

BARBAROSSA TO BERLIN

1 INTRODUCTION

WWII : Barbarossa to Berlin permet à deux joueurs de simuler l'évolution de la seconde guerre mondiale en Europe et Afrique du Nord depuis l'invasion allemande de l'Union Soviétique le 22 juin 1941 jusqu'à la chute du 3^{ème} Reich en mai 1945. Ce jeu est issu du système à base de cartes de *Paths of Glory* mais avec quelques différences essentielles qu'il conviendra de parfaitement appréhender.

2 CONTENU DU JEU

Le jeu comprend les éléments suivants :

- Une carte de 56 x 86 cm
- 88 grands pions de 1,6 cm environ
- 280 petits pions de 1,3 cm environ
- Deux cartes de référence
- Un livret de règles
- Deux paquets de 55 cartes stratégiques
- Deux dés à 6 faces

2.1 La carte du jeu

Elle consiste en un ensemble de zones carrées superposées à la carte du terrain où se déroulent les événements de 1941 à 1945. Ces espaces sont connectés par des lignes représentant des routes, voies ferrées, rivières et mers. Les lignes noires sont des connexions dites « régulières » utilisées pour l'ensemble des actions du jeu. Les lignes discontinues bleues sont les connexions du redéploiement stratégique (appelé par la suite SR) par voie maritime. Elles sont utilisées seulement pour le SR et le ravitaillement limité. A noter que le « corridor de la mort », reliant Leningrad et Tikhvin, est considéré dans tous les cas comme une connexion SR. Les zones carrées contiennent divers symboles représentant différents types de terrain. Ils sont explicités sur la légende des terrains figurant sur la carte ; leurs effets sont détaillés sur la table correspondante.

La carte comprend aussi un ensemble de tables et de zones de comptage remplissant diverses fonctions. Cela inclut la table de comptage générale (*General Records Track*) utilisée pour comptabiliser les points de remplacement et les points de victoire de l'Axe, la table des actions (*Action Track*), la zone des unités éliminées (*Eliminated Unit Box*), la zone de réserve (*Reserve Box*), les tables des ordres de l'Axe et des Alliés (*Order Tracks*) et la table des tours (*Turn Record Track*).

2.2 Les pièces du jeu

Unités de combat : Chaque pièce carrée de jeu qui a trois valeurs numériques en bas est une unité de combat. Il y a deux types d'unités de combat : les grandes unités (LCU) de 1,6 cm de dimension et les petites (SCU) de 1,3 cm de dimension. Sauf pour l'Union soviétique, les LCU sont des armées et les SCU des corps. Pour l'Union soviétique, les LCU sont des Fronts et les SCU des armées. Les SCU correspondent à des forces entre 20.000 et 60.000 hommes. Les LCU correspondent elles à des grands corps de troupes (jusqu'à 300.000 hommes) soutenus par de l'artillerie lourde, des unités aériennes...

CAPACITE DE MOUVEMENT (MA) : est une mesure de la capacité d'une unité à se déplacer.

FACTEUR DE PERTE (LF) : est une mesure de la capacité d'une unité à subir des pertes.

FORCE DE COMBAT (CS) : est une mesure de la capacité d'une unité à infliger des dégâts en combat.

A noter qu'une SCU peut être plus faible au combat qu'une LCU qui aurait une plus faible force de combat parce que les combats impliquant des LCU sont résolus sur une meilleure table que ceux impliquant uniquement des SCU.

PAS : Toutes les LCU et SCU sont imprimées sur les deux faces du marqueur. Ces deux faces sont appelées « pas » et toutes les unités de combat ont deux pas. Dans tous les cas, la face de dessus représente l'unité à sa pleine force et la face de dessous à sa force réduite. A noter que les Fronts soviétiques mécanisées deviennent des unités d'infanterie quand elles perdent un pas.

UNITES MECANISEES : Toutes les unités de combat avec une capacité de mouvement supérieure à 4 sont mécanisées.

MARQUEURS DU JEU : Il y a plusieurs types de marqueurs dans le jeu. Leur utilité est décrite ultérieurement dans la règle.

ABREVIATIONS DES MARQUEURS :

GE	Allemagne
RO	Roumanie
SU	Union Soviétique
BR	Grande-Bretagne
FF	France Libre
TU	Turquie
YU	Yougoslavie
IT	Italie
BU	Bulgarie
US	Etats-Unis
CW	Commonwealth
SW	Suède
HU	Hongrie

2.3 Les cartes stratégiques

Chaque joueur dispose d'un paquet de 55 cartes stratégiques, divisé en deux groupes : Les cartes de *Blitzkrieg* et les cartes de *Total War*. Chaque camp a 25 cartes de *Blitzkrieg* et 30 cartes de *Total War*.

3 TERMES ET ABREVIATIONS DE LA REGLE

Activé : Quand le coût d'activation d'un espace a été payé pour un mouvement ou un combat durant un round d'action, toutes les unités de cet espace sont considérées comme activées et conduisent l'action indiquée par le marqueur d'activation.

Astérisque (*) : Si une carte stratégique avec un astérisque est jouée comme un événement ou une carte de combat, elle est retirée du jeu de façon permanente à la fin du round. Elle ne l'est pas dans le cas où elle est jouée comme une carte d'OPS, SR ou RP.

Contrôle d'un espace : Tout espace du jeu est, soit contrôlé par l'Axe ou les Alliés, soit neutre. Le contrôle d'un espace change quand une unité de combat entre dans cet espace.

Espace de VP : Tout espace avec un contour rouge. Quand le contrôle d'un de ces espaces change, le marqueur de points de victoire doit être ajusté d'une valeur de 1 en faveur du nouveau camp contrôlant l'espace.

Facteur de perte (LF) : La capacité d'une unité à résister à des pertes au combat. Le nombre de pertes infligées par l'adversaire doit être supérieur ou égal au facteur de perte d'une unité pour qu'elle soit réduite.

Force de combat (CS) : La capacité de combat offensive et défensive d'une unité, utilisée pour résoudre les combats sur la table de combat.

Joueur actif : Le joueur réalisant une action durant sa partie du round d'action.

Mouvement autorisé (MA) : Le nombre d'espaces dont une unité peut se déplacer pendant un round d'action quand elle a été activée.

Niveau de SR : Le nombre de points qu'un joueur menant des redéploiements stratégiques peut utiliser.

Niveau d'OPS : Le nombre de points d'activation qu'un joueur peut dépenser pour un mouvement ou un combat dans un round d'action.

Nombre de pertes : Le résultat de la table de combat pendant une bataille.

Nom d'événement : Un nom d'événement en bleu gras italique indique que l'événement est le pré requis d'un autre événement et qu'il y a un marqueur avec le nom de cet événement que les joueurs peuvent utiliser pour se rappeler qu'il a été joué.

Points de mouvement (MP) : Le coût pour entrer dans un espace. Tous les espaces du jeu ne coûtent qu'un MP.

4 MISE EN PLACE DU JEU

4.1 Placement des marqueurs

- Placer le marqueur de tour (*Game Turn*) sur l'espace Juin 41 de la table des tours.
- Placer le marqueur de VP et les marqueurs de main des deux joueurs (*Axis Hand* et *Allied Hand*) sur l'espace 7 de la table de comptage générale.
- Placer le marqueur d'ordres de l'Axe sur l'espace *None*. Placer celui des alliés sur l'espace *Stalin Orders*.
- Placer les 5 marqueurs de remplacement sur l'espace 0 de la table de comptage générale.
- Placer les autres marqueurs à portée de main autour de la carte.

4.2 Placement des unités

Les unités sont positionnées pour les deux joueurs comme indiqué dans le chapitre 20 de ce livret de règles (Mise en place du scénario de campagne). Placer toutes les autres unités à portée de main autour de la carte.

4.3 Cartes stratégiques initiales

AXE : Le joueur de l'Axe doit choisir de démarrer le jeu avec la carte d'événement *Barbarossa* ou la carte *Von Paulus Pause* en main. Quelle que soit la carte choisie, l'autre est mélangée avec le paquet de cartes *Blitzkrieg*. Le joueur de l'Axe pioche alors 6 autres cartes pour compléter sa main à 7 cartes.

ALLIES : Mélanger le paquet de cartes alliées *Blitzkrieg* et distribuer 7 cartes au joueur allié.

CARTES TOTAL WAR : Mettre de côté les paquets de cartes *Total War* de l'Axe et des Alliés pour une utilisation ultérieure.

4.4 Règles spécifiques au tour 1 (Juin 41)

ORDRES : Il n'y a pas de lancer de dé d'ordres au premier tour (8). Le joueur de l'Axe place trois marqueurs *Stand Fast* en accord avec la position *Stalin Orders* des ordres du joueur allié.

UN ROUND CHACUN : Le Tour 1 consiste en un round d'action du joueur de l'Axe et un round d'action du joueur allié. Le joueur de l'Axe doit jouer impérativement sa carte *Barbarossa* ou *Von Paulus Pause* et la jouer comme un événement. Le joueur allié peut jouer n'importe quelle action valide durant son round, exceptée une carte de remplacement ou de renfort.

A l'issue de ces deux rounds d'action, la suite des phases de la séquence de jeu est déroulée normalement (Attrition, Remplacements, Pioche et Fin de tour).

Note de jeu : Les deux joueurs vont se retrouver avec 6 cartes chacun en main (à moins qu'ils en aient jouées en tant que cartes de combat). Plusieurs ou toutes ces

cartes pourront être conservées pour le tour 2 ou défaussées durant la phase de pioche.

RESTRICTIONS SOVIETIQUES : Au tour 1 seulement, les unités soviétiques obligées de faire retraite de deux espaces ne peuvent pas terminer leur retraite dans un espace adjacent à leur espace de départ. Ainsi, une unité soviétique à Kaunas forcée de faire retraite de deux espaces peut aller à Pskov mais pas à Dvinsk. De plus, l'Union Soviétique ne peut pas construire de tranchées aux tours 1 et 2.

5 DETERMINER LA VICTOIRE

5.1 Points de victoire

La victoire est déterminée par le niveau de points de victoire (VP) à la fin du jeu. Les VP sont augmentés quand le joueur de l'Axe prend le contrôle de nouveaux espaces à VP et diminués quand il perd le contrôle d'un tel espace, comme conséquence d'une carte événement ou du fait de la règle 5.2.

5.2 Union soviétique, Egypte et Iran

Durant la phase de fin de chaque tour d'hiver, le joueur de l'Axe doit comptabiliser le nombre d'espaces à VP qu'il contrôle en Union soviétique, Egypte et Iran (en incluant ceux qu'il contrôle et qui contiennent un marqueur Partisans). Si le total est inférieur au nombre indiqué ci-dessous, il doit retirer la différence de son nombre de VP. (Exemple : si à la fin de l'hiver 42, le joueur de l'Axe contrôle seulement 4 espaces à VP dans les 3 pays précités, il doit retirer 1 VP de son total. S'il avait contrôlé 3 espaces, il aurait dû retirer 2 VP de son total.). En hiver 45, Courland peut être considéré comme un espace à VP, seulement pour cette règle.

Tour **VP requis en Union soviétique, Egypte et Irak**

Hiver 42	5
Hiver 43	6
Hiver 44	2
Hiver 45	1

5.3 Victoire automatique

AXE : Le joueur de l'Axe gagne automatiquement si le total de VP est supérieur ou égal à 20 à la fin d'un tour quelconque, avant que l'événement *Totaler Krieg* ne soit joué.

ALLIES : Le joueur allié gagne automatiquement si le total de VP est égal à 0 à la fin d'un tour quelconque ou s'il contrôle tous les espaces de ressources de l'Axe à la fin de n'importe lequel de ses rounds d'action.

5.4 Victoire du scénario de campagne

La campagne s'achève si un joueur obtient une victoire automatique ou à la fin du tour d'été 45. Dans ce cas, le joueur de l'Axe l'emporte ou le joueur allié échoue à obtenir une victoire automatique à la fin de ce dernier tour. Il n'y a pas de match nul.

5.5 Staline

Le marqueur *Stalin* démarre le jeu à Moscow. Il peut seulement se déplacer par SR (pour le coût d'un point de SR). S'il quitte Moscow, il doit SR vers Kuibishev (si cette zone est toujours contrôlée par l'Union soviétique et ravitaillée). Si Kuibishev est tombée ou OOS, ou si le marqueur *Stalin* est déjà à Kuibishev, il peut aller n'importe où en Union Soviétique. Il ne compte pas dans la limite d'empilement et n'a aucun effet en combat. Il ne peut pas faire retraite et est éliminé si l'Axe occupe son espace. Dans ce cas, le joueur de l'Axe gagne 4 VP. Si le marqueur *Stalin* n'est pas à Moscow, les RP de l'Union soviétique sont réduits (voir 14.5.5 Moscow).

Note : Cette règle n'a pas d'effet sur la règle 8.5.

6 SEQUENCE DE JEU

WWII : *Barbarossa to Berlin* se joue en tours, chacun étant divisé en phases et segments dont l'ordre décrit ci-après doit être strictement respecté.

6.1 Phase d'ordres

Chaque joueur lance un dé (excepté au tour 1) et consulte sa table des ordres pour déterminer si un ordre doit éventuellement être suivi. Le joueur de l'Axe doit être le premier à lancer le dé et agir en conséquence (dans le cas où le résultat est *Hitler Orders*). Les marqueurs d'ordres sont déplacés sur chacune des tables pour indiquer le résultat.

6.2 Phase d'action

Chaque phase d'action est divisée en six rounds d'action identiques. Chacun des rounds d'action permet à chaque joueur d'exécuter une action. Le joueur de l'Axe est le premier à le faire. Les joueurs continuent d'alterner jusqu'à avoir chacun effectué six actions.

6.3 Phase d'attrition

Le segment d'attrition du joueur de l'Axe a lieu immédiatement après son 6^{ème} round d'action (et donc avant le 6^{ème} round d'action du joueur allié). Celui du joueur allié a lieu après son 6^{ème} round d'action.

SEGMENT D'ATTRITION DE L'AXE : On vérifie pour chaque unité de l'Axe si elle doit subir une attrition (13.4.4) et le contrôle d'espaces derrière les lignes ennemies peut changer (13.5). Les LCU sur la table des tours (éliminées pour cause d'attrition trois tours plus tôt) sont placées dans la boîte des unités éliminées.

SEGMENT D'ATTRITION DES ALLIES : Comme pour le joueur de l'Axe, on vérifie pour chaque unité alliée si elle doit subir une attrition (13.4.4) et le contrôle d'espaces derrière les lignes ennemies peut changer (13.5). Les LCU sur la table des tours (éliminées pour cause d'attrition trois tours plus tôt) sont placées dans la boîte des unités éliminées. Enfin, si aucune unité alliée ne peut tracer une ligne de ravitaillement vers un marqueur de tête de pont (*Beach Head*) que cela soit ou non nécessaire, ce marqueur est retiré de la carte.

6.4 Phase de remplacement

SEGMENT ALLIE : Le joueur allié dépense les points de remplacement (RP) accumulés grâce aux cartes de RP qu'il aura jouées ce tour comme indiqué sur la table de comptage générale. Tout RP non utilisé est perdu.

SEGMENT DE L'AXE : Même chose que pour le joueur allié.

6.5 Phase de tirage des cartes stratégiques

Les cartes non jouées à ce tour peuvent être conservées pour le tour suivant ou défaussées. Après l'éventuelle défausse, chaque joueur pioche dans sa pile autant de cartes que nécessaire pour avoir une main de 7 cartes. A noter que la taille de la main peut être augmentée ou diminuée par le contrôle des espaces de ressources (18) ou sous l'effet de cartes événement, taille enregistrée sur la table de comptage générale.

6.6 Phase de fin de tour

1. Le joueur allié peut éliminer toute LCU britannique, américaine ou française complètement ravitaillée en la plaçant trois tours plus loin sur la table des tours (comme si elle avait été éliminée pour cause de non ravitaillement).
2. Le joueur allié peut retirer des têtes de pont. Les deux joueurs peuvent retirer des tranchées.
3. Retirer tous les marqueurs Stand Fast placés du fait du résultat du jet d'ordres.
4. Vérifier si une victoire automatique intervient (5.3) et retirer éventuellement des VP si c'est un tour d'hiver

(5.2).

5. Si la guerre n'est pas terminée et si le dernier tour du scénario n'a pas été atteint, avancer le marqueur de tour vers le prochain espace de la table des tours et recommencer la séquence de jeu avec la phase d'ordres.

7 CARTES STRATEGIQUES

7.1 Règles générales

Dans WWII : *Barbarossa to Berlin*, les cartes stratégiques sont le cœur du jeu. Les joueurs initient toutes leurs actions y compris les mouvements et les combats en jouant ces cartes, à l'exception du point d'OPS automatique (7.2) et du placement des partisans alliés (16.2).

BLITZKRIEG ET TOTAL WAR : Chaque joueur a son propre paquet de cartes stratégiques, divisé en deux groupes : les cartes de *Blitzkrieg* et les cartes de *Total War*. Chaque joueur commence le jeu en utilisant seulement ses cartes de *Blitzkrieg*. Les cartes de *Total War* sont ajoutées trois tours après que les Etats-Unis entrent en guerre (7.8).

CINQ FACONS D'UTILISER UNE CARTE : Les cartes peuvent être jouées selon une des cinq possibilités suivantes :

- Opérations (OPS)
- Redéploiement stratégique (SR)
- Points de remplacement (RP)
- Carte de combat (CC)
- Evénement

Les cartes stratégiques qui peuvent être utilisées comme cartes de combat sont identifiées par la couleur rouge de la case du niveau d'OPS/SR et par une case CC en bas de la carte. Chaque carte ne peut être utilisée que d'une seule façon à chaque fois, exceptées certaines cartes d'événement qui permettent d'utiliser aussi cette carte comme une carte d'OPS pendant le même round d'action. La même carte peut être utilisée de la même façon ou différemment pendant la durée du jeu.

NOIR, ROUGE ET JAUNE : Les cartes stratégiques avec leur niveau d'OPS/SR dans une case noire peuvent être utilisées comme OPS, SR, RP ou événement. Celles avec une case rouge peuvent l'être comme OPS, SR, RP ou CC. Celles avec une case jaune sont des cartes doubles, qui peuvent être utilisées à la fois comme OPS et événement, ou comme une carte simple d'OPS, SR, RP ou événement. A noter que les cartes avec un astérisque (*) à la suite du nom de l'événement sont retirées du jeu quand elles sont jouées comme des événements ou des cartes de combat.

7.2 Phase d'action

Les cartes stratégiques sont jouées durant la phase d'action de chaque tour. Cette phase d'action se décompose en 6 rounds d'action. Dans chaque round d'action, chaque joueur peut exécuter une action. Le joueur de l'Axe conduit la première action de chaque round. Chaque joueur doit choisir l'une des trois actions suivantes :

- Jouer une carte stratégique comme OPS, SR, RP ou événement
- Exécuter une OPS automatique d'une valeur d'un point sans jouer de carte stratégique
- Pour le joueur allié uniquement, placer un ou plusieurs marqueurs Partisans

MARQUEURS D'ACTION : Après chaque action, les joueurs placent leur marqueur d'action pour indiquer quelle action ils ont conduite.

7.3 Opérations

Si une carte stratégique est jouée en tant qu'OPS, le

joueur est autorisé à dépenser un nombre de points d'activation égal au niveau d'OPS/SR de la carte. Un espace coûte le même nombre de points qu'il soit activé pour un mouvement ou un combat. Ce coût est égal au nombre de nationalités présentes sur l'espace activé. Il y a quelques exceptions à cette règle :

- Les unités sur une tête de pont alliée sont traitées comme si elles étaient de la même nationalité pour l'activation.
- Toutes les unités britanniques, canadiennes et du Commonwealth sont considérées de la même nationalité pour l'activation.
- Les unités de la France Libre et des Etats-Unis sont considérées de la même nationalité pour l'activation.
- Les unités de l'Axe dans le Caucase (13.6).
- Les unités en ravitaillement limité (13.3).

Note : Un minimum d'une unité amicale dans un espace est requis pour pouvoir l'activer.

EMPILEMENTS MULTINATIONAUX : Le coût d'activation des espaces contenant des unités de nations différentes s'applique même si toutes ces unités ne se déplacent ni n'attaquent, c'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas retirer de l'action une unité pour diminuer le coût d'activation.

MARQUEURS DE MOUVEMENT/COMBAT : Chaque espace peut être activé pour un mouvement ou un combat mais pas pour les deux. Un marqueur (de mouvement ou de combat) doit être placé sur chaque espace activé.

ETAPE DE MOUVEMENT : Après que tous les espaces activés ont été marqués, le joueur actif déplace toutes les unités qu'il le souhaite dans les espaces avec un marqueur Mouvement (Move). Toutes les unités d'un espace marqué ne sont pas obligées de se déplacer.

ETAPE DE COMBAT : Après que tous les mouvements ont été réalisés, le joueur actif mène tous les combats qu'il souhaite initier depuis les espaces avec un marqueur Combat. Le combat est volontaire et aucune unité n'est obligée d'attaquer.

7.4 Redéploiement stratégique

Si une carte stratégique est jouée en tant que SR, le joueur peut utiliser le redéploiement pour déplacer des SCU ou des LCU. Le joueur reçoit un nombre de points de SR égal au niveau d'OPS/SR de la carte jouée. Il n'est pas possible de jouer deux cartes stratégiques comme des cartes de SR consécutivement dans un même tour : si lors d'un round le joueur utilise une carte comme une carte de SR, il ne le pourra pas lors du round immédiatement suivant. Par contre, il peut jouer une carte de SR au dernier round d'un tour et une carte de SR au premier round du tour suivant.

7.5 Points de remplacement

Si une carte stratégique est jouée comme une carte de RP, le joueur indique sur la table de comptage générale un nombre de points de RP égal à la valeur de RP indiquée sur la carte jouée avec les marqueurs de remplacement de chaque pays. Le joueur ne fait aucune autre action lors de ce round que marquer ses RP. Les RP sont dépensés durant la phase de remplacement de chaque tour.

RESTRICTIONS :

NEUTRES : Les Etats-Unis ne peuvent pas inscrire de points de remplacement tant qu'ils sont neutres, de même que l'Axe ne peut inscrire des RP de l'Axe quand aucun pays de l'Axe n'est actif.

NON-CONSECUTIF : Comme pour les cartes de SR, il n'est pas permis de jouer deux cartes de RP consécutivement dans un même tour. Par contre, il est possible de jouer une carte de RP au dernier round d'un tour et au premier round du tour suivant.

AXE : Des tours 8 à 11, le joueur de l'Axe ne peut jouer

que 2 cartes de RP maximum par tour. A partir du tour 12, cette limite est d'une carte.

7.6 Evénements

Si une carte stratégique est jouée comme un événement, les instructions de la carte doivent être suivies.

7.6.1 EVENEMENTS AVEC UN ASTERISQUE (*) :

Si une carte stratégique avec un astérisque est jouée comme un événement, elle est retirée de façon permanente du jeu après ce round d'action. Elle n'est pas retirée si elle jouée comme une carte d'OPS, SR ou RP.

7.6.2 CARTES D'EVENEMENT DE RENFORT :

Chaque joueur peut mettre en jeu de nouvelles unités (renforts) en jouant des cartes stratégiques comme événements. Seule une carte de renfort peut être jouée dans un tour pour chaque nation. Exception : Aucun joueur ne peut jouer de carte de renfort lors du tour 1 de Juin 1941.

Note : Un joueur ne peut pas jouer de carte de renfort pour une nation qui ne peut pas légalement placer tous ses renforts sur la carte.

SCU : Les SCU en renfort sont placées dans la zone de réserve sauf indication contraire.

LCU : Les LCU en renfort sont placées dans la capitale de la nation de la LCU ou dans n'importe quel espace amical de ravitaillement ou urbain dans le pays de cette unité. Basra, Suez et Alexandria sont considérés comme des sources de ravitaillement valides (c'est-à-dire de leur pays) pour les renforts britanniques et du Commonwealth. Basra est aussi considéré comme valide pour les unités américaines et de la France Libre.

Il y a plusieurs exceptions pour l'arrivée des renforts notées sur les cartes et reprises ci-après :

- L'armée du désert britannique (British Desert Army) est placée à Alexandria, Cairo ou Basra.
- La 8^{ème} Armée britannique remplace l'armée du désert britannique et est placée dans l'espace occupée par cette dernière, si elle est sur la carte et complètement ravitaillée.
- La PAA (Panzer Armee Afrika) est placée à Tripoli. Un corps de Panzer allemand ravitaillé doit être retiré de Libye ou d'Egypte et placé dans la zone de réserve.
- Les renforts allemands (ou les remplacements placés comme des renforts) ne peuvent être placés sur des sources de ravitaillement à moins que cette source puisse elle-même tracer une ligne de ravitaillement vers une autre source.
- Les Fronts soviétiques mécanisés sont échangés une pour une avec les Fronts d'infanterie soviétiques sur la carte qui sont complètement ravitaillés et en pleine force. Placer la Front mécanisée à l'endroit de la Front d'infanterie remplacée, qui est elle retirée du jeu.
- Les unités américaines et britanniques qui ne sont pas parties prenantes dans une invasion (hors la 8^{ème} ou l'armée du Désert) peuvent entrer en jeu dans n'importe quelle tête de pont valide (Les unités britanniques ne peuvent utiliser les têtes de pont américaines et vice versa), Naples s'il est allié ou Antwerp s'il est allié et que le port a été ouvert par l'événement *Clearing the Scheldt*. Exception : *Shingle*.
- Les renforts alliés ne peuvent pas être mis en jeu sur la tête de pont utilisée pour *Shingle*. Retourner le marqueur de tête de pont allié sur sa face *Shingle* quand il est utilisé pour cette invasion.

Note de conception : Shingle fut plutôt une relativement petite opération. Cette règle implique que Shingle ne peut être renforcée que par des actions de SR.

7.6.3 CARTES D'EVENEMENT D'INVASION ALLIEE :

Une carte d'invasion alliée peut être jouée dans un tour en plus des autres cartes de renfort. Chaque carte d'invasion liste le nombre et le type (britannique, américain, allié) de marqueurs de têtes de pont qui doivent être placés. Elle détaille aussi les lettres des plages qui peuvent être utilisées pour placer des marqueurs. Si deux marqueurs de tête de pont sont placés dans le cadre de la même invasion, ils ne peuvent être positionnés que dans deux espaces reliés par un lien de plage d'invasion (voir la carte).

Dans la plupart des cas, les cartes d'invasion listent des renforts. Ils sont placés comme suit :

- Ceux listés comme « réserve » sont placés dans la zone de réserve.
- Les LCU sont placées à force réduite sur une tête de pont éligible (excepté pendant *Overlord*, où elles sont placées à pleine force).
- Les SCU sont placées à pleine force sur une tête de pont éligible.
- Les unités américaines et françaises libres ne peuvent être placées que sur des têtes de pont américaines ou alliées, tandis que les unités britanniques et du Commonwealth ne peuvent aller que sur des têtes de pont britanniques ou alliées.

RESTRICTIONS :

- Aucune invasion alliée ne peut avoir lieu sur les plages J, M à R et T à U tant que l'Axe contrôle un quelconque espace en Afrique du Nord française, Libye ou Egypte. Aucune invasion alliée ne peut avoir lieu sur les plages J, O et R tant que l'Axe contrôle Syracuse.
- Le joueur allié peut jouer *Sledgehammer* ou *Torch* mais pas les deux durant une même partie, de même que *Round-Up* et *Overlord*.
- Le joueur allié ne peut envahir sur une plage qui contient déjà un marqueur tête de pont. Un tel marqueur ne peut être retiré volontairement si la tête de pont est la seule source de ravitaillement d'une quelconque unité sur la carte.
- Les 7^{ème} armée américaine et la 8^{ème} armée britannique peuvent être engagées dans des invasions (*Husky*, *Anvil-Dragon*) même après être rentrées en tant que renforts. Pour cela, elles doivent déjà être envoyées par SR dans la zone de réserve. Elles ne peuvent quitter cette zone que du fait d'une invasion. La 7^{ème} armée américaine ne peut pas être sur la carte mais peut être dans la réserve quand *Avalanche* ou *Shingle* sont joués.

PROCEDURE D'INVASION :

Les unités d'invasion reçoivent un marqueur Combat. S'il n'y a pas de défenseur de l'Axe, elles peuvent avancer dans l'espace connecté à la plage. Dans tous les cas, l'avance après le combat à partir des plages dans le round d'invasion initial doit se terminer dans l'espace adjacent. Les unités de l'Axe ne peuvent jamais entrer dans une plage d'invasion. Si toutes les unités alliées dans une plage sont éliminées au combat, le marqueur de tête de pont est retiré. Les unités de l'Axe peuvent attaquer une tête de pont vide ; dans ce cas, aucun dé n'est lancé et le marqueur est automatiquement retiré. Ces marqueurs peuvent aussi être enlevés volontairement par le joueur allié durant la phase de fin de tour. Ils peuvent être toujours réutilisés.

A partir du tour 14, le joueur allié peut annoncer au début de son premier round d'action qu'il ne conduira plus aucune invasion jusqu'à la fin de la partie. Toutes les cartes d'invasion restantes peuvent alors être jouées comme des cartes de renfort normales (ainsi que comme OPS, SR ou RP). *Torch*, *Sledgehammer*, *Round-Up* et

Overlord ne peuvent être jouées, en tant qu'événements, que comme des invasions et ne peuvent donc être jouées comme de simples cartes de renforts.

7.6.4 CARTES DE COMBAT :

Les cartes de combat peuvent être jouées durant une bataille pour l'influencer. Le joueur attaquant doit jouer ses cartes de combat avant le défenseur. Les cartes de combat sont les seules cartes qui peuvent être jouées durant le round d'action de l'adversaire.

UTILISATION REPETEE : Si un joueur joue une ou plusieurs cartes durant un combat et le remporte, ce joueur place ces cartes de combat face visible de son côté de la carte (sauf pour les cartes de combat avec un astérisque, qui sont immédiatement retirées de la partie après le combat durant lequel elles ont été utilisées). Ces cartes conservées peuvent influencer d'autres combats (chacune un maximum d'une fois par round d'action) initiés par n'importe lequel des deux joueurs et dans lesquels les conditions de la carte s'appliquent. Ces cartes de combat peuvent faire effet pendant toute la phase d'action ou jusqu'à ce que le joueur perde une bataille en les utilisant.

Si un joueur perd un combat pendant lequel il a utilisé des cartes de combat, qu'elles aient été jouées spécifiquement pour ce combat ou conservées d'un combat précédent, ces cartes sont défaussées.

A la fin de chaque tour, toutes les cartes de combat qui ont été jouées doivent être défaussées, même si le joueur a été victorieux dans toutes les batailles dans lesquelles les cartes ont servi. Placer les cartes dans la pile de défausse du joueur.

7.6.5 ESPIONNAGE :

Quand un événement est joué qui implique qu'un joueur doit révéler tout ou partie de sa main à son adversaire, les cartes affectées doivent être présentées face visible durant toute la durée du tour et pourront à nouveau être cachées une fois que l'événement ne s'appliquera plus.

7.7 Taille de main minimum et maximum

Après avoir tiré les cartes durant la phase de pioche, aucun joueur ne peut avoir une main contenant plus de 8 cartes ou moins de 5 (bien qu'il soit possible d'avoir moins de cartes que le minimum permis disponible).

Exception : La taille de main minimum de l'Axe est de 2 des tours 16 à 18.

7.8 Total War

Trois tours après l'entrée en guerre des Etats-Unis, les cartes de *Total War* sont ajoutées par les deux joueurs à leur paquet. Il suffit simplement d'ajouter toutes les cartes de *Blitzkrieg* défaussées et non piochées aux cartes de *Total War* et de mélanger l'ensemble. Le joueur de l'Axe peut prendre s'il le souhaite avant de piocher la carte *Totaler Krieg* !.

Par exemple, si les Etats-Unis entrent en guerre au tour 4, les cartes seraient ajoutées au tour 7 et disponibles à partir du tour 8.

7.9 Se défausser et mélanger

Les cartes stratégiques sont soit dans la main d'un joueur, soit dans la pioche, la pile de défausse ou dans la pile des événements utilisés et retirés du jeu.

SE DEFAUSSER : Pendant la phase de pioche, les joueurs peuvent se défausser du nombre de cartes qu'ils souhaitent avant de piocher. Ils ne peuvent pas examiner la pile de défausse de leur adversaire.

MELANGER : S'il n'y a pas assez de cartes dans la pile de pioche pendant la phase de pioche, toutes les cartes restantes sont piochées puis la pile de défausse est mélangée et devient la nouvelle pile de pioche dans laquelle le joueur tire les cartes qu'il lui manque.

8 ORDRES

8.1 Table des ordres

Chaque joueur lance une fois son dé sur sa table des ordres, le joueur de l'Axe en premier, au début de chaque tour, sauf au tour 1, et place son marqueur d'ordres sur l'espace de sa table d'ordres correspondant au résultat de son dé. Si le résultat est *None*, il n'y a aucun effet. Si le résultat est une offensive obligatoire (*Mandated Offensive*), voir 8.2.

8.2 Offensive obligatoire (MO)

Si le résultat est une offensive obligatoire, les Allemands, les alliés occidentaux ou les Soviétiques doivent conduire au moins une attaque ce tour ou occuper un espace ennemi avec une unité quelconque. Si le joueur ne le fait pas, il reçoit une pénalité d'un VP. Si le joueur de l'Axe subit la pénalité, le niveau de VP est réduit de 1 VP. Si le joueur allié subit la pénalité, le niveau est augmenté de 1 VP.

8.3 Conditions d'une offensive obligatoire

- Pour une offensive obligatoire de l'Axe, le joueur allemand doit attaquer une unité adverse ou capturer un espace allié en dehors de l'Union Soviétique.*
- Pour une offensive obligatoire alliée, le joueur allié doit attaquer une unité adverse ou capturer un espace de l'Axe avec une unité britannique ou américaine.*
- Pour une offensive obligatoire soviétique, le joueur allié doit attaquer une unité adverse avec une LCU soviétique ou capturer un espace de l'Axe avec n'importe quelle unité soviétique.

* S'il n'y a aucune unité ou aucun espace correspondant, ou que l'Axe n'a aucune unité en Afrique du Nord et les Alliés aucune en Europe, ignorer les offensives obligatoires alliées et de l'Axe.

8.4 Hitler Orders

Si le joueur de l'Axe tire *Hitler Orders*, le joueur allié peut placer trois marqueurs *Stand Fast* sur n'importe quels espaces contenant des unités ennemies adjacents à une unité alliée ravitaillée (complètement ou non). Les unités de l'Axe dans ces espaces peuvent en sortir en retirant le marqueur *Stand Fast* pour un coût de 1 VP par espace. Toutefois les unités peuvent quitter les espaces concernés dans payer le coût de 1 VP si elles sont forcées de faire retraite, si elles avancent après un combat ou si le premier dans lequel elles entrent est contrôlé par l'ennemi. Toute unité amicale qui commence un round dans un espace avec un marqueur *Stand Fast* est sujette à ces contraintes même si elle ne se trouvait pas dans cet espace quand les ordres ont été tirés. Après que l'événement *Bomb Plot* a été joué, le joueur de l'Axe paye 1 VP par unité allemande (et non par espace) pour quitter les espaces avec les marqueurs *Stand Fast*.

8.5 Stalin Orders

Les contraintes sont les mêmes mais strictement inversées dans ce cas. C'est le joueur de l'Axe qui place 3 marqueurs sur des espaces occupés par des unités soviétiques adjacents à des unités de l'Axe ravitaillées (complètement ou non). Le joueur allié peut faire sortir ses unités pour un coût de 1 VP par espace, aux exceptions citées ci-dessus. Par contre, il n'y a pas d'événement équivalent à *Bomb Plot* qui en modifierait le coût.

9 EMPILEMENT

9.1 Règles générales

Un maximum de 3 unités de combat, sans considération de type et de taille, peuvent s'empiler sur un même

espace. Cette limite est à prendre compte en permanence sauf en cas de SR ou de mouvement. Des unités ne peuvent jamais pénétrer dans un espace contenant des unités ennemies.

9.2 Règles spéciales

- Les unités soviétiques ne peuvent jamais s'empiler avec des unités d'une autre nationalité.
- L'armée de partisans yougoslaves (YPA) ne peut pas s'empiler avec une autre unité.
- Les Hongrois et les Roumains ne peuvent jamais s'empiler ensemble.

10 MOUVEMENT

10.1 Règles générales

Les unités de combat peuvent se déplacer quand leur espace est activé pour le mouvement durant une opération. Chaque espace coûte un MP pour y entrer quel que soit le type de terrain. Le mouvement doit être d'un espace vers un autre connecté par un lien régulier ; des espaces ne peuvent pas être sautés. Une unité ne peut pas dépenser plus de points que son MA par tour. Les points de mouvement non utilisés ne peuvent pas être accumulés pour un tour ultérieur ni transférés à d'autres unités.

MARQUEURS DE MOUVEMENT ET DE COMBAT : Les unités non mécanisées et non ravitaillées complètement peuvent traverser mais ne peuvent s'arrêter dans un espace avec un marqueur Combat. Par contre, les unités mécanisées ravitaillées complètement peuvent terminer leur mouvement dans un tel espace. Dans ce cas, elles perdent leur marqueur Mouvement et sont considérées à la place comme activées pour le combat.

Note de jeu : De cette façon, une unité mécanisée peut à la fois se déplacer et attaquer dans un même round d'action.

10.2 Tranchées

SOVIETIQUE : Si un espace contenant une LCU soviétique est activé pour un mouvement, une LCU dans l'espace activé peut tenter de creuser une tranchée plutôt que de se déplacer. Les autres unités dans l'espace peuvent se déplacer librement. Après que tous les mouvements du round d'action ont été résolus, le joueur lance un dé pour chaque espace dans lequel une LCU tente de creuser une tranchée. Si le résultat est compris entre 1 et 3, placer un marqueur *Level-1 Trench* dans l'espace ou retourner un marqueur déjà présent sur sa face *Level-2 Trench*. Le nombre de marqueurs disponibles est une limite de jeu.

EXCEPTIONS :

- L'Union Soviétique ne peut creuser de tranchées aux tours 1 et 2.
- Les tranchées soviétiques ne peuvent être construites que dans des espaces urbains de l'Union Soviétique en 1941 et 1942 (Tours 1 à 7).
- Les tranchées de niveau 2 ne peuvent être construites qu'à partir de 1943 (Après le tour 8).

RETRAIT : Les tranchées soviétiques et britanniques sont retirées de la carte dès que l'espace devient contrôlé par l'Axe ou que le joueur allié décide de les retirer durant la phase de fin de tour. La tranchée britannique de Tobruk est retirée dès que l'Axe contrôle cet espace ou quand les Alliés contrôlent Benghazi. Elle ne peut pas être reconstruite.

TRANCHEES DE L'AXE : Elles ne sont placées que comme le résultat d'événements ou à la mise en place initiale du jeu. Elles sont retirées de la carte dès que l'espace devient contrôlé par les Alliés ou que le joueur de l'Axe décide de les retirer durant la phase de fin de tour. Il ne

peut à tout moment y avoir plus de 3 tranchées ne faisant pas partie du mur de l'Atlantique ou du mur de l'Ouest (*West/Atlantic Wall*). Les tranchées de l'Axe ne peuvent pas être reconstruites.

10.3 Forts

Les forts ne peuvent être utilisés que par le joueur qui les possède au début du jeu. Si une unité ennemie pénètre dans un espace avec un symbole de fort, le fort est détruit (placer un marqueur *Fort Destroyed*). Le fort ne peut pas être remplacé.

11 COMBAT

11.1 Règles générales

Un combat ne peut être initié que pendant une opération par des unités dans un espace activé avec un marqueur Combat. Le combat est volontaire et toutes les unités d'un espace ne sont pas obligées d'attaquer. Le joueur actif est appelé l'attaquant et le joueur non actif le défenseur.

ESPACE DEFENDANT : Chaque combat ne peut impliquer qu'un seul espace en défense. Un même espace ne peut être attaqué qu'une seule fois par round d'action. Toutes les unités dans un espace attaqué défendent ensemble, sauf pour les unités qui ont fait retraite dans cet espace durant ce round d'action.

COMBAT MULTIESPACES : Un combat se déroule normalement entre deux espaces adjacents. Les unités dans d'autres espaces peuvent attaquer conjointement avec celles de l'espace attaquant s'il y a une unité mécanisée dans chaque espace attaquant supplémentaire.

Exemple : Si des unités soviétiques attaquent une unité allemande à partir de 3 espaces adjacents, deux de ces espaces doivent contenir une armée de tanks ou une Front mécanisée.

Des unités activées dans un même espace ne sont pas obligées de participer au même combat (ni même obligées de combattre). Elles peuvent attaquer différents espaces adjacents. La force de combat d'une unité ne peut pas être partagée entre plusieurs combats.

AUTRES RESTRICTIONS :

- Chaque unité ne peut participer qu'à un seul combat par round d'action.
- Seules les unités attaquantes participant à un combat peuvent subir des pertes ou avancer. S'il y a des unités non attaquantes dans l'espace attaquant, elles ne peuvent subir de pertes ni avancer.

UNITES DE FORCE 0 : Les SCU avec une force de combat de 0 peuvent attaquer seules ou avec d'autres unités. Si elles attaquent avec d'autres unités, elles n'ajouteront rien à la force de combat mais pourront subir des pertes.

NORDLICHT, TAIFUN et FALL BLAU : Le joueur de l'Axe ne peut pas attaquer respectivement Leningrad, Moscow ou un des espaces marqués *Blau* jusqu'à ce que *Nordlicht*, *Taifun* ou *Fall Blau* soient joués. Il peut cependant se déplacer dans ces espaces à n'importe quel moment s'ils sont vides. Une fois que l'événement approprié a été joué, ces restrictions sont levées jusqu'à la fin du jeu. Le contrôle de Leningrad par l'Axe supprime la restriction d'attaque de Leningrad, celui de Moscow la restriction sur Moscow, et celui de Maikop, Stalingrad ou Armavir celui sur les espaces marqués *Blau*.

Note de conception : Ces cartes représentent des stratégies controversées entre Hitler, OKH et les commandants sur le front.

11.2 Résolution des combats

Chaque combat est résolu en suivant la procédure dans l'ordre décrit ci-après :

1. **ANNONCER LE COMBAT :** Le joueur actif désigne quelles unités attaquent et quel espace elles attaquent.
2. **DETERMINER LES FORCES DE COMBAT :** Chaque joueur totalise les forces de combat des unités engagées dans le combat pour déterminer sa force de combat totale. Cette étape est conduite simultanément.
3. **JOUER DES CARTES DE COMBAT :** L'attaquant peut jouer toutes les cartes de combat qu'il souhaite dont les conditions correspondent à celles du combat en cours. De plus, il peut choisir d'utiliser celles qui sont devant lui et qui ont été utilisées précédemment dans ce tour mais pas dans ce round (7.6.4) et qui sont valides pour ce combat. Après que l'attaquant a fait son choix et sélectionné toutes ses cartes de combat, le défenseur procède de même.
4. **DETERMINER LE MODIFICATEUR DE DÉ (DRM) :** Chaque joueur examine toutes les cartes de combat jouées pour calculer le DRM qui affectera le combat. Cette étape est conduite simultanément.
5. **DETERMINER LA COLONNE DE TIR :** Chaque joueur détermine quelle table de tir il va utiliser. Si les unités d'un joueur comprennent une ou plusieurs LCU (même à force réduite), le joueur utilise la table de tir des LCU ; sinon, le joueur utilise la table de tir des SCU. Chaque joueur trouve sa force de combat sur la table de tir appropriée et se décale d'un nombre de colonnes dépendant des effets de l'espace défendant (les effets de terrain et de tranchées sont cumulatifs). Ce décalage ne peut entraîner une sortie de la table. Si le décalage fait atteindre la colonne la plus à droite ou la plus à gauche, tout autre décalage entraînant une sortie de la table est ignoré. Cette étape est conduite simultanément.
6. **DETERMINER LES RESULTATS :** Chaque joueur lance un dé, modifie le résultat avec son DRM et recherche sur sa table la case correspondant à la colonne de tir et au résultat modifié de son dé. Cette case indique le nombre de pertes qu'il va infliger. Un jet de dé modifié ne peut être inférieur à 1 ni supérieur à 6. Tout résultat inférieur à 1 est fixé à 1 et tout résultat supérieur à 6 est fixé à 6. Cette étape est conduite simultanément.
7. **SUBIR LES PERTES :** Chaque joueur doit maintenant appliquer les pertes du combat indiquées par le résultat de son adversaire, le défenseur en premier.
8. **DETERMINER LE VAINQUEUR :** Le joueur qui cause à son adversaire le plus de pertes remporte le combat et est autorisé à conserver les cartes de combat jouées ou sélectionnées (exceptées celles qui doivent être immédiatement retirées du jeu, 7.1). Le joueur perdant doit défausser toutes les cartes de combat jouées ou sélectionnées. Si les deux joueurs infligent le même nombre de pertes, ils sont tous les deux considérés comme perdants et doivent défausser leurs cartes.
9. **RETRAITE DU DEFENSEUR :** Si les conditions de retraite sont vérifiées, le défenseur peut avoir à faire retraite d'un ou deux espaces (11.4). Le défenseur a dans certains cas la possibilité d'annuler la retraite en subissant un pas de perte supplémentaire (11.4.2).
10. **AVANCEE DE L'ATTAQUANT :** Si le défenseur fait retraite ou est complètement éliminé, l'attaquant a la possibilité d'avancer avec celles des unités restantes qu'il souhaite faire progresser. Les unités mécanisées avancent différemment des unités non mécanisées.

11.3 Subir des pertes

Le résultat de chacun des joueurs sur la table de tir est le montant des pertes que doit subir son adversaire. Les

pertes sont prises en réduisant ou en éliminant des unités. Chaque pas retiré à une unité permet d'absorber au fur et à mesure les pertes subies au combat jusqu'au plus près du nombre total de pertes à subir, mais jamais au-delà. Le nombre de pertes absorbées à chaque pas de réduction est le facteur de pertes de l'unité (LF).

Exemple : Une armée allemande à pleine force (LF 3) et un autre réduite (LF 3) doivent subir 5 points de pertes. Le joueur doit éliminer l'armée réduite (3 points de perte absorbés, un pas de perdu donc éliminée) qui est remplacée par une SCU (LF 1). Celle-ci est réduite (1 point de pertes d'absorbé en plus). Comme il reste encore un point à subir, la SCU est éliminée.

11.3.1 LCU ELIMINEES :

Une LCU à force réduite qui est éliminée est immédiatement remplacée dans son espace par un SCU à pleine force venant de la zone de réserve, s'il y en a une de disponible. Si une SCU n'était pas disponible, elle peut être remplacée par une SCU à force réduite de la nationalité et du type adéquats. Si aucune n'est finalement disponible, la LCU est éliminée de façon permanente et ne peut pas être reconstituée par remplacement.

- Les Fronts soviétiques 5-3-4 et 3-3-3 sont remplacés par des armées d'infanterie classiques.
- Les armées des alliés de l'Axe sont remplacées par une SCU d'infanterie de la même nationalité.
- Les armées britanniques sont remplacées par des corps britanniques ou du Commonwealth.
- L'armée canadienne est remplacée par un corps du Commonwealth.
- Les armées américaines sont remplacées par un corps américain.
- Les armées Panzer allemandes de la 1^{ère} à la 5^{ème} et la PzAA sont remplacées par un corps Panzer classique (non SS).
- La 6^{ème} armée Panzer SS doit être remplacée par un corps Panzer SS.
- Les armées d'infanterie allemandes sont remplacées par un corps d'infanterie allemand.

Le remplacement par une SCU à partir de la zone de réserve peut intervenir même si la LCU est OOS. Si une LCU OOS est éliminée pendant la phase d'attrition, une SCU appropriée de la zone de réserve est aussi éliminée. Le remplacement par une SCU n'est pas optionnel : s'il est possible, il doit avoir lieu.

11.3.2 FRONT SOVIETIQUE SOUTHWEST :

La Front soviétique *Southwest* mécanisée et non remplaçable doit prendre le premier pas de perte (si nécessaire) quand elle attaque (et seulement dans ce cas là) (14.5.1).

11.4 Retraites

Si l'attaquant gagne le combat, toutes les unités défensives non éliminées doivent faire retraite, sans considération pour la taille des unités attaquantes restantes ou le nombre de pas finalement retirés par chacun des deux camps, à moins que le défenseur n'utilise l'option de non retraite (11.4.2). Les unités attaquantes ne font jamais retraite.

11.4.1 LONGUEUR DE LA RETRAITE :

Le nombre d'espaces de la retraite dépend de la différence entre les pertes infligées par chaque camp. Si la différence est d'un, le défenseur doit faire retraite d'un espace. Si elle est supérieure ou égale à 2, le défenseur doit faire retraite de deux espaces.

11.4.2 IGNORER LES RETRAITES :

Les unités défendant dans des tranchées, forêts, montagnes, forts ou marais peuvent choisir d'ignorer une retraite en subissant un pas de perte supplémentaire. Ce

n'est pas seulement une augmentation du nombre de pertes. Le pas perdu peut l'être par n'importe laquelle des unités défensives. Ce pas perdu en sus annule la retraite, sans considération pour le nombre d'espaces de retraite requis, s'il reste encore un pas de défense après cette perte additionnelle.

Exception importante : Si l'événement Barbarossa ou Von Paulus Pause est joué, les tranchées soviétiques ne peuvent être utilisées pour annuler les retraites au tour 1.

11.4.3 ELIMINATION DUE A UNE RETRAITE :

Les unités qui ne peuvent pas faire retraite ni ignorer cette retraite en subissant un pas de perte supplémentaire sont éliminées. Les LCU éliminées de cette façon sont traitées comme si elles étaient OOS.

11.4.4 RESTRICTIONS A LA RETRAITE :

Les unités qui font retraite doivent suivre les restrictions suivantes :

- Elles ne peuvent pénétrer dans un espace contenant une unité ennemie.
- Elles doivent faire retraite dans des espaces amicaux si possible, mais peuvent en cas d'impossibilité le faire dans des espaces vides contrôlés par l'ennemi.
- Elles ne peuvent revenir dans leur espace d'origine.
- Elles peuvent terminer leur retraite dans un espace adjacent à leur espace d'origine quand elles doivent faire retraite de deux cases du moment qu'elles ont traversé deux espaces différents durant cette retraite. Les unités peuvent faire retraite dans des espaces différents. Voir les règles du Tour 1 pour l'exception soviétique à cette règle.
- EMPILEMENT : Elles peuvent faire retraite à travers un espace en violant la règle d'empilement, mais elles ne peuvent terminer leur retraite en la violant.
- RAVITAILLEMENT : Elles doivent terminer leur retraite ravitaillées si possible.
- PARTISANS : Les unités de l'Axe ne peuvent pas faire retraite dans un espace contenant un marqueur Partisans allié si une autre route de retraite est disponible. Cette règle est prioritaire. Les unités ne peuvent faire retraite au travers d'un espace contenant un marqueur Partisans. Si elles sont forcées de faire retraite vers un espace avec un marqueur Partisans, la retraite doit s'arrêter dans cet espace.

11.4.5 COMBAT CONTRE DES UNITES AYANT FAIT RETRAITE PRECEDEMMENT :

Si des unités défensives font retraite dans un espace qui est attaqué ultérieurement dans le même round d'action, ces unités n'ajoutent pas leur force de combat aux autres unités présentes dans l'espace attaqué. De plus, si le nombre de pertes est au moins de 1, ces unités sont automatiquement éliminées et ne participent pas à l'absorption des points de pertes.

11.5 AVANCEE

Toutes les unités attaquantes restantes peuvent avancer si les unités défensives font retraite ou sont complètement éliminées. Le défenseur ne peut jamais avancer.

11.5.1 LONGUEUR DE L'AVANCÉE :

- Si toutes les unités défensives sont éliminées, les unités attaquantes non mécanisées qui avancent doivent s'arrêter dans l'espace défendant, tandis que les unités mécanisées peuvent avancer jusqu'à 3 espaces.
- Si toutes les unités défensives ont fait retraite d'un espace, les unités attaquantes non mécanisées peuvent avancer dans l'espace libéré par les unités défensives, tandis que les unités mécanisées peuvent avancer jusqu'à 2 espaces.

- Si toutes les unités défensives ont fait retraite de deux espaces, les unités attaquantes non mécanisées peuvent avancer dans tous les espaces que les unités défensives ont libérés, tandis que les unités mécanisées peuvent avancer jusqu'à 3 espaces.

11.5.2 TERRAIN ET AVANCÉE :

Les unités mécanisées doivent arrêter leur avancée quand elles entrent dans une forêt, montagne, fort ou marais.

11.5.3 CHEMIN DE L'AVANCÉE :

Sans considération pour la longueur de la retraite des unités défensives, les unités mécanisées qui avancent ignorent le chemin suivi par les unités faisant retraite et avancent dans n'importe quel espace dans lequel elles auraient pu normalement se déplacer (Exception : 11.5.2). Elles ne doivent pas nécessairement avancer dans l'espace libéré par le défenseur. Elles ne peuvent pas terminer leur avancée dans un espace avec un marqueur Combat.

11.5.4 ARMEES DE CHOC SOVIETIQUES :

Les armées de choc soviétiques ne peuvent avancer au maximum que d'un espace.

12 REDEPLOIEMENT STRATEGIQUE (SR)

12.1 Règles générales

Le redéploiement stratégique est utilisé pour déplacer des unités sur de longues distances au travers de territoires amicaux ou vers et depuis la zone de réserve. Chaque point de SR permet de redéployer une SCU complète ou réduite. Cela coûte 3 points de SR pour une LCU complète ou réduite.

12.2 Procédure de SR

Le SR peut être partagé entre des nationalités et des espaces différents comme le souhaite le joueur. Il est possible de ne pas redéployer toutes les unités d'un espace (par exemple, une seulement sur trois) sans aucune pénalité de point. Les unités peuvent SR de leur espace vers un autre espace amical ravitaillé en utilisant des lignes régulières ou des connexions de SR maritime (Exception : 12.3). La route de SR entre deux espaces ne peut traverser que des espaces amicaux, mais un ou plusieurs de ces espaces peuvent être adjacents à des unités ennemies. Une unité peut SR chaque fois que le joueur utilise une carte de SR, mais aucune unité ne peut SR plusieurs fois dans le même round d'action.

CONNEXIONS DE SR MARITIME : Seules les SCU peuvent utiliser ces connexions et doivent s'arrêter immédiatement après la traversée.

12.3 Restrictions

- Les unités doivent être ravitaillées, complètement ou non, pour utiliser le SR. Les unités en ravitaillement limité ne peuvent pas SR vers la zone de réserve.
- Les LCU ne peuvent pas SR *via* une connexion de SR maritime.
- **PARTISANS :** Les unités de l'Axe ne peuvent pas SR de ou vers un espace contenant un marqueur de partisans alliés.
- **ESPACES DE DESERT :** Les unités peuvent SR de ou vers un espace de désert, mais pas au travers.
- **TURQUIE :** Aucune unité ne peut SR à travers la Turquie.

12.4 SR et la zone de réserve

DEPUIS : Les unités peuvent SR depuis la zone de réserve vers un espace de leur pays (et alors s'arrêter) contenant une capitale amicale, un symbole de ravitaillement ou un centre urbain complètement ravitaillé, en respectant les limites d'empilement. Cela n'inclut pas Syracuse, qui est une source de ravitaillement limité.

VERS : Les SCU complètement ravitaillées peuvent SR depuis la carte vers la zone de réserve. La 8^{ème} armée britannique et la 7^{ème} américaine (seulement) peuvent SR vers la zone de réserve. Elles peuvent revenir sur la carte à la faveur d'une invasion. Aucune autre LCU des deux camps ne peut entrer dans la zone de réserve.

Un maximum d'une SCU allemande peut SR de la réserve vers chaque espace Wehrkreis complètement ravitaillé mais non urbain ni source de ravitaillement par round de SR.

12.5 Règles spécifiques de SR de certaines nationalités

- **UNITES BRITANNIQUES :** Elles peuvent aussi SR depuis ou vers n'importe quelle tête de pont britannique ou alliée ou n'importe quel espace de ravitaillement allié en dehors de l'Union soviétique (Antwerp doit être ouvert par l'événement *Clearing the Scheldt* pour être utilisé).
- **UNITES AMERICAINES :** Elles peuvent SR vers toute tête de pont américaine ou alliée, Naples (si contrôlé) ou Antwerp (si contrôlé et ouvert).
- **UNITES SOVIETIQUES :** Les LCU soviétiques ne peuvent pas SR si les Allemands contrôlent Moscow.

UNITES DE L'AXE :

- Le joueur de l'Axe ne peut pas SR en Union soviétique pendant les tours 1 à 4.
- **LIMITE EN AFRIQUE DU NORD :** Le joueur de l'Axe ne peut pas SR des SCU Panzer *via* les connexions maritimes de SR vers la Tunisie ou Tripoli si deux ou plus SCU Panzers sont déjà en Afrique du Nord française (Algérie et Tunisie), Libye ou Egypte. Cette condition est vérifiée au moment où la SCU Panzer veut SR.
- **TUNISIE :** Quand Vichy entre en guerre, les unités de l'Axe peuvent SR vers Marseilles et Tunis (17.3).

13 RAVITAILLEMENT

13.1 Règles générales

Les unités doivent être ravitaillées pour réaliser la plupart des actions. Il y a deux types de ravitaillement : complet et limité. Le ravitaillement est déterminé au moment de l'activation, pendant le combat pour le défenseur et pendant la phase d'attrition pour les deux joueurs.

RAVITAILLEMENT COMPLET : Pour être complètement ravitaillées, les unités doivent pouvoir tracer une ligne de ravitaillement au travers d'un nombre quelconque d'espaces amicaux connectés jusqu'à une source de ravitaillement.

RAVITAILLEMENT LIMITE : Les unités sont en ravitaillement limité si elles ne peuvent tracer une ligne de ravitaillement qu'au travers d'une connexion de SR maritime ou d'un espace occupé par un marqueur Partisans ennemi ou qu'elles ne peuvent tracer une telle ligne mais qu'elles occupent un fort amical intact.

Les unités qui ne sont ni en ravitaillement limité, ni complet sont dites non ravitaillées (OOS).

Note : Les unités ne peuvent tracer de ligne de ravitaillement au travers d'espaces contrôlés par l'ennemi même libres de toute unité.

TETES DE PONT : Les unités alliées qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une tête de pont sont en ravitaillement complet à une distance maximum de deux espaces de la tête de pont (un espace d'intervention) et en ravitaillement limité au-delà.

RAVITAILLEMENT DE LA LUFTWAFFE : Les unités de l'Axe sous le marqueur *Luftwaffe Supply* passent d'OOS à un ravitaillement limité. A noter que le contrôle de Malte par l'Axe ou que l'événement *Italian Navy Sorties*

permettent aux unités de l'Axe en Afrique du Nord d'accéder à un ravitaillement complet par mer depuis Tripoli ou Tunis.

13.2 Sources de ravitaillement

AXE : Les sources de ravitaillement de l'Axe sont The Ruhr, Breslau, Berlin et *National Redoubt* à Munich (si l'événement a été joué). Syracuse est un espace spécial de ravitaillement limité qui ne peut être utilisé que pour ce ravitaillement limité. Cela signifie que les unités de l'Axe ne peuvent SR de la zone de réserve vers Syracuse ni de Syracuse vers la zone de réserve si Syracuse est leur seule source de ravitaillement.

UNION SOVIETIQUE : Les sources de ravitaillement pour les unités soviétiques sont Sverdlosk, Chelyabinsk et Basra. Les unités soviétiques accédant au ravitaillement par Basra ne sont qu'en ravitaillement limité.

ALLIES OCCIDENTAUX : Leurs sources de ravitaillement sont Suez, Alexandria, Basra, Naples (si contrôlé par les Alliés) et Antwerp (si contrôlé et ouvert). Les unités britanniques, canadiennes et du Commonwealth peuvent aussi tracer une ligne de ravitaillement vers les têtes de pont britanniques ou alliées. Les unités américaines et françaises le peuvent elles vers les têtes de pont américaines ou alliées. Les unités alliées ne peuvent se ravitailler que de façon limitée depuis Naples vers la France.

13.3 Effets du ravitaillement limité

Les unités en ravitaillement limité ne peuvent pas SR vers la zone de réserve. Elles coûtent 1 OPS de plus par unité pour être activées (ce coût remplace tout autre coût). Le coût complet d'activation de l'espace doit être payé ou aucune unité de l'espace ne pourra être activé. A moins qu'elle ne soit complètement ravitaillée, la LCU Panzer Armee Afrika (PzAA) ajoute toujours 1 OPS au coût d'activation d'un espace.

Exemple : Si la LCU PzAA était seule dans un espace et en ravitaillement limité, cela coûterait 2 OPS pour activer l'espace (un pour être en ravitaillement limité, un parce qu'il s'agit de la PzAA).

13.4 Effets du non ravitaillement (OOS)

13.4.1 REGLES GENERALES :

Les unités en OOS ne peuvent pas SR. Elles ont une capacité de mouvement réduite de 2 (si elle était supérieure ou égale à 3) et les unités mécanisées sont traitées comme des unités non mécanisées pour tous les aspects du jeu sauf pour le remplacement de l'élimination à partir de la réserve. Elles coûtent 1 OPS par unité pour l'activation en remplacement de tout autre coût. Si elles sont impliquées dans un combat, elles impliquent un décalage d'une colonne vers la gauche pour toutes les unités amies attaquant ou défendant.

13.4.2 TRANCHEES :

Les unités soviétiques OOS ne peuvent creuser de tranchées mais peuvent recevoir les bénéfices des tranchées dans leur espace. Les unités allemandes ou occidentales OOS ne reçoivent pas les bénéfices des tranchées dans leur espace (y compris les tranchées de Tobruk, du mur de l'ouest [*West Wall*] ou de l'Atlantique [*Atlantic Wall*]).

13.4.3 CARTES DE COMBAT :

Les unités OOS défensives ne peuvent recevoir le bénéfice des cartes de combat.

13.4.4 ATTRITION :

- Les SCU qui sont OOS pendant la phase d'attrition de leur camp sont placées dans la zone des unités éliminées.
- Les LCU OOS non soviétiques sont éliminées et placées trois tours plus loin que le tour en cours sur la table des tours, pendant qu'une SCU correspondante est

retirée de la zone de réserve et est placée dans la zone des unités éliminées. S'il n'y a pas de SCU appropriée dans la zone de réserve, la LCU est retirée de façon permanente du jeu.

- Les LCU OOS soviétiques sont placées dans la zone des unités éliminées avec une SCU venant de la zone de réserve (il n'y a pas de délai de trois tours pour les LCU soviétiques). S'il n'y a pas de SCU appropriée dans la zone de réserve, la LCU est retirée de façon permanente du jeu.

13.5 Ravitaillement et marqueurs de contrôle

Pendant la phase d'attrition, tout espace amical qui ne contient pas un fort amical et dans lequel une unité amicale se trouverait éliminée pour cause de non ravitaillement devient contrôlé par l'ennemi.

13.6 Unités de l'Axe dans le Caucase

Les LCU de l'Axe qui se ravitaillent *via* Maikop, Armavir ou Baku coûtent un OPS additionnel par unité pour être activées, jusqu'à un maximum de 5 OPS par espace.

14 REMPLACEMENTS

14.1 Points de remplacement

Pendant la phase de remplacement, chaque nation peut dépenser le nombre de points de remplacement (RP) indiqués sur la table de comptage générale par le marqueur de RP de cette nation. Ces points peuvent être dépensés pour remplacer les pas d'unités sur la carte ou pour recréer des unités de la zone des unités éliminées. Cela coûte 1/2 point pour remplacer un pas de SCU et 1 point par pas de LCU. Une unité éliminée peut être remplacée jusqu'à sa valeur complète en une seule phase de remplacement. Les RP non dépensés pendant la phase de remplacement sont perdus, ils ne peuvent être conservés pour une utilisation ultérieure.

RESTRICTIONS NATIONALES : Les RP britanniques ne peuvent être utilisées que pour remplacer les unités britanniques, canadiennes ou du Commonwealth. Les RP américains peuvent servir pour les unités américaines et françaises. Les RP allemands ne peuvent servir que pour les unités allemandes, tandis que les RP de l'Axe peuvent servir à toutes les nations de l'Axe non allemandes. Enfin, les RP soviétiques ne servent que pour remplacer les unités soviétiques.

14.2 Zone des unités éliminées

Toute LCU alliée occidentale éliminée alors qu'elle se ravitaillait à Naples, Alexandria, Cairo, Basra ou les plages J à U est considérée comme éliminée sur le théâtre méditerranéen. Tant qu'elle est dans la zone des unités éliminées, placer un marqueur de contrôle allié dessus pour rappeler son théâtre d'origine. Toute LCU alliée occidentale éliminée qui se ravitaillait à toute autre source est considérée comme venant du théâtre Nord-ouest. Celles qui peuvent se ravitailler à une source de chacun des deux théâtres sont considérées comme de l'un ou de l'autre des théâtres, au choix du joueur allié.

LCU OOS : Les LCU alliées occidentales éliminées pour cause d'OOS (13.4) peuvent être placées dans la zone des unités éliminées de l'un ou l'autre des deux théâtres après le délai de trois tours. Le joueur allié peut choisir d'éliminer des LCU ravitaillées comme si elles étaient OOS pour profiter de cette règle (mais devra alors respecter le délai de 3 tours).

SCU : Cette règle de détermination des théâtres ne s'applique pas aux SCU.

14.3 Règles de placement

LCU : Les LCU recréées peuvent être placées dans leur pays d'origine comme si elles étaient des renforts (7.6.2).

Les LCU alliées occidentales recréées peuvent aussi être replacées dans n'importe quelle tête de pont éligible (bien que les unités britanniques ne puissent être placées sur les têtes de pont américaines et vice-versa), à Naples s'il est contrôlé par les Alliés ou à Antwerp s'il est contrôlé par les Alliés et que le port a été ouvert par l'événement *Clearing the Scheldt*.

SCU : Les SCU éliminées recréées sont toujours placées dans la zone de réserve.

RESTRICTIONS :

- Les LCU alliées recréées éliminées sur le théâtre Nord-ouest doivent être placées sur une tête de pont des plages A à I ou à Antwerp (si c'est possible), tandis que celles éliminées sur le théâtre méditerranéen peuvent être placées dans n'importe quel autre espace amical national complètement ravitaillé, n'importe quelle autre tête de pont ou à Naples (s'il est contrôlé par les Alliés).
- La *Desert Army* ne peut être recréée qu'à Basra, Alexandria ou Suez.
- La PzAA (*Panzer Afrika Army*) ne peut être recréée qu'à Tripoli ou Alexandria (si l'espace n'est pas OOS).

14.4 Unités non remplaçables

Les unités marquées avec un point en haut à droite et les unités qui sont retirées de façon permanente du jeu ne peuvent pas être remplacées.

14.5 Règles spéciales

14.5.1 FRONT SOVIETIQUE SOUTHWEST :

La Front soviétique *SouthWest* 5-3-4 est remplacée dans la zone des unités éliminées par la Front *Southwest* 3-3-3 quand elle est éliminée.

14.5.2 LIMITE DE REMPLACEMENT DES PANZERS ALLEMANDS :

Il y a une limite dans le nombre de pas de panzers allemands (SCU et LCU) qui peuvent être remplacés dans un tour à part ceux remplacés par le biais d'un événement. Avant que l'événement *Totaler Krieg* ne soit joué, ce nombre limite est de deux pas par tour. Ce nombre passe à trois une fois l'événement joué.

14.5.3 RP WEHRKREIS :

Avant d'utiliser les RP accumulés, le joueur de l'Axe doit soustraire aux RP allemands un point pour chaque espace *Wehrkreis* qui n'est pas contrôlé par l'Axe ou qui n'est pas complètement ravitaillé. Les RP allemands ne peuvent jamais être inférieurs à 0.

14.5.4 ELIMINATION VOLONTAIRE :

Pendant la phase de fin de tour, le joueur allié peut choisir d'éliminer n'importe quelle LCU britannique, américaine ou française libre complètement ravitaillée. Elles sont traitées comme si elles étaient éliminées pour cause d'OOS et donc placées 3 tours plus tard sur la table des tours (ainsi si une LCU était éliminée à la fin du printemps 43, elle serait placée sur le tour de l'hiver 43). Au début de ce tour, placer cette (ou ces) unité dans la zone des unités éliminées, elle peut maintenant revenir en jeu par le biais des points de remplacement.

14.5.5 MOSCOU :

Si Moscow est contrôlé par l'Axe ou le marqueur Stalin n'est pas à Moscow, toutes les cartes alliées de RP ont la valeur de RP soviétique réduite d'une unité. Ces conditions sont jugées à chaque round de RP.

15 TEMPS

15.1 Dégel de printemps

Les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes d'OPS pendant les deux premiers rounds des tours de printemps. Ils peuvent par contre prendre un OPS automatique ou jouer des événements qui se conjuguent à des OPS, à moins que

la carte n'indique le contraire.

15.2 Hiver 42

A moins que l'événement *Von Paulus Pause* ne soit effectif, toutes les unités allemandes ravitaillées :

- sont en ravitaillement limité dans les espaces soviétiques
- souffrent d'un décalage de 1G lors des combats (en attaque et en défense)
- ne reçoivent aucun bénéfice de terrain en défense à part l'option de non retraite offerte par les tranchées et l'événement *Hedgehog*
- sont considérées comme des unités d'infanterie

15.3 Invasions hivernales

Aucune invasion alliée sur les plages de A à I ne peut avoir lieu durant l'hiver.

16 PARTISANS

16.1 En général

Seul le joueur allié peut placer des marqueurs Partisans. Ils peuvent être positionnés en Union soviétique, Yougoslavie et Grèce après que l'événement *Partisan* a été joué. Ils peuvent l'être en France, Italie et Norvège après l'événement *Maquis* (pour l'Italie, l'événement *Italy Defects* doit aussi avoir été joué).

16.2 Placement des partisans

Le placement des partisans est considéré comme un round de jeu automatiquement autorisé, sans que jouer une carte ne soit nécessaire. En 1941 et 1942, un seul partisan peut être placé à chaque fois que cette action est choisie, alors que deux peuvent l'être à partir de 1943. Ils ne peuvent être posés que dans des espaces contrôlés par l'Axe et non occupés par des unités allemandes. Une fois en place, ils ne peuvent être retirés que par l'événement *Partisan Sweep*, si l'Axe perd le contrôle de l'espace ou si le joueur allié choisit de les retirer pendant la phase de fin de tour. Il ne peut jamais y avoir plus de 6 partisans sur le plateau de jeu en même temps.

16.3 Effets des partisans

Les unités de partisans empêchent l'Axe de SR vers, depuis ou à travers les espaces qu'elles occupent. De plus, l'Axe ne disposera au travers de ces espaces que d'un ravitaillement limité. Les unités de l'Axe ne peuvent pas se replier vers un espace occupé par un partisan si une autre route de repli est possible. Si elles sont cependant obligées de se replier dans un tel espace, elles doivent y stopper leur retraite. Les unités de l'Axe se défendant dans un espace occupé par une unité de partisans perdent tout bénéfice défensif apporté par le terrain (à l'exclusion des tranchées). A moins qu'elle ne soit occupée par une unité de l'Axe, une ressource ou espace apportant un VP compte pour les Alliés tant qu'un marqueur partisan s'y trouve.

17 PAYS NEUTRES

17.1 En Général

Il y a quatre pays neutres dans le jeu : les Etats-Unis, la France de Vichy, la Turquie et la Suède.

17.2 Etats-Unis

Les Etats-Unis entrent en guerre du côté Allié quand les événements *Hitler Declares War* ou *FDR Declares War* sont joués. Tant que les Etats-Unis ne sont pas entrés en guerre, les cartes de renfort et d'invasion concernant des unités américaines ne peuvent pas être jouées comme de telles cartes. Les remplacements américains ne peuvent

pas être accumulés jusqu'à ce que les Etats-Unis entrent en guerre.

17.3 France de Vichy

La France de Vichy (y compris l'Afrique du Nord française) ne peut être pénétrée par aucun des deux camps tant qu'elle reste neutre. Elle entre en guerre dès la première invasion alliée dans une des plages C à U. Quand elle entre en guerre, tous ses espaces demeurent neutres et elle ne dispose pas de forces propres. Les deux camps sont alors libres d'entrer dans son territoire, y compris en Afrique du Nord française. Normalement, le SR vers des territoires neutres est interdit mais dans ce cas, les unités de l'Axe peuvent SR vers Tunis (via Syracuse) et vers Marseille (tout espace neutre de Vichy en métropole que l'unité traverse devient contrôlé par l'Axe).

17.4 Turquie et Suède

Elles n'entrent en guerre que quand l'un des camps tente de pénétrer sur leur territoire. Pour leur déclarer la guerre, il suffit de l'annoncer au départ du round de jeu. L'autre joueur peut alors placer les unités de la nation concernée comme indiqué dans la mise en place (20) et les contrôler. Les unités turques et suédoises sont toujours complètement ravitaillées dans leur territoire national. Elles ne peuvent jamais quitter leur pays mais elles peuvent attaquer en dehors. Si la Turquie est en guerre, elle obtient 2 RP par tour quelles que soient les cartes de RP jouées. Il n'y a pas de RP pour la Suède. Les LCU turques peuvent être replacées à Ankara ou à Istanbul. Les unités suédoises ne peuvent pas être remplacées.

18 RESSOURCES

18.1 En général

Il y a deux types de ressources : Fer et Pétrole. Le contrôle des espaces de ressources affecte la taille des mains des deux joueurs.

18.2 Fer

Si le joueur de l'Axe ne contrôle pas d'espace de ressource en Fer au moins en ravitaillement limité pendant la phase de tirage des cartes stratégiques, la taille de sa main est réduite d'une carte. Ceci se cumule avec les effets du Pétrole.

18.3 Pétrole

AXE : Si le joueur de l'Axe ne contrôle pas d'espace de ressource en Pétrole en ravitaillement complet, la taille de sa main est réduite d'une carte. S'il contrôle au moins deux espaces de ressource en Pétrole en ravitaillement complet, la taille de sa main est augmentée d'une carte, jusqu'à un maximum de 8. Il n'y a pas d'avantage supplémentaire s'il contrôle les trois espaces de ressource en Pétrole.

ALLIES : Si le joueur allié ne contrôle qu'un espace de ressource en Pétrole, la taille de sa main est réduite d'une carte. S'il n'en contrôle aucun, elle est réduite de deux cartes. S'il contrôle les trois espaces, la taille de sa main est augmentée d'une carte, sans pouvoir excéder 8 cartes.

Note : La taille de la main du joueur de l'Axe ne peut jamais être inférieure à 5 cartes, sauf pendant les tours 16 à 18 pendant lesquels elle ne peut être inférieure à 2 cartes (7.7).

19 RESTRICTIONS NATIONALES

19.1 Hongrie

Les unités hongroises ne peuvent jamais entrer en Roumanie. La 3^{ème} armée hongroise ne peut pas quitter la

Hongrie. Les autres unités hongroises ne peuvent opérer qu'en Hongrie, Union soviétique et Yougoslavie.

19.2 Roumanie

Les unités roumaines ne peuvent opérer qu'en Roumanie, Union soviétique et Yougoslavie.

19.3 Bulgarie

Les unités bulgares ne peuvent opérer qu'en Grèce, Bulgarie, Turquie et Yougoslavie.

19.4 Italie

Les unités italiennes ne peuvent opérer qu'en Italie, Sicile, Yougoslavie, Albanie, Grèce, Turquie, Tunisie, Algérie, Libye, Egypte, Palestine, Syrie et Irak. Exception : La 8^{ème} Armée ne peut opérer qu'en Union Soviétique. Si elle devait être remplacée par un corps, celui-ci pourrait opérer en Union soviétique mais ne serait pas obligé d'y rester.

19.5 Allemagne

Les LCU allemandes ne peuvent pas opérer en Italie ni Sicile au sud de Bologna-Livorno tant que l'événement *Achse* n'a pas été joué.

19.6 Yougoslavie

L'armée yougoslave ne peut opérer qu'à l'intérieur de la Yougoslavie ou à un espace de celle-ci. Elle est toujours ravitaillée. Si elle est éliminée, elle ne peut être remplacée puisqu'il n'y a pas de corps yougoslave à placer en réserve. Si l'événement *Tito* a été joué, les unités soviétiques ne peuvent pas terminer leur mouvement en Yougoslavie mais peuvent librement la traverser et être ravitaillées. Elles peuvent attaquer les unités de l'Axe en Yougoslavie à partir d'espaces adjacents à la Yougoslavie et peuvent (si elles gagnent le combat) avancer après le combat en Yougoslavie.

19.7 Angleterre

La 1^{ère} armée britannique ne peut opérer qu'à Malte, en Afrique du Nord française, Libye et Egypte, à moins qu'elle ne soit arrivée en jeu par le biais de l'événement *Sledgehammer*.

19.8 Iran et Irak

Il n'y a aucune restriction de mouvement depuis ou vers l'Iran et l'Irak pour les deux camps.

19.9 Union Soviétique

Les unités soviétiques ne peuvent pas pénétrer en Egypte, Libye, Algérie, Tunisie, Palestine, Syrie et Transjordanie. Les unités britanniques, américaines ou de la France libre ne peuvent pas entrer en Union Soviétique.

20 SCENARIO DE CAMPAGNE

20.1 Durée du jeu

Le scénario de campagne débute avec le tour 1 (Juin 41) et se termine avec le tour 18 (Eté 45) ou une victoire automatique (5.3).

20.2 Mise en place

Le joueur allié positionne ses unités en premier. Les unités entre crochets (par exemple : [1^{ère} Armée]) sont installées sur leur face « réduite ».

20.3 Joueur allié

Angleterre :

Basra	1 BR [corps]
Alexandria	1 CW [corps]
Cairo	1 CW [corps]
Buq Buq	1 BR corps, 1 CW corps
Tobruk	Trench-1, 1 CW corps

Union soviétique :

13 armées Une à Courland, Riga, Vitebsk, Smolensk,

	Brest-Litovsk, Pinsk, Kovel, Kolomyja, Tarnopol-Rovno, Chernovitsi, Dnepropetrovsk, Sevastopol, Odessa
Leningrad	Leningrad Front
Kaunas	Northwest Front
Bialystok	Level-1 Trench, West Front
Lwow	Level-2 Trench, Southwest Front (Mec.)
Gomel	Central Front
Mozhaïsk	Reserve Front
Armavir	Caucasus Front
Kishinev	Level-1 Trench, South Front
Moscow	Stalin
En réserve	5 armées

[NDT : Attention, les armées soviétiques correspondent aux corps des autres nations]

20.4 Joueur de l'Axe

Italie

10 corps	Un à Genoa, Trieste, Naples, Palermo, Taranto, Zagreb, Albania, Tripoli, Benghazi, Gazala
Bir Hacheim	1 [corps mécanisé]

Hongrie

Budapest	3 ^{ème} Armée
Belgrade	1 corps
Cluj	1 corps

Bulgarie

3 corps	Un à Sofia, Plovdiv, Salonika
---------	-------------------------------

Roumanie

Yassi	3 ^{ème} Armée
Galatz	4 ^{ème} Armée
Bucharest	1 corps
En réserve	2 corps

Allemagne

Saar	West Wall Level-1 Trench
Stuttgart	West Wall Level-1 Trench
10 corps	Un à Brest, Holland, Trondheim, Bergen, Oslo, Belgrade, Athens, Crete, Masurian Lakes, Slovakia

France occupée

	[1 ^{ère} Armée], [7 ^{ème} Armée], non empilées
Vienna	[2 ^{ème} Armée], 1 corps de Panzers
Memel	16 ^{ème} Armée, 18 ^{ème} Armée, 4 ^{ème} Armée de Panzers
Instenberg	3 ^{ème} Armée de Panzer, 9 ^{ème} Armée
Warsaw	4 ^{ème} Armée, 2 ^{ème} Armée de Panzers, 1 corps
Lublin	6 ^{ème} Armée, 1 ^{ère} Armée de Panzers
Tarnow	17 ^{ème} Armée
Yassi	[11 ^{ème} Armée]
Hellfire Pass	1 corps de Panzers
En réserve	4 corps, 4 corps de Panzers

20.5 Pays neutres

Suède

Stockholm	1 ^{ère} Armée
En réserve	1 corps

Turquie

Istanbul	1 ^{ère} Armée
Ankara	2 ^{ème} Armée
2 corps	N'importe où en Turquie
En réserve	2 corps



**Cette traduction a été réalisée
par M. Madelaine.**

**Elle se veut la plus fidèle
possible à l'original. Si malgré
tous nos efforts, vous trouviez
des erreurs ou imprécisions,
merci de nous le signaler à**

JOCADÉ

**59, rue berbisey
21000 Dijon**

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

**afin que nous corrigions le cas
échéant cette règle. De
nombreux autres joueurs vous
en seront reconnaissants.**

**Si vous voulez vous tenir au
courant de nos traductions, de
leur disponibilité ou de leur état
d'avancement, merci de
consulter notre site partenaire:**

www.ludistrategie.net

**Jocade est spécialisé dans la
vente par correspondance de
jeux de stratégie historique,
n'hésitez pas à consulter notre
catalogue en ligne à cette
adresse :**

www.jocade.net

1	INTRODUCTION.....	1	11.3.1	LCU ELIMINEES :.....	8
2	CONTENU DU JEU	1	11.3.2	FRONT SOVIETIQUE SOUTHWEST :.....	8
2.1	LA CARTE DU JEU	1	11.4	RETRAITES.....	8
2.2	LES PIECES DU JEU	1	11.4.1	LONGUEUR DE LA RETRAITE :.....	8
2.3	LES CARTES STRATEGIQUES.....	1	11.4.2	IGNORER LES RETRAITES :.....	8
3	TERMES ET ABBREVIATIONS DE LA REGLE	1	11.4.3	ELIMINATION DUE A UNE RETRAITE : ..	8
4	MISE EN PLACE DU JEU	2	11.4.4	RESTRICTIONS A LA RETRAITE :.....	8
4.1	PLACEMENT DES MARQUEURS	2	11.4.5	COMBAT CONTRE DES UNITES AYANT FAIT RETRAITE PRECEDEMMENT :.....	8
4.2	PLACEMENT DES UNITES.....	2	11.5	AVANCEE	8
4.3	CARTES STRATEGIQUES INITIALES	2	11.5.1	LONGUEUR DE L'AVANCÉE :.....	8
4.4	REGLES SPECIFIQUES AU TOUR 1 (JUN 41)	2	11.5.2	TERRAIN ET AVANCÉE :.....	9
5	DETERMINER LA VICTOIRE.....	2	11.5.3	CHEMIN DE L'AVANCÉE :.....	9
5.1	POINTS DE VICTOIRE.....	2	11.5.4	ARMEES DE CHOC SOVIETIQUES :.....	9
5.2	UNION SOVIETIQUE, EGYPTTE ET IRAN	2	12	REDEPLOIEMENT STRATEGIQUE (SR).....	9
5.3	VICTOIRE AUTOMATIQUE	2	12.1	REGLES GENERALES	9
5.4	VICTOIRE DU SCENARIO DE CAMPAGNE.....	2	12.2	PROCEDURE DE SR.....	9
5.5	STALINE	2	12.3	RESTRICTIONS.....	9
6	SEQUENCE DE JEU.....	3	12.4	SR ET LA ZONE DE RESERVE	9
6.1	PHASE D'ORDRES	3	12.5	REGLES SPECIFIQUES DE SR DE CERTAINES NATIONALITES	9
6.2	PHASE D'ACTION.....	3	13	RAVITAILLEMENT.....	9
6.3	PHASE D'ATTRITION.....	3	13.1	REGLES GENERALES	9
6.4	PHASE DE REMPLACEMENT	3	13.2	SOURCES DE RAVITAILLEMENT	10
6.5	PHASE DE TIRAGE DES CARTES STRATEGIQUES	3	13.3	EFFETS DU RAVITAILLEMENT LIMITE.....	10
6.6	PHASE DE FIN DE TOUR	3	13.4	EFFETS DU NON RAVITAILLEMENT (OOS)	10
7	CARTES STRATEGIQUES.....	3	13.4.1	REGLES GENERALES :.....	10
7.1	REGLES GENERALES	3	13.4.2	TRANCHEES :.....	10
7.2	PHASE D'ACTION.....	3	13.4.3	CARTES DE COMBAT :.....	10
7.3	OPERATIONS	3	13.4.4	ATTRITION :.....	10
7.4	REDEPLOIEMENT STRATEGIQUE.....	4	13.5	RAVITAILLEMENT ET MARQUEURS DE CONTROLE	10
7.5	POINTS DE REMPLACEMENT.....	4	13.6	UNITES DE L'AXE DANS LE CAUCASE	10
7.6	EVENEMENTS.....	4	14	REPLACEMENTS.....	10
7.6.1	EVENEMENTS AVEC UN ASTERISQUE (*) : ..	4	14.1	POINTS DE REMPLACEMENT	10
7.6.2	CARTES D'EVENEMENT DE RENFORT :.....	4	14.2	ZONE DES UNITES ELIMINEES	10
7.6.3	CARTES D'EVENEMENT D'INVASION ALLIEE : ..	4	14.3	REGLES DE PLACEMENT	10
7.6.4	CARTES DE COMBAT :.....	5	14.4	UNITES NON REMPLACABLES	11
7.6.5	ESPIONNAGE :.....	5	14.5	REGLES SPECIALES	11
7.7	TAILLE DE MAIN MINIMUM ET MAXIMUM	5	14.5.1	FRONT SOVIETIQUE SOUTHWEST :.....	11
7.8	TOTAL WAR	5	14.5.2	LIMITE DE REMPLACEMENT DES PANZERS ALLEMANDS :.....	11
7.9	SE DEFAUSSER ET MELANGER	5	14.5.3	RP WEHRKREIS :.....	11
8	ORDRES.....	6	14.5.4	ELIMINATION VOLONTAIRE :.....	11
8.1	TABLE DES ORDRES	6	14.5.5	MOSCOU :.....	11
8.2	OFFENSIVE OBLIGATOIRE (MO)	6	15	TEMPS.....	11
8.3	CONDITIONS D'UNE OFFENSIVE OBLIGATOIRE	6	15.1	DEGEL DE PRINTEMPS.....	11
8.4	HITLER ORDERS.....	6	15.2	HIVER 42	11
8.5	STALIN ORDERS	6	15.3	INVASIONS HIVERNALES	11
9	EMPILEMENT.....	6	16	PARTISANS.....	11
9.1	REGLES GENERALES	6	16.1	EN GENERAL	11
9.2	REGLES SPECIALES.....	6	16.2	PLACEMENT DES PARTISANS	11
10	MOUVEMENT	6	16.3	EFFETS DES PARTISANS.....	11
10.1	REGLES GENERALES	6	17	PAYS NEUTRES.....	11
10.2	TRANCHEES	6	17.1	EN GENERAL.....	11
10.3	FORTS.....	7	17.2	ETATS-UNIS.....	11
11	COMBAT	7	17.3	FRANCE DE VICHY	12
11.1	REGLES GENERALES	7	17.4	TURQUIE ET SUEDE	12
11.2	RESOLUTION DES COMBATS.....	7	18	RESSOURCES	12
11.3	SUBIR DES PERTES.....	7	18.1	EN GENERAL	12
			18.2	FER.....	12
			18.3	PETROLE	12
			19	RESTRICTIONS NATIONALES.....	12

19.1	HONGRIE	12
19.2	ROUMANIE.....	12
19.3	BULGARIE.....	12
19.4	ITALIE.....	12
19.5	ALLEMAGNE.....	12
19.6	YOUgoslavIE	12
19.7	ANGLETERRE.....	12
19.8	IRAN ET IRAK.....	12
19.9	UNION SOVIETIQUE.....	12
20	SCENARIO DE CAMPAGNE.....	12
20.1	DUREE DU JEU.....	12
20.2	MISE EN PLACE	12
20.3	JOUEUR ALLIE	12
20.4	JOUEUR DE L'AXE.....	13
20.5	PAYS NEUTRES.....	13

SEQUENCE DE JEU ABREGEE

A. PHASE D'ORDRES : Chaque joueur tire sa table d'ordres (sauf au Tour 1). Le joueur de l'Axe exécute cette action et en applique le résultat en premier. Déplacer le marqueur d'ordres dans la case de la table d'ordres correspondant au résultat.

B. PHASE D'ACTION

ROUND D'ACTION 1 : Chaque joueur peut effectuer une action. Le joueur de l'Axe exécute la sienne en premier dans chaque round. Chaque joueur doit réaliser l'une de ces trois actions :

- **JOUER UNE CARTE STRATEGIQUE :** Jouer une carte stratégique comme OPS, SR, RP ou événement (7).
- **1 OPS AUTOMATIQUE :** Utiliser un point d'activation pour une opération sans jouer une carte de stratégie (7.3).
- **PLACEMENT DE PARTISANS (Joueur allié seulement) :** 1941-1942, placer un marqueur Partisans ; à partir de 1943, deux marqueurs peuvent être placés (16.2).

Si la carte stratégique est jouée comme OPS :

1. **ETAPE D'ACTIVATION :** Dépenser un nombre de points d'activation égal au niveau d'OPS/SR de la carte pour activer un espace pour un mouvement ou un combat (jamais les deux). A chaque activation d'un espace, placer dessus un marqueur Move ou Combat (7.3).
2. **ETAPE DE MOUVEMENT :** Déplacer n'importe quelles unités dans les espaces signalés par un marqueur Move (10).
3. **ETAPE DE COMBAT :** Mener les combats à partir des espaces signalés par un marqueur Combat (11).

Si la carte stratégique est jouée comme SR : Dépenser les points de SR pour déplacer des SCU ou des LCU (12).

Si la carte stratégique est jouée comme RP : Marquer le nombre de RP sur la table de comptage générale (14).

Si la carte stratégique est jouée comme un événement : Les instructions sur la carte doivent être suivies (7.6).

ROUNDS D'ACTION 2-6 : Identiques au Round d'action 1.

C. SEGMENTS D'ATTRITION DE L'AXE ET DES ALLIES

A noter que le segment d'attrition du joueur de l'Axe a lieu immédiatement après son sixième round d'action et avant celui du joueur allié et que le segment d'attrition du joueur allié a lieu immédiatement après son sixième round d'action (6.C).

- **ATTRITION :** Il est vérifié pour chaque unité si elle doit subir une attrition (13.4.4).
- **LCU éliminées :** Les LCU sur la table de tours (éliminées trois tours plus tôt) sont placées dans la zone des unités éliminées (13.4.4).
- **DETERMINER LE CONTROLE :** Le contrôle des espaces derrière les lignes ennemies est éventuellement modifié (13.5).
- **RETRAIT DES TETES DE PONT :** Si aucune unité allié ne peut se ravitailler à une tête de pont (qu'elle doive le faire ou non), le marqueur de cette tête de pont est retiré de la carte (6.C).

D. PHASE DE REMPLACEMENT

1. **Segment Allié :** Le joueur allié dépense ses RP (14).
2. **Segment de l'Axe :** Le joueur de l'Axe dépense ses RP (14).

E. PHASE DE PIOCHE DES CARTES STRATEGIQUES

1. **DEFAUSSE :** Les joueurs se défaussent des cartes non utilisées qu'ils ne souhaitent pas conserver pour le tour suivant.
2. **PIOCHE :** Chaque joueur tire des cartes de pile de pioche pour avoir une main de 7 cartes. A noter que cette taille de main peut augmenter ou diminuer du fait du contrôle d'espaces de ressources ou de certains événements (7.7, 18).

F. PHASE DE FIN DE TOUR

1. **ELIMINATION VOLONTAIRE :** Le joueur allié peut éliminer n'importe quelle LCU complètement ravitaillée britannique, française ou américaine, en la plaçant 3 tours plus loin sur la table des tours (comme si elle était éliminée pour cause d'OOS) (14.5.4).
2. **RETRAIT VOLONTAIRE DE TETES DE PONT ET DE TRANCHEES :** Les deux joueurs peuvent retirer volontairement n'importe quelle tête de pont (joueur allié seulement) ou n'importe quelle tranchée qu'ils contrôlent.
3. **RETIRER LES MARQUEURS STAND FAST**
4. **DETERMINATION DE LA VICTOIRE :** Vérifier si une victoire automatique arrive (5.3) et si c'est un tour d'hiver, le joueur de l'Axe vérifie le contrôle des espaces à VP en Union Soviétique, Egypte et Irak (5.2).
5. **AVANCER LE MARQUEUR DE TOUR**

CARTES DU JOUEUR ALLIE

N°	Nom	OPS/SR	BR	US	SU			Texte
1	Torch	4	2	2	4	TW	AI*	A jouer après <i>US Build-Up</i> . Têtes de pont : US et Alliée. Plages : K à L, S [BR 1 ^{ère} Armée], 2 corps US. Ne peut pas être jouée après <i>Sledgehammer</i>.
2	Soviet Reinforcements	4	2	2	4	BZ	*	Placer les Fronts Don, Stalingrad, Steppe et Voronezh. Placer 4 armées dans la zone de réserve.
3	Stavka	2	1	1	2	BZ		Annule les ordres soviétiques pour ce tour (<i>Soviet Orders</i>).
4	Soviet Reinforcements	4	2	2	4	BZ	*	Placer les armées de tank 1 à 6 dans la zone de réserve. Jouer cette carte au moins 4 tours après <i>Industrial Evacuation</i> .
5	British Reinforcements	4	2	2	4	BZ	B*	Placer l'armée du Désert à Alexandria, Cairo ou Basra. Place un corps CW dans la zone de réserve. Permet de jouer la 8 ^{ème} Armée britannique (Carte n°21) à un tour suivant.
6	FDR Declares War	4	2	2	4	BZ	B*	Peut être jouée après l'été 41. Les Etats-Unis entrent en guerre. Permet de jouer <i>US Build-Up</i> .
7	Industrial Evacuation	5	2	3	5	BZ	B*	Permet de jouer les renforts soviétiques d'armées de tanks (Carte n°4) quatre tours plus tard. Ajouter une carte à la main alliée dans 8 tours. Ne peut pas être jouée si Moscow a été occupée par une unité de l'Axe.
8	Fortified Boxes	2	1	1	2	BZ	CC	+1 DRM pour les unités alliées défendant un espace de désert.
9	US Build-Up	4	2	2	4	BZ	B*	Peut être jouée à partir du tour suivant le tour d'entrée en guerre des Etats-Unis (<i>Hitler Declares War</i> ou <i>FDR Declares War</i>). Permet de jouer des invasions alliées, <i>US 8th Air Force</i> , <i>US Reinforcements</i> , 8 ^{ème} Armée BR (Carte n°21) à n'importe quel tour suivant.
10	NKVD Boosts Morale	2	1	1	2	BZ	CC	+1 DRM pour les unités soviétiques défensives.
11	Sorge	3	1	2	3	BZ	B*	Permet de jouer <i>Siberians</i> . Permet de placer des marqueurs Move ou Combat dans deux espaces soviétiques.
12	Bomber Command	3	1	2	3	BZ		La taille de main de l'Axe est réduite de 2 lors de la prochaine phase de pioche. Avant l'automne 44, ne peut être jouée comme un événement que pendant les rounds d'action alliés 1 à 5.
13	<i>Siberians</i> (<i>Soviet Reinforcements</i>)	3	1	2	3	BZ	*	A jouer après <i>Sorge</i> . Placer les armées de choc 1 à 5 sur la carte comme si elles étaient des LCU.
14	Lend-Lease	5	2	3	5	BZ	B*	Permet de jouer les Fronts soviétiques mécanisées (Cartes n°31, 37 et 39) à un tour ultérieur.
15	Casablanca	3	1	2	3	BZ	OPS*	Peut être jouée si les Alliés contrôlent Oran et Algiers, ou Syracuse, et que l'Axe ne contrôle aucun espace en Libye ou en Egypte. Traiter tous les espaces neutres comme alliés pour le calcul des VP.
16	Sledgehammer	5	2	3	5	TW	AI*	A jouer après <i>US Build-Up</i> . Tête de pont : Alliée. Plages : A, B, D [BR 1 ^{ère} Armée], 2 corps US. Ne peut pas être jouée après <i>Torch</i>.
17	Zhukov	2	1	1	2	BZ	CC	+1 DRM pour les attaques ou défenses des Soviétiques.
18	T-34	2	1	1	2	BZ	CC	+1 DRM pour les attaques ou défenses avec des unités soviétiques mécanisées.

19	Partisans	3	1	2	3	BZ	*	Permet le placement de marqueurs Partisans en Union Soviétique, Grèce, Albanie et Yougoslavie. Permet de jouer immédiatement un marqueur Partisans.
20	Paradrop	2	1	1	2	BZ	CC	+1 DRM pour les attaques. Ne peut être utilisée qu'une fois par tour.
21	British Reinforcements	4	2	2	4	BZ	*	A jouer à n'importe quel tour suivant celui pendant lequel <i>US Build-up</i> a été joué. Remplacer l'armée du Désert (qui doit être sur la carte et complètement ravitaillée) par la 8 ^{ème} Armée BR. Retirer l'armée du Désert du jeu.
22	Operation Uranus	5	2	3	5	BZ	OPS*	+1 DRM pour toutes les attaques soviétiques ce round. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
23	Clearing the Scheldt	4	2	2	4	BZ	*	Peut être joué si les Alliés contrôlent Antwerp. Permet aux Alliés d'utiliser Antwerp comme une source de ravitaillement.
24	Soviet Reinforcements	3	1	2	3	BZ	*	Placer les Fronts Bryansk, Kalinin et Volkhov. Placer 3 armées dans la zone de réserve.
25	Enigma	5	2	3	5	BZ	OPS	Le joueur de l'Axe doit montrer sa main au joueur allié. Ne peut pas être jouée si les Alliés contrôlent un quelconque espace en Allemagne. Ne peut être jouée pendant le dégel de printemps.
26	British Reinforcements	5	2	3	4	TW	*	Placer la 1 ^{ère} armée canadienne. Placer un corps CW dans la réserve.
27	Italy Defects	2	1	1	2	TW	*	Peut être jouée quand les Alliés contrôlent au moins 4 espaces en Italie et/ou en Sicile. Retirer toutes les unités italiennes du jeu. Tous les espaces en Italie et Sicile non occupés par une unité de l'Axe deviennent alliés.
28	US 8th Air Force	2	1	1	2	TW		A jouer après <i>US Build-Up</i> . La main de l'Axe est réduite de 2 pour la prochaine phase de pioche. S'il est annulé par <i>FW-190</i> , ajouter 1 VP. Avant le jeu de la carte <i>P-51 Mustang</i> , ne peut être jouée comme un événement que pendant les rounds d'action alliés 1 à 5.
29	Romania Defects	3	1	2	3	TW	OPS B*	Peut être jouée si les Soviétiques contrôlent au moins un espace en Roumanie. Retirer toutes les unités roumaines du jeu. Tous les espaces en Roumanie non occupés par une unité de l'Axe deviennent alliés. Placer une armée soviétique dans la zone de réserve. Permet de jouer <i>Bulgaria Defects</i> .
30	Bulgaria Defects	2	1	1	2	TW	OPS*	A jouer après <i>Romania Defects</i> . Retirer toutes les unités bulgares du jeu. Tous les espaces en Bulgarie non occupés par une unité de l'Axe deviennent alliés. Placer une armée soviétique dans la zone de réserve.
31	Soviet Reinforcements	4	2	2	4	TW	OPS*	A jouer après <i>Lend-Lease</i> . Remplacer 4 Fronts quelconques non réduites 3-3-3 complètement ravitaillées par les 4 Fronts ukrainiennes. Les Fronts remplacés sont retirés du jeu. Les OPS sont dépensés après le remplacement. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
32	IX Tac-Air	5	2	3	5	TW	OPS	A jouer uniquement au printemps ou en été, après <i>P-51 Mustang</i> . +1 DRM pour toutes les attaques BR ou US ce round.
33	Overlord	5	2	3	5	TW	AI*	A jouer après <i>US Build-Up</i> . Têtes de pont : BR et US ou 1 alliée. Plages : A à I BR 2 ^{ème} Armée, US 1 ^{ère} Armée. Placer un corps BR et 2 corps US dans la zone de réserve. Ne peut pas être jouée avant le tour 13 ou après <i>Round-Up</i>.
34	Husky	5	2	3	5	TW	AI*	A jouer après <i>US Build-Up</i> . Têtes de pont : BR et US ou 1 alliée. Plages : N à S, U [BR 8 ^{ème} Armée], [US 7 ^{ème} Armée]. Placer un corps US dans la zone de réserve.

35	Bagration	5	2	3	5	TW	OPS*	+1 DRM pour toutes les attaques soviétiques et annule l'option de non retraite des unités de l'Axe pour ce round. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
36	ASW Victory	3	1	2	3	TW	*	Empêche de jouer ultérieurement <i>Wolfpacks</i> . Retirer 1 VP.
37	Soviet Reinforcements	4	2	2	4	TW	OPS*	A jouer après <i>Lend-Lease</i> . Remplacer 3 fronts quelconques non réduites 3-3-3 complètement ravitaillées par les 3 Fronts baltes. Les Fronts remplacées sont retirées du jeu. Les OPS sont dépensés après le remplacement. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
38	US Reinforcements	3	1	2	3	TW	*	Placer la 15 ^{ème} Armée US. Placer un corps US dans la zone de réserve.
39	Soviet Reinforcements	5	2	3	5	TW	OPS*	A jouer après <i>Lend-Lease</i> . Remplacer 3 fronts quelconques non réduites 3-3-3 complètement ravitaillées par les 3 Fronts biélorusses. Les Fronts remplacées sont retirées du jeu. Les OPS sont dépensés après le remplacement. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
40	US Reinforcements	3	1	2	3	TW	*	Placer la 3 ^{ème} Armée US. Placer un corps US dans la zone de réserve.
41	US Reinforcements	3	1	2	3	TW	*	Placer la 9 ^{ème} Armée US. Placer un corps US dans la zone de réserve.
42	Tito	3	1	2	3	TW	*	Placer la LCU YPA (Yougoslavie) dans n'importe quel espace en Yougoslavie avec un marqueur Partisans et aucune unité de l'Axe.
43	Operation Strangle	3	1	2	3	TW	*	A jouer après <i>P-51 Mustang</i> . Les unités de l'Axe en France sont en ravitaillement limité et pas de SR possible en France pour les unités de l'Axe.
44	Thunderclap	2	1	1	2	TW	*	A jouer après Yalta. Le joueur de l'Axe doit se défausser d'une carte au hasard de sa main.
45	Avalanche	4	2	2	4	TW	AI*	A jouer après <i>US Build-Up</i> . Tête de pont : Alliée. Plages : N à S, U [US 5 ^{nde} Armée]. Placer un corps BR dans la zone de réserve. Ne peut pas être jouée si la 7^{ème} Armée US est sur la carte.
46	Shingle	3	1	2	3	TW	AI*	A jouer après <i>US Build-Up</i> . Tête de pont : Alliée. Plages : K à U Un corps US, un corps BR. Ne peut pas être jouée si la 7^{ème} Armée US est sur la carte.
47	The Big Three	2	1	1	2	TW	OPS*	A jouer après <i>Casablanca</i> si l'Axe ne contrôle aucun espace en Afrique, Syrie, Perse et Iraq. Retirer 1 VP.
48	Bomb Plot	2	1	1	2	TW	*	Le joueur de l'Axe doit se défausser d'une carte au hasard de sa main. L'Axe doit maintenant payer 1 VP par unité (et non par espace) pour ignorer les ordres d'Hitler (<i>Hitler Orders</i>).
49	Maquis	2	1	1	2	TW	*	Des marqueurs Partisans peuvent être placés en France, Hollande, Belgique, Danemark, Norvège et Italy (après <i>Italy Defects</i>). Permet de jouer immédiatement un marqueur Partisans.
50	Round-Up	4	2	2	4	TW	AI B*	A jouer après <i>US Build-Up</i> . Têtes de pont : BR et US. Plages : A à B, D à E [BR 2 ^{nde} Armée], [US 1 ^{ère} Armée]. Placer un corps BR et deux corps US dans la zone de réserve. Ne peut pas être jouée après Overlord.

51	Yalta	2	1	1	2	TW	OPS B*	A jouer si les Alliés contrôlent tous les espaces à VP en Union Soviétique et un ou plus en Allemagne. Permet <i>Thunderclap</i> . Retirer 1 VP.
52	Anvil-Dragon	4	2	2	4	TW	AI*	A jouer après <i>US Build-Up</i> . Têtes de pont : Alliée. Plage : J [US 7 ^{ème} Armée], [FF 1 ^{ère} Armée]. Placer un corps US et un corps FF dans la zone de réserve. Peut être jouée après <i>Round-Up</i> ou <i>Overlord</i>.
53	P-51 Mustang	4	2	2	4	TW	B*	Empêche de jouer ultérieurement <i>FW-190</i> . Permet de jouer <i>Operation Strangle</i> et <i>IX Tac-Air</i> .
54	Finland Withdraws	2	1	1	2	TW	*	Si les Soviétiques contrôlent Leningrad, Tallinn et Riga en ravitaillement complet, retirer 1 VP.
55	Patton	5	2	3	5	TW	OPS	La 3 ^{ème} Armée US peut faire une seconde attaque après sa première. Elle peut avancer au maximum de 2 espaces après le second combat.

CARTES DU JOUEUR DE L'AXE

N°	Nom	OPS/SR	GE	AX			Texte
1	Barbarossa	5	4	2	BZ	*	A jouer au tour 1 seulement. Le joueur de l'Axe place 5 marqueurs Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe (y compris des espaces multinationaux). +1 DRM pour toutes les attaques contre les unités soviétiques ce round. Annule pour le tour entier la capacité de non retraite des tranchées soviétiques ainsi que l'effet de décalage d'une colonne à droite du défenseur. Ne peut pas être joué si Von Paulus Pause a été jouée.
2	Von Paulus Pause	4	3	1	BZ	*	A jouer au tour 1 seulement. Le joueur de l'Axe place 5 marqueurs Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe (y compris des espaces multinationaux). Annule pour toutes les attaques de l'Axe de ce round la capacité de non retraite des tranchées soviétiques. L'Axe devra prendre 2 fois 1 OPS automatique au tour 2. Annule les effets de l'hiver 42. Ne peut pas être joué si Barbarossa a été jouée.
3	OKH Conference	2	2	0	BZ	OPS*	Permet de jouer <i>Taifun</i> sans pénalité de VP.
4	Taifun	4	3	1	BZ	*	Le joueur de l'Axe place 4 marqueurs Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe (y compris des espaces multinationaux). +1 DRM pour toutes les attaques contre les unités soviétiques ce round. Permet des attaques de l'Axe contre <i>Moscow</i> . -1 VP à moins que <i>OKH Conference</i> n'ait été joué.
5	Panzergruppe Guderian	4	3	1	BZ	OPS	Ne peut pas être jouée après <i>Hitler Takes Command</i> . La 2 nd e Armée de Panzers peut mener une deuxième attaque ce round après que tous les combats ont été traités. Elle ne peut pas avancer de plus d'un espace à ce second combat. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
6	Panzer Refit	4	3	1	BZ	OPS*	Remettre trois unités Panzers (armées ou corps) réduites à pleine force. Aucun espace contenant l'une des trois unités concernées ne peut être activé durant ce round. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
7	Hedgehogs	5	4	2	BZ	*	Placer 3 marqueurs Level-1 Trench dans des espaces complètement ravitaillés en Union Soviétique avec des armées allemandes. Toutes les unités allemandes en Union Soviétique peuvent utiliser l'option de non retraite ce tour.
8	Hitler Declares War	2	2	0	BZ	*	Peut être jouée après l'été 41. Ajouter 1 VP. Les Etats-Unis entrent en guerre. Permet de jouer la carte alliée <i>US Build-Up</i> .
9	Hitler Takes Command	4	3	1	BZ	*	Permet de jouer <i>Totaler Krieg</i> , <i>Fall Blau</i> , <i>Zitadelle</i> , <i>Wacht am Rhein</i> . Préviend l'événement <i>Panzergruppe Guderian</i> . Ajouter + 2DRM aux ordres de l'Axe (<i>Axis Orders</i>).
10	Desert Fox	2	2	0	BZ	CC	+1 DRM pour les unités de Panzers allemandes attaquant vers ou se défendant depuis un espace de désert.
11	Italian Naval Sortie	3	2	1	BZ		Les unités de l'Axe peuvent tracer une ligne de ravitaillement complet à travers les connexions maritimes de SR vers Tripoli/Tunis ce tour. Le joueur de l'Axe peut placer un marqueur Move ou Combat.
12	Nordlicht	3	2	1	BZ	OPS*	Les unités de l'Axe peuvent attaquer Leningrad. Elles ne peuvent attaquer Leningrad que ce round. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
13	Krim	3	2	1	BZ	OPS*	Annule les effets de fort soviétique sur les combats pour une attaque contre Sevastopol.
14	Fall Blau	5	4	2	BZ	*	Peut être jouée après <i>Hitler Takes Command</i> . Le joueur de l'Axe place 5 marqueurs Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe (y

							compris des espaces multinationaux). +1 DRM pour toutes les attaques contre les unités soviétiques ce round. Les unités de l'Axe peuvent attaquer Stalingrad, Maikop et Armavir.
15	Wolfpacks	3	2	1	BZ		La main des Alliés est réduite de deux cartes pour le prochain tour de pioche. Ne peut pas être jouée après ASW Victory.
16	Speer	5	4	2	BZ	*	Permet de jouer la 5 ^{ème} armée de Panzers et la 6 ^{ème} Armée SS de Panzers et l'événement <i>Final Production Surge</i> . Ne peut pas être jouée après Totaler Krieg.
17	Banzai !	2	2	0	BZ	*	A jouer après l'automne 41. Le joueur allié doit retirer 2 corps CW de la carte, de la zone de réserve ou des unités éliminées dans cette ordre.
18	Devil's Gardens	2	2	0	BZ	CC*	Traiter un espace de désert comme un espace de montagne pour un combat défensif.
19	Luftwaffe Supply	3	2	1	BZ	OPS*	Placer le marqueur de Luftwaffe Supply dans n'importe quel espace contenant des unités de l'Axe OOS. Les unités dans cette espace sont en ravitaillement limité ce tour pour la défense et l'attrition seulement.
20	Kammhuber Line	2	2	0	BZ		Annule l'effet de <i>Bomber Command</i> joué ce tour. Ne peut pas être jouée après le tour 14.
21	Herkules	5	4	2	BZ	*	Placer un marqueur de contrôle de l'Axe à Malte. Il est possible de tracer une ligne de ravitaillement complet par mer vers Tripoli/Tunis. Ne peut pas être jouée si des unités alliées sont à Benghazi ou Algiers.
22	German Reinforcements	4	3	1	BZ	*	Placer la Pz AA à Tripoli. Déplacer un corps de Panzers ravitaillé en Libye ou Egypte dans la zone de réserve.
23	Axis Satellites	4	3	1	BZ	*	Peut être jouée si l'Axe contrôle Kiev et Odessa en ravitaillement complet. IT 8 ^{ème} Armée à Odessa, HU 2 ^{nde} Armée à Kiev.
24	German Reinforcements	3	2	1	BZ	*	Placer un corps de Panzers et un corps de Panzers SS dans la zone de réserve.
25	Stuka	4	3	1	BZ	OPS	Peut être seulement jouée durant l'été et l'automne de 41 à 43. Toutes les attaques contre les unités soviétiques obtiennent +1 DRM ce round.
26	Totaler Krieg !	5	4	2	BZ	*	A jouer après <i>Hitler Takes Command</i> . If l'Axe a au moins 11 VP, ajouter 20 VP. L'Axe ne peut plus l'emporter par une victoire automatique. La limite de remplacement des Panzers augmente à 3.
27	Fall Citadelle	3	2	1	TW	*	A Jouer après <i>Hitler Takes Command</i> . L'Axe place deux marqueurs Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe. Les Soviétiques obtiennent +2 DRM pour la défense. Ajouter 1 VP si une armée allemande Panzer avance pour capturer n'importe quel espace en Union Soviétique occupé initialement au moins 2 LCU ce round. Retirer 1 VP si une telle avancée n'est pas réussie.
28	Skorzeny	2	2	0	TW	OPS*	A jouer après <i>Achse</i> ou la prise de Rome par les Alliés. Ajouter 1 VP.
29	FW-190	2	2	0	TW		Annule l'effet de 8th Air Force joué ce tour. Ajouter 1 VP. Ne peut pas être jouée après P-51 Mustang.
30	Kesselring	2	2	0	TW	CC	+1 DRM pour les unités allemandes en Italie/Sicile se défendant.
31	Achse	4	3	1	TW	OPS B*	A jouer après que le joueur allié contrôle Messina ou envahisse les plages M, O, R ou T. Les LCU allemandes peuvent maintenant opérer en Italie/Sicile au sud de Bologna/La Spezia. Permet de jouer <i>Skorzeny</i> .
32	German Reinforcements	5	4	2	TW	*	Placer la [10 ^{ème} Armée] et la [14 ^{ème} Armée]. Placer 2 corps dans la zone de réserve.
33	German Reinforcements	5	4	2	TW	*	Placer la [15 ^{ème} Armée] et la [19 ^{ème} Armée]. Placer 2 corps dans la zone de réserve.

34	German Reinforcements	5	4	2	TW	*	Placer la 8 ^{ème} Armée. Placer un corps dans la zone de réserve.
35	German Reinforcements	5	4	2	TW	*	A Jouer après <i>Speer</i> . Placer la [5 ^{ème} Armée]. Placer un corps de Panzer dans la zone de réserve.
36	German Reinforcements	5	4	2	TW	*	A Jouer après <i>Speer</i> . Placer la 6 ^{ème} Armée Panzer SS. Placer un corps de Panzer SS dans la zone de réserve.
37	German Reinforcements	4	3	1	TW	*	Placer la 1 ^{ère} FJ Armée.
38	Atlantic Wall	3	2	1	TW	*	Placer un marqueur <i>Level-1 Atlantic Wall Trench</i> dans deux espaces quelconques connectés aux plages A à I.
39	East Wall	5	4	2	TW	*	Placer 3 marqueurs <i>Level-1 Trench</i> dans n'importe quels espaces en Union Soviétique contenant une armée allemande complètement ravitaillée.
40	Anti-Partisan Sweep	3	2	1	TW		Retirer deux marqueurs Partisans.
41	Panther	3	2	1	TW	CC	+1 DRM pour les attaques et défenses des unités de Panzers allemandes.
42	Tiger	3	2	1	TW	CC	+1 DRM pour les défenses des unités de Panzers allemandes.
43	Panzerfaust	3	2	1	TW	CC*	Une unité soviétique mécanisée attaquante perd un pas avant de résoudre le combat.
44	Volkssturm	2	2	0	TW	CC*	+1 ?? pour les défenses dans n'importe quel espace en Allemagne.
45	Vergeltungs-Waffe (revenge weapons)	4	3	1	TW	*	Ajouter 1 VP.
46	Manstein	3	2	1	TW	OPS*	Annule tout ordre de l'Axe (Axis Orders) ce tour.
47	Model	2	2	0	TW	CC	+1 DRM pour n'importe quel combat défensif d'unités allemandes.
48	Heinrici	2	2	0	TW	CC	+1 DRM pour n'importe quelles unités allemands se défendant contre les attaques soviétiques.
49	Weichs	2	2	0	TW	CC*	+1 DRM pour n'importe quelle offensive allemande contre des unités soviétiques.
50	Foreign Armies East	4	3	1	TW	OPS*	Le joueur allié doit révéler ces cartes s'il les a en main : 1 à 3, 9, 21, 26 à 28, 42. A la fin du tour, il doit révéler toutes les cartes non jouées. Ne peut pas être jouée pendant le dégel de printemps.
51	Anti-Partisan Sweep	2	2	0	TW		Retirer deux marqueurs Partisans.
52	Final Production Surge	4	3	1	TW	*	A jouer après <i>Speer</i> et avant le tour 15. Remettre trois armées Panzers réduites à pleine force. L'Axe obtient automatiquement 7 cartes au tour suivant. Au début du tour prochain, les unités Panzers éliminées ne pourront pas être reconstruites.
53	Wacht am Rhein	4	3	1	TW	*	A jouer durant le tour d'automne ou d'hiver après que <i>Hitler takes command</i> a été joué. Le joueur de l'Axe place 4 marqueurs Combat sur n'importe quels espaces contenant des unités de l'Axe (y compris les espaces multinationaux). Toute attaque durant ce round menée par la 5 ^{ème} Armée de Panzer ou la 6 ^{ème} Armée SS de Panzer obtient +2 DRM contre des unités non soviétiques.
54	The Bunker	2	2	0	TW	*	Ne peut pas être jouée après <i>National Redoubt</i> . Placer un marqueur <i>Level-1 Trench</i> à Berlin.
55	National Redoubt	3	2	1	TW	*	Ne peut pas être jouée après <i>The Bunker</i> . Placer le marqueur de ravitaillement <i>National Redoubt</i> à Munich. Cet espace devient maintenant une source de ravitaillement de l'Axe avec tous ses effets.