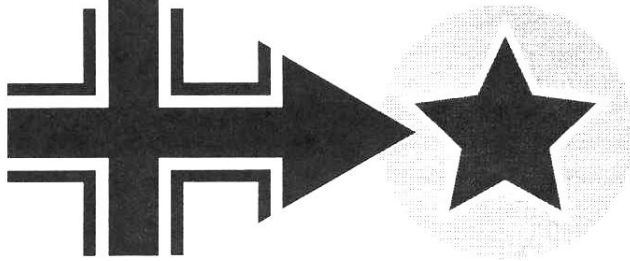


P L A Y B O O K

BARBAROSSA



**ARMY GROUP
SOUTH, 1941**



By Rodger B. MacGowan © 1997

1.0 Introduction

Tous les scénarios et les instructions de préparation pour le module Army Group South de Barbarossa sont contenus dans ce livret.

2.0 Inventaire du Matériel

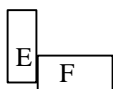
Barbarossa : Army Group South contient :

- trois cartes 56x86 cm (cartes E, F et G) et une carte 43x56 cm (carte R)
- huit feuilles de placement recto verso (quatre soviétiques, quatre de l'Axe)
- une feuille 28x43 cm avec les tableaux des effets du terrain, du mouvement et de combat imprimés des deux côtés.
- une feuille 28x43 cm Comment Lire les Unités, un système Aérien Optionnel et la Légende du Terrain.
- deux feuilles « Statut des Unités Aériennes/Reconstructions des Unités Aériennes » (une pour l'Axe et une pour le Soviétique)
- une Piste d'Enregistrement des Tours avec la piste des scénarios 3-6 au recto et la piste des scénarios 7-8 au verso avec d'autres tables
- une feuille d'aides supplémentaires pour les scénarios 3-6 (recto verso)
- 840 pions sur trois planches.
- un dé à dix faces

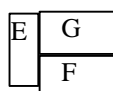
3.0 Les Cartes

3.1 Les cartes sont utilisées avec différentes combinaisons.

- le scénario n°1 et le scénario d'apprentissage utilisent la carte G (Kiev).
- Le scénario n°2 utilise la carte F (Odessa).
- Le scénario n°3 utilise la carte E (Lvov).
- Le scénario n°4 utilise les cartes E et F dans la configuration suivante :



- Le scénario n°5 utilise les cartes E, F et G dans la configuration suivante :



- Le scénario n°6 utilise les cartes F et G dans la configuration suivante :



- Les scénarios n°7 et 8 utilisent la carte R.

3.2 Lorsque vous utilisez deux ou trois cartes, alignez les de façon à ce que la ligne ou la colonne d'hexs communs à chaque bord recouvre la carte adjacente.

3.3 Les demi hexs non numérotés sur tout bord de carte exposé ne sont utilisables en aucun cas.

3.4 Chaque hex de la carte représente environ huit kilomètres de terrain d'un bord à l'autre. Pour aplanir la carte, pliez la dans le sens inverse du sens de pliage. De petits morceaux de bande adhésive pour dessin peuvent être utilisés pour maintenir les cartes en place. Ce type de bande peut être retiré sans endommager la carte.

3.5 La frontière de l'Union Soviétique n'est pas représentée. Les frontières nationales et régionales sont utilisées à la place.

4.0 Les Pions

Retirez précautionneusement les pions des planches et triez les par catégorie : Marqueurs, Unités Aériennes, et Unités Terrestres (référez vous à la feuille Comment Lire les Unités).

4.1 Les Marqueurs et les Unités Aériennes n'ont pas de codes de couleurs de scénario et peuvent être utilisés dans tous les scénarios.

4.2 Sauf pour les pions de ravitaillement (URM et Dépôts), toutes les unités terrestres ont une case colorée de scénario dans le coin supérieur droit pour aider au tri lors de la préparation d'un scénario.

4.2.1 Cases de Couleurs des Scénarios : Les cases sont colorées pour identifier la plupart des scénarios d'Army Group South :

Couleur	Utilisé dans :
Blanc	scénarios 3,5,6
Rose	scénarios 4,5,6
Bleu clair	scénarios 5 et 6
Vert	scénarios 7 et 8
Lavande	scénario 2

Note : Les unités inexpérimentées UR/MG Soviétiques ont toutes une case de couleur de scénario et un code de placement. Normalement ils ne sont pas utilisés pendant la préparation d'un scénario, car toutes les unités UR/MG sont soumises au tirage aléatoire. Ils ont été fournis au cas où les joueurs souhaiteraient placer ces unités dans leurs localisations historiques.

4.2.2 Icônes de Scénario :

Certaines unités apparaissent dans de multiples scénarios. Pour aider au placement, ces unités ont une icône dans leur case de couleur de scénario.

- Les unités de l'Axe ou Soviétiques portant un carré apparaissent aussi dans le scénario n°1.
- Les unités de l'Axe ou Soviétiques portant un cercle apparaissent aussi dans le scénario n°2.
- Les unités de l'Axe portant un triangle apparaissent dans les scénarios n°3 et 4.
- Les unités de l'Axe ou Soviétiques portant un losange apparaissent dans les scénarios 7 et 8.

4.2.3 Codes de placement et de renforts trouvés dans les cases de couleur de scénario :

Note : Bien qu'une case de couleur de scénario puisse indiquer qu'une unité est utilisée dans deux ou plusieurs scénarios, tout code de renfort se trouvant dans la case ne s'appliquera qu'à un ou deux scénarios uniquement.

Couleur Le Code s'Applique

Blanc	Scénarios n° 3 et 5
Rose	Scénarios n°4 et 5
Bleu Clair	Scénario n°5
Vert	Scénario n°7

Le scénario n°6 doit être préparé en utilisant les feuilles de placement, comme les autres scénarios plus petits.

- Codes de Placement : Les unités se plaçant au début du jeu (ou entrant en renfort) sur une carte ont généralement la lettre de la carte suivi d'un nombre à 4 chiffres indiquant l'hex de placement (exemple : E2613).

Note : Si la case de couleur de scénario d'une unité n'a pas de code de placement, l'unité est généralement placée avec le verso visible. Les

feuilles de placements des scénarios indiquent le statut correct des unités.

b. Codes de Renforts :

- entrée par un bord de carte. Si une unité à l'option d'entrer par un bord de carte, le code commencera par :

e (est) s (sud)
w (ouest) n (nord)

- Une lettre de carte (E, F, G ou R) peut suivre la lettre en minuscule. L'entrée doit se faire par n'importe quel hex source de ravitaillement sur le bord de carte applicable à moins que les instructions du scénario n'excluent certaines parties du bord de la carte (ex : sF indique le bord sud de la carte F), ou à moins que le contraire ne soit spécifié sur la feuille de placement du scénario.

- Codes Spéciaux :

c = placement en ville ou ville majeure. L'unité peut être placée dans n'importe quelle ville ou ville majeure amie qui ne se trouve pas en ZDC ennemie et est en ravitaillement général.

V = hex ou tour d'entrée variable (ex : sFv indique une entrée par le bord sud de la carte F, mais avec un hex ou un tour d'entrée variable). Les détails complets pour les unités avec un code « v » se trouvent sur les feuilles de placement.

4.2.4 Entrée des Unités de Ravitaillement

a. Les URM et Dépôts Soviétiques peuvent entrer par les hexs de source de ravitaillement suivants :

1. Sur les bords de cartes est de n'importe quelle carte utilisée dans les scénarios 3 à 6.
2. Sur les bords nord, est et sud de la carte R (scénario 7).
3. Les URM Soviétiques peuvent aussi être placées dans n'importe quelle ville majeure en ravitaillement général.
4. Sur les autres hexs de bord de carte spécifiés dans les instructions du scénario.

b. Les URM/Dépôts de l'Axe entrent dans des hexs source de ravitaillement sur le :

1. bord nord ou ouest de la carte E dans les frontières de la Pologne de l'Ouest.
2. bord ouest ou sud de la carte F dans les frontières de la Roumanie.
3. bord ouest de la carte G (scénario 6).
4. bord sud de la carte R (URM uniquement).

5.0 Préparer un Scénario

5.1 Allez à la Section du Scénario Sélectionné

Chaque scénario comme par désigner :

- a. La (ou les) carte(s) à utiliser
- b. Quelles sont les feuilles de placement à utiliser.
- c. la feuille d'enregistrement des tours du scénario.
- d. la feuille de tables supplémentaire (scénarios 1 à 6).
- e. quelles cases de couleurs de scénario et/ou icône de scénario seront utilisées.

Les Tables et feuilles suivantes sont utilisées pour tous les scénarios :

- a. feuilles de Statut des Unités Aériennes/Reconstruction des Unités Aériennes.
- b. Les deux feuilles de tables format A3.

5.2 Placez et alignez les cartes et les feuilles qui doivent rester à plat.

5.3 Placez les marqueurs suivants dans les tables :

- a. Marqueurs de PV. Placez les deux marqueurs dans la case zéro de la Piste des Points de Victoire (sur la feuille de Statut des Unités Aériennes / Reconstruction des Unités de l'Axe).
- b. Les marqueurs de pertes de Blindés/Artillerie de l'Axe et Soviétique sont placés dans les cases zéro de leurs pistes de Pertes/Remplacement respectives

(sur les feuilles de Statut des Unités Aériennes / Reconstruction des Unités) à moins qu'autre chose ne soit spécifié dans les instructions du scénario.

c. Placez le marqueur Attaque Obligatoire Non résolue Soviétique sur la Piste des Pertes/Remplacements Soviétique (dans la plupart des scénarios, ce marqueur commencera à zéro, mais parfois le Soviétique commencera un scénario avec des Attaques Obligatoires encore Non Résolues).

d. Les marqueurs de remplacement de l'Axe et Soviétiques sont placés dans les cases des Pistes de Pertes/Remplacements comme indiqué dans les instructions du scénario.

e. Référez vous à la Piste d'Enregistrement des Tours et aux Codes à côté. Placez le marqueur de Tour de Jeu dans la case de début de scénario du scénario joué.

5.4 Placez les Unités du Scénario

5.4.1 Si une feuille de placement le demande, placez toutes les unités UR/MG Soviétique inexpérimentées dans une tasse opaque. Puis placez toutes les Unités de Milice Inexpérimentée Soviétiques dans une seconde tasse opaque. Tirez ces unités aléatoirement et placez les face inexpérimentée visible sur la feuille de placement. Pour les scénarios 3, 4 et 5 uniquement, si les deux joueurs sont d'accord, le joueur Soviétique peut trier les unités UR/MG avec la case de couleur de scénario correcte pour le scénario joué. Ces unités seront placées face visible sur la carte dans les hexs indiqués dans les cases de couleur de scénario. Le joueur Soviétique retire immédiatement les unités avec une force de défense de zéro, et les remet dans la tasse. La Règle Standard du système de la tasse opaque pour les unités éliminées et le tirage aléatoire des renforts reste inchangé.

5.4.2 Placez les unités aériennes et terrestres restantes sur les feuilles de placement dans les cases correspondantes. Certaines unités sur les feuilles sont grisées. Une unité grisée indique que l'unité doit être placée verso visible parce que :

- a. Elle est à force réduite.

- b. C'est une unité de Milice ou UR/MG commençant la partie du côté inexpérimenté.
- c. L'Artillerie Super Lourde de l'Axe est placée en mode tir.
- d. Les QG Soviétiques sont Non Opérationnels.
- e. Les fortins sont en construction.

Note : Certains versos de pions ont une case de couleur de scénario et des codes de placement pour certains scénarios où ils commencent verso visible – d'autres non. Dans tous les cas, une case grisée sur une feuille de placement est prioritaire sur le code de placement du pion.

5.4.3 Placez les marqueurs de pertes, de Ravitaillement de Secours ou de Niveau d'Interdiction sur les unités devant en recevoir.

5.5 Transfert des Unités de Départ

5.5.1 Déplacez les unités aériennes de départ dans les cases appropriées des tableaux de Statut Aérien.

5.5.2 Placez les unités terrestres de départ dans les hexs indiqués.

5.5.3 Placez tous les marqueurs de Tête de Voie, Voie Coupée et fortins dans les hexs indiqués par les instructions du scénario.

5.6 Exceptions

Prenez le temps de vous familiariser avec toutes les exceptions aux règles standard de Barbarossa de la section six de ce Livret de Jeu, et dans le scénario que vous allez jouer.

5.7 Commencez à Jouer

Reportez vous à la séquence de jeu étendue à la fin de ce livret et commencez à jouer.

6.0 Règles Spéciales

Toutes les Règles Standard de Barbarossa (RSB) ne peuvent couvrir toutes les situations des scénarios, et une situation unique d'un scénario ne peut être traduite en RSB. Les modifications/additions aux RSB qui s'appliquent à deux scénarios ou plus sont expliquées ici.

6.1 Haine Mutuelle des Alliés de l'Axe

6.1.1 (Exceptions aux RSB 3.0.e – Empilement)

- a. Les unités Hongroises ne peuvent s'empiler ni terminer leur phase de mouvement adjacentes à une unité Roumaine ou Slovaque.
- b. Les unités Slovaques ne peuvent pas s'empiler ni terminer leur phase de mouvement adjacentes à des unités Hongroises.
- c. Les unités Roumaines ne peuvent pas s'empiler ou terminer leur phase de mouvement adjacentes à des unités Hongroises.

6.1.2 (Exceptions aux RSB 15.2.1 – participations des unités attaquantes) Les unités Hongroises, Roumaines et Slovaques ne peuvent pas participer ensemble à la même attaque.

6.1.3 (Addition aux RSB 10.0 – Mouvement et exception aux RSB 6.1 – ravitaillement)

- a. Les unités Hongroises ne peuvent entrer dans aucun hex de Slovaquie, Bessarabie ou Roumanie, et elles ne peuvent pas tracer leur ravitaillement à travers ces pays.
- b. Les unités Slovaques et Roumaines ne peuvent entrer dans aucun hex de Hongrie ni tracer de ravitaillement à travers la Hongrie.

6.2 Restrictions de Mouvement

(additions aux RSB 10.0 – mouvement)

6.2.1 Les unités de combat terrestres et aériennes Roumaines ne peuvent pas entrer sur la carte G, quel que soit le scénario.

6.2.2 Les unités de combat terrestres et aériennes Roumaines peuvent entrer dans les hexs de frontière de l'Ukraine mais ne peuvent pas aller plus loin avant d'être relâchées par la Table Antonescu [voir Livret de Jeu 12.9].

6.2.3 Hitler ordonna que les Italiens ne devaient pas s'approcher de la mer. Pour tous les scénarios, les unités Italiennes ne peuvent pas bouger, avancer ou reculer à moins de six hexs d'un hex de mer (comptez l'hex de mer ; ne comptez pas l'hex de l'unité).

6.3 Pénurie Roumaine

6.3.1 Artillerie (Exception aux RSB 14.2 et 15.4 – soutien d'artillerie)

En 1941 l'artillerie Roumaine avait des capacités limitées de coordination avec l'infanterie. Pour tous les scénarios, pas plus d'une unité d'artillerie ne peut apporter son facteur de soutien par combat, quel que soit le nombre d'unités d'artillerie qui pourraient le faire. Le joueur de l'Axe choisit toujours quelle est l'unité d'artillerie Roumaine qui soutient.

Note : Cette limitation sur les Roumains n'est en aucune façon une limite à la qualification des unités d'artillerie Allemandes pouvant soutenir un combat, par contre, la limite de quatre unités d'artillerie s'applique toujours, quelles que soient les nationalités impliquées.

6.3.2 Soutien aérien (Exception aux RSB 17.1.4 – Missions Aériennes) : Les unités aériennes Roumaines en mission de SAR ne soutiennent que leur propre nationalité (il doit y avoir au moins une unité Roumaine impliquée dans le combat).

6.4 Points de Remplacement

(Exception aux RSB 7.1 et 7.2)

Chaque camp peut recevoir un nombre illimité de points de remplacements « utilisés ou perdus » sur certaines feuilles de scénarios. Si un point de remplacement ne peut pas être utilisé au tour où il est reçu, il est perdu.

6.5 Flotte Soviétique de la Mer Noire

6.5.1 Disponibilité

(addition aux RSB 14.0 – Réaction)

A la fin de chaque Phase de Réaction Soviétique, le joueur Soviétique consulte la Table de la Flotte de la Mer Noire pour déterminer le nombre de points de force de bombardement d'artillerie de la « flotte » disponibles pour le tour en cours. Il lance un dé et positionne son marqueur de Flotte de la Mer Noire sur la Piste des Pertes/Remplacements pour indiquer le résultat numérique obtenu dans la Table.

6.5.2 Implication

(addition aux RSB 14.2 et 15.4 – Soutien d'Artillerie en Attaque et en Défense)

- a. Les points de flotte peuvent être utilisés en attaque ou en défense. Les points de flotte disponibles peuvent être séparés entre plusieurs hexs d'attaque ou de défense librement. Chaque point de « flotte » doit pouvoir se qualifier pour soutenir un hex en attaque ou en défense, comme les points de soutien d'artillerie Soviétique, et ils sont soumis aux RSB 15.5.5b – limite à la force de soutien.

Note : Le Marqueur de Flotte Soviétique de la Mer Noire est considéré comme un « QG » uniquement pour permettre à des points de flotte non adjacents de soutenir une attaque Soviétique déclarée. Le marqueur de Flotte de la Mer Noire n'a aucune autre capacité opérationnel de QG, ni ne subit les effets de l'interdiction ou des QG Non Opérationnels.

- b. Les points de flotte ont une portée de trois hexs. La « Flotte » occupe n'importe quel hex de mer. Le (ou les) hex(s) cibles peuvent être n'importe quel hex côtier ou de terre dans la portée des trois hexs (comptez l'hex cible, mais pas l'hex de mer) qui contient un marqueur d'Attaque Déclarée.
- c. Lors du calcul du soutien d'artillerie, réduisez le nombre de points de Flotte de la Mer Noire disponibles sur la piste du nombre désiré. Un ou plusieurs marqueurs numériques peuvent être placés dans un hex avec un marqueur d'Attaque Déclarée pour se rappeler du nombre de points impliqués. Après la résolution du combat, retirez les marqueurs.
- d. Les points de Flotte non utilisés pendant un tour ne peuvent être accumulés pour être utilisés dans un tour ultérieur.

6.6 Flottes

(addition aux RSB 5.1.3c – Météo et 22.6.1 – Flottes)

Une unité de flotte Soviétique est toujours disponible pour participer à un combat sauf lorsqu'elle occupe un hex côtier pendant un tour de Tempête.

Important : Une flotte ne peut pas se déplacer dans des hexs de lacs/mer intérieure.

Exemples : L'hex F6830 est un hex de Lac/Mer Intérieure, pas un hex de mer. Les hexs F6133 et 6234 ont un terrain Mer Intérieure/Lac, mais sont aussi des hexs côtiers (non représenté), donc la flotte peut être placée dans un de ces deux hexs.

6.7 Transport Maritime Soviétique

Le joueur Soviétique a une capacité limitée pour transporter des unités d'infanterie, des points de remplacements de type I et des URM entre des ports sur carte ou entre un port sur carte et la Zone de Transport Maritime sur la Table de Reconstruction des Unités (représentant Sébastopol et d'autres ports de la Mer Noire). Les ports sur carte sont indiqués par un symbole de port (voir la Légende du Terrain). Il y a quatre ports sur carte : Taganrog, Azov et Rostov (R3949) sur la carte R et Odessa (F6332) sur la carte F.

6.7.1 Procédure de Transport Maritime

(Addition aux RSB 11.7.8 – Transport Maritime) :

- a. La capacité de transport maritime est mesurée en termes de Points de Transport Maritimes (PTM) d'une nature identique aux Points de Transport Ferroviaire. Chaque PTM permet de transporter un point d'empilement d'infanterie, un point de Remplacement de type I ou une URM.

Note : Les points de Remplacements de type I peuvent être « transportés » sous la forme de marqueurs numériques correspondant au nombre de points de remplacements transportés.

- b. Chaque port sur carte a une capacité d'embarquement et de débarquement de quatre PTM par tour. Ceci signifie (en respectant les limites d'empilement) que quatre PTM peuvent être débarqués dans un port pendant que quatre autres PTM peuvent être embarqués et transportés vers un autre port sur carte avec une capacité de débarquement disponible ou vers la Zone de Transport Maritime. La Zone de Transport Maritime a une capacité d'embarquement et de

débarquement illimitée, et peut contenir n'importe quel nombre de PTM.

- c. Pour qu'une unité puisse être transportée, elle doit occuper un port sur carte où la Zone de Transport Maritime après que tous les mouvements aient cessés pendant la Phase de Mouvement Soviétique. Toute unité sur la carte qui peut entrer dans un port sur carte pendant la Phase de Mouvement Soviétique peut être déplacée par Transport Maritime à la fin de la Phase de Mouvement Soviétique. Toute unité dans la Zone Active Soviétique peut être placée dans la Zone de Transport Maritime et se déplacer par Transport Maritime à la fin de la Phase de Mouvement Soviétique. Les renforts de type infanterie Soviétique peuvent être placés dans la Zone Active Soviétique pour pouvoir utiliser le Transport Maritime.
- d. Les unités débarquant dans un port sur carte ou dans la Zone de Transport Maritime ne peuvent pas bouger avant la prochaine Phase de Mouvement Soviétique. Les points de Remplacements de type I peuvent être dépensés pendant la Phase du Génie Soviétique suivante, et les URM peuvent être dépensés pendant la Phase de Combat Soviétique.
- e. Les unités d'infanterie Soviétiques et les URM débarquées qui commencent la Phase de Mouvement dans un port sur carte peuvent bouger normalement. Les unités et URM qui commencent la Phase de Mouvement Soviétique dans la Zone de Transport Maritime peuvent être déplacées dans la Zone Active pour une utilisation future, ou entrer sur la carte en renforts.

6.7.2 Réduction des Capacités des Ports sur Carte

- a. Limite d'Empilement : Les URM et les Points de Remplacements de type I n'ont pas de valeur d'empilement, mais les unités d'infanterie si. Une unité d'infanterie transportée ne peut pas être débarquée si elle dépasse la limite d'empilement du port sur carte.

Note : Les unités d'infanterie qui ne peuvent pas débarquer entièrement dans

un port sur carte peuvent se « diminuer » elle même en convertissant un pas d'infanterie (ou deux pas pour une division à trois pas) en un ou deux points de Remplacements de type I (représentant les éléments restant en mer). C'est une procédure qui ne doit être utilisée que pour le Transport Maritime – le joueur Soviétique ne peut pas réduire des unités sur carte pour fournir des Points de Remplacements de type I pour renforcer d'autres unités.

b. Tout hex de port sur carte à sa capacité d'embarquement et de débarquement réduite de quatre à trois lors d'un tour où une ou plus des conditions suivantes se produisent :

1. Un marqueur d'Interdiction de l'Axe est placé dans l'hex de port.
2. L'hex de port est à portée d'une ou plusieurs unités d'artillerie de l'Axe en ravitaillement général.
3. Une ou plusieurs unités de combat de l'Axe sont adjacentes à l'hex de port. Aussi, pour que l'hex de port puisse embarquer ou débarquer même à taux réduit, une unité de combat Soviétique doit être présente dans l'hex de port.

6.7.3 Débarquements Amphibies Soviétiques

En plus du Transport Maritime normal, une unité d'infanterie navale Soviétique (case de type d'unité en bleu) peut être transportée gratuitement de la Zone de Transport Maritime à n'importe quel hex côtier pendant la Phase de Mouvement Soviétique après que tous les mouvements sur carte aient cessé. L'hex côtier peut être en ZDC ennemie, mais ne peut pas être occupé par l'ennemi. L'unité d'infanterie navale peut participer à toute attaque déclarée contre un hex de défense adjacent, et peut avancer après le combat. L'unité d'infanterie navale ne peut pas bouger avant le prochain tour.

Exemple : Une unité navale débarquant au TJ 32 ne peut pas bouger avant le TJ 33.

6.8 Voies Ferrées

La situation ferroviaire dans la Bessarabie Soviétique occupée et dans la Pologne de l'Est était unique. Les

deux pays utilisaient l'écartement des voies de l'ouest et faisaient tourner les stocks quand ils furent occupés par les Soviétiques. Les Soviétiques convertirent plusieurs lignes principales à l'écartement Soviétique, mais se reposaient sur l'équipement « capturé » sur les lignes à écartement de l'ouest pour ravitailler leurs troupes dans beaucoup de régions.

6.8.1 Lignes Converties à l'Ecartement Soviétique. Dans la Pologne de l'Est et en Bessarabie, toutes les voies ferrées ont été converties à l'écartement Soviétique, et commencent le jeu amies des Soviétiques.

Note de Conception : Pendant le test, les voies ferrées de la Pologne de l'Est et de Bessarabie étaient séparées en écartement de « l'ouest » et « Soviétique ». C'était réaliste, mais il fallait s'en souvenir. La complexité accrue nuisait plus à la jouabilité qu'elle n'apportait de réalisme. Si le Soviétique se déplace un peu plus facilement maintenant, le joueur de l'Axe reçoit une compensation avec un « bonus » de conversion pour les voies ferrées en Pologne de l'Est car tous les hex convertis ne sont pas vraiment à l'écartement Soviétique.

6.8.2 Tracé du Ravitaillement. Tous les hex de voie ferrée en Pologne de l'Est et en Bessarabie sont considérés amis pour le ravitaillement des unités Soviétiques jusqu'à ce qu'un marqueur de Tête de Voie de l'Axe entre ou passe à travers eux.

6.8.3 Capacité ferroviaire Soviétique. La capacité ferroviaire est de six points d'empilement par carte sur les cartes E, F et G.

6.8.4 Conversion Ferroviaire de l'Axe.

a. TJ 1 à TJ 5

1. Carte E : six Points de Conversion Ferroviaire (PCF) par tour.
2. Dans les frontières de la Pologne de l'Est : deux PCF en plus des PCF disponibles pour la carte E.

b. TJ 6 à TJ 12

1. Cartes E et G : six PCF par tour.
2. Dans les frontières de la Pologne de l'Est : deux PCF en plus des

PCF disponibles pour les cartes E et G.

3. Carte F : quatre PCF par tour.

c. TJ 13 à TJ 28

1. Cartes E et G : huit PCF par tour.
2. Dans les frontières de la Pologne de l'Est : deux PCF en plus de ceux disponibles pour les cartes E et G.
3. Carte F : six PCD par tour.

6.8.5 Voies Ferrées Hongroises

(Exception aux RSB 6.4 et 19.2.1)

Il n'y a pas de marqueur de Tête de Voie de l'Axe au début en Hongrie. Les unités hongroises sont toujours en ravitaillement général tant qu'elles restent en Hongrie. Chaque hex de voie ferrée sur la frontière Hongroise est considérée comme une « tête de Voie » pour les unités Hongroises si elles passent en Pologne de l'Est.

6.9 Entrée de Renforts Soviétiques

(Exception aux RSB 8.1.4)

deux Réserves de Renforts Spéciales sont éliminées si elles ne sont pas entrées lors de leur dernier tour d'entrée autorisé (voir les feuilles de placements Soviétiques deux (recto) et quatre (verso)].

Note de Conception : Ces deux groupes furent déployés au sud ouest de la Bessarabie (au sud de la carte F). Si elles s'étaient retrouvées là, elles auraient été détruites.

7.0 Scénario d'Apprentissage

7.1 Durée du Scénario

Ce scénario dure trois tours de jeu. Commencez au TJ 15 et terminez au TJ 17. Le temps est automatiquement Sec pour toute la durée du scénario.

7.2 Zone de Jeu du Scénario

N'utilisez que la carte G. La zone de jeu est au nord des hexs xx31, au sud des hexs xx21, à l'est de la rangée 5200, et à l'ouest de la rangée 6200 (une zone de 9 hexs sur 9).

Placement de l'Axe et Soviétique : voir la feuille de placement de l'Axe et Soviétique n°1 (recto).

7.3 Restrictions Spéciales

- a. Ne vous souciez pas du ravitaillement général et du Ravitaillement d'Attaque pour ce scénario.
- b. Il n'y a pas de remplacements pour ce scénario. Aucun camp ne peut construire de fortins.
- c. Il n'y a pas de mouvement Ferroviaire ou Stratégique.
- g. Puissance Aérienne : Résolvez la Préparation Aérienne aux TJ 16 et 17. Placez les unités aériennes dans la Zone Prête au début du TJ 15.

7.4 Conditions de Victoire

Il y a quatre hexs objectifs :

Boguslav 6023 Lysyank 6030
Stavische 5327 Tarashcha 5625

A la fin du scénario vous devez tenir ou être le dernier à avoir fait passer une unité de combat terrestre à travers au moins 3 des 4 objectifs pour gagner. Si chaque camp tient deux objectifs, c'est un match nul.

Nous avons conçu ce scénario pour qu'il soit lu et joué en tant que situation d'apprentissage pour introduire le système de base. Suivez les instructions du tutoriel pour savoir comment jouer à *Barbarossa : Army Group South*.

Notes Historiques

Depuis la brèche dans la Ligne Staline, le commandant du Front sud Ouest Soviétique, le col. Gen. M.I. Kirponos trouvait qu'il était de plus en plus difficile de boucher le trou toujours plus grand entre sa 5^e et sa 6^e armée.

Kirponos Rassembla la 26^e Armée, et la plaça sous le commandement du Lt. Gen. F. Ya. Kostenko, qui monta par la suite une série d'attaques sur le flanc nord du 1^{er} Panzer Group. Chaque attaque mordait un peu plus dans les précieuses troupes motorisées du Panzer Group, mais elles manquaient de précision et elles se produisaient principalement en réaction aux mouvements Allemands. L'attaque de Tarashcha, l'objet de ce scénario, représente ces contre-attaques Soviétiques.

Tutoriel

Les unités motorisées de l'Axe étaient requises pour protéger le flanc gauche du Panzergruppe et dans ce scénario elles atteignent ce but en capturant et en tenant les hexs objectifs. Deux des quatre villes objectifs sont ouvertes et peuvent facilement être occupées, mais les deux autres nécessiteront d'engager des unités Soviétiques.

En se référant à la Séquence de Jeu Etendue, les deux joueurs vérifient les actions à faire pour le TJ 15.

1. Phase de Détermination de la Météo. Non utilisée, la météo est prédéterminée.
2. Phase de Détermination du Ravitaillement. Non utilisée ; toutes les considérations de ravitaillement sont ignorées pour ce scénario.
3. Phase de Remplacement : Non utilisée ; aucun camp ne reçoit de Points de Remplacement.
4. Phase de Renforts/Abandons. Les deux joueurs vérifient leurs Feuilles de Placement. Le joueur de l'Axe reçoit des unités pendant les deux Phases de Mouvement de l'Axe du TJ 15. Le joueur de l'Axe les met de côtés pour les faire entrer plus tard. Les deux joueurs ont une unité aérienne. Selon les instructions de la Feuille de Placement, placez les dans leurs Zones de Préparation Aérienne Respectives.
5. Phase de Préparation Aérienne : Il n'y a pas d'unités aériennes dans les Zones Mission Accomplie ou Endommagée, donc il n'y a pas de jet de dé pour ce tour.

Le joueur de l'Axe décide d'ouvrir la route de Tarashcha en attaquant. Pendant la Phase de Mouvement de l'Axe, depuis le bord ouest de la zone de jeu du scénario, il déplace la 60^e du Génie et la Ger/SSW dans l'hex 5524, positionne son artillerie en arrière en 5425 et déclare une attaque contre la 97^e Division de Fusilier Soviétique dans l'hex 5523. Un marqueur d'Attaque Déclarée est placé sur la 97^e Division. L'hex qu'elle occupe devient l'hex du défenseur. Il ne fait pas de Mission Aérienne d'Interdiction, en préférant économiser les Stukas pour annuler les MJD défensif du Soviétique pendant la Phase de Combat de l'Axe.

Phase de Réaction Soviétique. Il n'y a pas d'unités motorisées dans les trois hexs de l'hex du défenseur, donc il n'y a pas de mouvement de réaction. Toute l'artillerie est hors de portée, donc il n'y a pas de soutien défensif. Le QG Soviétique est Opérationnel et à Portée de Commandement de l'hex du défenseur, donc le joueur Soviétique dépense le point de commandement du QG pour donner l'ordre de ne Pas Retraiter dans l'hex du défenseur. Le joueur Soviétique ne dit pas encore au joueur de l'Axe le type d'ordre qui a été donné. Le marqueur du type d'ordre correct est placé face cachée dans l'hex du défenseur.

Le jeu passe maintenant à la Phase de Combat de l'Axe, et le joueur de l'Axe commence par effectuer une Mission de SAR avec le Stuka de la Zone Prête contre l'hex du défenseur (seuls les hexs contenant des marqueurs d'Attaques Déclarées peuvent être désignés comme des hexs de mission de SAR). La division Soviétique est autorisée à résoudre un tir AA contre le Stuka, mais le joueur Soviétique obtient un 8 (modifié en 7 à cause du MJD -1 du Stuka), et le Stuka reste dans l'hex de mission. Sa valeur de SAR de 2 est convertie en un MJD -2 qui sera appliqué au jet de dé du combat. Un marqueur numérique 2 est placé dans l'hex du défenseur comme aide mémoire pour le joueur de l'Axe. Le Stuka est retiré et placé dans la Zone Mission Accomplie. Veuillez noter que le joueur Soviétique aurait pu faire une mission de SAR dans le même hex en plaçant l'unité de bombardiers Soviétique après que le joueur attaquant (l'Axe) ait alloué ses unités aériennes en mission de SAR. Dans cet exemple, le bombardier est économisé pour la Phase de Combat Soviétique. En décidant que la 97^e division est là pour ça et que Tarashcha tombera, le joueur Soviétique préfère utiliser le bombardier pour sa contre attaque.

Le joueur de l'Axe atteint un total de 7 points d'attaque et de soutien d'artillerie contre un facteur de défense de 2 pour la 97^e Division Soviétique, ce qui donne un rapport final de 3 :1 (7 facteurs d'attaque divisés par 2 facteurs de défense donnent 3, le reste de la division n'est pas pris en compte). Le Soviétique se défend derrière une rivière (+1 MJD), et le marqueur d'Ordre est retourné pour révéler un ordre Pas de Retraite (un autre MJD +1). Le joueur de l'Axe a un MJD de -2 grâce au Stuka, et pourrait avoir un -1 supplémentaire si il déclare un effet

du Génie pour annuler le MJD +1 de la rivière, mais il décline cette option. Si les effets du Génie sont déclarés, et qu'un résultat de combat avec une astérisque se produit, le génie devrait prendre le pas de pertes. Le joueur de l'Axe sait que le génie est trop important pour le risquer si tôt dans le scénario. Les MJD de l'attaquant et du défenseur s'annulent mutuellement. Le joueur de l'Axe lance le dé et obtient un 6. Comme il n'y a pas de MJD à appliquer, il se réfère à la Table de Résultats des Combats (la TRC) et cherche l'intersection de la colonne 3:1 avec la ligne 6. Le résultat est aucune perte pour l'attaquant et retraite pour le défenseur. Une force en défense dans un terrain clair avec un marqueur Pas de Retraite perd deux pas supplémentaires. La 97^e Division n'a qu'un pas, elle le perd, et elle est retirée et placée dans la Zone Cadre Soviétique. Le joueur de l'Axe à le choix d'avancer dans l'hex 5523 maintenant libéré, mais il refuse. Avancer ferait sortir les unités de l'Axe de la route, ce qui les ralentirait dans la Phase de Mouvement Motorisé qui suit.

Le joueur de l'Axe exploite maintenant la victoire dans la Phase de Combat en se déplaçant pendant la Phase de Mouvement Motorisé. La 60^e Génie et la Ger/SSW se déplacent dans l'hex 5625. L'artillerie, étant non motorisée, reste en 5425 (où elle est toujours dans un rayon de deux hexs pour soutenir les unités en 5625). Trois unités de l'Axe supplémentaires entrent pendant la Phase de Mouvement Motorisé.

Note de Conception : Normalement, le joueur de l'Axe ferait entrer les unités motorisées pendant la Phase de Mouvement. Elles pourraient se déplacer deux fois lors du tour d'entrée de cette façon. Il est autorisé de faire entrer des unités motorisées pendant la Phase de Mouvement Motorisé, et dans ce scénario ces unités qui arrivent sont supposées se trouver bien plus loin à l'ouest sur la carte G, hors de la zone de jeu du scénario.

Le joueur de l'Axe fait entrer ses unités, en déplaçant l'unité SSW Recon en 5424, le régiment NL/SSW dans l'hex 5627 et la 33/9 Pz en 5729. Ce déploiement permet la capture de deux hexs objectifs, et couvre les flancs de l'Axe aussi bien que possible, étant donné la demi capacité de mouvement donnée aux unités motorisées pendant cette phase.

Il n'y a pas d'actions entreprises pendant la Phase du Génie de l'Axe, donc le jeu passe au Segment du joueur Soviétique en commençant par la Phase de Mouvement Motorisé. Contrairement à la séquence de jeu du joueur de l'Axe, la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique se déroule avant la Phase de Combat Soviétique. Ceci signifie que la plupart des unités d'infanterie non adjacentes à l'ennemi ne pourront pas attaquer parce que la Phase de Combat se déroule avant qu'elles n'aient eu une chance de se rapprocher des unités de l'Axe (voir le Tableau de la Phase de Mouvement). Le joueur Soviétique peut manœuvrer lors de ce premier tour pour atteindre une meilleure position d'attaque et amener plus d'unités non motorisées adjacentes aux unités de l'Axe, mais ceci coûte un temps précieux. Il résout son attaque maintenant. Il semble que la meilleure chose à faire soit d'envoyer la cavalerie et les chars contre les Allemands à Tarashcha (5625).

Le joueur Soviétique déplace ses deux unités de cavalerie de 5824 à 5724. Ceci coûte 5 points de mouvement [voir le TCPM]. Les unités de cavalerie ne peuvent normalement dépenser que trois de leurs 6 PM pendant une phase de mouvement motorisé, mais le joueur Soviétique utilise une forme de mouvement spécial (mouvement minimum) qui permet aux unités de dépasser leur capacité de mouvement si elles ne se déplacent que d'un seul hex. La 12^e Division de chars est déplacée en 5725. La 227^e Division d'infanterie est activée et déplacée aussi en 5725. L'activation est la seule façon de permettre aux unités d'infanterie ou d'artillerie de se déplacer pendant cette phase. Il doit y avoir un QG Soviétique opérationnel dans les quatre hexs de l'unité à déplacer. Dans ce scénario, le QG de la 26^e Armée remplit ces conditions. Une unité d'infanterie ou d'artillerie peut être activée par point de commandement possédé par le QG (sa Valeur de Commandement). Le QG de la 26^e Armée à une Valeur de Commandement de un, donc il n'a qu'un seul point de commandement à dépenser pendant cette phase (pendant la Phase de Réaction Soviétique, il utilise le même point de commandement pour donner des ordres à la 97^e Division de fusilier). Il est utilisé pour déplacer la 227^e Division de Fusilier. Un marqueur Activé est placé sur la division. Elle ne sera pas éligible pour se déplacer pendant la Phase de Mouvement Soviétique qui va suivre. Aucune autre unité ne peut être

déplacée, donc le joueur Soviétique déclare une attaque contre les unités de l'Axe dans l'hex 5625 (Tarashcha). Un marqueur d'Attaque Déclarée est placé dans l'hex.

C'est la Phase de Réaction du joueur de l'Axe. La première chose à faire est de renforcer Tarashcha. La NL/SSW et la SSW Recon sont dans les trois hexs de l'hex du défenseur et peuvent donc toutes deux utiliser le mouvement de réaction. Par contre, si la NL/SSW bouge, elle ne pourra pas entrer dans l'hex du défenseur et découvrirait Stavishche. La SSW Recon doit se déplacer dans Tarashcha pour renforcer les défenseurs. Le joueur de l'Axe engage maintenant ses facteurs de soutien de l'artillerie à portée. Finalement, le joueur de l'Axe donne un ordre Pas de Retraite aux défenseurs de Tarashcha. Un marqueur Pas de Retraite est placé face cachée dans l'hex du défenseur.

Pour commencer sa Phase de Combat, le joueur Soviétique exécute une mission de SAR avec le Bombardier Soviétique contre l'hex du défenseur. Il n'y a pas d'unités de chasseurs de l'Axe dans ce scénario, donc il n'y a pas de combat aérien. Les unités de l'Axe dans l'hex du défenseur se qualifient pour un tir AA, mais le joueur de l'Axe obtient un 4 (pas d'effet). La contribution de SAR du Bombardier Soviétique donne un MJD de -1 au dé d'attaque Soviétique. Le bombardier est placé dans la Zone Mission Accomplie Soviétique, et un marqueur numérique 1 est placé dans l'hex du défenseur.

Le joueur de l'Axe révèle le marqueur Pas de Retraite. Ceci lui donne un MJD +1 à appliquer au dé d'attaque Soviétique. Le joueur Soviétique totalise les forces d'attaque et de soutien des unités participant au combat. Le total est 14. Le joueur de l'Axe à une valeur de défense et de soutien totale de 9. Le rapport final est de 14 contre 9 (3:2). Le joueur Soviétique lance le dé et obtient 3. Les MJD sont appliqués. Cette fois, le MJD -1 du SAR Soviétique est annulé par le MJD +1 de l'Axe pour l'ordre de ne Pas Retraiter. Le marqueur numérique 1 est retiré. Comme il n'y a pas de MJD à appliquer, le joueur Soviétique se réfère à la TRC et lit le résultat à l'intersection de la colonne 3:2 et de la ligne 3. Il n'y a pas de résultat néfaste pour l'Attaquant, mais il y a un résultat R (Retraite) pour le défenseur. Le joueur de l'Axe ne retraite pas à cause du

marqueur Pas de Retraite, mais en paye le prix parce qu'un pas de perte supplémentaire doit être pris par la force en défense. Le marqueur Pas de Retraite est retiré et le joueur de l'Axe décide de retourner son unité Ger/SSW sur son côté réduit.

Pendant la Phase de Mouvement Soviétique, le joueur Soviétique déplace la 41^e Fusilier en 5522 pour couvrir son flanc. Ensuite, la 14^e Cavalerie bouge en 5827 pour couvrir l'autre flanc et reste toujours à portée pour attaquer 5625. L'unité d'artillerie bouge en 5825 où elle pourra fournir du soutien défensif à trois unités à portée. Elle est rejointe dans cet hex par le QG. La 3^e Cavalerie ne bouge pas. Ceci empêche la Ger/SSW d'utiliser le Mouvement d'Infiltration pour se déplacer dans un hex adjacent à l'unité d'artillerie et lui interdire d'utiliser sa force de soutien. La 12^e Chars bouge en 5924, et la 199^e Fusilier bouge à Lysanka. Finalement, la 196^e Fusilier bouge en 5829. La 227^e Fusilier ne peut pas bouger parce qu'elle porte un marqueur d'activation. Le joueur Soviétique a établi un front continu protégeant Lysanka. Il sera maintenant impossible de capturer la ville en un seul tour.

De nouveau, il n'y a pas d'actions à entreprendre pendant la Phase du Génie Soviétique, donc les deux joueurs passent à l'Interphase de Changement de Tour. Le joueur Soviétique retire le marqueur Activé de la 227^e Division de fusilier ; le marqueur de Tour de Jeu est avancé d'une case, et la séquence du tour recommence.

Le joueur de l'Axe a une force très mobile avec suffisamment de puissance pour ouvrir une brèche dans l'écran de défense à l'endroit de son choix. Le point d'attaque le plus probable sera la 196^e division de Fusilier. Si il réussit, le joueur de l'Axe sera capable d'exploiter pendant la Phase de Mouvement Motorisé et d'isoler Lysanka. La victoire finale de l'Axe n'est en aucun cas certaine. Toute poussée contre Lysanka affaiblira les forces de l'Axe disponibles pour défendre Taraschcha, en ouvrant la possibilité d'une attaque profitable pour le Soviétique.

Ceci était une façon (et certainement pas la meilleure) de jouer ce scénario. Nous vous encourageons à finir ce scénario et à voir ce qu'il se passe, ou bien le recommencer avec vos propres mouvements.

8.0 Scénario 1 : Assaut sur Kiev

Les premiers Allemands sont apparus autour de Kiev le 11 Juillet, mais les panzers nouvellement arrivés avaient l'ordre de poursuivre vers le sud puis l'est pour terminer l'encerclement de la poche d'Uman [voir le scénario 6]. La prise de Kiev était laissée aux formations d'infanterie qui suivaient, et il faudrait encore au moins deux semaines avant qu'elles ne soient capables de se déployer en force. Les Soviétiques ont bien utilisé ce retard. Les citoyens de Kiev sont venus par milliers pour renforcer et étendre les lignes fortifiées à l'extérieur de la ville. Une fois l'assaut commencé, les civils creusèrent d'autres lignes de fortifications en arrière. Trente mille autres civils furent formés en unités de milice et se sont joints aux unités d'écoles de Kiev et fortifièrent les troupes de la région dans des tranchées. Plusieurs divisions nouvellement formées furent allouées aux garnisons, ainsi que plusieurs brigades de troupes aéroportées d'élite. Un nouveau QG d'Armée (le 37^e) fut formé sous le commandement énergique du Gen A.A. Vlasov (pris pour un traître ultérieurement) pour restaurer l'ordre et organiser une défense en profondeur efficace.

La responsabilité principale de la prise de Kiev incombait au XXIX Korps Allemands, une formation d'infanterie, bien reposée et lourdement renforcée avec de l'artillerie et une force aérienne prévue pour l'assaut. Le commandant, le Gen. Von Obstfelder, était attendu au tournant. Pour von Obstfelder, la capture de Kiev lui offrait son billet pour la promotion de FieldMarshal. Que ce soit par arrogance ou manque d'intelligence, il lança ses divisions en un assaut frontal sur une ligne de défense fortifiée très bien défendue qui pouvait facilement être renforcée.

Matériel :

1. La carte G
2. Les Feuilles de Placement de l'Axe et Soviétique numéro un (recto).
3. Unités utilisées : celles avec une icône de scénario carrée.

8.1 Durée du Scénario

Il y a huit tours de jeu. Commencez au TJ 21 et terminez au TJ 28. Le temps est automatiquement Sec lors du premier tour.

8.2 Zone de Jeu du Scénario

N'utilisez que la carte G à l'est de la colonne 4800 et au nord des hexs xx19.

8.3 Placement

Le joueur Soviétique se place en premier. Informations de placement supplémentaires :

- a. Un marqueur de perte de pas comme indiqué sur la Feuille de Placement Soviétique. Il n'y a pas de marqueur de Tête de Voie de l'Axe, et il n'y a pas de mouvement ferroviaire de l'Axe. Il n'y a pas de marqueur de Voie Coupée Soviétique. Il n'y a pas de fortins de l'Axe. Aucun camp n'a de réserves de renforts spéciales.
- b. Fortifications Soviétiques : Placez neuf fortins ; voir la feuille de placement pour les localisations. Le joueur Soviétique peut placer un marqueur de fortin En Construction sur la carte par tour de jeu à jusqu'au TJ 27.
- c. Pions de Ravitaillement Disponibles : Aucun. Le Ravitaillement d'Attaque n'est pas utilisé dans ce scénario.
- d. Pions Régiments de Substitution de l'Axe : quatre, dont un sur la carte au départ.
- e. Unités inexpérimentées Soviétiques : Deux unités MG sont placées sur leur côté expérimenté. Les unités restantes UR/MG et de Milice Inexpérimentée spécifiées sur la Feuille de Placement sont placées dans une tasse, tirées au sort et placées face inexpérimentée visible dans les localisations indiquées par la Feuille de Placement.
- f. Unités de Garnison Soviétiques : Ces unités sont relâchées uniquement si elles sont attaquées, ou si une unité de l'Axe se déplace dans un hex adjacent.

8.4 Limitations Spéciales

- a. Capacité Ferroviaire de l'Axe : Aucune.
- b. Capacité Ferroviaire Soviétique : Quatre points d'empilement par tour de jeu.
- c. Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe : Aucuns.
- d. Transport Aérien Axe et Soviétique : Aucun.
- e. Sources de Ravitaillement : Aucune. Le tracé du ravitaillement, les effets du non ravitaillement et la redditions Soviétique ne sont pas utilisés dans ce scénario.
- f. Points de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe : Aucuns.
- g. Points de Ravitaillement d'Attaque Soviétiques : Aucuns.
- h. Les provisions de la règle standard 22.2.6b (dispersion volontaire d'un QG Non Op) ne s'appliquent pas. Le QG de la 37^e Armée ne peut récupérer son efficacité qu'en réussissant son test de récupération.

8.5 Préparation Aérienne

Appliquez les MJD de préparation indiqués à chaque tour de jeu. L'unité de Ju 87 à un MJD de préparation de +3 pour ce scénario.

8.6 Renforts / Remplacements

Les renforts Soviétiques entrent par le bord est de la zone de jeu du scénario, et ils peuvent utiliser le mouvement ferroviaire pour entrer. Il n'y a pas de renforts pour l'Axe. Aucun camp ne reçoit de points de remplacement d'aucune sorte.

8.7 Conditions de Victoire

- a. Le joueur de l'Axe gagne si il remplit une des conditions suivantes :
 - 1. Occuper un hex de Kiev à la fin d'un tour de jeu avec une ou plusieurs unités de combat, ou
 - 2. Détruire ou occuper tous les hexs de ligne fortifiée Soviétique dans la zone de jeu avant la fin du TJ 28, ou

- 3. Occuper n'importe quel hex adjacent à Kiev et détruire au moins quatre hexs de ligne fortifiée dans la zone de jeu avant la fin du TJ 28.

- b. Le joueur Soviétique gagne si :
 - 1. Il empêche le joueur de l'Axe d'atteindre une de ses condition de victoire, ou
 - 2. Le joueur de l'Axe a perdu 12 pas d'infanterie ou plus à la fin de n'importe quel tour de jeu (le scénario s'arrête alors immédiatement).

Epilogue

L'assaut de l'Axe a commencé le 1^{er} Août, et a percé une brèche dans la ligne fortifiée extérieure aux alentours de l'hex G5515. La brèche fut élargie pour y inclure l'hex G5615, et les Allemands atteignirent la seconde ceinture de fortifications et les zones boisées avant d'atteindre les abords de la ville le 8 Août. Ensuite, les Allemands furent stoppés. Ils ne pouvaient pas tenir sur ces gains mineurs face à une contre attaque suicide de l'infanterie Soviétique et des brigades d'élite aéroportées. Les pertes dans les unités d'assaut Allemandes furent catastrophiques (en termes de jeu, la force de l'Axe a perdu plus de douze pas d'infanterie, et le scénario se serait arrêté). Kiev fut capturée par défaut le 20 Septembre lorsque les Soviétiques se sont retirés lors des dernières étapes de l'encerclement de Kiev. Pour finir, von Obstfelder n'a jamais eu sa promotion.

9.0 Scénario 2 : Odessa

La capture d'Odessa était la responsabilité de la Quatrième Armée Roumaine, commandée par le Gen. Nicolae Ciuperca. Ceci représentait une extension de l'effort de guerre Roumain, dirigée par le Maréchal Ion Antonescu. La raison initiale d'entrée en guerre de la Roumanie était la recapture de la Bessarabie qui avait été annexée en 1940 par l'Union Soviétique. Par contre, Antonescu reconnaissait que la clef pour garder la Bessarabie était la défaite de l'Union Soviétique, et que la première étape était la capture d'Odessa. Vers le 10 Août, la bataille était à son point culminant. Avec 160000 hommes, 1100 canons et 70 chars, les Roumains espéraient submerger l'Armée de Défense Côtière Indépendante Soviétique de 27500 hommes au front avec 10000 hommes de réserves mal équipés commandés par le Gen. G.P. Safronov.

Les défenseurs Soviétiques n'étaient pas particulièrement bien équipés ni organisés au début, mais ils résistèrent féroce. Ils furent grandement aidés par les anneaux de fortifications concentriques (de nouveaux largement construits par des travailleurs civils), et par la présence de la Flotte de la Mer Noire qui fit contribuer son infanterie, son artillerie côtière et son soutien d'artillerie navale. Le plus important dans le succès Soviétique, par contre, fut la capacité de renforcer Odessa par la mer. Odessa serait tombée sans les milliers de renforts et les tonnes de munitions acheminés par mer.

Matériel :

1. Carte F
2. Feuilles de Placement de l'Axe et Soviétique Quatre (recto)
3. Unités utilisées : les unités avec une icône de scénario cercle, et une case de couleur de scénario lavande.

9.1 Durée du Scénario

Il y a quinze tours de jeu. Commencez au TJ 26 et terminez au TJ 40. Le temps est automatiquement Sec lors du premier tour de jeu (26).

9.2 Zone de Jeu du Scénario

Utilisez la carte F à l'est de la colonne F5200.

9.3 Placement

Le joueur Soviétique se place en premier. Informations de placement supplémentaires :

- a. Les marqueurs de Tête de Voie, de Voie Coupée et de Fortins de l'Axe ne sont pas utilisés dans ce scénario. Il n'y a pas de marqueurs de Pertes de Pas au départ.
- b. Fortifications Soviétiques : Le joueur Soviétique commence le scénario avec quatorze fortins placés sur la carte [voir la Feuille de Placement pour les localisations]. Le joueur Soviétique peut construire quatre fortins supplémentaires au cours du scénario, mais un seul marqueur de Fortin en Construction peut être placé sur la carte par tour de jeu.
- c. Pions de Ravitaillement Disponibles : Aucuns. N'utilisez pas le Ravitaillement d'Attaque. Les deux camps peuvent faire un nombre d'attaques illimité.
- d. Pions de Régiments de Substitution de l'Axe Disponibles : Un.
- e. Réserves de Renforts Spéciales : Chaque camp a une réserve de trois groupes qui peuvent entrer en jeu [référez vous aux Feuilles de Placement].
- f. Unités Inexpérimentées Soviétiques : Placez toutes les unités de Milice Inexpérimentées dans une tasse, tirez les au sort et placez les face inexpérimentée visible sur la carte comme indiqué sur la Feuille de Placement.
- g. Garnisons Soviétiques : Relâchez les seulement si elles sont attaquées ou si une unité de combat terrestre de l'Axe entre dans un hex adjacent.

9.4 Limitations Spéciales

- a. Il n'y a pas de mouvement Ferroviaire (sauf pour l'unité de train blindé Soviétique) ni de Transport Aérien pour aucun camp.
- b. Sources de Ravitaillement : Aucunes. N'utilisez pas le tracé du ravitaillement, les états de ravitaillement ni les effets du non ravitaillement. N'utilisez pas la reddition Soviétique.

- c. La RSB 22.2.6b (dispersion volontaire d'un QG Non OP) ne s'applique pas. Le QG Côtière ne peut récupérer son efficacité qu'en réussissant son test de récupération.

9.5 Préparation Aérienne

Pas de Préparation Aérienne au TJ 26. Commencez à résoudre la Préparation Aérienne normalement à partir du TJ 27.

9.6 Renforts / Remplacements

Les renforts Soviétique entrent comme indiqué sur la Feuille de Placement Soviétique. La règle 6.7 (Transport Maritime Soviétique) du Livret de Jeu s'applique. Les groupes de renforts spéciaux Soviétiques peuvent entrer au choix du joueur Soviétique (exception à la RSB 8.3.1). Les renforts de l'Axe entrent par n'importe quel hex du bord ouest de la zone de jeu, bien qu'une unité de l'Axe puisse entrer par le bord est (si elle est choisie). Les remplacements Soviétiques sont indiqués sur la Feuille de Placement Soviétique. Les remplacements de l'Axe sont indiqués sur la Feuille de Placement de l'Axe.

9.7 Soutien d'Artillerie Navale

Utilisez la règle du Livret de Règles 6.5.

9.8 Conditions de Victoire

- a. Le joueur de l'Axe obtient une Victoire Décisive et le scénario se termine immédiatement si, à la fin de n'importe quel tour de jeu, une ou plusieurs unités de combat terrestres occupent un hex d'Odessa.
- b. Si le joueur de l'Axe n'arrive pas à obtenir une Victoire Décisive, la victoire finale est déterminée par le niveau de Points de Victoires (PV). Voir la Feuille de Placement de l'Axe quatre (recto).

Epilogue

Les Roumains furent handicapés par leur philosophie d'attaque obsolète de la première guerre mondiale et leur entraînement. Des attaques d'infanterie massées contre des mitrailleuses et des fortifications étaient à l'ordre du jour, et les soldats Roumains en ont payé le prix. Les Soviétiques voyaient les tactiques Roumaines comme prévisibles et mal coordonnées. La décision initiale

d'attaquer sans préparation coûta tant de pertes qu'il n'y eut plus jamais suffisamment d'hommes disponibles pour monter un assaut coordonné sur un large périmètre.

Le siège d'Odessa s'est déroulé en trois étapes. La première, du 10 Août au 5 Septembre, comprenait deux assauts majeurs conçus pour terminer l'encerclement et percer les ceintures fortifiées. Pratiquement toutes les attaques ont échoué avec de lourdes pertes (même avec le soutien des chars à Karpovo [hex F5830]), mais avant la fin du deuxième assaut majeur, les Soviétiques ont été repoussés de leur ligne extérieure à cause de lourdes pertes. Le gain Roumain le plus notable s'est produit dans le Secteur Est où ils ont progressé jusqu'à la mer (hex F6331 et 6531), ce qui leur a permis de mettre Odessa sous le feu de l'artillerie avec des observateurs.

La deuxième étape vit la plupart des combats se décaler sur le Secteur Sud. En utilisant des divisions fraîches, les Roumains avancèrent jusqu'à Tartarka (F6133) et s'approchèrent de l'aéroport Soviétique de Dalnik. Après avoir de nouveau subi des pertes ruineuses, les Roumains n'avaient toujours pas réussi de percée. Le 9 Septembre, Ciuperca fut remplacé par le Gen. Iosif Iacobici, l'ancien Ministre de la Défense.

Iacobici épuisa ses division en assauts frontaux encore plus sanglants et inutiles. Ayant senti la faiblesse, les Soviétiques ont attaqué le Secteur Est le 22 Septembre, en poussant les Roumains hors de portée efficace de l'artillerie vers le port. Les Roumains passèrent à la défensive. Le 30 Septembre, Odessa reçut l'ordre d'évacuer pour renforcer la Crimée qui était menacée par les Allemands. L'évacuation fut menée à bien en une période de deux semaines. Pendant la nuit du 15 au 16 Octobre, les derniers d'environ 86000 soldats Soviétiques furent évacués, bien que la plupart des armes lourdes durent être abandonnées.

Les Soviétiques ont engagé au moins 120000 hommes (probablement plus) et en ont perdu « officiellement » 41268. Les Roumains ont engagé plus de 240000 hommes, dont 111265 pertes. La Quatrième Armée Roumaine n'a pas revu l'action pendant presque un an. Certaines divisions pratiquement anéanties n'ont pas recombattu avant 1944 ! Les Roumains furent les

perdants dans tous les sens du terme. L'évacuation Soviétique leur déroba le prestige de la « prise » d'Odessa. Ils subirent des pertes humaines catastrophiques. Et le pire de tout, ce carnage éroda sérieusement le léger soutien Roumain pour continuer leur guerre contre l'Union Soviétique.

10.0 Scénario 3 : Rundstedt Attaque !

La poussée principale de l'Axe en Ukraine devait être faite par le trou de Lvov contre la plus grande et la mieux préparée des concentrations de blindés Soviétiques que l'on pouvait trouver entre la Mer Baltique et la Mer Noire. Les 730000 Soldats Allemands et les 800 chars du FieldMarshal Gerd von Rundstedt reçurent l'ordre de prendre le front sud ouest du Col. Gen. M.P. Kirponos qui représentait 864000 hommes et 5465 chars. Les renseignements Allemands étaient mauvais. Personne dans le haut commandement Allemand, von Rundstedt compris, ne savait exactement combien il y avait de Soviétiques, mais ils avaient détecté un point faible à Sokol, là où la 5^e et la 6^e Armée Soviétique formaient une jonction. Von Rundstedt suivit une des loi de base de la science militaire – attaque le long d'une frontière entre deux unités ennemies pour un effet maximal. Il massa ses Panzers, et son attaque initiale marcha brillamment.

Matériel :

1. La carte E.
2. La Piste des Tours des scénarios 3-6 et les Tableaux Supplémentaires des scénarios 3-6.
3. Les Feuilles de Placement de l'Axe et Soviétique Trois (recto).
4. Unités utilisées : Toutes les unités de l'Axe et Soviétiques avec la Case de Couleur de Scénario blanche.

10.1 Durée du Scénario

Il y a six tours de jeu. Commencez au TJ1 et terminez au TJ 6.

10.2 Météo

Le temps est automatiquement Sec du TJ 1 au TJ 3. Consultez la Table Météo du scénario pour les TJ 4 à 6.

10.3 Zone de jeu du Scénario

Toute la carte E, sauf la Roumanie et la Bessarabie.

10.4 Placement

Le joueur Soviétique se place en premier. Informations de placement supplémentaires :

- a. Marqueurs de Tête de Voie de l'Axe : Cinq, voir la Feuille de Placement de l'Axe.
- b. Marqueurs de Voie Coupée Soviétique : Cinq, voir la Feuille de Placement Soviétique.
- c. Fortins de l'Axe : Aucun. Le joueur de l'Axe ne peut pas construire de fortins.
- d. Fortins Soviétiques : Douze ; voir la Feuille de Placement Soviétique pour les localisations. Aucun hex de ligne fortifiée n'est détruit. Le joueur Soviétique ne peut pas construire de fortins supplémentaires.
- e. Marqueurs de Pertes de l'Axe : Un ; référez vous à la Feuille de Placement de l'Axe pour l'unité spécifique.
- f. Marqueurs de Pertes Soviétiques : Un ; référez vous à la Feuille de Placement Soviétique pour l'unité spécifique.
- g. Pions de Ravitaillement Disponibles :
 1. Axe : Sept – 7x0-0-8, aucun sur la carte au départ.
 2. Soviétique : Six – 2x0-0-8 (aucun sur la carte au départ) et 4x0-0-4 (sur la carte au départ ; voir la Feuille de Placement Soviétique pour les localisations).
- h. Pions de Régiment de Substitution de l'Axe : Douze, dont deux sur la carte au départ ; voir la Feuille de Placement de l'Axe pour les localisations.
- i. Réserves de Renforts Spéciales : Aucune pour les deux camps.
- j. Unités UR/MG : le joueur Soviétique tire au hasard 14 unités UR/MG parmi les 38, et les place côté inexpérimenté visible dans les

hexs indiqués sur la Feuille de Placement Soviétique.

10.5 Limitations Spéciales

- a. Capacité ferroviaire de l'Axe : Six points d'empilement par tour.
- b. Capacité ferroviaire Soviétique : Six points d'empilement par tour.
- c. Points de Conversion ferroviaire de l'Axe : Six par tour de jeu plus deux PCF supplémentaires dans les frontières de l'Est de la Pologne.
- d. Transport Aérien : Aucun.
- e. Sources de Ravitaillement :
 1. Soviétique : tout hex de route principale ou de voie ferrée sur le bord est de la carte E et Lvov.
 2. Axe : tout hex de route principale ou de voie ferrée sur les bords ouest et nord de la carte E dans les frontières (de l'Ouest) de la Pologne.
- f. Points de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe : Les unités de l'Axe ne nécessitent pas de Ravitaillement d'Attaque au TJ1 lorsqu'elles participent à une attaque déclarée à une distance d'un hex de la frontière Est/(Ouest) Polonaise, donc un nombre d'attaques illimité est possible. Le joueur de l'Axe, par contre, reçoit six points de Ravitaillement d'Attaque au TJ 1 (qui peuvent entrer sur la carte E en tant qu'URM ou dépôts) qui pourront être utilisés pour fournir du Ravitaillement d'Attaque à partir du TJ 2. A cause des restrictions de mouvement [voir la règle 10.8b du Livret de Jeu] les URM du TJ 1 ne seront capables d'entrer et de se déplacer sur la carte E que par mouvement ferroviaire. A partir du TJ 2, le joueur de l'Axe reçoit dix PRA par tour pour le restant du scénario.
- g. Points de Ravitaillement d'Attaque Soviétiques : Un par tour de jeu à partir du TJ4.

10.6 Préparation Aérienne

Il n'y a pas d'unités aériennes disponibles au départ. Les unités aériennes arrivant en renfort subissent un jet de préparation lors de leur tour d'entrée (et à chaque tour suivant) selon la RSB 9.0.

10.7 Renforts / Remplacements

- a. Le joueur Soviétique ne fait pas de jets sur la Table de Remplacements, mais reçoit trois Points de Remplacements de type I et deux de type A « utilisés ou perdus » comme indiqué sur la Feuille de Placement Soviétique. Le joueur de l'Axe ne reçoit pas de Points de Remplacement.
- b. Tous les renforts Soviétiques sont spécifiques à ce scénario et entrent comme indiqué sur la Feuille de Placement Soviétique. Lorsque vous utiliserez cette Feuille de Placement pour le Scénario 5 (la campagne), tous les renforts Soviétiques sont placés sur d'autres Feuilles de Placement. Les renforts de l'Axe sont placés sur la Feuille de Placement de l'Axe Trois (recto) pour ce scénario et le Scénario 5.

10.8 Règles Spéciales d'Invasion

Les premiers jours de l'Offensive Barbarossa ont causés des difficultés exceptionnelles aux deux camps. Alors que les forces de l'Axe luttent contre un immense embouteillage routier, le commandement Soviétique a été pris par surprise et était choqué par l'attaque. Le mouvement routier et ferroviaire Soviétique fut largement malmené par une gigantesque interdiction aérienne de l'Axe.

- a. Restrictions Soviétiques :
 - Mouvement stratégique Soviétique : Aucun aux TJ 1, 2 et 3.
 - Mouvement Ferroviaire Soviétique : Aucun aux TJ 1, 2 et 3.

Note : Les trains blindés Soviétiques peuvent bouger si les instructions de la Feuille de Placement ne l'interdisent pas spécifiquement.

- Mouvement des QG Soviétiques : Aucun QG Soviétique ne peut bouger au TJ 1. A moins que la Feuille de Placement ne l'interdise, les QG Soviétiques peuvent bouger normalement au TJ 2. Tous les QG Soviétiques peuvent utiliser leur pleine Capacité de Mouvement à partir du TJ 3.
- Interdiction des QG Soviétiques : Placez un Marqueur d'Interdiction

de Niveau Deux sur chaque QG Soviétique aux TJ 1 et 2.

- Mouvement Routier Restreint : Au TJ 1, les unités Soviétiques ne bénéficient pas du taux de mouvement routier sur les routes principales et mineures en terrain clair sur la carte E. Un hex est considéré clair même si il y a des villes et des fortifications dans l'hex. Le coût pour traverser des côtés d'hex de rivière et de rivières majeures à travers un côté d'hex de terrain clair sans le bénéfice du Taux Routier augmentera [Référez vous au TCPM].
- Attaques Obligatoires Non Faites : Placez le marqueur sur trois.

Note de Conception : Les Plans Soviétiques demandaient une contre-attaque immédiate contre les forces Allemandes en progression.

- Mobilisation du SNAFU : Au TJ 1 et 2, certaines unités Soviétiques ne peuvent pas bouger. Voir la Feuille de Placement Soviétique pour les unités spécifiques.

Note de Conception : La mobilisation Soviétique n'était pas terminée dans certaines régions lorsque la guerre a commencé.

- b. Restrictions de l'Axe :
 - Mouvement stratégique : Aucun au TJ 1, 2 et 3.
 - Restriction de la Phase de Mouvement de l'Axe au TJ 1 : Seules les unités de combat terrestres de l'Axe qui sont sur ou adjacentes à la frontière Est (/Ouest) de la Pologne peuvent bouger pendant la Phase de mouvement de l'Axe. Cette restriction est annulée lors de la Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe du TJ 1.

Note : Ceci signifie que certaines unités non motorisées de l'Axe ne bougeront pas avant le TJ 2. Le mouvement ferroviaire n'est pas affecté. Les unités terrestres, y compris les URM et les dépôts peuvent se déplacer par mouvement ferroviaire.

Note de Conception : Ces restrictions tactiques mesurent plus le flux des dernières unités arrivant de la campagne des Balkans combiné au fait de garder beaucoup d'unités éloignées de leurs positions de départ jusqu'à la dernière minute. La ruée massive vers

le front qui suivit créa un énorme embouteillage routier.

c. **Surprise Tactique de l'Axe :** Aux TJ 1 et 2, toutes les unités motorisées Allemandes se déplacent avec leur *pleine Capacité de Mouvement* pendant chaque Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe.

Note de Conception : La progression initiale de l'Axe doit la majorité de son succès à la désorganisation Soviétique. Lorsque la résistance Soviétique s'est solidifiée, la vitesse de progression de l'Axe diminua.

10.9 Conditions de Victoire

Référez vous aux Tables et Tableaux Supplémentaires de la Feuille de Scénario 3-6.

Epilogue

Les Panzers de von Rundstedt enfoncèrent les lignes Soviétiques. Kirponos réagit en ordonnant des contre attaques blindées contre toutes les pénétrations Allemandes. Malheureusement, les blindés Soviétiques étaient dispersés, certains se trouvaient à 150-200 km de la frontière. L'interdiction aérienne Allemande a encore plus désorganisé les Soviétiques, et leurs assauts échouaient. Le 23 Juin, le 15^e Corps Mécanisé attaqua dans la région de Radekov et fut largement battu. Le 24 Juin, le 24^e Corps Mécanisé attaque avec du soutien et captura Lokacha, mais fut de nouveau repoussé avec de lourdes pertes. Le puissant 4^e Corps Mécanisé de Lvov fut rendu inefficace par les Soviétiques eux mêmes lorsqu'ils le séparèrent pour contrer plusieurs avances Allemandes.

Pendant que les Panzers se dirigeaient vers l'est à travers les brèches et distançaient l'infanterie, Kirponos sentit qu'il y avait une opportunité pour une contre frappe blindée. Le fer de lance Allemand était aux alentours de Dubno. Pendant les quatre jours suivants, jusqu'à 1300 chars Soviétiques se sont lancés dans l'action contre environ 450 de leur contrepartie Allemande. Ce fut une répétition des batailles de la frontière – peu ou pas de soutien d'infanterie, de nombreuses attaques non coordonnées, et des défenseurs improvisant rapidement des défenses anti chars avec des canons de la Flak tirant au delà de leur champ de visibilité. Les Allemands eurent quelques moments d'angoisse, mais les redoutés blindés lourds Soviétiques

avaient été mis à mal et réduit à l'ombre de ce qu'ils étaient.

Partout, les unités Soviétiques battaient en retraite. Jusqu'au 6 Juillet, les Soviétiques perdirent 241000 hommes, 4831 chars et 5806 canons. Ce que Kirponos ne pouvait pas savoir, c'était que ses contre attaques blindées avaient lancé l'alarme au QG de von Rundstedt. Les chars lourds Soviétiques furent la première surprise désagréable de l'Axe dans le déroulement de la campagne. Le calendrier stratégique de l'Axe était obsolète. Vers le 6 Juillet, les Allemands n'approchaient que de la Ligne Staline, et non du Dneipr comme cela avait été prévu.

Les forces de l'Axe gagnent largement ce scénario. Elles obtiennent sept PV pour la capture des objectifs (y compris Lvov prises après le TJ 4), plus plusieurs autres PV pour la destruction des blindés et de l'artillerie Soviétiques. Les Soviétiques ont aidé les forces de l'Axe de façon incommensurable en lançant aveuglément des contre attaques alors qu'un retrait aurait été plus sensé.

11.0 Scénario 4 : Opération Munich

Les premiers plans concernant l'offensive en Bessarabie incluaient une attaque blindée Roumaine, mais craignant pour la sécurité des ressources pétrolières Roumaines, Hitler ordonna à la 11^e Armée Allemande de se tenir sur la défensive jusqu'au 2 Juillet. Ensuite, la 11^e Armée plus les 3^e et 4^e Armées Roumaines, engagèrent l'Opération « Munich ». L'objectif de toutes ces armées était de nettoyer la Bessarabie des Soviétiques.

Matériel :

1. Les cartes E et F.
2. La Piste des Tours des Scénarios 3-6 et les Tables Supplémentaires des Scénarios 3-6.
3. Les Feuilles de Placement de l'Axe et Soviétique Deux (recto)
4. Unités utilisées : Toutes les unités avec une case de couleur de scénario rose, plus les unités de l'Axe avec une case de scénario blanche et une icône de scénario triangulaire.

11.1 Durée du Scénario

Il y a douze tours de jeu. Commencez au TJ 6 et terminez au TJ 17. Le temps est automatiquement Sec au TJ 6 (pour ce scénario uniquement).

11.2 Zone de Jeu du Scénario

Utilisez la carte F à l'ouest de la colonne 5600, et uniquement les portions de Roumanie et de Bessarabie de la carte E.

Note : Par un accord mutuel, les joueurs pourront décider de ne pas utiliser la carte E. Référez vous à la règle 11.5 du Livret de Jeu (Règle optionnelle pas de carte E). Si la carte E n'est pas utilisée, mettez de côté les unités et les fortins devant s'y placer comme indiqué sur les Feuilles de Placement.

11.3 Placement

Le joueur Soviétique se place en premier.

Note de Conception : Le placement de ce scénario reflète comment les deux camps étaient positionnés début Juillet, lorsque les forces de l'Axe ont lancé l'attaque.

- a. Marqueurs de Tête de Voie de l'Axe : Deux ; voir la Feuille de Placement de l'Axe.
- b. Marqueurs de Voie Coupée Soviétiques : Deux ; voir la Feuille de Placement Soviétique.
- c. Fortins de l'Axe : Aucun. Le joueur de l'Axe ne peut pas construire de fortins.
- d. Fortins Soviétiques : Placez en vingt. Voir la Feuille de Placement Soviétique pour les localisations. Aucun hex de ligne fortifiée n'est détruit.
- e. Marqueurs de Pertes de l'Axe et Soviétiques : Un pour les Soviétiques. Voir la Feuille de Placement Soviétique.
- f. Pions de Ravitaillement Disponibles :
 1. Cinq pour l'Axe (deux 0-0-8 et trois 0-0-4), aucun placé au départ.
 2. Quatre pour le Soviétique (un 0-0-8 et trois 0-0-4), trois 0-0-4 sont placés sur la carte au

départ. Voir la Feuille de Placement Soviétique.

- g. Pions de Régiments de Substitution de l'Axe : Six, aucun placé au départ.
- h. Réserves de Renforts Spéciales : La réserve de l'Axe contient deux groupes. La réserve Soviétique contient cinq groupes numérotés plus le Groupe Danube. Référez vous aux Feuilles de Placement.
- i. Unités UR/MG : le joueur Soviétique place les 38 unités UR/MG dans une tasse et en tire 14 au sort. Elles sont placées côté Inexpérimenté visible dans les hex indiqués sur la Feuille de Placement Soviétique.

11.4 Limitations Spéciales

- a. Capacité Ferroviaire de l'Axe : Cinq points d'empilement par tour de jeu peuvent commencer en Roumanie, ou entrer par les hexs de voie ferrée source de ravitaillement du bord sud.
- b. Capacité Ferroviaire Soviétique : Six points d'empilement par tour de jeu.
- c. Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe : TJ 6 à TJ 12 – quatre PCF par tour. TJ 13 à TJ 17 – six PCF par tour.
- d. Transport Aérien : Aucun.
- e. Sources de Ravitaillement de l'Axe : tout hex de bord de carte de voie ferrée ou de route principale dans les frontières Roumaines.
- f. Points de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe : Trois par tour de jeu. Le joueur de l'Axe a un Ravitaillement d'Attaque illimité pour les attaques déclarées au TJ 6, donc les PRA arrivant sur la carte au TJ 6 devront être économisés pour être utilisés au TJ 7 ou plus tard.
- g. Sources de Ravitaillement Soviétiques : Tout hex de route ou de voie ferrée de la colonne 5600 de la carte E ; pour ce scénario uniquement, les hexs F4001 et F5001 (scénario entier) plus les hexs F2801 et F3301 (jusqu'au TJ 10).
- h. Points de Ravitaillement d'Attaque Soviétiques : Un par tour de jeu.

- i. Toutes les unités de combat terrestres Roumaines peuvent entrer et attaquer à travers les hexs de frontière de l'Ukraine, mais ne peuvent pas avancer plus loin.

11.5 Règle Optionnelle Pas de Carte E

11.5.1 Toutes les unités de l'Axe et Soviétiques devant se placer sur la carte E sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.

11.5.2 A partir du TJ 10, le joueur de l'Axe peut déclarer une « attaque » contre les Soviétiques de la carte E si :

- a. Il y a au moins trois unités de combat terrestres de l'Axe dans l'hex F1010 et/ou l'hex 1011, et
- b. les conditions requises de Déclaration d'Attaque des RSB sont satisfaites.

11.5.3 La Phase de Combat des RSB est passée. A la place, pendant la Phase de Combat de l'Axe, utilisez la Table Pas de Carte E pour le Scénario Quatre, lancez le dé et appliquez les MJD suivants :

- a. -2 si un PRA de l'Axe à portée est dépensé pour soutenir « l'attaque »
- b. -1 pour chaque unité de combat terrestre Allemande participant à l'attaque (MJD max -3).
- c. -1 si les attaquants occupent les hexs F1010 et F1011.

Si le dé modifié donne un résultat de un ou moins, Chernovitsy tombe. L'axe gagne 1 PV. Il n'y a pas d'autres résultat de combat (pas de pertes, de retraites, d'avance, etc.).

11.6 Préparation Aérienne

Résolvez la Préparation Aérienne à chaque tour de jeu à partir du TJ 7. La préparation aérienne est pré déterminée pour le TJ 6.

11.7 Renforts / Remplacements

- a. Les Renforts Soviétiques entrent comme indiqué sur la Feuille de Placement. Les URM entrent par n'importe quel hex Source de Ravitaillement pour le Scénario [voir 11.4g du Livret de Jeu]. Selon la disponibilité des tours de jeu, le joueur Soviétique peut faire entrer ses Réserves de Renforts Spéciales

comme il le désire (Exception à la RSB 8.3.1).

- b. Les remplacements Soviétiques sont reçus à un taux déterminé. Le joueur Soviétique reçoit un Point de Remplacement de Type I et deux marqueurs de fortins en construction par tour de jeu. Les points de type I peuvent être accumulés. Les fortins doivent être utilisés le tour où ils sont reçus. Au TJ 11, le joueur Soviétique reçoit un point de remplacement de type A « utilisé ou perdu ».
- c. Les renforts et Réserves Spéciales de l'Axe entrent comme indiqué sur la Feuille de Placement de l'Axe. Les URM entrent par n'importe quel hex source de ravitaillement de l'Axe.
- d. Il y a trois points de remplacement de type I Roumains « utilisés ou perdus » disponibles. Voir la Feuille de Placement de l'Axe.

11.8 Conditions de Victoire

Consultez les Tables Supplémentaires des Scénarios 3-6.

Epilogue

Les Soviétiques étaient préparés lorsque l'attaque principale de Roumanie a commencé. Ils avaient renforcé la frontière avec des divisions de l'intérieur, et avaient commencé à remplir leurs divisions avec des réserves mobilisées. Néanmoins, l'attaque menée par les Allemands réussit. Au 16 Juillet, la 11^e Armée avait percé la Ligne Staline dans la région de Mogilev Podolskiy, et établit le contact avec la 17^e Armée Allemande au nord pour aider à former la Poche d'Uman [voir le scénario 6]. La 3^e Armée Roumaine, principalement des troupes de montagnards et de cavalerie, attaqua en soutien de la 11^e Armée et captura Chernovitsy sans combats sérieux.

Au sud, la grande 4^e Armée Roumaine dit face à une opposition plus déterminée et manquait de puissance de feu pour déloger les Soviétiques retranchés dans la région du Massif de Cornesti. Les Soviétiques réussirent à contre attaquer chaque position Roumaine, et tinrent bon jusqu'à ce le LIV Korps Allemand (la 50^e et la 72^e division d'infanterie) attaque depuis le nord et contourne le flanc Soviétique. Kishinev est tombée le 16 Juillet.

Lorsque les derniers Soviétiques évacuèrent la Bessarabie, la Roumanie fit face à la question de devoir ou non poursuivre à travers le Dnestr en Union Soviétique elle-même. Hitler appela directement Antonescu qui lui rappela les nombreuses faveurs politiques qu'il lui devait. L'issue fut réglée en faveur de l'extension de la participation Roumaine. Le 3 Août, la Roumanie commença à s'engager dans une guerre contre l'Union Soviétique. La 4^è Armée Roumaine avança sur Odessa [voir le Scénario 2] et la 3^è Armée Roumaine aida au nettoyage de l'Ukraine.

L'Axe ne gagna que 6 PV (tous par la capture d'hexs à PV), manquant de peu la victoire. Les Soviétiques réussirent grâce à leur tactique de retardement agressif contre les grandes forces Roumaines, infligeant 21000 pertes aux Roumains en en subissant 17900 en retour.

12.0 Scénario 5 : La Campagne

Des trois poussées d'ouvertures de Barbarossa, l'attaque du Groupe d'Armée Sud eut les objectifs les plus ambitieux tout en ayant à faire face à l'opposition Soviétique la plus lourde. Staline lui-même était convaincu que l'Ukraine serait l'objectif principal de l'Axe.

Les planificateurs Soviétiques voyaient que le Groupe d'Armée Sud devait couper les forces Soviétiques dans l'Est de la Pologne et l'ouest de l'Ukraine en avançant rapidement pour prendre les traversées du Dneïr autour de Kiev. Si ceci pouvait être accompli, la majorité des forces Soviétiques d'avant guerre de cette région seraient piégées et détruites. Les buts à longue échéance étaient la capture de la partie sud de l'Union Soviétique – l'Ukraine, la Crimée, la région industrielle de Donbas et les champs pétrolifères du Caucase. C'était un gros travail pour un seul Groupe d'Armée.

Matériel :

1. Cartes E, F et G.
2. Pistes des Tours des Scénarios 3-6 et Tables Supplémentaires des Scénarios 3-6.
3. Feuilles de Placement Soviétiques et de l'Axe Un (verso), Deux (recto) et Trois (recto).

4. Unités utilisées : Toutes les unités Soviétiques et de l'Axe avec des cases de couleurs de scénario Blanches, Roses, et Bleues clair.

12.1 Durée du Scénario

Il y a vingt huit tours de jeu. Commencez au TJ 1 et terminez au TJ 28. Le temps est automatiquement Sec lors des trois premiers tours de jeu.

12.2 Zone de Jeu du Scénario

Utilisez toutes les cartes E, F et G.

12.3 Placement

- a. Le joueur Soviétique se place en premier.
- b. Géographie : Les cartes représentent les frontières nationales et régionales au début de la 2^è Guerre Mondiale (1^{er} Septembre 1939). Au départ, tous les hexs dans les régions contrôlées par l'Axe sont amis du joueur de l'Axe. Les régions contrôlées par l'Axe sont la Hongrie, la Pologne, la Roumanie et la Slovaquie. La plupart des hexs en Union Soviétique sont amis du joueur Soviétique. Les régions contrôlées par le Soviétique sont la Bessarabie, l'Est de la Pologne, la Russie et l'Ukraine.
- c. Marqueurs de Tête de Voie de l'Axe : Comme pour les scénarios 3 et 4.
- d. Marqueurs de Voies Coupées : Comme pour les scénarios 3 et 4.
- e. Fortins de l'Axe : Aucun.
- f. Fortins Soviétiques : Combinez les scénarios 3 et 4 (pour un total de 32); aucune ligne fortifiée n'est détruite.
- g. Marqueurs de Pertes de l'Axe : Un (comme dans le scénario 3).
- h. Marqueurs de Pertes Soviétiques : Deux (comme dans les scénarios 3 et 4).
- i. Pions de ravitaillement Disponibles pour l'Axe :
 1. Au Départ : Douze (neuf 0-0-8 et trois 0-0-4). Les URM de l'Axe sont placées sur la Feuille de Placement de l'Axe Un (verso). Aucun ne se trouve sur la carte au départ.

2. Echange de l'Axe : Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement du TJ 14, retirez deux URM 0-0-8 et remplacez les par deux URM 0-0-4 qui n'étaient pas disponibles au départ.

- j. Pions de Ravitaillement Disponibles pour le Soviétique : Dix (trois 0-0-8 et sept 0-0-4) pour le scénario entier; quatre URM 0-0-4 sont placées au départ sur la Feuille de Placement Soviétique Trois (recto). Deux URM 0-0-8 sont placées sur la Feuille de Placement Soviétique Un (verso), et les URM restantes sont placées dans la Zone URM Disponibles de la Feuille de Placement Soviétique Un (verso).
- k. Pions de Régiments de Substitution de l'Axe Disponibles : Douze.
- l. Réserves de Renforts Spéciales : La réserve de l'Axe contient dix groupes (placés sur la Feuille de Placement de l'Axe Un, verso); la réserve Soviétique contient quatorze groupes (1, 4, 6-14 et Danube) – placés sur la Feuille de Placement Soviétique Deux (recto).
- m. Unités UR/MG : Le joueur Soviétique tire aléatoirement les 38 unités UR/MG de la tasse, et les place du côté inexpérimenté dans les hexs indiqués sur la Feuille de Placement Soviétique Un (verso), Deux (recto) et Trois (recto).

12.4 Restrictions sur la Carte F

- a. Jusqu'au TJ 6, aucune unité de combat terrestre de l'Axe ou Soviétique ou unité de pontonniers ne peut quitter son hex de placement de la carte F. A partir du TJ 6, toutes les unités terrestres peuvent bouger et combattre normalement sur la carte F.

Note : Cette restriction s'applique aussi aux unités de l'Axe et Soviétiques des Feuilles de Placement de l'Axe et Soviétique Deux (recto) qui se placent sur la carte E.

- b. Les réserves de renforts spéciales de l'Axe ne peuvent pas entrer sur la carte F avant le TJ 6.
- c. Aucune unité de combat terrestre de l'Axe ou Soviétique sur les cartes E ou G ne peuvent entrer sur la carte F avant le TJ 6.

- d. Les URM/Dépôts de l'Axe et Soviétiques peuvent entrer/bouger sur la carte F avant le TJ 6.
- e. Le seul mouvement ferroviaire de l'Axe ou Soviétique permis sur la carte F avant le TJ 6 est le transport des URM ou des dépôts.
- f. La conversion ferroviaire de l'Axe ne peut pas commencer avant le TJ 6 sur la carte F.
- g. Les sources de Ravitaillement Soviétique sur la carte F peuvent être utilisées par toutes les unités Soviétiques sur les cartes E ou G qui peuvent tracer leur ravitaillement jusqu'à ces sources.
- h. Toutes les unités aériennes de l'Axe et Soviétiques qui sont placées sur les Feuilles de Placement de l'Axe et Soviétique Deux (recto) ne peuvent pas être placées dans leurs Zones respectives de Feuilles de Statut Aérien avant la Phase de Renforts du TJ 6.
- i. Les unités de l'Axe ont un Ravitaillement d'Attaque illimité sur la carte F au TJ 6.

Note de Conception : Comme le combat dans la région de la carte F n'a pas commencé avant le 2 Juillet, cette carte a été placée dans un état d'animation suspendue pendant cinq tours. Il y a eu des mouvements d'unités sur cette carte, mais il semblait plus simple de placer ces unités où elles se trouvaient début Juillet et de les « geler » sur place plutôt que de fournir une liste détaillée de quand et où les déplacer.

12.5 Limitations Spéciales

- a. Capacité Ferroviaire de l'Axe : Six points d'empilement par tour sur les Cartes E, et G, plus cinq point d'empilement par tour sur la carte F.
- b. Capacité Ferroviaire Soviétique : Six points d'empilement par tour sur les Cartes E, F, et G.
- c. Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe : Référez vous à la règle 6.4.8 du Livret de Jeu ou à la table de la Feuille de Tables Supplémentaires des scénarios 3-6.
- d. Transport Aérien : Voir la Table de Transport Aérien.

- e. Sources de Ravitaillement de l'Axe : Hexs de bord de carte de route principale et de voie ferrée dans les frontières de l'Ouest de la Pologne et de la Roumanie.
- f. Sources de Ravitaillement Soviétiques : Hexs de bord de carte de route principale ou de voie ferrée des bords est des cartes F et G, plus les hexs suivants sur le bord nord de la carte G : G3701, G3801, G5001, G6201 et G6701. Tout hex de ville majeur sert également de source de Ravitaillement Soviétique.

Note : Tant que l'hex F6332 reste sous contrôle Soviétique, Odessa fonctionne comme une source de ravitaillement Soviétique même si une route de ravitaillement ne peut pas être tracée depuis Odessa jusqu'à n'importe quel hex de source de ravitaillement du bord est. Référez aux RSB 6.5.1 et 6.5.4.

- g. Points de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe : Voir le Tableau de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe des scénarios 5 & 6. Les unités n'ont pas besoin de Ravitaillement d'Attaque au TJ 1 lorsqu'elles participent à une Attaque Déclarée dans un rayon d'un hex de la frontière Est/(Ouest) de la Pologne, donc un nombre d'attaques illimité est possible. Le joueur de l'Axe, par contre, reçoit six points de Ravitaillement d'Attaque au TJ 1 (qui peuvent entrer sur la carte E comme URM ou dépôt qui pourront être utilisés pour fournir du Ravitaillement d'Attaque au TJ 2). A cause des restrictions de mouvement [voir la règle 10.8b du Livret de Jeu] ces URM du TJ 1 ne pourront entrer et se déplacer sur la carte E qu'en utilisant le mouvement ferroviaire.
- h. Points de Ravitaillement d'Attaque Soviétiques : Voir le Tableau de Ravitaillement d'Attaque Soviétique des scénarios 5 & 6.
- i. Règles d'Invasion : La règle 10.8 du Livret de Jeu [règles d'invasion spéciales du scénario 3] s'applique à la carte E et G pour ce scénario.
- j. Attaques Obligatoires : Le marqueur d'Attaque Obligatoires

Non Résolues est placés dans la case Trois de la Piste de Pertes/Remplacements Soviétique.

- k. Jusqu'au TJ 18 [voir 12.9 du Livret de Jeu], toutes les unités de combat terrestres Roumaines peuvent entrer et attaquer à travers les hexs de frontière de l'Ukraine, mais ne peuvent pas aller plus loin.

12.6 Préparation aérienne

Déterminez la préparation aérienne à partir du TJ 3 et à chaque tour suivant.

12.7 Renforts / Remplacements

- a. Les renforts de chaque camp entrent comme indiqué sur leurs Feuilles de Placement respectives.
 1. Les renforts Soviétiques sont indiqués sur la Feuille de Placement Soviétique Un (verso) et Deux (recto). N'utilisez pas les renforts indiqués sur la Feuille de Placement Soviétique Trois (recto) car ces unités sont indiquées en placement de départ de la carte G sur la Feuille de Placement Soviétique Un (verso).
 2. Les renforts de l'Axe se trouvent sur la Feuille de Placement de l'Axe Un (verso), Deux (recto) et Trois (recto).
- b. Remplacements :
 1. Le joueur de l'Axe reçoit des points de remplacement uniquement par ce qui est indiqué sur la Feuille de Placement de l'Axe Un (verso).
 2. Le joueur Soviétique se réfère à la Table de Remplacement des scénarios 5 & 6 à partir du TJ 6 et les tours suivants. Le joueur Soviétique reçoit aussi plusieurs points de remplacements « dépensés ou perdus » avant le TJ 6. Ils sont indiqués sur la Feuille de Placement Soviétique Un (verso).

12.8 Sortie de Carte de l'Axe

(Exceptions à la RSB 10.5.7 – Sortie de Carte)

Le joueur de l'Axe perd cinq PV si tous les éléments (force complète ou réduite) des trois Divisions de Panzers

ou Motorisées Allemandes ne sortent pas par les bords est des carte F ou G au sud du Dneïpr avant la fin du TJ 21. Au moins une division sortie doit être une Division de Panzers. Il coûte un PM pour sortir de la carte par le bord est de la carte F ou G pendant n'importe quelle phase de mouvement de l'Axe. Les unités sorties ne sont pas détruites, mais ne peuvent pas retourner en jeu. Les unités sorties n'ont pas à tracer de ravitaillement, par contre, pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement du TJ 22 le joueur Allemand doit aussi écarter deux URM 0-0-8 avec les unités sorties et les garder hors jeu pour le reste du scénario ou la pénalité de -5 PV s'applique. Si les divisions demandées ne sont toujours pas sorties avant le TJ 25 (et que les deux URM ne sont pas retirées avant le TJ 26) le joueur de l'Axe perd encore cinq PV.

Note de Conception : Forcer les unités sorties à tracer le ravitaillement compliquerait inutilement le jeu, par contre, les unités motorisées se déplaçant aussi loin vers l'est placent une contrainte sur le système de ravitaillement de l'Axe. Retirez les deux URM 0-0-8 pour représenter cette contrainte.

12.9 Extension de l'Effort Roumain

Pendant la Phase de Renforts du TJ 18 le joueur de l'Axe consulte la Table Antonescu et lance le dé. Un MJD favorable peut être acheté avec des PV de l'Axe [voir la Table]. Le résultat obtenu est le nombre maximum de points d'empilement d'unités de combat terrestres Roumaines qui peuvent entrer en Ukraine sur la carte F.

Tant que la limite en points d'empilement n'est pas dépassée, le joueur de l'Axe est libre de déplacer des unités Roumaines hors d'Ukraine du moment que d'autres unités Roumaines peuvent entrer. Aussi, lorsque des unités Roumaines en Ukraine sont réduites ou éliminées à cause d'un combat, des unités Roumaines supplémentaires peuvent entrer en Ukraine pour compenser ces pertes tant que la limite de points d'empilement n'est pas dépassée. Toutes les unités de combat terrestres Roumaines peuvent entrer et attaquer à travers les hexs de frontière de l'Ukraine même si elles ne sont pas autorisées à aller plus loin. Les unités aériennes Roumaines peuvent faire des

missions de SAR partout ou des unités de combat terrestres prennent part à un combat déclaré.

Note de Conception : Le but principal de la guerre pour les Roumains était de reprendre la Bessarabie. Historiquement, un grand nombre d'unités Roumaines est entré en Ukraine.

12.10 Hongrie et Slovaquie

La Hongrie et la Slovaquie ne sont pas en guerre avec l'Union Soviétique avant le TJ 14. Aux TJ 1, 2 et 3 leurs frontières agissent comme une barrière au mouvement, ravitaillement et attaque des deux camps.

12.11 Garnisons

Lorsque le joueur de l'Axe occupe une ville ou une ville majeure précédemment occupée par le joueur Soviétique, cet hex doit être occupé jusqu'à la fin du scénario. Si un tel hex est volontairement (ou involontairement) laissé inoccupé à la fin de n'importe quel tour de jeu, les PV gagnés pour cet hex sont définitivement perdus. Les besoins de garnisons par pays sont :

Est de la Pologne : un pas de type Infanterie de n'importe quelle nationalité (sauf Roumanie) par hex de ville/ville majeure.

Bessarabie : Deux pas de type Infanterie Roumaines par hex de ville.

Hongrie : Quatre pas de type infanterie Hongrois.

Ukraine : Un pas de type Infanterie de n'importe quelle nationalité par hex de ville/ville majeure.

Note de Conception : Toutes les troupes n'étaient pas nécessaires pour sécuriser les zones occupées. La Hongrie et la Roumanie étaient dans un état de guerre virtuel sur toutes les terres annexées de Roumanie par la Hongrie pendant que les Soviétiques annexaient la Bessarabie en 1940.

12.12 Ukrainiens Nationalistes

Le joueur de l'Axe ne peut pas convertir les deux bataillons Nationalistes Ukrainiens avant que l'un d'entre eux n'occupe Lvov (E2823).

12.13 Conditions de Victoire

Voir la Feuille de Tables Supplémentaires des scénarios 3-6.

Epilogue

Le Groupe d'Armée Sud a accompli un gros travail pendant les deux premiers mois de la guerre. Il détruisit de très puissantes forces Soviétiques dans l'ouest de l'Ukraine, réussit un encerclement majeur à Uman et poussa vers l'est pour capturer les sites de traversées du Dneïpr. Etant donnée l'amplitude et le nombre d'objectifs à traiter, il n'est pas surprenant que le Groupe d'Armée Sud n'ait pas réussi à atteindre tous ses buts. Au nord, Kiev résista à l'assaut et la 5^e Armée Soviétique de la région de Korosten restait une menace. Au sud, les Soviétiques transformèrent Odessa en forteresse qui résista aux attaques Roumaines pendant plus de deux mois. Vers fin Août, la majeure partie du Groupe d'Armée Centre dut se diriger au sud pour rompre le statu-quo. Les efforts combinés de deux Groupes de Panzers fut décisif, en formant le plus grand encerclement de la guerre à Kiev. A nouveau libre de ses mouvements, le Groupe d'Armée Sud prit le reste de l'Ukraine, la plupart de la Crimée, les Donbas et a (pratiquement) pris et tenu Rostov [voir le scénario 7]. Avant la fin de l'année, il avait avancé plus loin que tous les Groupes d'Armées.

En termes de jeu, les forces de l'Axe ont obtenu une Victoire Opérationnelle. Ils ont pris des objectifs valant 30 PV (à l'exclusion de Kiev, Odessa, et Kanev), détruisirent trois QG (six PV), 38 pas de blindés et d'artillerie (six PV), et firent sortir trois divisions Panzers/Motorisées et deux URM pour éviter la pénalité de non sortie. Les forces de l'Axe subirent une perte de 1 PV à cause de pertes de pas d'artillerie et blindés. Les Soviétiques firent toutes leurs Attaques Obligatoires ainsi que les retraits. Les Réserves de Renforts Spéciales Soviétiques impliquées donnèrent 7 PV à l'Axe, annulés par les 4 PV perdus pour les Réserves de Renforts Spéciales engagées par l'Axe. L'Axe perdit aussi 2 PV pour l'encouragement à une participation Roumaine plus forte sur la Table Antonescu. Le résultat net fut 42 PV.

13.0 Scénario 6 : La Poche d'Uman

Avec la fin des batailles de frontière [voir le scénario 3], la 5^e Armée Soviétique, poursuivie de près par le fer de lance Allemand, retraits dans la Ligne Staline et les Marais du Pripet. Le 30 Juin Moscou autorisa aussi un retrait complet des 6^e, 12^e et 26^e Armées dans la Ligne Staline, en espérant stopper les Panzers pendant que les réserves stratégiques traitaient avec le bien plus menaçant Groupe d'Armée Centre, bien plus au nord. Malheureusement, les réserves et les troupes de la ligne de front qui revenaient ne suffirent pas à couvrir tous les trous. Le III Corps Motorisé Allemand attaqua des positions légèrement tenues tout autour de Novogorad-Volynsk et pris la ville le 9 Juillet, alors que le XXXXVIII Corps Motorisé s'engouffra dans un trou au sud de Polonnoye. Berdichev tomba sous la coupe de la 11^e Pz Division le 7 Juillet.

Matériel :

1. Cartes F et G.
2. Piste des Tours des Scénarios 3-6 et Tables Supplémentaires des scénarios 3-6.
3. Feuilles de Placement de l'Axe et Soviétiques Trois (verso) et Quatre (verso).
4. Unités utilisées : Unités de l'Axe et Soviétiques avec des cases de couleur de scénario Blanches, Roses, et Bleues clair.

13.1 Durée du Scénario

Il y a vingt tours de jeu. Commencez à la Phase de Mouvement Motorisée Soviétique du TJ 9 et terminez au TJ 28.

13.2 Zone de Jeu du Scénario

N'utilisez que les cartes F et G.

13.3 Placement

- a. Marqueur de Tête de Voie de l'Axe : Quatre, voir Feuille de Placement de l'Axe Trois (verso).
- b. Marqueurs de Voie Coupée Soviétiques : Aucun.
- c. Fortins de l'Axe : Aucun.

- d. Fortins Soviétiques : Cinq, voir la Feuille de Placement Soviétique Trois (verso).
- e. Marqueurs de Pertes de Pas de l'Axe : Trois, voir les Feuilles de Placement de l'Axe.
- f. Marqueurs de Pertes Soviétiques : Quatre, voir les Feuilles de Placement Soviétiques.
- g. Marqueurs de Niveau d'Interdiction : Placez un marqueur de niveau 2 dans l'hex G2709.

- h. Pions de Ravitaillement Disponibles :

1. Axe :

- a) Au départ : quatre 0-0-8 (tous sur la carte au départ) et trois 0-0-4 (un sur la carte au départ) [voir la Feuille de Placement de l'Axe Trois (verso)].

- b) Calendrier des Renforts : trois 0-0-8 au TJ 10 et deux 0-0-8 au TJ 11 [voir la Feuille de Placement de l'Axe Quatre (verso)]. Ceci représente le ravitaillement par camion en transit à travers la Pologne car la carte E n'est pas utilisée [voir aussi ci-dessous]. Ces URM transportent du Ravitaillement d'Attaque des tours précédents ; elles ne comptent pas dans les Points de Ravitaillement d'Attaque disponibles pour les TJ 10 et 11.

- c) URM en Transit : Autres que le calendrier des renforts [voir paragraphe précédent], toute URM sélectionnée pour entrer sur le bord ouest de la carte G en utilisant le mouvement routier est retardée (pour représenter le temps nécessaire à traverser la Pologne). Au tour choisi, placez toutes les URM 0-0-8 deux tours plus loin sur la Piste des Tours, et toutes les URM 0-0-4 quatre tours plus loin. Lorsque le marqueur de tour entre dans une case contenant des URM, elles sont libres d'entrer en renfort sur le bord ouest de la carte G.

- d) Echange de l'Axe : Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement du TJ 14, retirez deux URM 0-0-8 et remplacez les par deux URM 0-0-4 non disponibles au départ. Les URM 0-0-8 retirées peuvent être ou non sur la carte.

Note de Conception : Les camions de l'Axe tombèrent en panne en grand nombre à cause des mauvaises routes Soviétiques, une mauvaise maintenance et la durée de la campagne.

2. Soviétique : Dix (trois 0-0-8 et sept 0-0-4), sept sur la carte au départ [voir la Feuille de Placement Soviétique Quatre (verso)].

- i. Pions de Régiments de Substitution de l'Axe : Douze ; un au départ [voir la Feuille de Placement de l'Axe Trois (verso)].

- j. Unités UR/MG : Cinq unités spécifiées sont placées au départ sur leur face expérimentée [voir la Feuille de Placement Soviétique Trois (verso)]. Quinze unités spécifiées sont placées dans la tasse, tirées au sort et placées sur leur face inexpérimentée comme indiqué sur la Feuille de Placement Soviétique Quatre (verso). Les dix huit unités restantes sont maintenant placées dans la tasse vide pour un tirage possible en renforts par l'intermédiaire de la dépense de Points de Remplacements de Type I Soviétiques [voir la Feuille de Placement Soviétique Quatre (verso)].

- k. Réserves de Renforts Spéciales :

1. Réserve de l'Axe : Sept Groupes [voir la Feuille de Placement de l'Axe Quatre (verso)].

2. Réserve Soviétique : Huit Groupes [voir la Feuille de Placement Soviétique Quatre (verso)].

- l. Marqueurs de Ligne Fortifiée Détruite : Huit [voir la Feuille de Placement de l'Axe Trois (verso)].

- m. Marqueurs de Ravitaillement de Secours de l'Axe : Quatre [voir la Feuille de Placement de l'Axe Trois (verso)].

n. Marqueurs Non Ravitaillé de l'Axe : Deux [voir le Feuille de Placement de l'Axe Trois (verso)].

13.4 Limitations Spéciales

a. Capacité Ferroviaire de l'Axe : Le total de chaque Carte n'inclus pas seulement les unités qui commencent le mouvement sur cette carte, mais aussi les unités qui entrent depuis une autre carte ou hors carte.

1. Carte F : Cinq points d'empilement.

2. Carte G : Six points d'empilement.

b. N'importe quelle unité de l'Axe (y compris les Dépôts et les URM) qui utilise le Mouvement Ferroviaire pour entrer dans un hex du bord ouest de la carte G doit dépenser quarante Points de Mouvement Ferroviaire pour le faire.

c. Capacité Ferroviaire Soviétique : Chaque total n'inclus pas seulement les unités qui commencent le mouvement sur la carte, mais aussi les unités qui entrent depuis une autre carte, ou hors carte [voir règle 6.8.3 du Livret de Jeu].

1. Carte F : Six points d'empilement.

2. Carte G : Six points d'empilement. Le Mouvement Ferroviaire Soviétique dans l'est de la Pologne n'est pas autorisé.

d. Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe : Voir la règle 6.8.4 du Livret de Jeu ou la Table de Conversion Ferroviaire sur la Piste des Tours des scénarios 3-6.

Note : *Aucun* hex du bord ouest de la carte G ne peut être converti avant le TJ 4, par contre, la conversion ferroviaire sur la carte G peut provenir des Têtes de Voies de l'Axe déjà sur la carte.

e. Transport Aérien : Voir la Table de Transport Aérien ; le joueur de l'Axe n'a pas de capacité de Transport Aérien avant le TJ 10.

f. Sources de Ravitaillement de l'Axe :

1. Carte F : n'importe quel hex de route principale ou de voie ferrée en Roumanie.

2. Carte G :

a) n'importe quel hex de voie ferrée du bord ouest qui a été converti par l'Axe.

b) l'hex de Route Principale G1027 (à cause de la conversion ferroviaire qui approche). En comptant depuis l'hex G1027 le long de la route principale, le joueur de l'Axe à un réseau routier de 10 hexs du TJ 9 au TJ 11, et un réseau routier de quatorze hexs pour les TJ 12 et 13. Lorsque le marqueur de Tête de Voie [voir Livret de Jeu 13.6a] est placé dans l'hex G1027, le ravitaillement est tracé normalement à partir du TJ 14.

Note : Les unités de l'Axe peuvent tracer le ravitaillement à travers les frontières entre les cartes F & G.

g. Sources de Ravitaillement Soviétiques :

1. Carte F : N'importe quel hex de route principale ou de voie ferrée du bord est et Odessa [voir RSB 6.5.1 et 6.5.4].

2. Carte G : N'importe quel hex de route principale ou de voie ferrée du bord est et Kiev [voir RSB 6.5.1]. De plus sur la carte G : les hexs G3701, G3801, G5001, G6201 et G6701.

h. Points de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe : Voir le Tableau de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe des scénarios 5 & 6. Commencez à vous référer au Tableau au TJ 10 et suivants.

i. Points de Ravitaillement d'Attaque Soviétiques : Voir le Tableau de Points de Ravitaillement d'Attaque des scénarios 5 & 6. Commencez à vous référer au Tableau au TJ 10 et à chaque tour suivant. Au TJ 9 le joueur Soviétique à deux PRA disponibles qui peuvent entrer sur la carte en tant qu'URM ou dépôt pendant la Phase de Mouvement Soviétique.

j. Transport Maritime Soviétique, Flotte et Flottilles de la Mer Noire : Tout s'applique pour ce scénario.

k. Jusqu'au TJ 18 [voir 12.9 Livret de Jeu], toutes les unités de combat terrestres Roumaines peuvent entrer et attaquer à travers les hexs de frontière d'Ukraine, mais ne peuvent pas aller plus loin.

13.5 Préparation Aérienne

Ne déterminez pas la Préparation Aérienne au TJ 9, mais déterminez la normalement à partir du TJ 10.

13.6 Renforts

a. Axe : Voir la Feuille de Placement de l'Axe Quatre (verso).

Note : Le joueur de l'Axe reçoit un marqueur de Tête de Voie à placer dans l'hex G1027 pendant la Phase du Génie du TJ 13. A partir du TJ 14, ce marqueur de Tête de Voie peut être avancé normalement par l'intermédiaire de la dépense de Points de Conversion Ferroviaire.

b. Soviétique : Voir la Feuille de Placement Soviétique Quatre (verso).

13.7 Remplacements

a. Axe : Placez le marqueur de Remplacement d'Infanterie dans la Case Un de la Piste de Remplacement de l'Axe. Des remplacements supplémentaires et leur tour de disponibilité sont indiqués sur la Feuille de Placement de l'Axe Quatre (verso).

b. Soviétique :

1. Consultez la Table de Remplacement des scénarios 5 & 6 et faites un jet de dé pour les remplacements du TJ 10 au TJ 28.

2. Au TJ 9 le joueur Soviétique reçoit automatiquement un jet de dé de remplacement dont le résultat est six. Placez le marqueur de Remplacement de type I sur la case 3. Quatre fortins et un point du NKVD sont disponibles. Le joueur Soviétique à un événement spécial de type R disponible. Si un Groupe de la Réserve de Renforts Spéciale est choisi, payez le coût en PV applicable.

13.8 Situation Spéciale au Départ

Le TJ 9 commence avec la Phase de Mouvement Motorisé Soviétique. Toutes les phases et segments précédents du TJ 9 sont supposés avoir été terminés. Le temps est automatiquement Sec au TJ 9.

13.9 Sortie de Carte de l'Allemand

En exception à la RSB 10.5.7, tous les éléments de trois (pas forcément en pleine forme) Divisions de Panzer ou Motorisée doivent sortir par le bord est des cartes F et G au sud du Dneïpr avant la fin du TJ 21, ou alors le joueur de l'Axe perd 5 PV. Au moins une des trois divisions sorties doit être une Panzer Division. Il coûte un PM pour sortir de la carte pendant n'importe quelle phase de mouvement. Les unités sorties ne tracent plus de ravitaillement, mais si le joueur de l'Axe sors ces divisions, deux URM 0-0-8 doivent être mises de côté pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement du TJ 22 et ne plus être utilisées pour le restant du scénario, ou bien la pénalité de -5 PV s'applique toujours. Les unités sorties ne retournent pas en jeu, ni ne comptent comme des unités détruites. Si les divisions demandées ne sont pas sorties avant la fin du TJ 25 (et que les deux URM ne sont pas retirées au TJ 26) le joueur de l'Axe perd 5 PV supplémentaires.

Note de Conception : Le Groupe d'Armée Sud avait bien trop à faire pour cette mission. Le III Korps S'est néanmoins retiré à l'est pour sécuriser le reste de l'Ukraine, rendant la prise de Kiev et d'Odessa encore plus difficile.

13.10 Garnisons de l'Axe

Comme 12.11, scénario 5.

13.11 Extension de l'Effort Roumain

Comme 12.9, scénario 5.

13.12 Conditions de Victoire

a. Niveau de PV de départ : placez le marqueur de PV sur dix sept.

1. Le joueur de l'Axe a gagné douze PV pour tous les hexs à PV de la carte E plus Proskurov et Berdichev, sept PV pour les réserves de renforts spéciales

Soviétiques, et deux PV pour l'élimination de vingt pas de blindés et d'artillerie.

2. Le joueur de l'Axe a perdu quatre PV pour les Réserves de Renforts spéciales qui sont entrées. Placez le marqueur de Perte de Pas de l'Axe sur la Case Deux de la Piste des Pertes/Remplacements de l'Axe.

b. Niveaux de Victoire : Voir les Tables Supplémentaires des scénarios 3-6.

Epilogue

Avec les Panzers Allemands de nouveau obligés de laisser l'infanterie derrière eux, Kirponos vit une autre opportunité de contre attaque. La 5^e Armée Soviétique attaqua hors de la région fortifiée de Korosten dans le flanc gauche de la 6^e Armée Allemande, encerclant brièvement les 13^e et 14^e Pz Divisions. Pendant ce temps, la 6^e Armée Soviétique lança les chars de trois corps mécanisés l'un après l'autre sur la 11^e Pz Division autour de Berdichev. La Luftwaffe permit de reprendre l'avantage et le 14, les Soviétiques étaient de nouveau en déroute.

Le « corridor Zhitomir » séparait les 5^e et 6^e Armées Soviétiques et fournissait aux Panzers une ouverture sur Kiev. Des éléments de la 13^e Pz. Division arrivèrent sur les défenses extérieures de Kiev en dépit des attaques continues de la 5^e Armée sur le flanc gauche allemand. Pendant que le corridor s'élargissait, les unités motorisées Allemandes menaçaient de percer au sud est. Staline réorganisa son haut commandement pour la région, en établissant la Direction du Sud, commandé par le Maréchal M. S. Budenny. Budenny n'obtint qu'un faible résultat car il n'avait pas de réserves organisées. Les Allemands contrôlaient maintenant la campagne. Rundstedt savait que son adversaire était sur le départ et mis en œuvre une percée profonde pour l'attraper. Ces efforts ont payé deux semaines plus tard lorsqu'un gigantesque encerclement s'est formé à Uman. Les Allemands piégèrent le gros des 6^e et 12^e Armées Soviétiques et une partie de la 18^e Armée, capturant plus de 130000 hommes, 317 chars, et 830 canons.

La poche d'Uman fut une victoire du double enveloppement. Techniquement ce fut une bataille de front inversé

contre un ennemi déjà en retrait, une belle réussite étant donné qu'une seule des ailes était blindée. Néanmoins, beaucoup de troupes Soviétiques se sont échappées de la poche et se sont réorganisées le long du Dneïpr, pour être ensuite rejointes par de nouvelles formations Soviétiques. L'expertise tactique et opérationnelle Allemande triompha, mais l'armée Soviétique prouva qu'elle était trop grande pour être détruite par n'importe quelle bataille ou encerclement.

14.0 Scénario 7 : Rostov

A l'automne 1941, le Groupe d'Armée Sud fit un baroud d'honneur sur la ville de Rostov-sur-le-Don. Souvent appelé « la porte du Caucase », celui qui la tenait détenait les clés de la campagne au sud pour les années à venir. Dans une offensive commencée dans la boue du 5 Novembre 1941, les Allemands prirent Rostov en trois semaines mais ne purent pas la tenir face à la contre offensive Soviétique. Les Soviétiques mentionnent l'Opération Rostov dans leur histoire comme la première opération offensive qui créa des conditions favorables pour que l'Armée Rouge Soviétique reprenne l'offensive à Moscou.

Matériel :

1. Carte R.
2. Piste des Tours et Tables des scénarios 7 & 8.
3. Feuilles de Placement Soviétique et de l'Axe Deux (verso).
4. Unités utilisées : les unités avec une case de couleur de scénario verte ou une icône de scénario en losange.

14.1 Durée du Scénario

Il y a quinze tours de jeu. Assurez vous de bien utiliser la Piste des Tours de Rostov ; les tours de jeu ont été numérotés pour correspondre à ceux trouvés dans le précédent jeu de la série *Typhoon !*, pour qu'il n'y ait pas de confusion du tour de jeu en cours si les joueurs combinent les deux jeux. Chaque tour de jeu est précédé du préfixe T. Commencez au TJ 19 et terminez au TJ 33. Le temps est automatiquement Gel pour le premier tour de jeu.

Note de Conception : La météo ne correspond pas aux tables de *Typhoon !* Comme la région de la bataille était

près de la Mer Noire, le climat était un peu plus clément. Généralement, il y avait le même temps à Moscou qu'à Rostov, mais seulement un peu plus tard.

14.2 Zone de Jeu du Scénario

N'utilisez que la carte R.

14.3 Placement

Le joueur Soviétique se place en premier. Informations de placement supplémentaires :

- a. Marqueurs de Tête de Voie de l'Axe : Aucun.
- b. Marqueurs de Voie Coupée : Quatre (hexs R1053, R1041, R1032 et R1029) avec la flèche pointant vers l'est.
- c. Fortins de l'Axe : Aucun.
- d. Fortins Soviétiques : Neuf ; voir la Feuille de Placement Soviétique pour les localisations. Des fortins Soviétiques supplémentaires peuvent être construits ; voir la Table de Remplacement Soviétique.
- e. Marqueurs de Pertes de l'Axe : Un sur six unités de l'Axe ; voir la Feuille de Placement pour les unités spécifiques.
- f. Marqueurs de Pertes Soviétiques : Aucun.
- g. Pions de Ravitaillement Disponibles : Huit pour l'Axe (3x0-0-8 et 5x0-0-4), dont deux 0-0-8 et deux 0-0-4 au départ ; six pour le Soviétique (2x0-0-8 et 4x0-0-4) dont deux 0-0-8 au départ.
- h. Pions de Régiments de Substitution de l'Axe : Quatre ; un pion supplémentaire entre en jeu en renfort.
- i. Réserves de Renforts Spéciales : La réserve Soviétique contient sept Groupes ; la réserve de l'Axe contient trois Groupes ; voir les Feuilles de Placement.
- j. Relier Rostov à *Typhoon* ! : les informations complètes seront fournies ultérieurement dans un module de campagne sur tout le front de *typhoon* ! Pour l'instant, lors de la liaison des deux jeux, les seuls éléments « interchangeables » sont les Réserves de Renforts

Spéciales. Les réserves à zéro PV d'un jeu introduit dans l'autre compteront comme des réserves à un PV. Toutes les autres réserves avec un coût supérieur à zéro restent inchangées. Les réserves de Rostov peuvent entrer sur les cartes de *Typhoon* par n'importe quel hex autorisé aux réserves de *Typhoon*, et les réserves de *typhoon* peuvent entrer sur la carte R par n'importe quel hex du bord nord ou est autorisé aux réserves de Rostov. Il n'y a pas de changement aux tours d'entrée.

14.4 Limitations Spéciales

- a. Capacité Ferroviaire de l'Axe : Aucune.
- b. Capacité Ferroviaire Soviétique : six points d'empilement par tour de jeu/
- c. Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe : Aucun.
- d. Transport Aérien de l'Axe et Soviétique : Aucun.
- e. Sources de Ravitaillement de l'Axe : Hexs de routes principales R1253, R1653, et R2352 sur le bord sud. Les URM entrent dans ces hexs. L'hex R1340 du bord ouest de la carte fournit aussi du ravitaillement général mais les URM ne peuvent pas entrer par cet hex.
- f. Points de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe : Quatre PRA disponibles en tant qu'URM sur la carte au départ [voir la Feuille de Placement]. Trois PRA sont reçus à chaque tour de jeu (à partir du TJ 19) dans n'importe quel hex de ravitaillement du bord sud, mais seulement deux PRA sont reçus pendant les tours de Neige.
- g. Sources de Ravitaillement Soviétiques : Hexs de route principale ou de voie ferrée des bords est ou nord de la carte R ou le bord sud de l'hex R4053 à R4653 ; ou n'importe quel hex de Rostov.
- h. Points de Ravitaillement d'Attaque Soviétiques : Deux PRA sont disponibles en tant qu'URM au départ sur la carte [voir la Feuille de Placement]. Un PRA est reçu du TJ 19 au TJ24 ; ensuite deux PRA à partir du TJ 25. A chaque tour où un résultat « S » se produit sur la Table

de Remplacement Soviétique il est possible de recevoir un PRA supplémentaire.

- i. La RSB 20.2.6b ne s'applique pas au QG de la 56^e Armée. Ce QG ne peut revenir au statut opérationnel qu'en réussissant un test de récupération.

14.5 Préparation Aérienne

Résolvez la préparation aérienne à chaque tour de jeu.

- a. Ajoutez un au jet de dé Soviétique dans tous les cas à tous les tours de jeu où au moins une unité de combat terrestre de l'Axe occupe ou est adjacent à l'hex R4049.
- b. Ajoutez deux au jet de dé de l'Axe à chaque tour de jeu pour l'unité aérienne « Ju87 ».
- c. Ajoutez un au jet de dé Soviétique à chaque tour de jeu pour l'unité aérienne « TB-3 ».

14.6 Renforts/Remplacements

- a. Les renforts de l'Axe arrivent dans les localisations indiquées sur la Feuille de Placement du scénario. Les Pions de Ravitaillement de l'Axe arrivent tous par n'importe quel hex source de ravitaillement du bord sud.
- b. Les Pions de Ravitaillement Soviétiques et la plupart des renforts arrivent par n'importe quel hex des bords nord, est ou sud.
 1. Le bord nord va de l'hex R1928 à l'hex R4828.
 2. Le bord sud va de l'hex R4053 à l'hex R5653.
 3. Le bord est est le bord de la carte en entier.
- c. Les localisations d'arrivée Soviétiques sont indiquées sur la Feuille de Placement du scénario. Les Pions Ravitaillement peuvent aussi être placés dans n'importe quel hex de ville majeure.
- d. Un Groupe Soviétique (Les 26 et 27^e Divisions de Cavalerie) arrive par le bord nord de R1028 à R1928.
- e. Les remplacements Soviétiques peuvent être reçus à partir du TJ 19,

par la Table de Remplacement Soviétique.

14.7 Règles Spéciales

14.7.1 Transport Naval Soviétique : Permis. Voir la Règle 6.7 du Livret de Jeu.

- a. Le transport naval n'est pas permis entre Rostov et Taganrog si une unité ennemie occupe Azov.
- b. A partir du TJ 30, le Mer d'Azov est fermée au Transport Naval Soviétique.

14.7.2 Attaques Obligatoires Soviétiques : Ne regardez pas les résultats avant le TJ 20.

14.7.3 Les résultats Fortins sur la Table de Remplacement Soviétique avec un « E » incluent également Voroshilovgrad comme ville majeure pour cette règle (seule).

14.7.4 Le QG Non-Op de la 56^e Armée ne peut pas bouger avant d'avoir récupéré son statut opérationnel, ou avant le TJ 23 (selon ce qui se produit en premier).

14.7.5 La 116^e Division de Cavalerie Cosaque n'observe pas les restrictions de placement et de mouvement de la RSB 22.10.3 (Milice).

14.8 Plans de Victoire de l'Axe

Souvent pendant la campagne, les ordres de Berlin devaient changer les objectifs à atteindre pour les armées de l'Axe sur le terrain. Les commandants qui auraient pu émettre des objections étaient eux mêmes dans l'incertitude quant aux objectifs à remplir. Malheureusement pour l'Allemagne, Le Plan Hitler était souvent prioritaire.

- a. A tout moment au cours du scénario, un ou deux Plans de Victoire seront en application. Le plan de victoire en application détermine la colonne à utiliser sur la Table des Points de Victoire, et ainsi le nombre de points à gagner. Ignorez les autres colonnes. Le joueur de l'Axe commence le jeu avec le Plan Compromis. Au cours du jeu, ce plan peut passer au Plan Hitler par la Table de Plan de Victoire.
- b. Au TJ 27 le joueur de l'Axe détermine si il y aura un changement du Plan de Victoire.

Pendant que le joueur Soviétique observe, il lance un dé et consulte la Table de Plan de Victoire. Soit il continuera avec le Plan Compromis, soit il passera au Plan Hitler.

- c. Plan Compromis. Le 6 Septembre 1941, Hitler ordonna la directive 35 qui demandait de reprendre « l'avance sur Moscou », mais incluait la destruction des fronts Soviétiques sud ouest et sud et la continuation de l'avance vers Rostov. Le plan était réellement un compromis d'idées divergentes. Le jeu commence avec ce Plan.
- d. Plan Hitler. Avec les grands succès dans toutes les régions de l'offensive « Typhon » à ses débuts, le Haut Commandement Allemand demandait encore plus d'objectifs divergents. Personne n'insistait plus qu'Hitler qui recommençait son rêve d'une solution militaire complète à l'Est. Il renouvela sa demande d'objectifs impossibles bien à l'est de Moscou et Rostov, généralement la ligne Vologda-Gorki-Stalingrad-Maikop (tous bien au delà du bord de la carte). Finalement, le Plan Hitler fut le Plan officiel mais il était devenu militairement impossible. Effets spéciaux du Plan Hitler :

1. Le joueur Allemand peut construire des fortins au début du tour de jeu où le Plan Hitler s'applique, même si il est ensuite annulé. Un seul fortin peut être commencé par tour de jeu. Une unité du génie est nécessaire pour construire ce fortin.

2. Ordre de ne Pas Retraiter. Ceci s'applique automatiquement aux unités Allemands dans toutes les situations de combat défensif où le rapport de force initial (avant la réaction) est de 5-1 ou moins. Utilisez les Marqueurs Pas de Retraite. Ceci ne s'applique pas aux autres nationalités de l'Axe à moins d'être empilées avec des unités Allemandes. Le joueur Soviétique doit maintenant annoncer son rapport de force initial pour tous ses combats avant la phase de réaction de l'Axe. Aussi, une unité ne peut pas quitter un fortin ami pendant la Phase de Mouvement, Mouvement Motorisé, ou Phase de Réaction amie, à moins qu'en y restant, elle ne viole les limites

d'empilement. Elle peut, par contre, terminer n'importe quelle phase sur un autre fortin ami non détruit.

Note : Une unité Allemande peut « retraiter », en un sens, en bondissant d'un fortin à l'autre.

3. Le joueur de l'Axe gagne 2 PV si à tout moment après que le Plan Hitler soit appliqué il déplace n'importe quelle unité SS dans un hex de Rostov pendant au moins une phase de jeu. Ces PV ne sont pas gagnés si le joueur de l'Axe est capable de gagner des PV pour les hexs de Rostov à la fin de la partie.

Note de Conception : Essentiellement, ceci représente une victoire de propagande. Nous vous incitons grandement à jouer l'Axe selon les Ordres d'Hitler.

- e. Annulation du Plan Hitler : Une fois le Plan Hitler en application, le joueur de l'Axe peut l'annuler et revenir au Plan Compromis. Il peut le faire à n'importe quel tour de jeu à partir du TJ 28 en dépensant 5 PV. Il ne peut plus ensuite revenir au Plan Hitler. L'annulation signifie que le Tableau de PV du Plan Compromis est utilisé.

Note de Conception : Nous ne voulons pas que les joueurs soient bloqués avec des conditions de victoire impossibles à atteindre bien que leur contrepartie historique, von Rundstedt, était dans une telle situation. Il a choisit de désobéir aux ordres d'Hitler et en paya rapidement le prix en perdant sa position de commandement ; ainsi, le lourd coût en PV représente ce choix dans le jeu.

14.9 Conditions de Victoire

14.9.1 Si le joueur Soviétique fait sortir quatre unités de combat par le bord ouest de la carte R entre les hexs R1044 à R1053, il gagne automatiquement et immédiatement la partie, quel que soit le total de PV.

Note de Conception : Nous doutons que ceci se produise jamais mais ça empêche une solution de jeu « sage ». Ceci reflète aussi comment les Russes sont entrés dans les régions arrière de l'Axe, les forces de l'Axe en Crimée seraient menacées et l'offensive contre Rostov devrait probablement être annulée pour traiter avec cette menace.

14.9.2 Il n'y a pas de besoin de garnisons de l'Axe pour ce scénario.

14.9.3 Gagnez des PV pour les pas éliminés, pour les localisations contrôlées, et pour certaines actions entreprises par les deux joueurs. Les PV pour les localisations contrôlées sont gagnés en accord avec le plan de victoire en application [voir Tableau des Points de Victoire du scénario 7].

14.9.4 Niveaux de Victoire : Voir la Piste des Tours des scénarios 7-8 et la Feuille de Tables et Tableaux.

Epilogue

Du 29 Septembre au 16 Novembre, le 1^{er} Pz. Groupe infligea plus de 160000 pertes à 541000 défenseurs Soviétiques et détruisirent ou capturèrent 101 chars et 3646 canons. Dans tous les cas, les Soviétiques avaient été battus mais ils avaient toujours une force effective qui gênait l'effort initial de la prise de Rostov par un encerclement en passant par Shakty et Novochoerkassk. Le commandement Allemand regroupait ses force pour une seule percée sur Rostov par la route la plus courte. Le 17 Novembre, une attaque du III^e Pz. Corps concentrée sur un étroit secteur su front avec un soutien d'artillerie commença. Ils percèrent en deux jours. Le 20, les premiers Allemands entraient à Rostov et avant la fin de la semaine suivante, la ville était sécurisée.

Pendant ce temps, les Soviétiques s'étaient aussi regroupés, se concentrant sur le flanc gauche faiblement tenu de l'Armée de Panzers. Les 9^e et 37^e Armées Soviétiques avançaient avec succès puis s'arrêtaient momentanément sur la Rivière Tuzlov. Cette avance créa une menace considérable aux forces Allemandes qui tenaient toujours autour de Rostov en subissant des attaques d'à peu près toutes les directions. Le 28, Rundstedt ordonna un retrait de Rostov. Hitler annula cet ordre le 30. Rundstedt renonça à son commandement. Hitler accepta et nomma le Field Marshal Walter von Reichenau à sa place. Reichenau, par contre, ne pouvait rien faire pour changer la situation générale et donc la 1^{ère} Armée de Panzers recommença sa retraite.

L'annulation des Ordres d'Hitler (-5 PV), coûta aux Allemands la bataille mais préserva son armée. Ils tenaient toujours des localisations valant 14 PV et les Soviétiques durent fortement

piocher dans leurs Réserves de Renforts, perdant ainsi 5 PV, pour un total net de 14 PV. Les Soviétiques subirent plus de 33000 pertes et perdirent 42 chars pendant la phase de contre attaque de l'opération Rostov (pas suffisamment pour compter en PV dans ce scénario). De même, les pertes Allemandes n'ont causé aucune perte de PV. Les Soviétiques ont obtenu une victoire mineure.

15.0 Scénario 8 : Contre Attaque

Ce scénario démontre comment attaquent les pions Soviétiques, donc les joueurs inexpérimentés devraient essayer ce scénario peu après celui d'apprentissage. Les unités Soviétiques sont placées initialement comme la position d'attaque historique pour la recapture de Rostov, une tâche qui a commencé le 27 Novembre 1941. L'attaque Soviétique fut menée simultanément à peu près sur tous les fronts en espérant submerger les défenseurs et, en général, ce plan a fonctionné, en dépit du nombre de pertes subies pour la traversée du Don. Après de viciieux combats de rue le 28, les Allemands se sont retirés.

Matériel :

1. Carte R.
2. Les Feuilles de Placement Soviétique et de l'Axe Un (recto).
3. Unités utilisées : référez vous aux Feuilles de Placement.

15.1 Durée du Scénario

Il y a trois tours de jeu. Commencez par le Segment du Joueur Soviétique du TJ 30 (pas de Segment du Joueur de l'Axe) et terminez à la fin du TJ 32. Le temps est automatiquement Gel pour le TJ 30.

15.2 Zone de Jeu du Scénario

N'utilisez que la Carte R à l'est de la colonne 3500 et au sud de la Rivière Tuslov et au sud des hexs finissant en xx45 à l'est de Novochoerkassk.

15.3 Placement

Le joueur de l'Axe se place en premier. Informations de placement supplémentaires :

- a. Il n'y a pas de marqueurs de Tête de Voie ou de Voie Coupée, ni de marqueurs de Pertes de Pas, ou de fortifications.
- b. Pions de ravitaillement disponibles : Aucun ; le Ravitaillement d'Attaque est ignoré dans ce scénario.
- c. Pions de Régiment de Substitution de l'Axe Disponibles : Un.

15.4 Limitations Spéciales

- a. Capacité Ferroviaire Soviétique et de l'Axe : Aucune.
- b. Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe : Aucun.
- c. Transport Aérien de l'Axe et Soviétique : Aucun.
- d. Sources de Ravitaillement : Non applicable à aucun camp. N'utilisez pas les effets du ravitaillement général pour les unités Soviétiques. Au TJ 30 toutes les unités de l'Axe ont du ravitaillement de secours. Aux TJ 31 et 32 toutes les unités de l'Axe sont Non Ravitaillées.

15.5 Préparation Aérienne

Ne résolvez pas la préparation aérienne au TJ 30.

15.6 Renforts / Remplacements

Il n'y a ni renforts ni remplacements pour aucun camp dans ce scénario. Aucun camp n'a de réserves de renforts spéciales.

15.7 Conditions de Victoire

Utilisez la Table de PV du scénario 7 et ajoutez les localisations suivantes (à appliquer uniquement à ce scénario) :

Bolshiy Sally (3847)	1 PV
Sultan Sally (3748)	1 PV

Niveau de Victoire	Nombre de PV
Opérationnelle Axe	6+
Marginale Axe	5
Marginale Soviétique	4
Opérationnelle Soviétique	3-

16.0 Exemples de Jeu

16.1 Exemples de Missions Aériennes

Note : Le nombre maximum d'unités aériennes qu'un joueur peut assigner à

une mission (Interdiction ou SAR) est trois.

Exemple 1 : Interdiction

N'importe quel hex de la carte peut être un hex de mission pour une mission d'Interdiction. Pendant la Phase d'Interdiction de l'Axe, le joueur de l'Axe déclare une mission d'Interdiction contre un hex de la carte contenant un QG Soviétique. Le joueur de l'Axe prend une unité de BF109F (chasseur), un JU87B (bombardier) et un JU88 (bombardier) de la Zone Prête de la Feuille Aérienne et les place face cachée dans l'hex de mission.

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

Clarification : En Combat Aérien, toutes les unités aériennes sont soit en mission, soit en tir. Les bombardiers (unités aériennes de type B) sont facile à classer. Elles sont toujours des unités en mission. Leur Valeur de Combat Aérien est utilisée en défense uniquement. Elles ne tirent jamais en Combat Aérien. Beaucoup de chasseurs (unités aériennes de type F) ont les deux capacités, et possèdent une Valeur de SAR et d'Interdiction ainsi qu'une Valeur de Combat Aérien (VCA). Lorsque des chasseurs avec la double capacité sont présente dans un Combat Aérien, le possesseur des unités doit immédiatement et définitivement déclarer si ce sont des unités en mission (accomplissant un SAR ou une Interdiction avec ces valeurs et utilisant leur VCA en défense) ou en tir (utilisant leur VCA pour tirer sur les unités adverses).

Le joueur de l'Axe révèle maintenant ses trois unités aériennes. Comme le BF109 a les deux capacités, le joueur de l'Axe annonce qu'il agira en chasseur (tir) pour ce Combat Aérien.

Le joueur de l'Axe lance un dé et consulte la Table d'Initiative Aérienne. Le résultat « 1 » indique « Initiative de l'Axe, Avantage Tactique Local ». L'initiative de l'Axe permet au joueur de l'Axe, dans certaines limites, de structurer l'opposition à ses unités aériennes pour la résolution du Combat Aérien. L'Avantage Tactique Local ne

s'applique qu'à un éventuel second round de Combat Aérien, et sera expliqué plus loin. Les unités adverses qui tirent doivent être opposées les unes aux autres, donc le joueur de l'Axe alloue un de ses BF109 contre un des MIG-3. Le joueur de l'Axe doit maintenant allouer une des unités en mission contre le MIG-3 restant parce qu'il ne lui reste plus d'unités en tir. Comme il a le choix de l'unité en mission à utiliser, il choisit le JU88 avec sa VCA de 3 au lieu du JU87 avec une VCA de 1. Le JU88 sera beaucoup plus dur à endommager ou à faire abandonner pour le MIG-3. Si le joueur Soviétique avait eu l'initiative, le JU87 qui est plus faible aurait été choisi.

Toutes les unités tirent simultanément dans un Combat Aérien. Les unités en mission ne tirent pas – elles se défendent simplement avec leur VCA. Le joueur Soviétique tire sur le JU88 avec son MIG-3, dans la colonne -1 de la Table de Combat Aérien VCA du MIG-4 de 2 moins la VCA du JU88 de 3). Il obtient un 6, donc pas d'effet.

Maintenant les deux joueurs tirent dans l'engagement BF-109 contre MIG-3. Le joueur Allemand tire dans la colonne +2 (VCA du BF109 de 4 moins la VCA du MIG-3 de 2) et le joueur Soviétique tire dans la colonne -2. Le joueur de l'Axe obtient un 5, ce qui endommage le MIG-3. Le joueur Soviétique obtient un 3, qui n'a aucun effet. Le MIG-3 retourne dans la Zone Endommagée. Le BF-109 reste pour le second round grâce à l'initiative locale de l'Axe.

Dans la plupart des cas, le Combat Aérien serait maintenant terminé. Par contre, comme le joueur de l'Axe a reçu un résultat Initiative Tactique Locale, toute unité aérienne de l'Axe en tir non engagée peut choisir une nouvelle cible et tirer de nouveau. La seule unité de l'Axe qui peut tirer, le BF109, est non engagé (son adversaire, le MIG-3 du premier round est retourné dans la Zone Endommagée Soviétique). La seule unité Soviétique qui reste est l'autre MIG-3, donc elle devient l'unité cible. Le joueur de l'Axe tire de nouveau dans la colonne +2, lance le dé et obtient un 3, qui donne un résultat « détruit ». Le MIG-3 est immédiatement envoyé dans la Zone Détruite Soviétique. Comme c'était la cible dans une situation d'Initiative Tactique Locale, elle ne pouvait pas tirer en retour.

Le Combat Aérien est terminé. Toutes les unités en tir restantes (dans ce cas, le BF-109) retournent dans leurs Zones Mission Accomplie respectives. Le JU-87 et le JU-88 continuent la mission d'Interdiction.

Le joueur Soviétique est capable de faire un tir AA parce qu'un QG occupe l'hex de mission (il aurait aussi pu occuper un des six hexs adjacents à l'hex de mission). Le QG donne un +1 MJD à chaque jet de dé AA Soviétique.

Le Soviétique tire d'abord sur le JU-88. Le dé donne 8 (modifié en 9 grâce au MJD du QG), et obtient un résultat abandon. Le JU-88 est immédiatement placé dans la Zone Mission Accomplie de l'Axe. Le jet de dé suivant contre le JU-87 donne un 5, mais cette fois, le MJD est annulé par le MJD de -1 du JU-87 contre les tirs AA. Le résultat final reste « 5 », ce qui ne donne aucun effet. Le JU-87 reste en mission dans l'hex après le Combat Aérien et le tir AA, donc il exécute automatiquement sa mission. Le joueur de l'Axe reçoit un niveau d'Interdiction dans l'hex de mission pour chaque point de Valeur d'Interdiction (jusqu'à un maximum de 2 niveaux). Le JU-87 a une Valeur d'Interdiction de 2, donc le joueur de l'Axe place un marqueur d'Interdiction de niveau 2 dans l'hex de mission et place le JU-87 dans la Zone Mission Accomplie. La mission aérienne est terminée. Le marqueur d'interdiction reste dans l'hex jusqu'à ce qu'il soit retiré lors de l'Interphase de Changement de Tour. Jusqu'à ce qu'il soit retiré, l'hex de mission et les six hexs adjacents deviennent une Zone d'Interdiction affectant le joueur Soviétique (pour une liste complète des effets de l'Interdiction, référez vous à la section Aérienne des Aides de Jeu).

Exemple 2 : SAR

Situation : Le joueur de l'Axe a déclaré une attaque contre un hex contenant plusieurs unités Soviétiques, dont deux sont des unités AA. Un marqueur d'attaque déclarée a été placé dans l'hex. Au début de la Phase de Combat de l'Axe, le joueur de l'Axe alloue toutes les missions de SAR qu'il désire faire, et l'une d'entre elle est allouée à cette attaque. Contrairement à l'interdiction, les seuls hexs de missions autorisés pour le SAR sont des hexs contenant des marqueurs d'Attaque Déclarée. Le joueur de l'Axe alloue un de ses BF-109 de la Zone Prête ainsi qu'un JU-87, et les place face cachée dans l'hex de mission. Une

fois que l'attaquant (dans ce cas le joueur de l'Axe) à alloué ses missions de SAR, le défenseur alloue aussi ses missions de SAR dans les hexs contenant des marqueurs d'Attaque Déclarée. Le joueur Soviétique alloue deux chasseurs MIG-3 et un bombardier SU-2 de sa Zone Prête en mission dans l'hex de l'exemple, et place ses unités face visible dans l'hex sur la carte.

Comme les deux joueurs ont des unités en mission dans le même hex, il y a un Combat Aérien :

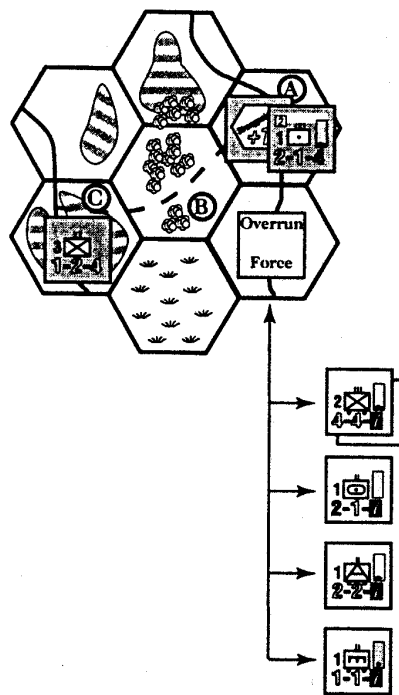
1. Le joueur de l'Axe n'a pas à déclarer que son BF-109 tire – il le fait automatiquement car sa valeur de SAR est de zéro.
2. Le joueur de l'Axe vérifie l'Initiative en lançant un dé et en consultant la Table d'Initiative Aérienne. Le dé donne un 6, ce qui indique que toutes les unités qui tirent retournent dans leurs Zones Mission Accomplie respectives. Le reste de la procédure de Combat Aérien est passé.

Les unités en mission des deux joueurs doivent maintenant subir le tir AA, comme les deux joueurs ont des unités de combat terrestres qualifiées pour le tir AA dans l'hex de mission ou les hexs adjacents.

Le joueur de l'Axe obtient un 3 sans MJD ce qui donne un résultat Pas d'Effet. L'unité Soviétique SU-2 reste dans l'hex de mission. Le joueur Soviétique obtient un 10, modifié par un +2 MJD (les deux unités AA donnent chacune un MJD de +1), ce qui donne un résultat Endommagé après avoir appliqué le MJD de -1 du Stuka. Le Stuka est retiré de la carte et placé dans la Zone Endommagée de l'Axe.

Le SU-2 fait maintenant contribuer automatiquement sa valeur de SAR à l'Attaque Déclarée, pour un MJD de +1. Le SU-2 retourne dans la Zone Mission Accomplie. Placez un marqueur numérique un dans l'hex si vous le souhaitez.

16.2 Exemple de Débordement



Situation : C'est la Phase de Mouvement de l'Axe. Le temps pour le tour est Sec. Le joueur de l'Axe décide de déborder la brigade d'artillerie dans l'hex A avec la force de débordement indiquée dans l'illustration (toutes les unités Motorisées Allemandes commencent la Phase de Mouvement Motorisé empilées dans l'hex adjacent à l'hex A, donc elles peuvent toutes bouger dans la même pile de Débordement).

Comme l'unité d'artillerie est empilée avec un fortin, le joueur de l'Axe doit obtenir un rapport de 12-1 pour pouvoir déborder. La force de l'Axe a 13 points d'attaque. L'unité Soviétique (étant une unité d'artillerie seule en situation de Débordement) se défend avec sa force de défense de un. Avec un rapport de 13-1, la force de l'Axe remplit une des deux conditions pour déborder un hex de fortification. Elle remplit la deuxième parce qu'une unité du génie motorisé fait partie de la pile en Débordement.

Le joueur de l'Axe se réfère maintenant à la Table de Débordement, lance le dé et obtient un 6. Le joueur de l'Axe applique les MJD suivants :

1. MJD de Rapport de Force : ce MJD est de -2 car le rapport est de 13-1 (dépasser 10-1 donne -2, mais pas tout à fait 14-1 qui donne -3).
2. MJD de Condition du Défenseur : Il y a un -1 MJD car toutes les unités débordées (une seule unité dans ce cas) sont des unités d'artillerie.

3. MJD du Terrain : Il y a un +2 MJD pour le Fortin dans l'hex du Débordement.

Le MJD net est -1 (-2, -1 et +2), donc le dé modifié donne cinq. Ce résultat tombe dans la gamme 3-7 de la Table de Débordement, ce qui donne un Succès. L'unité Soviétique n'a pas à perdre de pas, mais le joueur de l'Axe place un marqueur Débordé sur l'unité et il la fait retraiter de deux hexs. La pile de l'Axe en Débordement peut maintenant avancer dans l'hex libéré, en ayant dépensé deux PM et demi (un PM pour la tentative de Débordement, un demi PM pour entrer dans l'hex par une route principale plus un PM pour entrer dans un hex avec un Fortin). L'unité Soviétique dans l'hex débordé n'exerce pas de ZDC, mais même si une ZDC Soviétique avait été exercée, il n'y aurait pas eu de coût en PM à payer parce que la Pile en Débordement a commencé son mouvement dans un hex adjacent à l'hex débordé. Le joueur de l'Axe laisse l'unité du Génie et le bataillon de Flak dans l'hex A. L'unité du Génie est laissée sur place pour détruire le fortin pendant la Phase du Génie suivante. Le bataillon de Flak est laissé pour protéger le Génie.

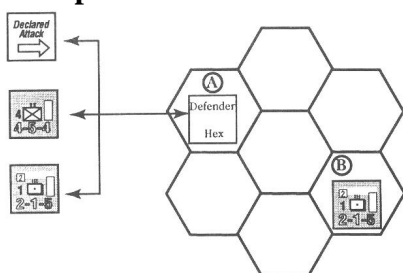
La pile en Débordement diminuée continue de bouger, et entre dans l'hex B par une route mineure au coût de un PM pour entrer dans un hex de terrain non clair sur route mineure plus un PM pour entrer dans la ZDC de l'unité Soviétique dans l'hex C (pour un total de quatre PM et demi dépensés depuis le début). Le joueur de l'Axe détermine si un débordement de l'hex C est possible. Le coût en PM pour déborder l'hex C serait de un PM pour le débordement plus un PM pour entrer dans l'hex C (un hex de terrain non clair) par une route mineure. Ajouter ces deux PM donnerait un total de six PM et demi. Toutes les unités de l'Axe ont une CM de sept – suffisamment pour payer le coût du débordement. La pile en Débordement à dix points d'attaque – le minimum pour atteindre le rapport de 5-1 pour un débordement « Allemand uniquement » contre la division Soviétique réduite avec deux points de force. Le dé de débordement est lancé, et un 8 est obtenu. Cette fois le MJD est défavorable au joueur de l'Axe. Il y a un +2 MJD pour le rapport de 5-1 et un autre +2 pour la colline dans l'hex C. Le dé modifié donne 11. Bien que le MJD total soit +4, le MJD maximum de Débordement est +3/-3. Non seulement le débordement échoue,

mais la pile doit aussi perdre un pas. Le mouvement de débordement cesse. La seule option restant au joueur de l'Axe pour occuper l'hex C est de déclarer une attaque contre cet hex à la fin de la Phase de Mouvement après avoir éventuellement amené plus d'unités adjacentes à l'hex C et en amenant de l'artillerie de soutien à portée.

Note : Au début de cet exemple, le joueur de l'Axe avait une autre option de Débordement disponible. Comme l'unité Soviétique dans l'hex A n'a pas de ZDC, la pile en Débordement pouvait bouger dans l'hex B et déclarer un Débordement contre la division réduite dans l'hex C. Bien que la pile en Débordement se serait trouvée dans un hex adjacent à deux unités Soviétiques, elle n'aurait été dans la ZDC que de l'unité débordée, donc le Débordement aurait été permis. Le coût pour bouger dans l'hex B est de quatre PM (un PM pour la ZDC Soviétique, un PM pour entrer dans l'hex sans utiliser la route et deux PM pour les bois se trouvant dans l'hex). Le coût en PM du débordement est de nouveau deux PM. Le débordement aurait été fait à 6-1, annulant le MJD de 5-1. Le Débordement peut toujours échouer, mais les chances de perdre un pas sont moindres. L'échange est qu'il ne reste pas suffisamment de PM pour débordé aussi l'unité dans l'hex A même si celui dans l'hex C réussit.

16.3 Soutien d'Artillerie Soviétique

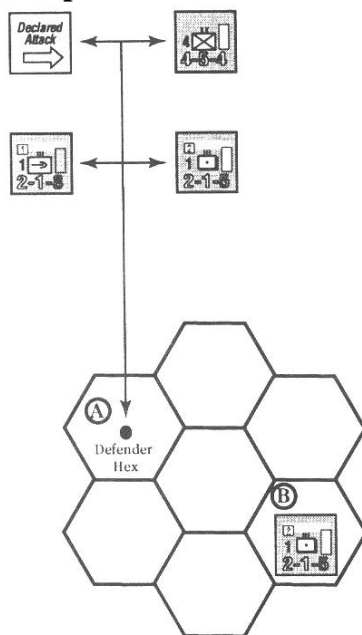
Exemple Un



Normalement une seule unité d'artillerie Soviétique qualifiée peut faire contribuer sa force de soutien à une attaque déclarée (en défense ou en attaque). Dans cet exemple les Soviétiques sont en défense, et soit l'artillerie dans l'hex A (l'hex de défense), soit l'artillerie dans l'hex B pourrait apporter sa force de soutien à la défense, mais pas les deux. Pour maximiser sa force de défense, le joueur Soviétique utiliserait sûrement la force de défense de l'unité d'artillerie dans l'hex A et ferait contribuer la force de soutien de l'unité dans l'hex B.

Les exemples deux et trois illustrent les deux conditions où plus d'une unité d'artillerie est autorisé à faire contribuer sa force de soutien.

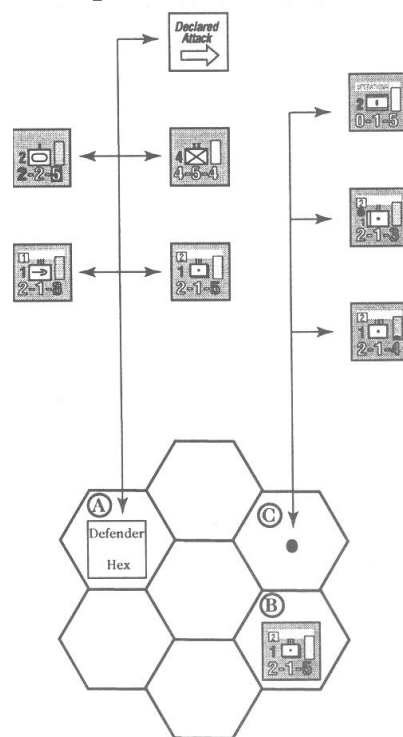
Exemple Deux



En défense, si deux unités d'artillerie Soviétiques ou plus occupent un hex de défense, chacune de ces unités peut faire contribuer sa force de soutien aux défenseurs de l'hex. Dans cet exemple, le joueur Soviétique choisira probablement d'utiliser la force de soutien des deux unités d'artillerie dans l'hex A (l'hex du défenseur). Il a aussi le choix d'utiliser la force de défense d'une unité d'artillerie et la force de soutien de l'autre unité dans l'hex A, ou d'utiliser la force de défense des deux unités d'artillerie de l'hex A et d'utiliser la force de soutien de l'unité d'artillerie dans l'hex B. Ce que le joueur Soviétique ne peut pas faire c'est d'utiliser la force de soutien d'artillerie de l'hex B si une des deux unités d'artillerie de l'hex A utilise sa force de soutien.

Note : Si un hex en défense est dans le rayon de Commandement d'un QG Non Op, une seule unité d'artillerie peut apporter sa force de soutien, quel que soit le nombre d'unités d'artillerie occupant l'hex.

Exemple Trois



Une autre façon d'apporter du soutien d'artillerie avec plusieurs unités est d'être empilé avec un QG opérationnel à portée. Dans cet exemple, le joueur Soviétique pourrait avoir quatre unités d'artillerie (le maximum) apportant leur soutien à l'hex A. Il y a deux unités d'artillerie dans l'hex du défenseur qui peuvent apporter leurs facteurs de soutien [référez vous à l'exemple deux], plus les deux unités d'artillerie empilées avec le QG Opérationnel dans l'hex C. Théoriquement, jusqu'à quatre unités d'artillerie peuvent être empilées dans l'hex C et apporter leur soutien à une attaque déclarée (en attaque ou en défense). Comme dans l'exemple deux, l'unité d'artillerie dans l'hex B ne peut pas apporter son soutien si une des unités d'artillerie de l'hex A ou C apportent leur soutien.

Note Un : Si l'hex du défenseur était dans le Rayon de Commandement d'un QG Non Op, une seule des cinq unités d'artillerie présente dans cet exemple aurait pu apporter son soutien.

Note Deux : L'Interdiction Aérienne de l'Axe peut réduire le nombre d'unités d'artillerie empilées avec un QG pouvant apporter leur soutien de un pour chaque niveau d'Interdiction. Dans cet exemple, un marqueur d'Interdiction de niveau 1 dans l'hex C ne permettrait qu'à une seule des deux unités d'artillerie d'apporter son soutien. Si l'hex C contenait un marqueur de niveau 2, aucune unité de cet hex ne pourrait apporter son soutien [référez vous aux Effets de l'Interdiction sur les Aides de Jeu].

Note Trois : La force de soutien disponibles de huit (chacune des quatre unités d'artillerie qualifiée à une force de soutien de deux) dépasse la force de défense de sept (la division avec une défense de 5 et la brigade avec une force de 2) dans l'hex du défenseur. Le joueur Soviétique peut utiliser les quatre unités en soutien mais avec seulement sept points de force, ou peut soutenir avec trois des autres unités (six points de soutien), et utiliser la force de défense d'une des deux unités d'artillerie dans l'hex du défenseur.

17.0 Section du Concepteur

17.1 Abréviations des Unités

Axe

Bers. Bersaglieri. (Italien) tireurs d'élite ; largement reconnues comme de bonnes troupes. Cette unité fait en fait partie du 3^e Celere mais opérait souvent indépendamment. Elle était complètement motorisée et comprenait deux compagnies de motards.

CCNN. Camicie. (Chemises Noires). Partie de la Milice Faciste (Italienne), cette unité était la 63^e Légion « Tagliamento ». Elle était conçue pour l'assaut

Celere. (Mobile). La 3^e Division Celere « Principe Amedeo Duca d'Aosta » (Italienne) ; comprend deux régiments de Cavalerie.

FJ. Fallschirmjager (parachute). Vétérans de Hollande et de Crète, ces troupes étaient l'élite des forces armées Allemandes.

Fort. Forteresse

Gd. Garde. Cette unité Roumaine avait un bon esprit de combat.

Geb. Gebirgsjager (montagne). Ces troupes étaient entraînées et équipées pour le combat en terrain montagneux. Elles étaient bien entraînées et mobiles mais il y en avait peu de disponibles et chaque division n'en avait que deux régiments.

Gran. Graniceri (Gardes Frontière). Cette division Roumaine contenait la plus grande réserve de puissance humaine de l'Armée Roumaine.

Le. Leicht (Légère). Cette division n'avait que deux régiments au lieu des

trois habituels pour plus de mobilité, mais elles finirent par servir comme des Divisions d'Infanterie normales.

Lehr. Lehr. (Démonstration).

M. Motorisé. (Division). En 1942, le titre devait passer à Panzer-Grenadier.

MG. Machinegewehr (Mitrailleuse).

Pasubio 9^e Division d'Infanterie « Pasubio » (Italienne).

Pz. Panzer (Division).

Rgt GG. Régiment Général Goering. Bien armé et brillant : entre le 22 Juin et le 15 Juillet il descendit 92 avions et détruisit 193 chars et 22 bunkers. Le régiment comprenait un bataillon d'infanterie motorisé. Vers fin 1942, il s'étendit en division.

Sich. Sicherung (Unité de Sécurité). De telles unités contenaient beaucoup de personnel trop âgé ou infirme.

Slovak. Slovaques.

SS. Schutzstaffel (lit : « Groupe de Protection »). La plupart de ces unités appartenaient à la branche Waffen (combat) des SS. Les 8^e et 10^e régiments SS étient les formations de gardes de camps de concentration Totenkopf (Tête de Mort) organisées pour l'action sur le terrain.

SSLAH. SS Leibstandarte Adolphe Hitler. L'élite parmi les SS. Toujours de la taille d'une brigade, elle était organisée en quatre grand bataillons d'infanterie motorisé bien armés avec des unités plus petites rattachées. La plupart du personnel était vétéran.

SSW. SS Wiking. Cette division motorisée contenait trois régiments : Ger = Germania ; NL = Nordland ; WL = Westland. Ces régiments contenaient beaucoup de volontaires de Norvège, du Danemark, et de Hollande ; tous biens armés et équipés. Ce fut une division efficace et bien considérée.

Torino. 52^e Division d'Infanterie « Torino » (Italienne).

Ukr. Nationalistes Ukrainiens. Deux bataillons furent rapidement levés pour la libération et la défense de l'Ukraine. C'étaient les bataillons Nachtigal (N) et Roland (R). Les deux se sont ensuite agrandis en régiments.

Soviétique

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

Armée. Le QG d'armée d'une unité composite assignée directement au QG de commandement d'armée.

B. Bis. Cette division porte la même identité qu'une division de fusilier bien plus au nord (près de Vyazma). Ce n'était pas la même formation.

BSF. Mer Noire. Cette désignation des trois régiments navals est utilisée dans le jeu pour les distinguer des autres régiments navals qu'on trouve sur d'autres fronts.

B-NKVD. Un regroupement temporaire d'unités de Garde Frontière motorisées.

Cossack. La 116^e Division de Cavalerie était formée de Volontaires Cosaques de Don. Elle fut d'abord connue sous le nom de Division de Cavalerie de « Milice » et ne reçut que plus tard sa désignation numérique. Pour les Allemands, tous les cavaliers Soviétiques étaient des « Cosaques ».

Flot. Flottille.
BSF = Flotte de la Mer Noire
Kiev = Kiev
1 Pin = 1^{ere} Pinsk

Gd. Garde. Désignant des troupes politiquement motivées et fiables du prolétariat, ce titre était conféré aux formations qui s'étaient distinguées au combat. Un tel honneur apportait généralement une amélioration du grade du commandant, une paye plus élevée pour tout le monde, et une plus grande priorité pour le ravitaillement et les renforts. Cela signifiait aussi un changement d'organisation tactique dans l'équipement autorisé, mais une telle amélioration n'a pas pu se faire avant le printemps 1942.

Istr. Itrebiteľnyye batal'ony ; unités « Destroyer » [voir les unités de Volontaires Soviétiques].

KAU. Ecole d'Artillerie de Kiev. Lorsque les forces de l'Axe progressaient vers l'est, les Soviétiques mobilisèrent leurs formations

d'entraînement et académies de service comme unités de combat régulières. L'Allemagne fit de même lors de l'approche des Alliés en 1944-1945. La majorité de l'école militaire de Kiev a été évacuée vers l'est avant l'invasion de Juin.

Kkom. Kiev Komsomol Régiment. Le personnel était tiré de l'organisation des Jeunesses Communistes et était très motivé si il n'était pas toujours bien entraîné ni armé. Le régiment de Kiev gagna en notoriété. Environ 20000 Komsomol furent incorporés dans l'armée à Odessa mais furent absorbés comme remplacements par d'autres unités.

KTU. Ecole de Chars de Kiev.

MG. Mitrailleuse. Des groupes de défense statique vaguement organisés construits autour d'un bataillon de mitrailleuses portant une désignation historique.

MOON. Militseyskiy Otryad Osobogo Naznacheniya. Une unité de police spéciale de 1200 hommes formée en Août pour la défense d'Odessa.

Naval. La plupart des anciens « marins » furent réorganisés en unités de combat terrestre. Généralement, ils subissaient des pertes disproportionnées à cause de leurs mauvaises bases de tactique d'infanterie, mais palliaient ceci par leur refus de céder.

NKU. Ecole de Cavalerie de Novoherkassk.

NKVD. Narodnyi Kommissariat Vnutrennikh Del (Commissariat des Affaires Internes du Peuple). Ces unités n'hésitaient pas à tirer sur leur propres troupes pour les garder en ligne. Les régiments de sécurité intérieure et de Garde Frontière qui ont participé à la campagne sont représentés dans ce jeu.

Odessa. Désignation de jeu donnée à une division de cavalerie de milice.

RAU. Première Ecole d'Artillerie de Rostov. Organisée comme de l'infanterie, elle prouva sa fiabilité.

Res. Réserve. Une formation d'entraînement envoyée au front.

RVPU. Ecole Politico-Militaire de Rostov.

SF. Front Sud ; unité composite contrôlée par le QG du Front.

SWF. Front Sud Ouest ; unité composite contrôlée par le QG du Front.

TK. Char. Ce jeu distingue les « divisions » de chars par cette abréviation.

UR. Ukreplyonni Raion. Un Commandement de Zone Fortifiée. Groupement de bataillons de mitrailleuses et diverses troupes de défenses sous un QG de brigade.

ZHOO. Zhenskiy Oboronitel'nyy Otryad. Une unité de défense féminine formée en Juillet avec 900 femmes. Bien que les Soviétiques mobilisèrent un grand nombre de femmes pour le combat pendant la guerre, les unités entièrement féminines étaient relativement rares.

Unités de Volontaires Soviétiques

Par Vance von Borries et Thomas F. Burke

Istrebitel'nyye Batal'onny. Connus sous le nom de bataillons « Destroyer » (IB) ils ont été formés dans les trois jours après le 24 Juin sur la base de deux décrets du Commissaire du Peuple Soviétique d'URSS. Les IB furent formés principalement à partir de membres du parti et Soviétiques (environ 80-90 % du contingent du parti et du Komsomol), des volontaires valeureux et dévoués, qui étaient physiquement capables et entraînés dans la tradition militaire mais qui n'étaient pas sujets à l'enrôlement dans l'Armée Rouge. L'entraînement et les activités des bataillons étaient dirigés par des équipes spéciales formées dans les divers départements et directoires régionaux. Les chefs de bataillons étaient soit des officiels du NKVD soit des chefs de département de la police locale. La taille des IB variait de 30 à 500 hommes, mais 100-200 était le plus commun ; et ils étaient organisés comme l'armée en sections et compagnies. Les IB étaient principalement organisés en unités d'infanterie bien qu'il y ait eu quelques formations de cavalerie dans le Nord Caucase. Les membres des IB étaient armés de fusils, de mitraillettes, de pistolets, de grenades et d'autres armes légères. C'étaient des unités mobiles équipées de véhicule et de transport hippomobile. Leurs missions comprenaient d'importants objectifs économiques à l'arrière des forces Soviétiques, et le combat des groupes de sabotage ennemis et les

débarquements aéroportés. Beaucoup d'IB par contre, participèrent à des batailles défensives contre les forces ennemies et étaient souvent utilisés comme remplacement pour les unités de l'Armée Rouge. Un certain nombre d'IB forma la base des détachements de partisans.

Narodnoye Opolcheniye (milice). Après que Leningrad et Moscou eurent commencé à former des Narodnoye Opolcheniye (NO) de leur propre initiative, le Comité de Défense d'Etat signa des décrets à partir du 4 Juillet couvrant tous les hommes valides restant dans le pays. Généralement, les villes (ou Oblasts) créaient des divisions et les entreprises d'état formaient des régiments (ou des bataillons ou des compagnies), correspondant toutes organisationnellement à l'Armée Rouge, bien qu'ayant utilisé des noms de districts au départ, au lieu de désignations numériques. Le personnel provenait principalement de la classe laborieuse et comprenait un nombre important de membres du parti et du Komsomol, mais peu de NKVD. Les positions de haut commandement étaient remplies par des officiers réguliers de l'Armée Rouge ou assignées à partir des réserves. Les positions restantes étaient remplies par des personnes ayant précédemment servi dans l'armée ou ayant une expérience militaire. Des unités spéciales furent dirigées par du personnel de l'armée régulière. Pendant la guerre, un total d'environ 60 divisions NO et 200 régiments NO furent formés. A cause de la ligne de front en approche rapide, beaucoup de formations n'avaient qu'un niveau de formation de brigade avant d'engager l'ennemi. Le 23 Septembre 1941 le Comité de Défense d'Etat régularisa tous les NO et les plaça sous le contrôle direct de l'Armée Rouge. Les NO étaient supposés être les Réserves du Peuple et être valeureux en défense. Au combat, leur qualité était assez variable.

Abréviations NO utilisées dans le jeu :

Darnistk	Darnitskiy
Ilichev	Il'ichevskiy
Kagan	Kaganovichskiy
Kirov	Kirovskiy
Lenin	Leninskiy
Molotov	Molotovskiy
Obgorod	Obshchegorodskiy
Oktyabr	Oktyabrskiy
Petrov	Petrovskiy
Stalin	Stalinskiy
Vodno	Vodnotransportnyy
Zhelez	Zheleznodorozhnyy

17.2 Bibliographie de Conception

Voir les pages 28-29 du Livret de Jeu en VO.

17.3 Notes du Concepteur

Barbarossa : Army Group South représente le premier d'une série de trois jeux couvrant les débuts de la guerre en Union Soviétique en 1941. Nous avons créé ce jeu avec un système, des règles, des analyses, une échelle, et beaucoup de tables et tableaux que vous retrouverez dans les autres jeux de la série, ainsi ils pourront être assemblés et joués ensembles.

Avec le besoin de séparer le début de la guerre en plusieurs parties, il était nécessaire de faire de chaque partie un jeu viable. C'était un objectif possible pour le début de la guerre, car les Allemands ont divisés leurs forces en trois Groupes d'Armées séparés et les Soviétiques ont établi trois « Directives » Générales de commandement global. Chaque joueur représente l'équivalent d'un commandant de groupe d'armée. Nous avons choisi d'arrêter le jeu avec la destruction de la Poche d'Uman au lieu de l'encercllement de Kiev fin Septembre, parce que ce jeu couvre uniquement la contribution du Groupe d'Armée Sud à l'effort de l'opération Barbarousse. Nous avons ajouté quelques tours supplémentaires pour permettre de fermer complètement la Poche d'Uman. Néanmoins, le joueur Allemand trouvera difficile de remplir toutes les tâches dans la période de temps donnée.

La recherche présente un problème à cause du manque de bonne sources en langue anglaise. Je suis très reconnaissant envers le chercheur Tom Burke qui a passé de nombreuses heures d'efforts considérables pour réunir le matériel. Il a accompli le travail de base nécessaire aux archives avec des documents originaux de l'Axe et Soviétiques. La résultat peut être vu dans les détails du jeu.

Tom a aussi aidé pour les cartes en envoyant du matériel récent, mais les cartes sont principalement ma création à partir d'un grand nombre de sources, y compris des cartes d'avant guerre, des cartes Allemandes Lage Ost, et l'assortiment habituel de cartes tactiques (et pas si tactiques) trouvées dans de nombreuses histoires. Il y a un manque général de précision pour les

cartes en 1941. Aucune carte n'était identique, donc le résultat s'est appuyé sur les cartes DMA (1985) comme base et a été corrigé par l'utilisation de cartes d'époque et par une collection de cartes de 1949 (série N501, échelle 1:250000) trouvées à la Librairie du Congrès. La région de Rostov présentait un problème particulier et je doute que quiconque à part les Soviétiques n'ait de cartes précises ; visiblement, une fois l'extrême orient parti, ...

Au problème des cartes était lié le problème du ravitaillement. Les forces de l'Axe se sont trouvées quasiment étranglées par son manque. Au moment de l'Opération Rostov, tout le ravitaillement du Groupe d'Armée Sud passait par un seul pont ferroviaire sur la rivière Dnepr à Dnepropetrovsk, appelé par les Allemands « le chas de l'aiguille ». Non seulement le soutien offensif de Rostov passait par ce goulot mais aussi la 17^e Armée au nord de Rostov et la 11^e Armée au sud, en Crimée. Le soutien entier de Rostov devait être ravitaillé par des colonnes de transport, et ces colonnes de véhicules étaient déjà lourdement chargées, en Juillet (!), ces colonnes de « Panje » (wagons) avaient été organisées. Environ 2500 chariots Panje ont été utilisés juste dans la région représentée par la carte de Rostov. Ainsi, le jeu représente les vaniteux Panzers dépendant de chariots hippomobiles.

Certaines situations de l'OdB nécessitent de l'attention. J'ai omis beaucoup d'unités aériennes Soviétiques parce que l'attaque aérienne surprise des Allemands les a détruites dans les premières heures de la campagne. De même, nous avons retardé l'entrée de la plupart des unités aériennes Allemandes pour refléter leur implication dans cette mission.

Les forces terrestres Soviétiques présentent pas mal de mélange. Les forces blindées avaient récemment changé d'organisation, de brigades blindées et divisions de cavalerie à corps mécanisés, et étaient aussi en train de changer d'équipement. Seules quelques formations avaient terminé ce changement le 22 Juin et encore moins avaient reçu l'entraînement. Un tel chaos signifiait que la qualité du combat variait largement et les pions devaient représenter cette variation. Certaines divisions blindées et motorisées sont séparées en éléments pour refléter leur façon de combattre.

La 43^e Division de Chars manquait de véhicules et de chars et a été séparée en groupes de combat motorisés et non motorisés. Parmi les forces non motorisées, j'ai détaché un régiment d'une division de fusilier particulière pour obtenir une bonne couverture de la frontière. J'ai séparé deux divisions de fusiliers (la 25^e et la 29^e) entièrement en régiments pour refléter correctement leur utilisation au siège d'Odessa. J'ai séparé chacune des quatre divisions de cavalerie d'avant guerre (3, 5, 9, et 14) en deux groupes de combat (chacun de deux régiments) pour démontrer comme une telle division était employée (sans succès, par la même occasion). Le 22 Juin, ces divisions contenaient environ 9000 hommes chacune. Toutes les nouvelles divisions de cavalerie formées, appelées cavalerie « légère », étaient organisées pour contenir 3447 hommes en trois régiments. Il doit être noté que les unités d'artillerie Soviétiques n'ont été organisées en brigades que vers la fin de la guerre. Cela à été fait ici, avec le regroupement de beaucoup de régiments, parce que cela économisait beaucoup de pions et de temps de placement. Nous avons aussi économisé sur les trains blindés en les groupant par paire et en en faisant arriver certains tardivement en renforts.

Des informations récentes données par d'anciennes archives Soviétiques nous ont permis de mieux comprendre et d'inclure totalement la Milice (Narodnoye Opolcheniye), les unités de Destroyer (Istrebitel'nyye), les unités du NKVD, et même des zones de garnisons fortifiées. Certaines régions n'auraient pas pu être tenues sans leur assistance ; par exemple, la défense de Kiev ne peut pas être expliquée en ne prenant que l'armée régulière en compte. Il est aussi important de noter que beaucoup de Milices ont été absorbées par l'armée régulière pour reconstruire des unités ; ceci s'est fréquemment produit à Odessa. Les bataillons de Destroyer se sont aussi permis de s'isoler d'eux même derrière les lignes de l'Axe puis se sont convertis au tâches de partisans. Ceci n'a pas bien marché en Ukraine où ils n'avaient que peu de soutien de la population. Les identifications des bataillons MG sont assez précises ; ceux non identifiés par un nombre ont été inclus dans les unités UR. Beaucoup de bataillons MG n'ont pas duré assez longtemps pour que l'histoire enregistre leur identification, ou ils ont échoué à se mobiliser. Avec cette pensée en tête

j'ai omis quatre unités UR de la Ligne Staline.

Les unités Soviétiques de l'opération contiennent quelques restes de formations des combats de l'été. Les 15, 30, 96, et 128^e divisions de fusiliers ont été reconstruites à partir d'anciennes divisions motorisées et de montagnards. Des unités fraîches composées de recrues (comme la 383 et la 395^e divisions de fusiliers) y ont été mélangées, ainsi que les écoles militaires, des troupes du NKVD et même quelques troupes de la Garde. Les 131^e et 132^e brigades motorisées étaient des restes d'anciennes brigades de chars. La 78^e brigade navale était composée de 5 bataillons.

Du côté de l'Axe les divisions de sécurité étaient composées de deux régiments, un régiment d'infanterie et un régiment Landeschutzen de trois bataillons (parfois plus) de personnel non valide pour la ligne de front. Les chars lance-flammes Allemands (type Pzkw II) ont été intégrés dans les régiments du génie, ainsi que certaines troupes de bateaux d'assaut et de mortiers chimiques. L'armée Roumaine avait plusieurs régiments du génie, chacun de trois bataillons, mais j'ai assigné les bataillons séparément dans les divisions d'infanterie, sinon la division manquait de personnel. Les unités de Luftwaffe AA Allemandes ne sont généralement pas représentées dans cette série car on ne les trouvait pas sur la ligne de front. Cette série omettra généralement les unités AA légères, le génie de construction, les unités de travailleurs, les troupes des bases aériennes, les troupes de ravitaillement, les unités de police. Bien que de telles unités aient rempli des fonctions de valeur, leur inclusion aurait considérablement ralenti le jeu. Le 767^e bataillon d'artillerie Allemand avait peut être le statut super-lourd, mais il n'y avait pas de difficulté extraordinaire à déployer ces armes. Les bataillons d'artillerie Allemands regroupés en paire sont tous les calibres de 21cm d'artillerie lourde, mais étaient employés comme soutien d'artillerie observée régulier. Ces unités ont été regroupées pour économiser des pions. En Novembre toutes les divisions Allemandes montraient de la faiblesse car, contrairement au Groupe d'Armée Centre, le Groupe d'Armée Sud n'avait pas de long repos. En contraste avec le Corps Expéditionnaire Italien (62000 hommes en pleine forme) qui n'avait pas encore vu beaucoup de combats.

Comme ce jeu ne se penche que sur une solution strictement militaire, nous ne digresserons pas dans la politique plus que ce qui concerne directement les opérations militaires. Nous espérons avoir produit un bon jeu que vous trouverez agréable à jouer.

Vance von Borries

18.0 Notes du Développeur

« Si ce n'est pas cassé, ne le réparez pas ! » Le système de *Typhoon !* a bien été accueilli parce que c'était un bon équilibre entre la jouabilité et la précision historique. Notre tâche avec *Barbarossa : Army Group South* était de garder le plus possible du système original et d'ajouter de nouveaux éléments uniquement là où c'était nécessaire.

Certains changements ont été amenés par les critiques des joueurs. La composition du Livret de Règles, le Débordement, le Bonus d'Armes Combinées et le Système Aérien Optionnel tombent tous dans cette catégorie. D'autres changements, comme le Transport Maritime, les unités Soviétiques Inexpérimentées, l'Artillerie Super-Lourde et les QG Non Op sont là en réponse à des besoins non couverts pendant la conception et le développement. Par exemple, le système des QG Non Op est un résultat d'une anomalie lors du test du scénario de Rostov. Le joueur de l'Axe ne pouvait jamais prendre Rostov, et ceci était en contradiction flagrante avec le fait que l'Axe ait historiquement (même si c'était brièvement) occupé la ville. Nous avons revérifié nos données. Les panzers ont réellement tracé leur chemin à travers une mer de boue pour isoler Rostov depuis le nord. L'assaut final de l'Axe repoussa une force Soviétique supérieure en nombre hors de la ville. Les forces de nos unités, le réseau routier et le table météo étaient corrects. Ce qui manquait, nous l'avons découvert, c'était un QG Soviétique à Rostov (le 56^e) qui opérerait normalement alors qu'historiquement il ne fonctionnait pas bien du tout. Il était nouvellement formé dans une ville où régnait le chaos. En termes de jeu, les Soviétiques étaient bien plus capables de répondre aux mouvements de l'Axe qu'ils ne l'étaient historiquement.

Un autre souci majeur pour nous fut de faire *Army Group South* aussi facile d'accès que possible. Pour cela nous avons réécrit et étendu la majorité du

livret de règles pour clarifier les procédures et leurs intentions. Les pions ont été colorés pour accélérer la préparation des scénarios. Toutes les tables et tableaux possibles ont été retirés des règles et mis sur des feuilles à part. Si vous aimez ce format révisé, faites le nous savoir.

Nous vous encourageons tous à travailler en partenariat avec nous pour améliorer la qualité de chaque nouvel élément de *Barbarossa*. Après tout, ceux d'entre nous qui produisons ce jeu ont commencé comme wargamers désireux de faire des améliorations. Un nombre important de vos suggestions sur *Typhoon !* ont été intégrées dans *Army Group South*, donc lorsque vous jouez, prenez le temps de noter ce qui vous plaît – et ce qui ne vous plaît pas. Gardez le contact avec nous. Aidez nous à faire encore mieux pour *Army Group Center* et *Army Group North*.

Tony Curtis

19.0 Notes de Jeu

Scénario 1 : Les Soviétiques ont tous les avantages. Tout ce qu'ils ont besoin de faire est de monter une défense acharnée, quelles que soient les pertes, et se battre pour chaque hex. Ce ne sera pas un scénario agréable pour le joueur de l'Axe. Bougez rapidement pour prendre la portion de la ligne fortifiée la moins défendue au nord pour forcer les Soviétiques à étendre leur défense. Tant que le QG de la 37^e Armée reste Non Op, il y a une légère chance de percer la défense Soviétique.

Scénario 2 : Encore un exemple du type de position défensive que le joueur de l'Axe devrait éviter. Trop dure à percer pour gagner le scénario. Le joueur Soviétique à encore la tâche facile de défense acharnée, ignorez les pertes d'unités, combattez pour chaque hex fortifié. Sur le papier, les Roumains avaient plus de force que nécessaire pour écraser les Soviétiques, mais n'étaient pas très adaptés à cette tâche. Il y avait un manque flagrant de génie, pas d'artillerie de siège et les nombreuses unités d'artillerie ne pouvaient pas combiner leurs forces de soutien. Les points de SAR manquent cruellement, et il n'y a que très peu d'unités pouvant exploiter pendant la Phase de Mouvement Motorisé. En dépit de la lourde pénalité en PV, prenez le Groupe Allemand parce que les unités du génie et d'artillerie peuvent se combiner, et le Groupe Roumain avec son bataillon du génie.

Le joueur de l'Axe ne peut pas espérer gagner ce scénario si les Roumains subissent autant de pertes qu'ils n'en ont subi historiquement. Par conséquent, moins d'attaques mais avec un haut rapport de force seront plus efficaces que plus d'attaques avec un bas rapport de force. A moins que le joueur Soviétique ne fasse une erreur fatale, le joueur de l'Axe n'obtiendra probablement pas de victoire automatique en prenant un ou deux des hexs d'Odessa. Par contre, ce scénario peut être gagné « aux points », si les Roumains prennent et tiennent Dalnik et les hexs côtiers à l'est d'Odessa.

Scénario 3 : Les conditions de PV et la limite de six tours obligent le Soviétique à une stratégie du type « tenir et mourir », spécialement autour de Lvov et Ternopol. Les tours 7-28 de la Campagne sont immatériels, à l'exception des pertes de blindés, d'artillerie et de QG, brûler des unités pour interdire les hexs objectifs au joueur de l'Axe est une bonne chose à faire. Le véritable ennemi du joueur de l'Axe dans ce scénario est l'horloge. Poussez vos troupes motorisées en avant aussi loin et aussi vite que possible. Il n'y a pas le temps de faire attention. De sérieuses contre attaques Soviétiques seront peu nombreuses et lointaines. Autant que possible, laissez l'infanterie et l'artillerie s'occuper des unités et des fortifications de frontières qui ont été contournées. Envoyez les Panzers dans le trou créé, et laissez les faire la majorité de la désorganisation Soviétique.

Scénario 4 : Le joueur Soviétique apprécie enfin une grossière parité avec les forces de l'Axe. Les encerclements sont rares, mais la faible densité d'unités Soviétiques signifie que tous les hexs de PV Soviétiques peuvent être défendus jusqu'au dernier. Certains (comme Chernovitsy et Beltsy) ne pourront pas être tenus longtemps, donc n'essayez pas. Deux choses importantes pour le Soviétique : Premièrement, le joueur Soviétique peut perdre le scénario si trop de groupes des Réserves de Renforts Spéciales entrent en jeu. Vous devez toujours faire entrer le Groupe Danube et le Groupe Un avant que leurs hexs d'entrée ne soient occupés et qu'ils soient détruits (ces groupes ont été déployés au sud ouest de la Bessarabie où ils auraient pu être coupés). Deuxièmement, le joueur Soviétique peut combattre jusqu'au bout autour de Kishinev et Mogilev Podolskiy parce qu'il n'y a pas de conséquences négatives à long terme –

le scénario s'arrête au TJ 17. Pensez à modifier vos tactiques pour les scénarios 5 et 6. Une bonne stratégie de l'Axe est de concentrer les forces sur les deux ailes pour avancer sur Mogilev Podolskiy et Kishinev et faire écran au centre. Massez vous pour attaquer avec des rapports de force élevés afin de diminuer les Soviétiques et conservez vos propres forces. Hautement recommandé : faites entrer la 2^e Panzer Division et laissez ce scénario grand ouvert ! Transformez le scénario d'une défense lente en une situation de contre mouvement d'exploitation dynamique. Votre perte de PV sera annulée par la réelle possibilité de prendre Kishinev avant le TJ 14, et par le besoin du joueur Soviétique de faire entrer plus de Groupes de Réserves de Renforts Spéciales pour annuler ses pertes plus élevées.

Scénario 5 : Soviétiques : Les apparences peuvent être trompeuses. Les 5 premiers tours de ce scénario se jouent sur la carte E, mais le joueur Soviétique doit agir aussi différemment que le jour et la nuit dans ces deux scénarios. Voici une comparaison :

Scénario 3

- 6 tours de jeu
- Une carte avec un densité de pions élevée
- Tenir les hexs à PV est plus important que la perte des unités. Tenir et mourir.

Scénario 5

- 28 tours de jeu
- Trois cartes avec une faible densité de pions
- Préserver les unités est une plus grande priorité que de tenir les hexs à PV. Utilisez la stratégie du « Saint Graal » (Fuyez !)

La plupart des unités vitales pour la défense de la dernière tranchée à Kiev et Odessa (divisions d'infanterie à trois pas et divisions de chars) commencent sur la carte E. Sauvez en autant que possible. A cause de la considération des PV, vous devrez combattre pour Lvov jusqu'au TJ 4, sinon, de graves retards commencent sur les cartes F et G. C'est seulement lorsque les forces de l'Axe avancent suffisamment à l'est que les Soviétiques ont une chance de réussir à les faire ramper.

Quand et comment retarder sur la carte dépend d'où vous vous trouvez, du terrain occupé, et du tour de jeu.

Construire des fortins et masser des troupes sur la frontière Polonaise/Ukrainienne de la carte G est le parfait exemple de ce qu'il ne faut pas faire – vous perdrez beaucoup d'unités sans infliger réellement de pertes ou de retard à l'Axe. Par contre, ne pas laisser de piles à dix points d'empilement à l'arrière dans des villes comme Lvov, Berdichev ou Zhitomir est également stupide, bien qu'elles se trouvent toutes dans une zone où vous n'êtes pas censé tenir et combattre. Tenir ces villes vous permet de maintenir en échec la conversion ferroviaire de l'Axe où d'interdire l'accès à une route principale pendant deux ou trois tours supplémentaires (généralement, tout ce que vous pouvez faire pour pourrir la situation de l'Axe est désirable).

Pratiquez une vraie économie de vos forces. Si un pas ou deux interdiront un hex au joueur de l'Axe pour un ou deux tours, n'en utilisez pas plus. Un seul pas meurt, mais une fois à 10-1 ou à 30-1 ; il n'y a plus de différence.

Utilisez les doubles lignes. Reculez les unités sacrificables à un pas avec les autres pour limiter l'exploitation pendant les Phases de Mouvement Motorisé de l'Axe. Une solide ligne de fortins peut tomber rapidement (et souvent avec une plus grande perte d'unités) qu'un nombre équivalent de fortins réparti sur deux ou trois lignes successives. N'oubliez pas d'utiliser vos unités UR/MG éliminées pour remplir certaines de ces nouvelles positions car elles peuvent être placées directement de la tasse sur des fortins ravitaillés qui viennent d'être construits.

Ne surempilez pas vos lignes fortifiées. Dans la plupart des cas elles doivent juste représenter une autre opportunité de former une fine ligne de retard – rien de plus. C'est un fait qu'un joueur de l'Axe compétent obtiendra plusieurs encerclements au cours de ce scénario. La gravité de ceux ci dépend entièrement de la façon de disperser vos unités.

Utilisez vos unités à leur meilleur avantage. Une division d'infanterie à trois pas est toujours un meilleur choix pour un hex devant être « tenu à tout prix » qu'une division à deux pas qui coût aussi 4 points d'empilement. C'est une bonne raison pour essayer de la sauver. Aune autre raison pour la sauver – elles sont très inefficaces à reconstruire. Vous aurez besoin d'un

tour et d'un point de remplacement supplémentaire pour reconstruire complètement une de ces divisions, mais vous ne pouvez pas vous le permettre car les forces de l'Axe se dirigent vers Kiev ou Odessa. Les brigades aéroportées et les régiments navals sont bien mieux pour masser un maximum de pas dans un hex pour le moins de points d'empilement. Une unité spécialisée bien adaptée à la défense des villes est le train blindé du NKVD. Elle confère Pas de Retraite et comme sa valeur d'empilement est de zéro, vous avez un pas de défense supplémentaire gratuit. N'empilez pas vos unités de chars. Dispersez les, une par hex à défendre, les unités de chars sont très utiles car elles annulent le Bonus d'Armes Combinées et fournissent une possibilité d'Usure des Blindés.

Et maintenant quelques mots pour le joueur de l'Axe. Votre véritable ennemi c'est le temps, la distance et le manque de ravitaillement. Vous devez jouer de façon agressive. Tant que vous n'êtes pas totalement épuisé, les contre attaques Soviétiques contre votre fer de lance vous causeront de faibles pertes. Vous gagnerez un meilleur avantage à long terme en avançant pour gêner la préparation défensive Soviétique plutôt qu'en jouant frileusement pour finir par attaquer des positions Soviétiques préparées les une après les autres.

Maximisez vos MJD avantageux. Formez des paires de Divisions Motorisées et de Panzers en trois à cinq groupes de telles divisions. Autant que possible, gardez une certaine distance (6 à 10 hexs marche généralement bien) entre vos groupes. Chaque groupe, suivi par l'artillerie et la Luftwaffe, à suffisamment de puissance de combat pour percer les positions de défense Soviétiques les plus défendues. Des menaces multiples forcent le joueur Soviétique à disperser sa défense, et réagir à plusieurs menaces est toujours plus dur que de s'opposer force à force dans une seule zone. Se masser pour arrêter un de vos groupes laisse d'autres secteurs moins bien tenus. Soyez prêt à utiliser l'excellente mobilité de vos groupes pour passer par dessus ces secteurs plus faibles et laissez les ouverts. Annulez la défense multi couches Soviétique en utilisant de puissantes piles motorisées pour déborder, puis attaquer, et déborder encore pendant la Phase de Mouvement Motorisé.

Vous ne serez pas capable de prendre Odessa avec vos unités de départ de la Carte F. Vous aurez besoin de soustraire un nombre substantiel d'unités motorisées, blindées et d'artillerie de la Carte G vers le milieu du scénario. Ce sera une de vos plus grosses décisions de ce scénario. Si vous envoyez suffisamment de force pour finir le travail contre Odessa, vous réduirez vos chances de prendre Kiev.

L'obligation de Sortie des unités Motorisées a été ajoutée pour vous forcer à faire l'impossible avec vos forces. Vos contreparties historiques devaient prendre de multiples objectifs avec des forces inadéquates. Les pénalités en PV sont suffisantes pour que vous fassiez sortir les unités motorisées à temps. Vous pouvez, par contre, déplacer un groupe de Panzers / Motorisé sur la Carte F, tuer autant de pas Soviétiques que possible, puis le faire sortir. Moins il y aura de pas Soviétiques qui pourront atteindre les lignes fortifiées autour d'Odessa, mieux ce sera pour vous.

Le ravitaillement vous causera votre plus gros mal de crâne. La Carte G est un puzzle logistique sans bonne solution. Les routes principales et les voies ferrées ne se connectent pas bien sur la Carte G. Certaines parties de la carte devront être ravitaillées uniquement par rail. D'autres régions sont hors d'atteinte des routes principales et des voies ferrées ; là vous aurez besoin de dépenser des PRA pour fournir du ravitaillement général ou faire sans. Le temps que votre fer de lance de Panzers opère à l'est de la Carte G, ils pourraient très bien porter des marqueurs Non Ravitaillé avec une ou deux URM derrière eux. Il faudra au moins deux tours aux URM ou aux Dépôts pour atteindre vos unités par voie ferrée. Vous vous retrouverez à opérer par impulsion – en accumulant du ravitaillement, en attaquant à tout va avec le soutien de la Luftwaffe, puis vous vous consolidez et reconstruisez votre ravitaillement. Concentrez la Luftwaffe sur la carte là où vous faites des attaques ravitaillées. En note finale sur le ravitaillement, n'oubliez pas d'utiliser vos missions de Transport Aérien pour amener des URM dans des parties de la carte hors d'atteinte pour le transport terrestre.

La situation de ravitaillement du joueur de l'Axe n'est pas une contrainte artificielle créée pour équilibrer le jeu. C'est une contrainte très réelle. Ceux d'entre vous qui ont lu le livre de

Martin van Creveld *Supplying War* savent que les Allemands n'étaient pas préparés à soutenir une campagne aussi longue et aussi loin. Si nous avions fidèlement simulé la situation du ravitaillement de l'Axe, au TJ14, vous auriez du retirer quatre URM 0-0-8 et auriez reçu deux URM 0-0-4 en retour ! Si vous avez besoin d'équilibre de jeu supplémentaire, il sera évident au TJ 14. Ensuite, avec l'accord des deux joueurs, retirez les deux URM 0-0-8 supplémentaires et regardez comme ça devient plus dur pour le joueur de l'Axe.

Scénario 6 : Les joueurs devraient se référer aux notes du scénarios 5, car c'est encore le jeu de Campagne, mais avec huit tours et demi déjà joués. Il y a des différences. Pour le joueur Soviétique, un rapide coup d'œil sur la localisation de ses forces révèle que beaucoup d'entre elles sont vulnérables à l'encercllement. Le fer de lance de l'Axe est à Berdichev, et au moins la moitié des forces Soviétiques sont au sud et à l'ouest de là. En compensation, les Soviétiques sont quelque peu plus forts que si les deux joueurs avaient commencé au TJ 1. (le testeur de l'Axe moyen semble attaquer plus agressivement et efficacement que ce qui s'est historiquement passé). Le joueur Soviétique doit choisir si il doit laisser le joueur de l'Axe former une importante poche en résistant, ou courir vers l'est pour combattre plus tard. Donner assez tôt la poche au joueur de l'Axe peut bloquer suffisamment d'unités de l'Axe et rendre Odessa et Kiev impossibles à atteindre avant la fin du jeu. D'autre part, si le joueur de l'Axe élimine ou fait écran aux unités de la poche assez rapidement, ni Kiev ni Odessa n'aura la densité d'unités nécessaire pour tenir. Le joueur de l'Axe fait face à une situation potentiellement nouvelle sur la Carte G où de puissantes forces Soviétiques occupent la Zone Fortifiée de Korosten. La zone peut être masquée avec succès, en laissant ces forces Soviétiques hors du combat de Kiev si le joueur Soviétique est passif. Un joueur Soviétique agressif peut utiliser cette zone pour menacer votre flanc, et ultérieurement transférer des unités à l'est vers Kiev. Prendre Korosten peut résulter en la destruction d'importantes forces d'infanterie et d'artillerie Soviétiques, ce qui éliminerait la menace sur le flanc de l'Axe. Il y aura besoin des services de l'un de vos groupes de Panzers/Motorisés pendant deux ou trois tours pour finir ce travail. Réduire Korosten signifie que vous

perdez l'opportunité de bouger rapidement vers l'est pour essayer de submerger les défenses de Kiev. Les résultats des tests ont été divisés sur cette question. Un testeur a masqué Korosten, a poussé vers l'est et n'a pas pris Kiev. Un autre testeur a pris Korosten, a fait écran aux survivants et s'est dirigé vers l'est. Ce dernier n'a pas pris Kiev non plus.

Scénario 7 : Cette fois vous avez une situation où un camp (l'Axe) est presque anéanti, et les Soviétiques ne sont pas loin derrière. La météo devient un facteur important. Le joueur Soviétique devra respecter la capacité de l'Axe à transformer une division motorisée en Dime ? Le Soviétique occupe le périmètre extérieur le plus grand et l'Axe occupe les lignes intérieures plus petites. Maintenir des réserves et les déplacer par rail pour contenir l'avance de l'Axe sera critique. Cela peut sembler étrange, mais permettre à l'Axe d'avancer à l'est et d'occuper Shakty et Novochoerkassk aide le joueur Soviétique pendant la fin du scénario en dispersant les forces de l'Axe si finement qu'elles ne pourront pas se défendre efficacement contre votre offensive. Pendant les tours de neige, les divisions de Cavalerie Soviétiques peuvent se précipiter dans les trous des lignes de l'Axe pour occuper les hexs à PV critiques.

Le joueur de l'Axe manque de tout – pas assez d'infanterie, de Ravitaillement d'Attaque ou de Luftwaffe. Il n'y a pas de mouvement ferroviaire, le réseau de routes principales ne va pas là où vous en avez besoin, et chacune de vos Panzerdivisions est à un pas de perdre son Bonus d'Intégrité. A moins que votre adversaire Soviétique ne soit un très mauvais joueur, copier la stratégie historique de l'Axe n'est pas une bonne idée. Vous aurez plus de chance en attaquant au départ à partir du sud et à l'ouest vers Voroshilovgrad. Au moins vous aurez un réseau routier à utiliser, et vous pourrez rester, en majorité, en ravitaillement général. Vous forcerez probablement le joueur Soviétique à engager des réserves pour vous arrêter. Vers le milieu du scénario vous pourrez décider de l'objectif final à atteindre – Voroshilovgrad ou Rostov. Si Rostov n'est pas lourdement défendue, vous pourrez utiliser votre mobilité et la route principale qui y mène pour monter une attaque avant que les Soviétiques n'y envoient de renforts majeurs. Pour une fois vous devrez respecter les capacités d'attaque

Soviétique ; ils ont beaucoup de cavalerie pour accompagner leurs blindés. Ils peuvent maintenant se déplacer, attaquer en force et exploiter. La meilleure façon d'empêcher le joueur Soviétique d'exploiter vos zones faibles est de garder l'initiative – forcez le joueur Soviétique à réagir à vos attaques. Vous ferez ça premièrement en gardant vos divisions de Panzers/Motorisées concentrées. Même si elles sont en état de faiblesse ; il faudra beaucoup d'unités Soviétiques pour les arrêter. Massez les sur un point faible de la ligne Soviétique, et gardez l'avance jusqu'à ce que le Soviétique engage assez de réserves pour l'arrêter ou la ralentir de façon considérable. A ce moment, utiliser votre mobilité pour décaler votre attaque sur un autre secteur de la ligne Soviétique, et recommencez le processus.

Scénario 8 : C'est un combat de territoire que se livrent ici les deux camps. Les pertes de pas n'ont pas d'importance. C'est tenir et mourir pour l'Axe et attaquer et mourir pour le Soviétique. Le joueur de l'Axe est largement dépassé en nombre d'unités. La seule capacité réside dans la mobilité et la possession d'une ville majeure où les ZDC Soviétiques ne s'y étendent pas. Le joueur Soviétique peut se permettre d'échanger ou de perdre des pas. Attaquez à tout va, surtout après que les unités de l'Axe n'aient plus de ravitaillement et ne puissent plus utiliser leur artillerie pour le soutien défensif.

20.0 Générique

Conception : Vance von Borries

Développement : Tony Curtis

Direction Artistique/Packaging :

Rodger B. MacGowan

Pions : Rodger B. MacGowan, Dan Verssen

Carte : Joe Youst

Editeur de Production : Gene Billingsley

Edition Initiale et Relecture : Kevin Boylan, Don Gilbertson, Warren Kingsley, Dennis Reily

Edition Finale des Règles : Gene Billingsley, Tony Curtis, Vance von Borries, Don Gilbertson, Warren Kingsley

Tables et Tableaux : Gene Billingsley, Raquel Carter, Brian Moore, Dan et Holly Verssen

Recherche : Vance von borries, Thomas F. Burke

Aide à la Recherche : Kevin Boylan, Ed Rains

Testeurs : Marty Arnsdorf, Kevin Boylan, Gene Dickens, Richard Diem, Warren Kinglsey, Henry C. Robinette, Zack Waltz, Dale Woods

Traduction : Noël Haubry

Séquence de Jeu Complète

A. Segment Stratégique (les deux joueurs)

1. Phase de Détermination de la Météo : Déterminée par le joueur de l'Axe à partir des instructions du scénario joué ou de la Table Météo appropriée au scénario [5.1]. Si une condition de tempête se produit, déplacez toutes les unités aériennes dans les Zones Prête, plus les unités aériennes en renforts/remplacement dans la Zone Mission Accomplie [9.2].

2. Phase de Détermination du Ravitaillement : (les deux joueurs, dans n'importe quel ordre)

- a. Tracez le ravitaillement de toutes les unités sur la carte [6.1]. Dans tout hex où le statut de ravitaillement a changé, retirez les marqueurs de Ravitaillement de Secours/Non Ravitaillé si ils sont maintenant en ravitaillement général [6.6.2] ; placez les nouveaux marqueurs de Ravitaillement de Secours [6.6.3] ; retournez les marqueurs de Ravitaillement de Secours du côté Non Ravitaillé [6.6.4].
- b. Retirez les URM/retournez les dépôts servant de sources de ravitaillement pour un tour. Retirez les marqueurs de Ravitaillement de Secours/Non Ravitaillé des hex maintenant en ravitaillement général [6.5.3].
- c. Notez le nombre de Points de Ravitaillement d'Attaque (PRA) reçus [6.8.1] ; convertissez les PRA en URM ou en Dépôts en utilisant les pions de Ravitaillement disponibles ; mettez les de côté jusqu'à la Phase de Mouvement amie [6.8.3-4].

3. Phase de Remplacement :

a. Le joueur Soviétique se réfère à la Feuille de Placement/Table de Remplacement pour :

- 1) Utiliser ou perdre des Points de Remplacement et des Fortins (y compris du type E) – notez et mettez les de côté jusqu'à la Phase du Génie Soviétique [7.2&, 7.2d et Livret de Jeu 6.4].
- 2) Points de Remplacement Aériens – dépensez les immédiatement ou perdez les [7.2d].
- 3) Points de Remplacement de Type I – ajustez le marqueur de Remplacement d'Infanterie pour :
 - les nouveaux points reçus [7.2b], et
 - Les points reçus pour chaque pas de Réserve/Milice convertis [7.2c].
 - Les points dépensés pour tirer et placer des unités UR/MG sur la carte [20.3.2].
- 4) Résultat « R » : retirez un marqueur de Garnison, ou mettez de côté le(s) Groupe(s) de Réserves choisi(s) pour entrer en renforts – ajustez le marqueur de PV si nécessaire. [7.2.e2].

b. Le joueur de l'Axe se réfère à la Feuille de Placement pour :

- 1) Utilisez ou perdre des Points de Remplacement et des Fortins – notez les et mettez les de côté jusqu'à la Phase du Génie de l'Axe [Livret de Jeu 6.4].
- 2) Points de Remplacement de Type I – Ajustez le marqueur de Remplacement de l'Axe [7.3.1 et 2].
- 3) Points de Remplacement Aérien – dépensez les maintenant ou perdez les [7.3.3].

4. Phase de Renforts / Abandon : (les deux joueurs, n'importe quel ordre)

- a. Retirez les renforts de l'Axe/Soviétiques disponibles plus les Groupes de Réserves de l'Axe choisis des Feuilles de Placement. Ajustez les PV pour les Groupes de l'Axe. Mettez de côté les unités terrestres. Placez les unités aériennes sur les Feuilles de Statut des Unités Aériennes [8.2.1 – 8.2.3].
- b. Retirez les unités demandées (ou leurs substituts) ou payez des PV [8.6].

5. Phase de Préparation Aérienne (les deux joueurs, n'importe quel ordre)

- a. Système Aérien des RSB – Référez vous aux Feuilles de Statut des Unités Aériennes.
 - 1) Résolvez la préparation pour les unités aériennes dans la Zone Mission Accomplie [9.1]
 - 2) Résolvez la préparation pour les unités aériennes dans la Zone Endommagée [9.1].
- b. Système Aérien Optionnel – Référez vous à la Feuille de Système Aérien Optionnel.

B. Segment du Joueur de l'Axe

1. Phase de Mouvement de l'Axe :

- a. Marquez les unités sur carte recevant des Points de Remplacement [10.1.1].
- b. Exécutez le mouvement des unités terrestres.
 - 1) Types d'unités autorisées à bouger : tous, y compris les URM et les Dépôts (par rail).
 - 2) Mouvement spécial autorisé : Entrée des Renforts [10.1.3d] ; Ferroviaire [11.1] ; Stratégique [11.3] ; Débordement [11.4] ; Infiltration [11.5] et Mouvement Minimal [10.5.3 Exception].
- c. Résolvez les missions de Transport Aérien [11.7.2].
- d. Ajustez le marqueur de PV pour les hex de Victoire occupés.

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

Déclarez toutes les attaques ; marquez les hex de défense avec des marqueurs d'Attaque Déclarée [12.0].

3. Phase d'Interdiction de l'Axe : (Si vous utilisez le Système Aérien Optionnel, voir la Feuille de Système Aérien Optionnel)

- a. Désignez les hex de missions d'Interdiction.
- b. Le joueur de l'Axe place ses unités aériennes de la Zone Prête face cachée dans les hex de missions [17.4.4 et 17.1.8].
- c. Le joueur Soviétique place ses unités aériennes de la Zone Prête dans les hex de mission [17.1.6].
- d. Le joueur de l'Axe révèle ses unités ; déclare le statut de mission/tir des chasseurs pouvant faire les deux [17.2.2].

- e. Résolvez chaque combat aérien [17.2.3].
- f. Le joueur Soviétique résout les tirs AA contre les unités aériennes en mission qui ont survécu [17.3].

- g. Placez des marqueurs d'Interdiction dans les hexs contenant toujours des unités aériennes de l'Axe en mission [13.1.2].

4. Phase de Réaction Soviétique :

- a. Exécutez le Mouvement de Réaction Motorisé [14.1].
- b. Désignez le soutien d'artillerie pour les hexs en défense [14.2].
- c. Donnez les Ordres de Retraite [14.3].
- d. Consultez la Table de la Flotte de la Mer Noire [scénarios applicables – Livret de Jeu 6.5.1a].

5. Phase de Combat de l'Axe :

- a. Missions de SAR des RSB (Si vous utilisez le Système Aérien Optionnel, voir la Feuille du Système Aérien Optionnel).

- 1) Le joueur de l'Axe déplace ses unités aériennes de la Zone Prête à n'importe quel hex de mission désiré (hexs contenant un marqueur d'Attaque Déclarée) et les place face cachée [17.1.4].
- 2) Le joueur Soviétique déplace ses unités aériennes de la Zone Prête à n'importe quel hex de mission désiré (hexs contenant un marqueur d'Attaque Déclarée) [17.1.7].
- 3) Le joueur de l'Axe retourne ses unités aériennes et déclare le statut de mission/tir pour les chasseurs capables des deux [17.2.2].
- 4) Résolvez les combats aériens dans l'ordre choisi par le joueur de l'Axe.
- 5) Résolution du tir AA par les deux joueurs si nécessaire [17.3].
- 6) Calculez les facteurs de SAR des survivants dans chaque hex de mission. Si un camp a encore des points de SAR dans un hex de mission, ils sont convertis en MJD à appliquer au jet de dé de combat pour ce camp [15.1.2].

- b. Le joueur de l'Axe désigne toutes les Attaques Déclarées qui seront en Ravitaillement d'Attaque, et désigne les URM/Dépôts qui fourniront ces points de Ravitaillement d'Attaque [15.3].

- c. Le joueur de l'Axe résout les Attaques Déclarées dans l'ordre qu'il désire [15.0]. Chaque Attaque Déclarée est résolue en utilisant la séquence suivante :

- 1) Le joueur de l'Axe alloue du soutien d'artillerie si l'attaque a reçu du Ravitaillement d'Attaque [15.5.1].
- 2) Le joueur de l'Axe additionne les facteurs d'attaque et de soutien de tous les participants [15.5.1].
- 3) Le joueur Soviétique retourne les unités Inexpérimentées et retire celles avec une force de défense de zéro [15.5.4].
- 4) Le joueur Soviétique additionne les facteurs de défense et de soutien de tous les participants [15.5.4 et .5].
- 5) Dépensez le(s) PRA de l'Axe si l'attaque est en Ravitaillement d'Attaque [15.5.6].
- 6) Déterminez le rapport de force final [15.5.7].

- 7) Le joueur de l'Axe donne les Ordres de Retraite [15.5.8].
- 8) Les marqueurs d'Ordres du défenseur sont maintenant retournés face visible [15.5.9].
- 9) Calculez les MJD de l'Axe et Soviétique ; le MJD final ne peut pas dépasser +3/-3 [15.6 et 15.7].
- 10) Résolvez l'Attaque sur la TRC [15.8.1a-g].
- 11) Retirez les marqueurs d'Attaque Déclarée et les marqueurs Numériques [15.8.1h].
- 12) Appliquez les résultats du combat [16.0].
- 13) Retirez les marqueurs d'Ordres de Retraite [16.6.1].
- 14) Ajustez les marqueurs de Pertes de Pas et de PV selon les besoins [16.3.5].
- 15) Avance après combat [16.7].
- 16) Ajustez le marqueur de PV pour les hexs de Victoire capturés [24.2].

6. Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe :

- a. Types d'unités autorisées à bouger : Unités motorisées et cavalerie (1/2 CM) – voir le Tableau de la Phase de Mouvement.
- b. Mouvements Spéciaux autorisés : entrée des renforts uniquement pour les unités motorisées et de cavalerie [10.2.3b] ; Débordement [11.4] ; Mouvement Minimal [10.5.3 Exception].
- c. Ajustez le marqueur de PV pour les hexs de PV capturés [24.2].

7. Phase du Génie de l'Axe :

- a. Retournez les marqueurs de Fortins en Construction sur la carte qui sont empilés avec des unités du Génie de l'Axe ; placez des nouveaux marqueurs de Fortins en Construction dans des hexs avec des unités du Génie de l'Axe éligibles [18.3.4&5].
- b. Conversion Ferroviaire de l'Axe [19.2 et Livret de Jeu 6.8.4].
- c. Placez des marqueurs de Ligne Fortifiée Détruite et retirez les marqueurs de Fortins là où c'est autorisé [18.1.4].
- d. Dépensez les Points de Remplacement de l'Axe ; retirez les marqueurs de Réception de Remplacement [20.0].
- e. Les unités d'artillerie Super Lourdes de l'Axe peuvent être retournées si elles n'ont pas bougé pendant le tour [22.7.3b].

C. Segment du Joueur Soviétique : (Notez le changement d'ordre des Phases. Lorsqu'une Phase est indiquée « comme pour », retournez à la phase identique du segment B et remplacez « Axe » par « Soviétique » et réciproquement.

1. Phase de Mouvement Motorisé Soviétique :

- a. Marquez les unités sur la carte qui reçoivent du remplacement [10.2.1].
- b. Exécutez le mouvement des unités terrestres :
- 1) Types d'unités autorisées à bouger : Motorisé, Cavalerie (1/2 CM) ; Flottille, Train Blindé et unités activées par les QG Soviétiques (référez vous au Tableau de la Phase de Mouvement).
 - 2) Mouvements Spéciaux autorisés : Entrée des renforts – Motorisés et Cavalerie uniquement [10.2.3b] ; Débordement

[11.4]; Infiltration [11.5]; Flottille [11.2]; Trains Blindé [11.1.2 Exception]; Mouvement Minimal [10.5.3 Exception].

3) Résolvez les Débarquements Amphibies après tous les mouvements sur la carte [11.7.8].

2. Phase de Déclaration d'Attaques Soviétique: Comme pour la Phase de Déclaration d'Attaques de l'Axe [12.0].

3. Phase de Réaction de l'Axe: Comme pour la Phase de Réaction Soviétique sauf qu'il n'y a pas de Table de Flotte de la Mer Noire.

4. Phase de Combat Soviétique: Comme pour la Phase de Combat de l'Axe [15.0 et 16.0].

5. Phase de Mouvement Soviétique:

a. Exécutez le mouvement des unités terrestres :

1) Types d'unités autorisées à bouger : Toutes (sauf les unités sous un marqueur Activé, plus les Flottilles et les Trains Blindés qui ont bougé pendant la Phase de Mouvement Motorisé), mais les unités Motorisées se déplacent à 1/2 CM [voir le Tableau de la Phase de Mouvement].

2) Mouvements Spéciaux autorisés : Entrée des Renforts [10.1.3d]; Ferroviaire [11.1]; Stratégique [11.3]; Débordement [11.4]; Trains Blindé [10.1.4a]; Flottille [11.2]; Mouvement Minimal [10.5.3 Exception].

b. Mouvements exécutés après que le mouvement sur carte ait cessé :

1) Retournez les unités UR/MG Inexpérimentées désirées sur leur côté Expérimenté ; retirez les unités avec une force de défense de zéro ; déplacez les unités UR/MG nouvellement retournées avec une CM supérieure à zéro si vous le souhaitez [11.6].

2) Transport Aérien [11.7.7].

3) Transport Maritime [11.7.8 et Livret de Jeu 6.7].

c. Ajustez le marqueur de PV pour les hexs de PV capturés [24.2].

6. Phase du Génie Soviétique: Comme pour la Phase du Génie de l'Axe, sauf :

a. Génie Soviétique : accélération de la construction de fortins [22.3.1]; nécessaires à la conversion ferroviaire Soviétique [19.3].

b. Coupez les voies ferrées de l'Axe [19.4].

c. L'artillerie Super Lourde Soviétique ne change pas de mode [22.7.2].

7. Phase de Reddition Soviétique: Faites les tests de Reddition ; placez les unités l'ayant raté dans la Zone Éliminé [21.0]; ajustez les marqueurs de Pertes de Pas et de PV [24.2].

D. Interphase de Changement de Tour

1. Retirez tous les marqueurs de Débordement et Activé.

2. Le joueur Soviétique tente de faire récupérer les QG Non Op ou les disperse [22.2.6].

3. Le joueur de l'Axe convertit chaque Attaque Obligatoire Non Résolue en PV pour chaque hex de Victoire capturé pendant le tour et qu'il tient encore à la fin du segment Soviétique ; ajustez le marqueur de PV [7.2°].

4. Système Aérien Optionnel : Remettez le marqueur de points aériens à zéro.

5. Déplacez le marqueur de Tour d'un espace sur la Piste des Tours.