

Leningrad

La progression du Groupe d'Armée Nord Été 1941

Copyright © 1979, Simulations Publications, Inc., New York, N. Y., 10010.

À lire en premier

Les règles de ce jeu de simulation SPI sont organisées dans un format connu sous le nom de **système de cas de figure**. Ce système d'organisation divise les règles en **chapitres** (dont chacun traite d'un aspect important du jeu). Ces chapitres sont **numérotés** séquentiellement et sont nommés. Chacun de ces chapitres est introduit par une **règle générale** qui décrit brièvement l'objet du chapitre. Souvent, cette règle générale est suivie par une **procédure** qui décrit la base de l'action du joueur utilisant les règles de ce chapitre. Enfin, une grande partie de chaque chapitre est constitué de **cas de figure**. Ce sont les règles spécifiques et détaillées qui régissent le jeu. Chacun de ces cas de figure est également numéroté. La numérotation suit un système logique basé sur le numéro du chapitre dont les cas de figure font partie. Un cas de figure portant le numéro 6.5 est le cinquième **cas de figure** du sixième chapitre des règles (voir l'exemple ci-dessous). Ce système de numérotation est conçu comme une aide à l'organisation. En l'utilisant, les joueurs peuvent toujours facilement dire où se trouve un cas de figure dans les règles. Comme aide supplémentaire, un aperçu des principaux chapitres et des cas de figure est donné au début des règles.

Fonctionnement de la numérotation :

Numéro du chapitre
↓
6.5 ← Numéro du cas de figure

L'exemple ci-dessus est le cinquième cas de figure du sixième chapitre des règles.

Comment apprendre à jouer

Familiarisez-vous avec tous les composants. Lisez toutes les règles, les procédures générales et les titres des cas de figure primaires. Mettez en place le jeu (après avoir lu la section appropriée) et jouer un test contre vous-même en ne vous référant aux règles que lorsque vous avez une question. Cette procédure peut prendre quelques heures, mais c'est le moyen le plus rapide et le plus divertissant d'apprendre les règles mot à mot. Mémoriser tous ces détails est une tâche dont peu d'entre nous sont capables. Les règles SPI sont écrites pour être aussi complètes que possible et ne sont pas conçues pour être mémorisées. Le système de numérotation facilite la recherche de règles en cas de doute. Absorber les règles de cette manière (au fur et à mesure que vous jouez) est une bien meilleure approche pour maîtriser le jeu que d'essayer de les étudier comme si vous révisiez pour un examen.

Nous espérons que vous apprécierez ce jeu SPI. Si vous éprouvez des difficultés à comprendre les règles, veuillez écrire à SPI, en formulant vos questions de manière à pouvoir répondre à une simple phrase, un mot ou un numéro. Vous devez joindre une enveloppe affranchie pour la réponse. Nous ne pouvons pas garantir une réponse correcte si vous choisissez de téléphoner pour votre question (la bonne personne n'est pas toujours disponible, et de plus SPI ayant publié des centaines de jeux, personne n'est capable de répondre à toutes les questions). Écrivez à :

SPI
Rules Questions Editor for Leningrad
257 Park Avenue South
New York, N.Y. 10010
USA

[1.0] COMMENT DEMARRER COMMENTAIRE

Leningrad est une simulation de la campagne menée par les allemands pour prendre cette ville aux soviétiques à l'été 1941.

PROCEDURE

Les joueurs devraient parcourir les règles en ne lisant que les titres en gras dans les différentes sections des règles. Les pions qui commencent le jeu sur la carte doivent y être placés comme indiqués. Les pions restants doivent être placés dans les cases appropriées de la *Turn Record/Reinforcement Track*. À ce stade, les joueurs doivent revoir la séquence de jeu et commencer une partie d'essai, se référant aux détails des règles lorsqu'ils ont une question.

[2.0] MATERIEL REGLE GENERALE

Le jeu comprend les règles, les tables, la carte et les pions du jeu. Afin de jouer au jeu, les joueurs auront besoin d'un dé à six faces et d'une pièce de monnaie pour indiquer le tour de jeu.

CAS DE FIGURE

[2.1] **La carte du jeu représente le terrain sur lequel la campagne a été menée.**

Une grille hexagonale est superposée sur la carte pour réguler le mouvement et le positionnement des pions.

[2.2] **La Table des Effets du Terrain résume la façon dont les caractéristiques de la carte affectent le mouvement des pions du jeu.**

[2.3] **La Table de Résolution des Combats est le principal moyen de résoudre les combats.**

[2.4] **Les pions du jeu représentent les vraies unités militaires qui ont pris part à la campagne.**

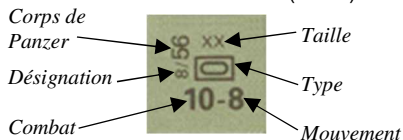
- 1.0 Comment démarrer
- 2.0 Matériel
- 3.0 Procédure de base
- 4.0 Mouvement des unités
- 5.0 Zones de Contrôle
- 6.0 Désengagement
- 7.0 Débordement
- 8.0 Initiation aux combats
- 9.0 Résolution des combats
- 10.0 Résultats des combats

- 11.0 Ravitaillement
- 12.0 Unités blindées
- 13.0 Force aérienne
- 14.0 Unités soviétiques non révélées
- 15.0 Forts soviétiques
- 16.0 Renforts et régénérations
- 17.0 Surprise
- 18.0 Conditions de victoire
- Tableaux des renforts
- Notes du concepteur

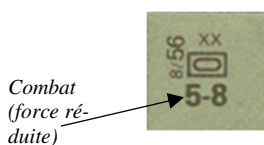
Il y a trois types de pions. Les unités de combat (appelées « unités »), les forts soviétiques et les unités aériennes allemandes. Il y a jusqu'à six éléments d'information sur les faces recto et verso de l'unité de combat, selon le groupe, le type, le statut et la nationalité de l'unité. Ceux-ci incluent la force de combat, la force d'attaque, la force de défense, la capacité de mouvement, le type d'unité (blindée, mécanisée ou infanterie), son nom ou désignation militaire, la taille de l'unité, son statut non révélé et sa désignation.

Comment lire les unités

UNITE ALLEMANDE (recto)



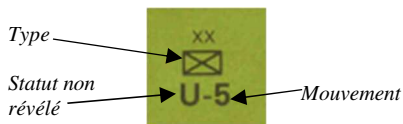
UNITE ALLEMANDE (verso)



UNITE SOVIETIQUE (recto)



UNITE SOVIETIQUE (verso)



Résumé des types d'unités

Rectos		Versos
	Blindée	
	Mécanisée	
	Infanterie	
	Fort	
	Aérienne	

[2.5] La force de combat est la puissance de base d'une unité allemande en attaque ou en défense.

[2.6] La force d'attaque est la puissance de base d'une unité soviétique en attaque, et la force de défense est la puissance de base d'une unité soviétique en défense.

La Table des Décalages de Colonnes détaille la façon dont les forces des unités des deux nationalités sont affectées lors des combats.

[2.7] La capacité de mouvement d'une unité est le nombre de base d'hexagones qu'une unité peut traverser lors d'une phase de Mouvement.

Cette capacité est exprimée en termes de points de mouvement. Des quantités différentes de points de mouvement sont dépensées pour entrer dans différents types de terrain.

[2.8] Seules les désignations d'unités de corps de Panzer ont un effet sur le jeu.

Toutes les autres désignations militaires et tailles d'unités ne sont incluses que par intérêt historique. L'échelle de jeu est d'un tour de jeu pour une semaine de temps réel, et un hexagone représente 20 miles (32 kilomètres) d'une arête vers son arrête opposée.

[3.0] PROCEDURE DE BASE La séquence de jeu

A tour de rôle, les joueurs déplacent leurs unités et réalisent des attaques. L'ordre dans lequel ils mènent ces actions est décrit dans le plan de la séquence de jeu ci-dessous. Une séquence de jeu complète s'appelle un tour de jeu. Chaque tour de jeu consiste en deux tours de joueur. Chaque tour de joueur se compose de quatre phases.

Tour du joueur allemand

Étape 1 : phase de Régénération Allemande

Le joueur allemand retourne des unités réduites éligibles à pleine puissance.

Étape 2 : phase de Mouvement Allemand

Le joueur allemand peut déplacer ses unités, rentrer des renforts et effectuer des débordements. Il peut déplacer autant ou aussi peu d'unités et/ou de piles d'unités qu'il le souhaite, l'une après l'autre.

Étape 3 : phase de Combat Allemand

Le joueur allemand peut attaquer des unités soviétiques adjacentes. Il peut effectuer ses attaques dans l'ordre de son choix, en appliquant les résultats immédiatement à l'issue de chaque attaque.

Étape 4 : phase d'Interdiction Aérienne Allemande

Le joueur allemand peut placer les

unités aériennes précédemment non engagées sur la carte. Notez que si toutes ses unités aériennes ont déjà été utilisées lors des phases précédentes, cette phase est ignorée.

Tour du joueur soviétique

Étape 5 : phase de Fortification Soviétique

Le joueur soviétique peut placer des forts. Ils sont placés sur n'importe quel hexagone situé à moins de 4 hexagones de Leningrad (inclus) vers lequel une ligne de ravitaillement valide peut être tracée.

Étape 6 : phase de Mouvement Soviétique

Ces deux étapes sont exécutées exactement comme le mouvement allemand et la phase de Combat, sauf que c'est le joueur soviétique qui se déplace et attaque.

Étape 8 : phase d'Indication du tour de jeu

Les unités aériennes en mission d'interdiction sont retirées de la carte et le tour de jeu est terminé.

Ces huit phases sont répétées pour chacun des 12 tours de jeu. Le jeu est terminé à l'issue et les joueurs déterminent qui est vainqueur.

[4.0] MOUVEMENT DES UNITES

REGLE GENERALE

Chaque unité a une capacité de mouvement représentant le nombre brut d'hexagones dans lesquels elle peut entrer en une seule phase de Mouvement. Chaque joueur ne déplace que ses propres unités lors de la phase de Mouvement de son tour de jeu. Les combats ne peuvent pas avoir lieu pendant cette phase, bien qu'un débordement, une forme de mouvement et de combat, puisse se produire dans la phase de Mouvement.

PROCEDURE

Les unités se déplacent une à la fois, ou en piles de trois maximum, hexagone par hexagone, dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions, au choix du joueur. La phase de Mouvement se termine lorsque le joueur annonce qu'il a déplacé toutes les unités de son choix.

CAS DE FIGURE

[4.1] Une unité ne peut jamais dépasser sa capacité de mouvement.

Pendant sa phase de Mouvement, chaque unité peut se déplacer aussi loin que sa capacité de mouvement le permet. Fondamentalement, chaque unité dépense un point de mouvement de son

potentiel total pour chaque hexagone qu'elle pénètre. Les unités ne sont pas obligées d'utiliser la totalité de leur capacité de mouvement. Une unité ne peut jamais transférer ou accumuler des points de mouvement inutilisés.

[4.2] Le nombre de points de mouvement qu'une unité doit dépenser pour entrer dans un hexagone dépend du type de terrain de cet hexagone.

Le coût pour entrer dans un hexagone de terrain clair est d'un point de mouvement. Cependant, le coût pour entrer dans d'autres hexagones peut être supérieur ou inférieur. Ces coûts sont spécifiés dans la Table des Effets du Terrain. Quand une unité pénètre dans un hexagone à travers un côté d'hexagone de route, elle ne paie que le coût de déplacement d'un hexagone le long de la route quel que soit le type de terrain pénétré. Inversement, une route n'a absolument aucun effet sur le mouvement si elle est pénétrée par un côté d'hexagone non routier.

[4.3] Indépendamment du terrain, une unité peut se déplacer d'un hexagone où elle commence sa phase de Mouvement vers l'hexagone adjacent en dépensant tous ses points de mouvement (exception : voir 6.4).

[4.4] Une unité ne peut jamais pénétrer ou traverser un hexagone contenant une unité ennemie.

[4.5] Plus d'une unité peuvent bouger ensemble en même temps.

Tant qu'elles commencent la phase de Mouvement dans le même hexagone, jusqu'à trois unités amies peuvent se déplacer ensemble en tant que pile pendant la phase de Mouvement, sauf lors du désengagement (voir 6.0). Une pile se déplace au rythme de l'unité la plus lente de la pile. N'importe quelle unité peut se détacher d'une pile à tout moment pendant la phase de Mouvement.

[4.6] Pas plus de trois unités peuvent occuper le même hexagone à n'importe quel moment pendant le jeu, sauf pour le placement initial allemand du tour de jeu 1.

Une unité ou une pile peut se déplacer dans un hexagone occupé par une autre unité ou une autre pile. Cependant, pas plus de trois unités amies peuvent se trouver dans le même hexagone à n'importe quel moment pendant le tour de jeu. Le joueur allemand doit respecter la limite d'empilement lorsqu'il déplace chaque unité pendant la phase de Mouvement de son premier tour de joueur. Si la limite d'empilement est violée, le joueur adverse peut choisir quelles unités seront détruites (de sorte qu'il ne reste que trois unités dans l'hexagone).

[4.7] Généralement, une unité doit s'arrêter en entrant dans un hexagone situé dans la zone de contrôle (voir 5.0) d'une unité ennemie.

Chaque fois qu'une unité entre dans un hexagone directement adjacent à une unité ennemie, l'unité en mouvement doit immédiatement s'arrêter et ne peut plus se déplacer (à moins que l'unité ne se désengage par la suite). La présence d'une autre unité amie dans un hexagone ne neutralise pas une zone de contrôle ennemie dans le cas du mouvement. Une unité peut s'échapper d'une zone de contrôle ennemie par un désengagement (voir 6.0), un combat ou un débordement (voir 10.0).

[4.8] Une unité ne peut pas quitter la carte, et si elle est forcée de battre en retraite hors carte, elle est éliminée.

[4.9] Table des effets du terrain.
(voir les graphiques et les tables).

[5.0] ZONES DE CONTROLE

REGLE GENERALE

Les six hexagones adjacents à une unité de combat constituent la Zone de Contrôle (ZdC) de cette unité. Les ZdC amies inhibent le mouvement des unités ennemies et peuvent affecter la capacité d'un joueur ennemi à faire battre en retraite ses unités et à tracer des lignes de ravitaillement. Une unité exerce une ZdC sur tous les types de terrain, sauf sur les côtés d'hexagones entièrement de mer ou entièrement de lac. Si une unité amie est dans un hexagone contrôlé par l'ennemi, toutes les unités ennemies exerçant leur ZdC dans l'hexagone sont également dans la ZdC de l'unité amie. Il n'y a pas d'effet supplémentaire lorsque plus d'une unité d'un joueur exerce une ZdC dans un hexagone.

[6.0] DESENGAGEMENT

REGLE GENERALE

Sous certaines conditions, une unité amie peut se désengager d'un hexagone contrôlé par l'ennemi lors de sa phase de Mouvement, en payant un coût supplémentaire en point de mouvement en plus du coût du terrain de l'hexagone qu'elle pénètre.

PROCEDURE

Les unités peuvent se désengager individuellement ou en piles de deux, mais il doit y avoir une autre unité de combat amie restant dans l'hexagone au moment du désengagement.

CAS DE FIGURE

[6.1] Une unité allemande mécanisée ou blindée paie un coût supplémentaire de deux points de mouvement chaque fois qu'elle se désengage et peut se désengager à tout moment lors de sa phase de Mouvement.

[6.2] L'infanterie allemande et tous les types d'unités soviétiques paient un coût supplémentaire de trois points de mouvement pour se désengager et ne peuvent se désengager que de l'hexagone dans lequel ils commencent leur phase de Mouvement.

[6.3] Il doit y avoir une unité de combat amie qui reste dans l'hexagone au moment du désengagement.

Un joueur pourrait, par exemple, désengager deux unités d'une pile de trois unités, déplacer une autre unité dans l'hexagone d'origine, puis désengager la troisième unité de la pile d'origine.

[6.4] Aucune unité du jeu ne peut se désengager pour entrer directement dans un autre hexagone contrôlé par l'ennemi.

[7.0] DEBORDEMENT

REGLE GENERALE

Le débordement est une forme de combat qui se produit pendant la phase de Mouvement. Une unité ou une pile d'unités qui effectue un débordement peut continuer à se déplacer et à déborder, selon le résultat du débordement et s'il reste des points de mouvement aux unités à l'issue du débordement.

PROCEDURE

À tout moment durant la phase de Mouvement, une unité (ou une pile d'unités) peut déborder une unité ennemie (ou une pile d'unités ennemies) dans un hexagone adjacent. Les unités qui débordent dépensent trois points de mouvement chacune, puis effectuent une attaque contre les unités du défenseur (voir la procédure dans les sections 8.0 et 9.0). Si le débordement est réussi, une unité doit avancer dans l'hexagone.

CAS DE FIGURE

[7.1] Le rapport de combat initial est décalé de deux colonnes vers la gauche lors de la résolution d'un débordement.

[7.2] Une unité peut se désengager et déborder lors de la même phase de Mouvement.

[7.3] Un débordement coûte trois points de mouvement quel que soit le terrain de l'hexagone débordé.

[7.4] Une pile d'au plus trois unités amies peut participer au même débordement.

Les unités doivent commencer la phase de Mouvement empilées dans le même hexagone et doivent être déplacées ensemble en tant que pile. Les unités peuvent être déplacées indépendamment après la résolution du débordement.

[7.5] Un débordement est effectué contre toutes les unités ennemies d'un hexagone.

Il n'y a pas de limite au nombre de débordements séparés qui peuvent être menés contre les mêmes unités ennemies ou contre le même hexagone lors d'une même phase de Mouvement.

[7.6] Lorsque les unités ennemies qui sont débordées sont éliminées ou retraitées, le débordement est réussi.

Les unités amies qui ont exécuté le débordement doivent absorber toutes les pertes comme prescrit par la résolution du débordement (voir la section 10.0, Résultats du combat), et au moins une unité du débordement doit être avancée dans l'hexagone libéré.

[7.7] Lorsque les unités ennemies débordées ne sont pas éliminées ou retraitées, le débordement échoue.

Si le débordement est infructueux, les unités qui débordent peuvent soit absorber les pertes, soit retraiter (voir 10.0, Résultats du combat). Si les unités débordantes se retirent, leur mouvement est terminé pour cette phase de Mouvement. Si elles ne reculent pas, leur mouvement peut continuer (ce qui peut inclure d'autres possibilités de débordement). Une unité ennemie qui est débordée ne peut jamais avancer après un débordement, même si les unités débordantes se retirent.

[8.0] INITIATION AUX COMBATS

REGLE GENERALE

Lors de la phase de Combat d'un joueur, ce dernier peut lancer une attaque d'une ou plusieurs de ses unités contre n'importe quelles unités ennemies adjacentes. Le combat est volontaire, sauf au premier tour (voir 17.3).

PROCEDURE

Le joueur examine les positions de ses unités, en déterminant lesquelles sont en ZcC ennemie. Les attaques sont menées en utilisant la Table de Résolution des Combats et les procédures détaillées à la section 9.0 Résolution des combats.

CAS DE FIGURE

[8.1] Une unité doit être dans la zone de contrôle d'une unité ennemie pour pouvoir l'attaquer.

[8.2] Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois, et aucune unité donnée ne peut être l'objet de plus d'une attaque lors d'une même phase de Combat.

[8.3] Toutes unités amies situées dans la zone de contrôle d'unités en-

nemies peuvent participer à une attaque contre ces unités.

[8.4] Les unités en défense dans un hexagone doivent généralement être attaquées en groupe.

Les unités dans un hexagone attaqué doivent défendre avec leur force combinée. Cependant, les unités qui se sont retirées dans un hexagone qui subit une attaque dans la même phase de Combat n'ajoutent pas leurs forces à celles des autres unités de l'hexagone. Si les unités en défense subissent un résultat de combat adverse (perte ou retrait), les unités précédemment retirées sont automatiquement détruites.

[8.5] Plus d'un hexagone peuvent être la cible de la même attaque.

Toutes les unités attaquantes doivent être adjacentes à toutes les unités en défense afin de mener une seule attaque combinée.

[8.6] La force totale d'une unité doit toujours être utilisée chaque fois qu'elle participe à un combat.

[9.0] RESOLUTION DES COMBATS

REGLE GENERALE

Une "attaque" est la comparaison entre une force d'attaque donnée avec celle d'une force défensive donnée résolue par le lancement d'un dé en rapport avec la Table de Résolution des Combats. Les résultats peuvent affecter l'attaquant et le défenseur.

PROCEDURE

Le joueur attaquant totalise les forces de combat (ou d'attaque) de toutes ses unités impliquées dans une attaque et divise ce total par les forces de combats (ou de défense) cumulées de l'unité ou des unités attaquées. La comparaison résultante est le rapport de combat initial. Le joueur localise la colonne sur la Table de Résolution des Combats correspondant au rapport de combat initial. Il consulte ensuite la Table des Décalages de Colonnes (9.6) pour les éventuelles modifications à apporter à ce rapport. Ces modifications produisent le rapport de combat final. Le joueur attaquant lance le dé et indexe le nombre de dé avec la colonne de rapport de combat final et lit le résultat indiqué. Ce résultat est appliqué immédiatement, avant de passer aux autres attaques. Quand il a achevé toutes ses attaques, le joueur annonce la fin de sa phase de Combat.

CAS DE FIGURE

[9.1] Le joueur attaquant doit annoncer lesquelles de ses unités sont impliquées dans une attaque donnée contre une ou un groupe d'unités en

défense spécifiques.

Il doit calculer et annoncer les rapports de combat initiaux et finaux, après avoir d'abord spécifié quelles unités participent à l'attaque. Les unités non révélées doivent être désignées comme participantes avant que leurs forces ne soient révélées. Le joueur attaquant peut résoudre ses attaques dans l'ordre de son choix.

[9.2] Si le rapport de combat initial est supérieur (ou inférieur) à la colonne la plus haute (ou la plus basse) indiquée sur la table, le rapport est toujours utilisé comme base pour calculer le rapport de combat final.

[9.3] Si le rapport de combat final est supérieur (ou inférieur) à la colonne la plus haute (ou la plus basse) indiquée sur la table, il est simplement traité comme la colonne la plus haute (ou la plus basse) disponible.

[9.4] Le rapport de combat est toujours arrondi en faveur du défenseur.

Ainsi, si 11 points de force de combat en attaquent 4, le rapport de combat est arrondi à "2 contre 1".

[9.5] Table de Résolution des Combats.

(voir les graphiques et les tables).

[9.6] Table des Décalages de Colonnes.

(voir les graphiques et les tables).

[10.0] RESULTATS DES COMBATS

REGLE GENERALE

Les abréviations sur la Table de Résolution des Combats indiquent comment les unités en attaque et en défense sont affectées par cette attaque ou ce débordement. Une unité sera non affectée, éliminée ou aura l'option de battre en retraite ou d'accepter des pertes à la suite d'une attaque ou d'un débordement. Il y a trois résultats de combat : "E", "1" et "2".

CAS DE FIGURE

[10.1] Un résultat de "1/-" ou "-/1" signifie qu'une des unités affectées doit perdre un pas ou que toutes les unités affectées doivent retraiter d'un hexagone.

Le joueur dont l'unité est affectée peut choisir de battre en retraite ou de prendre un pas perte (voir 10.7).

[10.2] Un résultat de "2/-" ou "-/2" signifie qu'une des unités affectées doit perdre deux pas (ou deux des unités affectées doivent perdre chacune un pas), toutes reculer de deux hexagones ou perdre un pas et toutes reculer d'un hexagone.

Pour battre en retraite, l'unité doit être éligible à la retraite (voir 10.7). Un joueur qui choisit de retraire ses unités d'un hexagone et de perdre un pas subit la perte de pas en premier. Le joueur allemand peut distribuer une perte de deux pas à deux unités différentes (un pas par unité) ou il peut éliminer une unité à force complète.

[10.3] Certains résultats affectent les deux joueurs, tels que "1/1" ou "2/1", et sont appelés résultats partagés.

Le défenseur applique son résultat en premier, que ce soit des pas de pertes ou une retraite. Ensuite, l'attaquant applique sa perte de pas ou son résultat de retraite. Si des unités attaquantes restent dans leurs hexagones d'origine après que tous les résultats aient été appliqués, elles peuvent avancer après combat si l'hexagone en défense est vide. Le défenseur ne peut jamais avancer suite à un résultat partagé.

[10.4] Un résultat de "E/-" ou "-/E" signifie que tous les pas des unités impliquées sont éliminés.

[10.5] Une unité allemande a deux pas et une unité soviétique en a un.

Une unité allemande peut être retournée pour absorber un pas de perte, alors qu'une soviétique est éliminée.

[10.6] Les unités sont retraitées par leur propriétaire, une à la fois et jamais en piles, dans l'ordre choisi par leur propriétaire.

[10.7] Les unités ne peuvent être retraitées que dans des hexagones "sûrs".

Si aucun hexagone sûr n'est disponible, ou si une unité retraite hors carte, l'unité qui retraite est éliminée. Un hexagone est sûr si :

1) En entrant dans l'hexagone, une unité en retraite augmente la distance en hexagones entre elle et l'unité ennemie la plus proche qui a causé la retraite. Si l'unité ennemie s'est retirée, la distance est mesurée à partir de l'hexagone original de l'unité ennemie.

2) Il y a moins de trois autres unités amies dans l'hexagone.

3) L'hexagone n'est pas dans une ZdC ennemie. La présence d'une unité amie dans un hexagone annule la ZdC ennemie de cet hexagone pour ce qui concerne les retraites.

[10.8] Dans la mesure du possible, une unité doit retraire dans un hexagone de sécurité vacant.

[10.9] Quand un hexagone est libéré à l'issue d'un combat, jusqu'à trois unités participantes victorieuses peuvent avancer dans chaque hexagone.

Une unité victorieuse en attaque

est une unité qui n'a pas reculé. Une unité victorieuse en défense est une unité qui n'a subi aucune perte ou qui n'a pas retraité à l'issue du combat. Avancer après combat est une option qui doit être exercée immédiatement avant de passer aux autres combats de cette phase. Une unité n'est forcée d'avancer après combat qu'à la suite d'un débordement réussi (voir 7.0), sinon c'est optionnel. Une unité victorieuse peut occuper un ou les deux hexagones libérés suite à une retraite de deux hexagones. Une unité peut avancer dans un hexagone contrôlé par l'ennemi (même en avançant directement depuis un hexagone contrôlé par l'ennemi). Les retraites et les avances ne nécessitent pas l'utilisation de points de mouvement. Les unités qui avancent dans un hexagone libéré suite à l'élimination de toutes les unités ennemies qui occupaient cet hexagone ne peuvent avancer plus loin.

[11.0] RAVITAILLEMENT

REGLE GENERALE

Pour qu'une unité puisse se déplacer et attaquer à son plein potentiel, elle doit être ravitaillée. Une unité est considérée comme étant ravitaillée si une ligne de ravitaillement peut être tracée entre cette unité et une source de ravitaillement.

PROCEDURE

Le ravitaillement pour le mouvement est déterminé au moment où une unité donnée commence à bouger. Le ravitaillement pour le combat et le débordement est déterminé au moment où le rapport de combat est calculé. Une ligne de ravitaillement est tracée de l'unité jusqu'à un hexagone source de ravitaillement ou un hexagone de route relié à une source de ravitaillement par une série ininterrompue d'hexagones de route. La ligne de ravitaillement peut être d'un maximum cinq points de mouvement de l'unité jusqu'à la source de ravitaillement ou l'hexagone de route. Une ligne de ravitaillement peut être tracée au coût du mouvement des unités blindées/mécanisées sur les routes et dans les villes.

CAS DE FIGURE

[11.1] Le potentiel de mouvement d'une unité non ravitaillée est divisé par deux, sans tenir compte des fractions.

L'unité conserve sa capacité de mouvement complète ou réduite pendant toute la phase, indépendamment du fait qu'elle se déplace ou non lors de la phase.

[11.2] Si des unités impliquées dans une attaque ou un débordement ne sont pas ravitaillées, le rapport de combat est décalé de deux colonnes.

Si des unités attaquantes ne sont

pas ravitaillées, décalez-les vers la gauche. Si des unités en défense ne sont pas ravitaillées, décalez-les vers la droite.

[11.3] Une ligne de ravitaillement consiste en une ligne continue d'hexagones connectés, dont aucun ne peut être occupé par une unité ennemie ou être situé dans sa zone de contrôle.

Une ligne de ravitaillement peut être tracée dans et à travers un hexagone en ZdC ennemie si cet hexagone est occupé par une unité amie.

[11.4] Un hexagone source de ravitaillement peut ravitailler un nombre illimité d'unités.

[11.5] Une source de ravitaillement peut être une ville ou un hexagone du bord de carte.

Les sources de ravitaillement du joueur allemand sont les trois hexagones de Prusse Orientale (0111, 0112 et 0113). Les sources de ravitaillement du joueur soviétique sont les quatre hexagones de Leningrad (2505, 2604, 2605 et 2705), Tallinn (1601), Riga (0908) et les hexagones du bord de carte 2713, 2906 et 2908.

[11.6] Les forts et les unités aériennes affectent les lignes de ravitaillement ennemies (voir 13.0 et 15.2).

[12.0] UNITES BLINDEES

REGLE GENERALE

Le rapport de combat est affecté par la présence d'une unité blindée et/ou d'un corps de Panzer allemand participant à un combat ou à un débordement.

CAS DE FIGURE

[12.1] Lorsque toutes les unités d'un corps de Panzer allemand sont impliquées dans le même hexagone, elles bénéficient d'un décalage de colonne en combat et en débordement.

Le rapport de combat est décalé d'une colonne pour chaque corps de Panzer impliqué dans le combat ou le débordement. Le décalage de colonne en attaque n'est reçu que si toutes les unités du corps attaquent. Les pertes subies par les unités individuelles d'un corps de Panzer n'empêchent pas le corps de gagner ce décalage. Si une unité d'un corps a été éliminée, son décalage n'est plus possible. Note : le 39^{ème} corps ne contient que deux unités, mais il est malgré tout considéré comme un corps de Panzer.

[12.2] Lorsqu'une unité blindée (pas mécanisée) est impliquée dans un combat ou un débordement, le joueur propriétaire reçoit un décalage de colonne.

Le joueur ne reçoit qu'un décalage

de colonne pour l'unité blindée, quel que soit le nombre d'unités blindées impliquées. Pour qu'un attaquant reçoive ce décalage, le défenseur doit occuper un hexagone de terrain clair non fortifié. Ce décalage est toujours reçu en défense (exception : voir 13.3).

[12.3] **Le joueur allemand ne bénéficie pas de décalages de colonne pour ses corps de Panzer (12.1) et ses unités blindées (12.2) lorsqu'il se défend dans un hexagone de ville soviétique.**

[12.4] **Les décalages définis dans les cas de figure 12.1 et 12.2 sont cumulatifs.**

[13.0] FORCE AERIENNE



REGLE GENERALE

Le joueur allemand dispose de deux unités aériennes qui peuvent être utilisées pour affecter le combat, le débordement, le mouvement soviétique et le ravitaillement soviétique.

PROCEDURE

Le joueur allemand peut placer une unité aérienne sur une unité allemande qui attaque ou qui est attaquée, avant que le dé ne soit lancé. Lorsqu'elle est utilisée pour l'interdiction, l'unité aérienne est placée sur un hexagone lors de la phase d'Interdiction Aérienne.

CAS DE FIGURE

[13.1] **Le rapport de combat est décalé d'une colonne pour chaque unité aérienne impliquée dans ce combat.**

Les unités aériennes ne peuvent pas attaquer par elles-mêmes et ne sont jamais affectées par les résultats de la Table de Résolution des Combats. Les unités aériennes ne comptent jamais dans les limites d'empilement.

[13.2] **Les unités aériennes sont affectées au combat avant que les unités soviétiques non révélées ne soient révélées.**

[13.3] **Une unité aérienne en mission d'interdiction double le coût en points de mouvement d'un hexagone pour les unités soviétiques et les lignes de ravitaillement soviétiques.**

Le coût est quadruplé si deux unités aériennes interdisent l'hexagone.

[13.4] **Les unités Soviétiques qui commencent la phase de Mouvement dans un hexagone interdit paient deux fois (ou quadruplent) le coût en points de mouvement pour le premier hexagone dans lequel elles entrent.**

[13.5] **Chaque unité aérienne ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour de jeu.**

[14.0] UNITES SOVIETIQUES NON REVELEES

REGLE GENERALE

Toutes les unités soviétiques commencent le jeu avec leurs forces d'attaque et de défense inconnues de chaque joueur. Pour l'indiquer, les unités sont posées sur leur côté non révélé. Ces unités sont ensuite placées aléatoirement dans leurs hexagones aloués et sur la piste des tours de jeu comme renforts.

CAS DE FIGURE

[14.1] **Les points de force d'une unité non révélée ne sont révélés qu'après l'annonce d'un débordement ou d'une attaque.**

Le combat ou le débordement ne peut pas être annulé ou réattribué une fois que les unités non révélées ont été révélées.

[14.2] **Il existe deux types d'unités non révélées : les unités blindées (qui incluent les unités mécanisées) et les unités d'infanterie.**

[15.0] FORTS SOVIETIQUES



REGLE GENERALE

Le joueur soviétique reçoit un certain nombre de forts pendant la partie. Les forts affectent le combat, le mouvement allemand et le ravitaillement allemand. Pendant la phase de Fortification, le joueur soviétique peut placer un fort sur un hexagone d'où il peut tracer une ligne de ravitaillement valide (à partir d'un hexagone de Leningrad), c'est-à-dire à moins de quatre hexagones de Leningrad (inclus).

CAS DE FIGURE

[15.1] **Les unités soviétiques reçoivent un décalage d'une colonne vers la gauche lorsqu'elles défendent dans un hexagone contenant un fort.**

[15.2] **Un fort inoccupé double le coût en points de mouvement de toute unité allemande entrant ou traçant une ligne de ravitaillement à travers son hexagone.**

Un fort est éliminé lorsqu'il est occupé par une unité allemande.

[15.3] **Une fois placé, un fort ne peut plus être déplacé.**

[15.4] **Pas plus de deux forts ne peuvent être placés lors d'un même tour de jeu.**

Le joueur soviétique peut retarder l'entrée des forts pour un tour de jeu ultérieur.

[15.5] **Les forts ne comptent pas dans les limites d'empilement.**

Pas plus d'un fort ne peut occuper un hexagone.

[16.0] RENFORTS ET REGENERATIONS

REGLE GENERALE

En plus des forces avec lesquelles ils commencent la partie, les deux joueurs reçoivent des renforts lors des phases de Mouvement aux tours de jeu spécifiés. Le joueur allemand peut ramener les unités à force réduite à pleine puissance en les régénérant.

CAS DE FIGURE

[16.1] **Lorsque des renforts sont placés sur la carte, l'unité qui arrive doit payer le coût en points de mouvement pour entrer dans l'hexagone.**

Lorsque plus d'une unité ou pile d'unités pénètre dans le même hexagone, elles entrent sans égard à celle qui est entrée en premier (c'est à dire qu'il ne coûte pas cher aux unités d'entrer sur la carte parce qu'elles entrent derrière la première unité).

[16.2] **Si le seul hexagone d'entrée d'une unité de renfort est occupé par une unité ennemie ou par trois unités amies, elle peut entrer dans l'hexagone le plus proche non occupé.**

Si deux hexagones sont équidistants, le propriétaire peut choisir l'hexagone d'entrée. Une unité peut entrer sur la carte en ZdC ennemie.

[16.3] **Un joueur peut retenir tout ou partie des renforts qui lui sont dus à un tour de jeu pour les entrer par le même hexagone d'entrée lors d'un tour de jeu ultérieur (exception : voir 16.5 et 17.4).**

[16.4] **Si Leningrad est occupée, les renforts devant y apparaître entrent sur et entre les hexagones 2301 et 2801 (inclus).**

[16.5] **Les renforts soviétiques du tour de jeu 1 ne peuvent pas être retardés.**

[16.6] **Une unité allemande qui a perdu un pas peut être reconstruite à pleine puissance en restant un tour de jeu complet dans un hexagone de Prusse Orientale, de ville ou de ville soviétique.**

L'hexagone de régénération doit être libre de toute ZdC ennemie et ravitaillé pour les unités destinées à recevoir des régénérations. Ainsi, une unité entre dans un hexagone de régénération au tour de jeu 1, y reste la totalité du tour de

jeu 2 puis est retournée vers son plein potentiel lors de la phase de Régénération du tour de jeu 3.

[16.7] La présence d'unités allemandes n'annule pas les zones de contrôle ennemies dans le cas des régénérations.

[16.8] Jusqu'à trois unités peuvent être régénérées par tour de jeu.

Une unité donnée peut être régénérée un nombre illimité de fois pendant le déroulement d'une partie.

[16.9] La procédure de régénération peut être achevée avant la régénération complète de l'unité.

La procédure pourra recommencer lors d'un tour de jeu ultérieur.

[17.0] SURPRISE

REGLE GENERALE

Les soviétiques subissent les effets de la surprise au premier tour de jeu, et les allemands peuvent être affectés par la surprise au tour de jeu 7, en fonction des actions du joueur soviétique.

CAS DE FIGURE

[17.1] Les unités soviétiques ne peuvent pas retarder de renforts, se désengager ou déborder lors du premier tour.

[17.2] Toutes les unités soviétiques doivent être adjacentes à une unité allemande à la fin de la phase de Mouvement Soviétique du premier tour.

L'unité allemande n'a pas besoin d'être celle qui est la plus proche de l'unité au début de la phase de Mouvement Soviétique. Les unités qui sont incapables de se déplacer à côté d'une unité allemande doivent dépenser leur pleine capacité de mouvement en se déplaçant vers l'unité allemande la plus proche (en points de mouvement). Exception : les unités soviétiques des hexagones 0205 et 2204 ne peuvent pas bouger du tout au premier tour.

[17.3] Toutes les unités de soviets adjacentes à une unité allemande durant la phase de Combat Soviétique au tour de jeu 1 doivent attaquer.

Toutes les unités allemandes auxquelles une unité soviétique est adjacente n'ont pas besoin d'être attaquées, mais toutes les unités situées au moins dans un hexagone adjacent doivent être attaquées.

[17.4] Si les six unités soviétiques devant entrer dans l'hexagone 2713 au tour de jeu 7 entrent comme prévu, toutes les attaques soviétiques effectuées lors de ce tour de jeu bénéficieront d'un décalage de quatre colonnes.

Ce changement s'applique à toutes les attaques effectuées par les soviétiques au tour de jeu 7, pas seulement à celles faites par ces renforts. Le décalage de 4 colonnes s'applique même si les unités sont forcées d'entrer dans un hexagone autre que 2713 en raison de la présence d'unités allemandes. Si le joueur soviétique retarde l'entrée de ces renforts, le bonus de 4 colonnes est perdu. Le bonus ne peut être utilisé que lors du tour de jeu 7. Si elles sont retardées, ces unités entrent par l'hexagone 2908 au tour de jeu 8 et 2906 au tour de jeu 9 ou plus tard.

[18.0] CONDITIONS DE VICTOIRE

REGLE GENERALE

La victoire à Leningrad est calculée en points de victoire. Le jeu se termine à la fin du tour de jeu 12, et la victoire est déterminée. Il y a deux niveaux de victoire : la victoire tactique et stratégique.

PROCEDURE

À la fin du jeu, additionnez les points de victoire gagnés par chaque joueur et soustrayez les points de victoire du joueur soviétique aux points de victoire du joueur allemand. Le résultat, positif ou négatif, est comparé au tableau du cas de figure 18.3 pour déterminer le vainqueur et le niveau de victoire.

CAS DE FIGURE

[18.1] Le joueur soviétique reçoit des points de victoire pour les unités allemandes réduites ou éliminées à la fin de la partie.

4 points de victoire pour chaque unité mécanisée réduite.

5 points de victoire pour chaque unité blindée réduite.

12 points de victoire pour chaque unité mécanisée éliminée.

15 points de victoire pour chaque unité blindée éliminée.

[18.2] Le joueur allemand reçoit 30 points de victoire en occupant, avec des unités ravitaillées, les hexagones 2604 et 2705 à la fin de la partie.

Les unités occupantes doivent être ravitaillées pour que les points de victoire puissent être gagnés.

[18.3] Le total des points de victoire soviétiques est soustrait du total des points de victoire allemands pour déterminer le vainqueur.

31 ou + : victoire allemande stratégique.

1 à 30 : victoire allemande tactique.

-20 à 0 : victoire soviétique tactique.

-21 ou - : victoire soviétique stratégique.

TABLEAUX DES RENFORTS

Renforts allemands

Tours	Unités	Arrivées
1	1 aérienne	-
2	5 infanteries	Prusse Orientale
6	1 infanterie	Prusse Orientale
7	1 aérienne	-
10	39 ^{ème} corps de Panzer (2 unités)	2213

Renforts soviétiques

Tours	Unités	Arrivées
1	1 infanterie ¹ 3 blindées ¹	1113 1113
2	4 infanteries 1 blindée	2906 ou 2908 2906 ou 2908
3	2 forts ² 3 infanteries	- 2713, 2906 ou 2908
4	1 blindée 2 forts ² 2 infanteries	2713, 2906 ou 2908 - 2601
5	1 blindée 2 forts ²	2713, 2906 ou 2908 -
6	3 infanteries 2 forts ² 6 infanteries ³	2713, 2906 ou 2908 - 2713
7	2 infanteries 1 blindée 2 forts ²	2601 2501 -
8	3 infanteries 1 blindée 2 forts ²	2906 ou 2908 2501 -
9	3 infanteries	2908
10	1 infanterie ⁴	Leningrad
11	2 infanteries ⁴	Leningrad
12	2 infanteries ⁴	Leningrad

Notes :

Lorsque les unités ont plus d'un hexagone d'entrée listé, certaines unités peuvent entrer par chaque hexagone ou toutes les unités peuvent entrer par le même hexagone. La Prusse Orientale se compose de trois hexagones et les unités peuvent y entrer librement par n'importe quel hexagone souhaité.

1) Les renforts soviétique du premier tour de jeu ne peuvent pas être retardés. Ces unités doivent entrer sur la carte comme prévu.

2) Les forts sont placés à Leningrad ou dans un rayon de quatre hexagones d'un hexagone de Leningrad. L'hexagone de placement doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement valide depuis Leningrad (voir 15.0).

3) Si les six unités d'infanterie devant entrer par l'hexagone 2713 ne sont pas retardées, toutes les attaques soviétiques effectuées au tour 7 reçoivent un décalage de quatre colonnes vers la gauche (voir 17.4).

4) Si tous les hexagones de Leningrad sont occupés par des unités allemandes, les renforts entrent par ou entre les hexagones 2301 à 2801.

NOTES DU CONCEPTEUR

Si le joueur allemand émule la stratégie et la tactique historique, les résultats seront tellement semblables à la campagne réelle que ça en sera effrayant. Les panzers vont se ruer à travers les basses terres et atteindre la région de Leningrad épuisés. Ce n'est que par pure chance et grossière incompetence du joueur soviétique que les panzers prendront Leningrad sans soutien de l'infanterie. Une utilisation appropriée des renforts soviétiques devrait rendre Leningrad imprenable en milieu de partie, si les allemands n'ont pas lancé un assaut équilibré et concentré d'ici là.

Une bonne stratégie pour le joueur allemand est de "se hâter lentement". Les panzers doivent se combiner avec l'infanterie pour encercler et détruire au moins 10 des 11 divisions d'infanterie soviétiques du front au premier tour de jeu. Le groupe d'armées entier devrait également être bien placé pour répondre à la contre-attaque soviétique ce même tour. L'économie de soutien aérien pour la défense lors du premier tour de jeu pourrait signifier l'élimination d'une partie importante de la force de contre-attaque.

Le joueur allemand devrait s'efforcer d'atteindre la Luga en force, au tour de jeu 4 ou 5, avec les deux corps de Panzer en équilibre dans les bois près de l'embouchure de la rivière. Une tête de pont peut être formée à travers la Luga plus tôt si cela ne signifie pas mettre en péril les lignes de ravitaillement des panzers. En milieu de partie, le joueur allemand devrait être capable d'un assaut sur trois axes battant son plein –de la Luga inférieure, sur la route Pskov-Leningrad, et à travers Novgorod– tout en protégeant son flanc au sud du lac Ilmen. Un assaut le long du Volkhov, de Novgorod au lac Ladoga, est important car une fois le lac atteint, les renforts soviétiques de l'est et du sud sont bloqués pour entrer dans Leningrad. Les derniers tours se passeront à Leningrad, mais le joueur allemand aura une chance de gagner cette bataille d'usure si le joueur soviétique ne peut pas amener ses 12 divisions des tours 7 à 9 dans la ville depuis le sud et l'est.

L'action du joueur soviétique à l'ouest de la Dvina peut être décisive. S'il peut empêcher les allemands de traverser le fleuve en force pendant trois tours de jeu, il a de bonnes chances de tenir Leningrad. Bien qu'il soit obligé de contre-attaquer lors du premier tour de jeu, le joueur soviétique devrait, dans la mesure du possible, éviter une attaque contre un corps blindé, à moins qu'il ne soit assuré d'un rapport d'au moins 1 contre 1. De plus, le joueur soviétique doit se positionner de manière à ce que ses unités attaquantes ne soient pas encerclées lors du tour de jeu 2. Il peut éga-

lement "tricher" un peu en début de partie, en déployant des unités dans les hexagones 13xx à 19xx, une ligne défensive sur la Dvina lors du premier tour de jeu sans engager les unités allemandes.

En milieu de partie, le joueur soviétique devrait utiliser le moins d'unités possibles dans la zone du lac Peipus-Pskov-Velikaya pour retarder l'avance allemande tout en construisant une ligne fortifiée le long de la Luga. Novgorod et le couloir de Volkhov doivent être tenus au moins jusqu'au tour de jeu 10. Au tour 8, il est confronté à une décision critique sur l'utilisation de la 34^{ème} armée, qui entre par l'hexagone 2911 : devrait-il attaquer la droite allemande ou se déplacer vers Leningrad ?

Si la ligne de la Luga est percée, le joueur soviétique devrait essayer de se replier en bon ordre sur un périmètre fortifié à Leningrad. S'il peut disposer tous ses renforts dans la ville, il devrait gagner. Rappelez-vous qu'une répétition historique de l'isolement de la ville n'est pas suffisante en soi pour que le joueur allemand puisse gagner. L'isolement n'est qu'un moyen d'achever la capture de la ville.

Remarque

Les Finlandais ne sont pas représentés dans le jeu. Bien qu'historiquement ils aient réussi à se rendre dans les hexagones latéraux xx02 au nord de Leningrad en septembre, ils ont sagement décidé de ne pas participer à un assaut direct sur la ville, à moins que les allemands ne frappent eux-mêmes contre Leningrad. Une telle situation n'a jamais eu lieu. En tout cas, la présence finlandaise est représentée de façon abstraite dans le jeu grâce à un taux de renforts réduit au nord. Dans la campagne réelle, les soviétiques se sont précipités du front finlandais vers Leningrad, et se sont dépêchés de les repousser à mesure que diverses crises se produisaient dans le nord.

Dick Rustin

Contributeurs à la conception

Conception : **Dick Rustin.**

Cartographie : **Redmond A. Simonsen.**

Remaniement des règles : **Eric Smith.**

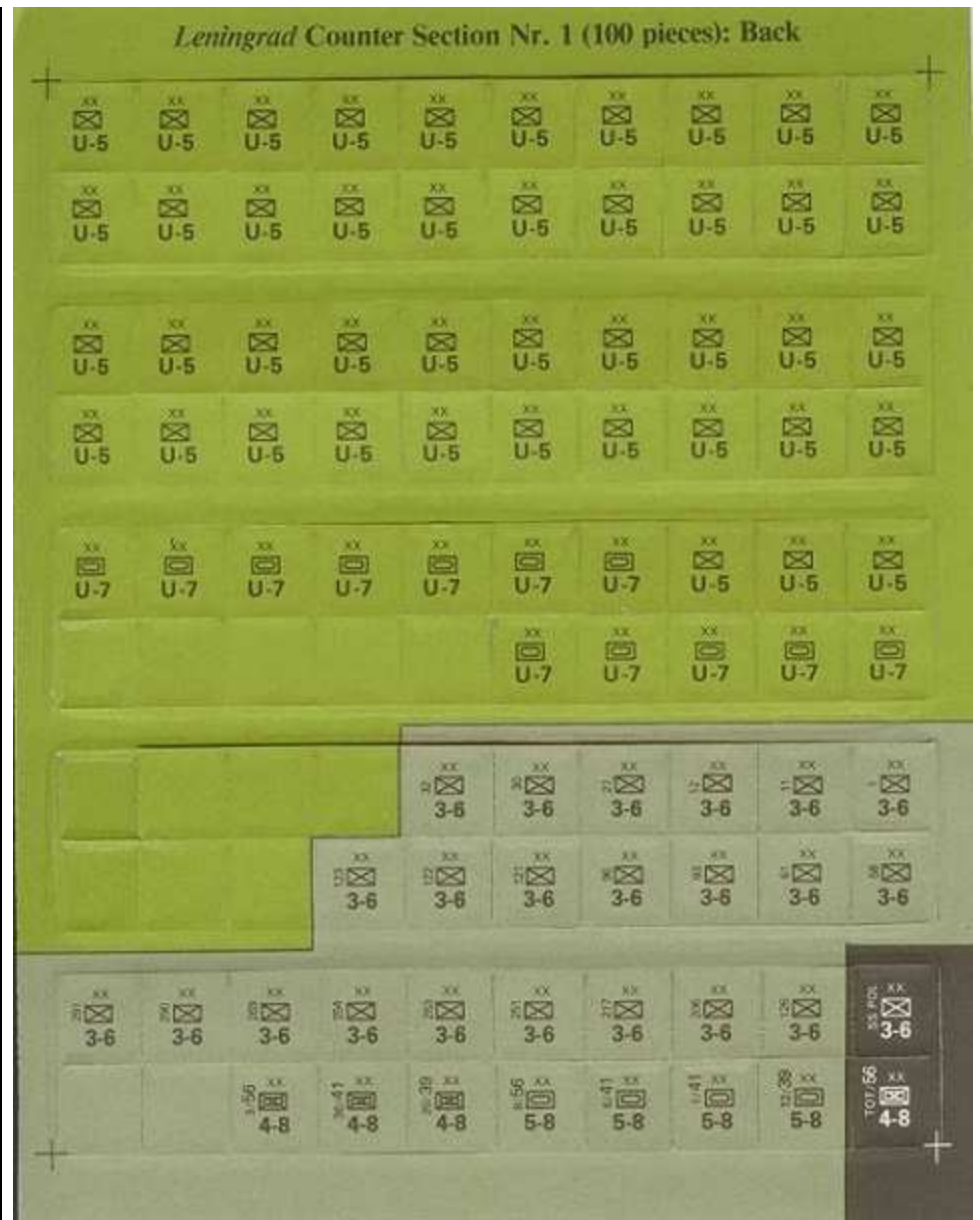
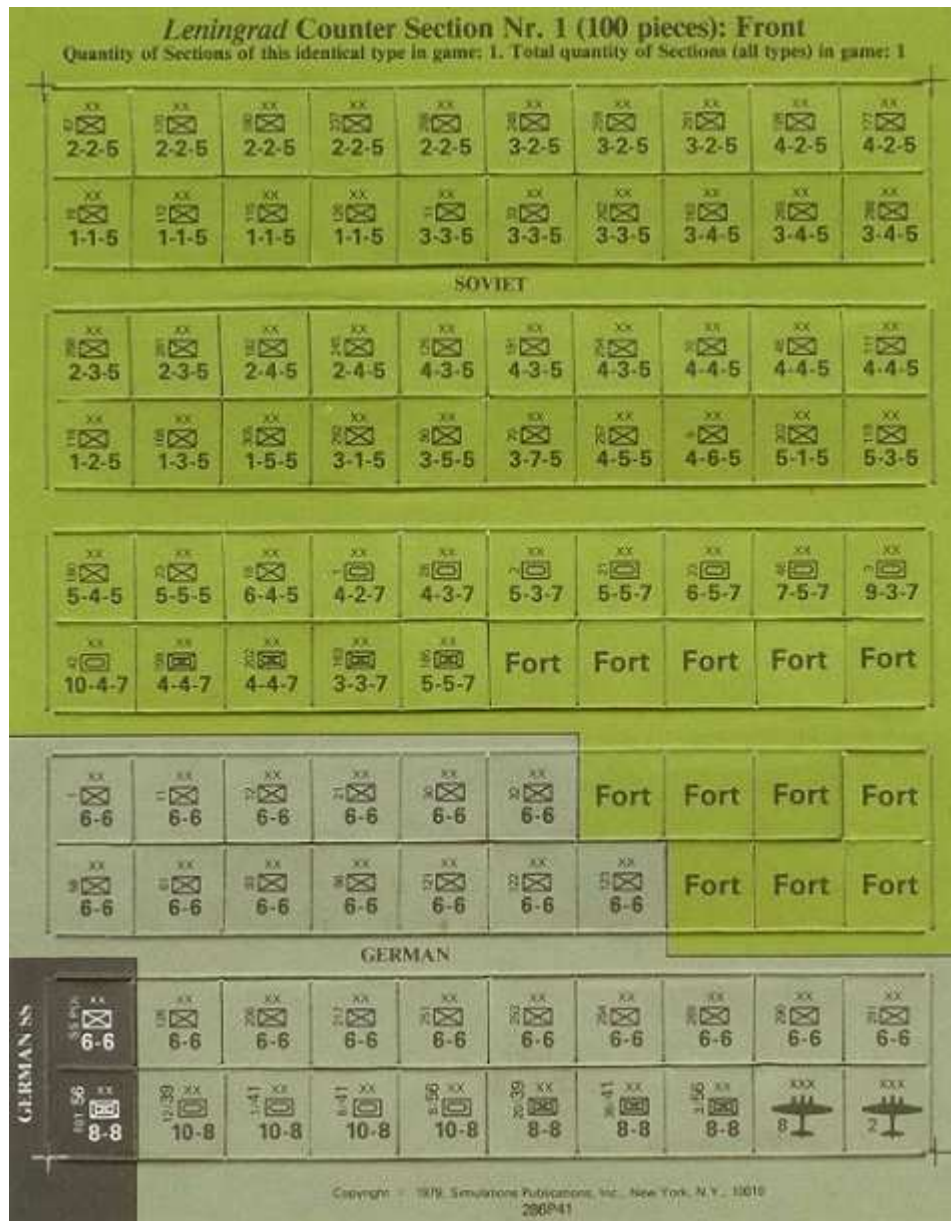
Joueurs de tests : **David Brasfield, Henry Milansky, Peter Vathis, Wally Williams Jr.**

Edition : **Eric Goldberg.**

Production : **David Engler, Rosalind Fruchtman, Ted Koller, Manfred F. Milkun, Michael Moor, Bob Ryer.**

Traduction : **Patrice-Alexis Chaya.**

Les images des pions de ce jeu sont données ici pour aider les joueurs à reproduire des pions endommagés ou mal conçus.



[4.5] Table des Effets du terrain

[4.9] Types de terrains [9.5] Coûts en points de mouvement pour entrer ou traverser

Clair	1
Route ¹	Blindées et mécanisées : ½ Infanterie : 1
Ville	Blindées et mécanisées : ½ Infanterie : 1
Ville soviétique	Blindées et mécanisées : ½ Infanterie : 1
Marais	2
Colline	2
Côté de rivière ²	Double le coût du terrain de l'hexagone d'entrée
Fort inoccupé	Double le coût du terrain pour les unités allemandes et leurs lignes de ravitaillement
Côté d'hexagone entièrement de mer ou de lac	Mouvement et combats interdits
Localité	Sans effet

Notes :

- 1) Le taux de déplacement de la route ne s'applique que lorsque l'hexagone de route est pénétré par un autre hexagone de route.
- 2) Ainsi, pour traverser une rivière dans un hexagone de marais, une unité dépenserait 4 points de mouvement.

[9.5] Table de Résolution des Combats

Dé	Rapports de combat												
	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1
1	-/E	-/E	-/E	-/2	-/1	1/1	2/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-
2	-/E	-/E	-/2	-/1	1/2	2/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-
3	-/E	-/2	-/2	1/2	2/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-	E/-
4	-/E	-/2	-/1	2/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-	E/-	E/-
5	-/2	-/2	1/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-	E/-	E/-	E/-
6	-/2	1/2	2/2	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-	E/-	E/-	E/-	E/-

Le résultat à gauche de la barre oblique s'applique au défenseur et le résultat à droite s'applique à l'attaquant.

E = toutes les unités affectées sont éliminées.

1 = le joueur dont les unités sont affectées peut choisir de perdre un pas ou de battre en retraite toutes les unités affectées d'un hexagone.

2 = Le joueur dont les unités sont affectées peut choisir de perdre deux pas, de battre en retraite toutes les unités affectées de deux hexagones ou de perdre un pas et de battre en retraite toutes les unités affectées d'un hexagone (voir 10.0).

Note : dans le cas d'un résultat partagé (comme 1/1), le défenseur subit des pertes ou recule en premier, puis l'attaquant applique son résultat.

[9.6] Table des Décalages de Colonnes

La colonne du rapport de combat initial est décalée vers la droite ou la gauche si l'une de ces circonstances s'applique à cette attaque.

Décalage de 2 colonnes à gauche	Décalage d'une colonne à gauche	Décalage d'une colonne à droite	Décalage de 2 colonnes à droite
Débordement (voir 7.1).	Défenseur occupe un hexagone de ville, de marais ou de colline ¹ .	Attaquant inclus une unité blindée (voir 12.2).	Défenseur non ravitaillé (voir 11.2).
Attaquant non ravitaillé (voir 11.2).	Défenseur occupe un fort (soviétique seulement) ² .	Par corps de Panzer en attaque (voir 12.1).	
	Défenseur derrière un côté d'hexagone de rivière ³ .	Par unité aérienne en attaque (voir 13.1).	
	Défenseur inclus une unité blindée (voir 12.2) ⁴ .		
	Défenseur soviétique dans une ville soviétique ¹ .		
	Par corps de Panzer en défense (voir 12.1) ⁴ .		
	Par unité aérienne en défense (voir 13.1).		

Les changements de colonnes sont cumulatifs. **Exemple** : si une attaque est modifiée de deux décalages vers la droite et de trois décalages vers la gauche, le décalage net est d'un décalage vers la gauche.

Notes :

- 1) Le défenseur ne reçoit qu'un seul changement de colonne même si les unités en défense peuvent occuper plus d'un hexagone.
- 2) Les unités soviétiques en défense ne reçoivent qu'un seul décalage de colonne même si elles peuvent occuper plus d'un fort.

3) Ce changement ne s'applique que si toutes les unités attaquantes attaquent par l'autre côté de la rivière.

4) Ces décalages ne s'appliquent pas lorsque des unités allemandes en défense occupent un hexagone de ville soviétique.

Note Importante : au tour 7, le joueur soviétique peut recevoir un décalage de 4 colonnes à droite pour toutes ses attaques (voir 17.4).