

# Battle for Germany

## Table des matières :

1- Introduction
2-0 Composants
2-1 Règles
2-2 Carte
2-3 Tables et tableaux
2-4 Echelle
2-5 Pions
2-6 Définitions
3-0 Séquence de jeu
4-0 Zones de contrôle
5-0 Mouvement
5-3 Empilement
5-4 Limite de théâtre d'opérations
5-5 Yougoslavie
6-0 Combat
6-1 Résolution des combats
6-2 Résultats
6-8 Terrain
6-9 Avance après-combat
7-0 Remplacements
7-1 Unités détruites
7-2 Réception des remplacements
8-0 Courlande
9-0 Sortie de la carte
10-0 Garnisons
11-0 Victoire
12-0 Scénario historique
13-0 Scénario historique étendu
14-0 Désastre à l'est
15-0 Etoile rouge – Etoile Blanche, le fantôme de Patton
16-0 Partie à trois joueurs
17-0 Partie à quatre joueurs

## 1-0 Introduction

"Battle for Germany" est un jeu simulant la fin de la seconde guerre mondiale en Europe Centrale entre décembre 1944 et mai 1945. Un joueur assure la direction des alliés occidentaux, l'autre celle de l'Union Soviétique (les règles sont adaptées pour des versions multi-joueurs). Chaque joueur déplace ses unités (parmi lesquelles des unités allemandes) et attaque les unités ennemies.

## 2-0 Composants

"Battle for Germany" inclut une carte de 47cm x 53 cm, 120 pions et un livret de règles. Si l'un d'entre eux manquait ou était abîmé, contactez :  
Decisions Games  
PO Box 4049  
Lancaster CA 93539-4049

### 2-1 Règles

Chaque section des règles est numérotée, les paragraphes à l'intérieur de chaque section sont indiqués par un second chiffre, comme ceci : 3-3. Les sous-sections sont indiquées par un troisième chiffre, comme ceci : 3-34. Quand les règles se réfèrent à un autre

paragraphe, celui-ci est indiqué entre parenthèses, comme ceci (3-34). Ceci vous permet de retrouver une règle ou une référence.

### 2-2 Carte

La carte représente l'Europe centrale, lieu des derniers combats de la seconde guerre mondiale en Europe. Elle est divisée en hexagones qui sont utilisés pour réguler le mouvement.

### 2-3 Tables et tableaux

le tableau de placement donne le numéro de l'hexagone de départ de chaque unité selon le scénario. La table des résultats de combat est utilisée pour résoudre les combats (6-1), la table des effets du terrain (TEC) décrit les effets du terrain sur le combat et les mouvements, et la table d'enregistrement du tour est utilisée pour noter le tour de jeu en cours et indiquer lorsque les remplacements deviennent disponibles.

### 2-4 Echelle

Chaque hexagone fait 67 kilomètres d'un bord à l'autre. Chaque tour de jeu représente deux semaines.

### 2-5 Pions

Les pions, nommés unités, représentent les formations militaires qui ont participé ou auraient pu participer à cette bataille. Le joueur allié contrôle toutes les unités des alliés occidentaux (les unités américaines, britanniques, canadiens, Français et exilés polonais et par extension les unités allemandes, Waffen SS et Luftwaffe du front de l'est ainsi que les unités hongroises). Les unités allemandes du front de l'est disposent de chiffres blancs ou de silhouettes blanches sur les pions. Les unités de l'armée allemande sont grises, les Waffen SS sont noires, les unités de la Luftwaffe sont bleu-foncé et les unités hongroises sont vertes. Dans toutes les situations, les unités hongroises sont considérées comme des unités allemandes du front de l'est. Les unités US sont vert-olive, les britanniques sont brunes avec des chiffres noirs, les unités françaises sont bleu-ciel, les unités d'exilés polonais sont blanches avec des chiffres rouges et les unités canadiennes sont brunes avec des chiffres rouges. Le joueur soviétique contrôle toutes les unités soviétiques, les unités des alliés des soviétiques (les unités yougoslaves, communistes polonaises, roumaines et bulgares) et par extension les unités allemandes du front de l'ouest. Les unités allemandes du front de l'ouest disposent de chiffres ou de silhouettes rouges. Les unités de l'armée allemande sont grises, les Waffen SS sont noires, les unités de la Luftwaffe sont bleu-foncé. Les unités soviétiques sont marron, les unités yougoslaves

sont bleu-foncé avec des chiffres blancs, les unités roumaines sont jaunes, les communistes polonais sont rouges avec des chiffres blancs et les unités bulgares sont rouges avec des chiffres noirs.

### 2-6 Définitions

Force d'attaque : la force d'une unité lorsqu'elle attaque

Force de défense : la force d'une unité lorsqu'elle défend

Capacité de mouvement : la possibilité de mouvement d'une unité est exprimée en points de mouvement (PM)

## 3-0 Séquence de jeu

Le jeu se déroule par une succession de tours, nommés tours de jeu. Chaque tour de jeu est composé des phases de chacun des deux joueurs. Le joueur dont c'est la phase de jeu est nommé le joueur en phase, son adversaire est nommé le joueur passif.

### A Tour de jeu du joueur soviétique :

1- Phase de remplacement soviétique : le joueur soviétique peut faire revenir en jeu des unités soviétiques éliminées (7-0)

2- Phase de mouvement soviétique : le joueur soviétique peut déplacer toutes les unités soviétiques, communistes polonaises, roumaines, bulgares et yougoslaves

3- Phase de combat soviétique : Les unités soviétiques (et alliées des soviétiques) peuvent attaquer des unités allemandes de l'est.

4- Phase de remplacement ouest-allemande : le joueur soviétique peut faire revenir en jeu des unités ouest-allemandes éliminées (7-0)

5- Phase de mouvement ouest-allemande : le joueur soviétique peut déplacer toutes les unités ouest-allemandes

6- Phase de combat ouest-allemande: Les unités ouest-allemandes peuvent attaquer des unités des alliés occidentaux.

### B- Tour de jeu du joueur alliés occidentaux :

1- Phase de remplacement des alliés : le joueur allié peut faire revenir en jeu des unités alliées éliminées (7-0)

2- Phase de mouvement allié : le joueur allié peut déplacer toutes les unités américaines, britanniques, canadiennes, françaises et exilés polonais

3- Phase de combat allié : Les unités alliées peuvent attaquer des unités allemandes de l'ouest.

4- Phase de remplacement est-allemande : le joueur allié peut faire revenir en jeu des unités est-allemandes éliminées (7-0)

5- Phase de mouvement est-allemande : le joueur allié peut déplacer toutes les unités est-allemandes

6- Phase de combat est-allemande: Les unités est-allemandes peuvent attaquer des unités soviétiques et alliées des soviétiques.

C- Lorsque la phase de combat est-allemande est terminée, avancer le marqueur de tour d'une case et reprenez la séquence de jeu.

## 4-0 Zones de contrôle

Les six hexagones entourant un hexagone constituent la zone de contrôle de toute unité présente dans cet hexagone. Les unités doivent stopper leur mouvement lorsqu'elles pénètrent dans une zone de contrôle ennemie.

4-1 Toutes les unités exercent en permanence une zone de contrôle. La présence d'une zone de contrôle n'est jamais affectée par la présence d'autres unités.

4-2 Il n'y a pas de coût supplémentaire pour entrer dans une zone de contrôle

4-3 Les unités peuvent quitter une zone de contrôle ennemie uniquement au début de leur phase de mouvement. Une unité ne peut jamais se déplacer d'une zone de contrôle ennemie directement vers une autre zone de contrôle ennemie. Elle peut, néanmoins quitter une zone de contrôle ennemie au début de son mouvement, entrer dans un hexagone libre et ensuite entrer dans une zone de contrôle ennemie.

4-4 Les zones de contrôle ne s'étendent pas à travers les côtés d'hexagones impassables, de lac ou de mer.

## 5-0 Mouvement

Pendant la phase de mouvement, le joueur en phase peut déplacer tout ou partie de ses unités, comme il le souhaite, à partir du moment où la capacité de mouvement des unités n'est pas épuisée. Chaque unité se déplace individuellement. Les points de mouvement non utilisés ne peuvent être accumulés ou transférés.

5-1 Les unités sont déplacées les unes après les autres, en suivant un chemin continu d'hexagones (elles ne peuvent pas "sauter" un hexagone). Le coût en points de mouvement pour entrer dans les différents types de terrain et pour franchir un côté d'hexagone est résumé sur la table des effets du terrain ("TEC")

5-2 Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone contenant une unité ennemie.

5-3 Empilement

Il ne peut pas y avoir plus de deux unités amies dans un même hexagone à la fin de la phase de mouvement. Un groupe d'armée soviétique ("soviet

Front") ne peut jamais être empilé avec un autre groupe d'armée soviétique. Les groupes d'armée soviétiques peuvent être empilés avec des unités de la taille d'une armée. Un groupe d'armée soviétique ne peut pas retraiter (6.2) dans un hexagone contenant un autre groupe d'armée soviétique.

5-4 Limite de théâtre d'opérations allemand

5-41 Les unités est-allemandes doivent rester à l'est de la limite de théâtre d'opérations allemand. Les unités ouest-allemandes doivent rester à l'ouest de la limite de théâtre d'opérations allemand. Les unités allemandes ne peuvent pas franchir cette limite, à moins d'être dans l'obligation de retraiter, en ce cas, leur affectation de théâtre d'opérations est modifiée, en accord avec leur nouvelle position de l'autre côté de la limite. Par exemple, une unité est-allemande qui est obligée de retraiter à travers la limite devient une unité ouest-allemande.

5-42 A moins que cela soit spécifié différemment, les unités alliés et soviétiques ne peuvent pas franchir cette limite, à moins d'être obligée d'y retraiter, en ce cas, elles doivent avoir retraversé cette limite à la fin de leur mouvement suivant, sinon elles sont éliminées. Elles peuvent attaquer à travers cette limite.

5-43 Les unités allemandes ne peuvent pas entrer dans Berlin. Elles ne peuvent ni retraiter, ni avancer après combat (6-9) dans Berlin

5-5 Yougoslavie

5-51 Les unités yougoslaves ne peuvent jamais quitter la Yougoslavie, à moins d'être obligées de retraiter, en ce cas, elles doivent revenir en Yougoslavie à la fin de la phase de combat soviétique suivante, sinon elles sont éliminées. Les unités Yougoslaves peuvent attaquer à travers la frontière, mais ne peuvent avancer après combat à travers celle-ci.

5-52 Les unités soviétiques (ainsi que roumaines, polonaises et bulgares) ne peuvent jamais entrer en Yougoslavie. Si l'une d'entre elles est obligée de retraiter en Yougoslavie. Elle doit en partir au tour suivant ou être éliminée. Les unités soviétiques peuvent attaquer à travers la frontière, mais ne peuvent avancer après combat à travers celle-ci.

5-53 Les unités soviétiques et yougoslaves peuvent combiner leurs facteurs de combat pour attaquer des unités ennemies.

## 6-0 Combat

Pendant la phase de combat, les unités du joueur en phase peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes. L'attaque est volontaire, les unités ne sont jamais obligées d'attaquer.

6-1 Résolution des combats

Comptabilisez les facteurs d'attaque de toutes les unités attaquant concernées par le combat en cours et comparez avec le total des points de défense des unités situées dans l'hexagone attaqué. Etablissez un ratio entre la force de l'attaquant et celle du défenseur (2/1 par exemple). Arrondissez en faveur du défenseur. Ainsi, une attaque de 19 contre 7 devient du 2 contre 1. Le joueur en phase lance un dé. Lire le résultat sur la ligne correspondant, dans la colonne correspondant au rapport de forces. Appliquez le résultat immédiatement, avant de résoudre un autre combat. Par exemple, trois unités des alliés occidentaux (une 7-4-8 et deux 6-6-7) attaquent deux unités allemandes (2-3-4 toutes les deux). Les unités allemandes sont dans un hexagone fortifié et terrain difficile, l'effet de chacun est de tripler la force de défense des unités allemandes. Le total en attaque des unités alliées est de :  $7+6+6=19$ , la force de défense modifiée des unités allemandes est de  $(3+3)\times 3=18$ . Le ratio de la force d'attaque sur la force de défense est de  $19/18$ , ramené à 1/1. Le joueur en phase lance le dé. Le résultat est 1. En croisant la colonne 1/1 et le résultat du dé, nous obtenons comme résultat du combat : EX, (ou "exchange"-échange), (voir plus loin).

6-2 Résultats

De : Toutes les unités en défense sont éliminées

Ae : Toutes les unités en attaque sont éliminées

Ex : "Exchange", toutes les unités en défense sont éliminées, ainsi que les unités en attaque jusqu'à un total de force d'attaque supérieur ou égal à la force de défense imprimée sur les pions en défense.

Ar : Toutes les unités en attaque doivent retraiter

Dr : Toutes les unités en défense doivent retraiter

6-21 Une unité qui doit retraiter ne peut le faire dans un hexagone interdit ou à travers un côté d'hexagone impassable ou dans une zone de contrôle ennemie, même si elle est occupée par une unité amie. Les unités ne peuvent retraiter en dehors de la carte.

6-22 : Une unité qui retraite doit, si c'est possible, retraiter dans un hexagone vacant. Si ce n'est pas possible, elle doit retraiter dans un hexagone occupé par une unité amie. Elle ne peut retraiter dans un hexagone qui contient deux unités amies.

6-23 : Une unité qui doit retraiter mais qui ne peut le faire, est éliminée

6-24 : Les unités retraitent individuellement. Ainsi, deux unités empilées ensemble peuvent avoir à retraiter dans deux hexagones différents.

6-3 : A moins que cela ne soit spécifié différemment, les unités des alliés

occidentaux et des soviétiques ne peuvent pas s'attaquer.

6-4 les unités des allemands de l'ouest et de l'est ne peuvent s'attaquer.

6-5 : Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par phase de combat et aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par phase de combat. Un nombre quelconque d'unités peuvent combiner leurs facteurs pour attaquer un hexagone occupé par une unité ennemie, dans la mesure où toutes les unités attaquantes sont adjacentes à l'hexagone attaqué, mais une unité ne peut jamais diviser sa force de combat afin de participer à plus d'une attaque. Une unité n'est pas obligée d'attaquer, même s'il est empiété avec une unité qui attaque.

6-6 Toutes les unités dans un hexagone doivent être attaquées. Le défenseur ne peut pas exclure du combat une unité située dans un hexagone attaqué.

6-7 Si une ou plusieurs unités sont adjacentes à plus d'un hexagone occupé par l'ennemi, elles peuvent attaquer la totalité de ceux-ci en un seul combat dans la mesure où toutes les unités attaquantes sont adjacentes à toutes les unités attaquées.

6-8 Terrain

Les unités défendant dans certains terrains peuvent voir leur force augmentée.

6-81 Une unité en défense ne bénéficie d'une rivière que si la totalité des unités ennemies attaquent à travers les hexagones de rivière. Si une des unités ennemies n'attaque pas à travers la rivière, le défenseur ne bénéficie d'aucun avantage lié à l'hexagone de rivière.

6-82 Les effets du terrain se cumulent. Additionnez les facteurs multipliants et soustrayez 1. Par exemple, une unité en terrain difficile (x2) attaquée à travers une rivière (x2) voit sa force de défense triplée (2+2-1=3).

6-83 : Les fortifications sont détruites au moment où l'allié occidental entre dans l'hexagone de fortifications. L'allié ne bénéficie pas des effets des fortifications. Si une unité allemande réoccupe l'hexagone, elle ne bénéficie plus des effets des fortifications. Les joueurs doivent garder trace des fortifications détruites.

6-9 Avance après combat

6-91 Lorsque un hexagone se retrouve vacant suite à un résultat de combat, une unité victorieuse (qu'elle soit attaquante ou défenseur) peut avancer dans cet hexagone vacant.

6-92 Pour pouvoir avancer après combat, elle doit avoir participé au combat contre cet hexagone

6-93 Les zones de combat et le coût du terrain n'affectent pas les avances après combat.

6-94 Une unité n'est jamais obligée d'avancer

## 7-0 Remplacements

Lorsqu'une unité est détruite en combat, elle est placée dans la case appropriée sur la carte (dénommée : "Destroyed Units"). Il existe cinq cases : Alliés occidentaux ("Western Allies"), Alliés en Italie ("Allies/Italy"), Allemands de l'est ("East Germans"), Allemands de l'ouest ("West Germans") et soviétiques ("Soviets"). La Table d'enregistrement des tours ("TRT") indique le nombre de ces unités qui peuvent retourner en jeu durant la phase de remplacement.

7-1 Unités détruites

7-11 Les unités allemandes sont placées dans la case qui correspond à leur côté de la limite de théâtre d'opérations allemand où elles ont été détruites.

7-12 Les unités soviétiques (et alliés des soviétiques) vont dans la case des unités soviétiques détruites ("Soviet Units destroyed unit box"). Les unités yougoslaves et hongroises ne peuvent pas revenir en remplacement.

7-13 Les unités alliées en Italie vont dans la case des unités alliées détruites en Italie ("Allies/Italy destroyed unit box"). Toutes les autres unités des alliés occidentaux vont dans la case des unités des alliés occidentaux détruites ("Western allies destroyed unit box").

7-2 Réception des remplacements

Pendant la phase de remplacement, le joueur en phase consulte la Table d'enregistrement des tours ("TRT") pour déterminer le nombre de remplacements que reçoit son camp. Les remplacements ne peuvent être accumulés. S'il n'y a aucune unité dans la case des unités détruites, aucun remplacement n'est reçu.

7-21 Quand des unités soviétiques et allemandes (quel que soit le côté) sont replacées en jeu, la première unité à retourner en jeu est celle qui dispose du facteur d'attaque le plus faible. N'importe quelle unité des alliés occidentaux peut retourner en jeu.

7-22 Les remplacements allemands apparaissent sur la carte dans un hexagone adjacent à Berlin. Pendant le tour où une unité allemande apparaît comme remplacement, celle-ci voit sa capacité en points de mouvement multipliée par deux.

7-23 Les remplacements allemands ne peuvent apparaître dans un hexagone occupé par une unité ennemie

7-24 Si une unité allemande en remplacement ne peut entrer en jeu car tous les hexagones adjacents à Berlin sont occupés par des unités ennemies, l'unité en remplacement entre en jeu dans l'autre théâtre d'opérations allemand. Si ces hexagones sont

également occupés par l'ennemi, le remplacement est perdu.

7-25 Les remplacements soviétiques peuvent être placés sur n'importe quel hexagone le long du bord est de la carte, au nord de la frontière yougoslave (hexagone 0926 ou plus au nord). Les unités des alliés occidentaux peuvent être placées sur n'importe quel hexagone le long du bord ouest de la carte. Les unités des alliés en Italie peuvent être placées sur n'importe quel hexagone le long du bord sud de la carte en Italie.

7-26 Les remplacements peuvent entrer en jeu dans une zone de contrôle ennemie, mais ne peuvent pas bouger pendant la phase de mouvement suivante.

*Exemple 1 : C'est la phase de remplacement des allemands de l'ouest du 4<sup>ème</sup> tour. Dans la case des unités ouest-allemandes détruites, il y a une 6-5-6, une 5-6-4, une 2-4-4 et une 2-3-4. L'unité la plus faible doit être prise, la 2-3-4 ou la 2-4-4. Le joueur ouest-allemand choisit de prendre la 2-4-4. Cette unité est placée dans l'un des hexagones adjacents à Berlin sur le côté ouest de la limite de théâtre d'opérations. Elle pourra bouger durant la phase de mouvement.*

*Exemple 2 : C'est la phase de remplacement des alliés occidentaux du 6<sup>ème</sup> tour. Dans la case des unités des alliés occidentaux détruites, il y a deux 7-4-8, une 6-6-7 et une 4-8-6. Le nombre de remplacements pour l'allié occidental est de deux unités pour ce tour. Le joueur allié occidental choisit de prendre une 7-4-8 et une 4-8-6. Cette unité est placée le long du bord ouest de la carte et pourra bouger durant la phase de mouvement.*

## 8-0 Courlande

Quatre unités est-allemandes et deux unités soviétiques commencent le jeu dans la case Courlande ("Courland box"). Pendant la phase de remplacement est-allemande, une unité allemande peut être ôtée de la case Courlande. Le joueur est-allemand lance un dé. Si le résultat est 1, l'unité a été victime des forces aériennes et navales soviétiques et est placée dans la case des unités détruites. Sur tout autre résultat, elle peut être placée à Stettin ou à Rostock. Lorsque les quatre unités est-allemandes ont quitté la case Courlande, les deux unités soviétiques de la case Courlande peuvent entrer en jeu pendant la prochaine phase de remplacement soviétique n'importe où sur le bord nord de la carte (de l'hexagone 3522 à l'hexagone 3526 inclus). Les unités de Courlande ne comptent pas dans la limite de remplacements de chaque camp.

## 9-0 Sortie de la carte

Seules les unités allemandes peuvent volontairement sortir de la carte. Elles peuvent sortir par le bord ouest entre les hexagones 1601 et 2301 inclus. Elles peuvent sortir par le bord est entre les hexagones 0926 et 3526 inclus. Elles peuvent sortir par le bord sud entre les hexagones 0112 et 0117 inclus.

9-1 Lorsqu'une unité allemande est sortie de la carte, le joueur qui l'a déplacée peut déplacer les deux unités alliées ou soviétiques les plus proches jusqu'à l'hexagone par où l'unité était sortie. Les deux unités déplacées sont retournées et ne sont pas ôtées du jeu avant la fin de la phase de mouvement durant laquelle l'unité allemande était sortie. Ces unités retournées conservent leurs zones de contrôle. Les unités allemandes, alliées et soviétiques ôtées du jeu ainsi, ne sont pas placées dans la case des unités détruites. Lorsqu'une unité est sortie de la carte, elle ne peut jamais y revenir.

9-2 Si toutes les unités soviétiques et des alliés occidentaux de l'un des fronts sont éliminées, et que des unités allemandes sortent de la carte, le joueur qui sort une unité de la carte peut prendre deux unités de son choix de la case des unités détruites concernées.

9-3 Cela coûte 4 points de mouvement pour sortir de la carte, si une unité ne dispose pas d'assez de points de mouvement, elle ne peut pas sortir.

## 10- Garnisons

Lorsque ses unités occupent chacune des villes suivantes, le joueur soviétique doit placer un groupe d'armée dans la ville comme garnison. Varsovie, Prague, Vienne et Berlin doivent recevoir une garnison, avant la fin de la phase de mouvement soviétique après qu'elles aient été prises.

10-1 Le joueur soviétique ne reçoit aucun point de victoire (11-0) pour chacune des villes citées précédemment si elles ne sont pas occupées par une garnison à la fin du jeu.

10-2 Les unités en garnison restent en place jusqu'à la fin du jeu. Les garnisons existantes au début du scénario "Etoile Rouge/Etoile Blanche" (15-0) ne peuvent pas bouger.

10-3 Les garnisons attaquent et défendent normalement. Elles ne peuvent pas bouger. Si elles sont obligées de retraiter suite à un combat, elles ignorent ce résultat.

## 11-0 Victoire

Les points de victoire sont gagnés en contrôlant ou occupant les villes. Le joueur soviétique reçoit des points de victoire uniquement pour les villes occupées ou contrôlées par les

soviétiques ou leur alliés. Le joueur des alliés occidentaux reçoit des points de victoire uniquement pour les villes occupées ou contrôlées par les unités des alliés occidentaux. Les villes sont contrôlées en exerçant une zone de contrôle dans un hexagone de ville non occupée par une unité allemande ou libre de toute zone de contrôle allemande ou de l'autre camp. Sinon, une ville est contrôlée en étant le dernier joueur à la traverser ou à passer à côté. Les points de victoire sont comptabilisés à la fin du dernier tour du scénario joué. Le joueur disposant du plus grand nombre de points de victoire, gagne.

## 12-0 Scénario historique

### 12-1 Placement

Suivre la colonne "*historical*" du tableau situé plus loin. Les désignations d'unités sont données pour l'intérêt historique. Elles peuvent être remplacées par des unités de même valeur.

### 12-2 Règles spéciales du scénario

12-21 Restrictions du premier tour : Pendant le tour 1 les unités ouest-allemandes doivent faire au moins deux attaques contre les unités des alliés occidentaux. Après le tour 1, cette obligation n'existe plus.

12-22 Dans le tour de jeu du joueur suivant immédiatement la chute de Berlin, toutes les unités allemandes sont retirées de la carte. Ensuite, jouer normalement, sauf que les unités peuvent traverser la limite de théâtre d'opérations allemand. Les unités soviétiques et des alliés occidentaux ne peuvent s'attaquer les uns aux autres. Elles peuvent seulement se déplacer pour gagner des points de victoire.

12-23 Si, ni l'allié occidental, ni le soviétique ne parviennent à prendre Berlin, la partie est un match nul.

### 12-3 Règle optionnelle

Tous les remplacements allemands sont considérés comme allemands de l'est. Si vous utilisez cette option, il convient d'ignorer les restrictions du premier tour.

## 13-0 Scénario historique étendu

Les modifications suivantes aux règles du scénario historique permettent de continuer la partie au delà du tour 10.

### 13-1 Règle spéciale du scénario

Immédiatement, après le tour du joueur où Berlin est tombé, les unités des alliés occidentaux et des soviétiques peuvent se combattre. A la fin du tour du joueur où Berlin est tombé, toutes les unités allemandes sont retirées du jeu. Une fois que les unités allemandes ont été retirées, la limite de théâtre d'opérations n'a plus d'effet.

### 13-2 Règle optionnelle

A la fin du tour du joueur où Berlin est tombé, toutes les unités allemandes sauf les unités SS sont retirées du jeu. Elles passent sous le contrôle du joueur allié occidental. Elles se défendent normalement, mais attaquent et se déplacent à la moitié de leur potentiel inscrit sur le pion. Le joueur allié occidental ne reçoit pas de points de victoire pour des villes occupées uniquement par ces unités.

## 14-0 Désastre à l'est

Les unités des alliés occidentaux et ouest-allemandes ne sont pas utilisées. Le joueur soviétique et le joueur des alliés occidentaux placent les unités restantes comme dans le scénario historique. Seule la partie de la carte à l'est de la limite de théâtre d'opérations est utilisée. Il n'y a aucun remplacement pour les alliés occidentaux et les allemands de l'ouest. Toute unité allemande obligée de retraiter à l'ouest de la limite de théâtre d'opérations doit retourner à l'est durant le tour suivant. Si ce n'est pas possible de le faire, elle est éliminée. Chaque joueur reçoit des points de victoire pour les villes qu'il occupe à la fin du jeu. Toutes les villes commencent le scénario sous contrôle allemand. Le joueur qui dispose du plus grand nombre de points de victoire à la fin du jeu (fin du tour 6) gagne.

## 15-0 Etoile Rouge – Etoile Blanche, le fantôme de Patton

A la fin de la seconde guerre mondiale en Europe, deux des plus importantes armées se sont retrouvées face à face en Europe centrale. Aucun coup de feu n'a été tiré, mais que se serait-il passé si les soviétiques et les alliés occidentaux avaient décidé d'en découdre ?

### 15-1 Placement

Suivre la colonne "Red Star-White Star" du tableau de placement. Les désignations d'unités sont données pour l'intérêt historique. Elles peuvent être remplacées par des unités de même valeur.

### 15-2 Règles spéciales du scénario

15-21 La partie débute au tour 11 et continue jusqu'au tour 16.

15-22 Avant que la partie ne débute, le joueur soviétique lance un dé, sur un résultat de 1, 2 ou 3, il ne peut pas jouer le tour 11.

15-23 Il n'y a pas d'unités allemandes et les phases de jeu ouest-allemandes et est-allemandes sont ignorées.

15-24 La limite de théâtre d'opérations et toutes les restrictions d'attaque entre les alliés occidentaux et les soviétiques sont ignorées.

15-25 Le joueur qui dispose du plus grand nombre de points de victoire à la fin de la partie gagne.

15-26 Les exilés polonais et les communistes polonais ne peuvent se combattre. Sinon, elles agissent normalement.

## 16-0 Partie à trois joueurs

Un joueur contrôle les unités soviétiques (et les alliés des soviétiques), un joueur contrôle les unités des alliés occidentaux et le troisième contrôle les unités allemandes.

16-1 Le tour de jeu est modifié comme suit :

A-Tour de jeu du joueur soviétique :

1- Phase de remplacement soviétique : le joueur soviétique peut faire revenir en jeu des unités soviétiques éliminées (7-0)

2- Phase de mouvement soviétique : le joueur soviétique peut déplacer toutes les unités soviétiques, communistes polonaises, roumaines, bulgares et yougoslaves

3- Phase de combat soviétique : Les unités soviétiques (et alliées des soviétiques) peuvent attaquer des unités allemandes de l'est.

B-Tour de jeu du joueur allemand :

4- Phase de remplacement allemande : le joueur allemand peut faire revenir en jeu des unités allemandes éliminées (7-0)

5- Phase de mouvement allemande : le joueur allemand peut déplacer toutes les unités allemandes

6- Phase de combat allemande: Les unités allemandes peuvent attaquer des unités ennemies.

B- Tour de jeu du joueur alliés occidentaux :

1- Phase de remplacement des alliés : le joueur allié peut faire revenir en jeu des unités alliées éliminées (7-0)

2- Phase de mouvement allié : le joueur allié peut déplacer toutes les unités américaines, britanniques, canadiennes, françaises et exilés polonais

3- Phase de combat allié : Les unités alliées peuvent attaquer des unités allemandes.

D- Lorsque la phase de combat des alliés occidentaux est terminée, avancer le marqueur de tour d'une case et reprenez la séquence de jeu.

### 16-2 Placement

Suivre la colonne "*historical*" du tableau de placement. Les désignations d'unités sont données pour l'intérêt historique. Elles peuvent être remplacées par des unités de même valeur.

### 16-3 Règles spéciales du scénario

16-31 Le joueur qui dispose du plus grand nombre de points de victoire à la fin de la partie gagne. Si ni les alliés occidentaux, ni le soviétique n'occupe Berlin à la fin de la partie, le joueur allemand gagne.

16-32 Lors de l'une de ses phases de mouvement, le joueur allemand peut tripler les points de mouvement d'une unité allemande. Cette unité doit franchir la limite de théâtre d'opérations pendant son mouvement et rester sur ce côté opposé à la fin de son mouvement. Cette unité ne peut commencer son mouvement dans une zone de contrôle ennemie.

16-33 Toutes les restrictions de la limite de théâtre d'opération sont ignorées. L'interdiction pour les unités allemandes d'entrer dans Berlin sont annulées. Les remplacements allemands (est et ouest) peuvent être utilisés pour replacer n'importe quelle unité allemande, néanmoins les unités avec le facteur d'attaque le plus faible

doivent toujours être remplacées en premier.

## 17-0 Partie à Quatre joueurs

### 17-1 Placement

Un joueur contrôle les unités soviétiques (et les alliés des soviétiques), un joueur contrôle les unités des alliés occidentaux, le troisième contrôle les unités ouest-allemandes et le quatrième les unités est-allemandes.

Suivre la colonne "*historical*" du tableau de placement. Les désignations d'unités sont données pour l'intérêt historique. Elles peuvent être remplacées par des unités de même valeur.

### 17-2 Séquence de jeu

Le tour de jeu est modifié comme suit :

A Tour de jeu du joueur soviétique

B- Tour de jeu du joueur ouest-allemand

B- Tour de jeu du joueur alliés occidentaux

D- Tour de jeu du joueur est-allemand

### 17-3 Règles spéciales du scénario

17-31 Toutes les restrictions liées à la limite de théâtre d'opérations allemand s'appliquent

17-32 Le joueur est-allemand gagne si le joueur soviétique échoue à prendre Berlin avant le tour 10. Le joueur ouest-allemand gagne si le joueur des alliés occidentaux échoue à prendre Berlin avant le tour 10. Le joueur des alliés occidentaux gagne s'il parvient à entrer dans Berlin avant le joueur soviétique et avant le tour 10. Le joueur soviétique gagne s'il parvient à entrer dans Berlin avant le joueur des alliés occidentaux et avant le tour 10. Notez qu'il est possible pour deux joueurs de gagner la partie.

Table de résultat des combats (" CRT")

Dé :	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	Dé :
1	Ar	Dr	Dr	Ex	Ex	De	De	De	De	De	1
2	Ar	Ar	Dr	Dr	Ex	Ex	De	De	De	De	2
3	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Ex	Ex	De	De	De	3
4	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Ex	Ex	De	De	4
5	Ae	Ae	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Ex	Ex	De	5
6	Ae	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Ex	Ex	6

Toute attaque supérieure à 7-1 est traité comme un 7-1, toute attaque inférieure à 1-4 est traitée comme un 1-4.

Résultats :

De : Toutes les unités en défense sont éliminées

Ae : Toutes les unités en attaque sont éliminées

Ex : "Exchange", toutes les unités en défense sont éliminées, ainsi que les unités en attaque jusqu'à un total de force d'attaque supérieur ou égal à la force de défense imprimée sur les pions en défense.

Ar : Toutes les unités en attaque doivent retraiter

Dr : Toutes les unités en défense doivent retraiter

Table d'effets du terrain (" TEC")

Terrain	Coût en points de mouvement pour y entrer ou pour traverser	Effet sur le combat
Terrain clair "Clear hex"	1	Sans effet
Difficile "Broken"	2	Défenseur doublé
Accidenté "Rough"	4	Défenseur triplé
Fortifié "Fortified"	En fonction du terrain	Unités allemandes doublées
Suisse "Switzerland"	Impassable	Impossible
Berlin	1, impossible d'y entrer pour les allemands	Sans effet
Infranchissable "Blocked"	Impassable	Impossible
Rivière "River"	+1	Défenseur doublé si tous les attaquants sont sur l'autre rive
Lac "Lake"	Impassable	Impossible
Limite de théâtre d'opérations "Theater Boundary"	Impassable	Sans effet
Frontière yougoslave "Yugoslav Border"	Impassable pour les yougoslaves et les soviétiques	Sans effet
Mer "sea"	Impassable	Impossible
Ville	En fonction du terrain	Sans effet