

GOTTERDAMMERUNG

Le crépuscule des dieux : chute de BERLIN, 1945.

Notes du concepteur : Bienvenue dans mon nouveau jeu *MOMENT IN HISTORY (MIH)*, *GOTTERDAMMERUNG : CREPUSCULE DES DIEUX (G : ToG)*. Mes efforts pour concevoir un jeu détaillé sur la bataille de BERLIN ont été la tâche la plus longue de ma carrière. Avant de publier quelque excuse (je sais combien d'e-mails ont été envoyés à *CRITICAL HIT*, la compagnie associée à *MIH*, pour réclamer un jeu sur cette période...), permettez-moi de vous dire qu'il fut très compliqué de recréer la situation militaire de la phase ultime de la 2^e Guerre Mondiale en Europe, pour un format de jeu intéressant et jouable, s'entend.

Il n'existe qu'un seul jeu sur le sujet, à ma connaissance. Le *BERLIN 1945* de John DESCH est le seul travail publié pour autant que sache. Le jeu de John était un jeu de magazine, inclus dans un numéro de *COMMAND*. C'était un jeu amusant et très jouable et il est recommandé à tous ceux que la période intéresse. J'ai récemment entendu parler d'un jeu non publié ayant pour nom *ROAD TO BERLIN*, mais qui n'a pas encore vu le jour.

Durant la période couverte par *G : ToG*, l'armée allemande a déjà perdu sa capacité à opérer des reconstitutions en matériels, sauf pour quelques armes particulières, et le ravitaillement était problématique. Néanmoins, les 3 Fronts soviétiques qui ont attaqué la citadelle du Reich ont perdu 325 000 soldats (78 206 tués et 274 165 blessés) sur un effectif de 1 901 000 combattants. Ces statistiques prouvent que la campagne ultime contre le Reich d'HITLER n'était pas une affaire aussi facile que l'on ait pu le croire ; d'autant plus que le rapport de force était très défavorable aux Allemands, à peu près 10 contre 1 en terme d'effectifs en faveur des Soviétiques.

Quel joueur va-t-il s'amuser à être l'Allemand dans ce combat final et crucial ? Le concepteur du jeu doit créer des opportunités pour permettre au joueur de refaire des épisodes de batailles réelles et procurer des occasions d'obtenir des résultats décisifs en terme de jeu pour l'Allemand. Mes réponses à ce problème difficile consistent à imaginer des unités de taille plus réduite, à insérer une carte tactique des rues de BERLIN et créer des marqueurs *Götterdämmerung (G)*, ces derniers devant assurer l'incertitude qui prévaut lors des opérations militaires. Les unités représentent des bataillons, régiments et *Kampfgruppe* pour les Allemands, des corps d'armée, des *Battle Groups* et des régiments indépendants pour les Soviétiques, des armées et des corps d'armée pour les Polonais, des divisions pour les Américains.

Le concepteur a cherché à représenter l'armée allemande avec des unités les plus petites possibles afin de développer les choix du joueur au cours de la partie et fournir de nombreux détails. Il y a de nombreuses petites unités de combat qui ne sont pas assez fortes pour se défendre seules contre un corps soviétique, d'où un stress constant de l'Allemand (mais aussi de l'excitation, heureusement) durant la partie. Il peut choisir différentes options, alors que la situation devient de + en + difficile à tenir. Il y a également 4 divisions de l'U.S. ARMY et le Soviétique reçoit des points de victoire si ses troupes rencontrent les Américains sur l'Elbe. La valeur des divisions U.S. est + faible que leur force réelle car celles-ci n'avaient pas d'ordres d'offensive sur ce théâtre d'opération.

La carte représente le champ de bataille entre l'Oder et l'Elbe, de STETTIN à DRESDEN, à une échelle de 5.5 km par hex. Cette échelle est la même que celle de la 1^{re} édition de *STALINGRAD POCKET (The GAMERS)*. Le jeu inclut également une carte de BERLIN afin de refaire les combats de rue dans le centre ville, cette carte a une échelle de 900 m par hex. Historiquement le Haut Commandement allemand engagea la plupart de ses unités de réserve sur la ligne de front, ainsi les Soviétiques ne rencontrèrent que quelques petits nœuds de résistances lors de l'assaut de la cité.

Le joueur allemand peut choisir une autre option de jeu : s'il décide de conserver ses réserves et d'attendre l'attaque dans BERLIN, un combat de rue mortel peut en sortir, une sorte de Stalingrad inversé (dans les rêves allemands).

Le système de jeu est celui d'un wargame simple et classique. Le but est de faire plaisir aux joueurs, de leur faire rejouer la bataille de BERLIN sans que le système ne vienne se mettre en travers de leur route. Même les originalités du jeu sont faciles à assimiler. Par exemple, les marqueurs *G* : ce sont en fait des marqueurs « d'événements », mais ils sont utilisés uniquement à l'instigation de l'Allemand. Celui doit prendre la décision de dépenser ou non un marqueur *G* lors de chaque attaque soviétique contre ses troupes.

L'appui aérien soviétique est représenté par des points de soutien (SSP). Bien que l'Armée Rouge engagea 7 500 avions dans cette campagne, les relations entre les forces aériennes et terrestres n'étaient pas très développées. Par exemple, avant la 1^{re} attaque contre les hauteurs de SEELOWE, la STAVKA (Haut Commandement Soviétique) ignore les conseils de bombarder les positions d'artillerie allemande au sommet des

collines formulées par les commandants de corps du 1° Front Biélorusse ; ils bombardèrent à la place la ligne de front ennemie mais sans grands résultats. Durant les combats de rue à BERLIN, de nombreux chars soviétiques furent détruits par des appareils amis.

G : ToG n'est pas un jeu ennuyeux pour l'Allemand. Il sentira comment les armées soviétiques ont déferlé sur BERLIN et comment des petites unités ont combattu avant d'être submergées par l'ennemi. Cependant, comme beaucoup d'entre vous le savent déjà, la dernière campagne pour BERLIN ne fut pas une partie de plaisir pour le Soviétique. Les 2 joueurs devront prendre de nombreuses décisions difficiles durant la partie. Le meilleur stratège remportera la confrontation en terme de points de victoire. Je penserai à vous lorsque vous ramperez dans le BERLIN bunkerisé que je vous ai préparé pour votre amusement. Ecrivez au concepteur de *CRITICAL HIT* avec vos commentaires.

[1.0] INTRODUCTION

G : ToG est un jeu sur la campagne pour BERLIN entre avril et mai 1945, au niveau opérationnel.

[1.1] PRESENTATION GENERALE DU JEU

G : ToG est un jeu qui se joue à 2. Un des joueurs contrôle les troupes allemandes, l'autre les troupes soviétiques et alliées. La partie se déroule par une série de tours de jeu, chacun représentant 2 jours de temps réel. A chaque tour de jeu, les joueurs déplacent des pions représentant des unités ayant participé à la bataille historique, et les engage dans des combats comme il le désire. La partie dure 12 tours, au terme desquels les conditions de victoire sont étudiées pour déterminer le vainqueur.

[1.12] VERSION DES REGLES

Ces règles sont la version 1.5. Tout changement par rapport aux règles de la version précédente sera précédé de l'icône « ■ ». La majorité des nouveautés consiste en des explications supplémentaires pour clarifier des concepts de jeu, ainsi que quelques modifications importantes réalisées pour améliorer les parties. Tous ces changements ont été mis en valeur dans les règles afin d'être extraits facilement. Une section « questions/réponses » a été ajoutée à la fin de la notice pour expliciter le + possible les règles.

[2.0] L'EQUIPEMENT DE JEU

[2.1] LA CARTE

La carte représente la zone sur laquelle s'est déroulée la campagne de BERLIN, comprenant tout terrain important pour le déroulement de celle-ci. Un quadrillage hexagonal a été surimprimé sur la carte afin de réguler le mouvement et la localisation des différents pions. La carte possède 2 échelles, l'échelon opérationnel, qui a un hex avec un numéro d'identification à 4 chiffres, et qui représente 5.5 km. Les hex de siège représentent BERLIN et sa banlieue. Ces hex couvrent une zone de 900 m. Les 8 hex de transit sur la carte opérationnelle délimitent la zone de la carte de siège. Ces hex de transit correspondent aux zones jaunes de la carte de siège qui ont un même numéro d'identification à 4 chiffres.

Au cours de la partie, des unités peuvent avancer de la carte opérationnelle à la carte de siège, mais ne peuvent jamais aller de la carte de siège à la carte opérationnelle. Tout mouvement entre les 2 cartes doit se produire par les hex jaunes de transit. Une unité qui pénètre dans les hex 2521 et 2522 de la carte opérationnelle doit être placée sur la zone correspondante sur la carte de siège. Différents tableaux, pistes et aides de jeu ont été disposés sur la carte.

ERRATA : 1/ l'hex 0908 est 70 A au lieu d'être 49 A.

2/ l'hex 3002 est 2 GCC au lieu d'être 1 GCC.

[2.2] LES PIONS

Les pions représentent les unités militaires ayant participé à la campagne de BERLIN. Les valeurs et les symboles sur chaque pion sont des évaluations de la force, capacité de mouvement, taille, type, et dénomination de cette unité. Les pions sont référencés comme « unités » dans ce livret de règles.

[2.21] Comment identifier les unités

Les dénominations donnent le nom historique des unités. Des désignations d'unités d'appartenance indiquent à quelle armée soviétique ou division allemande appartiennent ces unités. Les symboles de taille des unités sont les suivants :

XXXXX = Groupe d'armée
XXXX = Armée
XXX = Corps d'armée
XX = Division
X = Brigade
III = Régiment
II = Bataillon
KG = Kampfgruppe
BG = Battle Group

[2.22] Résumé des types d'unités

Unités allemandes à pied

- Brigade parachutiste (Fallschirmjäger)
- Usine ARKETTE
- Dépôt de JUTERBORG
- Bunker du FUHRER
- Régiment d'Infanterie
- Brigade d'Artillerie antichar (PAK)
- Régiment d'Artillerie
- Division de Sécurité
- Quartier Général
- Artillerie antiaérienne (FLAK)
- Régiment d'Infanterie de marine

Marqueurs

- Métro détruit
- Désorganisé
- Rencontre sur l'Elbe
- Occupation soviétique
- Points de soutien soviétique
- Absence de ravitaillement

Unités mobiles allemandes

- Bataillon de Panzers
- Régiment de Panzergrenadiers
- Kampfgruppe de Panzerjäger (Artillerie automotrice blindée)
- Bataillon de Panzers lourds
- Brigade d'assaut

Unités mobiles soviétiques

- Corps d'armée blindé de la Garde (= 2 Battle Groups)
- Corps d'armée d'Infanterie mécanisée de la Garde (= 2 BG)
- Corps d'armée de Cavalerie de la Garde (= 2 BG)
- Corps d'armée d'Infanterie mécanisée (= 2 BG)
- Corps d'armée blindé (= 2 BG)
- Chars lourds
- Artillerie automotrice lourde
- Quartier Général
- Appui Tactique

Unités soviétiques à pied

- Corps de fusiliers de la Garde (= 2 BG)
- Corps de fusiliers (= 2 BG)

Unités alliées mobiles

- Division blindée

Unités alliées à pied

- Division d'Infanterie

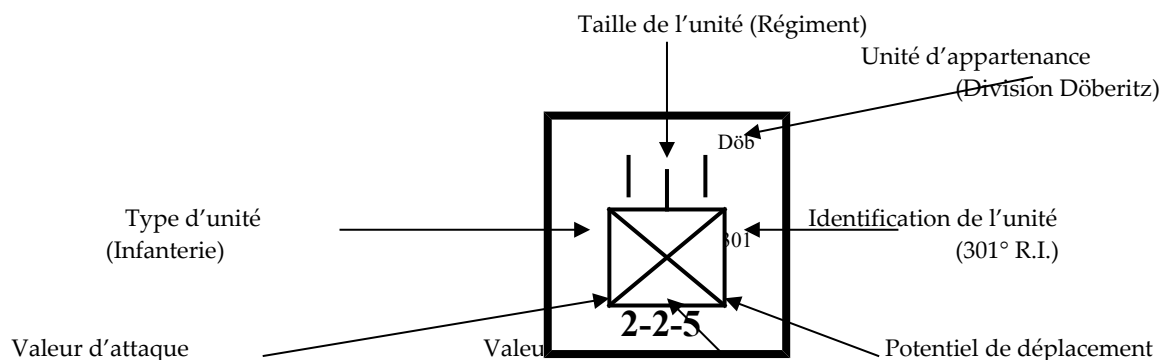
Unités polonaises mobiles

- Corps d'armée blindé

Unités polonaises à pied

- Armée d'Infanterie

[2.22] COMMENT LIRE UN PION ?



ERRATA :

- 1/ La face inverse du 7° corps mécanisé de la Garde est 10-10-8 et non 19-19-8 comme écrit sur le pion
- 2/ la subordination de la 2° armée polonaise est 1°UF et non 2° BF.

[2.23] Abréviations des pions

*Unités allemandes :

ALK= ALKETTE (usine)
 Bec = 88° Régiment de Grenadiers SS « Becker »
 Ber = BERLIN
 Böh = Böhmman
 Br, Brn, Bran = BRANDENBOURG
 Clau = Division de Panzers « Clausewitz »
 d.Ry = 49° Régiment de Panzergrenadiers SS « de Ruyter »
 Dan = 24° Régiment de Panzer grenadiers SS « Danemark »
 Döb = 303° Division d'Infanterie « Döberitz »
 Falk = Falke
 FHH = Feldherrnhale (QG)
 FJ = Fallschirmjäger (parachutistes)
 FLJ = Division de grenadiers « Friedrich Ludwig Jahn »
 Fr = FRANCFORT (sur l'Oder)
 Fru = 10° division de Panzers SS « Frundsberg »
 Ft.Fr = Forteresse de FRANCFORT
 Füh = le Führer
 Füb = Division de Panzers « Führer Begleit »
 FvS = Division de Grenadiers « Ferdinand von Schill »
 G.Sy = 48° Régiment de Panzers SS « Général Seyffarth »
 GB = 309° Division d'Infanterie « Gross BERLIN »
 GD = Grossdeutschland
 Gör = GÖRLITZ
 HG = Hermann Göring
 HJ = Jeunesses Hitlériennes
 HvS = 11° Bataillon de Panzers SS « Hermann von Salza »
 J = Jäger (chasseurs)
 Jan 30 = 32° Division de Grenadiers SS « 30 janvier »
 Jüt = JüTERBORG
 Kra = Krauss

Kur = 87° Régiment de Grenadiers SS « Kurmark »
 Lang = 27° Division de Panzergrenadiers SS « Langemark »
 Lw = Luftwaffe
 M = Marine
 Mltk = Moltke
 Mü, Mün = MüNCHEBERG
 Ned = 23° Division de Panzergrenadiers SS « Pays-Bas »
 Nib = 38° Division de Panzergrenadiers SS « Nibelungen »
 Nord = 11° Division de Panzergrenadiers SS « Nordland »
 Nrg = 23° régiment de Panzergrenadiers SS « Norvège »
 OKH = Ober Kommando des Heeres (GQG)
 Ost = OSTSEE (mer Baltique)
 Pol = 25° Division de Grenadiers SS « Polizei »
 Pots = Division de Grenadiers « POTSDAM »
 PG = Panzergrenadiers (Infanterie mécanisée)
 Pz = Panzers
 r = Replace
 Rho = Rhode
 S = Sich (sécurité)
 Sat = Sator
 Sch = Schoettle
 Sci = 86° Régiment de Grenadiers SS « Schill »
 Sgr = Division de Panzers « Schlageter »
 Shst = Division de Grenadiers « Scharnhorst »
 sle = SCHLESEN
 Ste = STETTIN
 T.Kö = Division de Grenadiers « Theodor Körner »
 UvH = Division de Grenadiers « Ulrich von Hutten »
 V = Volksgrenadiers (milicien)
 v.Wt = von Warteburg

vak = Volkartillerie Korps
VS = Volkssturm (milice populaire)
Wall = 28° Division de Panzergrenadiers
« Wallonie »

Well = Wellmann
1001 nacht = KG de Panzerjäger « 1001 nuits »
4pol = 4° Division de Panzergrenadiers « Polizei »

*Unités soviétiques :

A = Armée
BF = Front Biélorusse
G = Garde
Pol = Polonais
S = Choc
T = Tanks
UK = Front Ukrainien

[2.3] DEFINITIONS

- Valeur d'attaque : la force d'une unité lorsqu'elle attaque.
- Valeur de défense : la force d'une unité lorsqu'elle se défend.
- Ennemi : toute unité possédée par le camp adverse.
- Ami : toutes les unités d'un joueur sont alliées entre elles.
- Unités mobiles : le terme « mobile » désigne les unités suivantes : tanks/panzers, Panzergrenadier/infanterie mécanisée, cavalerie, Panzerjäger, quartiers généraux, artillerie d'assaut, chars lourds et artillerie lourde d'assaut.
- Potentiel de déplacement : c'est le maximum de points de mouvement qu'une unité peut dépenser au cours d'une seule phase de mouvements.

[3.0] SEQUENCE DE JEU

G : ToG se joue en tours de jeu. Chaque tour de jeu comporte 9 phases. Le joueur qui avance dans le tour de jeu est appelé joueur en phase. Chaque tour de jeu doit se dérouler strictement comme décrit dans la règle [3.1].

[3.1] RESUME D'UN TOUR DE JEU

■ (Suppression de « A »)

1/ Phase de mouvements soviétique

(Ne se joue pas lors du tour 1). Les unités soviétiques peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction, dans la limite de leurs potentiels de déplacement et des règles définissant les mouvements. Les renforts soviétiques programmés durant un tour de jeu sont placés sur la carte par le Soviétique. Le Soviétique peut également mener des attaques d'écrasement (overruns) avec ses unités. Aucune unité présente sur la carte de siège ne doit être déplacée durant cette phase.

2/ Phase de mouvements de réaction allemande

L'Allemand tire un marqueur « G » et consulte le nombre d'unités mobiles qu'il peut déplacer durant cette phase. Les unités mobiles déplaçables qui ne sont pas dans une zone de contrôle (ZOC) ennemie peuvent bouger et mener des attaques d'écrasement au choix de l'Allemand. Aucune unité sur la carte de siège ne peut être déplacée durant cette phase.

3/ Phase de combat soviétique

Les unités soviétiques (sauf celles de la carte de siège) peuvent attaquer des unités ennemies suivant les règles de combat. Un ratio de combat est déterminé pour chaque attaque et un dé est lancé. Les retraites, avancées après combat et pertes de « steps » sont résolues et considérées comme le résultat d'une bataille.

4/ Phase de mouvements de siège soviétique

Le Soviétique peut déplacer toute unité amie en mesure de le faire sur la carte de siège. Le joueur soviétique peut mener des attaques d'écrasement durant cette phase. Les unités sur la carte opérationnelle, à l'exception de celles présentes sur les zones de transit, ne peuvent être déplacées durant cette phase.

5/ Phase de mouvements d'exploitation soviétique

Les unités soviétiques mobiles qui ne sont pas dans une ZOC ennemie au début de cette phase peuvent être déplacées à nouveau (ou bouger pour la 1° fois si elles ne se sont pas déplacées auparavant). Les unités mobiles soviétiques que l'on peut déplacer peuvent également mener une attaque d'écrasement. Aucune unité de la carte de siège ne doit être bougée durant cette phase.

6/ Phase de mouvements allemande

L'allemand peut déplacer toutes, aucune ou quelques-unes de ses unités susceptibles de bouger sur la carte opérationnelle. Aucune unité sur la carte de siège ne doit être déplacée durant cette phase. Les unités allemandes déplaçables peuvent bouger et mener des attaques d'écrasement.

7/ Phase de combat allemande

Les unités allemandes (sauf celles de la carte de siège) peuvent attaquer des unités ennemies conformément aux règles de combat, comme décrit en phase 3.

8/ Phase de mouvements de siège allemande

L'Allemand peut déplacer toutes ses unités disponibles sur la carte de siège comme décrit en phase 5.

9/ Phase de ravitaillement et reconstitutions des pertes.

Le Soviétique détermine l'état de ravitaillement de toutes ses unités sur la carte. Il peut également fournir des reconstitutions à ses unités réduites ou éliminées en dépensant des points de ravitaillement (support). L'Allemand peut remplacer un nombre limité de ses unités éliminées avec quelques restrictions, et placer un certain nombre d'unités Volkssturm sur la carte de siège. En dernier lieu, tous les marqueurs « disrupted » (désorganisé) sont retirés de la carte.

Lorsque la phase de ravitaillement et reconstitution est terminée, le tour de jeu est fini. Le tour de jeu suivant débute lorsque le marqueur de tour de jeu est avancé d'un espace sur le tableau d'enregistrement des tours (voir sur la carte).

[4.0] EMPILEMENTS ET ZONES DE CONTRÔLE

Il ne peut y avoir + de 4 points d'empilement (stacking) sur un hex de la carte opérationnelle, et il ne peut y avoir + de 2 pions sur un hex de siège à la fin de chaque phase (voir [4.11] et [4.14]). Les 6 hex entourant une unité (voir [4.2]) constituent sa ZOC : ces hex sont également considérés comme des hex contrôlés.

[4.1] RESTRICTIONS CONCERNANT L'EMPILEMENT

■ Jusqu'à 4 points d'empilement d'unités peuvent se trouver sur un hex opérationnel ou de transit, et jusqu'à 2.5 points sur un hex de siège. Voir la Table des points d'empilement pour une synthèse sur le sujet.

[4.11] Toutes les unités allemandes sont comptabilisées pour 1 point d'empilement par pièce (peu important leurs tailles respectives) sur les hex opérationnels ou de transit. Sur un hex de siège, les unités de la taille d'un bataillon comptent pour un ½ point d'empilement par pièce et les autres pour 1 point par pièce. Cependant, le Führer, les usines, forteresses, dépôts de ravitaillement et QG ne sont pas comptabilisés dans les calculs d'empilement et l'Allemand peut placer ces unités sur tout type d'hex (opérationnel, transit ou siège).

[4.12] Chaque corps d'armée soviétique (ou armée polonaise) est comptabilisé comme 4 points d'empilement, peu importe leur état (réduit ou pleine puissance), dans les calculs sur la carte opérationnelle. ■ Sur la carte de siège, ils sont comptabilisés pour 2 points.

[4.13] Les dépôts de ravitaillement soviétiques ne sont pas comptabilisés dans les calculs d'empilement. Le Soviétique peut empiler ces unités librement sur n'importe quel hex.

[4.14] Une unité d'appui tactique soviétique est comptabilisée comme un ½ point d'empilement par pièce lorsqu'elle est sur un hex de siège. Les BG soviétiques (c'est à dire les corps d'armées scindés en 2) sont comptabilisés pour 1 point d'empilement par pièce lorsqu'ils sont un hex de siège. Egalement, les unités US sont comptabilisées pour 2 points d'empilement par pièce lorsqu'elles sont sur un hex opérationnel.

[4.15] Les hex de transit sont considérés comme des hex opérationnels, les unités placées sur ces hex sont considérées comme occupant à la fois l'hex de transit sur la carte opérationnelle et l'hex sur la carte de siège ayant le même numéro d'identification à 4 chiffres.

■**[4.16]** Un nombre indéterminé d'unités amies peut se déplacer ou retraire par un hex donné à condition que les restrictions d'empilement soit respectées à la fin de la phase (cependant voir [6.2]). Durant la phase de combat, les unités ne peuvent jamais progresser après un combat vers un hex en violation des restrictions d'empilement, même si celles-ci peuvent être respectées à la fin de la phase.

[4.17] Si des unités se retrouvent en excès d'empilement à la fin d'une phase, le surplus doit être éliminé par le joueur possédant ces unités.

■ [4.18] TABLEAU DES POINTS D'EMPILEMENT

■ [4.181] Les Demi-corps doivent être remplacés par les BG sur le tableau.

■ [4.182] Reg-brigades doivent être remplacés par les unités d'appui tactique et leurs valeurs d'empilement dans un hex de siège sont de ½.

[4.2] LES ZONES DE CONTROLE (ZOC)

Toute unité ou pile d'unité qui a une valeur totale de défense de 3 ou + dans un hex opérationnel ou de transit, possède une ZOC. Ainsi, toutes les unités, à l'exception du Führer, des usines, des dépôts de ravitaillement et QG dans un hex de siège, peuvent posséder une ZOC à tout moment. Le Führer, les usines, dépôts de ravitaillement et QG n'ont pas de ZOC et les joueurs ne doivent pas prendre en compte leur valeur de défense pour déterminer l'existence ou non d'une ZOC.

[4.22] Une unité doit payer un coût supplémentaire pour quitter une ZOC ennemie (voir [5.22] pour les effets du déplacement dans et hors d'une ZOC).

[4.23] Les ZOC amies n'affectent pas les unités amies.

[4.24] Si une unité amie et une unité ennemie (ayant toutes 2 une ZOC) sont adjacentes, chacune est affectée par la ZOC de l'autre (exception : voir [4.25]).

[4.25] Les ZOC ne s'étendent pas des hex de siège vers les hex de transit mais s'exercent d'un hex de transit vers tous les hex adjacents de siège et de transit. Les ZOC s'étendent également des hex opérationnels vers les hex de transit et vis-versa.

[4.26] Les ZOC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex de mer ou de lac. Les côtés d'hex le long de la Spree sont considérés comme des côtés d'hex de mer/lac pour toute détermination. ■ (exception : les hex contenant un pont sur la Spree dans la carte de siège sont considérés comme une rivière mineure).

[4.27] Les valeurs de défense des unités désorganisées (disrupted) sont comptabilisées pour la détermination des ZOC, et ce, tout le temps (voir [6.67]). Ainsi, l'état de désorganisation n'affecte pas la ZOC d'une unité.

[4.28] Les unités amies (mais pas les ZOC amies) annulent les ZOC ennemies pour la résolution des retraites (voir [6.63]) et le ravitaillement (voir [8.15]). Cependant elles n'annulent pas les ZOC ennemies pour effectuer les mouvements (voir [5.22]).

[5.0] LES MOUVEMENTS

Au cours de chaque type de phase de mouvements, le joueur en phase peut déplacer autant d'unités qu'il le désire (cependant voir [5.63]). Chaque unité peut être déplacée d'autant d'hex qu'il le désire, dans la limite de son potentiel de déplacement qui ne peut être dépassé au cours d'une seule phase (voir également [6.67] et [8.17]). Le joueur en phase peut aussi opérer des écrasements au cours de sa phase de mouvements avec les unités en mesure de le faire.

[5.1] LES PROCEDURES DE DEPLACEMENT

[5.11] Au cours de la phase de mouvements, toutes, aucune ou quelques unités du joueur en phase peuvent être déplacées dans l'ordre désiré par celui-ci (cependant voir [5.6]). Les unités choisies sont déplacées individuellement, en traçant une ligne d'hex continus à travers la carte.

[5.12] Le déplacement est calculé en terme de points de mouvement, qui sont dépensés au cours du déplacement, suivant le terrain de l'hex ou dans certains cas le côté d'hex traversé. Ces coûts en points sont résumés sur le Tableau des effets du terrain.

[5.13] Aucune unité ne peut se déplacer plus d'une fois par phase de mouvements, mais une unité peut se déplacer plusieurs fois par tour de jeu (voir [5.16] et [5.6]).

[5.14] Les points de mouvement non utilisés ne peuvent pas être stockés pour une autre phase ni être transférés d'unités vers d'autres unités.

[5.15] Une fois que le joueur commence à déplacer une unité particulière, il doit finir son mouvement avant de commencer à en déplacer une autre.

[5.16] Au cours de la phase de mouvements de réaction allemande, seules les unités mobiles allemandes qui ne sont pas dans un hex de siège peuvent se déplacer à nouveau, de la même manière que durant la phase normale de mouvements allemande (voir [5.6]). Au cours de la phase de mouvements d'exploitation soviétique, seules les unités mobiles qui ne sont pas dans un hex de siège peuvent se déplacer à nouveau, de la même manière que durant la phase normale de mouvements soviétique.

[5.17] Les unités présentes sur la carte de siège ne peuvent se déplacer que lors de la phase de mouvements de siège du joueur. Au cours de cette phase de mouvements de siège, les unités du joueur en phase situées sur les hex de transit ou de siège peuvent être bougées à nouveau, de la même manière que durant une phase normale de mouvements. Les unités qui se sont déplacées au cours des phases de mouvements précédentes du même tour de jeu peuvent également être bougées à condition qu'elles aient commencé la phase de mouvements de siège du joueur sur un hex de transit.

[5.18] Les unités soviétiques coupées de leur ravitaillement (out of supply) au début de leur phase de mouvements, voient leur potentiel de déplacement divisé par 2 (arrondir à la fraction supérieure).

[5.2] RESTRICTIONS DE MOUVEMENTS

[5.21] Une unité ne peut jamais pénétrer dans un hex occupé par une ou des unités ennemies (exception : voir [7.0] écrasements).

[5.22] Une unité n'est pas obligée de s'arrêter lorsqu'elle pénètre dans un hex contrôlé par l'ennemi, elle peut encore se déplacer durant sa phase de mouvements. Une unité peut aussi se déplacer d'un hex contrôlé par l'ennemi (= ZOC) à un autre hex contrôlé par l'ennemi. Cependant, les unités doivent dépenser un certain nombre de points de mouvement supplémentaires pour pénétrer/quitter une ZOC ennemie. Une unité qui pénètre dans une ZOC ennemie doit dépenser 1 point de mouvement supplémentaire, en + du coût du terrain dudit hex. Une unité qui quitte une ZOC ennemie doit dépenser 2 points de mouvement supplémentaires, en + du coût du terrain.

[5.23] Les unités ayant un potentiel de mouvement de 1 ou + peuvent toujours se déplacer d'un hex au cours d'une phase de mouvements normale du joueur (donc pas lors des phases de mouvements d'exploitation, réaction ou siège). En d'autres termes, si aucun point de mouvement n'a été dépensé par une unité mais qu'elle ne possède pas suffisamment de points pour pénétrer dans un hex adjacent, elle peut quand même y entrer, en respectant les conditions [5.21] et [5.29]

[5.24] Une unité peut se déplacer à travers des hex occupés par des unités amies sans surcoût en points de mouvement. Les ZOC amies n'interfèrent jamais dans les mouvements des unités du même joueur.

[5.25] Le nombre d'unités qui peuvent finir une phase de mouvements empilées sur un même hex est soumis aux règles d'empilement (voir [4.1]). Il n'y a aucune limite au nombre d'unités qui transitent par un même hex durant un tour de jeu.

[5.26] Les unités peuvent sortir de la carte opérationnelle et entrer dans la case de la « Plaine d'Allemagne du Nord » (North Germain Plain Box) par tous les hex marqués d'une flèche rouge (exemple hex 0316), ceci est considéré comme un mouvement dans un hex clair durant une phase de mouvements. Les unités qui pénètrent dans cette case ne peuvent jamais revenir sur la carte opérationnelle mais ne sont pas considérées comme éliminées.

[5.27] Aucune unité soviétique ne peut se déplacer, retraiter, ou avancer après un combat à travers un côté d'hex de limite entre 2 fronts au cours de la partie (exemple le côté d'hex entre les hex 1313 et 1413).

Joukov et Koniev voulaient arriver en premier à BERLIN. Vous pouvez surmonter cette rivalité en coordonnant les opérations sur les 2 fronts ; souvenez-vous cependant que vos troupes sont séparées par une ligne hermétique délimitant la zone opérationnelle des fronts.

[5.28] Les unités ne peuvent jamais quitter la carte (exception : [5.26]) ou traverser un côté d'hex de lac/mer (exception : [5.26]). Les unités ayant un potentiel de déplacement de 0 ne peuvent jamais se déplacer.

[5.29] Les dépôts de ravitaillement soviétiques ne peuvent se déplacer que le long d'une ligne de chemin de fer (coût de 1 point de mouvement par hex : voir la Table des effets du terrain) mais ce mouvement n'est pas considéré comme un déplacement par train. Ces dépôts ne peuvent jamais pénétrer dans un hex contrôlé par l'ennemi.

[5.3] LES EFFETS DU TERRAIN SUR LE MOUVEMENT

[5.31] Les coûts en points de mouvement s'accumulent.

Exemple : si une unité mobile allemande se déplace à travers un côté d'hex de rivière mineure vers un hex de forêt, 4 points de mouvement doivent être dépensés comme suit, 2 pour traverser la rivière et 2 pour entrer dans la forêt.

■ **[5.32]** Une unité peut utiliser le coût spécial en points de mouvement des routes et voies ferrées (elles ont toutes 2 la même valeur de ½). Sinon l'unité dépense le coût en points de mouvements du terrain de l'hex.

[5.33] le type de terrain dans les hex de transit (par exemple ville, forêt) n'est pas pris en compte pour les calculs de points de mouvement. ■ Une unité soviétique peut utiliser les coûts des routes et rails en points de mouvements lorsqu'elle pénètre ou quitte un hex de transit. Une unité allemande peut procéder de même seulement s'il n'y a pas de marqueur « occupé par les Soviétiques » (voir [5.47]) dans l'hex.

[5.34] Les voies ferrées traversant les hex de transit et de siège n'ont aucun effet sur les mouvements normaux, aucun joueur ne peut utiliser leur bénéfice pour ses déplacements(cependant, voir [5.68]).

[5.4] LES MOUVEMENTS ENTRE CARTES

[5.41] Une unité se déplaçant d'un hex opérationnel vers un hex de transit doit dépenser 3 points de mouvement (il faut ignorer le coût du terrain).

[5.42] Une unité occupant un hex de transit sur l'une des 2 cartes (opérationnelle ou siège) est considérée comme occupant sur les 2 cartes simultanément l'hex identifié par les mêmes numéros sur chaque carte. Aucune unité ne peut pénétrer dans un hex de transit occupé par une unité ennemie, y compris pour l'écraser.

[5.43] Une unité peut sortir d'un hex de transit vers la carte opérationnelle durant sa phase de mouvements (ou durant ses phases de réaction ou d'exploitation si c'est une unité mobile) sans coût supplémentaire en points de mouvement (cependant voir [5.44]). Une unité peut quitter un hex de transit vers la carte de siège au cours de sa phase de mouvements de siège sans coût supplémentaire. Remarquez que les ZOC ne s'étendent pas de la carte de siège vers les hex de transit, mais s'étendent des hex de transit vers la carte de siège (voir [4.25]).

[5.44] Une unité pénétrant dans un hex de transit à partir de la carte opérationnelle doit stopper complètement son mouvement et ne peut se déplacer + au cours de cette phase de mouvements (exception : voir [5.68]).

[5.45] Aucune unité ne peut se déplacer d'un hex de siège vers un hex de transit. Ainsi, une fois qu'un joueur a engagé une unité dans la carte de siège, il ne peut jamais retirer ses troupes des combats de rue dans BERLIN.

[5.46] Une unité occupant un hex de transit ne peut se déplacer vers un hex opérationnel au cours de la phase de mouvements de siège.

[5.47] Le Soviétique place un marqueur « occupié » dans chaque hex de transit où se trouve une unité soviétique ou par lequel une de ses unités a transité en dernier.

[5.5] LES MOUVEMENTS DE REACTION ALLEMANDS

[5.51] Au début de sa phase de mouvements de réaction, l'Allemand tire un marqueur « Götterdämmerung ». L'utilisation de ces marqueurs représente la pénurie de carburant et les effets des interdictions aériennes soviétiques. La valeur obtenue indique le nombre d'unités mobiles allemandes qui peuvent se déplacer durant cette phase de mouvements de réaction.

[5.52] Le dos de chaque pion « G » a 2 valeurs (exemple : GT 7-9). Ceci a 2 objectifs, le 1° étant une liste des tours de jeu au cours desquels un pion particulier est disponible au combat.

Exemple : le pion H est tiré durant le 4° tour de jeu, il est sans effet (c'est à dire pas de changement de colonne) car il n'est disponible qu'entre les tours 7 et 9 (inclus).

Le 2° numéro est également utilisé comme nombre d'unités mobiles qui peuvent être déplacées au cours de la phase de mouvements de réaction allemande. Les marqueurs sont remis dans la coupe après avoir été tirés. Ils ne sont pas secrets.

[5.6] LES MOUVEMENTS PAR RAILS

[5.61] Les unités allemandes ayant un potentiel de mouvement de 1 ou + peuvent être déplacées par train. Aucune unité soviétique ne peut se déplacer ainsi.

[5.62] Une unité déplacée en train doit commencer et achever sa phase de mouvements dans des hex de rails. Elle doit bouger en suivant une ligne continue d'hex de rails jusqu'à sa destination.

[5.63] Une unité dans une ZOC ne peut être déplacée en train. Une unité qui se déplace en train ne peut pas pénétrer dans une ZOC ennemie.

[5.64] Une unité déplacée en train peut bouger sans limitation du nombre d'hex de rails au cours d'une même phase de mouvements allemande.

[5.65] Les unités ne peuvent se déplacer en train que durant une phase normale de mouvements ; des unités ne peuvent jamais être déplacées en train au cours d'une phase de mouvements de siège ou de réaction.

[5.66] Les unités qui ont été déplacées par rails ne peuvent jamais basculer de la carte opérationnelle à la carte de siège et vis-versa ■ à moins que ces unités soient dans des ZOC ennemies.

[5.67] L'Allemand ne peut pas bouger + de 4 unités par rails au cours d'un tour de jeu. Chaque unité mobile allemande de la taille d'une division, régiment ou brigade est comptée pour 2 unités dans le calcul des limites de transport ferroviaire.

[5.68] S'il n'y a pas d'unité soviétique (ou de marqueur « occupié ») sur la carte de siège, y compris les hex de transit, au début de la phase, tous les hex de transit sur la carte opérationnelle sont considérés comme connectés par rails les uns aux autres. Dans ce cas, les unités allemandes qui se déplacent par rails n'ont pas besoin de stopper dans les hex de transit mais peuvent traverser ceux-ci comme le long d'une voie ferrée normale. S'il y a une unité soviétique dans n'importe quel hex de siège ou de transit, les rails traversant la carte de siège ne peuvent être utilisés pour des mouvements en train. Remarquez que cet état n'est pas définitif, le placement d'une unité soviétique ou d'un marqueur « occupié » ne détruit pas la capacité ferroviaire décrite dans ce §.

[5.7] LE TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN (TEC)

[5.71] LA RIVIERE SPREE : Sur la TEC, l'« * » sur la Spree indique un côté d'hex possédant un pont, ce côté d'hex devant être considéré comme une rivière mineure pour tous les calculs.

[5.72] LES FORTIFICATIONS : La modification de combat due aux fortifications est « L1 ».

[5.73] LES RAILS : Le coût en points de mouvements pour les troupes mobiles ou à pieds est $\frac{1}{2}$ (le même que pour les routes, si on n'utilise pas le mouvement spécial en train).

[6.0] LES COMBATS

Les combats peuvent se produire durant la phase de combats entre des unités ennemies adjacentes, à la discrétion de joueur en phase (le combat est un choix). Le joueur en phase est appelé « attaquant » et le joueur non en phase est appelé « défenseur » quelle que soit la situation stratégique par ailleurs.

[6.1] QUELLES UNITES PEUVENT ATTAQUER ?

[6.11] Les unités ne peuvent attaquer que durant leur propre phase de combats (voir aussi 7.0, écrasements). Elles peuvent attaquer une ou toutes les unités ennemies auxquelles elles sont adjacentes.

[6.12] Attaquer est toujours un choix. Les unités ne sont pas obligées d'attaquer et chaque unité adjacente à une unité ennemie n'est pas forcée à participer à une attaque. Une unité amie qui choisit de ne pas participer à une attaque n'est pas affectée par le résultat de ce combat.

[6.13] Un hex ennemi peut être attaqué par autant d'unités qu'il peut y en avoir dans les 6 hex adjacents à celui-ci.

[6.14] Aucune unité ne peut attaquer + d'une fois par phase de combat et aucune unité ennemie ne peut être attaquée + d'une fois par phase de combat (exception, voir [7.0], écrasements).

[6.15] Les unités ayant une valeur d'attaque de 0 n'attaquent jamais.

[6.16] Les unités dans les hex de siège (hex de transit exclus) ne peuvent jamais attaquer ou être attaquées durant la phase de combats (voir (7.0)). Aucune unité ne peut attaquer à travers un hex de lac/mer.

[6.17] Les unités qui ne sont pas ravitaillées ou désorganisées ont leurs valeurs de défense et d'attaque divisées par 2 (arrondir à la fraction supérieure).

[6.18] Le Führer et les dépôts de ravitaillement soviétiques ont une force d'attaque de 0 et de défense de 1.

[6.19] 2 unités soviétiques ou + appartenant à différents fronts (unités qui commencent la partie d'un côté ou de l'autre de la limite de front que l'on voit sur la carte), peuvent attaquer ensemble. Elles ne peuvent pas se déplacer, retraire ou avancer en traversant la limite de front.

[6.2] LES COMBATS ENTRE PLUSIEURS UNITES ET SUR PLUSIEURS HEX

[6.21] Toutes les unités dans un hex doivent être attaquées comme une seule force de défense combinée. Le défenseur ne peut pas refuser d'engager une unité présente dans un hex attaqué.

[6.22] Les unités présentes dans un hex où une unité participe à une attaque peuvent ne pas participer à ce combat ou à un autre. Ainsi, lorsqu'une unité dans une pile attaque un seul hex, les autres unités de ladite pile peuvent attaquer un hex différent ou ne pas attaquer du tout.

[6.23] Une unité ne peut attaquer + d'un hex au cours d'un seul combat même si elle est adjacente à plusieurs hex occupés par l'ennemi.

[6.24] La valeur d'attaque ou de défense est toujours un tout, c'est à dire qu'elle ne peut être partagée ni pour attaquer ni pour défendre.

[6.25] Les unités dans les hex de transit peuvent participer à des combats avec des unités amies sur la carte opérationnelle. Notez que les hex de transit sont considérés comme des hex opérationnels (voir [4.15]).

[6.3] LA RESOLUTION DES COMBATS

Chaque combat doit être résolu de la manière suivante :

1/ L'attaquant indique lesquelles de ses unités sont engagées dans le combat, et quelle unité ou pile d'unités dans un (seul) hex est la cible.

2/ L'attaquant détermine la valeur d'attaque de ses unités participant au combat et le défenseur calcule la valeur de défense des unités sous le feu.

3/ Comparer la valeur d'attaque totale et la valeur de défense et exprimer ceci comme un ratio.

4/ Arrondir le ratio en faveur du défenseur afin de se conformer à la colonne de ratios simplifiés que l'on trouve sur la table de résolution des combats.

Exemple : 12 contre 5 est arrondi à 2 contre 1.

5/ Déterminer le type de terrain de l'hex occupé par le défenseur et appliquer le modificateur de combat approprié. Chaque changement de colonnes (cumulatif) doit alors s'appliquer sur la table de résolution des combats.

Exemple : si le ratio de combat est 2 contre 1, l'attaquant consulte la colonne 2/1 de la table de résolution des combats. Cependant, s'il doit y avoir un changement de colonnes net de 2 colonnes sur la gauche, le combat sera résolu sur la colonne 1/1. Notez que chaque combat engagé à un ratio $< 1/3$ utilise la colonne 1/3 et que si le ratio est $> 8/1$, on utilise la colonne 8/1 sur la table de résolution des combats.

6/ L'attaquant jette un dé et lie la valeur obtenue au ratio de combat. Les retraites et avancées après combat obtenues sur la table de résolution des combats sont effectuées immédiatement, avant la résolution des autres combats.

7/ Les combats sont résolus dans l'ordre voulu par l'attaquant.

[6.4] LES MODIFICATEURS DE COMBAT

[6.41] Le terrain de l'hex occupé par le défenseur peut avoir des effets sur le ratio de combat. L'effet de chaque type de terrain est mentionné dans le tableau des effets du terrain.

[6.42] Si l'unité en défense est dans une ville ou des forêts, le défenseur reçoit un bonus d'une colonne sur la gauche. Si l'unité en défense est dans un marais, montagne ou hex urbain, le défenseur reçoit un bonus de 2 colonnes sur la gauche. Ces modifications se trouvent dans le tableau des effets du terrain.

[6.43] Si le défenseur est l'Allemand et que ses unités occupent un hex de fortifications, le défenseur reçoit un bonus additionnel d'une colonne sur la gauche. Seul l'Allemand reçoit ce bonus.

[6.44] Si les unités en défense sont attaquées à travers (uniquement) des côtés d'hex de rivière majeure, le défenseur reçoit un bonus de 2 colonnes sur la gauche. Si les unités en défense sont attaquées à travers (uniquement) des côtés d'hex de rivière mineure ou des rivières mineures et majeures mêlées, le défenseur reçoit un bonus d'une colonne sur la gauche (cependant voir [6.47]).

[6.45] Si, dans la situation ci-dessus, une des unités n'attaque pas à travers un côté d'hex de rivière, alors il n'y a pas de bonus en défense (c'est à dire une colonne).

Exemple : les unités allemandes dans les hex 2406 et 2506 attaquent une unité soviétique en 2507. Le défenseur ne reçoit pas de bonus pour la rivière majeure.

[6.46] Le Soviétique (seulement) peut utiliser des points de soutien pour obtenir un meilleur ratio de combat. Pour pouvoir utiliser ces points, toutes les unités soviétiques engagées doivent être ravitaillées. La dépense d'un point de soutien dans un combat apporte un bonus d'une colonne vers la droite. On ne peut dépenser + de 2 points dans un même combat. ■ Le Soviétique ne peut utiliser ces points pour ses unités en défense, ils ne peuvent être engagés qu'en attaque.

[6.47] Après que le Soviétique a annoncé son intention d'engager des points de soutien, mais avant de dévoiler la quantité utilisée, l'Allemand peut décider de prendre un marqueur « G » pour ce combat. La modification de colonne indiquée sur le pion est appliquée immédiatement (voir la table des marqueurs « G » sur l'aide de jeu). L'Allemand n'est pas obligé de prendre un tel marqueur ; cependant s'il décide de le faire, il doit l'annoncer. Un marqueur « G » peut être tiré par l'Allemand pour chaque attaque soviétique sans tenir compte de l'utilisation ou non de points de soutien.

[6.48] Chaque marqueur « G » possède un numéro de tours de jeu au cours desquels il est disponible, sur sa face retournée. Tous les marqueurs sont replacés dans la coupe à la fin de chaque résolution d'un combat et peuvent être tirés à nouveau durant la phase de combat en cours.

[6.49] Les modificateurs de combat décrits de [6.41] à [6.48] sont cumulatifs.

[6.410] LE METRO

[6.4101] Les 2 joueurs peuvent recevoir une modification due aux souterrains lorsqu'ils effectuent des écrasements sur la carte de siège. Si l'unité en défense est attaquée (c'est à dire écrasée) à travers un hex contenant des tunnels du métro, l'attaquant reçoit un bonus additionnel d'une colonne vers la droite.

[6.4102] L'Allemand (seulement) peut tenter de démolir les souterrains au début de toute phase de mouvements de réaction. L'Allemand jette un dé, si le résultat est 1-4, la destruction est réussie et les tunnels n'ont plus d'effet pour le reste de la partie. L'Allemand ne peut tenter de détruire les souterrains qu'une seule fois par tour de jeu.

[6.4103] Si la destruction des souterrains du métro est réussie, l'Allemand perd 10 points de victoire immédiatement (ou tous ses points de victoire s'il en possède – de 10 à ce moment de la partie, le reste étant pris en compte comme points négatifs). Un marqueur « Subway destroyed » est placé sur la case du tour en cours sur la table d'enregistrement des tours de jeu.

[6.5] LES RESULTATS DES COMBATS

[6.51] Tous les résultats des combats s'expriment sur la table de résolution en terme de niveaux de pertes (steps) et/ou de retraites. Les lettres « A » et « D » signifient Attaquant et Défenseur respectivement. Le résultat d'un combat s'applique à toutes les unités engagées. La répartition des pertes est déterminée par le propriétaire de l'unité.

[6.52] Un résultat numérique (« 1, 2 ou 3 ») signifie que les unités affectées doivent prendre autant de steps que le chiffre indiqué. Un résultat de « R » plus un chiffre (exemple : « D2R ») signifie que les unités doivent retraiter de 2 hex en + du nombre de steps indiqué.

[6.53] Un résultat « EX » (échange) signifie que les 2 camps doivent perdre un step dans une unité engagée ; aucune retraite n'est possible. De plus, avec un résultat « EX », aucun camp ne peut avancer après le combat, même si une unité ennemie est éliminée.

[6.54] Un résultat de « DE » signifie que le défenseur est éliminé (tous ses steps sont perdus), aucune retraite n'est possible.

[6.55] Un résultat de « NE » signifie aucun effet.

[6.56] Chaque corps d'armée soviétique ou armée polonaise possède 2 steps à pleine puissance, sur la 1^o face du pion. Chaque unité allemande et unité soviétique de la taille d'un régiment/brigade/division et les appuis tactiques, dépôts de ravitaillement ont 1 step.

■ **[6.57]** « A#R »/« D#R » signifie que l'attaquant ou le défenseur perd le nombre de steps indiqué et recule de 2 hex. Le vainqueur peut avancer.

[6.6] LES RETRAITES

[6.61] Les retraites sont toujours menées par les joueur possédant l'unité. Une unité en retraite doit se retirer à 2 hex de l'hex occupé au moment du combat. Les unités peuvent se retirer individuellement ou par piles.

[6.62] Une unité en retraite doit, si possible, se placer dans un hex vacant. S'il n'y a pas d'hex libre disponible, elle peut passer à travers ou s'arrêter dans un hex occupé par des unités amies. Une unité ne peut finir sa retraite dans tout hex en violation des restrictions d'empilement (voir [4.1]). Si elle est forcée à le faire, l'unité

en retraite doit continuer son déplacement vers ■ tout hex vacant. ■ Si une unité n'est pas en mesure de se retirer de 2 hex, elle est éliminée. De plus, toutes les unités en retraite et toutes les unités situées dans des hex où les règles d'empilement ont été violées lors de cette retraite sont désorganisées (disrupted) immédiatement.

[6.63] Une unité ne peut jamais se retirer dans ou à travers un hex occupé par l'ennemi ou une ZOC ennemie, sauf si ce dernier hex est occupé par une unité amie (cependant, voir [6.62]). Chaque pile qui se retire par une ZOC ennemie perd un step par pile (et non par unité) pour chaque hex traversé dans ces conditions. Les unités ne peuvent pas se retirer hors de la carte, elles sont éliminées dans ce cas (à moins de se retirer dans la case de la plaine d'Allemagne du Nord en y pénétrant par un des hex marqués d'une flèche rouge, voir [5.36]). Une unité ne peut se retirer en traversant un côté d'hex interdit.

Les retraites sont – coûteuses lorsqu'elles s'effectuent par piles ; la règle [6.63] établit une perte de step par pile lorsqu'on se retire par une ZOC ennemie.

[6.64] Si 2 ou + unités amies doivent se retirer après la résolution du même combat, elles peuvent se retirer dans différents hex. Cependant, la retraite de toutes ces unités est considérée comme simultanée.

[6.65] Si une unité est obligée de se retirer après un combat dans un hex occupé par une unité amie et que cet hex est ensuite attaqué à son tour au cours de la même phase de combats, les unités en retraite ne participent pas à la défense de cet hex et si la pile subit un résultat de combat (perte de step ou retraite, c'est à dire tout sauf NE ou A), toutes lesdites unités en retraites sont éliminées.

[6.66] Les unités forcées à se retirer après un combat sont désorganisées. La désorganisation est matérialisée en plaçant un marqueur « disrupted » sur ces unités. Des résultats ultérieurs de désorganisation n'ont pas d'effet supplémentaire sur ces unités. Les unités désorganisées retrouvent leur statut normal à la fin de la phase de ravitaillement et renforcement (enlever le marqueur).

[6.67] Les unités désorganisées voient leurs forces d'attaque et de défense divisées par 2 (arrondir à la fraction supérieure). Elles peuvent être déplacées durant leur phase de mouvements mais leurs potentiels sont également divisés par 2 (arrondir à la fraction inférieure). Elles possèdent encore une ZOC normale mais ne peuvent pas bouger durant les phases de réaction/exploitation/siège. Elles ne peuvent jamais écraser ou avancer après un combat. Les unités allemandes désorganisées ne peuvent pas se déplacer par rails.

[6.68] Les unités peuvent se retirer dans ou par un hex de transit. Cependant, aucune unité ne peut se retirer dans ou par des hex de siège au cours de toute phase de mouvements à l'exception de la phase de siège amie (c'est à dire comme résultat d'un écrasement). Aucune unité ne peut se retirer dans ou par des hex opérationnels durant la phase de mouvements de siège amie.

[6.69] Les retraites ne sont pas considérées comme des mouvements et ne nécessitent pas la dépense de points de mouvements. Cependant, les unités ayant un potentiel de mouvement de 0 ne peuvent pas se retirer, de telles unités ignorent le résultat « R ».

[6.7] LES AVANCEES APRES COMBAT

[6.71] Si une unité ennemie (en attaque ou en défense) a été obligée de se retirer ou est éliminée au cours d'un combat, les unités amies engagées dans ce combat peuvent conquérir le terrain (exception : voir [6.67] désorganisation). Les avancées s'effectuent en déplaçant les unités victorieuses en direction des unités ennemies en retraite. Cela ne nécessite pas la dépense de points de mouvement. Cependant, les unités ayant un potentiel de mouvement de 0 ne peuvent pas avancer.

[6.72] A chaque fois qu'une unité est éliminée ou obligée de se retirer après un combat, elle laisse libre un hex ou une ligne d'hex derrière elle, appelée ligne de retraite. Une ou toutes les unités en attaque ou défense qui ont participé au combat peuvent avancer le long de la ligne de retraite ennemie.

[6.73] Le choix de progresser après un combat doit être fait immédiatement, avant la résolution de tout autre combat. Un joueur n'est jamais obligé d'avancer après un combat. Après avoir été avancée, une unité ne peut ni attaquer ni être attaquée (cas des unités en défense qui avancent) au cours de cette phase (voir [6.14])

même si sa position est au contact d'unités ennemies qui n'ont pas encore combattu ou qui ne sont pas engagées dans un combat.

Les avancées après combat sont utiles pour couper la retraite d'unités ennemies dont le combat n'a pas encore été résolu.

[6.74] Les unités mobiles peuvent progresser au maximum du nombre d'hex parcourus par l'unité en retraite (exemple : un résultat de « D2R » signifie que l'attaquant peut avancer de 2 hex au maximum, le long de la ligne de retraite). Cependant les unités à pieds ne peuvent avancer que d'un hex après un combat, même si les unités ennemies ont toutes été éliminées.

[6.75] Si toutes les unités ennemies dans un hex ont été éliminées, les unités mobiles amies peuvent progresser au maximum de 3 hex après le combat. Le 1° hex doit être l'hex précédemment occupé par l'ennemi, le 2° et le 3° doivent être des hex libres ou occupés par une unité amie (cependant, voir [6.77]).

[6.76] Les unités qui progressent peuvent ignorer les ZOC ennemies et les unités mobiles peuvent cesser d'avancer dans tout hex sur la ligne de retraite. Aucune unité en progression ne peut quitter la ligne de retraite, à l'exception du cas décrit en [6.75].

Les unités mobiles peuvent avancer autant que la retraite ennemie mais les unités à pieds n'avancent que d'un hex. Toute unité qui avance après un combat ignore les ZOC ennemies.

[6.77] Les unités peuvent avancer dans ou par des hex de transit. Cependant, aucune unité ne peut avancer dans ou par des hex de siège au cours de toute phase de mouvements sauf la phase de siège amie. ■ Aucune unité ne peut avancer dans ou travers des hex opérationnels au cours de la phase de mouvements de siège.

[6.78] Des unités désorganisées ne peuvent pas avancer après combat. Cependant des unités non ravitaillées peuvent avancer normalement. Des unités peuvent progresser dans ou par des hex en violation des restrictions d'empilement pourvu que celles-ci soient respectées au terme de cette avancée.

[6.79] L'avance après combat ne s'applique pas aux écrasements (voir [7.43]).

[7.0] LES ECRASEMENTS

Au cours de chaque phase de mouvements, le joueur en phase peut tenter avec toute unité ou pile d'unités d'effectuer un écrasement sur des unités ennemies. Un écrasement est une opération consistant en une pénétration dans un hex occupé par l'ennemi. Un écrasement réussi aboutit à la retraite ou l'élimination des unités ennemies. Une unité réussissant son écrasement occupe l'hex précédemment occupé par l'ennemi et peut continuer son déplacement dans la limite de ses points de mouvement. Notez que, bien qu'il semble y avoir quelque ressemblance avec le combat, l'écrasement est une opération de mouvement.

La seule forme de combat sur la carte de siège est l'écrasement : utilisez les souterrains du métro pour infiltrer les lignes ennemies et gagner une colonne à droite.

[7.1] LA PROCEDURE D'ECRASEMENT

[7.11] En dépensant 3 points de mouvement, le joueur en phase peut exécuter un écrasement contre des unités ennemies adjacentes.

[7.12] Le joueur en phase détermine la force d'attaque des unités qui tentent un écrasement et le joueur non en phase détermine la force de défense des unités dans l'hex.

[7.13] Une « attaque » par les unités du joueur en phase est alors résolue (voir règles [6.3]) avec quelques modifications (voir [7.3]).

[7.14] Si un écrasement est réussi, les unités engagées dans l'opération sont déplacées dans l'hex libéré et le joueur en phase peut alors continuer à déplacer ses unités, dans la limite de leurs points de mouvement.

[7.2] RESTRICTIONS CONCERNANT L'ECRASEMENT

[7.21] Les écrasements ne peuvent être effectués que par le joueur en phase. Un écrasement contre tout hex opérationnel ou de transit peut être effectué uniquement au cours des phases normales de mouvements, de réaction ou d'exploitation. Un écrasement contre tout hex de siège peut être conduit uniquement durant la phase de mouvements de siège du joueur en phase.

[7.22] Les unités qui commencent une phase de mouvements empilées dans le même hex peuvent être employées pour exécuter un écrasement, pourvu qu'elles n'aient pas bougé séparément jusqu'à l'écrasement. Ces unités peuvent aussi finir leur déplacement dans des hex différents, à condition de suivre les règles de mouvement et d'écrasement. Toutes les unités situées dans une pile tentant un écrasement doivent participer à celui-ci.

[7.23] Un écrasement peut être effectué contre plusieurs unités ennemies seulement si celles-ci occupent toutes le même hex. Un écrasement ne peut être décidé contre des unités situées sur plusieurs hex.

[7.24] Il n'y a pas de limites au nombre d'écrasements qui peuvent être effectués contre une même unité au cours d'une phase de mouvements. Il n'y a pas de limites au nombre d'écrasements qu'une unité peut exécuter, à l'exception des restrictions dues aux points de mouvement de celle-ci.

[7.25] Si un écrasement ne peut déloger des unités ennemies d'un hex occupé, les unités effectuant cet écrasement restent dans l'hex présent et ne peuvent plus bouger au cours de cette phase de mouvements. Si un écrasement a pour résultat la retraite des unités attaquantes, elles ne peuvent plus bouger durant cette phase de mouvements, quel que soit le nombre de points qu'il leur reste.

[7.26] Une unité exécutant un écrasement qui encaisse des pertes lors de la résolution de celui-ci (ce qui inclus un résultat « EX ») mais qui ne doit pas retraiter, peut continuer à bouger lors de sa phase de mouvements à condition que l'hex cible ait été libéré (voir règle [7.27]).

[7.27] Si un écrasement a pour résultat la retraite ou l'élimination de toutes les unités en défense et que les unités en attaque ne doivent pas retraiter, ces dernières doivent avancer dans l'hex libéré (sans coût supplémentaire en points de mouvement et sans tenir compte des ZOC). Le joueur en phase peut continuer à déplacer ses unités s'il leur reste des points de mouvement. Les unités ennemies qui se sont défendues avec succès contre un écrasement ne peuvent pas avancer dans un hex libre même si toutes les unités qui ont tenté cet écrasement ont été éliminées ou se sont retirées.

[7.28] Les unités non ravitaillées peuvent exécuter des écrasements avec leur force d'attaque et potentiels de mouvement réduits. Cependant, des unités désorganisées ne peuvent pas mener des écrasements.

[7.29] Aucune unité ne peut exécuter un écrasement à travers un côté d'hex de rivière majeure ni à travers d'autres côtés d'hex interdits au mouvement.

[7.3] MODIFICATIONS D'ECRASEMENT

[7.31] Si des unités allemandes en défense se trouvent dans un hex de fortifications, les points de défense de ces unités sont multipliés par 2 (cumulatif avec les effets normaux du terrain pour les hex de fortifications). Ce bénéfice s'applique uniquement aux unités allemandes en défense, aucune unité soviétique ne reçoit ce bénéfice.

[7.32] Si l'unité en défense est attaquée entièrement à travers un côté d'hex de rivière mineure, les points en défense sont doublés, en plus des effets normaux du terrain.

[7.33] Les modificateurs de combat décrits en [6.4] s'appliquent également aux écrasements à l'exception des bonus de soutien soviétique (voir [6.46]) ; le Soviétique ne peut jamais appuyer ses écrasements avec les points de soutien. A la place, le Soviétique peut appuyer ses écrasements avec des unités d'artillerie sur la carte de siège (seulement). Chaque unité d'artillerie soviétique en soutien peut ajouter sa force d'attaque (7) à tout écrasement ami contre tout hex de la carte de siège. Il n'y a pas de limites à la distance entre l'hex de tir et l'hex cible. ■ Aucune unité d'artillerie soviétique ne peut appuyer un écrasement ami si celle-ci a déjà bougé durant cette phase de mouvement de siège et aucune unité d'artillerie soviétique ne peut bouger durant sa phase de

mouvements de siège si elle a déjà appuyé un écrasement ami. Egalement, une unité d'artillerie soviétique désorganisée ne peut jamais appuyer un écrasement ami.

[7.34] L'Allemand peut tirer des marqueurs « G » pour ses unités en défense s'il le souhaite.

[7.4] RETRAITES ET AVANCEES APRES UN ECRASEMENT

[7.41] ■ Des unités peuvent se retirer en violation des restrictions d'empilement dans un hex, mais elles ne peuvent pas finir leur retraite dans cet hex (voir [6.62]).

[7.42] Des unités sur la carte de siège ne peuvent pas se retirer dans un hex de transit. Des unités sur la carte opérationnelle ou des hex de transit ne peuvent pas se retirer dans des hex de siège.

[7.43] Des unités ayant effectué un écrasement ne peuvent pas avancer de + de 1 hex au cours d'un écrasement, comme décrit en [7.14]. Ainsi les règles [6.72], [6.74], [6.75] ne s'appliquent pas aux écrasements.

[7.5] ECRASEMENTS SUR LA CARTE DE SIEGE

[7.51] Il n'existe pas de combats réguliers sur la carte de siège, seuls des écrasements doivent s'effectuer, au cours de la phase de mouvements de siège.

[7.52] Les unités peuvent effectuer des écrasements à partir d'hex de transit, vers des hex de siège ou d'autres hex de transition. Cependant aucune unité ne peut effectuer un écrasement d'un hex de siège vers un hex de transit.

[7.53] Les modifications décrites en [7.3] s'appliquent aux écrasements sur la carte de siège.

[7.54] Au cours de la phase de mouvements de siège (seulement), si une ou plusieurs unités amies (à l'exception des unités opérant à un écrasement, d'unités désorganisées ou non ravitaillées ou ayant une force d'attaque de 0) sont adjacentes à l'hex attaqué, le ratio de combat est modifié d'une colonne vers la droite pour chaque hex (et non par unité) occupé par des unités amies. Ces unités en appui peuvent avoir bougé au cours de cette phase de mouvements de siège.

[7.55] Les unités d'artillerie soviétiques qui appuient un écrasement ami (voir [7.33]) sont considérées comme ayant été déplacées au cours de cette phase et ne peuvent appuyer qu'une seule fois par phase de mouvements de siège. ■ Chaque unité d'artillerie soviétique peut seulement soit bouger soit appuyer durant une même phase de mouvements de siège.

[8.0] RAVITAILLEMENTS ET REMPLACEMENTS

Au cours de la phase de ravitaillement et remplacement, le Soviétique (seulement) détermine quelles sont les unités qui sont ravitaillées. Seules les unités ravitaillées peuvent être déplacées de tous leurs points de mouvement et peuvent attaquer et défendre à pleine puissance. Egalement, les 2 joueurs peuvent reconstituer un nombre limité de perte de steps, résultats des combats du tour de jeu.

[8.1] DETERMINATION DU RAVITAILLEMENT SOVIETIQUE

[8.11] Au début de la phase de ravitaillement et remplacement, le Soviétique détermine le statut de toutes ses unités sur la carte. Une unité non ravitaillée au cours de cette phase l'est pour tout le tour de jeu suivant, même si cette unité se déplace vers ses bases de ravitaillement au cours de la phase de mouvements amie. Placez un marqueur « out of supply » sur les unités affectées. Les marqueurs sont ôtés au cours d'une phase de ravitaillement suivante lorsque les unités sont de nouveau ravitaillées. Si une unité non ravitaillée pénètre dans un hex où elle est à nouveau ravitaillée, les joueurs peuvent placer le marqueur sous celle-ci afin de signifier son statut.

[8.12] Pour qu'une unité soviétique soit ravitaillée (à l'exception des dépôts), elle doit être en mesure de tracer une ligne de ravitaillement (voir règles [8.14] et [8.15]) de moins de 8 hex à partir de sa position vers un dépôt appartenant au même Front, lui-même ravitaillé, ou vers une source de ravitaillement soviétique. Tout hex

sur le côté oriental de la carte constitue une source de ravitaillement pour les unités soviétiques. ■ Cependant, durant la phase de ravitaillement du 1^o tour de jeu, seuls les hex XX01 peuvent être utilisés comme source de ravitaillement par le Soviétique.

[8.13] Pour qu'un dépôt soit ravitaillé, celui-ci doit occuper un hex de rails à partir duquel une ligne d'hex de chemins de fer doit être tracée vers n'importe quel hex source de ravitaillement soviétique.

[8.14] Une ligne de ravitaillement est un ensemble d'hex consécutifs, adjacents, qui partent d'une unité vers une source de ravitaillement amie (ou un hex occupé par un dépôt lui-même ravitaillé). Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers un côté d'hex interdit au mouvement.

[8.15] Une ligne de ravitaillement ne peut être tracée à travers un hex ou une ZOC de l'ennemi, à moins que ces hex ne soient occupés par des unités amies.

[8.16] Une ligne de chemin de fer (voir [8.13]) ne peut jamais être tracée à travers des hex ou ZOC de l'ennemi, même si ces hex sont occupés par des unités amies.

[8.17] Chaque unité non ravitaillée voit ses valeurs d'attaque et de défense divisées par 2 (arrondir à la fraction supérieure) durant les combats et écrasements. Chaque unité non ravitaillée voit également son potentiel de déplacement divisé par 2.

[8.18] Une unité soviétique dans un hex de siège est considérée ravitaillée si elle est en mesure de tracer une ligne (peu importe sa longueur) vers un hex de transit ayant un marqueur « controlled » par le même Front. Les hex de transit ayant un marqueur « controlled » sont considérés comme des sources de ravitaillement pour les unités de la carte de siège si ces hex de transit peuvent tracer une ligne de – de 8 hex à partir de ceux-ci vers un dépôt du Front, lui-même ravitaillé. ■ Si un hex de transit de la carte opérationnelle est ravitaillé, l'hex de transit ayant un numéro d'identification identique sur la carte de siège doit être considéré comme une source de ravitaillement pour les unités soviétiques sur cette carte. Les unités soviétiques de soutien tactique sur la carte de siège doivent tracer une ligne de ravitaillement vers tout hex de transit ravitaillé, peu importe par quel Front.

[8.19] Toute unité soviétique à l'est de la ligne de front du 16 avril est automatiquement considérée comme ravitaillée pour les calculs de valeurs défensives si elle peut tracer une ligne vers tout hex de la bordure orientale de la carte. ■ Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant tracer des lignes de ravitaillement vers un même dépôt ou des hex de transit ravitaillés. Également, des unités appartenant à différents fronts peuvent tracer leurs lignes de ravitaillement à travers un hex de transit jusqu'à leurs dépôts respectifs si ces hex de transit sont ravitaillés par ces 2 dépôts (dans le cas de l'hex 2620).

[8.2] DETERMINATION DU RAVITAILLEMENT ALLEMAND

L'Allemand n'a pas à déterminer le statut de ravitaillement de ses unités sur la carte. Il n'existait qu'une légère différence entre être ravitaillé ou pas pour l'armée allemande au cours des derniers jours de la guerre. Cela a été pris en compte dans la valeur des unités.

[8.3] REMPLACEMENT DES PERTES

[8.31] Au cours de la phase de ravitaillement et de remplacement de chaque tour de jeu, les 2 joueurs peuvent remplacer une partie de leurs pertes. Il existe une procédure différente pour l'Allemand et le Soviétique.

[8.32] Si le dépôt de Jüterborg est sur la carte au début de la phase de ravitaillement, l'Allemand peut remplacer des unités à pied (ayant un potentiel de déplacement de 5 ou -) éliminées (c'est à dire dans le tas mort) pour un total de 4 points de défense.

Exemple : l'Allemand peut choisir une combinaison à partir d'unités d'infanterie comme une 1-2-5, une 1-1-5 et une 0-1-5. Les nouvelles unités sont placées à Jüterborg (hex 3825), en respectant les restrictions d'empilement. Les unités allemandes remplacées en excès sont perdues.

[8.33] Si l'usine d'Arkette est sur la carte au début d'une phase de ravitaillement, l'Allemand peut remplacer des unités mobiles éliminées pour un total de 2 points de défense.

Exemple : il peut choisir une combinaison d'unités comme une 1-1-9 et une 0-1-9 ou seulement une 1-2-9 de Panzerjäger. Les unités allemandes sont placées sur l'hex 2524 (Spandau) en respectant les restrictions d'empilement ; les unités en excès sont éliminées.

[8.34] Le Soviétique remplace ses pertes en dépensant des points de soutien. Il n'y a pas de limites au nombre d'unités pouvant être remplacées durant une même phase de ravitaillement (exception : s'il n'y a pas d'unités éliminées disponibles et si toutes les unités soviétiques sont à pleine puissance, le Soviétique ne peut pas remplacer d'unité), ce nombre est seulement limité par le nombre de points de soutien restant au Soviétique (voir [10.3]).

[8.35] Pour pouvoir recevoir des remplacements, une unité soviétique doit être ravitaillée au début de la phase de ravitaillement. Une unité dans une ZOC ennemie ne peut être renforcée, même si elle est empilée avec des unités amies.

[8.36] Pour remplacer des pertes en dépensant des points de soutien, le Soviétique dépense un point par step pour les troupes à pied ou 2 points par step pour les unités mobiles, peu importe le statut de Garde ou troupe régulière. ■ (supprimé).

Exemple : un Corps soviétique a besoin de 2 tours pour être reconstitué à pleine puissance. Un point de soutien est dépensé au 1^o tour pour faire revenir le Corps à son niveau réduit. Un autre point de soutien est dépensé au 2^o tour pour retourner le pion à sa pleine puissance.

[8.37] Si le Soviétique reconstitue une unité éliminée en dépensant des points de soutien, il peut remplacer tout corps à sa pleine puissance s'il dépense les points requis. Ces unités entrent sur la carte de la même façon que les renforts du tour suivant.

[8.38] Les unités soviétiques divisions, brigades ou régiments ne peuvent pas être remplacées au cours de la partie. ■ Les BG soviétiques ne peuvent pas être remplacés (ils n'entrent en jeu seulement si un Corps est cassé pour les former sur la carte de siège). Aucun dépôt, armée polonaise, ou division US ne peut être recomplétée en cours de jeu.

[8.4] VOLKSSTURM

A la fin de la phase de ravitaillement, l'Allemand jette un dé. Il peut placer un nombre de bataillons de Volkssturm égal au résultat dans tout hex de siège. Aucune unité ne peut être placée dans un hex ou une ZOC soviétique. Les unités Volkssturm ne peuvent jamais être placées dans un hex en violation des règles d'empilement. ■ Un maximum de 25 bataillons peut être engagé au cours de la partie. L'Allemand peut placer 2 ou + unités de Volkssturm dans un même hex, en respectant les restrictions d'empilement.

[9.0] RENFORTS

Les 2 joueurs reçoivent des renforts. Ceux-ci apparaissent au cours de la phase de mouvements du joueur au tour de jeu indiqué à la programmation décrite aux règles [9.2] et [9.5]. Cette programmation établit le tour de jeu de disponibilité, le nombre d'unités, l'identité et l'hex d'entrée sur la carte des renforts.

[9.1] ARRIVEE DES RENFORTS

[9.11] Les renforts se déploient toujours au début de la phase de mouvements amie (exception : voir ■ [9.6]).

[9.12] Les renforts doivent entrer en jeu au moment indiqué. Leur entrée ne peut pas être retardée.

[9.13] Les renforts ne doivent entrer que dans des hex qui ne soient pas des ZOC ennemies. Les renforts qui n'ont pas pu entrer à cause d'une unité ou ZOC ennemie ne peuvent pas entrer lors d'un tour suivant. Cependant, ils ne sont pas considérés comme éliminés pour les calculs de points de victoire.

[9.14] Les renforts se déplacent normalement durant leur tour d'entrée en jeu.

[9.15] Les renforts soviétiques sont automatiquement ravitaillés durant leur tour d'entrée en jeu.

[9.16] La 344° division d'infanterie allemande (2 pions) entre en jeu par un mouvement en train à partir de tout hex d'entrée « SW ». Cette division (seulement) n'est pas comptabilisée pour la limite du nombre d'unités qui peuvent bouger en train durant une même phase de mouvements.

[9.2] RENFORTS REGULIERS ALLEMANDS

[9.21] L'Allemand reçoit ses renforts comme suit :

- Tour de jeu 1 : toutes les unités de la 18° division PG (4 pions) entrent par la case de l'Allemagne de Nord (voir [9.22]).
- Tour de jeu 2 : toutes les unités de la 10° Panzer « Fundsberg » (3pions) sont placées dans les hex d'entrée « S ». Toutes les unités de la 344° D.I. (2 pions) entrent en jeu par rail [9.16]. Le KG Moltke (1-2-9) est placé sur l'hex 3220.
- Tour de jeu 3 : toutes les unités de la 4° D.I. SS « Polizei » (2 pions) entrent par la case de l'Allemagne du Nord. Toutes les unités de la 1° Panzer de la Luftwaffe « Hermann Göring » (3 pions) sont placée sur les hex d'entrée « S ».
- Tour de jeu 4 : toutes les unités de la 27° division PG « Langemarck » (3 pions) entrent par la case d'Allemagne du Nord.
- Tour de jeu 5 : le KG « Hitlerjugend » (0-1-7) entre par la case de l'Allemagne du Nord.
- Tour de jeu 6 : toutes les unités de la 7° Panzer (3 pions) entrent par la case de l'Allemagne du Nord.
- Tour de jeu 7 : toutes les unités de la 3° D.I. de marine (3pions), toutes les unités de la 549° division de Volksgrenadiers (2 pions) et la 2° brigade parachutiste (1-1-5) entrent par la case de l'Allemagne de Nord.

[9.22] LA CASE DE L'ALLEMAGNE DU NORD :

Une unité allemande en renfort qui doit entrer en jeu par la case de la plaine d'Allemagne du Nord ne peut pas arriver sur la carte si le nombre d'unités soviétiques dans cette case est supérieur au nombre d'unités allemandes (il faut inclure à ce nombre les unités devant arriver en renfort). Si le nombre d'unités allemandes est égal ou supérieur, il faut placer les renforts sur n'importe quel hex d'entrée « N ».

Exemple : Au cours de la ■ phase de mouvements du tour 4, l'Allemand reçoit les 3 unités de la « Langemarck ». Au début de cette phase, il y a 4 unités allemandes et 5 unités soviétiques dans la case : l'Allemand doit y placer une unité de cette division et peut donc placer seulement 2 unités de la « Langemarck » sur les hex d'entrée « N ». Si le nombre d'unités soviétiques était de 6, seulement 1 unité de la division aurait pu pénétrer sur la carte opérationnelle. Les unités placées sur la case de la plaine de l'Allemagne du Nord y restent et ne peuvent pas bouger ou pénétrer sur la carte opérationnelle.

[9.3] LA 12° ARMEE WENCK

En plus des renforts ci-dessus, l'Allemand jette un dé pour chaque division ou brigade mentionnée ci-dessous au début de la phase de mouvements allemande du tour 7.

- Division d'infanterie « Ulrich von Hutten »
- Division d'infanterie « Ferdinand von Schill »
- Division d'infanterie « Scharnhorst »
- Division d'infanterie « Potsdam »
- Division du front du travail du Reich « Théodor Körner »
- Division du front du travail du Reich « Schlageter »
- 38° Division SS de Panzergrenadiers « Nibelungen »
- 106° Brigade de Panzers
- 210° Brigade d'assaut
- 210° Brigade de Panzerjäger « Hermann Göring »
- Division blindée « Clausewitz » (3 unités)

Si le résultat est 1-3, la division/brigade ci-dessus est placée n'importe où sur les hex d'entrée « W ». Si le résultat est 4-6, celle-ci n'entre pas en jeu. L'Allemand ne jette qu'un dé pour l'ensemble de la « Clausewitz » et non pour chacune de ses unités.

Ces renforts représentent l'opération de secours de la 12° Armée de W. Wenck provenant du Front Ouest.

[9.4] LA DIVISION ROA « VLASSOV »

Au début de la phase de mouvements allemande, l'Allemand jette un dé pour déterminer la désertion de la 600° D.I. (volontaires russes) de la Wehrmacht. Si le résultat est 1-3, ils restent alliés (c'est à dire font partie des troupes allemandes). Si le résultat est 4-6, le commandant de division décide de quitter la chaîne de commandement allemande et toutes les unités appartenant à la 600° sont retirée du jeu immédiatement (et jusqu'à la fin de la partie). Le Soviétique ne reçoit aucun point de victoire en cas de désertion de la 600°.

[9.5] RENFORTS SOVIETIQUES

Le Soviétique reçoit ses renforts comme suit :

- Tour 2 : 1° Corps de cavalerie de la Garde, 7° Corps mécanisé de la Garde et 1° Corps blindé polonais sur les hex d'entrée « SE ».
- Tour 3 : le dépôt du 2° Front biélorusse (2 BF), le 1° corps blindé de la Garde, le 8° Corps blindé, le 3° Corps de cavalerie de la Garde sur les hex d'entrée « NE ».
- Tour 4 : toutes les unités de la 28° Armée, le 3° ■ Corps de fusiliers de la Garde, le 20° Corps de fusiliers et le 128° Corps de fusiliers sont placés sur les hex d'entrée « SE ».
- Tour 5 : un dépôt (1 BF) est placé sur un rail des hex d'entrée « E ».
- Tour 6 : un dépôt (1 UF) est placé sur un rail des hex d'entrée « SE ».

[9.6] LES APPUIS TACTIQUES SOVIETIQUES

Chaque pion soviétique avec un astérisque correspond à une unité d'appui tactique. Au début de sa phase de mouvements de siège, le Soviétique jette un dé et compare le résultat avec le nombre de Corps présents sur cette carte (on ne compte pas les hex de transit), ravitaillés ou non. Si le résultat est inférieur au nombre de Corps, il peut placer un nombre de pions d'appui tactique égal à la différence, sur chaque hex de la carte de siège occupé par une unité amie ravitaillée. Si le résultat est égal ou supérieur, il ne peut recevoir d'appui tactique durant ce tour.

[9.61] Au début de la partie, le Soviétique place tous les pions d'appui tactique (unité avec un astérisque) dans une coupe. Lorsque celui-ci engage ses unités d'appui tactique, il tire au hasard le nombre de pions requis de la coupe et place ceux-ci sur tout hex de la carte de siège occupé par un Corps ami. Il peut placer ces unités en violation des règles d'empilement, pourvu que celles-ci soient respectées à la fin de la phase de mouvements de siège. ■ On ne peut pas placer une unité d'appui tactique dans un hex occupé par un Corps non ravitaillé (marqueur « out of supply »).

[9.62] Les unités d'appui tactique soviétiques ne peuvent pas sortir de la carte de siège. Si une telle unité est obligée de se retirer dans un hex de transit, elle doit continuer sa retraite à travers cet hex vers un hex de siège. Si une telle retraite est impossible (c'est à dire empêchée par des unités ennemies), l'unité est éliminée. ■ Egalement, aucune pile ne peut effectuer un écrasement en violation des règles d'empilement au début de cet écrasement.

■ **[9.63]** Chaque unité d'appui tactique éliminée au cours d'un combat ne retourne pas dans la coupe. Elle est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie. Les unités d'appui tactique éliminées sont comptées pour les points de victoire.

[9.7] LES TROUPES U.S.

[9.71] Au début de sa phase de mouvements du tour 6, le Soviétique peut placer 4 unités U.S. (9°, 69°, 104° Division d'infanterie et 3° Division blindée) sur les hex d'entrée « SW ».

[9.72] Les unités U.S. sont considérées comme des unités soviétiques normales mais elles sont toujours considérées ravitaillées et souffrent des restrictions suivantes :

- Elles ne peuvent pas être empilées avec des unités soviétiques.
- Elles ne peuvent pas attaquer conjointement avec les Soviétiques.
- Elles ne peuvent pas traverser l'Elbe (y compris pour les retraites ou avancées après un combat).
- Elles ne peuvent pas remplacer ■ leurs pertes par des points de soutien soviétiques.

[10.0] COMMENT INSTALLER LE JEU

Votre exemplaire de G : Tog contient les éléments suivants :

- 1 boîte de jeu
- 1 carte
- 420 pions prédécoupés
- 1 dé à 6 faces
- 1 livret de règles de 16 pages (et la présente traduction).

S'il manque quelque chose, SVP contactez l'éditeur sur Internet à WWW.criticalhit.com ou par courrier à Moment In History, une division de Critical Hit, inc ; PO box 279 Croton Falls, NY 10519. Tph : 845-278-9125 et Fax : 845-278-4822.

Le Soviétique installe ses unités en 1°. Toutes les unités soviétiques commençant la partie sur la carte sont à pleine puissance. Après que le Soviétique a terminé son placement, l'Allemand place ses unités sur la carte : il divise ses unités en 10 groupes (A, B, C, D, E, F, G, H, J et autres) et les place sur la carte groupe par groupe.

[10.1] DEPLOIEMENT INITIAL SOVIETIQUE

(note du traducteur : voir livret de règles pour les placements des unités par hex). Toutes les unités marquées «*» (ou unités placées dans des hex marqués ainsi dans le cas de l'hex 3204) ne sont pas ravitaillées au début de la partie (cependant, voir [8.19]).

[10.2] DEPLOIEMENT INITIAL ALLEMAND

Chaque hex de la ligne de déploiement allemand doit être occupé ou être dans la ZOC des unités devant s'y placer.

[10.3] POINTS DE SOUTIEN SOVIETIQUES

Le Soviétique a 20 points de soutien au début de la partie. Un marqueur idoine est placé sur la case 20 de ladite table sur la carte. Il peut dépenser ces points comme il le souhaite au cours de la partie, mais il n'en reçoit durant le jeu.

[11.0] CONDITIONS DE VICTOIRE

Après le 12° tour (le dernier), les joueurs évaluent leur performance avec le calcul des points de victoire. A l'exception du match nul, la victoire est accordée au joueur ayant la plus de points de victoire. Pour déterminer l'ampleur de celle-ci, le résultat le - important est soustrait au + important, et la différence est comparée au résultat du tableau des niveaux de victoire (voir [11.2]).

[11.1] POINTS DE VICTOIRE

[11.11] Les joueurs reçoivent des PdV en éliminant des unités ennemies et en prenant le contrôle d'objectifs sur la carte. Le détail des PdV est décrit en [11.15] et [11.16].

[11.12] Pour les calculs de PdV, les unités sont considérées comme éliminées si elles sont retirées du jeu suite à un résultat de combat ou pour le Soviétique si une unité n'est pas ravitaillée à la fin de la partie. Le statut « désorganisé » n'a pas d'effets pour le calcul des PdV.

[11.13] Pour que les PdV soient attribués pour le contrôle d'un objectif sur la carte, il faut que l'une des 3 conditions suivantes soit effective :

- L'unité du joueur occupe l'hex
- Le joueur a été le dernier à faire passer une unité dans cet hex
- ■ L'hex n'a jamais été traversé par une unité mais se situe en deçà de la ligne de front du déploiement initial.

[11.14] Les unités allemandes qui retournent de la case des unités éliminées à la carte comme remplacements ne sont pas considérées comme éliminées si elles sont encore en jeu à la fin de la partie.

[11.15] VALEURS DE CERTAINS HEX EN POINTS DE VICTOIRE

PdV	HEX
25	Reichstag (0626)

10	Le bunker du Führer (0825)
5	La Porte de Brandebourg (0726)
5	Zoo (0829)
20	Potsdam (2726)
10	Stettin (0407)
10	Francfort-sur-l'Oder (2908)
5	Zossen (3220)
5	Torgau (4827)
5	Goerlitz (5703)
5/hex	Dresde (5917, 5918, 6016, 6017).

[11.16] ■ Accordez 1 PdV par unité allemande à pied (les bataillons Volkssturm sont exclus). Les bataillons du Volkssturm, les unités polonaises et américaines ne sont pas comptabilisés pour les calculs de PdV. Ceux-ci sont accordés en éliminant des unités ennemies ou en réduisant le nombre de steps de certaines unités comme suit :

PdV	PERTE/REDUCTION ENNEMIES
25	Le Führer
2	Unité mobile allemande
1	Unité à pied allemande
5	Quartier-général de l'OKH
5	Dépôt allemand
3	Usine allemande
4	1 step d'un Corps mobile de la Garde soviétique
2	1 step d'un Corps à pied de la Garde soviétique
3	1 step d'un Corps mobile régulier soviétique
1	1 step d'un Corps à pied régulier soviétique
1	Unité d'appui tactique soviétique
15	Dépôt soviétique.

[11.17] JONCTION SUR L'ELBLE

Le Soviétique reçoit 5 PdV si une unité ravitaillée soviétique est adjacente à une unité U.S. à la fin du tour 6. Un marqueur « Jonction sur l'Elbe » est placé sur le 6° intervalle de la table de tours de jeu si le Soviétique réalise cet objectif. Ces PdV sont accordés à la fin du tour 6 ; ils ne le sont pas si la jonction se produit au tour 7 et après.

[11.2] NIVEAUX DE VICTOIRE

Après avoir respectivement réalisé leurs calculs de PdV, le total allemand est retiré du total soviétique. Le résultat est comparé aux différents niveaux de la table suivante afin de déterminer qui est le vainqueur et quel est son niveau de victoire :

TOTAL DE PdV	NIVEAU DE VICTOIRE
≤ 139	Stratégique allemande
140.149	Opérationnelle allemande
150.159	Tactique allemande
160.169	Nul
170.179	Tactique soviétique
180.189	Opérationnelle soviétique
≥ 190	Stratégique soviétique

[12.0] CODE COULEUR DES PIONS

[12.11] Les couleurs des pions allemands sont les suivantes : Gris = Wehrmacht ; Bleu foncé = Kriegsmarine ; Bleu clair = Luftwaffe ; Noir = Waffen SS.

[12.12] Les couleurs des pions soviétiques et alliés sont les suivantes : Rouge = Garde soviétique ; Orange = Troupe régulière soviétique ; Vert = Américains ; Pourpre = Polonais.

[12.2] FRACTIONNEMENT DES UNITES SOVIETIQUES

[12.21] Des Corps soviétiques présents sur la carte de siège (non compris les hex de transit), peuvent être divisés en BG (groupes de bataille). Chaque BG a un step.

[12.22] Les unités peuvent être fractionnées au cours de la phase de ravitaillement.

[12.23] Une unité ne peut pas être fractionnée si elle est dans une ZOC ennemie. Une unité non ravitaillée ne peut pas être fractionnée.

[12.24] Il n'existe que les 7 cas suivants de fractionnement d'une unité :

- Corps blindé de la Garde (20-18-8) = 2 BG (9-8-9)
- Corps mécanisé de la Garde (19-19-8) = 2 BG (9-9-9)
- Corps de fusiliers de la Garde (10-14-5) = 2 BG (4-6-5)
- Corps de cavalerie de la Garde (14-10-7) = 2 BG (6-4-7)
- Corps blindé (18-16-8) = 2 BG (7-6-9)
- Corps mécanisé (19-19-8) = 2 BG (7-7-9)
- Corps de fusiliers (8-12-5) = 2 BG (3-5-5).

[12.25] Les BG sont comptés pour 2 points de d'empilement (c'est à dire la moitié d'un Corps) lors des calculs. Ils peuvent s'empiler avec n'importe quel autre BG dans un hex de siège quelles que soient leurs origines respectives.

[12.26] Les BG ne peuvent pas sortir de la carte de siège. Les BG ne peuvent pas fusionner pour reformer le Corps d'origine.

[12.27] Un BG éliminé est comptabilisé pour la moitié des PdV du type de Corps dont il est issu. Exemple : un BG régulier de tanks est compté comme 1.5 PdV par l'Allemand.

[12.28] Le nombre maximal de BG pouvant se trouver sur la carte est déterminé par le nombre de pions disponibles. Le Soviétique ne peut pas utiliser des BG éliminés pour fractionner des nouveaux Corps.

[12.29] Un dépôt soviétique, les unités allemandes et américaines ne peuvent pas être fractionnées au cours de la partie.

[13.0] QUESTIONS / REPONSES

Q. A la fin de la phase de ravitaillement, l'Allemand jette un dé pour déterminer combien de bataillons de Volkssturm (0-1-4) peuvent être déployés dans Berlin. Il existe 17 pions inclus dans le jeu. Est-ce que des unités éliminées peuvent être réutilisées (entrer à nouveau sur la carte) ou le nombre 17 constitue-t-il la limite ? Actuellement, je joue avec 17 comme limite.

R. Non, il y a 25 pions Volkssturm dans le jeu. Donc, 25 constitue la limite.

Q. Toutes les unités du 2° Front biélorusse du Maréchal Rokossovsky et une partie des unités du 1° Front biélorusse du Maréchal Joukov commencent la partie non ravitaillées. Mais la plupart de ces unités se situent à portée (8 hex) d'une source de ravitaillement (le côté oriental de la carte). Historiquement, le 2° BF de Rokossovsky n'était pas préparé à commencer l'offensive le 16 donc je pense que le statut non ravitaillé est ici pertinent. Cependant, le dépôt de Rokossovsky n'arrive pas avant le tour 3. Or, au tour 2 les unités du 2° BF sont ravitaillées par les hex-sources de l'Est et seront probablement en mesure d'attaquer. Quelque chose ne me paraît pas clair ici au sujet des ravitaillements au début de l'offensive soviétique : je pense qu'une unité doit relier ses lignes de ravitaillement aux dépôts et ses dépôts aux hex-sources ! Expliquez et modifiez si besoin, merci.

R. Voir l'errata ci-dessus [8.12].

Q. Ecrasements et mouvements à travers des hex de rivière majeure ou la Spree : en général, une unité peut-elle faire un écrasement à travers un hex de rivière majeure si un pont ou une route traverse celle-ci ? Dans le cas de la Spree sur la carte de siège, une unité peut-elle bouger ou écraser par les ponts ? Est-ce que ces ponts existent réellement (ou sont-ils là pour faire joli) ?

R. Aucune unité ne peut faire un écrasement à travers un hex de rivière majeure, peu importe si une route ou un pont sont figurés. Cependant, seulement sur la carte de siège, un côté d'hex de la Spree ayant un pont est considéré comme un côté d'hex de rivière mineure.

Q. Est-ce que les fortifications donnent un bonus de 1 ou 2 colonnes vers la gauche ? Les règles disent une chose et la TEC son contraire.

R. Le bonus est d'une colonne sur la gauche.

Q. Est-ce qu'une ligne de chemin de fer peut être utilisée comme une route ?

R. Oui, les rails sur la carte peuvent être utilisés ainsi. Cependant, les lignes ferroviaires sur la carte de siège ne sont pas considérées ainsi ; elles sont là par souci esthétique et non pas d'incidence sur le jeu.

Q. Les unités soviétiques ne peuvent pas faire de mouvements par route sur la carte de siège tandis que les Allemands le peuvent. Est-ce juste ?

R. Il n'y a pas de routes sur la carte de siège donc aucun camp ne peut se déplacer ainsi.

Q. En regardant les séquences d'un tour de jeu, il n'y a que les tours du Soviétique qui aient effectivement 9 phases. SVP, vérifiez !

R. Voir l'errata ci-dessus [3.1].

Q. Si la Division des volontaires russes de Vlassov (la 600°) est retirée du jeu, est-ce que le Soviétique reçoit des PdV pour cela ? (voir [9.4])

R. Non car leur désertion n'est pas comptée comme des pertes consécutives à un combat.

Q. La règle [4.12] établit que un Corps soviétique compte pour un point d'empilement lorsqu'il est sur un hex de siège mais la table des points d'empilement en indique 2. Quelle est la bonne valeur ?

R. Voir l'errata ci-dessus [4.1].

Q. La règle [4.0] établit qu'il ne peut y avoir plus de 2 pions empilés dans un hex de siège mais la règle [4.14] précise que 4 appuis tactiques sont équivalents à un Corps pour les calculs d'empilement sur la carte de siège. SVP, expliquez.

R. Voir l'errata ci-dessus [4.1].

Q. Doit-on considérer les ratios 1/3 et 8/1 avant l'application des modificateurs (changements de colonnes) ou après ? En lisant [6.34] on pourrait penser que cela se produit avant que les modificateurs soient appliqués mais en regardant l'exemple en [6.35], on constate que cela apparaît après le report des modificateurs. SVP clarifiez !

R. Appliquez d'abord les modificateurs, et reportez-vous ensuite sur la table de résolution des combats.

Q. La règle [4.28] établit que des unités amies annulent des ZOC ennemies pour résoudre des retraits et renvoie le joueur à la règle [6.63]. Celle-ci établit qu'une unité ne peut jamais se retirer dans ou à travers un hex occupé par l'ennemi ou sa ZOC, à moins que celle-ci soit elle-même occupée par une unité amie. Mais alors la règle [6.63] précise que chaque pile qui retraite par une ZOC ennemie perd un step pour chaque hex traversé dans ce cas. Expliquez !

R. Vous pouvez retraire seulement à travers une ZOC ennemie via des unités amies, vous perdrez alors un step pour la pile (et non par unité).

Q. Que se passe-t-il si une unité ne peut pas se retirer de 2 hex ? Est-elle éliminée ?

R. Oui, elle est éliminée.

Q. La table de résolution des combats est très confuse concernant les pertes de steps (qui sont mentionnés dans les règles) et les retraits. Pourriez vous expliquer/clarifier ?

R. Voir l'errata ci-dessus.

Q. Est-ce que les demi-corps sont identiques aux BG ?

R. Oui, c'est la même chose.

Q. Pourquoi avoir osé publier un jeu sur la Bataille de Berlin ?

R. Nous avons estimé que cela serait sympa.

Q. Est-ce que l'Allemand peut vraiment gagner le Bataille de Berlin ?

R. Oui, seulement s'il ne boit pas trop de canettes durant la partie.

Q. Pouvez-vous donner des conseils spécifiques pour aider l'Allemand à gagner la partie ?

R. Voir ma réponse précédente.

Traduction effectuée par le Garde HORNER Sébastien (décembre 2001).