

Traduction de Tsaritsyn (copyright 2004 Minden Game)

Cette traduction a été réalisée par Bruno Ledy, soyez indulgent avec moi, merci. Et bon jeu

Introduction

Tsaritsyn est une simulation pour deux joueurs d'une bataille qui marqua un tournant dans la guerre civile russe. Ici, Les Russes Blancs du Sud de la Russie sous les ordres de Wrangel se sont battus pour briser l'armée rouge soviétique qui a défendu la cité de Tsaritsyn comme Verdun au début de l'été 1919. La capture de la ville aurait permis au blanc d'ouvrir la voie à au centre de la Russie Soviétique et aurait permis une avance sur Moscou afin de chasser les rouges du pouvoir.

Historiquement les Forces blanches du sud de la Russie ont réussi à capturer Tsaritsyn, ce qui représente un de leur plus grand succès. Malheureusement pour eux, cependant, ils furent incapables de consolider leurs gains et d'être assez fort pour avancer au-delà de cette cité. Un peu plus de trente années plus tard l'armée allemande aura le même problème quand la ville sera connue sous un autre nom : Stalingrad.

I/ Carte et Marqueurs

La carte est divisée en hexagones (hexes) qui définissent les positions comme les cases sur un échiquier. La carte montre les terrains significatifs militairement comme les villes (hex 0604), les terrains accidentés (0905), clairs(0209,0210), fortifiés (0907) ; les voies ferrées et les rivières. Chaque hexagone de terrain mesure environ un miles et demi. Le Nord est au dessus, le haut de la carte. Le Sud est en dessous. Les hexagones du fleuve Volga qui contiennent moins de 25% de terre ne sont pas jouable pour les unités terriennes (hex 1110,1210,1205).

Les Unités représente les Unités Blanches (non-communistes) et Rouges (Soviet / communistes) qui ont participés aux opérations de ce front oriental au milieu de 1919.

Les unités Rouges sont rouges, les unités blanches sont bleues. Les unités sont des bataillons (II) ou des régiments (III). Les unités peuvent être montées avant d'être coupés et jouées.

Les types d'unités sont représentés par des symboles : x= infanterie, /= cavalerie, . = artillerie, o= tanks, +HQ, S= Marins, GB= Canonnière, AT= Trains blindés, M= milice

Force de Combat -Représente la force de bataille de l'unité, les nombres les plus élevés sont les meilleurs

Capacité de mouvement- Représente l'habilité d'une unité à se déplacer, les nombres les plus élevés sont les meilleurs

Désignation – Représente le nom officiel de l'unité pris en compte pour l'intérêt historique.

II/ Longueur du Jeu

Désignez un joueur pour décider de la longueur de la partie (tirez à pile ou face pour déterminer le joueur si vous n'êtes pas d'accord) Ce joueur décide combien de tour le jeu va durer (le minimum étant 7 , le maximum 14)et l'annonce à son adversaire.

Son adversaire décide ensuite quel camp il va jouer. Cependant, vous pouvez vous mettre d'accord sur les camps et la longueur du jeu (12 tours par exemple) avec votre adversaire avant le jeu si vous le désirez.

III/ Conditions de Victoire

Le joueur blanc gagne à l'instant qu'il occupe (ou qu'il a été le dernier à occuper) les trois hexagones de Tsaritsyn en gardant une lignes d'hexagones libre d'unités ennemies ou de Zone de Contrôle(ZdC) des hexagones de Tsaritsyn au Sud de la carte (résultat historique). Le jeu est définitivement fini si cela arrive.

Le jeu est nul si le joueur blanc ne gagne pas, mais qu'il est capable de sortir au moins 4 unités de cavalerie par le nord de la carte en gardant un ligne libre d'unités ennemies ou de ZdC au moment de sa sortie à partir de la fin du tour 7(même si le jeu dure plus que 7 tours)

Le joueur Rouge gagne si aucune des deux conditions décrites ci-dessus n'est survenue avant la fin du jeu.

IV/ Séquence de Jeu

Il y a un nombre variable de tours (comme déterminé dans la section II) dans ce jeu (Deux tours de jeu représente un jour). Chaque tour est divisé en phases qui doivent être suivies dans l'ordre donné. Toutes les actions d'une phase doivent être accomplies avant de commencer une autre phase.

1. Phase de renfort blancs : les unités blanches en renfort peuvent entrer en jeu
2. Phase de mouvement blanc : Toutes les unités blanches peuvent bouger
3. Phase de combat blanc : Toutes les unités blanches peuvent mener un combat
4. Phase de mouvement des unités « mécanisées » : Toutes les unités blanches de cavalerie de tank de train blindé peuvent bouger une nouvelle fois
5. Phase de renforts rouges : Les unités rouges peuvent entrer en jeu
6. Phase de mouvement rouge : Toutes les unités rouges peuvent bouger
7. Phase de combat rouge : Toutes les unités rouges peuvent mener un combat
8. Phase de mouvement des unités « mécanisées » rouges : Toutes les unités de cavalerie, de tank et de train blindé peuvent bouger une nouvelle fois

V/ Mouvement

Les unités sont bougées durant la phase mouvement de chaque tour du jeu. Le mouvement fonctionne toujours de la même façon dans chaque phase mouvement. Chaque unité a une capacité de mouvement composée de points de mouvement, qui représentent la distance en hexagone dont elle peut bouger dans une seule phase mouvement. Chaque unité dépense les points de mouvement selon sa capacité de mouvement. Le nombre exact de points dépensés dépend du terrain de l'hexagone qu'il faut traverser (se référer à *Terrain Effects Charts*). Un joueur peut bouger quelques, toutes ou aucune de ses unités comme il le désire dans toutes les directions et combinaison de direction. Les unités doivent clore leur mouvement pour la phase lorsqu'elle entre dans une ZdC ennemie (Voir section VII). *Exemple : Une unité d'infanterie bouge dans un hexagone de terrain clair au coût de 1 point ; elle entre dans un terrain*

accidenté qui va lui coûter 2 ; La traversée de la rivière pour entrer dans un hexagone de terrain accidenté lui coûte 3, l'entrée dans un hexagone accidenté qui contient une fortification va lui coûter 3.

Les unités peuvent toujours bouger au moins d'un hexagone (incluant un hexagone dont l'entrée est plus haute que la capacité de mouvement de l'unité), incluant le passage d'une ZdC à une autre. Le mouvement des unités de train blindé est limité au hexagone de rail. Ces unités doivent stopper leur mouvement dès qu'elle entre dans une ZdC ennemie. Le mouvement des navires est limité au hexagone de la Volga. Le mouvement des unités navales n'est pas limité par les ZdC ennemies.

Phase de mouvement « mécanisé » : Pendant la phase de mouvement des unités mécanisées seule la cavalerie, les tank et les trains blindés peuvent bouger.

VI/ Empilement

N'importe quel nombre d'unité peut bouger à travers un hexagone pendant le jeu mais à la fin de chaque phase mouvement et de combat, il ne peut y avoir que 3 unités blanches ou 2 unités rouges dans un hexagone (à l'exception des unités de tank , de train blindé et des HQ, qui ne compte pas dans la limite d'empilement, n'importe quel nombre d'entre elles peuvent être empilées dans un hexagone sans être affecté par les limites d'empilement).

Si les unités sont forcées de finir leur retraite dans un hexagone et qu'elles vont dépasser la limite d'empilement, les unités en retraite sont éliminées.

VII / Zone de Contrôle (ZdC)

L'infanterie, la cavalerie et les marins ont une Zone de contrôle qui comprend les 6 hexagones adjacents à l'hexagone que l'unité occupe. Les tanks, l'artillerie, la milice, les HQ, les trains blindés et les canonnières n'ont pas de ZdC. Les unités qui bougent doivent finir leur mouvement dès qu'elles rencontrent une zone de contrôle ennemie. Les unités forcées de reculer sont éliminées si elles ont à reculer à travers une ZdC ennemie. Les unités de renforts ne peuvent pas apparaître dans un hexagone soumis à une ZdC ennemie. Les unités ne peuvent jamais rentrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie

VIII/ Combat

Les unités peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes dans une phase combat. Le combat n'est jamais obligatoire. Le joueur attaquant désigne quelles unités attaquent et quelles unités ennemies sont attaquées. Une unité ne peut attaquer et être attaquée qu'une fois par tour. Une fois une attaque annoncée, elle doit être menée. Toutes les unités attaquantes dans un hexagone doivent attaquer le même hexagone en défense. Toutes les unités qui défendent un hexagone doivent être attaquées ensemble.

Les attaques sont résolues une par une dans l'ordre désiré par l'attaquant. Utilisez la procédure suivante pour les résoudre.

1. Totalisez les forces de combat et toutes les unités attaquantes ; modifiez si cela est nécessaire et totalisez ensuite toutes les forces de combat des unités en défense.
2. Divisez le total des forces attaquantes par le total des forces en défense. Arrondissez au supérieur sur la *Combat results Table* (exemples : 12 contre 4 fait 3-1, 11 contre 4 fait 2-1 ; 7 contre 7 fait 1-1 ; 6 contre 7 fait 1-2) . Les attaques a plus de 6-1 sont

traitées comme des 6-1 ; les attaquent inférieures à 1-2 sont automatiquement « AE » (attaquant éliminé)

3. Appliquez le décalage de colonnes si applicable. Toutes les modifications sont cumulatives
4. Lancer un Dé et croisez le nombre du Dé avec la colonne appropriée pour déterminer le résultat du combat.
5. Appliquez le résultat du combat immédiatement.
6. Si le défenseur a été délogé, l'unité ou les unités attaquantes peuvent avancer dans l'hexagone vacant.
7. Résolez l'attaque suivante. Quand toutes les attaques ont été résolues, la phase est finie.

Armes combinées : A n'importe quel moment où un unité d'infanterie attaque un hexagone et qu'une unité de cavalerie de tank ou de train blindé attaque le même hexagone dans le même combat, on applique un décalage d'une colonne sur la droite. (voyez aussi *Red collapse* dans la section IX)

Effet du terrain (consultez la table des effets du terrain) : Si une unité en défense (ou des unités) occupe un terrain accidenté ou fortifié, la force de combat de l'unité est doublée. Si toutes les unités attaquantes attaquent à travers une rivière la valeur de défense est doublée. Si l'unité en défense est dans un hexagone de Tsaritsyn, alors la valeur de l'unité est doublée (exception : La milice, l'artillerie et les trains blindés n'ont jamais leur valeur doublée quand ils défendent, quoiqu'ils occupent comme terrain). Pas plus de deux modificateur de terrain ne rentre en compte dans un simple combat (les unités n'ont jamais leur valeur quadruplée). Exemple. : une unité de cavalerie qui est dans un terrain accidenté et fortifié verra sa défense tripler. Le terrain clair, les villes et les voies ferrées n'ont pas d'influence sur le combat.

Exemple de combat : (1) Une unité rouge d'infanterie 2-3 et une milice de 1-2 défendent un hexagone de terrain clair et sont attaquées par deux infanterie blanches 3-3 d'un hexagone et d'une artillerie 2-3 à deux hexagones et d'une cavalerie 2-3 d'un autre hexagone adjacent. Le rapport est de 10-3 qui est arrondi à 3-1. Du fait des armes combinées cela fait 4-1. Un 3 est tiré ce qui veut dire qu'un événement a lieu. Le Rouge élimine l'unité de milice et le blanc choisit d'éliminer l'unité de cavalerie.

(2) Reprenons l'exemple précédant mais le rouge est en défense sur un terrain accidenté et fortifié et les blancs utilisent un tank 2-4 au lieu de la cavalerie 2-3. Avant que les rapports soient comptés, tous les rouges doivent lancer un Dé pour la terreur des tanks. L'infanterie lance un 2 et reste, la milice lance un 6, elle retraite d'un hexagone et est retournée. Le rapport initial était de 10-9, ou 1-1 comme unité défensive triple. Le rapport est décalé d'une colonne sur la droite du fait des armes combinées, donc le rapport final est de 2-1. un 1 est tiré, donc l'infanterie rouge est éliminée. Les blancs décident d'éliminer le tank et d'avancer les deux unités dans l'hexagone vacant. Notez que si la milice était restée, le rapport aurait été de 10-10 soit 1-1(avant le décalage des armes combinées), puisque la milice n'est jamais doublée ou triplée en défense.

Avance après combat : si une attaque force une unité soit à être éliminer soit à retraiter dans un combat, l'unité qui attaque peut avancer dans l'hexagone vacant sans tenir des compte des ZdC. La décision d'avancer doit être prise avant de mener toute autre attaque.

Retraite : Une unité qui doit effectuer une retraite hors de la carte, dans un hexagone de Volga ou à travers une ZdC ennemie ou qui fini en sur-empilement est éliminée.

Résultats du combat : Les résultats sur la table des résultats des combats sont les suivants

DR- retraite du défenseur, toutes les unités en défense retraitent de deux hexagones

AR- retraite de l'attaquant, toutes les unités retraitent de deux hexagones

DE- Défenseur éliminé, toutes les unités du défenseur sont éliminées

AE- Attaquant éliminé, toutes les unités de l'attaquant sont éliminées

EX- Echange, une unité en défense (au choix du défenseur) est éliminée, et une unité attaquante (au choix de l'attaquant l'est aussi). Exception : L'unité choisie pour l'élimination doit être adjacente à l'hexagone attaqué.

IX Unités spéciales et situations particulières

Trains blindés : Les trains blindés sont composés de locomotives poussant des wagons blindés disposant d'artillerie et de mitrailleuses. Ces unités peuvent seulement bouger le long des rails (et des hexagones de Tsaritsyn) et doivent stopper leur mouvement quand elles entrent dans des ZdC ennemies. Les trains blindés n'exercent pas de ZdC, et ne double jamais leur défense. Leur mouvement est illimité (noté par une astérisque à la place de leur capacité de mouvement), mais ils ne doivent pas finir leur mouvement à plus de 4 hexagones d'une unité amie. Les trains blindés peuvent projeter leur force de combat de deux hexagone dans toutes les directions lorsqu'ils attaquent comme les unités d'artillerie. Ils se défendent avec leur force de combat imprimée.

Unités d'artillerie : Les unités d'artillerie peuvent projeter leur force de combat à deux hexagones dans toutes les directions quand elles attaquent. Quand une unité d'artillerie est attaquée par des unités ennemies, elle se défend avec une force de 1, quelque soit la force de combat imprimée. Les unités d'artillerie n'exerce pas de ZdC et ne double jamais leur défense

Distance : Les trains blindés, l'artillerie et les navires peuvent projeter leur force de combat de deux hexagones dans toutes les directions quand ils attaquent, mais seulement si il n'y pas d'unité ennemie adjacentes. Ils peuvent tirer au dessus d'unités amies et dans des hexagones adjacent (ou à deux hexagones) de rivière (par exemple contre un autre navire). Ces unités peuvent attaquer indépendamment des autres unités mais ne peuvent projeter leur force de combat quand elles se défendent. Les unités qui attaquent à deux hexagones ne sont pas concernées pas les résultats du combat adverse

Unités de cavalerie : Les unités de cavalerie fonctionnent comme les unités d'infanterie excepté le fait qu'elles peuvent bouger lors de la phase de mouvement des unités « mécanisées ». Les unités de cavalerie ignorent le coût extraordinaire du mouvement lorsqu'elles traversent une rivière. Les unités de cavalerie blanches peuvent sortir de la carte au nord pour remplir les conditions de victoire. Une fois sorties, elles ne peuvent revenir.

Tanks : Les unités de tank représentent les chars et les véhicules blindés. Au début de chaque phase de mouvement mécanisé, le joueur actif lance un dé pour voir si ces unités connaissent une casse mécanique. Sur un pair l'unité bouge normalement, sur un impair, elle ne peut bouger à cette phase. Lancer un dé pour chaque unité individuellement. Les tanks n'exercent

pas de zone de contrôle et ne peuvent traverser des hexagones de rivière. Les tanks ne lancent pas de Dé pour la casse mécanique lors de la phase normale de mouvement.

Peur des tanks : A chaque fois qu'une unité de tank blanche bouge dans un hexagone adjacent à une unité rouge d'infanterie ou de milice, il y a une chance que l'unité(s) panique et retraite (exception : Les unités rouges séparées des tanks par une rivière, ou les unités à l'intérieur de Tsaritsyn ne subissent pas la peur des tanks, voyez aussi Q.G.plus bas). Quand un tank finit son mouvement dans un hexagone adjacent à une unité rouge au cours de n'importe quelle phase de mouvement, le joueur rouge lance un Dé pour chaque unité dès que la phase mouvement est finie : sur 1-4 l'unité reste en place, sur 5-6 l'unité retraite d'un hexagone et est flippée (+1 au dé si le terrain est clair). Une unité lance un dé une fois par phase maximum, même s'il y a plus d'un tank adjacent. L'unité retournée n'a plus de Zone de Contrôle pour le reste du tour de jeu. Les unités qui ne peuvent retraire sont éliminées.(les tanks ne peuvent avancer dans un hexagone laissé libre suite à une peur des tank). Les unités flippées ne peuvent pas attaquer ou bouger mais peuvent se défendre normalement. Au début du prochain tour, l'unité est à nouveau flippée, face recto. Les milices rouges paniquent automatiquement et retraitent à moins qu'elles ne soient empilées avec des unités régulières. Dans ce cas elle lance un dé comme une infanterie normale. Les unités blanches ne sont pas soumises à cette règle.

Canonnières : Les canonnières représentent un groupe de navire voguant sur la Volga. Le mouvement est limité aux hexagones entiers ou non de rivière. Elles ne sont pas affectées par les ZDC ennemies ou par la présence d'unité terrestres dans un hexagone. Les canonnières ont une capacité de mouvement illimité (noté par une astérisque à la place de la capacité de mouvement). Elles n'exercent pas de ZDC. Quand elles attaquent, elles peuvent projeter leur valeur de combat jusqu'à 2 hexagones dans toutes les directions (elles ignorent alors les résultats du combat). Elles se défendent normalement, elles peuvent être attaquées seulement par l'artillerie ou les trains blindés, et ignore le résultat DR quand elles sont attaquées.

Fortifications : Les hexagones de fortifications représentent des tranchées et des bunkers. Les unités se trouvant dans ces hexagones ont leur valeur de combat doublée quand elles sont attaquées et ignore le Résultat DR.

Hexagones de rivière : La plupart des unités payent un point de mouvement en plus pour traverser les rivières. Les tanks ne peuvent pas traverser. La cavalerie n'a pas de pénalité lorsqu'elle traverse un hexagone de rivière

Milice : Les unités de milice représentent des unités rapidement formées et peu entraînées avec divers armements. Chaque fois que le joueur blanc prend une ville, il peut tenter de lever une unité de milice au sein de la population. Dans la phase de renforcement blanc du tour suivant, le joueur blanc peut lancer un dé, sur 1-3 une unité de milice apparaît dans la ville, sur 4-6 cela n'a pas d'effet, mais le blanc pourra relancer le dé au prochain tour dans la phase de renforcement. Seule une seule unité de milice peut être levée d'une ville pendant un jeu. Si toutes les unités blanches sont rentrées en jeu, le blanc ne peut plus recevoir de renforts (les unités éliminées ne peuvent revenir en jeu. Les milices n'exercent pas de ZDC et n'ont jamais leurs valeurs doublées en défense.

Marins : Les marins sont considérés comme de l'infanterie hautement motivée. Ils sont traités comme de l'infanterie dans tous les aspects sauf qu'ils ne sont pas soumis à la peur des tanks.

Effondrement rouge : Si le joueur blanc occupe (ou est le dernier à être passé) dans les 7 villes de la carte, les rouges s'effondrent. Quand ils sont en effondrement les blancs ont en attaque un bonus d'une colonne à droite et les rouges qui attaquent ont un malus d'une colonne à gauche.

QG : Ces unités représentent des unités de commissaires politiques qui sont capable d'abattre les troupes pour qu'elles fassent de plus grands efforts. Ces unités ont deux effets. (1) A chaque fois qu'un QG est empilé avec une unité d'infanterie, de marins ou de cavalerie, elle peut lancer un second dé pour le combat en cour si elle n'est pas satisfaite du premier jet. Le second jet est définitif. (2) Les unités empilées ou adjacentes à un QG ne sont pas soumises à la peur des tanks.

X Installation

Les Rouges s'installent en premier sans limite d'empilement au nord de la ligne de départ

Dans n'importe quel hexagone de Tsaritsyn : 1 unité de tank, 1 HQ

Dans les hexagones fortifiés adjacents à la ligne de départ : toutes les unités d'infanterie et d'artillerie de la 37 division d'infanterie. Chaque fortification doit être occupé par au moins une unité.

Dans un hexagone ou un hex adjacent à « Dum cav » : toutes les unités de la division de cavalerie de Dumenko (désignées par un « D »)

Dans un hexagone ou un hexagone adjacent « 38th » : Toutes les unités d'infanterie, d'artillerie et les marins de la 38 division d'infanterie

Dans n'importe quel hexagone de rivière : une canonnière

Renforts Rouges :

Tour 2 : Dans un hexagone ou un hexagone adjacent à une ville au nord de la ligne de départ non occupé par un blanc : 7 unités de milice apparaissent avec la limite d'empilement, une par hexagone

Tour 3 : Sur n'importe quel hexagone de rail de la partie nord de la carte : 1 train blindé

Les Blancs s'installent en second, avec la limité d'empilement, au sud de la ligne de départ, aucune unité blanche ne peut être déployée dans un hexagone adjacent à une unité rouge.

Dans Bassargino ou adjacent à (dans un hexagone de rail) : 1 train blindé

Dans les hexagones 2nd inf ou adjacents : toutes les unités de la 2nd infanterie et et la 2nd unité d'artillerie

Dans les hexagones 3rd cav ou adjacents : Toutes les unités de la cavalerie 3KC

Dans les hexagones 3k ou adjacents : toutes les unités de l'infanterie 3K et de l'unité d'artillerie 3k

Dans Yelchi ou adjacent : 3 unités de tanks

Dans n'importe quel hexagone inoccupé du sud de la ligne de départ : 5 unité de milice

Renforts blancs :

Tour 2 : à Bassargino : 2 trains blindés

Tour 3 : dans n'importe quel hexagone du sud de la carte : toutes les unités de la cavalerie 2KC

XI Variantes

Déploiement libre : autorise les deux camp à placer les forces initiales comme ils le désirent de chaque coté de leur ligne de départ respective. Tous les renforts apparaissent à la même place au même tour. Les conditions de victoire restent les mêmes.

Pas de soutien allié : enlever toutes les unités blanches sauf une. Utiliser la cavalerie 2jc comme unité initiale qui peut être placée n'importe où au sud de la ligne de départ

Plus de soutien blanc : Enlever les milices rouges pour simuler le soutien à la cause blanche

Flexibilité blanche : Autorise la cavalerie blanche à sortir à n'importe quel moment du jeu et cela compte pour la victoire.

Avantage tactique rouge : Autorise le joueur rouge à placer ses unités retournées. Révélez les une fois le blanc placé.

Plus de soutien rouge : Enlever les milices blanches pour simuler le soutien à la cause rouge

Designer : James Meldrum Développeur : Gary Graber

Ce document à été crée avec Win2pdf disponible à <http://www.win2pdf.com/fr>
La version non enregistrée de Win2pdf est uniquement pour évaluation ou à usage non commercial.