerie peut avancer d'un deuxième hexagone, alors que tous les autres types d'unités non-mécanisées doivent stopper après le premier hexagone.

### 12.4 Echanges.

Si toutes les unités sont éliminées durant un échange l'attaquant ne peut avancer que d'un seul hexagone et stopper.

## 13. DEBORDEMENT OU OVERRUN.

### 13.1 Procédure.

A : En général : Un débordement est une attaque de mouvement possible durant la seule phase d'exploitation. Le débordement n'est pas permis durant les phases de mouvement et de réaction. Seules les unités mécanisées peuvent effectuer des débordements.

B : Couts en points de mouvement : Pour effectuer un débordement une unité ou une pile mécanisée doit dépenser 2 points de mouvement supplémentaires en plus du cout du terrain pour entrer dans l'hexagone. Ignorez le +2 pour sortir d'une ZOC ennemie et compter un cout de 1 point de mouvement si vous suivez une route au lieu d' 1/2 point.

**Clarification : Vous devez dépenser les points de mouvement nécessaires pour entrer dans l'hexagone même si vous ne souhaitez pas poursuivre votre déplacement dans cet hexagone après votre débordement.**

C : Procédure du combat : Une seule pile d'unités peut effectuer un débordement ; un débordement depuis plusieurs hexagones est interdit. L'attaque est résolue en utilisant la procédure d'attaque normale. L'attaquant et le défenseur peuvent utiliser du soutien aérien, mais le barrage d'artillerie Soviétique est interdit. Si un rapport d'au moins 10 contre 1 est atteint le débordement élimine les unités en défense sans jet de dé et l'attaquant ne prend pas de perte.

D : Mouvement après un débordement : Si un débordement obtient n'importe quel autre résultat qu'un AR, les unités concernées peuvent continuer à se déplacer ou effectuer d'autres débordements avec les points de mouvement qui leur restent. Si l'hexagone est vide de toute unité en défense à la suite d'un débordement, la pile est libre d'avancer dans cet hexagone (sans point de mouvement supplémentaire car ils ont déjà été dépensés) et continuer à se déplacer depuis cet hexagone.

*Exemple : Une division de panzer se déplace de 2 hexagones le long d'une route (dépense de 1/2 point pour chaque hexagone) et effectue un débordement à un cout total de 3 points de mouvement. Elle obtient un résultat DR ce qui force l'unité attaquée à retraiter. Elle choisit de ne pas pénétrer dans cet hexagone devenu vacant mais plutôt de continuer à avancer en utilisant la route.*

### 13.2 Débordements multiples.

Il existe 3 cas où une unité ou pile d'unités Allemandes (avec un PM de 6) peut effectuer 2 débordements dans la même phase d'exploitation :

- Lorsqu'un débordement ne parvient pas à déloger le défenseur et que l'attaquant possède encore 3 PM pour relancer un débordement.
- Lorsque le premier débordement est un succès, que l'attaquant est adjacent à un autre hexagone défendu et qu'il lui reste 3 PM pour relancer un débordement.
- Lorsque le premier débordement est un succès, que l'attaquant est de nouveau adjacent à un autre hexagone défendu après être entré dans l'hexagone devenu vacant et qu'il lui reste 3 PM pour relancer un débordement.

### 13.3 Unités en retraite suite à un débordement.

Les unités qui retraitent à cause d'un débordement peuvent être de nouveau débordées (y compris par la même pile).

Les unités précédemment en retraite et qui se défendent de nouveau contre un débordement utilisent leur pleine force de défense et ne seront pas éliminées si elles doivent retraiter une seconde fois.

Note : Les règles qui précisent qu'une unité ne peut être attaquée plus d'une fois, qu'une unité ne peut contribuer à la défense d'une deuxième attaque ou qu'une unité est détruite si elle est forcée de retraiter une seconde fois ne sont pas appliquées pour les débordements.

## 14. LOGISTIQUE.

### 14.1 Règles générales.

Le concept de logistique dans UKRAINE 43 est simulé des trois façons :

Le ravitaillement général : pénalise une unité qui ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement durant la phase finale.

L'attrition : pénalise les unités qui sont isolées.

Pénurie de pétrole : pénalise les unités mécanisées qui débutent leur tour trop loin d'une source de ravitaillement.

### 14.2 Sources de ravitaillement.

Les départs de ligne de ravitaillement sont :

A : Certains hexagones de bord de carte : Les sources de ravitaillement Allemand de bord de carte sont indiquées par une croix Allemande alors que celles des Soviétiques le sont par une étoile Soviétique. Les sources de ravitaillement de bord de carte ne peuvent être utilisées que si elles sont sous contrôle ami.

B : Les hexagones connectés par rail : Ces types d'hexagones sont considérés comme une source de ravitaillement. Un hexagone connecté par rail est un hexagone qui possède un rail connecté à une suite d'hexagones qui possèdent des rails (chemin de fer) jusqu'à une source de ravitaillement de bord de carte. Cette

ligne de chemin de fer ne doit pas être bloquée par la présence ou la ZOC d'une unité ennemie. De plus elle doit être en état de fonctionnement pour le Soviétique. (voir chapitre 17).

### 14.3 Ligne de ravitaillement.

A : Une ligne de ravitaillement (LOS) est un chemin constitué d'une suite d'hexagones adjacents depuis une unité jusqu'à une source de ravitaillement. Ce chemin peut être de deux types : par voie de terre (tout terrain) et par route. La portion en tout terrain ne doit pas dépasser un maximum de 4 hexagones de long (ou 7 pour un HQ d'armée Allemande ou de front Soviétique qui sont sur une route). La portion par route peut être de n'importe quelle longueur jusqu'à ce qu'elle atteigne une source de ravitaillement (mais voir la section C plus bas).

B : Limitation du au terrain : Une LOS ne peut pas traverser un hexagone de pleine mer, traverser plus d'un cours d'eau majeur sans pont ou entrer plus d'une fois dans un hexagone de marais ou de forêt marécageuse sans suivre de route.

C : Unités ennemies : Une LOS peut être tracée dans et à travers des ZOC ennemies tant que l'hexagone contient une unité amie. Une LOS ne peut pas :

- Passer dans un hexagone occupé ennemi.
- Traverser ou entrer dans une ZOC liée ennemie.
- Entrer consécutivement dans 2 hexagones vides mais sous ZOC ennemie. Une LOS peut passer par un hexagone sous ZOC ennemie, lorsque c'est utile quand une unité est dans un saillant ou seulement partiellement encerclée par des unités ennemies.

### 14.4 Ravitaillement général.

Durant la phase finale de chaque joueur, toutes les unités amies, incluant les unités aériennes, doivent acheminer du ravitaillement. Dans le cas où des unités ne peuvent pas tracer de LOS, elles reçoivent un marqueur « hors ravitaillement » immédiatement. Dans le cas où des unités sont hors ravitaillement, depuis une phase précédente, mais qu'elles peuvent de nouveau tracer une LOS, enlevez immédiatement les marqueurs de non ravitaillement.

### 14.5 Pénalités du hors ravitaillement.

Les unités qui possèdent un marqueur de non ravitaillement souffrent des pénalités suivantes :

Combat : Les facteurs d'attaque sont divisés par 2 (arrondis à l'entier supérieur). Les facteurs de défense ne sont pas affectés.

Mouvement : Les points de mouvement disponibles des unités ainsi que le mouvement étendu sont réduits à 2 points de mouvement chacun. Ainsi une unité hors ravitaillement pourra dépenser 2 PM si elle attaque ou se déplacer en dépensant 4 PM avec le mouvement étendu. Pour les unités mécanisées cette réduction de PM s'applique aussi pour leurs mouvements durant la phase d'exploitation. Les unités non-mécanisées peuvent encore bouger de 1 hexagone ou attaquer durant la phase d'exploitation.

- Les unités non ravitaillées ne peuvent pas recevoir de remplacement.
- Les unités aériennes non ravitaillées peuvent se retourner mais ne pourront pas réaliser de mission excepté pour changer de base.
- Les unités non ravitaillées ne peuvent pas être activées durant la phase de réaction.

### 14.6 Isolement et attrition des unités non ravitaillées.

Durant chaque fin de phase des joueurs et une fois le ravitaillement général testé, toutes les unités amies avec un marqueur « hors ravitaillement » doivent pouvoir tracer une LOS si ce n'est que la portion tout terrain de la ligne de ravitaillement peut être d'une longueur illimitée. Les unités qui peuvent tracer cette nouvelle LOS restent non ravitaillées mais ne sont pas isolées. Les unités qui ne peuvent toujours pas tracer de LOS deviennent isolées. En complément des effets du non ravitaillement, chaque unité isolée doit immédiatement tester les pertes de pas du à l'isolement.

Procédure : Jetez un dé pour chaque unité. Si le résultat du dé est de 1 à 3, l'unité est réduite d'un pas. Une unité peut être éliminée (perdre son dernier pas restant) par les pertes du à un isolement.

Modificateur du jet de dé :

(+1) Dépôt : Si l'unité peut tracer une LOS jusqu'à une cité ou une ville sous contrôle ami, ou un HQ d'armée pour l'Allemand ou un HQ de front pour le Soviétique.

(+1) Moral : Pour toutes les unités Allemandes et les brigades aéroportées Soviétiques.

*Exemple* : Des unités Allemandes isolées dans une poche, capables de tracer une LOS jusqu'à une ville amie, perdront un pas seulement sur un résultat de 1 au dé (+1 pour le moral et +1 car ils peuvent bénéficier d'un dépôt).

### 14.7 Pénurie de pétrole.

A : Durant la phase de ravitaillement initial, le joueur doit jeter un dé pour chacune de ses unités non HQ mécanisées (incluant les divisions d'artillerie) qui ne portent pas de marqueur « out of supply » et qui sont situées à plus de 7 hexagones d'une source de ravitaillement.

B : Les 7 hexagones de distance doivent mener à une source de ravitaillement et non pas à une route qui y mène. Le chemin peut être tracé à travers une unité ennemie mais ne peut pas passer sur le côté d'un hexagone de mer ou traverser un hexagone de mer.

Note : Être capable de tracer un chemin à travers des unités ennemies peut sembler étrange, mais la règle a pour but de pénaliser les unités opérant loin de leurs dépôts principaux et non pas de pénaliser les unités qui ont actuellement leur ravitaillement coupé par des unités ennemies. Ces unités seront pénalisées en fin de phase quand elles devront contrôler leur ravitaillement général.

C : Le joueur consulte la table de pénurie de pétrole après chaque jeté de dé.

D : Si le résultat du dé indique un « échoué » alors l'unité est considérée comme étant à court de pétrole, reçoit un marqueur « out of supply » et souffre de tous les effets d'un hors ravitaillement à moins qu'une LOC soit tracée durant la fin de phase amie.

E : Si l'unité passe le test, elle n'est pas pénalisée (elle ne reçoit pas de marqueur « out of supply »).

#### Table de pénurie de pétrole.

De 8 à 10 hexagones d'une source de ravitaillement : Un résultat de 1 à 2, le test échoue.

De 11 à 15 hexagones d'une source de ravitaillement : Un résultat de 1 à 3, le test échoue.

A partir de 16 hexagones d'une source de ravitaillement : Un résultat de 1 à 4, le test échoue.

## 15. PUISSANCE AERIENNE.

### 15.1 Généralités.

Il y a trois types de missions :

- Support terrestre offensif.
- Support aérien défensif.
- Changement de base.

### 15.2. Le vol et le statut de disponibilité.

Chaque unité aérienne peut réaliser une mission par tour. Indiquez les unités aériennes qui ont déjà effectué leur action disponible en les retournant sur leur côté « a volé ». Toutes les unités sont retournées sur leur face « Prêt » au début de chaque tour ami.

### 15.3. Baser les unités aériennes.

Les unités aérienne sont présentes sur la carte et doivent à tout moment (excepté quand elles réalisent un support aérien défensif) être positionnées sur une base. Tous les hexagones de village, ville ou cité ravitaillés et sous contrôle ami peuvent être utilisés comme une base. Pas plus d' 1 unité aérienne n'est autorisée à se baser dans chaque hexagone. Un joueur peut changer la base de ses unités aérienne soit :

- Durant sa phase de mouvement en les repositionnant sur n'importe quelle base sur la carte, indépendamment de la distance. Ce type de repositionnement compte comme une mission et l'unité aérienne est tournée sur sa face « a volé ». C'est la seule mission permise si l'unité aérienne est hors ravitaillement.
- Durant sa phase de mouvement initial et seulement lorsque des unités aériennes reviennent d'une mission support défensif (DAS). Elles peuvent retourner dans n'importe quelle base disponible à portée de leur déplacement.
- Si aucune base n'est disponible, elles sont placées sur n'importe quelle autre base, indépendamment de la distance mais un marqueur « désorganisé » est placé sur l'unité. Le marqueur désorganisé est enlevé normalement à la phase de fin mais sert à empêcher l'unité aérienne d'effectuer une mission aérienne ce tour.

### 15.4. Support terrestre en général.

L'attaquant et le défenseur peuvent tous deux utiliser des unités aériennes comme supports terrestres. Les unités aériennes peuvent être employées pour procurer des supports terrestres à n'importe quelle attaque située dans leur rayon d'action. Pas plus d' 1 unité aérienne de chaque camp peut être utilisée dans un combat ou un débordement. Les unités aériennes ne sont jamais concernées par les résultats de la CRT.

### 15.5. Support offensif terrestre.

Une unité aérienne en mission offensive, fournit à l'attaquant un décalage favorable d'une colonne vers la droite sur la CRT. L'unité aérienne ne quitte pas sa base, mais elle est retournée sur sa face « a volé ». Un support aérien offensif peut être réalisé dans la première ou deuxième phase de combat ou encore durant un débordement.

### 15.6. Support aérien défensif (DAS).

Durant la phase de fin amie, le joueur en phase peut utiliser ses unités aériennes qui sont sur leur face « Ready » pour réaliser des missions de support aérien défensif (DAS). Les unités en mission DAS peuvent être placées dans tout hexagone (occupé ou vide) se trouvant dans son rayon d'action. Les unités en mission DAS, affectent leur hexagone ainsi que les 6 Hexes autour de cet hexagone. A l'intérieur de cette zone de couverture de 7 hexagones, ils fournissent les 3 avantages suivants pendant le tour du joueur ennemi :

- Support terrestre : Il fournit aux unités amies qui défendent un bonus de (+5) pour l'Allemand et de (+3) pour le Soviétique. Ce bonus est cumulatif avec les bonus de terrain que les défenseurs peuvent avoir. Ces bonus

sont valables pour toutes les attaques et débordements réalisés dans la zone de couverture durant le tour du joueur.

- Interdiction d'un pont sur un cours d'eau majeur : Il coûte (+2 MP) pour traverser un cours d'eau majeur par un pont qui se trouve dans la zone de couverture de 7 hexagones. Ce coût est applicable à toutes les unités mécanisées ou non. Les interdictions n'ont pas d'effet sur les ponts d'un cours d'eau mineur.
- Interdiction des routes : Le coût de déplacement par route est augmenté à 1 MP par hexagone pour toutes les unités mécanisées ennemies qui bougent à l'intérieur de cette zone de couverture de 7 hexagones.

Retour sur base : Les unités aériennes en mission DAS, retournent sur une base à portée de leur rayon d'action durant la prochaine phase de ravitaillement initial amie. Noter que ceci ne compte pas comme une mission de relocalisation et que les unités aériennes peuvent effectuer une autre mission lors du prochain tour.

### 15. 7. Débordement d'une base aérienne ennemie.

Une unité aérienne ne peut pas être éliminée. Si sa base est occupée par une unité ennemie, l'unité aérienne est immédiatement déplacée sur une autre base par son propriétaire. L'unité est retournée (si ce n'est déjà fait) sur sa face « A volé » et reçoit un marqueur désorganisé. Une unité aérienne désorganisée peut être retournée sur sa face « Ready », mais ne peut pas être utilisée pour une mission jusqu'à ce que le marqueur de désorganisation ait été enlevé durant la propre fin de phase du joueur.

## 16. RENFORTS & REMPLACEMENTS.

### 16. 1. Renforts.

Les renforts de chaque camp sont précisés sur la liste des renforts et arrivent en jeu durant la phase de mouvement ami. Ils entrent sur la carte par un bord de source de ravitaillement contrôlé en payant le coût du terrain approprié dès la traversée du premier hexagone. Tout renfort peut utiliser le mouvement ferroviaire. Dans le cas où tous les hexagones disponibles sont sous contrôle ennemi, un renfort peut être retardé jusqu'à ce qu'un hexagone se libère. Ils ne peuvent pas changer de bord de carte. Les renforts retardés ne sont pas détruits et ne sont pas placés dans la case « unité détruite ».

*Note : Le bataillon de Tigres et les brigades de canons d'assaut allemands retournent en jeu comme des renforts en cas de destruction.*

### 16. 2. Remplacements.

La vitesse des remplacements Soviétiques et Allemands est précisée sur la piste de suivi de tour. Les remplacements sont reçus durant chaque phase de mouvement du joueur en phase. Les remplacements sont utilisés pour reconstituer les unités diminuées ou éliminées. Chaque remplacement non mécanisé peut reconstituer une unité réduite non motorisée sur son côté pleine force ou reconstruire une unité non mécanisée depuis la pile « unité détruite » sur son côté réduit. Chaque remplacement mécanisé permet d'effectuer les mêmes actions mais pour les unités mécanisées ou non. Les remplacements ne peuvent pas être conservés et ceux qui ne sont pas utilisés sont perdus.

### 16. 3. Remplacements soviétiques.

A : Les remplacements peuvent être utilisés aussi bien pour des unités régulières que des unités de la garde.

B : Spécial : Un remplacement mécanisé permet de reconstruire une unité de commandement (HQ) d'armée ou de front depuis la case « unité détruite ».

C : Spécial : Un remplacement mécanisé permet de ramener, sur la carte, une division d'artillerie de rupture de la garde depuis la case « Réserve de la Stavka ».

D : Spécial : Un remplacement, mécanisé ou non, permet de reconstruire deux Sapeurs Soviétiques et, ou brigades d'infanterie mécanisée depuis la case « unité détruite ».

E : Brigades et régiments blindés : Un remplacement mécanisé peut reconstruire deux brigades ou régiments blindés depuis la case « Réserve de la Stavka ».

F : Les divisions d'artillerie ainsi que les brigades ne peuvent jamais être reconstruites.

### 16. 4. Remplacements allemands.

A : Les remplacements peuvent être utilisés aussi bien pour les unités allemandes que pour les unités alliées des allemands.

B : Spécial : Un remplacement mécanisé permet de reconstruire une unité de commandement (HQ) d'armée ou une unité « Panzer corps » depuis la case « unité détruite ».

C : Remplacements gratuits : Le bataillon de Tigres Allemands ainsi que les brigades de canons d'assaut, ne peuvent pas être reconstruits en utilisant les remplacements. Au moment où ces unités sont détruites, placez les, 4 tours après, sur le compteur de décompte de tour. Lorsque le marqueur de tour atteint une case contenant une de ces unités, celle-ci entre en jeu à ce tour comme un renfort.

### **16. 5. Procédure de remplacements.**

A : Seules les unités présentes dans la case « unité détruite » ou sur la carte et étant ravitaillées et ayant le statut « non désorganisées » peuvent recevoir des remplacements.

B : Une unité peut bouger durant la phase de mouvement avant qu'elle ne reçoive un remplacement, mais pas après.

**Exception :** Une unité qui utilise le mouvement étendu ne peut pas recevoir de remplacement.

C : Les unités allemandes peuvent recevoir des remplacements lorsqu'elles se trouvent dans une ZOC ennemie. Les unités Soviétiques ne le peuvent pas.

D : Une unité qui reçoit un remplacement ou est reconstruite depuis la case « unité détruite » reçoit immédiatement un marqueur « désorganisé » et souffre de toutes les pénalités de ce statut.

E : lorsqu'un joueur utilise un remplacement pour reconstruire une unité depuis la case « unité détruite », cette unité arrive sur sa face réduite et désorganisée sur un hexagone de point de victoire sous contrôle ami qui est une source de ravitaillement ([sur un hexagone de rail connecté](#)).

Note : Le Soviétique peut aussi la placer sur un hexagone de bord de carte avec l'étoile rouge et qui soit une source de ravitaillement

F : Aucune unité ne peut recevoir plus de 1 remplacement par tour.

## **17. TÊTES DE LIGNE & REPARATION DES LIGNES FERROVIERES.**

*Note de l'auteur :* Je n'ai jamais été enchanté de gérer les têtes de lignes ferroviaires, aussi la procédure se concentre seulement sur l'importance des lignes de chemin de fer. Cette simplification finie par améliorer la règle en faisant de Poltava et Kharkov des dépôts ferroviaires les plus importants.

### **17. 1. But.**

Les hexagones de rails qui se trouvent à l'ouest de la ligne de front soviétique dès le début du jeu, doivent être réparés avant que le soviétique ne puisse les utiliser en tant que source de ravitaillement ou pour le déplacement par rail. Seul les hexagones de rail indiqués en vert clair ont besoin d'être réparés. Tous les autres hexagones de rail sont automatiquement réparés si chaque terminaison de ligne est réparée.

*Exemple :* Lorsque la tête de ligne ferroviaire atteint Krasnograd (hexagone 3818) et Losovaya (hexagone 4321) la ligne de chemin de fer entre des 2 hexagones est automatiquement réparée.

Les lignes de chemin de fer en impasse sont automatiquement réparées lorsqu'une tête de ligne atteint leur croisement.

*Exemple :* La ligne de chemin de fer, de 5030 à Marioupol est instantanément réparée lorsque la tête de ligne atteint l'hexagone 5030.

### **17. 2. Indication des réparations.**

Le soviétique possède 8 marqueurs « tête de ligne ferroviaire » pour indiquer la progression de ses réparations. Dans le scénario qui débute en Aout, 6 de ces marqueurs débutent sur la carte. Les 2 autres entre en jeu lorsque les têtes de rail arrivent sur une intersection de rail qui permet de réaliser des réparations dans 2 directions. Les marqueurs de tête de rail peuvent seulement être déplacés le long des hexagones de rail surlignés en vert clair.

### **17. 3. Procédure de réparation.**

Durant chaque fin de phase soviétique, le soviétique peut réparer 10 hexagones de rail. Déplacer un marqueur tête de rail vers l'avant indique que l'hexagone de rail est réparé. Chaque marqueur de tête de rail peut seulement réparer 2 hexagones, ainsi les 10 hexagones de réparation potentiels doivent être divisés entre au moins 5 lignes de chemin de fer différentes. Une fois réparés les hexagones peuvent être utilisés dès le prochain tour soviétique.

### **17. 4. Contrôle des hexagones de rail soviétiques par l'allemand.**

A : Les unités allemandes ne peuvent pas détruire les lignes ferroviaires, ils peuvent seulement repousser ou bloquer le marqueur de tête de rail soviétique.

B : Pour repousser un marqueur de tête de rail les unités allemandes doivent entrer dans un hexagone occupé par une tête de rail Soviétique. Si cela arrive, le marqueur est immédiatement reculé (le long de la ligne ferroviaire) jusqu'à ce qu'il atteigne un hexagone vide d'unité allemande. Les ZOC allemandes ne peuvent par eux même repousser un marqueur de tête de rail.

C : Pour paralyser une tête de rail, l'allemand doit bloquer son ravitaillement en matériel de réparation. Ce matériel provient des sources de ravitaillement des bords de carte mais doit être acheminé par rail. Une tête de rail ne peut plus progresser si sa ligne ferroviaire n'est pas connectée à une source de ravitaillement du bord de carte.



## 18. ASSAULTS DES RIVIERES MAJEURES & PONTS FLOTTANTS.

*Le fleuve du Dniepr, en particulier, présenta un formidable obstacle pour l'avance soviétique, même quand il était défendu par une armée allemande battue.*

### 18. 1. Préparation d'un assaut à travers un cours d'eau majeur.

A : Attaquer à travers un hexagone de cours d'eau majeur peut seulement se produire durant la première phase de combat (jamais durant la seconde phase de combat ou au cours d'un débordement).

B : Seules les unités qui possèdent un marqueur « assaut » (marqueur placé durant la phase de mouvement) peuvent attaquer à travers un hexagone de cours d'eau majeur. Pour placer un marqueur d'assaut durant la phase de mouvement sur une unité contrôlée, cette unité doit être ravitaillée, non désorganisée et doit avoir commencée la phase de mouvement adjacente au cours d'eau majeur. Elle dépense son potentiel de PM pour acquérir le marqueur d'assaut. Le marqueur d'assaut doit être placé avec la flèche pointée sur l'hexagone attaqué.

C : Cette action prépare l'hexagone pour un franchissement amphibie. Aucune autre unité (ce qui inclue les unités mécanisées) ne peut entrer dans l'hexagone et bénéficier de ce marqueur d'assaut, même celles qui n'ont pas dépensé tout leur PM.

Note : Les divisions d'artillerie sont toujours capables de participer à ce type d'attaque, si le défenseur se trouve à leur portée.

### 18. 2. Résolution d'un assaut à travers un cours d'eau majeur.

A : Le facteur d'attaque de chaque unité non mécanisée est réduit de 1 et le facteur d'attaque des unités motorisées est divisé par 2. Un même hexagone peut être attaqué depuis deux ou plus hexagones qui possèdent un marqueur d'assaut. Un hexagone sans marqueur assaut ne peut contribuer en aucun cas à une attaque à travers un cours d'eau majeur.

B : Si le défenseur est éliminé ou retraite, le franchissement est considéré comme une réussite.

### 18. 3. Avance à travers un cours d'eau majeur.

Dans le cas où l'attaque est un succès, toutes les unités non mécanisées qui participent à l'assaut peuvent avancer. Ces unités, à l'exception de la cavalerie, peuvent avancer de 1 hexagone. Les unités de cavalerie peuvent avancer de 2 hexagones.

Les unités mécanisées ne peuvent pas avancer à moins que l'hexagone de franchissement possède un pont.

Note pour les joueurs : Rappelez vous que retraiter à travers un hexagone de cours d'eau majeur est interdit si l'hexagone ne possède pas de pont. Une unité qui avance sans un pont pour retraiter encourt le risque d'être totalement détruite.

### 18. 4. Marqueur de construction de pont.

Ces marqueurs sont placés par le Soviétique durant sa phase de mouvement comme la première étape pour l'édification d'un pont flottant. Ce marqueur peut seulement être placé sur une unité Soviétique non désorganisée, ravitaillée et qui n'a pas encore bougé. Le marqueur doit être placé avec la flèche pointée vers l'hexagone où le pont doit être construit. L'unité Soviétique est alors autorisée à se déplacer après le placement de ce marqueur ; si l'unité est non motorisée elle peut même franchir le cours d'eau.

Note : Une unité peut recevoir un marqueur d'assaut et placer un marqueur de construction de pont.

### 18. 5. Ponts flottants.

A : Le Soviétique peut construire un pont flottant en retournant le marqueur de sa face de construction de pont sur la face pont flottant. Pour retourner le marqueur sur son côté « pont flottant » les conditions suivantes sont nécessaires :

- Les 2 hexagones adjacents au côté de l'hexagone où le pont sera construit doivent être libres d'unités ennemies c'est-à-dire :
  - a) Occupés par des unités amies, ou
  - b) Libre de ZOC ennemie.

B : Au début de la phase d'exploitation Soviétique, le Soviétique jette un dé après l'achèvement du pont flottant. Le Soviétique doit jeter un dé pour chaque pont flottant et sur un résultat de 1 à 3 le marqueur est immédiatement retourné sur son côté « pont flottant ». Le pont flottant est disponible pour être utilisé par les unités non mécanisées et mécanisées durant la phase d'exploitation du tour en cours. Sur un résultat de 4 à 6, le marqueur de construction de pont ne peut pas être retourné avant la phase de fin Soviétique.

C : Durant la fin de phase du Soviétique, les marqueurs de construction de pont qui restent sur la carte sont retournés sur leur face « pont flottant ». Chaque pont flottant doit être construit à travers le même côté d'hexagone que celui indiqué par la flèche du marqueur construction de pont.

D : Le Soviétique est limité à 4 ponts flottants en jeu à tout moment de la partie.

E : Les marqueurs de « pont flottant » peuvent être volontairement enlevés durant une phase de fin de tour Soviétique ou être enlevés immédiatement lorsqu'une unité Allemande bouge (ou avance) dans 1 des 2 hexagones dans lesquels se situe le pont. Tous les marqueurs de pont flottant retournent en jeu à n'importe quel tour de jeu suivant, sur leur côté construction de pont.

## 19. FORTIFICATIONS.

### 19. 1. Construction de fortification.

Seul l'Allemand peut construire des fortifications. Il peut construire 1 fortification par tour. La construction d'une fortification débute durant la phase de mouvement allemande (placez le marqueur « fort » à l'envers) et se termine au début de la phase de mouvement allemande du tour suivant (retournez le marqueur sur sa face (+3)). Les fortifications peuvent être placées dans n'importe quel hexagone sous contrôle ami, hors d'une ZOC ennemie et ravitaillé (une unité n'est pas nécessaire). Une fortification peut également être construite dans une ZOC ennemie si une unité amie est présente dans cet hexagone. Si une fortification est construite dans une ZOC ennemie, toutes les unités qui terminent leur phase de mouvement dans cet hexagone sont désorganisées pendant toute la durée du tour du joueur (interdisant aux unités dans l'hexagone d'attaquer). Cette désorganisation est retirée normalement à la phase de fin.

### 19. 2. Effets des fortifications.

Les unités qui se défendent dans un hexagone de fortification reçoivent trois avantages :

- Toutes les unités mécanisées et de cavaleries attaquant cet hexagone ont leur valeur d'attaque divisée par 2.
- Les attaques contre des fortifications s'exposent à la règle « lourdes pertes » (8.9).
- Les unités qui défendent dans un fort reçoivent un bonus défensif de (+3). Ce bonus est cumulatif avec les bonus de terrain et avec l'avantage des rivières.

### 19. 3. Fortification vide.

Un marqueur de fortification dans un hexagone vide n'a aucun effet sur les unités ennemies et ne peut entraver le mouvement ennemi dans aucun cas. Un marqueur de fortification ne peut pas retraiter. Une fortification vide d'unité n'a aucun effet sur le tracé d'une LOS. Quand une unité Soviétique entre dans un hexagone contenant une fortification le marqueur est enlevé.

### 19. 4. Ligne de front en Aout 1943.

Tous les hexagones de la ligne de front allemande en Aout 1943 sont considérés comme étant des forts permanents allemands. De même, chaque hexagone opposé à la ligne de front allemande est considéré comme un fort permanent soviétique. Ces forts permanents sont traités comme des fortifications si ce n'est qu'ils ne sont pas retirés si une unité ennemie entre dans l'hexagone. Les unités ennemies qui occupent un hexagone de fort permanent ne reçoivent aucun avantage.

### 19. 5. Têtes de pont du Dniepr.

Pour le scénario 4 seulement, les trois hexagones Soviétiques à l'Ouest du Dniepr, au Sud de Kiev (hexagones : 1714, 3223, et 3323) sont considérés comme des hexagones fortifiés Soviétiques.

## 20. BRIGADES DE PARAS SOVIETIQUES.

### 20. 1 Règle générale.

Au commencement du jeu ces 3 unités sont placées dans la case de réserve para. Elles ne peuvent entrer en jeu que si elles sont parachutées. Elles ne peuvent pas être remplacées si elles sont détruites. Les brigades de paras ne possèdent pas de ZOC.

### 20. 2 Règles de largage.

Les largages peuvent se produire durant une phase de mouvement ou d'exploitation Soviétique, pendant un tour de météo clair. Le Soviétique peut les larguer toutes les 3 dans le même tour ou séparément entre plusieurs tours. Les brigades paras doivent être placées dans un hexagone vide à une distance maximum de 5 hexagones d'une unité de combat, non para, Soviétique. L'hexagone de largage ne doit pas être un marais, une forêt marécageuse, une cité ou une ville. Dans les limites de ces restrictions, les brigades peuvent être placées dans n'importe quel type de terrain dans ou hors d'une ZOC ennemie. Une fois sur la carte, une brigade de para ne peut être à nouveau larguée. Une brigade de paras détruite ne peut pas être reconstruite.

### 20. 3 Table de largage.

Après le largage, jetez un dé pour chaque unité :

Sur un résultat de 1 à 2 : La brigade atterrie intacte et peut attaquer dans la prochaine phase de combat.

Sur un résultat de 3 à 4 : La brigade est désorganisée.

Sur un résultat de 5 à 6 : La brigade est éliminée.

[Nouveau modificateur](#) : Modifiez le jet de dé de (+2) si le largage se fait dans un hexagone sous une ZOC ennemie.

### 20. 4. Mouvement des paras et ravitaillement.

Les brigades ne peuvent pas se déplacer pendant le tour ou elles sont larguées mais sont automatiquement à plein ravitaillement (et peuvent ignorer l'attrition due à un isolement) durant leur premier tour. Au tour suivant leur largage, elles respectent les règles des infanteries normales.

## 21. DIVISIONS DE SECURITE ALLEMANDES.

Si ces unités débutent ou entrent dans un hexagone de cité, elles ne pourront plus le quitter jusqu'à ce qu'une unité Soviétique arrive à 3 hexagones ou moins de cette cité (ne comptez pas l'hexagone de cité, mais comptez l'hexagone de l'unité Soviétique). Les divisions de sécurité produites depuis la case des unités détruites, à partir des règles de remplacement doivent être positionnées, si possible, dans un hexagone de cité.

## 22. DIVISIONS D'ARTILLERIE SOVIETIQUES.

### 22.1 Règle générale.

Chaque division d'artillerie Soviétique (régulière ou de la garde) peut fournir un barrage d'artillerie lors d'un combat dans un rayon de 2 hexagones de sa position (comptés depuis l'hexagone du défenseur). Un barrage d'artillerie donne au joueur Soviétique un décalage favorable de 1 colonne vers la droite de la CRT. **Une unité d'artillerie peut être utilisée pendant l'une ou l'autre des 1<sup>er</sup> ou 2<sup>ème</sup> phases de combat. Elles ne peuvent pas être utilisées durant un débordement.**

### 22.2 Barrage massif.

Le Soviétique peut recevoir 2 colonnes de décalage s'il utilise 2 divisions d'artillerie, mais l'une d'elle doit être une artillerie de rupture de la garde.

### 22.3 Propriété.

Toutes les divisions d'artillerie :

- Ne peuvent pas être utilisées dans un débordement.
- Possèdent seulement un pas de perte et si elles sont éliminées, elles ne peuvent jamais être reconstruites avec des remplacements.
- Ne possèdent pas de ZOC et sont comptées comme des supports en ce qui concerne les règles de l'empilement.
- Ne peuvent pas fournir de décalage de colonne sur la CRT, lorsqu'elles sont désorganisées.
- Sont des unités à mouvement restrictif et ne peuvent pas retraire lorsqu'il leur faut entrer ou sortir d'un hexagone de marais sans pouvoir suivre une route.

### 22.4 Divisions d'artillerie régulières.

A moins qu'elles ne soient détruites ou sorties, les divisions d'artillerie régulières restent toujours sur la carte. Toutes les divisions d'artillerie régulière possèdent deux 2 faces. Une division doit être sur sa face « pleine capacité » pour fournir un décalage favorable sur le CRT. Une fois utilisée, le pion est retourné sur sa face « épuisée ». Une division d'artillerie sur sa face « épuisée » peut être remise sur sa face « pleine capacité » uniquement durant la phase de ravitaillement Soviétique. A ce moment le Soviétique peut retourner jusqu'à 2 divisions sur leur face « pleine capacité » qui ne soient pas hors ravitaillement ou désorganisées.

### 22.5 Artillerie de rupture de la garde Soviétique.

A : Les 4 divisions d'artillerie de la garde sont classifiées comme des unités d'artillerie de rupture ; elles étaient généralement utilisées au début d'une offensive pour réaliser un barrage massif, mais retournaient dans la réserve de la Stavka aussitôt après.

B : Une de ces unités agissant de concert avec une division d'artillerie régulière permet au Soviétique d'obtenir 2 colonnes de décalage vers la droite sur la CRT. Une simple artillerie de rupture qui bombarde seule n'obtient qu'un seul décalage de colonne mais 2 artilleries de rupture qui bombardent ensemble, obtiennent 2 décalages de colonne.

C : Ces unités ne possèdent pas de face « épuisée ». Elles sont enlevées du jeu si elles sont utilisées pour fournir un décalage de colonne ou forcées à retraire et sont placées dans la case « réserve de la Stavka »

D : Durant la phase initiale de ravitaillement, le soviétique peut prendre 1 division d'artillerie de rupture de la garde depuis la réserve de la Stavka en renonçant à retourner 1 des 2 divisions d'artillerie régulières sur leur face « pleine force ». Ou en dépensant un remplacement blindé. Le retour en jeu de la division d'artillerie sur sa face pleine force se fait comme un renfort durant la phase de mouvement (**le mouvement par rail est admis**).

## 23. UNITES DE COMMANDEMENT (HQ).

### 23.1 Propriétés communes.

Tous les HQ sont des unités à 1 pas. **Ils peuvent être enlevés pour satisfaire des pertes de pas dues à un combat mais ils devront être les dernières unités à prendre des pertes.**

Ils ne possèdent pas de ZOC et ne comptent pas dans l'empilement. Ces unités peuvent revenir depuis la case « unités détruites » en utilisant un remplacement blindé. Ces unités peuvent devenir désorganisées comme les autres unités de combat.

**Magnitude :** Ces unités ne sont pas comptées quand on détermine une magnitude à moins qu'elles ne soient seules dans l'hexagone.

### **23. 2 HQ d'armée Allemande et de front Soviétique.**

**Commandement et contrôle :** Les HQ d'armée et de front sont utilisés pour organiser les soutiens (artillerie et aérien) et contrôler les batailles importantes. N'importe quelle attaque utilisant une division d'artillerie, un support terrestre ou une attaque comprenant 4 ou plus unités attaquantes exige qu'au moins une unité participant à l'attaque puisse tracer une ligne de ravitaillement d'une longueur maximum de 7 hexagones jusqu'à un HQ non désorganisé.

**Note :** Les unités de sapeurs n'exigent pas de commandement ou de contrôle.

**Force de défense :** Ces unités ne peuvent pas attaquer et peuvent seulement utiliser leur facteur de défense si elles se retrouvent attaquées seules dans l'hexagone.

**Avantages du ravitaillement :** Les HQ d'armée Allemands et de front Soviétiques étendent la portion tout terrain d'une LOS à 7 hexagones. En cas d'isolement ces HQ fournissent un modificateur de (+1) à toutes les unités dans la même poche isolée (voir chapitre 14.6).

**Clarification :** Le marqueur « the central front » n'est pas considéré comme un HQ de front.

### **23. 3 Corps blindé.**

L'Allemand possède 3 Corps de panzer. Leur principale fonction est de fournir un décalage de 1 colonne vers la droite de la CRT lorsqu'il attaque et un bonus de (+2) lorsqu'il défend. Pas plus qu'une colonne de décalage ne peut être gagnée même si plus d'un corps de panzer participent à une même attaque. Pour le panzer corps SS, ces bonus ne peuvent seulement être utilisés que si au moins 1 unité mécanisée SS est présente dans l'hexagone. Pour les 2 autres panzers corps ces bonus ne peuvent être utilisés que si au moins 1 division de panzer est présente dans l'hexagone. Ces panzers corps peuvent aussi être utiles pour faciliter l'empilement en utilisant les cases panzer corps hors carte. Les unités présentes dans une case « panzer corps » sont considérées comme empilées avec le marqueur du panzer corps correspondant. **Un panzer corps peut prendre et déposer des unités durant le mouvement.** Un panzer corps se déplace à la vitesse de l'unité la plus lente de la pile.

Les unités non mécanisées peuvent s'empiler dans un panzer corps mais cela le ralentira considérablement. Un panzer corps combattant seul dans un hexagone possède une force de défense de 2.

### **23. 4 Armées Blindés et de Choc Soviétiques.**

Le Soviétique possède 3 armées blindées et 1 armée de choc. Ces armées autorisent le Soviétique à augmenter sa limite d'empilement et apportent un bonus au support de combat.

**Empilement :** Une armée blindée autorise le Soviétique à empiler 1 corps blindé ou mécanisé supplémentaire dans l'hexagone. Une armée choc autorise le Soviétique à empiler 1 unité d'infanterie supplémentaire dans l'hexagone. Le Soviétique peut utiliser les cases d'armées hors carte s'il le désire. Les unités dans ce cas sont considérées comme empilées avec l'armée pour toutes actions. Une armée peut prendre et déposer des unités durant le mouvement. Une armée se déplace à la vitesse de l'unité la plus lente de la pile.

**Note :** Les joueurs qui souhaitent reproduire la doctrine Soviétique de l'époque, placeront 2 corps blindés et 1 corps mécanisé dans leurs armées blindées et 3 unités d'infanterie dans leur armée choc.

**Bonus de support au combat :** Le bonus (+2) en attaque et en défense pour les armées blindées ne peut être utilisé que si au moins 1 corps blindé ou mécanisé est présent dans l'hexagone. Le bonus (+2) en attaque et en défense pour l'armée choc ne peut être utilisé que si au moins 1 unité non mécanisée est présente dans l'hexagone. Une armée combattant seule dans un hexagone possède une force de défense de 2.

**Clarification :** Le bonus de support de combat est divisé par 2 en cas d'attaque contre une fortification, à travers un cours d'eau ou en attaquant depuis un hexagone de marais.

## **24. La règle 24 est combinée avec la règle 23.**

## **25. METEO.**

### **25.1 Règles générales.**

Au début de chaque tour de jeu à partir du tour 7, on détermine le temps pour le tour complet en jetant un dé que l'on compare à la table météo.

### **25.2 Explications des résultats.**

**CLAIR :** Pas d'effet.

**COUVERT :** Les joueurs doivent jeter un dé pour chaque unité aérienne. Sur un résultat de 1 à 3 l'unité est retournée sur son côté « a volé » (voir chapitre 3.C.1).

**ZONE DE MAUVAIS TEMPS LOCALISEE :** Si une unité qui opère une mission de défense aérienne doit être retournée sur son côté « a volé », alors l'hexagone ainsi que les 6 hexagones adjacents sont considérés comme étant

dans une zone de mauvaises conditions climatiques et aucune mission aérienne ne peut être réalisée dans cette zone pendant toute la durée du tour du joueur.

**PLUIE :** Aucune mission aérienne n'est possible. Toutes les unités aériennes sont retournées sur leur face « a volé » immédiatement. Les unités aériennes allemandes qui effectuent une mission aérienne de support défensif retournent à leur base. Toutes les attaques réalisées durant les tours de pluie souffrent d'un décalage de colonne vers la gauche de la CRT. Toutes les unités ont leur facteur de mouvement disponible réduit à 3 PM, mais le mouvement étendu reste inchangé à 3 PM. En complément le cout pour entrer dans un hexagone par route secondaire est porté à 1 PM, au lieu de ½ pour les unités mécanisées.

Note : Les effets de la pluie ne sont pas cumulatifs avec les pénalités liées à un « hors ravitaillement » ; utilisez les effets d'un non ravitaillement et ignorez les effets de la pluie.

### **25.3 Séquence du segment aérien durant un tour couvert ou de pluie.**

Si la météo du tour est couvert ou pluvieux, la séquence de jeu du segment de jeu aérien est modifiée. Suivre l'étape 1 et 2 comme normalement. Utilisez les étapes 3 et 4 si la météo est couverte, utilisez l'étape 5 si la météo est pluvieuse.

#### **Séquence d'une météo couverte.**

Etape 3 : Si le temps est couvert, le joueur en phase jette un dé pour chaque unité aérienne ennemie qui effectue une mission de support de défense. Sur un résultat de 1 à 3 l'unité aérienne est retournée sur son coté « a volé » et ignorée pour le reste du tour du joueur en phase (Cependant voir le chapitre la zone de mauvais temps).

Etape 4 : Si le temps est couvert, le joueur en phase jette 1 dé pour chaque unité aérienne qui effectue une mission autre que le support aérien (le joueur ennemi jettera le dé, durant sa phase aérienne, pour le joueur en phase qui effectuera un support défensif avec ses unités aériennes). Sur un résultat de 1 à 3, l'unité aérienne est retournée sur son coté « a volé » et ne pourra plus être utilisée pour le reste du tour.

#### **Séquence d'une météo pluvieuse.**

Etape 5 : (tour du joueur Soviétique) : Si le temps est pluvieux, toutes les unités aériennes allemandes qui réalisent une mission de support défensif et toutes les unités aériennes Soviétiques sont retournées sur leur face « a volé ».

Etape 6 : (tour du joueur Allemand) : Si le temps est pluvieux, aucune unité aérienne Allemande ne peut réaliser de mission de support offensif mais toutes les unités aériennes allemandes peuvent réaliser une mission de support défensif (le temps du prochain tour déterminera le sort de ces missions aériennes).

## **26. MANSTEIN ET ZHUKOV.**

*Le feld-maréchal Erich Manstein commandant du groupe d'armée Sud était considéré comme un des meilleurs général d'Hitler. Du coté Soviétique le maréchal Georgy Zhukov était le général préféré de Staline et ce fut le premier à recevoir son étoile de maréchal durant la guerre. Ces deux hommes étaient capables de commander. Chaque joueur possède un marqueur leader qui représente Zhukov pour le Soviétique et Manstein pour l'Allemand.*

### **26.1 Le leader Zhukov.**

**A :** Au cours de chaque phase de combat, le leader Zhukov peut modifier une attaque qui a lieu dans un rayon de 4 hexagones ou moins de sa position (décompté depuis l'hexagone du défenseur) et si le marqueur Zhukov n'a pas été déplacé durant ce tour de jeu.

**B :** La magnitude de l'attaque est automatiquement augmentée de 1 niveau pour un maximum de trois.

**C :** Les pertes Soviétiques pour cette bataille sont automatiquement augmentées de 1 pas (au choix du Soviétique). Ces pertes s'ajoutent aux pertes subies par la règle « lourdes pertes ».

**D :** Le Soviétique peut attaquer une seconde fois si le résultat du dé primaire est un Contact ou un Echange.

Avant la seconde attaque, retirez les pas de pertes perdus lors de la première attaque. Ne recalculiez pas le rapport, utilisez le même rapport que durant la première attaque, mais redéfinissez l'amplitude. **Comme durant la première attaque, un autre pas Soviétique est automatiquement perdu.**

*Exemple : Le Soviétique engage Zhukov pour une attaque contre une unité Allemande à pleine force dans un terrain clair à 4 hexagones de distance. Le rapport est de 3 contre 1 et la magnitude est de 1 mais augmentée à 2 à cause de l'utilisation de Zhukov.*

*Le premier résultat du dé primaire (2) donne un échange, obligeant le Soviétique à perdre 2 pas (1 à cause de l'échange et 1 pour satisfaire la perte obligatoire) et 1 pas pour l'Allemand. Il n'y a pas de perte due au jet secondaire car un jet de 1 sur la table de magnitude 2 donne 0 perte. Le résultat « échange » permet au Soviétique d'attaquer une seconde fois ce qu'il fait. Le ratio 3 contre 1 est conservé et la magnitude de 1 est de nouveau augmentée à 2. Le résultat du dé primaire (1) donne un « contact », le Soviétique perd 1 pas à cause de la perte obligatoire alors que l'Allemand ne perd rien. Cependant le 6 du dé secondaire cause une perte au défenseur ce qui élimine l'unité Allemande.*

## 26.2 Le leader Manstein.

L'Allemand peut tenter de retirer les marqueurs « désorganisé » de ses unités (incluant les unités alliées de l'Axe) en utilisant le marqueur Manstein. [Les tentatives pour retirer les marqueurs «désorganisé » sont effectuées séparément unité par unité.](#) Seulement trois tentatives sont autorisées par tour, dans un rayon de 4 hexagones, ou moins du marqueur Manstein. Dès que Manstein se déplace les tentatives pour retirer les marqueurs « désorganisé » ne peuvent plus être réalisées. Enlever des marqueurs « désorganisé » peut seulement être réalisé durant les phases de mouvement et d'exploitation allemandes.

**Procédure :** Lorsqu'une tentative est déclarée, l'Allemand indique l'unité qu'il tente de « réorganisée » et jette un dé. De 1 à 4, c'est une réussite, de 5 à 6 il n'y a pas d'effet. Seule une tentative par unité et par phase peut être tentée ainsi vous ne pouvez pas jeter deux fois le dé pour une même unité.

**Note :** *Une unité pourra de nouveau être testée durant une phase d'exploitation si la première tentative a échoué durant la phase de mouvement. De même une unité réorganisée durant sa phase de mouvement, puis de nouveau désorganisée suite à une attaque est autorisée à réaliser une nouvelle tentative pour se réorganiser.*

**Exemple :** *Durant la phase de mouvement allemande une unité en renfort entre par mouvement ferroviaire dans un rayon de 4 hexagones du marqueur Manstein et reçoit un marqueur « désorganisé ». L'Allemand fait une tentative pour réorganiser cette unité et obtient un 4 à son jet de dé, ce qui lui permet de retirer le marqueur « désorganisé » (notez que l'unité ne peut plus se déplacer durant cette phase de mouvement, mais elle pourra bouger et combattre normalement durant la prochaine phase d'exploitation).*

*Une seconde tentative est réalisée sur une autre unité qui vient de recevoir un remplacement mais un 5 est jeté et la tentative est ratée. Durant la phase d'exploitation la troisième tentative est faite sur l'unité qui avait précédemment échoué. Cette fois c'est un succès permettant à l'unité de se déplacer. Manstein a maintenant réalisé ses trois tentatives et ne peut plus rien tenter avant le prochain tour de jeu.*

**Note pour les joueurs :** *Les joueurs peuvent trouver plus pratique de prévoir un marqueur de plus et le placer sur la case du tour 3 au début de la phase de mouvement allemande. A chaque tentative de Manstein pour réorganiser une unité, déplacer le marqueur vers la gauche. Enlevez le marqueur après la troisième tentative.*

### 27.1 Propriétés communes aux deux leaders.

Les leaders ne sont pas des unités combattantes et ne possèdent pas de pas de perte. S'ils sont pris seuls dans un hexagone par une unité ennemie, on leur place un marqueur « désorganisé » et on les déplace immédiatement sur un hexagone contrôlé ami possédant une valeur de point de victoire au choix du joueur qui contrôle ce leader. Ils ne peuvent jamais être éliminés. Ils ne possèdent pas de ZOC, pas de valeur d'empilement et ne sont pas comptés pour déterminer la magnitude. Un leader désorganisé ne peut pas accomplir sa fonction spéciale.

**Clarification :** [Les leaders se déplacent comme une unité mécanisée et peuvent utiliser le déplacement par route au cout de 1/2 MP. Ils peuvent utiliser le déplacement ferroviaire qui compte dans la limite de 1 unité par tour.](#)

## 27. LE FRONT CENTRAL.

### 27.1 Règle.

Au nord du front de Voronej se trouvait le front central commandé par le général Soviétique Rokossovki. Le 26 Aout débuta une offensive qui amena ses armées sur le Dniepr au nord de Kiev. Son mouvement vers l'ouest eut une grande influence sur la défense de Manstein en Ukraine. Pour refléter cela et pour créer une incertitude dans le succès de l'offensive du front central, le Soviétique jette un dé au début de chaque tour à partir du tour 6. Si le résultat du dé est un 1 ou 2 le front central est bloqué et aucune entrée par les demi-hexagones n'est reçue. Si le résultat du dé est de 3 à 5 il reçoit une entrée par les demi-hexagones. Si le résultat est un 6 il en reçoit 2.

Le Soviétique perçoit les entrées des demi-hexagones dans l'ordre alphabétique. Gardez l'ultime avancée, à l'ouest avec le marqueur du front central.

### 27.2 Propriété des demi-hexagones.

Aucun des deux camps ne peut faire bouger ses unités dans ces demi-hexagones. Ils servent seulement à indiquer sur quel niveau d'hexagone de la carte le Soviétique peut entrer. Seul les renforts et les unités hors carte bougeant depuis la case du « central front », peuvent utiliser ces hexagones d'entrée. Les unités Soviétiques peuvent entrer directement dans une ZOC ennemie depuis ces demi-hexagones, mais ne peuvent pas traverser ou entrer dans une ZOC liée. Dans le cas où l'entrée sur la carte est bloquée par des unités allemandes ou par des ZOC liées, alors aucune unité Soviétique ne peut entrer à cet endroit. Les demi-hexagones d'entrée servent aussi comme source de ravitaillement Soviétique une fois qu'ils sont disponibles.

### 27.3 Gestion de la case du front central.

Le Soviétique peut retirer des unités depuis la carte pour revenir par les demi-hexagones du front central. N'importe quelle unité Soviétique qui bouge, au delà du bord nord de la carte peut être placée dans la case du front central. Dans

le prochain ou n'importe quel tour suivant du joueur Soviétique cette unité pourra entrer en passant par les demi-hexagones disponibles du front central ou revenir en passant par n'importe quel hexagone contrôlé du nord de la carte. Le Soviétique peut aussi placer directement des renforts dans la case du front central au moment de leur arrivée. Chaque renfort est alors autorisé durant le prochain tour à entrer en passant par les demi-hexagones du front central.

### **27.3 Voies ferrées hors du bord Nord de la carte.**

Lorsque le Soviétique répare la ligne ferroviaire « Bachmach / Gorodnya » les deux lignes mineures se terminant dans les hexagones 2701 et 3001 sont immédiatement réparées. La ligne Nezhin / Epki ne peut pas être réparée durant la période couverte par le jeu.

## **28. LE BARRAGE DE ZAPOROZHIYE**

C'était à cette époque le plus grand barrage en Europe et il alimentait en électricité l'Ukraine occidentale. Hitler avait désespérément besoin de cette source d'énergie pour faire fonctionner ses usines à l'ouest du Dniepr et il ordonna de défendre ce barrage coûte que coûte.

### **28.1 Points de victoire.**

Placez le marqueur sur l'hexagone de ZAPOROZHIYE en début de partie.

Le joueur Soviétique gagne 2 points de victoire si le barrage est détruit, par l'Allemand ou le Soviétique. Il gagne 4 points de victoire s'il capture le barrage intact.

Ces points de victoire s'ajoutent aux points de victoire accordés pour la capture de la ville de ZAPOROZHIYE. Le joueur Soviétique peut détruire le barrage durant son tour en positionnant une division d'artillerie (pleine ou réduite) adjacente à la cité. Le joueur allemand peut le détruire durant son tour si le barrage est sous son contrôle (aucune unité n'est nécessaire). Dans le cas où le joueur Soviétique entre à Zaporozhiye avant la destruction du barrage il peut considérer avoir capturé le barrage intact. Ces 2 points supplémentaires sont perdus si la ville est reprise et que le barrage est détruit plus tard.

*Commentaire : L'Allemand aura à défendre un périmètre à au moins un hexagone de Zaporozhiye s'il souhaite préserver le barrage. Si le barrage est capturé intact, l'Allemand ne pourra pas le détruire depuis un hexagone adjacent comme le Soviétique mais devra reprendre la ville.*

### **28.2 L'inondation.**

*Historiquement les Allemands détruisent le barrage le 14 Octobre 1943 ce qui occasionna une inondation du lit inférieur du Dniepr.*

A : Si le Soviétique détruit le barrage, tous les hexagones de marais en aval de Zaporozhiye sont considérés comme infranchissables jusqu'à la fin du tour Allemand.

B : Si l'Allemand détruit le barrage tous les hexagones de marais en aval de Zaporozhiye sont considérés comme infranchissables jusqu'à la fin du tour Allemand du prochain tour de jeu (En fait des charges de démolition bien placées étaient plus efficaces qu'un tir d'artillerie à longue distance).

C : Une fois que la destruction est effective il convient de retourner le marqueur de barrage sur son verso et de le retirer durant la fin de la phase appropriée.

D : Toutes les unités se trouvant dans les marais en aval du barrage de Zaporozhiye au moment de sa destruction sont immédiatement éliminées.

E : Jusqu'à ce que le marqueur verso du barrage soit enlevé, aucun mouvement ou combat n'est autorisé à travers le Dniepr en aval du barrage, y compris sur les hexagones qui possèdent un pont.

*Nota : L'hexagone de Zaporozhiye est considéré comme étant en amont du barrage.*

## **29. FORCE DE DEFENSE VARIABLE (optionnelle).**

Pour augmenter l'incertitude des combats et réfréner les calculs de ratio agaçants, utilisez cette règle. Durant la phase de combat, une fois que l'attaquant a déclaré une attaque sur un hexagone, mais avant de calculer la force en défense, le défenseur jette 1 dé et consulte la table de défense variable. Utilisez la colonne correspondante à la nation qui est en défense. La magnitude n'entraîne pas de modification du nombre de dés à jeter pour cette table. Ce n'est toujours qu'un seul dé. Le résultat est le nombre additionné ou soustrait à la force du défenseur pour ce combat. Cette table est seulement utilisée si la défense originelle du défenseur est égale ou supérieure à 3.

## **30. GAGNER LA PARTIE.**

### **30.1 Victoire par mort subite.**

Le joueur Soviétique est sous pression pour obtenir un succès rapidement, alors que le joueur Allemand est sous pression afin de tenir le terrain le plus longtemps possible. Chaque espace du compteur de tours possède des points de référence ; ce sont les nombres rouges dans la bande jaune en bas des cases, qui indiquent le nombre de points de victoire que le joueur Soviétique doit atteindre pour ce tour. Le joueur Soviétique gagne automatiquement s'il obtient 6 points de victoire de plus que le nombre en référence à la fin de n'importe quel tour de jeu. Le joueur allemand gagne automatiquement si le joueur Soviétique est à moins 6 points de victoire que le nombre en référence à la fin de

n'importe quel tour de jeu durant la phase de détermination de victoire. Le jeu continue si aucun des 2 joueurs ne parvient à une victoire automatique.

*Exemple : Le nombre de points de victoire de référence pour le tour 7 est de 6. Le joueur Soviétique gagne au tour 7 s'il possède 12 points de victoire.*

### **30.2 Points de victoire.**

A : Les points de victoire sont principalement accordés pour la capture d'hexagones « objectifs ». Chaque objectif possède un rond rouge avec un nombre qui indique la valeur en points de victoire de l'hexagone.

Le Soviétique peut seulement compter les objectifs qu'il contrôle (même s'il n'a pas à laisser d'unité sur les hexagones d'objectif) et qui sont capables de tracer une ligne de ravitaillement.

B : Le joueur Soviétique doit soustraire 2 points de victoire de son total pour chaque source de ravitaillement Soviétique (à l'exclusion du demi hexagone du front central) occupée par une unité Allemande. Note : cela pourrait signifier que son total de points de victoire pourrait être négatif.

C : Le joueur Soviétique peut sortir des pas de combats par le bord ouest de la carte. Il lui en coûtera 1 point de mouvement plus le cout pour quitter une ZOC ennemie Pour chaque paire de pas sortie par le bord ouest durant le tour du joueur Soviétique, le joueur Allemand doit sortir un pas de combat depuis la carte durant le prochain tour du joueur Allemand. Le joueur Soviétique gagne 1 point de victoire pour chaque pas de combat Allemand qui ne serait pas sorti pour respecter cette règle. Sortir un seul ou un nombre impair de pas de combat Soviétique ne déclenche pas le retrait de pas correspondant pour le joueur Allemand. Si les 2 pas de combat Soviétiques sont mécanisés les pas de combat que doit retirer l'Allemand doivent être mécanisés. Le joueur Allemand à la possibilité de réduire une unité à pleine force pour satisfaire le retrait de pas.

*Exemple : Durant le tour du joueur Soviétique, 5 pas de combat Soviétiques sortent par le bord ouest de la carte. Deux sont des pas mécanisés et 3 sont de l'infanterie, 1 des pas d'infanterie est perdu pour donner 2 paires de pas, 1 d'infanterie et 1 mécanisé. Le joueur Allemand doit maintenant enlever un pas mécanisé pour compenser la sortie des 2 pas mécanisés soviétiques et 1 pas de n'importe quel type afin de compenser les 2 autres pas d'infanterie soviétique. Seul 1 pas non mécanisé Allemand est enlevé ; aussi le joueur Soviétique reçoit un point de victoire.*