

BATTLE FOR STALINGRAD

Mise en place

- 1- Tirer et placer 5 cartes de zones d'objectif (*Location*)
- 2- Le joueur russe choisit ses unités pour un coût global de 11 points de *Force value*
- 3- Le joueur russe place ses unités où il veut (zone périphérique ou zone de contrôle)
- 4- Le joueur allemand choisit ses unités pour un coût global de 9 points de *Force value*
- 5- Le joueur allemand place ses unités uniquement dans les zones périphériques
- 6- Chaque joueur place ses rations sur ses unités (selon la valeur indiquée sur la carte)
- 7- Le joueur russe tire 10 cartes action et le joueur allemand 5.
- 8- Le joueur allemand commence.

Tour du joueur actif

- 1- Phase de ravitaillement
 - donner les rations aux unités en zone de contrôle ou en zone périphérique correspondant à la zone d'objectif et si la ou les unités la contrôle (selon les indications fournies sur la carte de zone de d'objectif « *Rubble chart* »). Ces rations peuvent être partagées entre les unités présentes dans la zone de contrôle ou la zone périphérique correspondante.
 - donner 1 ration à chaque unité en zone périphérique
- 2- Phase d'action (actions possibles sans aucun ordre, sans limite tant que l'on peut les payer, 3 unités par zone au maximum)
 - jouer une carte action : appliquer l'évènement écrit sur la carte
 - se ravitailler : se défausser d'une carte pour gagner 2 rations à distribuer à ses unités
 - se déplacer : payer une ration (sauf certaines unités) pour chaque type de mouvement
 - ➔ *mouvement périphérique* : se déplacer d'une zone périphérique vers une autre zone périphérique
 - ➔ *mouvement d'avancée* : se déplacer d'une zone périphérique vers la zone de contrôle correspondante
 - attaquer l'ennemi : attaquer depuis une zone de contrôle des unités ennemies également en zone de contrôle en payer une ration pour chaque unité engagée au combat

- se renforcer : acheter de nouvelles unités grâce à la défausse du nombre de cartes action de sa main correspondant à la valeur d'achat de l'unité au haut de la pile. La placer avec ses rations en zone périphérique.
→ *mouvement de zone de contrôle* : se déplacer vers n'importe quelle zone de contrôle tant qu'elle est libre (non contrôlée ou sans unité ennemie)

3- Phase de tirage de nouvelles cartes action

- tirer 5 cartes action plus 1 pour chaque zone d'objectif contrôlée (même détruite)
- être attentif au bonus de cartes apporté par certaines zones d'objectif et pour les cartes Uranus pour le joueur soviétique
- aucune limite de cartes pour constituer sa main

Procédure à suivre lors d'une attaque (ou bataille)

- 1- Placer un jeton Rubble sur la zone d'objectif attaquée
- 2- Calcul des valeurs de combat (en tenant compte éventuellement des caractéristiques propre à chacune des unités engagées)
- 3- Utiliser ou non une carte action pour son évènement à tour de rôle en commençant par l'attaquant (de manière illimitée et même si l'un des joueurs en joue plus que son adversaire)
- 4- utiliser en alternance une carte action pour sa valeur Firefight (accrochage) jusqu'à ce que chacun des joueurs décide de ne plus en utiliser
- 5- appliquer la valeur de modificateur de chaque carte au fur et à mesure pour faire évoluer le rapport de force (valeurs de combat) : les cartes avec des modificateurs de +1/+2/+3 augmentent sa propre valeur de combat, les cartes avec des modificateurs de -1/-2/-3 diminuent la valeur de combat de son adversaire
- 6- tirer la première carte action de la pile et appliquer le modificateur de la carte
- 7- répartir les pertes en commençant par le défenseur (uniquement pour les unités ayant participé au combat) : 1 ration absorbe 1 perte, un recul en zone périphérique absorbe 2 pertes (attention à la limite de 3 unités maximum par zone !), appliquer les caractéristiques éventuelles propres à chaque unité concernée
- 8- éventuellement décorer une unité d'une médaille d'honneur si elle a réussi à détruire toutes les unités ennemies engagées dans un combat ET qui garde le contrôle de la zone d'objectif à la fin de la bataille. Cette médaille permet d'ajouter un bonus de +1 à sa

valeur de combat et d'absorber 1 perte supplémentaire lors d'une retraite en zone périphérique. Une unité peut cumuler plusieurs médailles et donc cumuler ces bonus.