

Piste d'Enregistrement des Tours

A,B	30 Sep 1 Sec	G	30 – 31 16 Pluie	29 – 30 31 Gel +1
	2–3 Oct 2 Sec		1–2 Nov 17 Pluie	
B	4 – 5 3 Sec	H	3 – 4 18 Pluie	3 – 4 33 Neige
	6 – 7 4 Sec +1		5 – 6 19 Gel	
C	8-9 5 Sec +1	I, J	7 – 8 20 Gel	7 – 8 35 Neige
	10 – 11 6 Pluie		9 – 10 21 Gel	
D	12 – 13 7 Pluie	K	11 – 12 22 Gel	11 – 12 37 Neige
	14 – 15 8 Pluie		13 – 14 23 Gel	
E	16 – 17 9 Pluie	L	15 – 16 24 Gel	15 – 16 39 Neige
	18 – 19 10 Pluie		17 – 18 25 Gel	
F	20 – 21 11 Pluie	M	19 – 20 26 Gel	19 – 20 41 Neige
	22 – 23 12 Pluie		21 – 22 27 Gel	
F	24 – 245 13 Pluie	N	23 – 24 28 Gel	23 – 24 43 Arctique
	26 – 27 14 Pluie		25 – 26 29 Gel +1	
	28 – 29 15 Pluie		27 – 28 30 Gel +1	

Code :

A = Début des scénarios 4 et 5

B = Temps Sec Automatiques ; pas de Tempête

C = Relâchez toutes les garnisons des fortins et des lignes fortifiées (voir 18.4.8)

D = La Panique de Moscou Commence (voir 19.4)

E = Commencez l'Offensive de la 16^e Armée (voir 19.5.2)

F = Fin du Scénario 4

G = Fin de l'Offensive de la 16^e Armée

H = Fin de la Panique de Moscou

I = Le joueur de l'Axe doit tirer un marqueur de Plan de Victoire

J = Parade de la Place Rouge (voir 19.5.1)

K = Commencez l'Offensive de Voronezh (voir 19.5.3)

L = Début des Scénarios 1 et 3

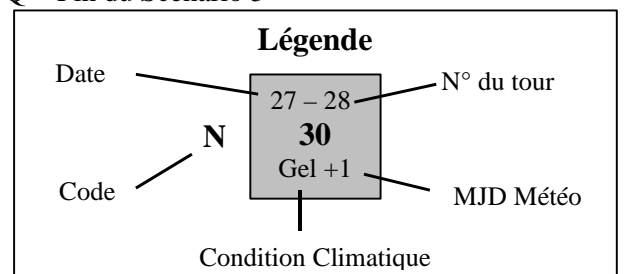
M = Début du Scénario 2

N = Fin de l'Offensive de Voronezh

O = Le joueur de l'Axe ne peut plus tirer de marqueur de Plan de Victoire après ce tour de jeu et doit maintenant révéler son Plan de Victoire final.

P = Fin des Scénarios 1, 2 et 3

Q = Fin du Scénario 5



Piste des Pertes / Remplacements

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Tableau des Effets du Terrain (7.3)

Terrain	Coût en Points de Mouvement selon la condition météo			
	Sec	Pluie	Gel	Neige & Arctique
Clair	1	2 (a)	1	2
Collines	2	3	3	3
Marais	2	2 (a)	1	2
Etang (non motorisé)	3	3	2	2
Etang (mot. + artillerie)	I	I	3	3
Bois (non motorisé)	+1 (b)	+1	+1	+1
Bois (mot. + artillerie)	+2 (b)	+2	+2	+2
Route Principale	1/2	1	1/2	1
Route Mineure (en Clair)	1/2	AT	1	1
Route Mineure (en Autre)	1	AT (e)	1	1
Autoroute (mot. + artillerie)(f)	1/2	1/2	1/2	1/2
Ville ou Ville Majeure	1	1	1	1
Mer / Lac	I	I	I	2 (c)
Voie ferrée (voir 7.3.7, 7.6)	AT (g)	AT (g)	AT (g)	AT (g)
Côté d'Hex	Sec	Pluie	Gel	Neige & Arctique
Ligne Fortifiée Ennemie	+1	+1	+1	+1
Mer / Lac	I	I	I	AE
Rivière	+1	+2	+1	AE
Rivière Majeure	Voir 7.3.9	Voir 7.3.9	Voir 7.3.9	+1
Autre	Sec	Pluie	Gel	Neige & Arctique
Fortin Ennemi	+1	+1	+1	+1
Entrée en ZDC Ennemie	+1	+1	+1	+1
Village	AE	AE	AE	AE

Notes : I = Interdit ; AT = Jugé par l'Autre Terrain dans l'hex ; AE = Aucun Effet

(a) 1 PM supplémentaire pour toutes les uns motorisées et d'artillerie sauf les blindés Soviétiques.
 (b) Pluie Prolongée ; voir 5.1.4.
 (c) Temps Arctique uniquement.
 (d) Les types d'artillerie ne peuvent pas traverser sauf par un pont.
 (e) Ignorez les Bois.
 (f) Seules les uns motorisées ou d'artillerie peuvent utiliser les autoroutes.
 (g) Les Voies Ferrées réduisent le coût des Bois de un (-1).

Tableau des Capacités de Mouvement (7.5.1)

Type d'Unité	Phase de Mouvement Amie	Mouvement de Réaction	Mouvement Motorisé
Axe Motorisé	CM totale	1/2 CM	1/2 CM
Axe non motorisé	CM totale	non	non
Axe Cavalerie	CM totale	non	1/2 CM
Axe URM	CM totale	non	non
Soviétique QG	CM totale	non	non
Soviétique Motorisé	1/2 CM	1/2 CM	CM totale
Soviétique Cavalerie	CM totale	non	1/2 CM
Soviétique non motorisé	CM totale	non	non
Soviétique activé non motorisé	Non	non	CM totale
Soviétique URM	CM totale	non	Non
Soviétique Train Blindé	CM totale*	non	CM totale*

Notes :
 CM = Capacité de Mouvement
 Non = Mouvement non autorisé pendant cette phase
 * = peut se déplacer dans *une* des deux phases, *pas* les deux
 a. Gardez les Fractions lors des réductions de moitié
 b. Rappelez vous que le joueur Soviétique n'a pas la même séquence de jeu que le joueur de l'Axe.

Table de Débordement (7.8)

Dé	Résultat
1	Le Défenseur perd 1 pas ; le reste retraite
2 – 8	Le Défenseur est retraité de deux hexs
9+	Le Débordement échoue

MJD :
 +2 Si le défenseur est dans un hex de colline ou de bois, ou derrière une rivière.
 -1 Si de l'artillerie se défend seule dans l'hex.
 -1 Si l'hex du défenseur contient une unité sous un marqueur « Overrun » (pas de ZDC, pas de soutien).
 -1 Rapport de 9-1 ou plus → L'un ou l'autre
 -2 Rapport de 12-1 ou plus → pas les deux

Le débordement est interdit contre un défenseur derrière une Rivière Majeure, ou pendant un tour de Pluie ou de Neige/Tempête, ou contre un défenseur dans une ville, une ville majeure, un marais, un étang, ou n'importe quelle fortification.

Résumé des Effets Supplémentaires du Ravitaillement / de la Météo

Action ou Bonus	Condition ou Effet						
	Non Ravitaillé	Sec	Pluie	Gel	Neige	arctique	Tempête
Phase de Mouvement	A 1	A	A	A 2	A	A 2	M
Phase de Mouvement Motorisé (7.5.1)	A 1	A	A	A 3	A4 N5	A4 N5	M
Phase de Mouvement de Réaction (7.5.2)	N	A	A	A 3	A	A	M
Mouvement d'Infiltration (7.2.3)	A	A	N	A	A	A	M
Mouvement d'Un Seul Hex (7.3.3)	PA	A	A	A	A	A	M
Mouvement Ferroviaire (7.6)	N	A	A	A	A 6	A 6	M
Mouvement Stratégique (7.7)	N	A	A	A	A	A	M
Projection d'une ZDC (3.3)	A	A	A 7	A 8	A 7,8	A 7,8	M
Débordement (7.8)	N	A	N	A	N	N	N
Bonus d'Armes Combinées (9.1)	A	A	N	A	N	N	M
Intégrité de Panzer Division (9.2)	N	A	A	A	A	A	M

Résultats :
A = Autorisé. Consultez le Tableau des Effets du Terrain (TET)
N = Non Autorisé. Le résultat « N » dans la colonne Non Ravitaillé a la priorité sur toutes les autres conditions Météo ou effets.
PA = Peut être Autorisé. L'unité *doit* posséder suffisamment de PM pour se déplacer dans un hex adjacent.
M = l'autre Condition Météo détermine quelles sont les actions autorisées.

Notes :
1 -2 PM à la capacité de mouvement imprimée avant de consulter le TET.
2 -1 PM à la capacité de mouvement imprimée avant de consulter le TET (unités Motorisée et d'Artillerie de l'Axe uniquement).
3 -1 PM à la capacité de mouvement imprimée avant de consulter le TET (unités Motorisée de l'Axe uniquement).
4 Autorisé aux unités Motorisée et à *toutes* les unités à ski Soviétiques.
5 Non autorisé aux unités motorisées de l'Axe.
6 Capacité Ferroviaire de l'Axe réduite à 3 PE par tour.
7 *toutes* les unités motorisées n'ont plus de ZDC, sauf dans les hexs de villages, villes, et routes reliées adjacents.
8 Consultez le TET. Le terrain précédemment interdit est maintenant soumis aux ZDC.

Table Météo (5.1)

Condition Climatique Applicable					
Dé	Sec	Pluie	Gel	Neige	Arctique
1	S	S	P	P	N
2	S	S	PT	G	N
3	S	P	G	G	N
4	S	P	G	N	N
5	S	P	G	N	NT
6	S	PT	G	NT	A
7	S	PT	G	NT	A
8	ST	PT	N	NT	A
9	P	G	NT	A	AT
10	PT	G	NT	A	AT

Note : Si un résultat « G » suit un résultat « N », le résultat reste « N ». Si le résultat suivant est de nouveau « G », alors la condition passe de « N » à « G ». Il faut deux résultats « G » consécutifs pour passer de « N » à « G ». Voir 5.1.5

Codes :
S = Sec G = Gel P = Pluie
N = Neige T = Tempête A = Arctique

Tableau de Ravitaillement de l'Axe (6.5.1)

Tour	Scén. 4	Scén. 5
1	6	8
2 - 6	5	12
7 - 12	2	5
13 - 17	NA	8
18 - 22	NA	7
23 - 31	NA	6
32 - 43	NA	5

+ Nombre de Points de Ravitaillement
NA = Non Applicable

Table de Reddition

Dé	Résultat
1 - 3	Reddition
4+	Pas d'Effet

MJD :
+1 Si l'hex est dans le rayon de commandement d'un QG Soviétique.

Table de Résultats des Combats (8.4)

Dé	1-4	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1
Att	1	----	----	1	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----
Def	R	R	1R	2	2R	2R	2R	3R	3R	4R	E	E	E	E	E
Att	R	1	1	*	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----
Def	----	R	1	1	1R	2R	2R	3R	3R	3R	4R	E	E	E	E
Att	R	R	1*	1	1*	1*	1*	----	*	----	----	----	----	----	----
Def	----	----	R	1	2	2	2	2R	3R	3R	3R	4R	E	E	E
Att	R	R	----	1*	2	----	----	1*	----	*	----	----	----	----	----
Def	----	----	----	R	1	R	1	2	2R	3R	3R	3R	4R	E	E
Att	R	R	R	----	1*	2	1	1	1*	----	*	----	----	----	----
Def	----	----	----	----	R	1	1	1	2	2R	3R	3R	3R	E	E
Att	R*	R	R	R	----	1*	2	2	----	1*	----	*	----	----	----
Def	----	----	----	----	----	R	1	1	1	2	2R	3R	3R	3R	E
Att	2R	R*	R	R	R	----	1*	----	2	----	1*	----	*	----	----
Def	----	----	----	----	----	----	R	R	1	1	2	2R	3R	3R	E
Att	2R	2R	R*	R*	R	R	----	----	----	1	1	1*	----	*	----
Def	----	----	----	----	----	----	R	R	R	1	1	2	2R	3R	3R
Att	2R	2R	2R	1R	R*	R	----	1*	----	----	----	1	1	----	----
Def	----	----	----	----	----	----	----	R	R	R	R	1	2	2R	3R
Att	3R	2R	2R	2R	1R	R*	R*	----	1*	----	----	----	1*	----	----
Def	----	----	----	----	----	----	----	----	R	R	R	R	1	1R	2R
Att	E	3R	2	2R	2R	1R	1R	R*	----	1*	1*	----	----	1	----
Def	----	----	----	----	----	----	----	----	----	R	R	R	R	1	2R
Att	E	E	3R	2R	2R	2R	1R	1R	R	----	----	1	----	1	----
Def	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	R	R	R	1R

Note : Pour plus d'explications sur les résultats, voir 8.4.

= La force affectée perd ce nombre de pas.

R = Toutes les unités affectées qui restent retraitent de deux hexs.

E = La force entière est éliminée.

* = La force attaquante doit perdre un pas supplémentaire si

- elle attaque sans Ravitaillement d'Attaque, *ou*
- elle attaque une fortification ennemie non détruite, *ou*
- elle fait une Attaque Obligatoire (Soviétique uniquement ; voir 16.0)

Ces effets sont cumulatifs. L'astérisque indique aussi une Usure des Blindés (voir 9.3).

---- = Rien ne se passe

Tableau des Effets du Combat

Hex	MJD ou Effet
Clair	Aucun
Collines	+1 ; pas de BAC
Marais	Aucun
Étang	Pas de MJD ; réduit de moitié si attaque depuis l'étang Aucun effet lors d'un tour de Neige ou Arctique
Village	+1 (uniquement si le temps = Pluie, Neige, ou Arctique)
Bois	AT ; pas de BAC
Fortin	+1 (voir 12.1)
Route principale	AT
Route Mineure	AT
Ville	+1 ; blindés réduits de moitié ; pas de BAC
Ville Majeure	+2 (défenseur soviétique) +1 (défenseur axe) ; blindés réduits de moitié ; pas de BAC
Voie Ferrée (voir 7.6)	AT
Côté d'Hex	MJD ou Effet
Fortin / Ligne Fortifiée	+1 (voir 12.1, 12.2) ; pas de BAC
Mer / Lac	I ; pas d'effet pendant un tour de Neige ou Arctique
Rivière	+1 ; pas d'effet pendant un tour de Neige ou Arctique
Rivière Majeure	Attaquant réduit de moitié (voir 8.3.6b) ; pas de BAC
Conditions du Combat	MJD ou Effet
SAR en Défense	+ valeur de SAR des unités en soutien défensif
SAR en Attaque	- valeur de SAR des unités en soutien offensif
Ravitaillement attaque	-1 si n'importe quelle unité en défense est Non Ravitaillée. Aucun tir de soutien défensif n'est autorisé pour l'artillerie Non Ravitaillée.
Ravitaillement défense	+2 si aucun Ravitaillement d'Attaque n'est fourni. Aucun soutien de l'artillerie sans Ravitaillement d'Attaque
Intégrité de Panzer Division	-1 par division de panzer ravitaillée (voir 9.2) et division motorisée Allemands qualifiée
Bonus d'Armes Combinées	-1 lors d'une attaque d'Armes Combinées (voir 9.1)
Météo	MJD ou Effet
Pluie ou Arctique	Toutes les forces d'artillerie (sauf l'artillerie de siège) sont réduites de moitié
Notes et Abréviations :	
I = Interdit	
AT = Jugé par l'Autre Terrain dans l'hex	
BAC = Bonus d'Armes Combinées	
(a) les effets du combat sont cumulatifs	
(b) les ZDC ne s'étendent pas à travers un côté d'hex de lac ou de mer non gelé. Les ZDC des unités motorisées et d'artillerie ne s'étendent pas à travers un côté d'hex d'étang.	

Table de Combat Aérien (11.2)

Différentiel de Combat Aérien (Attaquant – Défenseur)							
Dé	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
1	A	A	E	E	X	X	X
2	----	A	A	E	E	X	X
3	----	----	A	A	E	X	X
4	----	----	----	A	A	E	X
5	----	----	----	----	A	E	E
6	----	----	----	----	----	A	E
7	----	----	----	----	----	A	A
8	----	----	----	----	----	----	A
9	----	----	----	----	----	----	----
10	----	----	----	----	----	----	----

Procédure :

Soustrayez le Valeur de Combat Aérien de la cible à celle de l'unité qui tire pour déterminer le Différentiel de Combat Aérien. Puis lancez un dé et reportez vous à cette colonne pour trouver le résultat.

Le Combat Aérien est simultané entre les chasseurs (les bombardiers ne tirent jamais). Lorsque deux chasseurs sont engagés, résolvez les deux tirs avant d'appliquer les résultats.

Exception : Avantage Tactique Local ; voir 11.2.3f.

Explication des Résultats du Combat Aérien et du tir AA:

X (Détruite) La cible est éliminée. Placez immédiatement l'unité affectée dans la Zone Détruite.

E (Endommagée) La cible est endommagée. Placez l'unité affectée dans la Zone Endommagée.

A (Abandonne) La cible abandonne le combat. Placez immédiatement l'unité affectée dans la Zone Mission Accomplie.

---- Pas d'Effet

Table de Tir AA (11.3)

Dé	Résultat
7 ou moins	Pas d'Effet
8-9	Abandonne
10-11	Endommagée
12+	Détruite

MJD (Soviétiques)
 -1 contre un Ju-87
 -1 n'importe quel tireur non ravitaillé
 -1 n'importe quel tireur non commandé
 +1 par unité de type AA qui tire
 +1 par QG qui tire

MJD (Axe)
 -1 n'importe quel tireur non ravitaillé
 +1 par unité de type AA qui tire

Note : Aucun tir AA n'est autorisé si l'Hex de Mission et les six hexs adjacents contiennent :

- ° aucune unité ennemie
- ° uniquement des unités Soviétiques non AA d'une taille inférieure à une division,

ou

- ° uniquement des unités de l'Axe sans ZDC

Table d'Initiative Aérienne (11.2.3)

Dé	Résultat
1	Initiative pour l'Axe Avantage Tactique Local pour l'Axe
2-5	Initiative pour l'Axe
6-7	Pas de Combat Aérien. Tous les <i>chasseurs</i> retournent dans la Zone Mission Accomplie. Les <i>Bombardiers</i> continuent leur mission
8-9	Initiative Soviétique
10	Initiative Soviétique Avantage Tactique Local Soviétique

Table de Bombardement de Moscou (Scénario 5 uniquement ; 19.5.4)

Dé	Résultat
1	Le Soviétique perd 1 pas de remplacement ; de n'importe quel type
2-3	L'Axe gagne 1 PV
4-5	Le Soviétique perd l'unité de ravitaillement de Moscou
6+	Pas d'Effet

Zone Active

Placez ici les unités qui ont quittent le niveau Cadre par remplacement
Mais qui ne sont pas encore retournées en jeu sur la carte

Zone Cadre



Les types d'unités ci-dessus nécessitent 2 remplacement d'infanterie pour quitter cette zone.
Tous les Autres types d'unités non blindées ne nécessitent qu'un seul remplacement d'infanterie.

Zone Éliminé

Feuille d'Opérations Aériennes Soviétique

Prête

Les Unités Aériennes dans cette zone peuvent partir en mission pour ce tour de jeu. Au début de La Phase de Préparation Aérienne d'un tour de Tempête, toutes les unités de cette zone sont immédiatement Déplacées dans la Zone Mission Accomplie. Ensuite, toutes les unités dans la Zone Mission Accomplie font un jet de disponibilité, en ajoutant le MJD de Tempête de +2

Mission Accomplie

Bouge vers la Zone Prête

1-8 = Oui, bouge vers Prête

9+ = non, reste ici

MJD de Météo

-1 unités aériennes « Moscou », par tout temps autre que Sec.

+1 Gel, Pluie, Neige, Arctique

+2 Tempête

Endommagée

Bouge vers la Zone Mission Accomplie

1-4 = Oui, bouge

5+ = Non, reste ici

MJD Météo

+1 Pluie ou Neige

Détruite

Pas de jet de dé ; les unités aériennes sortent d'ici seulement en utilisant le Remplacement Aérien

Procédure : Les unités aériennes qui ont terminé leur mission pour le tour de jeu retournent dans les Zones Mission Accomplie, Endommagée, ou Détruite, selon leur condition. Pendant la Phase d'Allocation Aérienne du tour de jeu suivant, lancez un dé pour chaque unité aérienne en commençant par la zone « Mission Accomplie » puis par la zone « Endommagée », en appliquant tous les MJD de Météo applicables. Si le dé modifié donne un résultat dans la fourchette donnée pour « Oui, bouge » de la zone occupée par l'unité, elle est déplacée d'une zone vers le haut (Endommagée vers Mission Accomplie, Mission Accomplie vers Prête). Sinon, l'unité reste où elle est.

Feuille d'Opérations Aériennes de l'Axe

Prête

Les Unités Aériennes dans cette zone peuvent partir en mission pour ce tour de jeu. Au début de La Phase de Préparation Aérienne d'un tour de Tempête, toutes les unités de cette zone sont immédiatement Déplacées dans la Zone Mission Accomplie. Ensuite, toutes les unités dans la Zone Mission Accomplie font un jet de disponibilité, en ajoutant le MJD de Tempête de +2

Mission Accomplie

Bouge vers la Zone Prête

1-7 = Oui, bouge vers Prête
8+ = non, reste ici

MJD de Météo

+1 Gel ou Arctique
+2 Tempête
+3 Pluie ou Neige

Endommagée

Bouge vers la Zone Mission Accomplie

1-5 = Oui, bouge
6+ = Non, reste ici

MJD Météo

+2 Pluie ou Neige

Détruite

Pas de jet de dé ; les unités aériennes sortent d'ici seulement en utilisant le Remplacement Aérien

Procédure : Les unités aériennes qui ont terminé leur mission pour le tour de jeu retournent dans les Zones Mission Accomplie, Endommagée, ou Détruite, selon leur condition. Pendant la Phase d'Allocation Aérienne du tour de jeu suivant, lancez un dé pour chaque unité aérienne en commençant par la zone « Mission Accomplie » puis par la zone « Endommagée », en appliquant tous les MJD de Météo applicables. Si le dé modifié donne un résultat dans la fourchette donnée pour « Oui, bouge » de la zone occupée par l'unité, elle est déplacée d'une zone vers le haut (Endommagée vers Mission Accomplie, Mission Accomplie vers Prête). Sinon, l'unité reste où elle est.

Tables de Remplacement Soviétiques (14.3, 12.1)

Pour le Scénario 4			
Dé	Fortins	Remplacement Infanterie	Evénements Spéciaux
1	4	1	S, N
2	3	1	S, A
3	3	1	S, R
4	3	1	S, V
5	2	2	V, R
6	1	2	R, A
7	1	2	R, N
8	1	3	V, R
9	1	3	A, R
10	0	4	A, R
11	0	3	R, N
MJD :			
+1 Si la Météo du tour est Pluie ou Neige			

Codes des Evénements Spéciaux

A = Un pas de remplacement de type « A » ou prenez dans la Réserve de Blindés.

R = Prenez dans la Réserve de Renforts Spéciale ou relâchez un hex de garnison.

S = Ravitaillement Général pour une pile.

N = Un pas de remplacement du NKVD.

V = Un pas de remplacement aérien ou relâchez les unités aériennes Moscou pour ce tour

Pour le Scénario 5			
Dé	Fortins	Remplacement Infanterie	Evénements Spéciaux
0 ou moins	6	2	S, V
1	8	2	S, N
2	5	3	S, R
3	6	2	V, A
4	5	3	V, S
5	3	4	V, R, N
6	2	4	A, S
7	2	4	V, R, N
8	2	5	A, R
9	1	6	A, R
10	2	7	M, R
11	1	6	A, R, N
MJD :			
+1 Si la Météo du tour est Pluie ou Neige			
-1 pour chaque Attaque Obligatoire non encore faite			

Codes des Evénements Spéciaux

A = Un pas de remplacement de type « A » ou prenez dans la Réserve de Blindés.

M = Attaque Obligatoire
TJ 6-19 = Moscou Panique
TJ 20+ = Attaque Obligatoire

R = Prenez dans la Réserve de Renforts Spéciale ou relâchez un hex de garnison.

S = Ravitaillement Général pour une pile.

N = Un pas de remplacement du NKVD.

V = Un pas de remplacement aérien ou relâchez les unités aériennes Moscou pour ce tour

Tableau des Points de Victoire (17.2)

Localisations	Plan Hitler	Plan von Bock	Plan Compromis	Plan Hoepner
Babushkin (M3027)	-----	4	2	1
Bryansk (P2814)	-----	1	2	3
Kalinin (M1216)	5	1	3	2
Kaluga (M2146)	1	1	2	4
Kolomna (M4236)	3	1	2	-----
Kuntsevo (M2829)	-----	4	2	1
Kursk –P4932)	2	-----	3	3
Lyubertsy (M3329)	2	4	2	-----
Moscou (par hex)	-----	4	3	1
Ordshonikidzegrad(P2813)	-----	1	1	2
Orel (P4515)	-----	1	2	3
Rzhev (N3825)	2	2	2	4
Serpukhov (M3040)	-----	1	2	4
Tula (M3450)	5	1	3	3
Vyshny-Volochek (N3807)	4	-----	2	-----
Vyazma (N4040)	-----	1	2	3
Yaroslavl (M4701)	6	-----	3	-----
Yelets (P6917)	3	-----	1	-----
Zagorsk (M3321)	3	1	1	-----
Par Etoile Rouge	2	2	1	1
Autre	Plan Hitler	Plan von Bock	Plan Compromis	Plan Hoepner
Offensive de la 16è Armée	2	-----	-----	4
Offensive de Voronezh	4	-----	-----	-----
Compter les pertes de pas ?	Oui	Non	Oui	Oui

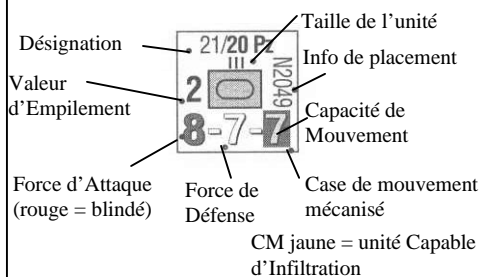
Note : Des PV supplémentaires sont gagnés ou perdus quel que soit le Plan :

- ° Pour les abandons non faits (14.2.3)
- ° Pour prendre des renforts des Réserves de Blindés ou Spéciales (14.3)
- ° Pour les Attaques Obligatoires Soviétiques non faites (16.0)
- ° Si la Parade de la Place Rouge n'est pas faite (19.5.1)
- ° pour le bombardement de Moscou (19.5.4)

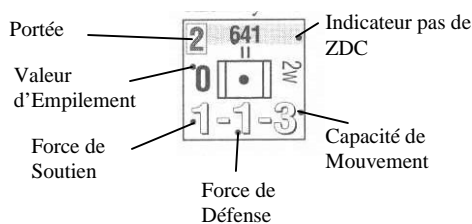
Comment Lire les Unités

Valeurs des Pions

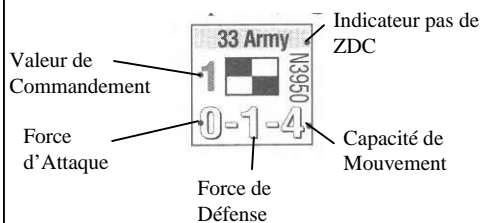
Unité de Combat Terrestre



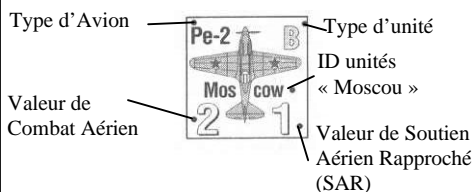
Unité d'Artillerie



Quartier Général (QG)



Unité Aérienne



Un **W** indique que l'unité doit Abandonner pendant la Campagne (scénario 5)

Types d'Unité

Unités Motorisées

- Blindé
- Canon d'Assaut
- Blindé anti char
- Reconnaissance (recon)
- Infanterie à moto
- Infanterie Motorisée
- Génie de Combat Motorisé
- Anti Aérien motorisé
- Anti char motorisé

Ces trois types d'unités sont considérés comme « blindés » pour le Bonus d'Armes Combinées, l'Usure des blindés, les MJD et les Remplacements

Unités Non Motorisées

- Anti Aérien
- Cavalerie
- Infanterie
- Infanterie à Ski
- Génie de Combat
- Infanterie de Sécurité
- Artillerie
- Artillerie Lance Roquettes
- Artillerie de Siège
- Quartier Général
- Train Blindé

Ces trois types d'unités sont considérés comme de « l'Artillerie » pour les remplacements de type « A »

Tailles des Unités

- II Bataillon
- III Régiment
- X Brigade
- XX Division













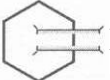




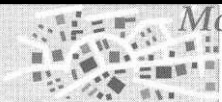
Unités Non Combattantes

- URM (Chariot)
- URM (Camion)
- Dépôt de Ravitaillement
- Pont

Note : Aucune de ces unités n'a de valeur d'empilement.

Interdiction	Tête de Voie	Voie Coupée	Tour de Jeu	Fort. Détruit	Emergency >7 hex distant
Attaque Déclarée	Remplacement d'Infanterie	Fortin	Fortin en construction	Plan de victoire de l'Axé	Non Ravitaillé
Perte de pas	Débordement	Retraite Supplémentaire	Pas de Retraite	Activé	Marqueur de pertes

Légende du Terrain

Terrain	Schéma de Couleur
 Clair	Vert très clair et arrière plan marron
 Collines	Marron moyen avec un contour plus foncé
 Bois	Vert moyen avec des symboles d'arbres
 Marais  Etang	Marais : bleu clair avec des lignes bleues plus foncées Etang : vert et bleu, avec des lignes bleues et de l'herbe
 Rivière	Bleu foncé qui suit les côtés d'hexs
 Rivière Majeure	Bleu clair avec un contour bleu foncé qui suit les côtés d'hexs
 Hex, Côté d'Hex De Lac	Bleu clair avec un contour bleu foncé qui suit les côtés d'hexs et remplit les hexs
 Route Mineure  Route Majeure	route mineure : une ligne pointillée gris clair route majeure : marron très clair avec un contour rouge
 Autoroute	Ligne rouge épaisse
 Voie Ferrée  Pont	Voie ferrée : ligne noire avec des petits traits Pont : bords noirs remplis de jaune
 Côté d'Hex de Fortification	Points rouges sur une ligne jaune
 Hex à Points De Victoire	Etoile jaune avec un contour rouge
 Village	Marron foncé sur fond clair
 Ville	Bâtiments gris sur fond gris, avec le nom en rouge
 Ville Majeure	Bâtiment gris sur fond rouge clair, avec le nom en rouge et souligné