

TYPHOON!



THE DRIVE
ON MOSCOW,
1941

PLAYBOOK

Table des Matières

Tutoriel du Scénario d'Apprentissage et Exemple de Jeu	2
Scénario #1 : Le Dernier Pari Pour Moscou	4
Scénario #2 : Petit Moscou : La Bataille Pour Tula	5
Scénario #3 : Typhon Recommence	6
Scénario #4 : La Panzerarmee de Guderian	7
Scénario #5 : Le Jeu de Campagne : Opération Typhon, Campagne pour Moscou	9
Exemples de Missions Aériennes	12
Exemples de Débordements	14
Notes Historiques et de Conception	14
Notes du Concepteur	16
Notes sur le Jeu de Campagne	18
Crédits	22
Séquence de Jeu Etendue	23

Scénario d'Apprentissage : Borodino, sur les traces de Napoléon

Axis Units - At Start				Reduced Side					
7/10 Pz 2 7-5-7	69/10 Pz 2 3-3-7	86/10 Pz 2 3-3-7	90/10 Pz 2 3-2-9	D/SS R 2 4-5-7	DF/SS R 2 2-2-7	11/SS R 2 2-2-7	SS R 2 3-2-9	616 1 1-1-7	2 677 1 2-1-5
1235				1234				1035	

Air Units - At Start		GT 8 Reinf.
Ju-87 1 1-2	Bf110 F 2 2-1	2 69 1 3-1-5
Flown	Ready	2 627 1 3-1-5
		West

Soviet Units - At Start		Shaded box indicates unit sets up on its reduced side				
5 Army 2 0-1-5	20 2 2-2-5	1 11 Gd 1 2-1-6	4 32 4 5-5-4	5 Army 2 1-2-5	18 2 3-3-5	19 2 2-2-5
1634		1533	1534	1536	1331	1736
						1735

Turn Record Track		
12-13 Oct 7 Dry	14-15 Oct 8 Dry	16-17 Oct 9 Mud
Automatic Dry Weather. No die roll.		

Durée du Scénario- Ce scénario dure trois tours de jeu. Commencez au TJ7 et terminez au TJ9.

Zone de Jeu du Scénario – N'utilisez que la carte M. La zone de jeu est bordée au nord par les hexs xx31 (inclus), au sud par les hexs xx37 (inclus), et à l'est par les hexs 20xx (inclus) et à l'ouest par le bord de la carte.

Placement de l'Axe et Soviétique

Utilisez les positions de départ indiquées ci-dessus. Les renforts de l'Axe entrent par n'importe quel hex du bord ouest de la zone de jeu sur la carte M.

Restrictions spéciales

- Ne vous souciez pas du Ravitaillement Général et du Ravitaillement d'Attaque pour ce scénario.
- Ne vous souciez pas de la Phase de Remplacement Soviétique pour ce scénario.
- Il n'y a pas de mouvement ferroviaire.
- Météo** Utilisez la piste spéciale ci-dessus pour la détermination de la météo, *et non* celle de la Piste des Tours.

- Puissance Aérienne** : Ne faites pas de Préparation Aérienne de l'Axe au premier tour de jeu. Il n'y a pas d'unités aériennes Soviétiques dans ce scénario.

Conditions de Victoire

- Le joueur de l'Axe gagne si il occupe Mozhaisk (M1634) ou Dorokhov (M1933) à la fin du scénario.
- Le joueur Soviétique gagne si le joueur de l'Axe n'atteint pas ses objectifs de victoire.

Tutoriel du Scénario d'Apprentissage et Exemple de Jeu

Par Vance von Borries

Nous avons conçu ce scénario pour qu'il soit lu et joué en tant que situation d'apprentissage, bien qu'il soit basé sur des événements réels. L'analyse complète du premier tour de jeu devrait fournir des instructions sur la façon de jouer à Typhoon!

Pendant que la 4^e armée Allemande surveillait la reddition des Russes dans la poche de Vyazma, les panzers ont continué vers l'est. Le 40^e Corps de Panzers Allemand, commandé par Georg Stumme (qui est mort en Octobre 1942 à El Alamein), a été assigné à l'autoroute qui se dirigeait vers Moscou via Mozhaisk. Il avait sous son commandement la Division SS Reich de Paul Hausser et la 10^e Division de Panzer de Wolfgang Fischer (qui est mort en Tunisie en Février 1943,

toujours à la tête de la 10^e Pz ; Hausser est mort à Nuremberg après la guerre). Fischer était si sûr de la victoire qu'il s'est vanté que sa division serait la première division sur la Place Rouge.

L'opposition aux Allemands dans ce secteur était la 5^e armée nouvellement formée, commandée depuis le 11 Octobre par D. D. Lelyushenko, un chef énergique (qui a terminé la guerre au commandement de la 4^e Armée de Chars de la Garde). Un chef aussi entreprenant était vital car la 5^e Armée a été assemblée à partir de diverses réserves inexpérimentées et des réfugiés du désastre de Vyazma ; la 50^e Division de Fusilier par exemple, avait laissé tout son équipement lourd derrière elle lorsqu'elle s'est enfuie. La force principale de l'Armée était la 32^e

Division de Fusilier, une unité tenace (dirigée par le Col. Polosukhin) fraîchement arrivée d'Extrême Orient avec un complément d'hommes et de matériel quasi complet mais avec un commandement sans imagination.

Toutes les batailles commencent avec un plan d'attaque et ce scénario présente plusieurs choix au joueur de l'Axe. Un effort complet sur le flanc de l'adversaire fonctionne mieux lorsque le défenseur ne peut pas réagir correctement. Ici, les Soviétiques ne manquent pas d'unités mobiles et la majeure partie de l'artillerie Allemande arrive tard et est potentiellement inflexibles ; et peut être prise par la Pluie au troisième tour. Une attaque enveloppante classique qui place la 10^e Panzer sur un flanc et la SS Reich sur

l'autre, toutes deux menaçant de détruire la brigade de chars en couverture, ce qui présente une possibilité attirante de détruire la moitié des réserves mobiles Soviétiques. Malheureusement, cette approche dépend de jets de dé chanceux et aucune aile ne soutiendra l'autre en cas de résultat défavorable. De plus, quelqu'un doit couvrir le centre, et l'artillerie qui arrive ne peut pas atteindre les flancs. Historiquement, les Allemands ont passé quelques temps à engager les forces des flancs Soviétiques mais on concentré leurs efforts au centre, peut être le meilleur choix en considérant le mélange et les relations des forces adverses. Une attaque au centre sera très probablement sanglante (il y a des fortifications) mais menacera toujours les flancs.

Ayant décidé une approche directe, le joueur de l'Axe ouvre le jeu en déplaçant la 10^è Panzer dans l'hex 1435 et l'unité d'artillerie en 1334 avec l'intention (qui n'est pas encore annoncée) de faire une attaque de diversion sur la 32^è Fusilier Soviétique (comme une ZDC de la 32^è s'étend dans un hex contenant des unités attaquantes, au moins une unité adjacente doit attaquer la 32^è). Le régiment SS DF est placé dans l'hex 1436 pour bloquer la 18^è Brigade de Chars. Le joueur de l'Axe déclare maintenant un combat contre les hexs 1533 et 1534 et place des marqueurs de Combat Déclaré dans ces hexs. Il ne fait pas d'Interdiction.

Le joueur Soviétique décide qu'il n'a pas besoin de prendre une demi babushka Sibérienne congelée pour deviner l'attaque principale Allemande. Donc, en Mouvement de Réaction, il bouge la 20^è Brigade de Chars en 1534 pour rejoindre la 5^è Armée Anti chars (c'est autorisé, car elle est dans les 3 hexs d'un combat déclaré et dans le rayon de commandement). La 18^è Char ne peut pas réagir car elle est dans une ZDC ennemie et la 19^è Char est trop loin pour réagir. Le joueur Soviétique place un marqueur de Retraite Supplémentaire sur la 5^è Anti Chars, car elle n'est pas dans une position critique, et un marqueur Pas de Retraite sur la 32^è Fusilier. L'unité de roquettes peut soutenir la 5^è anti char ou la 32^è Fusiliers car les deux sont à portée (un hex) ; le joueur Soviétique indique qu'il soutiendra la 5^è anti char.

Le joueur de l'Axe peut maintenant résoudre ses combats dans l'ordre qu'il désire. Il choisit d'abord d'attaquer avec le 69/10 Régiment. Il déclare le combat et les unités qui attaquent (ici, il n'y en a qu'une), et place un marqueur de

Retraite Supplémentaire dessus (il décide que ce n'est pas une bataille cruciale), et ajoute son unité aérienne pour un SAR (elle est bougée de la Zone Prête). Le joueur Soviétique n'a pas d'unités aériennes à opposer donc il n'y a pas de combat aérien, mais il y a un tir AA (une unité de la taille d'une division). Le joueur Soviétique obtient un 4, il n'y a pas de MJD applicable (notez que la 32^è Fusiliers est à portée de commandement), ce qui est un échec, donc le Bf 110 frappe une fois de plus pour Herman Goering. Le rapport de force est 3-6, soit 1-2. Les MJD sont +1 pour la ligne fortifiée, et -1 pour l'unité aérienne, pour un MJD net de 0. Là, le dé donne un mauvais résultat pour l'Allemagne avec un 9, ce qui donne un résultat « 2R ». A cause de la Retraite Supplémentaire, un pas de moins est perdu, donc le 69/10 régiment est retourné sur son côté réduit puis est retiré de trois hexs par le joueur Soviétique, qui choisit l'hex 1135. La retraite aurait normalement du être de deux hexs et dirigée par le possesseur de l'unité, mais ceci est changé par le marqueur de Retraite Supplémentaire.

Le second combat déclaré doit maintenant être résolu. Aucun joueur n'a d'unités aériennes à placer, donc le rapport de force est calculé à 25 contre 6, soit 4-1. Notez que l'artillerie Allemande n'est pas adjacente et tire à deux hexs pour soutenir l'attaque contre l'hex de défense. Les MJD sont -1 pour l'Intégrité de Division de Panzer, -1 pour la Division Motorisée (3 éléments de la SS Reich sont présents), et +1 pour la ligne fortifiée ; ce qui donne un MJD net de -1. La chance sourit aux Allemands avec un jet de dé de 4, modifié en 3, ce qui donne un autre résultat « 2R », qui est cette fois appliqué au défenseur. Comme il y a un marqueur de Retraite Supplémentaire, il n'y a qu'un pas de perte, le joueur Soviétique choisit l'unité anti char qui rejoint le grand « Paradis des Travailleurs » au ciel (oui, la Zone Cadre !). Le joueur de l'Axe retraite la brigade de chars survivante dans l'hex 1835 et avance le régiment 86/10 dans l'hex libéré.

Pendant la Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe, La SS Reich Recon est déplacée en 1233 pour couvrir le flanc arrière contre la dangereuse 19^è Chars Soviétique (qui aurait pu aller en 1134 pour bloquer les renforts). Le régiment 10/69 bouge en 1435 et le 90^è Recon et le 7/10 Panzer en 1535 pour menacer l'arrière de La 18^è Chars Soviétique. Le segment du joueur de l'Axe est maintenant terminé. Il a percé

la ligne fortifiée, formé une position soutenue et espère avoir de la chance pour que son attaque ne rate pas.

Le joueur Soviétique examine maintenant sa situation. L'envahisseur fasciste Allemand est juste à l'extérieur de Mozhaisk avec de puissantes forces motorisées. Le Camarade Général Zhukov est venu il y a peu et a ordonné que la ligne devait être tenue à tout prix. Ce qui pourrait vouloir dire une balle dans la nuque si elle n'est pas tenue. Le joueur Soviétique voit qu'il sera difficile de deviner où frappera l'Allemand (les babushkas ayant tous évacués vers l'arrière) donc il sors ses dents et réarrange sa défense pour tenir le front entier. Pendant sa Phase de Mouvement Motorisé (rappelez vous, les unités Soviétiques bougent selon une séquence différente), la 18^è chars bouge en 1736, la 19^è chars en 1531, et la 20^è Chars en 1633. Aucun combat n'est déclaré donc il n'y a pas de Phase de Réaction de l'Axe autorisée et le jeu passe à la Phase de Mouvement Soviétique.

Maintenant, le redéploiement Soviétique va se terminer. La 302^è Mitrailleuses bouge en 1635, la 50^è Fusiliers en 1735, la 32^è Fusiliers en 1624 (oui, c'est la meilleure unité à asseoir avec le QG sur l'objectif), l'unité de roquettes en 1734 pour le soutien, et la 20^è Chars en 1533. Dans cette configuration, Mozhaisk ne peut pas être attaquée sauf par un seul hex. Sur les flancs, la 19^è Chars ne peut pas être attaquée sauf par l'unité de reconnaissance SS. Si la 18^è Chars est attaquée et détruite, la ZDC de la 50^è Fusiliers empêche l'exploitation Allemande sur la route. Les mitrailleurs ne peuvent pas être débordés (car ils sont derrière un côté d'hex de ligne fortifiée actif) mais bien sûr, eux et la 20^è Chars sont faibles et seront détruits si l'Allemand se concentre sur eux ; leur mission est d'échanger leur corps contre du temps. Le grand risque pour les Soviétiques est que le joueur de l'Axe se masse sur un seul hex pour faire une poussée sur Mozhaisk. Un maximum de 27 points d'attaque de l'Axe (y compris l'artillerie) peut être amené contre un maximum de 9 points de défense Soviétiques. Ce qui donne un rapport de force de 3-1, avec 50% de chances de victoire si le fasciste peut obtenir un MJD net de -3. Pour obtenir ce MJD, le joueur de l'Axe doit pouvoir utiliser ses deux unités aériennes pendant la Phase de Préparation Aérienne et ces deux unités doivent survivre au tir AA avec un MJD à cause du QG dans le même hex. Les deux sont nécessaires, car le Soviétique choisira probablement Pas de Retraite, avec un +1 MJD. Cela va sans

dire, l'attaque de flanc de l'Axe contre la 20^e Chars serait mauvaise, 2-1 à travers une ligne fortifiée active (la 302^e Mitrailleuse n'a pas besoin d'être engagée car elle n'a pas de ZDC).

Nous vous laissons finir ce scénario et la plupart d'entre vous trouvera d'autres possibilités pour l'attaque et la défense. Historiquement, les Allemands ont démoli (mais pas détruit) la 32^e Division de Fusiliers, débordé le quartier général (en blessant gravement Lelyushenko) et détruit deux des brigades de chars, mais il a fallu jusqu'au 18 Octobre pour atteindre ce résultat et occuper Mozhaisk. La performance Allemande était peut être trop conservatrice, mais la pluie a restreint leurs options. Aucun camp n'a réellement fait mieux que leur contrepartie 129 ans plus tôt sur le même champ de bataille, Napoléon ou Kutusov. Quoi qu'il en soit, les Soviétiques ont eu suffisamment de temps pour organiser une nouvelle position quelques kilomètres en arrière, en bloquant la voie vers Moscou.

18.1 Scénario #1 : Le Dernier Pari Pour Moscou

Introduction

Depuis la fin du mois d'Octobre, l'armée Allemande est restée calme alors que le débat s'envenimait à Berlin pour savoir s'il fallait poursuivre l'offensive **typhon** jusqu'à Moscou. Finalement, le 13 Novembre un accord fut obtenu entre Hitler, le Haut Commandement de Berlin, et l'équipe senior du Groupe d'Armée Centre. La course pour Moscou devait continuer. Les objectifs ambitieux d'Hitler n'étaient pas encore déterminés mais maintenant, tous les yeux étaient tournés vers Moscou. Dans ce scénario, la 3^e et 4^e Armée de Panzers (commandées par Reinhardt et Hoepner respectivement) forment la pince nord d'une percée blindée en tenaille. De nouveau, le modèle de l'opération était un double enveloppement classique, mais c'était peut être considéré à un niveau trop stratégique ce qu'étaient devenues la plupart des unités Allemandes.

L'offensive commença par l'Opération **Réservoir de la Volga** le 15 Novembre au sud de Kalinin au point de jonction de la 30^e et de la 31^e armée Soviétiques. Au début, les choses se sont bien passées. Les Soviétiques reculaient rapidement. Au centre, le front s'est ouvert après deux jours d'une bataille qui a commencé le 16. Avec le

mouvement opérationnel restauré par le gel, il a fallu un moment pour que les troupes soviétiques déroutent comme elles l'avaient fait plus tôt en Octobre. Par contre, l'optimisme s'est effacé rapidement, car l'offensive Allemande s'est pratiquement arrêtée à cause de la neige et des températures en dessous de zéro. Le commandant du Groupe d'Armée Centre Von Bock a déclaré que le dernier bataillon devrait gagner, néanmoins gagner la guerre. La Russie ne serait pas sauvée par un quelconque « Miracle de la Marne ».

Les forces Allemandes ont réussi à avancer d'environ 105 kilomètres, en capturant Klin et le Réservoir d'Istra face à la neige et à une résistance suicidaire. L'apogée a été atteinte lorsque la 7^e Panzer Division a pulvérisé le Canal Moscou-Volga à Dmitrov le 28 Novembre, et l'a tenu pendant à peu près une journée. A à peu près 40 kilomètres au sud, la 2^e Panzer Division capturait Krasnaya Polyana le 3 décembre et envoyait des patrouilles de reconnaissance, dont l'une d'entre elle disait qu'elle pouvait voir les dômes du Kremlin de Moscou, environ à 25 kilomètres (cette distance varie selon les sources que vous pouvez lire). En fait, le Troisième Reich avait atteint sa ligne de flottaison, un peu comme les Confédérés en 1863 avec la charge de Pickett à Gettysburg. Dans les deux cas, les pertes pour atteindre cet « Angle Sanglant » furent si élevées qu'il était impossible de tenir. La météo et les contre attaques Russes ont rendu la situation impossible et, sans un soutien adéquat de la 4^e Armée Allemande, les Panzers durent se retirer. Le commandant du front de l'ouest Georgi Zhukov devinait que c'était le bon moment pour commencer la contre offensive Soviétique.

18.1.1 Durée du Scénario : Il y a douze tours de jeu. Commencez au TJ 24 et terminez au TJ 35. Le temps est automatiquement Gel lors des deux premiers tours de jeu.

18.1.2 Zone de Jeu du Scénario : N'utilisez que la carte M au nord de l'autoroute de Moscou (incluse) de 1035 à 2322 jusqu'aux hexs de Moscou 2928, 2927, et 3028 puis à l'est le long de la voie ferrée commençant dans l'hex 3128 jusqu'à 3926 puis 4824.

18.1.3 Placement : Les joueurs doivent se référer à leur Feuille de Placement respective N° 1. Le joueur Soviétique se place en premier. Informations de placement supplémentaires :

- a. **Marqueurs de Tête de Voie de l'Axe :** aucun
- b. **Marqueurs de Ligne Coupée :** aucun
- c. **Fortins de l'Axe :** aucun
- d. **Fortins Soviétiques :** Placez-en six (6) ; voir la Feuille de Placement pour les localisations. Les hexs de Lignes Fortifiées utilisables par les unités Soviétique sont tous ceux se trouvant dans les cinq hexs de Moscou et dans les hexs 1523, 1524, 1925, 1927, et 1928. Toutes les autres sont détruites. Aucun joueur ne peut construire de fortins.
- e. **Marqueurs de Pertes de Pas de l'Axe :** Placez-en sur huit unités de l'Axe. Voir la Feuille de Placement pour les unités spécifiques.
- f. **Marqueurs de Perte de Pas Soviétique :** aucun
- g. **Pions de Ravitaillement Disponibles :** sept (7) maxi pour l'Axe ; six (6) pour le Soviétique. Aucun camp n'en a sur la carte au début.
- h. **Pions Régiment de Substitution de l'Axe Disponibles :** trois (3).
- i. **Réserve de Renforts :** Le joueur Soviétique a deux groupes disponibles, voir la Feuille de Placement.

18.1.4 Limitations Spéciales :

- a. **Capacité Ferroviaire de l'Axe :** aucune
- b. **Capacité Ferroviaire Soviétique :** cinq (5) points d'empilement par tour.
- c. **Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe :** aucun
- d. **Transport Aérien Soviétique et de l'Axe :** aucun
- e. **Sources de Ravitaillement :** non applicable pour les deux camps. Ne vous souciez pas des effets du Ravitaillement Général. Ne faites pas de vérification de reddition. Les attaques nécessitent toujours du Ravitaillement d'Attaque.
- f. **Points de Ravitaillement de l'Axe :** quatre (4) par tour de jeu où il Gèle jusqu'au TJ 31, ou trois (3) lors de tout autre tour de jeu.

- g. **Points de Ravitaillement Soviétique** : deux (2) par tour ; ne vous souciez pas des effets du Ravitaillement Général.

18.1.5 Préparation Aérienne : Les joueurs ne résolvent pas la Préparation Aérienne dans ce scénario ; tout est automatique.

- a. Les unités aériennes non détruites de l'Axe sont placées dans la Zone Mission Accomplie lors des tours de Tempête, de Neige ou Arctique. Elles sont déplacées dans la Zone Prête pour tous les autres tours de jeu.
- b. Les unités aériennes Soviétiques non détruites sont placées dans la Zone Prête pendant tous les tours de jeu *sauf* lors des tours de Tempête, où elles sont placées dans la Zone Mission Accomplie.
- c. Pour ce scénario (uniquement), toute unité aérienne qui reçoit un résultat Endommagé est considérée comme Détruite.

18.1.6 Renforts / Remplacements

Les renforts Soviétiques entrent comme indiqué sur la Feuille de Placement Soviétique. Les URM Soviétiques entrent par le bord est. Les renforts et les URM de l'Axe entrent par le bord ouest, de l'hex 1026 à l'hex 1035. Il n'y a pas de remplacement. Les réserves de renforts spéciales peuvent entrer dès qu'elles sont disponibles.

18.1.7 Conditions de Victoire

- a. Le joueur de l'Axe gagne automatiquement et immédiatement si à la fin de n'importe quel tour de jeu une de ses unités de combat occupe n'importe quel hex de Moscou.
- b. Le joueur de l'Axe gagne à la fin du scénario si il a accumulé au moins huit (8) points de victoire, comme indiqué en 17.2.2, et pour les localisations données ci-dessous.

Un PV pour chaque Localisation :

Babushkin (3027)	Bezhtsk (1702)
Borodino (1533)	Dmitrov (2821)
Kalinin (1216)	Klin (2122)
Kubinka (2232)	Kunzevo (2829)
Volokolamsk (1527)	Zagorsk (3321)

Un PV pour chaque étoile rouge

Des PV supplémentaires peuvent être gagnés ou perdus suite à l'entrée de groupes de renforts spéciaux.

- c. Le joueur Soviétique gagne si il empêche le joueur de l'Axe de remplir ses conditions de victoire.

Epilogue

A partir du 29 Novembre, le haut commandement Soviétique (STAVKA) a travaillé sur une contre offensive générale. Par des contre attaques continues, ils espéraient reprendre l'initiative aux Allemands puis commencer une sorte d'offensive inversée qui devait progresser à travers plusieurs étapes. La première étape était de faire traverser la Volga à la 31^e Armée, au sud de Kalinin. La 30^e Armée devait frapper au bord des lacs au nord de Klin, soutenue par la 1^{ère} Armée de Choc, perçant au sud de Klin. Près de Moscou, la 20^e Armée devait commencer une attaque contre les éléments de la 2^e Panzer Division Allemande. Cette armée d'anciens condamnés était dirigée par A.A. Vlassov, un puissant commandant qui, après la guerre, est devenu un traître. Le vrai moteur de la percée serait la 16^e Armée, commandée par K.K. Rokossovsky, un chef très capable, menant ses forces sur l'équivalent d'un front Soviétique entier. La 5^e Armée Soviétique devait rejoindre l'attaque ultérieurement.

Ce scénario couvre seulement la période pendant laquelle les Allemands ont suffisamment de forces pour une action offensive. Ils n'ont capturé que Klin et le Réservoir d'Istra en tenant Borodino, Volokolansk, et Kalinin, pour un total de 5 objectifs et ont subi des pertes blindées et d'artillerie substantielles. Kalinin, Klin, et le Réservoir d'Istra, par contre, furent perdus en quelques jours (après la fin de ce scénario) face à l'offensive Soviétique et les autres localisations furent perdues en Janvier.

18.2 Scénario 2 : Petit Moscou : La Bataille pour Tula

Introduction

Vers la fin Octobre, La 2^e Panzer Armée de Guderian s'est retrouvée bloquée dans la boue à l'extérieur de Tula. Il n'y avait aucune voie autour de la ville pour continuer d'avancer au nord est ou même vers l'est, comme Hitler l'avait demandé. Tula dominait toute les routes de ravitaillement possibles.

En tant que partie du plan global pour la reprise de Typhon, la 2^e Panzer Armée reçut l'ordre de prendre Tula puis Kolomna, et ensuite de frapper au nord pour encercler Moscou depuis l'est. Ceci était totalement irréaliste pour une force si faible et peu soutenue comme la 2^e Panzer Armée, mais Berlin pensait que les Soviétiques avaient utilisé leurs dernières réserves, et par conséquent, les Panzers reçurent l'ordre d'avancer. Pour aider, la 4^e Armée Allemande (dirigée par Von Kluge) devait engager toutes les unités Soviétiques sur leur front pour empêcher leur transfert vers les offensives des flancs. Eventuellement, la 4^e Armée devait poursuivre jusqu'à Moscou. La 4^e Armée était une très grande armée d'infanterie et mourait réellement de faim, car tous le ravitaillement était réservés aux Panzers pour qu'ils puissent continuer. Soutenir une attaque sur ses extrêmes flancs serait une opération tactique très difficile, mais les deux ont été faites. A droite, Aleksin fut prise le 27 Novembre pour soutenir Guderian et à gauche, une attaque a été faite dans la région de Naro-Forminsk le 3 Décembre pour soutenir l'aile nord. Cette dernière attaque à donné une percée mineure. Aucune de ces opérations n'a aidé les armées voisines, en fait, les Soviétiques ont même réussit à retraiter leurs unités vers le nord.

Guderian avait déjà planifié une nouvelle offensive. Il décida d'employer les trois divisions de Panzers disponibles (avec 110 chars entre elles) sur son flanc droit pour déborder Tula par l'est. Elles devaient être le marteau et l'infanterie l'enclume. Lorsque Tula tomberait aux mains de l'infanterie, les unités mobiles devait se précipiter sur la Rivière Oka.

Dès le début, l'offensive de Guderian a rencontré des difficultés. Devant écraser toute Résistance Soviétique, toutes les unités n'étaient pas en position et le ravitaillement était rare. Une puissante et fraîche division « sibérienne », la 239^e Fusilier venait juste d'arriver sur le flanc nord est. La réponse de Guderian fut de concentrer ses forces pour une percée avec une poussée d'infanterie qui suivait à sa droite pour neutraliser les formations Soviétiques qui venaient d'arriver. Il réussit après deux jours de combat, la Rivière Shatt fut traversée et des colonnes d'unités mobiles ont combattu jusqu'à Venev le 24 Novembre. Dans la soirée du 25, les éléments de tête de la 17^e Panzer Division atteignaient Kashira sur la Rivière Oka. Sur les flancs, par contre, les résultats étaient décevants. A gauche,

Tula résistait vaillamment et à droite, la 239 Fusilier tenait toujours, bien qu'elle fut encerclée à Donskoy.

Le Haut commandement renouvela son ordre de prendre Tula en dépit de la requête de Guderian pour cesser les opérations. Il annula la poussée sur Kashira et se concentra pour couper Tula du nord. Pendant un moment, cela semblait possible. Le 2 Décembre, alors que la 17^e Panzer Division détruisirent la voie ferrée au nord de Tula et atteignirent momentanément la route de Serpukov mais ne purent jamais la sécuriser. A l'est, la 239^e Fusilier s'échappait de son encerclement, bien qu'elle dut laisser son équipement lourd derrière elle. Elle en profita pour infliger des pertes considérables aux forces Allemandes qui l'assiégeaient. Guderian annula son offensive dans la nuit du 5 au 6 Décembre face à une offensive Soviétique venant de Kashira avec une nouvelle armée Soviétique (la 10^e) qui venait juste d'arriver sur son flanc droit.

18.2.1 Durée du Scénario : Il y a onze (11) tours de jeu. Commencez au TJ 25 et terminez au TJ 35. Il Gèle automatiquement lors du premier tour de jeu.

18.2.2 Zone de Jeu du Scénario : Les joueurs doivent se référer à leur Feuille de Placement N°2 respectives. Le joueur Soviétique se place en premier. Informations de placement supplémentaires :

- Marqueurs de Tête de Voie de l'Axe :** aucun
- Marqueurs de Voie Coupée :** aucun
- Fortins de l'Axe :** aucun
- Fortins Soviétiques :** Placez-en douze (12); voir la Feuille de Placement pour les localisations. Les hexs de lignes fortifiées utilisables par les unités Soviétiques sont tous ceux dans les cinq hexs de n'importe quel hex de Moscou et les hexs 1524, 1925, 1927, et 1928. Tous les autres sont détruits. Aucun camp ne peut construire de fortins.
- Marqueurs de Perte Axe / Soviétique :** Placez des marqueurs de pertes sur les unités désignées par les Feuilles de Placement de chaque camp (un seul pour le Soviétique).
- Pions de Ravitaillement Disponibles :** cinq (5) pour l'Axe

(aucun au départ) et six (3x0-0-4 et 3x0-0-8) pour les Soviétiques (un au départ en 1040).

- Pions de Régiment de Substitution de l'Axe Disponibles :** cinq (5).
- Réserves de Renforts :** Le joueur Soviétique à un groupe de disponible ; voir la Feuille de Placement.

18.2.4 Limitations Spéciales

- Capacité Ferroviaire de l'Axe :** aucune
- Capacité Ferroviaire Soviétique :** quatre (4) points d'empilement par tour.
- Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe :** aucun
- Transport Aérien de l'Axe et Soviétique :** aucun
- Sources de Ravitaillement :** Aucune pour les deux camps. Ne vous souciez pas du Ravitaillement Général et des vérifications de reddition. L'attaque nécessite toujours du Ravitaillement d'Attaque.
- Points de Ravitaillement de l'Axe :** trois (3) par tour de jeu où il Gèle jusqu'au TJ 31, ou deux (2) lors des autres tours.
- Points de Ravitaillement Soviétiques :** un par tour de jeu.

18.2.5 Préparation Aérienne : Comme le scénario 1 (voir 18.1.5).

18.2.6 Renforts / Remplacements

- Les renforts Soviétiques entrent en jeu selon la Feuille de Placement. Les URM entrent par le bord est.
- Les renforts de l'Axe entrent dans les hexs indiqués sur la Feuille de Placement. Les pions de Ravitaillement de l'Axe peuvent commencer à Kaluga (2146), dans l'hex 2553 ou les hexs 1046 à 1053.
- L'abandon des quatre unités Soviétiques au TJ 29 est optionnelle. Le joueur de l'Axe perd 1 VP si elles abandonnent toutes. Pour se qualifier, le Soviétique doit faire abandonner les quatre unités, ou d'autres unités d'une force de combat au moins égale. Le groupe de renforts spécial peut entrer dès qu'il est disponible.

- Il n'y a pas de remplacement.

18.2.7 Conditions de Victoire

- Le joueur de l'Axe gagne automatiquement et immédiatement si à la fin d'un tour de jeu une de ses unités de combat occupe un hex de Moscou.
- Le joueur de l'Axe gagne si à la fin du scénario il a au moins sept (7) PV comme indiqué en 17.2.2, et pour les localisations suivantes.

Un PV pour chaque localisation :

Borovsk (2137)	Kashira (3740)
Kaluga (2146)	Kolomna (4236)
Lyuberzy (3329)	Podolsk (3033)
Etoile rouge (4050)	Serpukov (3050)
Tula (3PV) (3450)	

Des PV supplémentaires peuvent être gagnés ou perdus selon l'entrée du groupe de renforts spécial.

- Le joueur Soviétique gagne si il empêche le joueur de l'Axe de remplir ses conditions de victoire.

Epilogue

Les Troupes de Guderian ont pendant un moment sécurisé la zone industrielle de Stalinorgosk mais n'ont rien fait d'autre. Ils étaient en plein vol depuis Kashira avant l'offensive lancée par le nouvellement nommé 1^{er} Corps de Cavalerie de la Garde (dirigé déceimment par un Pavel Belov pas très brillant qui a vaguement réussi à survivre à la guerre contrairement à la plupart de ses hommes). La 4^e Armée Allemande tint Borovsk et Kaluga jusqu'à maintenant, mais devait perdre les deux ville début janvier. Guderian perdit tous ses blindés, beaucoup d'équipement et d'hommes pour modérer les pertes Soviétiques. La défense Soviétique de Tula a apporté à cette vile les honneurs de la Ville Héroïque, la défense ayant été faite par la 50^e Armée, dirigée par I.V. Boldin, un chef capable dont la carrière depuis le début de la guerre a consisté à fuir des encerclements successifs. Ecrivant après la guerre, comme beaucoup d'auteurs Soviétiques qui se sont vantés, individuellement d'avoir battu Heinz Guderian le Père de la Blitzkrieg. Guderian a probablement été battu par son propre égoïsme mais peu d'individus dans sa position au 18 Novembre pouvaient espérer réussir. Pour ces ennuis, Guderian a été saqué par Hitler le 23 Décembre et n'a jamais repris le commandement sur le terrain.

18.3 Scénario 3 : Typhon Reprend

Ce scénario relie les scénarios 1 et 2 en un seul scénario. Nos testeurs recommandent ce scénario pour le jeu en équipe car ils ont trouvé que le front se divise exactement comme dans les scénarios 1 et 2.

18.3.1 Durée du Scénario : Il y a douze tours de jeu. Commencez au TJ 24 et terminez au TJ 35. Il Gèle automatiquement lors des deux premiers tours de jeu.

18.3.2 Zone de Jeu du Scénario : Utilisez la carte M complète.

18.3.3 Placement : Placez toutes les unités comme indiqué sur les Feuilles de Placement des scénarios 1 et 2. Le joueur Soviétique se place en premier.

- Combinez le nombre et le placement des marqueurs comme indiqué dans les règles 18.1.3 et 18.2.3, et additionnez toutes les Limitations Spéciales et les capacités comme indiqué en 18.1.4 et 18.2.4. Les restrictions de Préparation Aérienne de 18.1.5 s'appliquent également.
- Les deux joueurs reçoivent tous les Points de Ravitaillement qu'ils devraient avoir pour les scénarios 1 et 2 (5 ou 7, selon la météo).

18.3.4 Renforts / Remplacements

- Les renforts de l'Axe et Soviétiques entrent en jeu aux comme indiqué dans les instructions du scénario auquel appartient le renfort.
- Ignorez l'abandon Soviétique du TJ 29. En fait, ces unités ont été déplacées lors de la campagne historique de la zone du scénario 2 à la zone du scénario 1.
- La Garnison de Moscou, indiquée pour le scénario 3 (et pas pour le 1 ni le 2), est utilisée dans ce scénario. Ajoutez le renfort de garnison au TJ 31 comme indiqué dans le scénario 1.
- Il n'y a pas de remplacements.

18.3.5 Opérations Limitées : Aucun mouvement, combat, ou opération aérienne n'est autorisé jusqu'au TJ 25 pour les unités provenant du scénario 2.

18.3.6 Conditions de Victoire :

- Le joueur de l'Axe gagne automatiquement et immédiatement si à la fin d'un tour de jeu une ou plusieurs de ses unités de combat occupe(nt) n'importe quel hex de Moscou.
- Le joueur de l'Axe gagne si à la fin du scénario il a gagné au moins quinze (15) Points de Victoire, comme indiqué en 18.1.7 et en 18.2.7. Des PV supplémentaires peuvent être gagnés selon l'entrée de groupes de Renforts spéciaux.
- Le joueur Soviétique gagne si il empêche le joueur de l'Axe de remplir ses conditions de victoire.

18.4 Scénario 4 : La Panzerarmee de Guderian

Introduction

A peine après avoir terminé les opérations contre les forces Soviétiques piégées dans l'encerclement de Kiev, le Commandant du 2^e Groupe de Panzer Heinz Guderian dut redéployer ses forces au nord pour participer à Typhon. Il n'y avait pratiquement pas le temps nécessaire pour remettre en état la division de Panzer. Tout le monde a été affecté, certains fonctionnant à moins de la moitié de leur capacité. En dépit du besoin de repos, Guderian demanda et reçut la permission de commencer sa phase d'opérations deux jours plus tôt, le 30 Septembre, en disant avoir besoin de couvrir une plus grande distance. Ce changement dans le calendrier et dans la direction à porté ses fruits. La 13^e Armée Soviétique, qui devait supporter l'attaque du 2^e Groupe de Panzer, était désorganisée et mal préparée à la défense et n'avait même pas l'avantage d'un bon terrain défensif. Les inquiétudes principales de Guderian étaient la distance de l'objectif et de savoir s'ils seraient correctement ravitaillés. La période de l'année avancée avec la pluie et le froid devaient bientôt apporter leur lot de difficultés.

Le 2^e Groupe de Panzer a réussi une percée avec de légères pertes lors du premier jour de l'offensive et était à Svesk le 1^{er} Octobre avec une route dégagée jusqu'à Orel. Les routes étaient mauvaises, mais le temps était clair, donc les Panzers avançaient rapidement et Orel est tombée le 3 avec pratiquement pas d'opposition. Pendant ce temps, les 17 et 18^e Panzer Divisions

firent un virage à droite et se dirigèrent à l'est à travers Karachev sur la route principale jusqu'à Bryansk. Là, elles prirent le pont et la ville par un coup de main le 6 Octobre. Les forces Soviétiques du front de Bryansk étaient en plein désarroi car elles étaient séparées en trois poches principales : une poche mineure près de Svesk contenant les survivants de la 13^e Armée, une grande poche à Trubchevsk avec une partie de la 13^e Armée et toute la 3^e Armée, et une poche très poreuse au nord de Bryansk, contenant la 50^e Armée, qui a été créée par l'avance de la 2^e Armée Allemande. Il restait peu de Soviétiques en dehors, mais la réduction de ces poches a bloqué les trois quarts des forces et du ravitaillement du 2^e Groupe de Panzer (ayant été redésignée comme la 2^e Armée de Panzer le 6 Octobre). La 13^e Armée Soviétique était assez désorganisée dans cette poche, mais a réussi à faire sortir ses principaux éléments par le sud. La 50^e Armée dans la poche nord tenait toujours un corridor ouvert vers l'est par lequel la majorité de l'armée s'est enfuie pour se reformer au bord de la Rivière Oka, certaines unités ayant même réussi à sauver presque toute leur artillerie. Néanmoins, les Allemands firent environ 50000 prisonniers dans la 50^e Armée. C'était la poche de Trubchevsk la plus têtue. Là, les bois fournissaient une puissante couverture naturelle qui permit la fuite de beaucoup d'individus, mais empêchait le mouvement des formations. Les forces encerclées ont tenté une sortie le 9 Octobre mais se sont heurtées au blocus Allemand. Les dernières unités encore organisées dans la poche se sont rendues le 20 Octobre.

En même temps à Orel, la 3^e et 4^e Divisions de Panzers reçurent l'ordre d'avancer sur Tula en passant par Mtensk. Une telle avance posait un dilemme. Il n'y avait pas de ravitaillement à Orel pour soutenir une avance, et attendre signifiait que les Soviétiques auraient le temps de préparer Tula et ses environs pour une défense encore plus puissante. D'autre part, peut être que les Soviétiques n'avaient pas de réserves. La réponse fut de ravitailler par les airs et de continuer d'avancer immédiatement. Malheureusement pour les Allemands, cette solution a échoué. A cause d'un grave manque de fuel, l'avance s'est déroulée sur une seule route. Même si ils avaient été capables de se déplacer hors de la route, la pluie qui a commencé à tomber dans la nuit du 6 au 7 Octobre a rendu le mouvement hors route

quasiment impossible. De plus, les Soviétiques ont finalement trouvé le type de troupes qui devait rester et combattre. La STAVKA s'est réveillée suffisamment tôt face au danger posé par l'avance de Guderian et a réagi par un corps de la Garde complet renforcés par des parachutistes et deux brigades de chars, bien armées avec les derniers modèles de chars. Ces forces sont arrivées fragmentées donc les Allemands ont pu encore progresser, et la 11è à pris Mtensk, mais l'avance s'est arrêtée là car les Chars Soviétiques ont prélevé un lourd tribut dans les chars Allemands de la 4è Division de Panzers. Lorsque le temps s'est gâté, Guderian a choisi de rester sur la ligne de la Rivière Susha et ne fit que des attaques limitées jusqu'à ce que suffisamment de ravitaillement soit accumulé et que les problèmes de commandement soient résolus lorsque l'infanterie de la 2è a été transférée au sud est.

18.4.1 Durée du Scénario : Il y a douze tours de jeux. Commencez au TJ1 et terminez au TJ 12. Le temps est Sec lors des deux premiers tours de jeux (pas de tempête).

18.4.2 Zone de Jeu du Scénario : N'utilisez que la carte P, *en excluant* la portion au nord de l'autoroute Moscou-Warsaw, spécifiquement : incluez dans le jeu les hexs de route principale de P1008 à P1306 et excluez du jeu les hexs de P1305 à P2201.

18.4.3 Placement : Les joueurs doivent se référer à leur Feuille de Placement respective du scénario 4. Le joueur Soviétique se place en premier. Informations de placement supplémentaires (tous sur la carte P) :

- a. **Marqueurs de Tête de Voie de l'Axe :** Placez-en un dans les hexs 1306, 1809, et 2533.
- b. **Marqueurs de Voie Coupée :** Placez-en un dans les hexs 1406, 1019, 1023, et 4034.
- c. **Fortins de l'Axe :** Le joueur de l'Axe ne peut pas construire de fortins.
- d. **Fortins Soviétiques :** Placez vingt (20) fortins dans les hexs suivants :

2107	2109	2110	2111
2112	2113	2214	2215
2216	2217	2118	2120
2122	2123	2124	2125
2226	3728	3831	3833

Aucun hex de ligne fortifiée n'est détruit. Le Soviétique peut construire des fortins, voir la Table de Remplacement Soviétique.

- e. **Marqueurs de Pertes de Pas de l'Axe :** Placez un marqueur sur quatre (4) unités ; voir la Feuille de Placement pour les unités spécifiques.
- f. **Marqueurs de Pertes de Pas Soviétique :** aucun
- g. **Pions de Ravitaillement Disponibles :** sept (7) pour l'Axe (deux(2) 0-0-8 au début en P2432 ; six (6) pour le Soviétique (3x0-0-4 et 3x0-0-8) ; un (1) 0-0-4 au début en P2813 (Bryansk).
- h. **Pions de Régiment de Substitution de l'Axe :** six (6).
- i. **Réserves de Renforts Blindés et Spéciales :** Le joueur Soviétique à dix (10) groupes disponibles ; voir la Feuille de Placement.

18.4.4 Limitations Spéciales :

- a. **Capacité Ferroviaire de l'Axe :** six (6) points d'empilement par tour.
- b. **Capacité Ferroviaire Soviétique :** six (6) points d'empilement par tour.
- c. **Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe :** six (6) points par tour.
- d. **Transport Aérien de l'Axe :** deux (2) missions pour la partie.
- e. **Transport Aérien Soviétique :** deux (2) mission pour la partie.
- f. **Sources de Ravitaillement de l'Axe :** n'importe quel hex de route principale ou de voie ferrée non coupée sur le bord ouest de la carte P ; et l'hex P4034 (Lgov) à partir du TJ 10 ; et les hexs de voie ferrée P2333 et P2434.

g. **Points de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe :** Deux (2) points de Ravitaillement d'Attaque sont disponibles au début ; un nombre de points variables est disponible à chaque tour de jeu comme indiqué par la Table de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe. Placez les *sur n'importe quel* hex du bord ouest.

h. **Sources de Ravitaillement Soviétiques :** N'importe quelle route principale ou voie ferrée du bord est

de la carte P ou sur des bords sud (voir 6.2.1) ou nord (voir 18.4.6) autorisés de la carte P.

- i. **Points de Ravitaillement d'Attaque Soviétiques :** Un (1) point de Ravitaillement d'Attaque disponible au départ ; deux (2) points ensuite par tour de jeu ; placez les Pions de Renforts dans n'importe quelle Source de Ravitaillement ou dans n'importe quelle ville amie en ravitaillement général.

18.4.5 Renforts / Remplacements

- a. Les Pions de Ravitaillement Soviétiques et certains renforts peuvent arriver par le bord nord de la carte P. Ceci est restreint seulement aux hexs allant de P4401 à P7001 (inclus) et n'est utilisé que pour ce scénario. Les renforts avec le code « e », du bord est, peuvent arriver par le bord nord si le joueur Soviétique le désire.
- b. Les deux brigades Soviétiques « Abn » ne peuvent entrer en jeu dans ce scénario que par Transport Aérien.
- c. Utilisez uniquement la Table de Remplacement conçue pour ce scénario. Aucun remplacement n'est reçu au TJ 1, quel que soit le résultat du dé, mais tous les autres résultats s'appliquent.

18.4.6 Opérations Limitées

- a. Seules les unités de l'Axe placées au sud de l'hex P1921 au départ peuvent attaquer au TJ 1. Toutes les unités peuvent attaquer à partir du TJ 2.
- b. **Préparation Aérienne :** Pas de résolution de Préparation Aérienne pour les deux camps au TJ 1. Commencez la résolution à partir du TJ 2.

18.4.7 Toutes les fortifications Soviétiques *au départ* (fortins et lignes fortifiées) sont des localisations de garnisons. Les fortins que le joueur Soviétique construit ensuite ne sont *pas* des localisations de garnison. Les unités dans ces localisations de garnison peuvent être relâchées, un hex à la fois, selon les conditions de 13.6.2. Toutes ces unités sont relâchées, quelles que soient les circonstances, à partir du TJ 4 et les obligations de garnisons cessent. Toutes les autres unités Soviétiques non motorisées qui sont déplacées dans ces localisations lors d'une Phase de

Mouvement amie font immédiatement partie de la garnison et sont soumises à la procédure de relâchement. Les unités peuvent, par contre être déplacées par voie ferrée à travers les fortifications, ou même retraire suite à un combat sans ensuite faire partie de la garnison.

18.4.8 Conditions de Victoire :

Ne comptez pas les pertes de pas pour déterminer la Victoire. Des PV sont gagnés pour le contrôles des localisations suivantes :

- 1 PV : Belev (4305)
Livny (6120)
Ordshonkidzegrad (2813)
Trubchensk (2424)
Yelets (6917)
- 2 PV : Bryansk (2814)
Mtensk (4911)
Orel (4515)
- 3 PV : Kursk (4932)
- 5 PV : Chern (5108)

Des PV supplémentaires peuvent être gagnés selon l'entrée des Renforts Spéciaux Soviétiques.

Niveau de Victoire Nombre de PV

Axe, Opérationnelle	18 ou plus
Axe, Marginale	11 – 17
Soviétique, Marginale	7 – 10
Soviétique, Opérationnelle	6 ou moins

Epilogue

Les Soviétiques se sont profondément enterrés le long de la Suba, mais, avec une brève période de beau temps, la 2è Armée de Panzers reprit l'offensive le 23 et pénétra dans Chern le 24. Les Panzers ont continué, espérant prendre Tula par un coup de main le 29, mais ceci à lamentablement échoué avec de grandes pertes en blindés. Guderian ne devait jamais prendre Tula. Ces unités prirent Belev (le 19, contre une opposition légère), Bryansk, Mtsensk, Ordshonkidzegrad, Orel, et Trub chevsk. Kursk ne devait pas tomber avant Novembre. Ce qui représente 9 PV pour ce scénario plus un autre PV pour les chars amenés par les Soviétiques, mais il manquait toujours un PV à l'Axe pour une petite Victoire Marginale. Le front Soviétique de Bryansk, qui totalisait 240000 hommes au 30 Septembre, à subit une catastrophe, mais à

rapidement récupéré et empêché les Allemands d'atteindre leur but stratégique qui pouvait compromettre la sécurité de Moscou.

19.0 Scénario 5 – Le Jeu de Campagne : Opération Typhon, Campagne pour Moscou

19.1 Introduction

En Septembre 1941, la puissance de Staline pouvait facilement être perçue comme déclinant. Il a été surpris par l'invasion Allemande, ses armées ont très mal agi et ont subit énormément de pertes, et le 25 Septembre les dernières unités de Kiev se sont rendues. Kiev fut le plus grand encerclement de la guerre, surpassant même en importance Tannenburg lors de la Première Guerre Mondiale. Maintenant, les troupes Allemandes se trouvent dans la région de Smolensk, à 300 kilomètres du Kremlin. On pouvait fermement faire reposer ce désastre sur les épaules de Staline. Un coup de plus pour son prestige, comme la capture de Moscou aurait pu détruire son régime et peut être fait sortir la Russie de la guerre. Les dernières réserves armées des Soviétiques devaient se trouver aux abords de Moscou, c'est du moins ce qu'on entendait à Berlin.

*La planification Allemande commença assez tôt et vit sa première réalisation avec la directive 33 d'Hitler, donnée le 6 Septembre. Avec pour nom de code **Typhon**, l'offensive envisageait un double encerclement. Les 2è et 4è Groupes de Panzers devaient former respectivement la pince nord et sud qui devaient se rencontrer à Vyazma pour piéger cinq ou peut être six armées Soviétiques du front de l'Ouest et de Réserve. Pendant ce temps, le 2è Groupe de Panzers qui n'avait pas le temps d'aller plus au nord, devait néanmoins frapper Bryansk et Sukhinichi. Ces forces devaient se rejoindre à Kaluga pour piéger les trois armées du Front Soviétique de Bryansk. Une fois ces encerclements réalisés, il était supposé que les forces motorisées devaient poursuivre leurs nouveaux objectifs à l'est de Moscou pendant que Moscou elle même tombait aux mains de l'infanterie. On peut se demander comment les planificateurs Allemands à Berlin pensaient s'en sortir avec une nouvelle campagne d'une telle ampleur si tard dans l'année. La réponse réside peut être dans l'arrogance de la victoire stimulée par deux ans de guerre et par la croyance que les Soviétiques étaient*

certainement au bout de leurs ressources.

Alors que le 2è Groupe de Panzers commençait deux jours plus tôt au sud, les 3è et 4è Groupes de Panzers agirent comme prévu le 2 Octobre. Réglés comme une horloge, les deux bras de la pince se sont rencontrés à Vyazma le 7 Octobre, en prenant les défenseurs Soviétiques par surprise autant stratégique que tactique. La contre attaque des blindés Soviétiques ne donna rien ; notamment près de Kholm sur le Dnepr (hex 3236) où plus de 100 chars ont échoué contre une tête de pont Allemande. Pour les Allemands, la difficulté majeure pour traverser le Dnepr était le manque de ravitaillement. Cela causa un jour de retard. Mais un tel retard ne pouvait pas sauver cette force Soviétique car ils étaient persuadés que la vraie attaque Allemande viendrait de l'autoroute. Le résultat fut appelé la poche de Vyazma. Pendant une semaine elle réussit à tenir et essaya de percer vers l'est. Mais tout le commandement et l'organisation se sont effondrés le 17 Octobre quand les dernières troupes organisées ont abandonné. Aucune aide ne pouvait venir de l'est. Ajouté au divers encerclements du front de Bryansk, les Allemands totalisaient environ 653000 prisonniers et une grande quantité d'équipement. Le Groupe d'Armée Centre avait obtenu une énorme victoire et pouvait se reposer sur ses lauriers jusqu'au printemps, mais il ne devait pas en être ainsi.

Berlin ordonna au Groupe d'Armée Centre de continuer son offensive sous la forme d'une « poursuite implacable » mais les troupes se sont retrouvées bloquées dans la boue pratiquement depuis le début. Avec le retard causé par la pluie, le Haut Commandement Soviétique s'est dépêché de former une défense basée sur la Ligne « Mozhaisk », une ligne de casemates et de retranchements commencée en Août. Derrière elle, de nouvelles lignes ont été construites en ceintures concentriques autour de Moscou. Pour ça, des unités formées rapidement et des unités venant d'extrême orient ont été envoyées. Moscou elle même se préparait à la guerre totale en mobilisant un grand nombre d'unités de milice de travailleurs, y compris des brigades de construction féminines, et en évacuant plus d'un million d'habitants vers l'est. Pour engager cette défense, un corps de Panzers Allemands batailla à travers Maloyaroslavets pour se retrouver pris dans les défenses de Naro-Fominsk. Un

autre corps de Panzers s'est battu en duel contre les « sibériens » et les chars T34 à Borodino (voir le Scénario d'Apprentissage). La 3^e Armée de Panzers entière a d'abord été dirigée vers Rhev, puis Kalinin lorsqu'un trou s'est formé dans les lignes Soviétiques. Dans leur sillage, l'infanterie suivait du mieux qu'elle pouvait. Tout devait s'arrêter le 30 Octobre lorsque le système de ravitaillement Allemand s'est effondré.

19.2 Informations de Placement

19.2.1 Durée du Scénario : Il y a quarante trois tours de jeu. Commencez au TJ 1 et terminez au TJ 43. Le temps est Sec lors des deux premiers tours de jeu (pas de tempête).

19.2.2 Zone de Jeu du Scénario : Utilisez les trois cartes.

19.2.3 Placement

Note : Il y a après tout, des Feuilles de Placement pour ce scénario. Nous avons décidé, après avoir envoyé les règles à l'imprimerie, d'inclure des Feuilles de Placement pour le scénario 5, bien que les pions aient leur hex de placement. J'essayai de m'imaginer quelqu'un à qui il manquait quelques pions essayer de savoir lesquels sans feuille de scénario pour vérifier. Quoi qu'il en soit, si vous préférez le placement à partir des feuilles ou des pions, vous avez les deux.

Toutes les unités pour ce scénario ont un code de placement imprimé sur leur pion, qui est soit un numéro d'hex (pour les unités commençant le jeu sur la carte), ou un Code de Renfort.

Exemple : La deuxième Division de Fusilier Soviétique est placée au début dans l'hex N3340.

Les joueurs doivent se référer à leur Feuille de Placement respective du scénario 5. Le joueur Soviétique se place en premier. Informations de placement supplémentaires :

- a. **Marqueurs de Tête de Voie de l'Axe :** placez les trois du scénario 4 plus un dans les hexs N1504, N1424, N2345, et N2648.
- b. **Marqueurs de Voie Coupée :** Placez les quatre du scénario 4 plus un en N1027 pour un total de cinq (5).
- c. **fortins de l'Axe :** Placez-en trois (3) ; dans les hexs N1403, N1604, et

N2310. Le joueur de l'Axe peut construire des fortins seulement selon certains Plans de Victoire (voir 17.3).

d. **Fortins Soviétiques :** Placez-en vingt-quatre (24), incluant les 20 du scénario 4 et un dans les hexs N2535, N3051, N3512, et P1803. Aucune ligne fortifiée Soviétique n'est détruite. Le joueur Soviétique peut construire des fortins. Consultez la Table de Remplacement Soviétique.

e. **Marqueurs de Pertes de Pas de l'Axe :** placez-en un total de seize (16), incluant ceux indiqués dans le scénario 4, et comme indiquée sur la Feuille de Placement du scénario 5.

f. **Marqueurs de Pertes de Pas Soviétiques :** Placez-en trois (3) comme indiqué sur la Feuille de Placement du scénario 5.

g. **Pions de Ravitaillement Disponibles :** Quinze (15) pour le joueur de l'Axe. Douze (12) pour le Soviétique. Les deux joueurs reçoivent les Pions de Ravitaillement du départ comme indiqué dans le scénario 4, plus :

1. Le Soviétique reçoit un 0-0-4 supplémentaire en N4040.
2. L'Axe ne reçoit pas de Pions de Ravitaillement supplémentaires.

h. **Pions Régiment de Substitution de l'Axe :** quinze (15) disponibles.

i. **Réserves de Renforts Spéciales et Blindées :** Le joueur Soviétique à trente (30) groupes disponibles ; le joueur de l'Axe a sept (7) groupes de renforts disponibles ; voir les Feuilles de Placement.

19.2.4 Limitations spéciales :

- a. **Capacité Ferroviaire de l'Axe :** Six (6) points d'empilement par tour ; réduits à trois (3) points d'empilement par tour lors d'un tour de Neige ou Arctique.
- b. **Capacité Ferroviaire Soviétique :** Un total de vingt et un (21) points d'empilement par tour ; six (6) pour chaque unité qui commence leur mouvement ferroviaire sur les cartes N et P et neuf (9) (grâce au réseau ferroviaire de Moscou) pour les unités commençant sur la carte M. La capacité Soviétique n'est pas réduite lors des tours de Neige ou Arctique.

c. **Points de Conversion Ferroviaire de l'Axe :** Douze (12) points par tour. Les unités commençant sur une carte peuvent se déplacer sur n'importe quelle carte.

d. **Transport Aérien :** Tours autorisés :

tours	2-16	17-31	32-43
Missions de l'Axe	3	2	1
Missions Soviétique	3	1	2

Note : Les nombres ci-dessus représentent le nombre *total* de missions qui peut être fait dans l'étendue des tours de jeu indiqués, *et non* le nombre de missions par tour.

Les missions ne peuvent pas être accumulées d'une période à une autre.

e. **Sources de Ravitaillement :** Voir 6.2 pour les deux camps. L'hex N1016 est aussi disponible pour l'Axe.

f. **Points de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe :** voir le Tableau de Ravitaillement d'Attaque de l'Axe. Les pions de ravitaillement peuvent être placés sur n'importe quel hex du bord ouest.

g. **Points de ravitaillement Soviétiques :** toujours deux par tour de jeu plus un pour Moscou (voir 6.5.1) plus un lors d'un tour de Neige ou Arctique.

19.2.5 Renforts / Remplacements

a. Les renforts des deux camps entrent dans les localisations indiquées sur leurs pions où sur les Feuilles de Placement. Notez que toutes les unités arrivant en renfort ont un code de renfort, toujours un numéro de tour suivi d'un code d'entrée.

Exemple : La 12^e Division de Fusilier Soviétique entre au TJ 19 par le bord est.

Notez que les placements et renforts trouvés dans le scénario 4 sont inclus dans ce scénario.

- b. Excluez les réserves de Renforts Spéciales et Blindées du scénario 4 (elles sont presque toutes répétées dans ce scénario) ainsi que les unités aériennes de « Moscou ».
- c. Pour le TJ 1 (uniquement), utilisez la Table de Remplacement Soviétique. Aucun remplacement n'est reçu lors

du TJ 1, quel que soit le résultat du dé, mais tout autre résultat s'applique. Pour les tours de jeu futurs, utilisez la Table de Remplacement Soviétique du scénario 5.

- d. Le joueur de l'Axe reçoit ses remplacements uniquement par ce qui est indiqué sur sa Feuille de Placement su scénario 5.

19.2.6 Opérations Limitées :

- a. En plus de toutes les restrictions de 18.4.6 du scénario 4, aucune unité de l'Axe ou Soviétique au nord de la zone de jeu du scénario 4 ne peut se déplacer au TJ 1, sauf les renforts ou les unités entrant sur la carte M ou P. Toutes les unités peuvent bouger normalement à partir du TJ 2. Les fortins peuvent être placés (et terminés si ils sont placés dans un hex contenant une unité du génie Soviétique) et les unités de ravitaillement peuvent entrer sur la carte en utilisant le mouvement routier ou ferroviaire. Les unités de ravitaillement Soviétiques peuvent être placées dans les villes ou villes majeures de la carte.
- b. Lors du TJ 1, les deux camps utilisent les unités aériennes données dans le scénario 4, et ne déterminent pas la Préparation Aérienne. Toutes les unités aériennes deviennent utilisables pour les deux camps à partir du TJ2, procédez à la Préparation Aérienne.
- c. Les règles de 18.4.7 (garnisons des fortifications Soviétiques) s'appliquent aux trois cartes utilisées dans ce scénario.

19.3 Unités Spéciales

19.3.1 Au TJ 23 la Division Moscou 2 est retirée et remplacée par n'importe quelle division de type infanterie de force 2-4-4 de la Zone Cadre ou Éliminée. Ceci n'est fait qu'une seule fois. L'unité Moscou 2 ne peut pas retourner en jeu. Si elle a déjà été relâchée de sa garnison ou été réduite en combat, remplacez l'unité dans sa localisation actuelle et à son niveau de force actuel.

19.3.2 Unités de Réserve Soviétique : Pendant les jours de crise de la défense de Moscou, même les formations en entraînement furent mobilisées, même si c'était seulement temporaire. Il y a huit unités Soviétiques avec « Réserve »

imprimé sur leur pion. Chaque pas de ces unités peut éventuellement être converti en point de remplacement d'infanterie.

- a. **Procédure :** Pendant la Phase de Mouvement Soviétique, le joueur Soviétique retire (ou réduit d'un pas) les unités qu'il désire. Chaque pas ainsi retiré augmente les points de remplacement d'infanterie Soviétique
- b. Chaque pas d'infanterie de Réserve retiré doit être en ravitaillement général, dans une ville ou une ville majeure, et être capable de tracer une LDC de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement amie.
- c. Les unités de Réserve peuvent être reconstruites par la procédure de remplacement régulière.

19.4 Moscou Panique :

Lorsque ce résultat se produit sur la Table de Remplacement Soviétique, le joueur Soviétique doit déplacer à Moscou (n'importe quel hex) au moins quatre (4) points d'empilement d'unités qui ne font pas partie de la Garnison de Moscou. Ces unités doivent rester pendant ce tour de jeu et le suivant ; si une Moscou Panique à nouveau lors du tour de jeu suivant, quatre points d'empilement supplémentaires doivent être déplacés à Moscou (un maximum de 8 points d'empilement peut être affecté). La Panique de Moscou est annulée si une unité de combat terrestre de l'Axe se trouve dans un hex de Moscou ou un hex adjacent. La Panique de Moscou ne peut se produire que pendant les TJ 6 à 19, mais peut se produire pour le restant de la partie en plus des Attaques Obligatoires si la Parade de la Place Rouge n'est pas tenue (voir 19.5.1). A chaque fois que les unités nécessaires ne sont pas déplacées jusqu'à Moscou, le joueur de l'Axe gagne un Point de Victoire.

19.5 Activités Rapportant des Points de Victoire

19.5.1 Parade de la Place Rouge : La célébration de la Révolution d'Octobre du 7 Novembre représentait une réaffirmation annuelle de la force et de la puissance du régime Communiste. Une annulation pourrait se montrer désastreuse. En fait, il y avait des Places Rouges et des parades du 7 Novembre dans pratiquement toutes les villes Soviétiques mais celle de Moscou était celle qui comptait le plus.

Au TJ 20 le joueur Soviétique doit placer une unité d'infanterie et une unité de blindés quelles qu'elles soient dans l'hex M3029 ; mais aucune ne peut faire partie de la Garnison de Moscou. De plus, le Corps de Défense Aérienne de Moscou n'est pas disponible pour être utilisé au-delà des 10 hexs de Moscou pour ce tour de jeu. En plus, une ou plusieurs unités aériennes, actuellement dans la Zone Prête (elles y restent) ne peuvent pas être utilisées lors de ce tour. La Parade est annulée (sans effets supplémentaires) seulement si une unité de combat terrestre de l'Axe est dans un hex de Moscou ou un hex adjacent. Si la Parade n'est pas tenue le joueur de l'Axe gagne un PV (permanent) et la Panique de Moscou (voir 14.3.2) est possible jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à ce qu'une unité de combat terrestre de l'Axe se trouve sur un hex de Moscou ou un hex adjacent.

19.5.2 Offensive de la 16^e Armée de l'Axe : La 16^e Armée fait partie du Groupe d'Armée Nord et ne faisait techniquement pas partie de l'Opération Typhon. Bien qu'Hitler ait ordonné de traverser la Rivière Volkhov pour couper les lignes de ravitaillement Soviétiques soutenant Leningrad. Cette portion de la 16^e Armée au sud du lac Ilmen (sur la carte) devait aider à l'offensive en poussant au nord en contournant le Lac Ilmen par la barge est. Par contre, aucun ravitaillement n'était accumulé, donc cette offensive ne fut jamais faite.

Pendant les TJ 9 à 16 (inclus) le joueur de l'Axe gagne des PV selon certains Plans de Victoire si il fait sortir de la carte entre les hexs N1401 – N2201 compris, au moins cinq (5) pas d'unités de combat terrestre. Les unités sorties ne peuvent pas revenir en jeu mais ne sont pas éliminées (elles rejoignent les Allemands au nord).

19.5.3 Offensive de l'Axe sur Voronezh : Lorsque les Panzers de Guderian fonçaient à l'est puis au nord vers Tula, ils exposaient un très long flanc droit. Dans ce grand vide, la 2^e Armée puis le 47^e Corps de Panzers suivirent avec pour but la prise de Voronezh, une ville sur la Rivière Don (juste en dehors de la carte). C'était un objectif qui avait peu de rapport avec l'offensive de Moscou.

Pendant les TJ 22 à 30, le joueur de l'Axe gagne des PV sous le Plan Hitler (uniquement) si il prend l'hex P7031 et fait sortir de la carte par cet localisation au moins neuf pas d'unités de combat

terrestre. Les unités sorties ne peuvent pas revenir en jeu mais ne sont pas éliminées.

19.5.4 Bombardement de Moscou :

Hitler avait précédemment ordonné que Leningrad serait encerclée et réduite en ruines par bombardement et il était question d'ordonner le même destin pour Moscou. Moscou, la capitale Soviétique, avec plus de 4 millions d'habitants, présentait une vaste et très politique cible et était certainement une cible facile que les pilotes et les tireurs pouvaient difficilement rater. L'expérience prouva que c'était une cible très difficile.

- a. Tant qu'il n'y a pas d'unités de combat terrestre dans un hex de Moscou, le joueur de l'Axe à la choix de bombarder Moscou. Il a deux façon de le faire : soit par bombardement Aérien, soit par bombardement d'Artillerie.
- b. **Bombardement Aérien :** Depuis fin Juillet la Luftwaffe lançait des raids aériens sur Moscou. Aucun n'obtint beaucoup d'effet, en majeure partie à cause des défenses considérables de Moscou. Pendant la période de « Typhon », les raids aériens n'étaient guerre plus que des raids de nuisance menés par un petit nombre d'avions. Les bombardiers restants, diminués par les demandes de la campagne à l'est, étaient requis pour le soutien au sol ; bien qu'ils auraient pu lancer un grand bombardement.
 1. Le joueur Allemands peut faire un Bombardement Aérien de Moscou une fois par tour de jeu.
 2. Pour faire un Bombardement Aérien de Moscou, le joueur de l'Axe annonce son intention, puis place ses missions aérienne sur n'importe quel hex ou combinaison d'hex de Moscou. Chaque mission peut cibler un seul hex de Moscou (pas plus de trois unités aériennes par hex). Il ne peut pas y avoir plus d'une mission par hex de Moscou.
 3. Le joueur Soviétique peut allouer des chasseurs pour s'opposer aux missions (de la même façon que pour les missions d'Interdiction). Le Combat Aérien (s'il y en a) et le Tir AA sont ensuite résolus normalement.

4. Si, après tous les Combats Aériens et Tirs AA, il reste des *Bombardiers* de l'Axe avec un total d'au moins quatre points de SAR (c'est un total pour tous les hexs, pas par mission), le joueur de l'Axe peut faire *un* jet sur la Table de Bombardement de Moscou. Ensuite, toutes les unités aériennes de l'Axe en bombardement retourne dans la Zone Mission Accomplie de la Feuille d'Opérations Aériennes.

c. Bombardement d'Artillerie :

L'offensive Allemande emmena avec elle peu de canons capables de bombardement à longue distance ; principalement des *Morsers* 210mm. Les véritables armes de siège, comme le *Morsers* 305mm, étaient à ce moment déployées à Leningrad et Sevastopol, mais peu d'entre elles étaient disponibles. Toutes étaient difficiles à déplacer, elles étaient conçues pour une guerre statique, et n'étaient pas très précises, mais Moscou était une grande ville. Le joueur de l'Axe peut déclarer un bombardement d'artillerie à chaque tour de jeu où il a une unité d'artillerie « siège » ou des unités d'artillerie « Harko » à portée de l'hex M3029 de Moscou (le Kremlin). Les unités d'artillerie désignées doivent être en ravitaillement général et ne peuvent pas faire d'autres attaques pendant ce tour de jeu.

d. Pour chaque bombardement d'artillerie, un Point de Ravitaillement doit être dépensé. Le Point de Ravitaillement doit être à portée de ravitaillement de toutes les unités d'artilleries affectées au bombardement.

e. Utilisez la Table de Bombardement de Moscou pour résoudre le bombardement. Résolvez la bombardement (pour chaque unité) pendant la Phase de Combat de l'Axe. Appliquez les résultats pendant le segment stratégique du tour suivant concernant les pertes Soviétiques de points de remplacement (de tout type) ou de Points de Ravitaillement. Le point de victoire est gagné immédiatement, et ce, quel que soit le Plan de Victoire.

19.6 Conditions de Victoire

Le joueur de l'Axe gagne en marquant au moins 30 PV (voir 17.0). Le joueur Soviétique gagne si le joueur de l'Axe

gagne moins de 30 PV. Les niveaux de victoires sont les suivants :

Niveau de Victoire nombre de PV

Niveau de Victoire	nombre de PV
Axe, décisive	52 ou plus
Axe, opérationnelle	43 – 51
Axe, marginale	30 – 42
Soviétique, marginale	20 – 29
Soviétique, opérationnelle	13-19

Soviétique, décisive 12 ou moins
Le calcul des PV dépend du Plan de Victoire qui s'applique (voir le Tableau de Points de Victoire) à la fin de la partie *et* des PV qui peuvent être gagnés ou perdus selon certains événements et choix, comme expliqué ci-dessous :

- a. Sous trois des Plans de Victoire, certains pas de pertes au combat sont comptés (voir 17.2.2).
- b. L'échec à faire abandonner des unités (voir 14.2.3) signifie un gain de PV (pour les unités Soviétiques) ou une perte (pour les unités de l'Axe), quel que soit le Plan de Victoire Appliqué.
- c. La plupart des groupes pris par le joueur Soviétique dans ses Réserves de Renforts Spéciales et Blindées ont un coût en PV, qui est ajouté au total de l'Axe.
- d. Les groupes que le joueur de l'Axe tire de ses Réserves de Renforts Spéciales ont un coût en PV. Ils sont soustraits du total. Le coût en PV de certains groupes varie selon le Plan de Victoire qui s'applique à la fin de la partie. Voir 17.3.
- e. Le joueur de l'Axe peut gagner des PV si le joueur Soviétique ne réussit pas à faire ses Attaques Obligatoires (voir 16.1) ou la Parade de la Place Rouge (voir 19.5.1).
- f. Le joueur de l'Axe peut gagner des PV selon certains Plans de Victoire si il fait l'offensive de la 16^e Armée (voir 19.5.2) ou l'offensive de Voronezh (voir 19.5.3), ou si il bombarde Moscou (voir 19.5.4).
- g. Le joueur de l'Axe perd 2 PV par hex de ville (une fois par hex, pas par occurrence) si le joueur Soviétique réussit à entrer dans les villes suivantes : Staraya-Russa, Roslav,

Smolensk qui sont sous le contrôle de l'Axe au début.

Epilogue

Typhon a recommencé le 15 novembre comme on l'a vu dans les scénarios 1 et 2, et comme précisé, n'a que peu progressé. L'armée Allemande, déjà épuisée, était maintenant vidée et mûre pour une contre offensive Soviétique. Ce jeu ne représente que la première partie, celle qui a pris le Haut Commandement Allemand au dépourvu.

Les Forces de l'Axe ont fait plus de capture pendant la ruée sur Moscou et avant la fin de cette partie de la campagne tenaient encore beaucoup de terrain, elles tenaient des localisations valant 5 PV selon le Plan Hitler (ou 14 si le Plan Compromis était resté appliqué) ; il n'y eu pas d'offensive de la 16è Armée ni d'offensive sur Voronezh mais aucune unités des Réserves de l'Axe qui coûtent des PV n'ont été amenée dans la bataille. Les Soviétiques firent toutes les attaques obligatoires, avec environ 12 PV de pertes pour l'Axe. En fait, l'Axe a obtenu 26 PV, pas suffisamment pour obtenir une Victoire Marginale, bien que c'est ce qu'ils auraient obtenu si le Plan Compromis était resté appliqué.

Post scriptum

Récemment, la victoire à Moscou est plus vue comme une victoire du peuple Russe, et plus largement comme du peuple de Moscou que comme une victoire Soviétique car le système Soviétique lui même créa cette crise. Le principal architecte de la victoire fut Georgi Zhukov et, ce n'est qu'après le renversement des Soviétiques haïs que sa statue fut érigée sur la Place Rouge, à l'opposé de la tombe de Lénine.

Exemples de Missions Aériennes

Par Gene Billingsley

Exemple 1 : Mission d'Interdiction

Pendant la Phase d'Interdiction de l'Axe, le joueur de l'Axe alloue une mission d'Interdiction dans l'hex P3425. Dans l'hex (qui est une intersection ferroviaire), il y a un QG ennemi. La mission d'Interdiction est composée de trois unités aériennes, un Bf-109 (chasseur 4-0) et deux Ju-87 (Bombardiers 1-2). Le joueur de l'Axe

place ses trois unités aériennes face cachée dans l'Hex de Mission P3425.

Le joueur Soviétique décide de s'opposer à la mission avec deux chasseurs, des MiG-3 (Chasseurs 2-0). Il les place face cachée en P3425. Comme les deux joueurs ont alloué leurs unités aériennes, il passent à la résolution du Combat Aérien.

Le joueur de l'Axe lance un dé et consulte la Table d'Initiative Aérienne. Le résultat de « 1 » indique « Initiative Tactique de l'Axe, Avantage Tactique Local ». Donc, le joueur de l'Axe peut choisir les engagements aériens (bien qu'ici ce soit assez élémentaire). Il alloue son Bf-109 contre un des MiG-3 et un de ses Ju-87 contre l'autre MiG-3.

Tous les chasseurs tirent simultanément en Combat Aérien. Les bombardiers ne tirent pas. Le joueur Soviétique tire sur le Ju-87 avec son MiG-3, dans la colonne « +1 » de la Table de Combat Aérien (VCA de 2 du MiG-3 moins la VCA de 1 du Ju-87). Il obtient un « 6 », donc Pas d'Effet contre le Ju-87.

Maintenant les deux joueurs tirent dans l'engagement Bf-109 contre MiG-3. Le 109 tire dans la colonne « +2 » (VCA de 4 moins la VCA du MiG-3 de 2), alors que le MiG-3 tire dans la colonne « -2 ». Le joueur de l'Axe obtient un « 5 » qui endommage le MiG-3. Le joueur Soviétique obtient un « 3 », qui ne donne rien contre le Bf-109. Le joueur Soviétique place son MiG-3 endommagé dans la Zone Endommagée.

Dans la plupart des cas, le Combat Aérien devrait être terminé. Par contre, comme le joueur de l'Axe a obtenu un « Avantage Tactique Local » sur la Table d'Initiative Aérienne, n'importe lequel de ses chasseurs non engagé peut maintenant choisir une nouvelle cible et tirer dessus à nouveau. Son Bf-109 est non engagé et tire sur le MiG-3 restant, encore sur la colonne « +2 » de la Table de Combat Aérien. Cette fois, le dé donne « 3 », ce qui détruit le MiG-3. Le joueur Soviétique n'est pas autorisé à tirer en retour, car seul le joueur avec l'Avantage Tactique Local reçoit un second tir (et encore, *seulement* si il a des chasseurs non engagés). Le joueur Soviétique place le MiG-3 dans la Zone Détruite.

Le Combat Aérien est maintenant terminé, donc le joueur de l'Axe place son Bf-109 dans la Zone Mission Accomplie. Les deux Ju-87 continuent la mission.

Maintenant le joueur Soviétique fait son tir AA. La seule unité terrestre dans l'hex de mission où dans les six hexs adjacents est le QG en P3425. Le QG est éligible pour le tir AA (voir 11.3.2), et donne un MJD de +1 pour chaque tir AA. (voir la Table de Tir AA). Chaque jet de dé sera aussi modifié par -1 car les unités aériennes sont des Ju-87. Les jets de dés sont « 8 » et « 5 » respectivement. Comme les MJD s'annulent, ces jets ne sont pas modifiés, et le premier fait abandonner le premier Ju-87, et le second jet n'a pas d'effet. Le joueur de l'Axe place un Ju-87 dans la Zone Mission Accomplie.

Le Ju-87 restant a survécu à tous les Combats Aériens et Tirs AA donc il réussit (automatiquement) sa mission. Le joueur de l'Axe place un marqueur « 2 Interdiction » (car le Ju-87 a une valeur de SAR de « 2 ») en P3425.

Le joueur de l'Axe place maintenant le Ju-87 restant dans la Zone Mission Accomplie. Le marqueur 2 Interdiction (et sa Zone d'Interdiction, dans les six hexs adjacents) aura les effets suivants jusqu'à la fin du tour (où le marqueur sera retiré).

1. Tous les mouvements ferroviaires à travers les hexs P3324, 3425 et 3525 coûteront 12 points de mouvement ferroviaire par hex.
2. Aucune unité ne sera capable d'utiliser le mouvement stratégique dans les hexs 3424, 3425, 3426 ou 3524.
3. Le QG en 3425 (ou tout autre QG qui entre dans la Zone d'Interdiction plus tard dans le tour – bien qu'un tel mouvement ne soit *pas* sage) aura sa Valeur de Commandement réduite de deux (-2), à moins et jusqu'à ce qu'il sorte de la Zone d'Interdiction.

Exemple 2 : Mission de SAR

Le joueur de l'Axe a déclaré un combat dans un hex contenant deux unités AA Soviétiques. Après l'allocation de l'artillerie, le joueur de l'Axe annonce qu'il fait une mission de SAR pour ce combat (le joueur attaquant déclare toujours ses missions en premier). Il place ensuite deux unités aériennes, un Bf-109 (4-0) et un Ju-87 (1-2) face cachée près de l'hex de mission (les règles disent « dans » l'hex de mission, mais vous pouvez les mettre n'importe où, pour des questions de clarté, tant que vous désignez le combat que vous

soutenez). Le joueur Soviétique déclare ensuite qu'il fait également une mission de SAR pour soutenir ce combat. Il alloue 2 MiG-3 (2-0) et un SB-2 (1-1), et déplace ses trois unités de la Zone Prête jusqu'à la carte.

Note : Les joueurs ne sont pas obligés d'allouer trois unités aériennes, mais trois est le maximum qui peut être alloué à chaque mission.

Comme les deux joueurs ont des unités aériennes en soutien, ils passent à la procédure de Combat Aérien, comme suit :

1. Le joueur de l'Axe vérifie l'Initiative Aérienne en lançant le dé et en consultant la Table d'Initiative Aérienne. Le dé donne « 6 », ce qui signifie « Pas de Combat Aérien ». Les deux joueurs ramènent immédiatement leurs chasseurs dans la Zone Mission Accomplie. Le reste de la procédure de Combat Aérien est passée.
2. Les bombardiers restants des deux joueurs doivent maintenant subir le tir AA, car les deux joueurs ont des unités *qualifiées* dans l'Hex de Mission où dans un hex adjacent.

Alerte sur les Règles : Notez que dans le cas d'un combat terrestre contre *deux* hexs en défense (ce qui ne devrait pas se produire très souvent), les règles ne disent pas quel hex de défense est l'Hex de Mission. Dans ce cas, *les deux hexs* sont considérés comme l'hex de mission pour l'éligibilité au Tir AA et les MJD. Ainsi, si un des joueurs a des unités dans ou adjacentes à *un des deux hexs* qui sont éligibles pour le Tir AA, il peut tirer, et toutes les unités adjacentes aux deux hexs sont considérées pour déterminer les MJD du Tir AA.

3. Le joueur de l'Axe obtient un « 3 » sans MJD, ce qui ne donne aucun effet. Le joueur Soviétique obtient un « 10 » modifié par +2 car il y a deux unités de type AA *qui tirent*, pour un résultat de « 12 », qui détruit le Ju-87. Le joueur de l'Axe place le Ju-87 dans la Zone Détruite.

Comme le SB-2 Soviétique a survécu au Combat et au Tir AA, sa Valeur de SAR devient un MJD favorable pour le jet de résolution du combat. Dans ce cas, comme le joueur Soviétique est le défenseur, le SB-2 fournit un MJD de +1.

Exemples de Débordement

Par Tony Curtis

Exemple 1 : Non Autorisé

Situation : C'est le tour de jeu un. Le joueur de l'Axe choisit de déplacer la pile d'unités de l'hex P2634 en P2531, où elle est adjacente à la 121^e Division Soviétique dans l'hex P2530 et à la 298^e Division Soviétique dans l'hex P2631 dans le but de déborder la 121^e Division.

Force de la Pile Motorisée de l'Axe : Tous les éléments de la 3^e Division de Panzers sont présents, ce qui donne une force d'attaque de 12.

Force de la 121^e Division Soviétique : force de défense de deux (2).

Exécution : Un débordement ne peut pas être déclaré dans l'hex P2530 pour deux raisons :

1. La pile motorisée ne peut pas obtenir le rapport de force minimum pour un débordement. Le rapport n'est que de 6-1 (12 en attaque contre 2 en défense), et un débordement demande un rapport minimum de 7-1.
2. Même si la pile de la 3^e Panzer pouvait obtenir un rapport de 7-1, aucun débordement ne pourrait se produire car *les deux* divisions Soviétique 121 et 128 projettent une ZDC en P2531 (l'hex occupé par les Panzers).

Note : Un débordement est une attaque rapide motorisée sur un front étroit, conçue pour percer un trou dans une ligne légèrement défendue pour que les unités motorisées puissent la traverser et exploiter sans avoir à s'arrêter pour se déployer tactiquement. Les forces en débordement sont très vulnérables aux tirs de flancs. Si elle est touchée par un tir de flanc, la force en débordement devrait quitter la formation de marche sur route et passer en mode tactique pour avancer par bonds, de couvert en couvert avec des tirs de suppression. Le combat suivant pouvant très bien se montrer favorable à l'attaquant, mais le temps passé à se déployer tactiquement diminue la chance pour l'attaquant d'obtenir une percée rapide.

Exemple 2 : Débordement multiple

Situation : C'est le premier tour de jeu. Le temps est Sec. C'est la Phase de Mouvement de l'Axe. Le joueur de l'Axe choisit de déplacer la pile motorisée en P2633 pour déborder la 52^e Division de Cavalerie Soviétique dans l'hex P2834, avec l'intention de déborder ensuite la 150^e Brigade de Chars Soviétique dans l'hex P3033.

Force de la pile motorisée : La force d'attaque est de 14 (toute la 10^e Division Motorisée (FA=11) plus le 413^e Régiment du Génie Motorisé (FA=2) et le Bataillon de Reconnaissance Lehr (FA=1).

Exécution : La pile motorisée bouge d'un hex en P2733 et déclare un débordement contre l'hex P2834 qui contient la 52^e Division de Cavalerie Soviétique (Force de Défense = 2). Le rapport de force est de 7-1. Il n'y a pas de MJD. Le dé donne « 6 », donc le débordement réussi. Le joueur Soviétique place un marqueur Débordement sur la 52^e Division de Cavalerie (elle n'a plus de ZDC pour le reste du tour). Le joueur de l'Axe fait retraiter la 52^e Division de Cavalerie de deux hexs en P3034. La pile motorisée de l'Axe avance dans l'hex libéré P2834.

Note : A ce point, la pile motorisée de l'Axe a dépensé quatre points de mouvement, comme suit :

1 PM pour bouger de P2633 à P2733 (terrain clair par temps sec).

1 PM pour entrer dans la ZDC de la 52^e Division de Cavalerie en P2733.

1 PM pour le débordement.

1 PM pour le coût du terrain de l'hex du défenseur.

Le joueur de l'Axe continue maintenant le mouvement de la pile qui débord et entre dans l'hex P2933 en utilisant le mouvement sur route (coût = ½ PM plus 1 pour une ZDC ennemie car la 150^e Brigade de chars Soviétique occupe l'hex P3033). Le joueur de l'Axe a encore suffisamment de PM pour déclarer un débordement contre la 150^e Brigade de chars, et le fait. Le coût total est de 1 ½ PM (un pour le débordement et ½ pour le terrain de l'hex du défenseur parce que la route de P2933 s'étend en P3033). Le joueur de l'Axe a maintenant dépensé un total de sept (7) PM.

Le rapport de force est de 7-1 (La 150^e Brigade de Chars a une Force de Défense de 2). Il n'y a pas de MJD.

Note : Bien que la 52^e Division de Cavalerie soit adjacente à l'hex de débordement P2933, elle ne projette pas de ZDC en P2933 car elle se trouve sous un marqueur Débordement. En fait, la 150^e Brigade de Chars se défend seule ; la 52^e Division de Cavalerie étant trop désorganisée pour intervenir.

Le dé donne « 4 », donc le débordement réussit. Le joueur Soviétique place un marqueur Débordement sur la 150^e Brigade de Chars, et le joueur de l'Axe fait retraiter cette unité de deux hexs en P2931. La pile motorisée avance dans l'hex P3033 libéré. Le Bataillon de Reconnaissance Lehr continue de bouger, mais toutes les autres unités de la pile cessent leur mouvement après l'avance, car elles ont épuisé leur capacité de mouvement.

Alerte sur les Règles : Deux clarifications rapides sur le débordement :

1. Un des MJD de la Table de Débordement est « +2 si le défenseur est dans une Colline ou un Bois, ou si il se défend derrière une rivière ». *Ces effets sont cumulatifs.*

2. Notez aussi que le MJD maximum d'un Débordement est +3/-3.

Notes Historiques et de Conception

Abréviations des unités

Chaque unité du jeu à sa propre identification. Les abréviations utilisées dans la désignation des unités sont interprétées de la façon suivante :

Unités de l'Axe

Harko Hohre Artillerie Oberkommando (haut commandement d'artillerie). Les Allemands regroupaient souvent l'artillerie pour des utilisations spécifiques. Les unités du jeu avec cette désignation contiennent plusieurs bataillons d'artillerie non attachés à un régiment et proportionnellement la plupart des armes lourdes.

D régiment motorisé Deutschland SS

DF régiment motorisé Der Fuhrer SS

Fgln Fegelein (commandant d'unité). Prévue au départ comme une troupe de garnison ou d'arrière garde, elle a été très tôt impliquée sur la ligne de front.

L'unité fut virtuellement détruite pendant les combats d'hiver. Son commandant, Fegelein, qui devint ensuite un officier de liaison SS (et qui s'est marié avec la sœur d'Eva Braun), fut exécuté à l'extérieur du Bunker d'Hitler sur les ordres d'Hitler le 28 Avril 1945 pour trahison.

Fr Français. Un régiment de volontaires français fut formé par les anti Communistes.

GD Gross Deutschland. Ce régiment d'élite (non SS) de l'armée était composé de cinq bataillons. Il était très bien armé.

Kav Kavalerie. Ce fut la seule division de Cavalerie de l'armée Allemande. Elle fut retirée le 28 Octobre pour être convertie en 24^e Panzer Division.

Koch Koch (commandant d'unité). Cette unité était formée de personnel terrestre de la force aérienne autour d'un QG du Régiment Sturm (parachutistes). Elle a bien combattu.

Lehr Lehr (unité de démonstration). Ces unités étaient formées principalement de personnel expérimenté pour démontrer des tactiques et l'efficacité des unités aux étudiants des diverses branches de l'école de combat.

M Motorisé (division). Vers la fin de la guerre ce titre devait changer en Panzer-Grenadier Division.

MG Machinegewehr (mitrailleuse).

NW Nebelwerfer (unité d'artillerie lance roquette).

Pz Panzer (division).

R Division SS Reich. Cette division à pris bon nombre de pertes pendant les combats d'été et à souffert encore plus tout au long de cette campagne. Elle n'a reçu ses vêtements d'hiver que très tard.

Sich Sicherung (unité de sécurité). De telles unités comprenaient beaucoup de personnel qui était trop âgé ou infirme.

Sp Espagnol. C'est la « Division Española de Voluntarios », plus connue sous le nom de la Division « Bleue » (azul). Imprégnés de l'esprit fasciste, ils pensaient être les défenseurs de la Chrétienté contre le communisme athée. L'unité s'est bien battue.

SS Schutzstaffel (« Peloton de Protection »). Oui, ce sont bien les redoutés gars en noir, les SS. Tout

comme les Soviétiques avaient des régiments et même des divisions entières de bandits et d'assassins, les Nazis firent de même. Pendant l'été 1941, ils fondirent comme la peste sur la populations est Européenne.

TK Division SS Totenkopf . Les quatre régiments motorisés indépendants étaient tous des Totenkopf Verbänden (Formations Tête de Mort). C'est ainsi qu'étaient appelés les régiments de garde des camps de concentration, et il y en avait beaucoup. L'infâme Division SS Totenkopf n'utilisait que trois de ces unités. Cette unité avait déjà subi tellement de pertes que le 2^e Régiment SS fut dispersé. La division a été prise dans la Poche de Demyansk et a été quasiment anéantie.

Wacht bataillon de garde de QG.

Unités Soviétiques

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

Armée Le QG d'armée ou une unité composite assignée directement à un QG de commandement d'armée.

B Bis. La 106^e Division de Fusilier apparaît deux fois mais chaque pion représente réellement deux formations différentes. En 1941 il y eut plusieurs cas où la formation des divisions fut si rapide qu'il y eut des erreurs dans le système de numérotation et que deux formations portaient le même numéro d'identité.

BF Front de Bryansk. Unité composite contrôlée directement par le QG du Front.

Commu Communiste. Lorsque la défense de la ville de Moscou à commencé, plusieurs nouvelles divisions de milice ont été formées à partir des « brigades » de travailleurs, à leur tour assemblées depuis les bataillons « Destructeur ». Toutes les unités militaires nécessitaient un cadre de membres du parti communiste mais en 1941 il y avait un manque de personnel du parti. Un appel spécial à la fidélité du parti remplit les rangs de la 3^e Division de Fusilier de Moscou plus que nécessaire.

Comp Composite. Pour simplifier, certaines petites unités historiques ont été intégrées dans de plus grandes unités de jeu.

Des-NKVD Régiment de Fusilier Motorisé Destructeur du Directorat du NKVD de Moscou et Moscou Oblast. Cette unité a été formée à partir de la brigade Mos-NKVD et était conçue pour opérer comme une unité spéciale de pénétration en profondeur.

Dz Dzerzhinskiy. Cette unité a pris le nom d'un des plus grand tueur de sang froid de tous les temps, Félix Dzerzhinskiy. Il a fondé l'organisation qui devint le NKVD. Le fait que la meilleure unité ait pris son nom correspond bien à l'ordre des choses. Tout le personnel joua un rôle important dans la continuation du régime communiste.

FA Zone Fortifiée. L'utilisation de ce terme a aussi donné le type « UR » (UR = Urekplyonnyi Ration) ; consistant ici en unités mineures antichars, milice et mitrailleuses. Plus tard dans la guerre ces unités contenaient progressivement plus de canons anti chars et de mobilité.

Flame Unité lance flammes. En plus de ce bataillon, environ cinquante unités de lance flammes indépendantes de la taille d'une compagnie furent employées pendant la campagne.

Gd Garde. Indiquant des troupes du prolétariat politiquement motivées et fiables, c'était un titre honorifique conféré aux formations qui s'étaient distinguées en combat. Un tel honneur signifiait généralement un grade supérieur pour le commandant, plus de salaire pour tout le monde, et une priorité supérieure pour le ravitaillement et les renforts. Cela signifiait aussi un changement dans l'organisation tactique et une augmentation de l'équipement autorisé, mais une telle amélioration ne pouvait pas être accomplie pour les formations nouvellement désignées avant le début du printemps 1942.

Lat Lettonien. Cette unité contenait beaucoup de Lettoniens. Comme la plupart des nationalités, on ne les trouvait pas toutes dans les frontières ethniques de leur pays. Cette unité était politiquement fiable.

MG Mitrailleuse

Maslen Maslennikov ; unité nommé comme son chef d'armée, bien que

généralement on faisait référence à la Brigade de Fusilier Motorisée Séparée.

Mos-NKVD Brigade Motorisée à Utilisation Spéciale du NKVD. C'était le bras opérationnel de l'administration du NKVD des tâches spéciales qui dirigeait environ 20000 hommes et femmes au cours de la guerre, y compris 2000 étrangers. Il y avait aussi les meilleurs athlètes de l'Union Soviétique. Lorsque les Allemands approchèrent de Moscou, la brigade reçut la charge de la défense du centre ville de Moscou et du Kremlin, et aussi de l'installation de champs de mines, de charges explosives, et de mines à action retardée.

Mtn Montagnard. A cause des pertes, ces unités n'avaient de « montagnard » que le titre.

Naval le personnel naval était organisé en unités de combat terrestre.

NKO Kommissariat de Défense du Peuple. Le NKO regroupait plusieurs petites unités à côté des régiments de cavalerie montrés ici.

NKVD Narodnyi Kommissariat Vnutrennikh Del. Kommissariat des Affaires Internes du Peuple. Les régiments de garde frontières, et les régiments et divisions de sécurité interne.

NWF Front Nord Ouest. Unité composite contrôlée par le QG du Front.

PUSSR Académie du Soviet Suprême de la République Socialiste Fédérée de Russie Soviétique. Un régiment de cadets fort de 2000 hommes et renforcés par l'artillerie de la 1^{ère} Ecole d'Artillerie de la Bannière Rouge de Moscou. Lorsque les forces de l'Axe ont progressé vers l'est, les Soviétiques ont mobilisés leurs formations en entraînement en unités de combat régulières, il fallait tout faire pour stopper l'envahisseur. L'Allemagne devait faire de même lorsque les Alliés s'approchaient en 1944-45.

Reserve Réserve. Désigne généralement une unité en entraînement.

Shock A Le QG de l'Armée de Choc.

WF Front de l'Ouest ; unité composite contrôlée par le QG du Front.

Yermakov Groupe Opérationnel Yermakov ; nommé comme son chef d'unité.

Bibliographie de Conception

Voir les pages 16 à 18 du livret de jeu en Anglais.

Notes du Concepteur

Typhoon ! a subi une grande évolution pendant son développement. Au départ c'était un projet pour un autre éditeur qui demandait que le sujet soit séparé en deux jeux : la percée au nord et au sud de Moscou, respectivement ; la campagne de Moscou est, après tout, un vaste sujet avec à peu près cinq millions de participants militaires. Malheureusement la configuration des deux jeux nécessitait trop de cartes et de pions pour être réalisable. Le problème de la taille fut posé par bon nombre de joueurs pendant la période de tests et il n'y avait pas de réponse précise, la décision dépendait du fait que certains joueurs seraient mis de côtés à cause de la taille du jeu. Corriger le problème fut plus facile que prévu. Un peu de terrain au sud de Koursk fut perdu, mais cela n'avait que peu d'importance dans la campagne pour Moscou. La perte d'un peu de terrain à l'ouest de Moscou élimina le scénario de la Poche de Demyansk, mais peut être qu'il pourrait apparaître dans un module ultérieur. La région des collines Valdai ajoutait une dimension intéressante à l'Opération Typhon historique. Elle ajoutait une région qui permettait de considérer d'autres objectifs comme ce fut le cas historiquement. Quoi qu'il en soit, la conception globale et le sujet devenaient maintenant plus précis et restreint quant à ce qui était important pour la campagne historique.

Certains débats existent encore à propos de l'étendue et de la densité de la forêt dans cette partie de la Russie. Les bois varient en densité (donc en accessibilité), mais une zone boisée qui bloque l'accès à l'attaquant ne sera pas non plus utilisée par un défenseur organisé. Les unités du jeu représentent des unités organisées et viables, généralement d'une taille importante, centrées sur le centre de l'hex qu'elles occupent, et organisées pour le défendre contre une attaque conventionnelle. Différentes densités de forêt impliquent différentes conditions de combat, y compris celles généralement applicables à une action anti partisans, un niveau d'activité qui n'est intentionnellement pas inclus dans le jeu. Une analyse poussée de la carte montra que des routes d'accès existaient dans la plupart des forêts du jeu et révéla beaucoup d'ouvertures dans les bois. La forêt n'est pas continue. Dans chaque hex de bois le terrain principal est bois et

sera défendu comme des bois et l'attaquant devra bondir d'une zone boisée à une autre. Les bois peuvent aussi fournir du couvert pour les unités qui retraitent, d'où la capacité à retraiter à travers des ZDC qui s'étendent dans les bois. Il y a un accord général dans les notes historiques pour dire que les environs de Moscou étaient très boisés. Il doit être noté que chaque ville représentée sur la carte à son importance locale, ce ne sont pas des villages, bien que des villages puissent être trouvés virtuellement dans chaque hex. Les villages n'ont pas d'importance militaire à l'échelle utilisée dans le jeu. Les villes ont une importance régionale et les villes majeures ont une importance stratégique ; les deux sont militairement importantes.

Une autre controverse tournait autour du fait de distinguer les marais des étangs sur la carte, en mouvement et en combat. Bien que les deux types de terrain impliquent une terre saturée d'eau, la question est le niveau, et la Russie Européenne contient pratiquement tous les niveaux de terre humide. Les étangs de Russie étaient typiquement fortement boisés, sans construction et toujours dans un état sauvage. Les marais pouvaient être trouvés quasiment partout et pratiquement toutes les forêts hébergeaient un nombre important de marais et d'étangs. Dans ce jeu, les marais représentent un terrain toujours mou et humide, alors que les étangs, distinctement plus humides, sont caractérisés par un bon nombre de petits cours d'eau et de lacs. Les véhicules seront ralentis par un terrain mou et marécageux mais seront stoppés par des obstacles composés d'eau. Comme les bois, ils peuvent être perçus sous l'angle de l'accessibilité. Un marais seul n'empêchera pas une attaque, mais les hex d'étangs dans ce jeu contiennent tous des barrières d'eau qu'un attaquant aura du mal à traverser.

Il est intéressant de noter qu'il y avait très peu de positions en Russie à l'abri d'une attaque de blindés. Les Russes se sont montrés les maîtres de l'infiltration dans les terrains les plus difficiles, mais « ... la question d'être à l'abri d'une attaque blindée ne peut être déterminée uniquement par les informations données par la carte ». (voir le Pamphlet de l'Armée 20-231).

Beaucoup d'entre vous auront certainement remarqué que beaucoup de détails de ce jeu proviennent de mon précédent jeu sur le Front de l'Est. La plupart résultent d'une plus grande

rationalisation des procédures de jeu, et du besoin de clarification. Certains, comme les ordres Pas de Retraite ou les pions de régiments de substitution de l'Axe, résultent d'un besoin de représenter correctement cette guerre. Bien qu'il n'y ai que peu d'endroits où le système ait réellement changé, l'effet obtenu a été d'avoir créé un système de jeu quasiment nouveau.

La nature de la guerre sur le Front de l'Est montre l'importance de faire une guerre mobile pour éviter une guerre d'usure statique. Les Allemands ont créé leurs Panzer Divisions et leur doctrine mobile précisément pour engager une guerre mobile afin d'éviter les grandes pertes associées à l'usure. Mais l'Allemagne s'est quand même retrouvée prise dans plusieurs batailles d'usure à l'Est (ex : Stalingrad) et ceci a prouvé leur erreur. La TRC a été faite avec l'idée de combat mobile mais il a été nécessaire de réarranger les résultats pour favoriser l'usure par rapport à la retraite, car l'usure prédominait même au niveau tactique. Ici, la TRC montre mathématiquement que l'attaquant prend 121% des pertes du défenseur (dans une gamme de rapports allant de 1-3 à 4-1) ce qui est correct pour une guerre mobile. Les pertes de l'attaquant s'élèvent à 167% de celles du défenseur si l'attaquant fait face à des fortifications ou manque de ravitaillement. Ceci est cohérent avec le basculement à une guerre d'usure totale et avec les récentes recherches sur les résultats historiques. L'inclusion du système « d'ordres » de Retraite Supplémentaire ou Pas de Retraite permet aux joueurs d'influer sur les pertes totales mais seulement si leurs forces sont sous contrôle de commandement. Les unités qui ne sont pas à portée de commandement ne sont clairement pas sous un tel contrôle et retraiteront selon les probabilités normales de la bataille. En 1941 les Allemands avaient un avantage énorme sur les Soviétiques dans l'efficacité des unités avec leurs communications supérieures (radios), organisation, et initiative personnelle. Les unités Soviétiques, par contraste, dépendaient de leur QG respectif et n'approchaient le niveau d'efficacité Allemand que lors de situations statiques d'usure, circonstances qu'ils essayaient constamment de créer (les exemples de 1941 sont Leningrad, ou Yelnya ou Odessa).

Un nouveau système majeur est trouvé dans le système aérien. Au début de la campagne de Moscou, les Soviétiques virent où ils pouvaient rivaliser avec la

Luftwaffe. Une bataille contestée nécessitait un système de combat air-air, qui devait être d'une complexité inférieure au système de combat terrestre. Le système présenté ici nous évite le besoin d'établir des bases aériennes et de compter les portées, mais nécessite le positionnement de quelques unités aériennes. L'astuce est de relier tout ça au système météo, lui-même un nouveau système majeur.

La quantité de ravitaillement fut également un élément important sur beaucoup de fronts de Moscou. Une des plus importantes raisons pour lesquelles les Allemands ont perdu fut leur manque de ravitaillement adéquat. Les Soviétiques n'ont pas réussi à détruire les Allemands également parce qu'ils ne pouvaient pas apporter suffisamment de ravitaillement à leurs troupes. La condition de ravitaillement pour toutes les armées dépend de la capacité à l'amener correctement à qui en a besoin, donc le ravitaillement n'a pas seulement besoin d'être quantifié, il doit aussi être physiquement présent. Le jeu nécessitait des unités de ravitaillement et une capacité à les déplacer. La technique de conception la plus simple est de leur donner à chacune une capacité de mouvement et de les envoyer suivre leur voie. Le joueur Allemand devrait faire attention à allouer précautionneusement ses unités de ravitaillement car il pourrait rapidement se retrouver à court.

La validité du système de *Typhoon* ! est meilleure au niveau de la division. Un grand nombre d'unités d'une taille inférieure à celle d'une division réduit la validité de simulation car la simulation du jeu en tant que concept induit une perception de la réalité. Le Front de l'Est impliquait un grand nombre d'unités non divisionnaires, donc les ignorer ou les factoriser était non seulement imprécis, mais empêchait également les joueurs d'utiliser certaines capacités spéciales et déformait donc la perception de la réalité. Ainsi, un nombre considérable de ces unités s'est retrouvé dans l'ODB pour les deux camps. Cette campagne particulière, par sa nature unique, en impliqua beaucoup. Ce fut une lutte pour en garder un maximum sous contrôle et de rester dans le budget du nombre de pions, mais il en manque encore quelques unes sur la carte.

Certains succès nécessitent néanmoins une mention. Les unités d'artillerie et anti chars Soviétiques n'étaient pas organisées en brigades jusqu'à tard dans la guerre, mais l'avoir fait ici (dans les unités « Armée ») a économisé beaucoup

de pions et par conséquent de temps de placement. Là où seulement deux régiments ont été combinés, les deux numéros de régiments sont imprimés sur le pion à la place d'une désignation de brigade. Les Soviétiques ont déployé environ 25 bataillons du génie dans la région de Moscou et un nombre incalculable de bataillons de travailleurs. Ils n'étaient généralement pas organisés pour des tâches de ligne de front donc seulement quelques unités du génie générique sont représentées. Les brigades à ski Soviétiques ont chacune quatre bataillons à ski, de nouveau une économie de pions. Les bataillons à ski contenaient généralement de 300 à 400 hommes, donc là, il était facile de justifier leur combinaison. Le NKVD, au contraire, opérait généralement derrière les lignes de front en régiments séparés. Si une percée se produisait, ils pouvaient rapidement être impliqués dans l'action. Les décrire comme des régiments est plus correct mais même là, quelques combinaisons se sont produites. La 11^e Division du NKVD à Moscou n'était que vaguement organisée en division à cette époque. La 3^e NKVD n'existait que comme une organisation administrative (c'était en fait une division de sécurité ferroviaire) mais elle a été utilisée pour consolider plusieurs petites unités indépendantes. Certains bataillons pénitentiaires Soviétiques, sous contrôle du NKVD, ne devaient pas apparaître comme des unités de combat organisées avant au moins une année. Ils n'étaient pas tous complets le 30 Septembre, mais le temps que les unités de jeu Allemande atteignent ceux qui ne l'étaient pas, ils ont été terminés. Un aparté intéressant : les 24^e et 151^e Brigades de Fusilier Motorisés étaient conçues au départ pour être des brigades de chars, mais elles n'ont jamais reçu les chars. Ils ont à la place été envoyés au combat à cause du manque d'unités organisées.

Un grand nombre d'autres petites unités des deux camps ne sont pas représentées dans le jeu. Généralement, elles sont représentées par des fonctions de règles, comme l'amélioration de la capacité AA par la présence d'un QG à proximité, représentant ainsi les canons AA directement contrôlés par ce QG. Les régiments AA ne sont pas présents parce que seulement un petit nombre d'entre eux s'est retrouvé sur le front, généralement pour soutenir des bataillons d'infanterie. Les bataillons AA Allemands, au contraire, étaient conçus pour des tâches de ligne de front (considérez que chacun était renforcé par un bataillon de 36 canons légers AA automoteurs). Le jeu utilise également

des pions génériques, comme les unités de pontonniers, chacun représentant plusieurs petites unités de pontonniers dont l'effet est équivalent à une unité de jeu. La milice Soviétique est également traitée de la même façon, à cause de sa faible efficacité, dans les remplacements Soviétiques et le bonus pour les villes majeures. Les Allemands avaient quelques chars lance flammes (du type Pzkw II) mais ils ont été intégrés dans les régiments du génie. Comme les Soviétiques, certaines unités d'artillerie Allemande ont été regroupées, comme l'unité « Harko », une convention cohérente avec les notes historiques. Ce jeu et son système n'encombrent pas les joueurs avec les diverses unités de l'arrière et leurs activités ; par conséquent, il n'y aura pas d'unités du génie de construction, d'unités de travailleurs, AA légères, de police, de ravitaillement, ni de bases aériennes. Bien que de telles unités exécutaient des fonctions valables, leur inclusion aurait grandement ralenti le jeu.

Une des grandes questions à propos de la campagne de 1941 est de savoir comment Moscou se serait défendue si le combat était arrivé dans les rues ; aurait-ce été un autre Stalingrad ? La réponse probable est oui, en considérant l'importance et la taille de la garnison, mais il y a des dimensions psychologiques et politiques pour la détermination d'un combat. La majeure partie de la garnison (principalement du NKVD) avait tout intérêt à faire perdurer le régime Communiste et toutes ses horreurs brutales. Ils auraient certainement poussés les autres à combattre avec une férocité égale et sans aucune pitié. La brutalité quasiment égale de l'envahisseur Nazi commençait tout juste à devenir évidente à la population générale et ceci à contribué à renforcer la résolution des défenseurs de l'Armée. Est-ce que la dictature des Soviétiques aurait été perçue comme un échec ? La réponse à cette question aurait dépendu du contrôle personnel de Staline. Il n'y avait pas en Russie de réelle alternative au régime de Staline celle-ci ayant été annihilée par la Grande Purge, et avec l'envahisseur dans les rues, il n'y aurait pas eu le temps de comploter contre Staline. Le jeu prend en compte les intrigues politiques à travers les mécanismes de la Panique de Moscou et des Attaques Obligatoires ; de telles actions pouvaient être interprétées comme une expression de la volonté politique de Staline, son niveau de contrôle personnel. Hitler devait plus tard donner le même type d'ordres. Le jeu suppose également que Staline

n'aurait pas quitté la ville avant que les Allemands soient à ses portes. Staline lui même ne mourrait pas pour le communisme, et certainement pas dans les ruines de Moscou. Il aurait rejoint les nouvelles armées qui se formaient à l'est. Il y aurait eu une pause stratégique pour les deux camps si la conquête de la ville semblait devenir permanente.

La campagne de Moscou est expliquée dans des centaines de livres et d'articles, mais peu sont en langue anglaise et encore moins contiennent de bonnes informations. Malheureusement, la bibliographie de conception, bien qu'informatrice, ne fournit pas l'ODB que l'on trouve dans ce jeu. Je suis redevable à Tom Burke qui a été capable de fournir la plupart des informations manquant à l'ODB en fouinant dans énormément de sources en Russe, dont la plupart publiées récemment. Je le remercie lui, et comme d'habitude mes patients testeurs, Tony Curtis et Richard Diem en particulier, pour leur nombreuses suggestions de valeur. Finalement, je vous invite à me donner vos commentaires, vous les acheteurs de ce jeu. Vos points de vue et votre soutien seront utiles pour la création des futures éditions dans cette série de jeux.

Notes de Jeu pour la Campagne

Par Tony Curtis

Le système de jeu de **Typhoon !** n'est pas complexe, mais il forcera les deux joueurs à prendre beaucoup de décisions compliquées. Le jeu de campagne récompense les joueurs qui planifient et poursuivent des buts qu'ils peuvent atteindre. L'inverse est également vrai. Voici quelques dilemmes auxquels les joueurs auront à faire face, et certaines solutions envisageables.

Le joueur Soviétique

Le joueur Soviétique commande une armée qui, du premier au dernier tour, est inférieure à la Wehrmacht Allemande en tout points, sauf en taille. Vous devez planifier en sachant que votre armée ne pourra pas gagner en combattant à égalité avec les Allemands. La séquence de jeu rend très difficile pour l'Armée Soviétique d'attaquer de façon compétente. Dans la plupart des jeux, vous vous déplacez dans des hex adjacents à l'ennemi, déclarez vos attaques, et regardez le sang couler. Malheureusement, les grandes purges et la structure de commandement rigide

vous laissez avec une armée maladroite, et la séquence de jeu représente bien ceci. Premièrement, vous déplacez vos quelques unités blindées, motorisées ou de cavalerie dans des hexs adjacents aux Allemands pendant la Phase de Mouvement Motorisé. Peut être qu'un QG à portée peut permettre à une ou deux unités non motorisées de se déplacer aussi. Maintenant, vous devez soit déclarer et exécuter vos attaques avec les forces adjacentes aux Allemands, ou vous attendez et vous amenez le gros de vos troupes non motorisées pendant la Phase de Mouvement. Puis vous priez pour que l'Allemand ne se retire pas ou ne se renforce pas trop lourdement. Vos unités motorisées sont peu nombreuses, et elles ne peuvent pas rivaliser en force et en capacité face aux divisions motorisées et de panzers Allemandes. La plupart des divisions d'infanterie Soviétique sont faibles et manquent de puissance comparées à leur contrepartie Allemande. Dans les airs, l'exposition prolongée aux Bf-109 en combat aérien résultera en de graves pertes, mais la plupart de vos unités aériennes auront très peu de chances d'endommager les unités de la Luftwaffe en retour. Bien que la Luftwaffe soit un des principaux outils offensifs du joueur Allemand, la Force Aérienne Soviétique ne sera jamais une menace majeure pour les Allemands.

Est-ce que l'Armée Soviétique à quelque chose pour elle ? Oui. Elle est énorme et sa quantité, comme disent les anciens, est sa première qualité. A moins d'une stupidité majeure prédominante, l'Armée Soviétique peut prendre des pertes massives et toujours être reconstruite. Avec mon expérience, il n'est pas rare pour l'Armée Soviétique de perdre trois fois plus de pas que la Wehrmacht et toujours finir la partie en menant une énorme offensive d'hiver. Un autre avantage est le nombre impressionnant de fortins qui peut être construit pendant la campagne. C'est merveilleux ce que peuvent faire pour votre effort de guerre des millions de paysans conscrits. Avec une régularité sinistre, les Allemands perceront une brèche dans une ligne de fortins seulement pour voir vos unités survivantes retraire à quelques hexs et rejoindre des renforts dans une autre ligne de fortins terminée. Enfin, le joueur Soviétique à beaucoup de terrain qui peut être échangé judicieusement contre du temps. Finalement, l'usure Allemande, les graves problèmes de ravitaillement, et le mauvais temps deviennent tous des alliés pour les Soviétiques. Il sera possible non

seulement de tenir l'Allemand en échec, mais aussi de le repousser de certaines régions. Voici quelques observations de parties test qui pourront se montrer utiles pour le jeu de campagne ainsi que pour les scénarios.

1. Ne vous laissez pas aller au désespoir lors des cinq premiers tours de jeu. Vous subirez énormément de pertes, et de grandes sections de votre front s'évaporeront ou seront transformées en poches de troupes maudites. Ce qui se produit n'est pas un reflet de votre commandement. Blâmez plutôt Staline où le Commandement Général Russe. Les Russes croyaient que les Allemands avaient tirés leurs dernières cartouches à Kiev et n'ont pas réagi suffisamment rapidement lorsque les Allemands ont de nouveau frappé. Dans tous les cas, voyez plutôt la débâcle de Bryansk et de Vyazma comme une opportunité de briller comme improvisateur de défense.

2. La meilleure stratégie Soviétique pendant les premiers tours est de fuir – et fuir – et fuir encore ! La discrétion est la meilleure partie de la valeur, sauf autour de Bryansk, où vous pourrez interdire à l'Allemand une route de ravitaillement cruciale. La ligne de front originale ne peut pas être tenue de toute façon, donc n'aidez pas inutilement les Allemands en sacrifiant des unités qui pourraient être sauvées pour combattre en de meilleures conditions ultérieurement. La course Allemande doit s'arrêter soudainement vers le TJ 5 à TJ 7 principalement à cause de la pluie et de l'épuisement du ravitaillement. Utilisez ce répit pour mettre quelques distances entre eux et vous et reformer une nouvelle ligne.

3. Il n'y a pas beaucoup de situations dans le jeu de campagne où la vieille stratégie « tenir à tout prix » fonctionnera. En considérant la disparité entre les armées Soviétique et Allemande, souvenez vous toujours qu'avec suffisamment de temps, de Ravitaillement d'Attaque et une météo décente, il n'y a *aucune* position que l'Allemand ne peut pas prendre. Evidemment, vous devrez vous battre pour Moscou ; soyez simplement content qu'elle se trouve bien au nord et à l'est des positions de départ Allemandes. Sinon, vous la perdrez probablement. Résignez vous à perdre la plupart des hexs à PV au sud et à l'ouest de Moscou. Le nombre que vous pourrez récupérer plus tard dépendra de la façon dont vous avez géré les pertes de vos unités. Il est plus important de garder votre armée intacte que de combattre à

mort pour chaque mètre de la sainte Mère Russie.

4. Les fortins sont un des maigres moyens que vous ayez pour égaliser les choses face aux Allemands. Vous devez absolument user les Allemands, et vous pouvez le faire plus efficacement avec des fortins et des côtés d'hexs fortifiés à cause du résultat * sur la TRC. Plus vous posséderez de fortins occupés, plus vous aurez de chances que l'Allemand perde des pas de forces en les attaquant. Votre épreuve sera de toujours anticiper correctement où construire la « prochaine ligne ». Des lignes continues de fortins sont plus efficaces qu'un placement intermittent de fortins le long de vos lignes de résistance, mais vous emploieriez certainement plus souvent les lignes de fortins intermittentes. La raison principale est que votre ravitaillement en fortins, bien qu'important, n'est pas infini. De solides lignes de fortins sur le front sont généralement accompagnées par pratiquement pas de fortins dans les positions de repli. Les Allemands prendront la plupart de vos lignes fortifiées. Si vous avez préparé correctement vos lignes d'arrêt, vous ne perdrez qu'une seule position défensive à la fois au lieu de deux. Les côtés d'hexs fortifiés imprimés sur la carte sont vulnérables aux attaques de flanc et de l'arrière une fois qu'une percée s'est produite. Une autre bonne utilisation des fortins est d'en construire sur les bords de secteur où une percée va certainement se produire. Si les Allemands percent, les fortins agiront comme des cloisons étanches sur les bateaux de guerre – ils limiteront l'étendue des dégâts et permettront au reste de la ligne de rester en fonctionnement. Conservez vos unités du génie. Elles seules peuvent terminer des fortins placés dans leur hex en un seul tour au lieu de deux. Il est utile de grouper deux ou trois unités du génie en « brigades du feu » mobiles pour colmater les brèches afin d'éviter les percées Allemandes.

5. Revenez au point 3. – ne vous reposez pas sur les lignes fortifiées que vous créez. Chaque ligne défendue sert votre cause si l'Allemand est retardé et diminué avant votre départ. Vos lignes fortifiées sont les meilleures amies des Allemands si vous persistez à les utiliser de façon à ce que les Allemands les contournent et ouvrent les flancs ou les percent puis les exploitent. Pendant la saison des pluies, il est trop facile de se laisser aller à contempler tous ces panzers lutter pour se déplacer de trois ou quatre hexs. Donc, tant que la pluie persiste, les Allemands ne peuvent pas

bouger suffisamment vite pour prendre des flancs, quelle que soit leur exposition. Dès que le temps sec ou le gel revient, ces panzers divisions semblables à des escargots deviennent des chiens de chasse, et se déplacent de 20 ou 30 hexs et s'installent solidement derrière vous. Vous ne pourrez pas courir assez vite pour empêcher ce désastre lorsqu'il se produira. Faites spécialement attention autour de la Rivière Susha, à Tula, au saillant de la Kaliga, à la ligne de la Rivière Oka, et à chaque côté d'hex de ligne fortifiée dans les environs. Plus la ligne semblera puissante, plus vous devrez faire attention à ne pas devenir suffisant.

6. Utilisez votre capacité ferroviaire. Vous avez 21 points ferroviaire par tour que vous pouvez allouer pour déplacer quatre ou cinq divisions si vous en avez besoin. Tout comme vos unités du génie permettent de construire rapidement des lignes dans des endroits menacés, le mouvement ferroviaire peut vous permettre de les remplir rapidement. Ne terminez jamais une phase de mouvement amie sans vous assurer que plusieurs unités ne soient pas dans des hexs ferroviaire en ZDC ennemie de façon à pouvoir être amenées aux points chauds au tour suivant si nécessaire.

7. Vous n'êtes pas le seul joueur à vous inquiéter de l'ouverture de vos flancs. Probablement vers le 30^è tour de jeu, le joueur Allemand aura la mère de tous les flancs ouverts, allant de Kalumna au nord jusqu'à Kursk au sud. En commençant avec le groupe Yermakov, une bonne stratégie à suivre est de créer un certain nombre de forces de bonne taille hors d'atteinte des Allemands près du bord est. Une fois que la neige commence à tomber et que les renforts à grande échelle arrivent, vous devrez être capable de lancer une grande offensive pour menacer ou reprendre Tula, Orel, et Kursk. Si le joueur Allemand a été négligent dans sa disposition des unités, ou à laissé trop peu de troupes pour défendre ce flanc infini, un désastre peut s'ensuivre. L'aile sud de l'armée Allemande autour de Moscou peut être non ravitaillée et terriblement vulnérable à une contre attaque et à des pertes de pas vers la fin de la partie pendant que vos armées réduisent en charpie leurs lignes de ravitaillement.

Le joueur Allemand

Au tour un, jetez un coup d'œil à vos troupes et dites vous « ça ne sera jamais mieux que ça ». Vous commencez avec une magnifique armée et force arienne. Votre peuple peut battre les Russes en un

combat équitable à n'importe quel moment. Votre problème est que le scénario de campagne n'est pas un combat équitable. Vous menez la force armée d'un pays qui n'entrera pas en production de matériel de guerre avant fin 1942 ! en plus des remplacements minimums, vous n'aurez jamais suffisamment de Ravitaillement d'Attaque – même dans les tous premiers tours. Plus tard, en Décembre lorsque vient la neige, l'absurde réseau de Ravitaillement d'Attaque passe à une non existence virtuelle. Une portion très importante de votre Luftwaffe part soutenir Rommel dans sa grande aventure Africaine. Rommel vient juste de perdre les batailles de l'opération Crusader, et les Britanniques de Malte ont pratiquement détruit les routes de ravitaillement de l'Axé (le risque de mener une guerre sur deux fronts à un coût). Si vous voulez prendre Moscou, vous devrez mener une campagne pratiquement sans failles et votre adversaire Soviétique devra faire des erreurs importantes pour vous aider. Bien que vous gagnerez la plupart des batailles, vous devrez travailler d'arrache pieds pour ne pas perdre la guerre. Vous et le joueur Soviétique avez la même mission – vous devez maintenir votre armée en état de combattre efficacement. Vous ne pouvez pas espérer gagner une guerre d'usure – donc n'essayez même pas. Vous n'avez pas le nombre d'hommes nécessaires pour mener des attaques frivoles, ou même de faire des attaques nécessaires sans Ravitaillement d'Attaque. Ceci est probablement le point le plus crucial pour les Allemands. La TRC est sanglante. Vous prendrez des pertes, même avec de hauts rapports et des MJD négatifs pour vous aider. A un rapport de 4 contre 1 ou moins, la TRC est brutale, spécialement si vous ajoutez +2 pour ne pas avoir de Ravitaillement d'Attaque. A n'importe quel tour, vous trouverez plus de combats à déclarer que vous n'aurez de points de ravitaillement pour les soutenir. Si vous les dépensez sagement, vous pourrez utiliser votre Luftwaffe pour annuler le MJD négatif du manque de Ravitaillement d'Attaque, mais il n'y aura jamais suffisamment de Luftwaffe pour tout couvrir, surtout si le temps est mauvais. Il y aura beaucoup de tours où vous déclarerez trois ou quatre attaques ravitaillées avec des MJD négatifs sur l'ensemble des trois cartes. En règle générale, c'est toutes les attaques que vous devriez faire pendant ces tours. Vous devrez vous montrer patient même si les aiguilles tournent et que le temps semble jouer contre vous. La question vitale n'est pas que votre armée atteigne

Moscou, mais plutôt dans quelle forme elle se trouvera lorsqu'elle y sera. Une armée Allemande épuisée s'effondrera comme un château de cartes une fois que la contre attaque Soviétique débutera en Décembre. Voici quelques observations supplémentaires pour les Allemands.

1. Concentrez votre puissance de combat. Les Allemands utilisaient des groupes de 4 à 6 Divisions de Panzer / Motorisées pour de bonnes raisons – elles fournissaient une concentration de forces suffisantes pour obtenir des résultats décisifs. Vous devriez suivre leur exemple. Chacun de vos groupes, soutenu par de l'infanterie, de l'artillerie et l'omniprésente Luftwaffe à le pouvoir de percer un trou dans n'importe quelle ligne Soviétique et la mobilité pour exploiter n'importe quelle percée. Une fois que vous avez votre percée, ne dispersez pas votre puissance pour nettoyer les Russes que vous venez juste de contourner. C'est le travail de votre infanterie. Ne faites pas constamment aller et venir vos panzers sur le front. Le système de jeu vous récompensera si vous êtes fidèle à la doctrine blindée Allemande. N'importe quelle division motorisée attaquant avec une ou plusieurs Panzer Division reçoit un -1 MJD pour l'intégrité de panzer division. Si elles attaquent seules, elles n'auront rien. Vous ne pouvez pas vous permettre de gaspiller sept ou huit MJD de -1 sur une base régulière. Votre Luftwaffe sera généralement votre générateur de MJD négatifs pour l'attaque, mais n'oubliez pas l'Interdiction. Un ou deux régiments d'artillerie Soviétique en moins, pas de réaction des réserves et pas de +1 MJD à annuler car un ordre Pas de Retraite ne pourra pas être donné. Voilà autant de bonnes raisons d'utiliser l'Interdiction pendant l'attaque.

2. Parfois, il sera payant de ne pas avancer trop vite. Terminer une Phase de Mouvement Motorisé dans un hex où vous commencerez votre prochain tour en ravitaillement général est sage car vous aurez deux tours avec votre pleine capacité de mouvement si vous devez pousser vos panzers et griller votre ravitaillement. Se déplacer à plein rendement pendant deux tours lorsqu'il n'y a plus de ravitaillement est la meilleure raison du succès de vos attaques de flancs spectaculaires et d'exploitations. Vous feriez mieux de finir une Phase de Mouvement Motorisé à cinq hex d'une source de ravitaillement plutôt qu'à dix ou onze hexs et passer en ravitaillement de secours le tour suivant. Le mouvement n'est pas tout. Vous perdez votre intégrité divisionnaire si

vous avez un marqueur Non Ravitaillé. Il est peut être mieux de retarder cette pénalité d'un tour si vous *n'avez pas* à vous déplacer non ravitaillé immédiatement.

3. Contournez le flanc Russe, ou comme Rommel aurait dit, choisissez l'approche indirecte. Pendant les périodes de beau temps, votre armée a une mobilité que les Soviétiques ne pourront jamais espérer égal. Il est souvent nécessaire de percer des trous dans les lignes Soviétiques, mais si l'opportunité ne se présente pas, faites le tour. Vous piègerez et contournez plus d'unités Soviétiques en utilisant cette méthode plutôt qu'en martelant les positions défensives, et les forces Soviétiques non ravitaillées sont plus faciles à éliminer par les forces qui vous suivent (et certaines se rendront). Lorsque le scénario de campagne commence, vous avez la meilleure opportunité de tout le jeu de détruire un grand nombre d'unités Soviétiques à moindre coût en poussant vos unités motorisées à l'est dans le trou entre Vyazma et Rzhev et au nord est sur l'autoroute Varsovie - Moscou jusqu'à Yuknov. Utilisez la plupart de vos panzers pour vous frayer un chemin jusqu'à l'autoroute Smolensk – Moscou qui permettra à la plupart des puissantes unités Soviétiques de courir à l'est où elles seront plus difficiles à tuer, et où il vous coûtera plus cher de le faire. Rappelez-vous, tant qu'une position Soviétique d'une ligne peut être contournée, les Soviétiques vous font une immense faveur en la renforçant lourdement.

4. Vous pouvez changer l'histoire au nord ! payez le coût en PV et amenez la 18^e Division Motorisée, la 36^e Division Motorisée, la 19^e Panzer Division, et la 250 Division Espagnole Bleue en N1004 au TJ 2. Lorsqu'elles entrent en jeu, la 36^e et la 19^e doivent vous aider à repousser les Soviétiques près de l'autoroute à l'est vers Vyazma. Par contre, vous *n'avez pas* besoin de ces deux divisions pour ceci. Vous en avez d'autres dans la région qui feront ça tout aussi bien. Par contre, en arrivant à Stary Rusa, ces deux divisions, plus la 18^e et la 250^e sus nommées, vous donnent la masse nécessaire pour repousser la 11^e Armée Soviétique, exécuter l'Offensive de la 16^e Armée, percer les deux lignes défensives Soviétiques les plus au nord, et capturer Vyshny Volochek. Les PV gagnés pour tout ça valent le coup, mais la contrepartie se présente en deux parties. Premièrement, en utilisant cette approche, le tiers nord de la carte N n'est plus une zone relativement tranquille ; il

devient un autre point de crise Soviétique. Au lieu d'être capable de transférer des troupes de cette région pour remplir des trous dans des secteurs critiques, le joueur Soviétique trouvera que cette région demandera encore plus de troupes (ce qu'il n'a pas). Ensuite, lorsque vous ferez votre poussée finale sur Moscou, vous pourrez garder vos troupes au nord de Moscou ravitaillées uniquement si vous avez converti la voie ferrée de Kalinin qui pointe vers le sud est. Un rapide coup d'œil sur les cartes montre que le plus court est de convertir depuis N1004 à l'est à travers Vyshny Volochek, et non par Vyazma et au nord à travers Rzhev.

5. En parlant des voies ferrées, vos chances de victoire dépendent de l'efficacité de votre conversion du réseau ferroviaire pour déplacer le Ravitaillement d'Attaque où il est nécessaire. En supposant que vous exercez l'Option du Nord, comme ci dessus, vous aurez trois voies ferrées principales :

° Staraya Russa – Vyshny Volochek – Kalinin et vers le sud est.

° Smolensk – Vyazma, en s'arrêtant un peu à l'est de Moscou.

° Roslavl – Ordshonikidzograd – Orel – Tula – Serpukhov puis vers le nord.

Les lignes secondaires ne sont pas aussi évidentes mais peuvent être d'une importance critique. La ligne secondaire se terminant en P2533 à besoin d'être étendue de 6 – 8 hexs dans les deux premiers tours pour aider vos forces à sauter sur Orel. Ensuite, son utilité est terminée, mais une extension peut être faite au nord ouest vers Trubchevsk pour permettre des attaques ravitaillées sur les unités Soviétiques dans les poches alentours. Sur la carte N, les lignes de N1027 et N1424 vous permettent d'inquiéter les Russes dans la vaste forêt entre Staraya Russa et Rzhev (encore un calme secteur Soviétique à chauffer). Une fois la voie convertie jusqu'à Vyazma, commencez à convertir la voie ferrée entre Vyazma et Rzhev. Il n'y a pas d'autre façon de ravitailler une attaque sur Rzhev (et si vous n'exercez pas l'Option du Nord, c'est la seule façon d'amener des unités ravitaillées contre Vyshny Volochek et Kalinin). Une autre ligne à convertir à partir de Vyazma est la ligne allant jusqu'à Kaluga. Vous aurez à étendre cette ligne pour amener vos unités ravitaillées autour de l'axe de progression de l'autoroute Varsovie – Moscou. Après avoir pris Tula, vous aurez besoin de

convertir la voie de Tula vers Stalinagorsk à l'est puis au nord à travers l'Oka. Sans cette voie, vous ne pourrez pas monter une attaque ravitaillée pour capturer Kolumna et menacer Moscou par l'est. Finalement, vers le milieu de la partie, vous aurez à convertir la voie de Kaluga à Tula. A première vue, ceci semble être une duplication inutile. Par contre, c'est votre assurance contre l'offensive d'hiver sur la carte P. Si les Soviétiques doivent couper votre voie Orel - Tula, vos troupes au sud de Moscou seront toujours en ravitaillement général grâce à cette voie de secours.

6. Plus vous avancerez, plus vous aurez de problèmes à amener du Ravitaillement d'Attaque. Dans la plupart des zones de la carte, il vous faudra deux tours de mouvement ferroviaire pour déplacer du ravitaillement depuis le bord est jusqu'au « front ». Jusqu'où pouvez vous aller avec 60 hexs de mouvement ferroviaire ? Comptez vous même les hexs sur les différentes voies ferrées. Vous découvrirez que d'importantes parties de votre front nécessiteront deux tours de mouvement ferroviaire pour y amener du ravitaillement lorsque vous approcherez Moscou de cinq à dix hexs. A ce point de votre progression, votre système ferroviaire n'aura que la moitié de l'efficacité qu'il avait auparavant. Par exemple, lorsque vous déplacez 6 Points de Transport de ravitaillement par tour avant, vous aurez maintenant besoin de deux tours pour amener ces 6 PR là où vous en avez besoin. Ce n'est pas une bonne situation, mais c'est l'alternative la moins pire. Se déplacer de la même distance par route demanderait généralement trois à quatre tours, et ceci monopoliserait beaucoup de vos URM. Aux tours où vous êtes forcés de continuer à déplacer les points de ravitaillement du dernier tour par voie ferrée, vous ferez probablement entrer les points de ravitaillement de ce tour comme URM et en utilisant le mouvement stratégique sur les autoroutes. Si vous avez des problèmes lors des tours avec une capacité de 6 PT, attendez que la neige tombe, et vous n'aurez plus que 3 PT par tour ! Problème résolu. Ne prévoyez pas de déplacer beaucoup d'unités par voie ferrée. Il semble que vous aurez toujours besoin de vos PT pour transporter du ravitaillement.

7. Protégez l'ouverture de votre flanc est. Généralement vous ne pourrez pas vous tromper en appliquant la philosophie qui a rendu célèbre George Patton – nommément, laissez l'ennemi

s'inquiéter de *ses* flancs tant que vous progressez. Ignorez les Soviétiques contournés pendant vos encerclements n'est généralement pas dangereux car l'Armée Soviétique pourra rarement monter spontanément une contre attaque qui pourrait vous blesser. Par contre, ce long flanc est ouvert qui s'étendra éventuellement de Kolumna à Kursk est une autre question. A partir du TJ 30, vous aurez besoin d'au moins dix divisions d'infanterie (et deux ou trois autres de plus se trouvant à distance de soutien), de l'équivalent d'un de vos panzer group (c'est à dire quatre à six *divisions* de panzers et motorisées), plus un bon nombre d'unités d'artillerie. Un joueur Soviétique compétent n'aura pas moins de 30 divisions à lancer sur vous. Un joueur Soviétique vraiment très bon en aura de 50 à 60 ! il y a beaucoup trop d'espace à défendre pour que vous puissiez monter une défense linéaire efficace. Vous aurez à défendre les zones vitales (Kursk, Orel, Tula, Stalinogorsk, et la voie ferrée qui part vers le nord) et être prêt à laisser partir le reste. Dans certaines régions, votre première arme défensive sera le marqueur de Tête de Voie Allemand. Vous aurez beaucoup de tours où vous n'aurez rien de mieux à faire que de pousser vers l'est à partir d'hex occupés importants et de convertir autant d'hex de voie ferrée Soviétique que vos points de conversion vous le permettent à chaque tour. La rareté des unités du génie Soviétique peuvent ruiner une offensive Soviétique si les voies ferrées ne peuvent pas être reconverties assez vite pour progresser avec le fer de lance. Après avoir souffert du problème du ravitaillement tout au long de la partie, il est agréable de voir le joueur Soviétique souffrir également d'un système ferroviaire inadapté. Payez vos PV ; prenez toutes vos réserves de renforts sauf le 5^e groupe Jaegear (ils arrivent trop tard pour être utiles). Vous aurez besoin de ces unités au sud.

8. Le Tirage des Pions Plan de Victoire : à moins de tirer le Plan Von Bock, ne vous inquiétez pas trop de la façon dont vos niveaux de PV seront affectés. A moins que vous ne dirigiez votre armée aussi mal que ce qu'on fait historiquement les Allemands, vous capturerez certainement plus de terrain que ce que votre contrepartie réelle n'a fait pendant la campagne. Malheureusement, le Plan Von Bock est une proposition « tout ou rien ». Si vous prenez Moscou, vous gagnez le pactole. Sinon, vous lutterez pour obtenir une victoire mineure à la fin de la partie. Si vous tirez le Pion Von Bock au TJ 20, priez pour que votre adversaire

Soviétique obtienne un ou deux 10 sur la Table de Renforts Soviétique avant le TJ 35 pour que vous puissiez retirer.

9. Choix Stratégiques sur la Carte P :

Au TJ 1, vous pulvériserez la ligne Soviétique vers le sud. Au TJ 2, vous pouvez courir dans toutes les directions. Vous n'avez pas suffisamment de forces pour être partout et tout faire en même temps, donc vous devez donner des priorités. Voici quelques suggestions :

- La cible la plus importante (mais pas la plus évidente) est Kursk. Au TJ 2, envoyez une panzer division, une division motorisée, un régiment du génie motorisé, le bataillon Lehr Recce, et deux URM plein gaz vers Kursk. Le temps est très important. Avec l'aide de la Luftwaffe, Kursk tombera avant que les Soviétiques ne puissent amener suffisamment d'unités pour rendre cette tâche impossible lorsque vous serez à 100% impliqué dans la prise de Tula et au delà. Si vous ne prenez pas Kursk assez tôt, vous n'y arriverez probablement jamais, et si vous laissez les Soviétiques commencer leur offensive d'hiver depuis Kursk au lieu d'avoir à la recapturer d'abord, vous aurez de sérieux problèmes.
- La priorité suivante est d'envoyer une panzer division au nord sur la route Bryansk - Orel et de la diriger à l'ouest pour couper les routes de ravitaillement Bryansk - Ordshonikidzgrad. Le bonus d'intégrité de panzer division de -1 sera très utile pour réduire ces endroits. Ils devront tomber assez tôt parce que votre seule Route de Ravitaillement viable sur la carte P passe par ces points.
- Laissez une division motorisée avec la plupart de votre infanterie pour créer la poche de Trubchevsk et pour mieux la réduire ensuite.
- Envoyez tout le reste au delà d'Orel et de la ligne de la rivière Susha. Cette ligne « semble » être votre objectif le plus important, et il le sera - plus tard. Vous prendrez Orel assez rapidement parce qu'elle est indéfendable. Quoi que vous vouliez faire au nord d'Orel, vous n'aurez pas suffisamment de Ravitaillement d'Attaque ni de Route de Ravitaillement en fonctionnement jusqu'à ce que Bryansk et Ordshonikidzgrad tombent, et elles ne pourront être prises que lorsque

suffisamment d'unités et de Ravitaillement d'Attaque aura percé la ligne fortifiée à l'ouest. Vous aurez assez d'unités pour protéger Orel des russes et même vous installer sur la Rivière Susha si le joueur Soviétique ne fait pas attention. Vous pourrez rester en vie en utilisant le transport aérien de la Luftwaffe pour amener du ravitaillement à Orel. Normalement, vous commencerez à vous approcher de la Susha au TJ 9 ou 10. Pendant ce temps là, vous serez pris par la pluie, mais vous aurez des renforts du bord sud plus vos forces de Bryansk et Kursk. Vous aurez du Ravitaillement d'Attaque et 40% de chances que la météo donne Sec ou Neige. Alors vous pourrez attaquer en force.

Parfois la masse partage les feux de la rampe avec l'économie des forces. Il peut vous sembler que vous lanciez vos unités de panzers et motorisées dans le vent, mais en fait vous accumulez suffisamment de masse ou de puissance de combat pour terminer chaque tâche nécessaire dès que possible, tout en pratiquant en même temps l'économie de forces en ne vous impliquant pas trop sur un objectif.

Et c'est ainsi jusqu'au 43^e tour. Les deux joueurs devront faire de profondes décisions stratégiques à chaque tour tout en exécutant simultanément un grand nombre de combats tactiques. Il n'y aura jamais de temps mort sur le Front de l'Est dans **Typhoon** !

Crédits

Conception : Vance Von Borries

Développement : Gene Billingsley
Tony Curtis

**Illustrations/
Packaging :** Rodger B. MacGowan

Pions : John Kranz
Rodger B. MacGowan

Cartes : Joe Youst

Règles : Gene Billingsley

Recherche : Vance von Borries
Thomas F. Burke

**Aide à la
Recherche :** Lou Coatney

Tests : Marty Arnsdorf
Chip Bowles

Tony Curtis
Gene Dickens
Richard Diem
Bob O'Connor
The Rusty
Scabbard gamers,
Lexington, KY

**Relecture/
Edition :**

Marty Arnsdorf
Tony Curtis
Don Gilbertson
Mary Billingsley

Traduction :

Noël Haubry

Séquence de Jeu Etendue

A. Segment stratégique (les deux joueurs)

1. **Phase de Détermination de la Météo:** Le joueur de l'AXe détermine la condition météo pour le tour de jeu entier en lançant un dé et en consultant la Table Météo.

2. Phase de Détermination du Ravitaillement:

a. Les deux joueurs vérifient leurs unités de combat pour déterminer si elles sont en Ravitaillement Général ou non. Placez des marqueurs de Ravitaillement de Secours ou Non Ravitaillé, selon ce qui est approprié (voir 6.3.3), sur les unités qui ont été déterminées comme étant non ravitaillées et retirez de tels marqueurs des unités en Ravitaillement Général. Dépensez des Points de Ravitaillement pour fournir du ravitaillement général (voir 6.2.3).

b. Les deux joueurs reçoivent des Points de Ravitaillement, comme indiqué par le scénario où par le Tableau de Ravitaillement d'Attaque de l'AXe. Ils placent immédiatement sur la carte (mais ne les déplacent pas) les Dépôts de Ravitaillement ou les URM, selon 6.5.1.

3. **Phase de Remplacement Soviétique (scénarios 4 et 5 uniquement):** Le joueur Soviétique lance un dé et consulte la Table de Remplacements Soviétique. Selon le résultat, il ajuste le marqueur de Remplacement d'Infanterie sur la Piste des Pertes/Remplacements, reçoit (mais ne le place pas encore) des fortins de remplacement, et note les événements spéciaux. Le joueur de l'AXe note les points de remplacement indiqués sur sa Feuille de Placement.

4. **Phase de Préparation Aérienne:** Les deux joueurs déterminent quelles unités aériennes sont disponibles pour être utilisées. Chaque joueur lance un dé pour chaque unité aérienne dans la Zone Mission Accomplie, et avance les unités aériennes qui ont réussi dans la Zone Prête. Chacun lance ensuite un dé pour chaque unité aérienne dans la Zone Endommagée, et avance les unités qui ont réussi dans la Zone Mission Accomplie. Les unités qui échouent au test ne sont pas déplacées (voir 11.1.3).

B. Segment du Joueur de l'AXe

1. **Phase de Mouvement:** Le joueur de l'AXe désigne toutes les unités qui recevront du remplacement pour ce tour. Il place ses renforts, fait son Transport Aérien, puis déplace toutes, quelques unes ou aucune de ses unités terrestres, comme il le désire, selon les règles de mouvement (voir 7.0). Le joueur Soviétique ne peut pas déplacer ses unités. Les unités terrestres éligibles peuvent faire des débordement (7.8), du

mouvement ferroviaire (7.6) ou du mouvement stratégique (7.7). Il déclare ensuite tous ses combats et marque tous les hexs contenant des unités attaquante avec un marqueur «Attaque Déclarée».

2. Phase d'Interdiction Aérienne de l'AXe:

a. Le joueur de l'AXe alloue des unités aériennes Prêtes en mission d'Interdiction et les place dans les hexs de mission.

b. Le joueur Soviétique alloue des unités aériennes Prêtes pour s'opposer aux missions d'Interdiction de l'AXe.

c. Les joueurs résolvent le combat aérien; voir 11.2.3.

d. Le joueur Soviétique résout le tir AA contre les unités aériennes de l'AXe encore en Interdiction.

e. Le joueur de l'AXe place des marqueurs « Interdiction » (en nombre égal à la somme des valeurs de SAR de chaque mission d'Interdiction réussie – valeur maximale de « 2 ») dans le(s) hex(s) de mission où l'Interdiction à réussit.

3. Phase de Réaction Soviétique:

a. Le joueur Soviétique bouge toutes, quelques unes ou aucunes de ses unités éligibles *qui sont dans les trois hexs d'un Combat Déclaré* comme il le désire, selon les règles de mouvement (7.0) et de réaction (7.5).

b. Le joueur Soviétique alloue le soutien d'artillerie défensif. Le joueur de l'AXe ne peut pas déplacer ses unités.

c. Le joueur Soviétique place des marqueurs Retraite Supplémentaire ou Pas de Retraite, comme il le désire; voir 8.7, 8.8.

4. **Phase de Combat:** Le joueur de l'AXe résout *un combat à la fois* dans l'ordre qu'il désire. Résolez chaque combat individuellement selon la séquence suivante:

a. Allouez l'artillerie de soutien et placez des Marqueurs Retraite Supplémentaire et Pas de Retraite, comme désiré.

b. Les deux camps résolvent leurs missions de SAR (voir 11.5).

c. Calculez le rapport de force.

d. Retirez le marqueur «Attaque Déclarée» et résolvez le combat terrestre.

e. Retirez les pertes.

f. Faites les retraites et retirez les marqueurs « Pas de Retraite » et « Retraite Supplémentaire ».

g. Faites l'avance après combat.

Aucun joueur ne peut déplacer ses unités terrestres pendant cette phase, sauf selon le résultat d'un combat.

5. **Phase de Mouvement Motorisé:** Le joueur de l'AXe bouge toutes, quelques unes, ou aucunes de ses unités éligibles de leur capacité de mouvement, en payant le coût pour entrer dans chaque hex comme indiqué dans le TET. Le joueur Soviétique ne peut pas déplacer ses unités.

6. Phase du Génie:

a. Le joueur de l'AXe fournit du remplacement aux unités terrestres éligibles et place les unités reconstruites sur la carte où dans la Zone Active de la Zone Cadre.

b. Le joueur de l'AXe commence la construction de nouveaux fortins et termine la construction des fortins commencée au tour précédent.

c. Le joueur de l'AXe peut convertir des hexs de voie ferrée.

d. Le joueur de l'AXe peut détruire les fortifications qui contiennent des unités de l'AXe éligibles.

C. Segment du Joueur Soviétique (notez le changement dans la séquence)

1. **Phase de Mouvement Motorisé:** Le joueur Soviétique désigne toutes les unités qui recevront du remplacement lors de ce tour. Il active ensuite les unités non motorisées (voir 11.1.2a) et déplace toutes, quelques unes ou aucunes de ses unités éligibles (y compris les renforts motorisés), en payant les coûts indiqués dans la TET. Il déclare ensuite tous ses combats. Les unités de l'AXe ne peuvent pas bouger pendant cette phase.

2. **Phase de Réaction de l'AXe:** Comme la Phase de Réaction Soviétique.

3. **Phase de Combat:** Comme la Phase de Combat de l'AXe.

4. **Phase de Mouvement:** Comme la Phase de Mouvement de l'AXe sauf qu'aucun combat n'est déclaré.

5. **Phase du Génie:** Comme la Phase du Génie de l'AXe (voir 12.3.2, 15.2.2).

D. Phase de Reddition Soviétique

1. Vérifiez la reddition des unités Soviétiques qui satisfont aux conditions de reddition (voir 6.4).

E. Interphase de Changement de Tour

1. L'AXe gagne des PV pour les Attaques Obligatoires non résolues (voir 16.2.2) sous certaines circonstances.

2. Retirez tous les marqueurs d'Interdiction et de Débordement de la carte.

3. Avancez le marqueur de tour d'une case sur la Piste des Tours pour indiquer le début d'un nouveau tour de jeu.