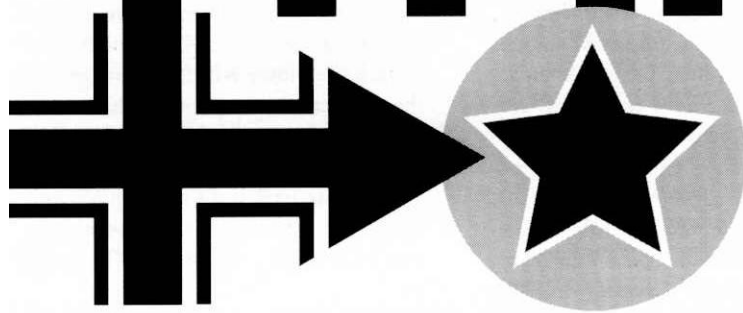


TYPHOON!



THE DRIVE
ON MOSCOW,
1941

R U L E B O O K

Table des Matières

1.0	Introduction.....	2
2.0	Matériel.....	2
3.0	Préparation du Jeu.....	3
4.0	Séquence de Jeu.....	4
5.0	Météo.....	4
6.0	Ravitaillement.....	4
7.0	Mouvement des Unités Terrestres.....	7
8.0	Combat.....	11
9.0	Blindés en Combat.....	15
10.0	Soutien d'Artillerie.....	15
11.0	Puissance Aérienne.....	16
12.0	Fortifications / Ingénieurs.....	19
13.0	Unités Spéciales.....	21
14.0	Ordre d'Apparition.....	23
15.0	Remplacements.....	25
16.0	Attaques Obligatoires Soviétiques.....	26
17.0	Conditions de Victoire.....	26
18.0	Scénarios.....	28

1.0 Introduction

En été 1941, Le Haut Commandement Allemand a concentré sa célèbre *Blitzkrieg* sur l'ultime prise en Russie : Moscou ! Dans ce qui a été prouvé comme étant une des campagnes décisives de la Seconde Guerre Mondiale, les Allemands n'ont pas réussi à capturer la capitale Soviétique, mais de peu. Avec **Typhoon !**, vous pouvez recréer cette grande bataille pour Moscou qui a débuté le 30 Septembre 1941.

Typhoon ! est un jeu pour deux joueurs, mais si vous jouez les scénarios qui ont un grand nombre de pions, le front se divise généralement de façon telle que le jeu en équipe fonctionne également. Un joueur (ou équipe) contrôle les forces de l'Axe et le joueur (ou équipe) adverse contrôle les forces Soviétiques. Les pions représentent les unités ayant réellement participé à la campagne, et les cartes représentent le terrain où elles ont combattu. Les joueurs manœuvrent leurs unités sur la carte et combattent comme expliqué dans les règles du jeu. Pour gagner, l'Axe doit capturer et tenir soit la Capitale Soviétique, Moscou, ou les objectifs de Points de Victoire qui représentent le contrôle de la carte et décident de l'issue de la campagne. Ces objectifs, les pertes dues au combat, et certaines actions donnent un total de Points de Victoires Final qui est utilisé pour déterminer le vainqueur.

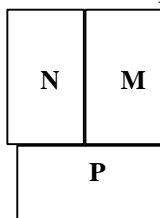
2.0 Matériel

Le jeu contient :

- Trois cartes 56x86 cm
- 1080 pions prédécoupés
- Un Livret de Règles et un Livret de Jeu
- Des feuilles de placement de l'Axe et Soviétiques
- Des Feuilles d'Aide de Jeu
- Un dé à dix faces

2.1 La Carte

Il y a trois cartes : la Carte M (avec Moscou), la Carte N (avec Smolensk) et la carte P (avec Briansk). La plupart des scénarios n'utilisent qu'une seule carte. Le scénario de Campagne utilise les trois cartes agencées de la façon suivante :



Lors de l'utilisation de toutes les cartes, notez que les lignes ou colonnes d'hexs communs aux cartes adjacentes se recouvrent.

Une grille d'hexagones a été surimprimée sur la représentation du terrain pour régulariser le mouvement et le positionnement des pions. Ces hexagones seront ensuite nommés « hex(s) ». Chaque hex a un numéro d'identification à quatre chiffres, utilisé uniquement pour des références de jeu. Dans toutes les règles, les hexs de la carte P sont désignés par le préfixe « P », ceux de la carte N par un « N » et ceux de la carte M avec un « M ». Chaque hex représente environ 8km d'un bord à l'autre. Pour aplanir la carte, pliez-là à l'inverse du sens de pliage. De petits morceaux de bande adhésive pour dessin peuvent être utilisés afin de la maintenir en place. Ce type de bande peut être retirée sans endommager la carte. Eventuellement, vous pouvez recouvrir vos cartes de plexiglas ou d'acétate, ou de les plastifier pour les protéger encore plus.

2.2 Feuilles d'Aides de Jeu

Typhoon ! contient des Feuilles de Placement, de Tables et de Tableaux pour aider les joueurs à préparer le jeu, garder une trace des renforts, et résoudre les fonctions de combat et de mouvement. Placez ces feuilles à côté de la carte pour vous y référer facilement.

2.3 Les Pions

Retirez précautionneusement les pions de leur planche et triez les par couleur et par type. Ils représentent les unités militaires qui ont pris part à la campagne historique. Les nombres et symboles sur les pions représentent la force, la capacité de mouvement et le type d'unité représenté par chaque pion. Ces pions seront ensuite appelés « unités ».

2.3.1 Comment Lire Les Unités: Référez-vous à la Feuille d'Aide de Jeu avec des dessins de pions, qui contient les valeurs d'identification des unités, leurs tailles et leurs types.

2.3.2 Les désignations des unités sont les numéros d'identités historiques des unités. Pour une explication sur les abréviations utilisées sur les pions, voir les Notes Historiques et de Conception.

2.4 Explication de la Valeur des Unités

- **la Valeur de Combat Aérien** est la force d'une unité aérienne en combat aérien.
- **la Force d'Attaque** est la force d'une unité, elle est utilisée lorsqu'elle attaque d'autres unités (voir 8.0).
- **la Valeur de Soutien Aérien Rapproché (SAR)** est le MJD de combat potentiel d'une unité aérienne en mission de SAR (voir 11.5).
- **la Valeur de Commandement** est le nombre maximum d'unités terrestres qu'un Quartier Général peut activer dans son rayon de commandement, et le nombre d'options de retraite qui peut être placée dans le rayon de commandement (voir 13.1.1).
- **la Force de Défense** est la force utilisée par une unité lorsqu'elle se défend contre des unités ennemies (voir 8.0, 10.2).
- **la Capacité de Mouvement** est le nombre maximal d'hexs de terrain découvert qu'une unité peut traverser pendant une seule Phase de Mouvement par temps Sec. Le déplacement d'une unité d'un hex à un hex adjacent nécessite la dépense de Points de Mouvement de la Capacité de Mouvement de l'unité. Consultez le Tableau des Effets du Terrain (TET) pour le coût en points de mouvement des différents types de terrains.
- **la Portée** indique la distance maximale en hexs à laquelle une unité d'Artillerie peut tirer, à partir de l'hex de tir (exclu) jusqu'à l'hex cible (inclus).
- **le Code de Placement** (pour le scénario 5 : la Campagne) : Chaque pion à un Code de Placement qui indique l'hex de positionnement initial, ou des informations sur l'arrivée en renfort pour le scénario 5 *uniquement*. Les joueurs doivent ignorer ces codes si ils jouent un autre scénario, car le placement initial des autres scénarios est indiqué sur les Feuilles de Placement. Voir la section « Comment Lire les Unités » des Feuilles d'Aides de Jeu et 14.1 pour une description de chaque code de Placement.

- **la Force de Soutien** est la force d'une unité d'artillerie lorsqu'elle fournit du Tir de Soutien en combat (voir 10.1).

Note : Les capacités suivantes sont surlignées sur les pions pour aider les joueurs à identifier facilement certains types d'unités.

- **Capable de Mouvement d'Infiltration :** Toutes les unités motorisées avec une Capacité de Mouvement de sept (7) ou plus sont capables de Mouvement d'Infiltration (déplacement direct d'une ZDC à une autre – voir 7.2.3). *Toutes* les troupes à ski sont capables de Mouvement d'Infiltration lors d'un tour où le temps est Neige ou Arctique. Les pions dont l'unité est capable d'Infiltration ont une Capacité de Mouvement sur fond jaune.
- **Unités Motorisées :** Tous les pions d'unités motorisées ont une case colorée autour de la Capacité de Mouvement.
- **Garde Soviétique :** Toutes les unités de la Garde Soviétique ont leur symbole de type coloré en rouge.
- **NKVD Soviétique :** Toutes les unités Soviétiques du NKVD ont leur symbole de type coloré en vert.

2.5 Terminologie

2.5.1 Les unités, sources de ravitaillement et phases du tour possédées par le joueur sont appelées « amies », alors que celles de son adversaire sont appelées « ennemies ». Au début, tous les hexs à l'ouest des unités de l'Axe sont amis du joueur de l'Axe, et tous les hexs à l'est des unités Soviétiques sont amis du joueur Soviétique.

2.5.2 Un hex est « contrôlé » par le dernier joueur à y avoir déplacé une unité de combat ou à y avoir projeté une Zone de Contrôle incontestée (voir 3.3).

2.6 Le Dé

2.6.1 Le jeu utilise un dé à dix faces. Le nombre « 0 » est lu comme un dix (10) comme dans beaucoup d'autres jeux.

2.6.2 Pour résoudre beaucoup de fonctions du jeu, vous devrez lancer un dé pour déterminer un résultat. Souvent, vous devrez modifier ce résultat en plus

(+) ou en moins (-); ce sont les Modificateurs au Jet de Dé (« MJD »).

3.0 Préparation du Jeu

3.1 Préparer la Partie

3.1.1 Les instructions de placement pour chacun des six scénarios sont détaillées dans le Livret de Jeu. Pour la plupart des scénarios, il y a aussi une Feuille de Placement pour chaque camp qui indique quels sont les hexs de placement pour les unités que vous utiliserez pour ce scénario. Référez-vous à la fois aux instructions du scénario et aux Feuilles de Placement du scénario que vous allez jouer (Nous vous encourageons fortement à essayer le Scénario d'Apprentissage avant de jouer les autres scénarios). Placez vos unités dans les hexs indiqués sur les Feuilles de Placement, puis vérifiez les instructions du scénario pour les règles spéciales et les conditions appliquées à ce scénario.

Note : Si vous jouez le scénario 5 (la Campagne), utilisez les codes de placement imprimés sur chaque pion à la place des Feuilles de Placement.

3.1.2 Chaque Feuille de Placement indique que certaines unités ne sont pas placées sur la carte. Ce sont les renforts, et ils sont stockés dans les sections de Renforts ou de Réserves des Feuilles de Placement. Elles entreront en jeu à un tour ultérieur (voir 14.1). Les unités commencent le jeu au niveau de force indiqué sur la Feuille (voir 8.5); celles qui commencent réduites sont indiqués à ce niveau. Une fois que vous avez placé toutes les unités, commencez à jouer en suivant la séquence de jeu (4.0).

3.2 Empilement

L'empilement signifie le placement de plusieurs unités dans le même hex. La position d'une unité dans une pile n'a aucune importance.

3.2.1 Chaque unité à une valeur d'empilement imprimée. Un maximum de dix (10) points d'empilement peuvent occuper le même hex à la fin de n'importe quelle phase du tour de jeu. Pendant le reste du temps, les unités peuvent entrer librement et traverser des piles d'unités amies.

Exception : Retraite ; voir 8.6.4.

3.2.2 Si une pile d'unités dépasse la limite d'empilement à la fin de

n'importe quelle phase, l'excès est éliminé par le joueur qui la possède.

3.2.3 Certaines unités avec une valeur d'empilement de Zéro et les marqueurs peuvent s'empiler sans limite.

3.3 Zones de Contrôle

L'hex occupé par une unité et les six hexs qui l'entourent constituent la Zone de Contrôle (ZDC) de l'unité. Les hexs dans lesquels une unité exerce une ZDC sont appelés hexs contrôlés.

3.3.1 Dans **Typhoon!** les pions des unités qui n'exercent pas de ZDC sont marqués d'une bande colorée « Pas de ZDC » au haut du pion pour une identification facile. Si au moins une unité dans un hex exerce une ZDC (c'est-à-dire qu'elle n'a pas la bande « Pas de ZDC »), alors toutes les unités de combat présentes dans l'hex exercent une ZDC.

Note : Certaines unités gagnent une bande « Pas de ZDC » lorsqu'elles sont réduites.

3.3.2 Une unité de combat contrôle toujours l'hex qu'elle occupe.

3.3.3 La ZDC d'une unité peut être modifiée par les conditions météo (voir le Résumé des Effets Météo Supplémentaires).

3.3.4 La ZDC d'une unité s'étend dans les hexs de tous types de terrains et à travers tous les types de côtés d'hexs, sauf ceux qui lui sont interdits au mouvement. Les ZDC ne s'étendent jamais dans les hexs de villes majeures.

Exemple : Aucune unité n'exerce de ZDC à travers un côté d'hex de lac par temps Sec.

3.3.5 Une ZDC n'est pas affectée par les autres unités amies ou ennemies, sauf pour le tracé de Route de Ravitaillement (voir 6.1) ou pendant la retraite.

3.3.6 Si des unités ennemies et amies projettent une ZDC dans le même hex, les deux coexistent et l'hex est mutuellement contrôlé par les deux joueurs.

3.3.7 Les unités qui ont été débordées avec succès (7.8) perdent temporairement leur ZDC.

4.0 Séquence de Jeu

Le jeu est joué en tours de jeu successifs, composés de segments, comme expliqué ci-dessous. Voir la Séquence de Jeu Détaillée à la fin du Livret de Jeu pour une liste complète de chaque phase.

A. Segment Stratégique

1. Phase de Détermination de la Météo
2. Phase de Détermination du Ravitaillement
3. Phase de Remplacement Soviétique (Scénarios 4 et 5 uniquement)
4. Phase de Préparation Aérienne

B. Segment du Joueur de l'Axe

1. Phase de Mouvement
2. Phase d'Interdiction de l'Axe
3. Phase de Réaction Soviétique
4. Phase de Combat
5. Phase de Mouvement Motorisé
6. Phase du Génie

C. Segment du Joueur Soviétique

1. Phase de Mouvement Motorisé
2. Phase de Réaction de l'Axe
3. Phase de Combat
4. Phase de Mouvement
5. Phase du Génie

D. Phase de Reddition Soviétique

E. Interphase de Changement de Tour

5.0 Météo

Les conditions météo ont dirigé la majorité de la campagne en Union Soviétique pendant la guerre. Les deux camps ont été affectés. Les conditions météo affecteront le ravitaillement, le mouvement, la Préparation Aérienne, et diverses fonctions du jeu.

5.1 Détermination de la Météo

5.1.1 Chaque case de tour de jeu de la piste des tours contient une « Condition Climatique » générale pour le tour de jeu en cours. Cette Condition Climatique fournira la colonne de référence sur la Table Météo pour le jet de dé de Météo décrit en 5.1.2.

Note : Le jet de dé se réfère la colonne pour la Condition Climatique indiquée, pas à la condition météo du tour précédent.

5.1.2 Le joueur de l'Axe lance un dé et consulte la Table Météo pendant le

segment stratégique de chaque tour de jeu.

Exception : Certains scénarios spécifient la condition météo pour le premier et second tour.

Il cherche le résultat de son jet de dé dans la colonne de Condition Climatique pour le tour en cours qui est indiquée sur la Piste des Tours. La condition météo résultante s'applique immédiatement à toutes les cartes pour le tour de jeu entier. Aux tours de jeu dont la case de tour (sur la piste des tours) contient une indication « +1 », ajoutez un MJD de +1 au jet de dé de Météo.

5.1.3 Il y a cinq conditions météo possibles : Sec, Pluie, Gel, Neige, et Arctique. La pluie et la neige ont des conditions spéciales qui sont expliquées en 5.1.4 et 5.1.5.

5.1.4 Pluie Prolongée : Lorsqu'un tour de temps Sec suit immédiatement un tour de Pluie, payez le coût de mouvement de Pluie (comme indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain) et appliquez tous les effets de la Pluie dans *tous les hexs de bois*.

5.1.5 Neige Prolongée : Si un temps de Gel suit immédiatement un temps de Neige, ignorez le résultat Gel. Le temps reste Neige. Il faut deux tours de Gel consécutifs pour passer de Neige à Gel.

5.1.6 Certains résultats de la Table Météo indique une condition météo *et* une Tempête. Les tempêtes durent un tour entier et causent des effets supplémentaires sur certaines tables de résultats. La Tempête n'est pas une Condition Climatique.

Exemple : Au TJ 28, la Condition Climatique est Gel. La jet de dé de Météo est « 8 », ce qui donne un résultat « S » (Neige) pour le tour en cours.

Au TJ 29, La Condition Climatique est toujours Gel (comme indiqué sur la piste des tours, et il y a un +1 MJD. Le dé donne « 8 » qui est modifié en « 9 », ce qui donne un résultat « ST », ce qui veut dire que la condition Météo pour le tour est Neige avec des Tempêtes.

Au TJ 30, la Condition Climatique est toujours Gel, avec un MJD +1, et le donne « 6 » modifié en « 7 » pour un résultat de « Gel ». Comme il faut *deux tours consécutifs* de Gel pour passer de Neige à Gel, la condition Météo reste Neige pour ce tour. Si le jet de dé de

Météo au TJ 31 donne de nouveau Gel, alors le temps passera au Gel.

6.0 Ravitaillement

Il existe deux types de ravitaillement : ravitaillement général et ravitaillement d'attaque. La condition de ravitaillement général d'une unité affecte ses actions pour toute la durée du tour de jeu. Le ravitaillement d'attaque n'affecte que les unités attaquantes.

Pendant chaque Phase de Détermination du Ravitaillement, chaque joueur détermine, en traçant des Routes de Ravitaillement, quelles sont ses unités de combat en ravitaillement général et lesquelles n'y sont pas et place des marqueurs « Non Ravitaillé » comme indiqué en 6.3.3.

Pendant la Phase de Combat, le joueur en phase alloue des Points de Ravitaillement pour le Ravitaillement d'Attaque, et indique quelles unités ont du Ravitaillement d'Attaque et lesquelles n'en ont pas.

6.1 Routes de Ravitaillement

Pour être « ravitaillée », une unité doit être capable de tracer une Route de Ravitaillement à travers une ligne continue d'hexs libre d'unités de combat et de ZDC ennemies jusqu'à une source de ravitaillement. Cette route peut être composée de :

- a. Une Ligne de Communication (LDC) *et*
- b. un réseau routier *et/ou*
- c. un réseau ferroviaire

6.1.1 Une unité peut tracer une LDC d'une longueur maximale de sept (7) hexs (sans compter l'hex occupé par l'unité), libre d'unités de combat et de ZDC ennemies, jusqu'à une Source de Ravitaillement amie (voir 6.2), ou jusqu'à un réseau routier ou un ferroviaire menant à une Source de Ravitaillement amie.

Exception : La longueur maximale d'une LDC est cinq (5) hexs si elle est tracée à travers n'importe quel hex de Marais (le long d'une route), ou lors de certaines conditions Météo (voir 6.1.3).

6.1.2 vous ne pouvez pas tracer de LDC :

- a. à travers un côté d'hex de lac ou de rivière majeure (actuellement infranchissable), sauf par un pont.
- b. à travers un hex de Marais (à moins que ce ne soit le long d'une route ou par temps de Gel, Neige, ou Arctique).
- c. à travers une fortification ennemie non détruite (voir 12.0).

6.1.3 Météo et LDC: Pendant un tour de Pluie, Neige ou Arctique, la longueur de la LDC est réduite à cinq (5) hexs. Elle est aussi réduite à 5 hexs pour une unité particulière si elle doit être tracée dans un hex de bois en condition de Pluie Prolongée (5.1.4). Une LDC peut être tracée dans un Marais seulement si la condition météo est Gel, Neige ou Arctique (car il est gelé).

6.1.4 Il n'est pas suffisant pour une unité (qui doit tracer sa Route de Ravitaillement jusqu'à un bord de carte) de tracer sa Route de Ravitaillement hors de la carte, elle doit le faire au moyen d'un réseau routier ou ferroviaire qui mène hors de la carte.

6.1.5 Un hex occupé par l'ennemi bloque la Route de Ravitaillement dans cet hex. Une ZDC ennemie bloque également la Route de Ravitaillement, mais la présence d'une unité ou d'une ZDC amie dans un hex sous contrôle ennemi annule la ZDC ennemie pour le tracé de la Route de Ravitaillement (et pour la retraite ; voir 8.6.2a).

6.1.6 Réseaux Routiers: Un réseau routier ami est une série continue d'hexs de route principale, d'une longueur maximale de 21 hexs, qui mène soit à une Source de Ravitaillement amie soit à un hex de voie ferrée qui fait partie d'un réseau ferroviaire ami et qui est libre d'unités de combat et de ZDC ennemies.

Exception : Pendant une condition météo de Pluie, Gel, ou Arctique, la longueur maximale d'un réseau routier est de quinze (15) hexs.

6.1.7 Réseaux Ferroviaires: Un réseau ferroviaire ami est une série continue d'hexs de voie ferrée de longueur illimitée qui mène à une Source de Ravitaillement amie. Tous ces hexs de voie ferrée doivent être libres d'unités et de ZDC ennemies et doivent être disponibles pour le mouvement ferroviaire ami (voir 7.6).

6.2 Sources de Ravitaillement

6.2.1 Les sources de ravitaillement Soviétiques sont tous les hexs de villes majeures, de voie ferrée ou de route principale du bord est des cartes M et P, et de la portion du bord de carte sud de la carte P de P4434 jusqu'au bord est.

6.2.2 Les sources de ravitaillement de l'Axe sont tous les hexs de voie ferrée ou de route principale du bord ouest de la carte P et les hexs de voie ferrée P2333 et P2434.

Dans le scénario 5 *uniquement*, l'hex N1016 est également une Source de Ravitaillement de l'Axe. Dans les scénarios 4 et 5 *uniquement*, l'hex P4034 (Lgov) devient une Source de Ravitaillement de l'Axe au TJ 10.

6.2.3 Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement, un Point de Ravitaillement (voir 6.5) peut être dépensé comme source de ravitaillement temporaire pour une durée d'un tour de jeu pour les unités dans un rayon de 5 hexs qui sont capables d'y tracer une LDC (7 hexs ou 5 hexs, selon la météo). Ce point de ravitaillement est immédiatement dépensé.

6.3 Effets Généraux du Ravitaillement

Les unités sont toujours dans un des trois états de ravitaillement suivant :

- a. en ravitaillement général.
- b. Non Ravitaillée et utilisant le Ravitaillement de Secours.
- c. Non ravitaillée.

6.3.1 Déterminez l'état de ravitaillement des unités des deux camps pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement de chaque tour de jeu. L'état de ravitaillement d'une unité reste le même pour le tour de jeu entier. Ainsi, une unité qui n'est pas ravitaillée au début d'un tour de jeu le reste jusqu'à la fin du tour de jeu, même si elle revient à un état ravitaillé pendant sa Phase de Mouvement.

6.3.2 Une unité est en ravitaillement général si, pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement, elle peut tracer une Route de Ravitaillement. Si elle ne le peut pas, elle est soit :

- a. Non ravitaillée et utilisant le Ravitaillement de Secours si elle

était ravitaillée lors du tour précédent ; ou

- b. Non ravitaillée, si elle était non ravitaillée (ou utilisait le Ravitaillement de Secours) lors du tour précédent.

6.3.3 Pour indiquer le statut de ravitaillement d'une unité :

- a. Placez un marqueur de Ravitaillement de Secours sur toutes les unités nouvellement non ravitaillées.
- b. Placez un marqueur Non Ravitaillé sur toutes les unités qui ont déjà un marqueur de Ravitaillement de Secours et qui sont toujours non ravitaillées.
- c. Laissez les marqueurs Non Ravitaillé sur les unités toujours non ravitaillées.
- d. Retirez les marqueurs de Ravitaillement de Secours ou Non Ravitaillé des unités qui peuvent tracer une Route de Ravitaillement pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement.

6.3.4 Une unité sous un marqueur de Ravitaillement de Secours ne subit aucun effet négatif. Elle est traitée comme si elle était en ravitaillement général.

Note de Conception : *De telles unités consomment les stocks de secours pour maintenir leur efficacité au combat.*

6.3.5 Chaque unité sous un marqueur Non Ravitaillé est affecté de la façon suivante :

- a. Sa capacité de mouvement est réduite de deux PM (-2) pour chaque Phase de Mouvement.

Exception : Les unités de Cavalerie ne sont pas affectées.

Note de Conception : *Les Corps de Cavalerie de Belov engagés en opérations offensives derrière les lignes Allemandes voyageaient parfois de 45 à 50 kilomètres par jour.*

- b. En combat terrestre, l'attaquant soustrait un (-1) à son jet de dé de résultat lorsque les forces en défense comprennent au moins une unité avec un marqueur Non Ravitaillé.

- c. Elle perd sa Phase de Mouvement de Réaction (voir 7.5.2) et ne peut pas se qualifier pour la règle 7.3.3 de mouvement pendant la Phase de Mouvement Motorisé (c-à-d elle doit avoir suffisamment de points de mouvement sinon elle ne peut pas être déplacée).
- d. Elle ne peut pas utiliser le Bonus d'Intégrité de Panzer Division (voir 9.2.1) mais peut toujours utiliser le Bonus d'Armes Combinées (voir 9.1.1).
- c. Une unité d'Artillerie ne peut pas utiliser sa Force de Soutien.

Exception : voir 10.2.4.

6.3.6 Détérioration des Fortins: Les fortins amis non occupés qui ne sont pas adjacents à une unité amie et qui ne sont pas ravitaillés reçoivent un marqueur de Ravitaillement de Secours. Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement suivante, les fortins qui se trouvent toujours dans la même situation sont retirés de la carte.

6.4 Reddition Soviétique

Il est bien connu que la plupart des troupes Soviétiques encerclées et non ravitaillées se sont rendues pendant la campagne, parfois en masse. Certaines unités, par contre, notamment les unités de la Garde et du NKVD, ainsi que celles dans les villes, combattaient généralement jusqu'à la mort plutôt que de se rendre. **Typhoon!** comprend un mécanisme qui force certaines unités Soviétiques Non Ravitaillées à vérifier leur reddition à chaque tour.

6.4.1 Pendant la Phase de Reddition Soviétique de chaque tour de jeu, le joueur Soviétique fait une Vérification de Reddition pour *chaque hex* qui contient des unités Soviétiques qui :

- a. ne sont pas ravitaillées *et*
- b. sont dans une ZDC ennemie *et*
- c. ne peuvent pas tracer de LDC d'une longueur illimitée jusqu'à une Source de Ravitaillement Soviétique.

Faites une vérification de reddition pour chacun de ces hexs, *pas pour chaque unité dans l'hex.*

6.4.2 Les hexs contenant au moins une unité de la Garde ou du NKVD (qu'elles soient ravitaillées ou non), et tous les

hexs de villes et villes majeures sont immunisés aux Vérifications de Reddition.

6.4.3 Pour faire une Vérification de Reddition, identifiez l'hex qualifié, puis lancez un dé et référez vous à la Table de Reddition. Si le résultat est « Reddition », *toutes les unités Non Ravitaillées présentes dans l'hex* se rendent immédiatement. Placez les dans la Zone Éliminé. Les unités dans l'hex qui sont ravitaillées ne sont pas affectées et restent en place. Si le résultat est « Pas d'Effet », il n'y a pas de reddition dans cet hex.

6.4.4 Le seul MJD à une Vérification de Reddition est « +1 » si l'hex est dans le rayon de commandement d'un QG Soviétique (quel que soit l'état de ravitaillement du QG). Aucun hex ne peut recevoir plus d'un « +1 » MJD, quel que soit le nombre de QG à portée. Un seul QG, par contre, donne ce MJD à *tous* les hexs dans son rayon de commandement.

6.4.5 Les unités de l'Axe *ne peuvent pas* (pendant cette phase) avancer dans les hexs libérés par les unités Soviétiques qui se sont rendues.

6.5 Ravitaillement d'Attaque

Dans **Typhoon!**, les joueurs doivent fournir du Ravitaillement d'Attaque à chaque *attaque* de combat terrestre pour que leurs unités puisse attaquer à plein rendement. Ne pas fournir de Ravitaillement d'Attaque cause des pénalités à l'attaquant *en plus* de tout autre effets du ravitaillement et du combat.

6.5.1 Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement de chaque tour de jeu, les deux joueurs consultent les instructions du scénario et/ou le tableau de Ravitaillement de l'Axe pour déterminer le nombre de Points de Ravitaillement qu'ils reçoivent à chaque tour. Chaque Point de Ravitaillement arrive sous la forme de Pions de Ravitaillement pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement. Ils sont immédiatement placés sur la carte selon 14.1, mais ne peuvent pas se déplacer avant leur Phase de Mouvement amie. Si il n'y a pas suffisamment de *Pions* de Ravitaillement disponibles, alors les Points de Ravitaillement en excès sont perdus ; les Points de ravitaillement ne peuvent pas être accumulés hors carte. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de

Pions de Ravitaillement en jeu qu'il n'y en a de fournis dans les planches de pions. Un Dépôt de Ravitaillement de deux points ne peut entrer en jeu que par un hex de voie ferrée et doit se déplacer par mouvement ferroviaire. Une Unité de Ravitaillement Mobile (URM) peut utiliser le mouvement normal ou ferroviaire (voir 6.5.4), ou entrer par Transport Aérien (voir 11.6).

Note : Le joueur Soviétique reçoit un Point de Ravitaillement par tour de Moscou. Ceci signifie qu'il reçoit un point au début de chaque segment stratégique où il a une unité de combat amie à au moins un hex de Moscou. Placez un pion de ravitaillement (ou retournez une URM existante de son côté Dépôt de Ravitaillement) sur n'importe quel hex de Moscou ami.

6.5.2 Chaque Pion de Ravitaillement à un recto et un verso qui correspond au nombre de Points de Ravitaillement représentés par le pion. Le recto d'un Pion de Ravitaillement est une Unité de Ravitaillement Mobile (URM), représentant un Point de Ravitaillement. Les URM peuvent bouger pendant la Phase de Mouvement amie. Le verso des Pions de Ravitaillement est un Dépôt de Ravitaillement, qui représente deux Points de Ravitaillement ; ils ne peuvent pas bouger (sauf par mouvement ferroviaire). Un Pion de Ravitaillement ne peut jamais représenter plus de deux Points de Ravitaillement. Un joueur peut, à tout moment pendant sa Phase de Mouvement :

- a. retourner un Dépôt de Ravitaillement du côté un point de ravitaillement (URM), en perdant un des Points de Ravitaillement du pion, et ensuite le déplacer.
- b. combiner deux URM (un point) dans le même hex pour créer un Dépôt de Ravitaillement (deux points). Dans ce cas, retournez un pion sur son côté Dépôt et retirez l'autre du jeu. Les joueurs trouveront cette procédure utile pour accumuler du ravitaillement supplémentaire en un endroit et libérer des Pions de Ravitaillement pour être capables d'amener du ravitaillement frais au front.

6.5.3 Un Pion de Ravitaillement n'a pas de force de combat (et n'est pas un « pas » de combat) et est immédiatement éliminé si il est seul dans un hex lorsqu'une unité ennemie déclare un combat contre lui ou entre dans son hex.

Il ne peut pas entrer dans une ZDC ennemie à moins qu'une unité amie occupe cet hex. Les unités de ravitaillement ne peuvent pas être capturées. Les URM subissent tous les résultats de combat de retraite ; les Dépôts de Ravitaillement ne peuvent pas retraiter. Lorsqu'il est retiré du jeu, que ce soit en étant dépensé pour le combat ou par une action ennemie, le pion est de nouveau disponible pour le prochain tour de jeu (il représente la nourriture, le fuel et les munitions, et non les hommes et le matériel). Un Pion de Ravitaillement ne peut pas être non ravitaillé, quelle que soit sa localisation.

6.5.4 URM : Il y a deux types d'URM dans les planches de pions. Les URM avec huit (8) points de mouvement (représentant le ravitaillement par camion) qui se déplacent avec les mêmes pénalités de points de mouvement que les unités motorisées (mais n'ont pas la Phase de Mouvement supplémentaire) ; et celles avec quatre (4) points de mouvement (ravitaillement par chariot) qui sont identiques aux unités non motorisées. Les deux types d'URM peuvent utiliser le mouvement stratégique.

6.5.5 Chaque attaque nécessite la dépense d'un Point de Ravitaillement pour être en Ravitaillement d'Attaque. Lorsque le joueur en phase déclare chaque combat, il déclare si l'attaque reçoit un Point de Ravitaillement et désigne le Point de Ravitaillement à dépenser. Toutes les unités qui participent à l'attaque doivent être capables de tracer une LDC de sept (ou cinq, selon la météo) hexs jusqu'au Pion de Ravitaillement. Sinon, l'attaque n'est pas en Ravitaillement d'Attaque et aucun Point de Ravitaillement n'est dépensé. Il est possible de dépenser plusieurs Points de Ravitaillement pour s'assurer que toutes les unités de combat participant à la même attaque soient en Ravitaillement d'Attaque. Les unités Non Ravitaillées peuvent, si elles sont capables de tracer une LDC jusqu'à un Pion de Ravitaillement au moment du combat et qu'un Point de Ravitaillement est dépensé, être en Ravitaillement d'Attaque et ne pas subir les pénalités de non ravitaillement pour cette attaque uniquement. Le marqueur Non Ravitaillé reste sur l'unité(s).

6.5.6 Si vous n'utilisez qu'un seul Point de Ravitaillement d'un Dépôt de Ravitaillement, retournez le pion de son côté URM. Si vous utilisez les deux points d'un Dépôt de Ravitaillement, ou

un point d'une URM, retirez le Pion de Ravitaillement de la carte. Vous pourrez le réutiliser à partir du tour suivant.

6.5.7 Si aucun Ravitaillement d'Attaque n'est fourni à un combat terrestre, les effets suivants s'appliquent :

- L'attaquant ajoute deux (+2) à son jet de dé de résultat.
- L'attaquant ne peut pas allouer d'unités de soutien d'artillerie à ce combat.
- L'attaque de cette force subit un pas de perte supplémentaire (voir aussi 8.4.4) si il y a une astérisque dans le résultat final du combat (voir la Table de Résultats des Combats).

6.5.8 Le choix des combats devant recevoir du Ravitaillement d'Attaque est entièrement entre les mains du joueur, mais un joueur ne peut fournir de Ravitaillement d'Attaque à plus de combat qu'il n'a de points de ravitaillement.

7.0 Comment Déplacer les Unités Terrestres

Pendant sa Phase de Mouvement, un joueur peut déplacer n'importe quel nombre d'unités. Il les déplace d'un hex à un hex adjacent dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Le mouvement peut être affecté par le ravitaillement, les effets du terrain, la météo, et les ZDC ennemies. Il peut être amélioré par certaines procédures de mouvement.

Procédure :

Déplacez les unités ou piles d'unités les unes après les autres, en traçant une ligne continue d'hexs sur la grille hexagonale. Chaque unité dépense un certain nombre de points de mouvement de sa capacité de mouvement pour entrer dans chaque hex ou pour traverser certains côtés d'hexs (Voir le Tableau des Effets du Terrain).

7.1 Restrictions de Mouvement

Les joueurs déplacent leurs unités pendant la Phase de Mouvement, de Réaction, et de Mouvement Motorisé amie. Pendant la Phase de Combat, les unités des deux camps peut avancer ou retraiter après la résolution de chaque combat ; ceci n'est pas considéré comme

un « mouvement », et n'utilise pas de points de mouvement (PM).

7.1.1 Déplacez les unités d'un hex à un hex adjacent. Une unité ne peut jamais sauter par dessus un hex.

7.1.2 Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant transiter par le même hex pendant un tour de jeu.

7.1.3 Selon le choix du possesseur des unités, les unités peuvent être déplacées en pile (voir 3.2). La capacité de mouvement des unités empilées est celle de l'unité la plus lente de la pile, mais les unités plus rapides peuvent se déplacer plus loin avec la capacité de mouvement qui leur reste.

7.1.4 Une unité ne peut bouger qu'une seule fois par Phase de Mouvement. Elle ne peut jamais dépenser plus de PM que sa capacité totale de mouvement en une seule phase (exception : voir 7.3). Les unités ne sont jamais obligées de se déplacer. Les PM inutilisés ne peuvent pas être accumulés pour une utilisation ultérieure, ni transférés à d'autres unités.

7.1.5 Une unité amie ne peut jamais entrer dans un hex contenant une unité terrestre ennemie. Elle peut se déplacer à travers des hexs occupés par des unités maies ou dans des hexs contrôlés (ceux dans des ZDC ennemies) sans coût en PM supplémentaire.

7.1.6 Vous ne pouvez pas *déplacer* une unité de façon à la faire sortir de la carte.

Exceptions : Voir 17.4.2 et 17.4.3 et le mouvement routier entre les hexs N2453 et P1002 – l'autoroute Smolensk – Roslav ; voir la note 7.3.5.

Les unités forcées de *retraiter* hors de la carte sont éliminées. Placez les dans la Zone Cadre.

7.2 Effets des Zones de Contrôle

7.2.1 Toutes les unités cessent de se déplacer immédiatement après être entrées dans une ZDC et ne peuvent plus se déplacer pour cette phase (**Exception :** Débordements, voir 7.8). Les unités dépensent 1 PM supplémentaire pour entrer dans une ZDC ennemie. Il n'y a pas de pénalités en PM pour quitter une ZDC.

7.2.2 Toute unité dans une ZDC au début de sa Phase de Mouvement ou Phase de Mouvement Motorisé peut quitter cet hex ; elle peut entrer dans un

autre hex contrôlé par l'ennemi pendant la même phase mais seulement si elle s'est d'abord déplacée dans un hex qui ne soit pas sous contrôle ennemi.

Exception : voir 7.2.3.

7.2.3 Mouvement d'Infiltration: Il y a trois situations dans lesquelles une unité peut se déplacer directement d'un hex en ZDC à un hex adjacent également en ZDC ennemie :

- a. Toute unité *motorisée* qui a une capacité de mouvement imprimée de sept (7) ou plus peut le faire, et
- b. toute unité *d'infanterie à ski* peut le faire pendant un tour de Neige ou Arctique.

Note de Conception : *Les unités à ski ont été conçues pour contourner les fortifications ennemies et les frapper dans le dos. L'infiltration Soviétique était plus efficace pendant l'hiver parce que la défense de l'Axe se reposait sur les fortifications.*

- c. Toutes les unités, excepté l'artillerie, peut le faire si elles se déplacent dans ou hors d'un hex de ville ou ville majeure.

Dans tous les cas, un tel mouvement coûte à l'unité sa capacité de mouvement complète (donc, une unité qui infiltre ne peut pas Déborder) et ne peut être fait que pendant la Phase de Mouvement amie où l'unité disposerait de sa capacité de mouvement totale ; donc, ce ne peut être fait que lorsque l'unité *commence* la phase dans l'hex sous contrôle ennemi. Ce mouvement n'est pas autorisé dans les hex de fortifications ennemies non détruites (voir 10.2) ou à travers un côté d'hex de fortification ou de rivière majeure.

7.2.4 Les ZDC amies n'affectent pas le mouvement de vos unités.

7.3 Effets du Terrain

7.3.1 Chaque hex contient un type de terrain ou plus. Le Tableau des Effets du Terrain (TET) identifie les terrains et donne leur coût en points de mouvement selon les conditions météo (voir 5.1). Lorsqu'un hex contient plus d'un type de terrain (par exemple : clair et colline), les unités se déplaçant dans l'hex payent le coût de mouvement le plus élevé, *sauf* lorsqu'elles se déplacent sur une route sous certaines conditions météos (voir TET, 7.3.5).

Exemple : Par temps Sec, une unité devrait payer 2 PM pour entrer dans un hex contenant du terrain clair et une colline).

7.3.2 Une unité ne peut pas entrer dans un hex s'il ne lui reste pas suffisamment de PM pour le faire

Exception : voir 7.3.3.

7.3.3 Une unité peut toujours faire un mouvement minimal de un hex pendant la Phase de Mouvement amie, même si elle n'a pas suffisamment de points de mouvement pour le faire, du moment qu'elle n'a pas dépensé d'autres points de mouvement et que le mouvement se fait simplement vers un hex adjacent (et qu'elle ne Déborde pas). Par contre, la restriction de ZDC de 7.2 s'applique, bien que le mouvement d'infiltration soit toujours autorisé. Seules les unités motorisées peuvent faire ce mouvement minimal d'un hex pendant la Phase de Mouvement Motorisé amie et pendant la Phase de Réaction (si elles ne sont pas sous un marqueur Non Ravitaillé).

7.3.4 Les unités d'artillerie et les URM avec une capacité de mouvement de huit (8) payent le coût de mouvement des unités motorisées (parce qu'elles ont ce type de matériel). Elles ne sont pas, par contre, éligibles pour le mouvement motorisé ou de réaction (voir 7.5).

7.3.5 Une unité qui se déplace d'un hex de route directement dans un autre hex de route adjacent à travers un côté d'hex traversé par le symbole de route dépense des points de mouvement selon le taux routier, quel que soit l'autre terrain dans l'hex.

Note : La route principale qui quitte la carte à partir de l'hex N2453 est la même route qui entre dans l'hex P1002. Les joueurs qui le désirent peuvent dessiner l'hex N2553 pour créer la route manquante (le type de terrain est Clair, avec une route principale). Ceci est entièrement optionnel.

7.3.6 Routes et Bois : Le coût en PM des bois est ajouté au coût de l'autre terrain dans l'hex, ainsi, pour un hex clair avec des bois, le coût total est deux PM ($1+1 = 2$) pour les unités non motorisées et trois PM pour les unités motorisées et l'artillerie ; pour les collines boisées, le coût est trois PM pour les unités non motorisées et quatre PM pour les unités motorisées et l'artillerie. Par contre, une unité se déplaçant sur une route *principale* à

travers un hex de bois ignore tous les autres terrains et paye seulement le coût de mouvement routier. Lorsqu'elle se déplace sur une route *mineure*, elle ignore de nouveau tous les autres terrains mais paye le coût de mouvement pour route mineure dans un terrain autre que clair (ce qui signifie : un (1) PM par temps Sec, Neige ou Gel ; ou l'Autre Terrain lorsqu'il Pleut).

7.3.7 Voie Ferrée et Bois : Une unité se déplaçant sur une voie ferrée dans un bois dépense 1PM de moins pour le bois, quelle que soit la météo.

Exemple : Par temps Sec, une unité non motorisée ne dépense pas de PM supplémentaires pour les bois, et une unité motorisée ne dépenserait que 1 PM et non 2 PM.

7.3.8 Certains types de terrains (comme les rivières) ne se trouvent que sur les côtés d'hexs. Une unité dépense des points de mouvement pour *traverser* un tel type de côté d'hex, en plus du coût d'entrée dans l'hex lui-même. Les unités traversant des côtés d'hex de rivière sur une route (des ponts existent partout où une route traverse un côté d'hex de rivière) se déplacent au taux routier et ne dépensent pas le coût supplémentaire pour le côté d'hex de rivière. Les ponts ferroviaires peuvent être utilisés pour le mouvement terrestre à travers un côté d'hex de rivière en plus du coût ferroviaire normal (voir 7.6).

7.3.9 Pour qu'une unité puisse traverser un côté d'hex de *rivière majeure* sans pont, elle doit commencer sa Phase de Mouvement (pas la Phase Motorisé ou de Réaction) adjacente à ce côté d'hex. Ensuite elle dépense tous ses points de mouvement pour traverser le côté d'hex (comme dans la règle 7.3.3 ci-dessus) et est placée dans l'hex (inoccupé) opposé. Toutes les unités peuvent traverser normalement, au taux routier, une rivière majeure avec un pont ; ces ponts sont spécifiés sur la carte, ils ne sont pas implicites. Les unités peuvent aussi traverser les rivières majeures en utilisant des unités de pontonniers (voir 13.2). Lors d'un temps de Neige ou Arctique, les unités ne dépensent qu'un (1) PM pour traverser les côtés d'hex de rivières majeures (sans ponts), et n'ont pas besoin de commencer la phase adjacente au côté d'hex. Quelle que soit la météo, les unités d'artillerie ne peuvent pas traverser les côtés d'hex de rivières majeures sans ponts.

Note de Conception : *Toutes les unités d'artillerie dans ce jeu représentent des armes excessivement lourdes, dont chacune d'entre elle nécessite un système de remorquage élaboré et lourd. Tout ceci présente de grandes difficultés à se déplacer à travers la campagne, à monter et descendre des berges couvertes de glace. En contraste, les chars peuvent peser encore plus lourd, mais ils ont des chenilles, ce qui les rends beaucoup plus manœuvrables.*

7.4 Effets de la Météo

7.4.1 Utilisez la colonne du TET correspondant à la condition météo du tour en cours.

Exemple : Si la condition météo du tour en cours est Pluie, utilisez la colonne Pluie du TET pour déterminer le coût correct pour entrer ou traverser les différents types de terrains.

7.4.2 Routes Mineures et Bois : Lors d'un tour de Pluie, ignorez les bois lors du déplacement sur une route mineure (2 PM pour un hex clair avec des bois).

Note de Conception : *Les tests ont montré que cette exception était nécessaire pour un bon équilibre de jeu et de bonnes sensations tactiques ; les unités devaient en fait se déplacer le long de la voie créée par la route, même si il y avait des trous dû à la pluie.*

7.5 Phases de Mouvement Motorisé et de Réaction

Bien que pratiquement toutes les unités possédaient au moins quelques véhicules, les unités du jeu marquées comme étant motorisées (celles avec une case colorée autour de leur capacité de mouvement) ont à la fois l'équipement et la doctrine tactique nécessaire pour ces Phases de Mouvement spéciales.

7.5.1 Pendant la Phase de Mouvement Motorisé le joueur en phase peut déplacer toutes, quelques unes ou aucune de ses unités éligibles (qui peuvent inclure la cavalerie, et, pour le joueur Soviétique, les unités non motorisées activées par QG ; voir 13.1.2a). Vérifiez le Tableau de Capacité de Mouvement pour voir quels types sont éligibles et si ils sont déplacés à pleine capacité de mouvement ou moitié. Les unités sous un marqueur Non Ravitaillé ou dans une ZDC ennemie peuvent toujours être déplacées pendant cette phase.

7.5.2 Pendant la Phase de Mouvement de Réaction le joueur en réaction peut déplacer toutes, quelques une ou aucune de ses unités motorisées qui sont dans un rayon de trois hexs d'un hex de combat déclaré jusqu'à la moitié de leur capacité de mouvement. Une unité motorisée est éligible pour le mouvement de réaction si :

- elle est en ravitaillement général ou ravitaillement de secours, et
- elle n'est pas dans une ZDC ennemie, et
- elle est autorisée au mouvement de réaction par le Tableau de Capacité de Mouvement, et
- elle est dans le rayon de commandement (voir 13.1) d'un quartier général Soviétique (unités Soviétiques uniquement), et
- elle n'est pas sous un marqueur « Débordement ».

Note : Cette phase donne au joueur hors phase l'opportunité d'une réaction locale au combat. Ainsi, si le joueur en phase n'a déclaré aucun combat à la fin de sa Phase de Mouvement (ou Phase de Mouvement Motorisé pour le joueur Soviétique), aucun mouvement de réaction n'est possible.

7.5.3 Une unité déplacée dans une de ces phases obéit à toutes les règles de mouvement, de ZDC et de ravitaillement. Pendant la Phase de Réaction une unité ne peut pas se déplacer dans un hex adjacent à une unité ennemie ou dans une ZDC ennemie à moins qu'elle n'ait suffisamment de points de mouvement et qu'une unité amie occupe déjà cet hex (notez la règle 7.3.3). Si elle entre dans une ZDC ennemie, elle ne paye pas le coût en PM pour entrer dans une ZDC ennemie, mais elle doit cesser immédiatement son mouvement jusqu'à la fin de la phase. Le mouvement de réaction n'a pas besoin de se faire vers le combat qui l'a enclenché, ou même vers un combat en général.

7.6 Mouvement Ferroviaire

7.6.1 Toute unité de combat en ravitaillement général ou de secours avec une capacité de mouvement supérieure à zéro peut se déplacer par le train. Pour ce faire, l'unité doit commencer sa phase sur un hex de voie ferrée à au moins trois hexs (donc deux

hexs de distance entre les unités) d'une unité terrestre ennemie et ne pas se trouver dans une zone d'interdiction aérienne (voir 11.4.3). La voie ferrée utilisée doit faire partie d'un réseau ferroviaire de ravitaillement selon la règle 6.1.7.

7.6.2 Les unités font leur mouvement ferroviaire pendant la Phase de Mouvement amie. Elles peuvent se déplacer jusqu'à 60 hexs de voie ferrée connectée disponibles pour le mouvement ferroviaire ami, en changeant de voie ferrée aux intersections de voies. Une unité se déplaçant par voie ferrée ne peut pas faire d'autre mouvement pendant cette Phase de Mouvement. Une unité se déplaçant par voie ferrée ne peut jamais se déplacer dans les trois hexs d'une unité ennemie (donc deux hexs de distance entre les unités) qui ne se trouve pas sous un marqueur Non Ravitaillé, et ne peut jamais entrer dans une ZDC ennemie.

Exception : Trains Blindés Soviétiques ; voir 13.3.1.

Une unité peut utiliser le mouvement ferroviaire autant de fois qu'elle le désire pendant une partie mais une seule fois par tour de jeu.

7.6.3 Capacité Ferroviaire : Les deux camps peuvent utiliser le mouvement ferroviaire pour déplacer un nombre limité de points d'empilement à chaque tour. Ceci représente leur Capacité Ferroviaire, elle est indiquée dans les instructions du scénario de chaque scénario (voir le Livret de Jeu).

7.6.4 Une unité avec une valeur d'empilement de zéro (comme un QG) utilise un point d'empilement de la Capacité Ferroviaire pour le mouvement ferroviaire. Une URM (un Point de Ravitaillement) utilise un point de Capacité Ferroviaire ; un Dépôt de Ravitaillement (deux Points de Ravitaillement) utilise deux points de Capacité Ferroviaire.

7.6.5 Les renforts des deux camps peuvent entrer en jeu en utilisant le mouvement ferroviaire. Ils comptent dans la Capacité Ferroviaire du tour de jeu d'entrée.

7.7 Mouvement Stratégique

7.7.1 toute unité éligible des deux camps peut utiliser le mouvement stratégique. Pour être éligible une unité doit :

- a. être en ravitaillement général ou de secours, *et*
- b. être à au moins trois hexs d'une unité de combat ennemie (donc deux hexs de distance entre les unités), *et*
- c. ne pas être dans une Zone d'Interdiction aérienne, *et*
- d. commencer sa Phase de Mouvement sur une route (principale ou mineure).

7.2.2 Les unités éligibles peuvent faire un mouvement stratégique *uniquement pendant leur Phase de Mouvement*. Augmentez leur capacité de mouvement pour cette phase de moitié. Toutes les fractions sont perdues.

Exemple : Une unité avec une capacité de mouvement de 7 passerait à 10.

7.7.3 Une unité en mouvement stratégique ne peut se déplacer que sur des autoroutes (pour les unités motorisées et l'artillerie), des routes principales ou mineures (pas de voie ferrée) et ne peuvent pas se déplacer dans les trois hexs d'une unité de combat ennemie. Une unité peut faire autant de mouvement stratégique qu'elle veut pendant une partie tant qu'elle est éligible, mais elle ne peut en faire qu'une seule fois par tour de jeu. La météo n'affecte pas l'éligibilité des routes pour le mouvement stratégique.

Note : Pendant les tours de Pluie, le coût de l'autre terrain s'applique dans les hexs de route mineure, mais les unités peuvent toujours faire un mouvement stratégique dans ces hexs.

7.7.4 Tous les hexs traversés doivent être en Ravitaillement général. Une unité ne peut pas devenir non ravitaillée lorsqu'elle utilise le mouvement stratégique.

7.8 Débordements

Un débordement est une tentative de déplacement dans un hex occupé par l'ennemi. Bien qu'il y ait de fortes ressemblance avec le combat (voir 8.0), le débordement fait partie du mouvement. Ce n'est pas un combat.

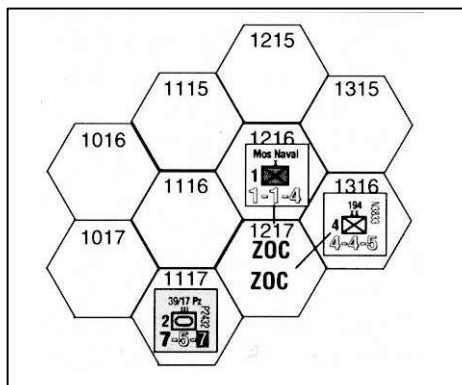
Pendant la Phase de Mouvement ou la Phase de Mouvement Motorisé amie, toute unité ou pile d'unités de combat motorisée (qui peut obtenir un rapport d'au moins 7-1 ; voir 7.8.2a) peut tenter de déborder une unité ou une pile

ennemie. Un débordement réussi résulte en une retraite ou une perte de pas pour les unités ennemies. Les unités ayant réussi le débordement occupent l'hex précédemment tenu par l'ennemi, et peuvent continuer de se déplacer, si il leur reste encore de la capacité de mouvement.

7.8.1 Seules les unités motorisées sont éligibles pour faire un débordement et une seule unité ou pile d'unités (jusqu'à 10 points d'empilement) à la fois peut faire un débordement. Les unités dans une pile en débordement doivent commencer leur mouvement empilées ensemble et rester empilées au moment où le débordement est déclaré.

7.8.2 Restrictions :

- a. **Rapport de Force :** Pour faire un débordement, l'unité ou la pile doit être capable d'obtenir un rapport de force (la somme de ses forces d'attaque divisée par la somme de la force de défense du défenseur) *d'au moins 7-1*.
- b. **Terrain :** Un débordement ne peut pas être fait contre des unités ennemies derrière un côté d'hex de rivière majeure, ou dans un ville ou une ville majeure, un marais, un étang, ou n'importe quel type d'hex de fortification. Le débordement n'est pas autorisé à travers un côté d'hex de lac traversé par un pont – à moins qu'il ne soit gelé – bien qu'une attaque soit autorisée à travers un tel côté d'hex.
- c. **Météo :** Aucun débordement n'est autorisé lors d'une condition météo de Pluie ou Neige/Tempête.
- d. **ZDC d'Ennemis Multiples :** Une unité ne peut pas faire de débordement depuis un hex dans la ZDC d'unités ennemies depuis plusieurs hexs. Voir le diagramme ci dessous :



L'unité de l'Axe en 1117 peut bouger dans l'hex 1116 et déclarer un débordement en 1216. Elle ne peut pas bouger en 1217 et déclarer un débordement, car 1217 est dans la ZDC d'unités ennemies depuis plusieurs hexs.

- e. **Ravitaillement :** Aucune unité en débordement ne peut se trouver sous un marqueur Non Ravitaillé. Le Ravitaillement d'Attaque n'est pas utilisé pendant le débordement.
- f. **Unités d'Artillerie :** Les unités d'artillerie ne peuvent pas déborder ou faire partie d'une pile qui débordent (bien que les bataillons anti-aérien de l'Axe soient autorisés à le faire). L'artillerie non adjacente ne peut fournir de tir de soutien offensif ou défensif (aucun camp ne peut faire de mission de Soutien Aérien Rapproché). Si il n'y a que des unités d'artillerie en défense dans un hex débordé, elles n'utilisent que leur force de défense. Voir aussi 10.2.2.

7.8.3 Procédure :

- a. Déplacez l'unité ou la pile en phase dans l'hex adjacent à l'hex à déborder, en payant le coût du terrain et de ZDC, puis déclarez le débordement. Ou, si l'unité/pile commence sa Phase de Mouvement adjacent à l'hex à déborder (mais souvenez-vous de 7.8.2d), déclarez simplement le débordement.
- b. Chaque unité en phase dépense un point de mouvement pour le coût en PM du débordement plus le coût du terrain de l'hex occupé par la (les) unité(s) à déborder (payez le taux routier si les deux hexs sont reliés par une route). *Il n'y a pas de coût supplémentaire pour entrer dans une ZDC dans l'hex débordé.*

Exemple : Si l'hex débordé est un hex de colline, le coût total est de 1 PM pour le débordement plus 2 PM pour la colline pour un total de 3 PM, plus le coût pour traverser le côté d'hex (s'il y en a).

- c. Laissez les unités éligibles pour le débordement dans l'hex adjacent à l'hex débordé. Les unités non éligibles pour faire un débordement peuvent rester dans l'hex adjacent mais ne peuvent pas participer au débordement.
- d. Maintenant additionnez la force d'attaque de toutes les unités en

débordement pour déterminer si un MJD de rapport s'applique au débordement.

- e. Lancez un dé et référez vous à la table de Débordement. N'appliquez *que* les MJD indiqués dans cette Table.
- f. Si le débordement est réussi, les unités du défenseur sont retraitées *par le joueur en phase* de deux hexs (où sont éliminées si elles ne peuvent pas retraiter), ou elles perdent un pas et sont retraitées comme indiqué précédemment. Les unités qui retraitent suite à un débordement *ne peuvent pas* retraiter à travers une ZDC ennemie, à moins que cet hex ne contienne une unité amie. Les unités *forcées* de retraiter à travers une ZDC ennemie sont éliminées. Placez les dans la Zone Eliminée.

Note de Conception : *Les Allemands ne considéraient pas une percée comme réussie jusqu'à ce qu'ils aient submergé les positions d'artillerie ennemie. L'artillerie non soutenue et l'artillerie très faible étaient des victimes faciles, mais la plupart des unités qui se trouvaient sur le passage d'une telle puissance mécanisée étaient simplement écartées, pas nécessairement détruites.*

Un Dépôt de Ravitaillement dans l'hex du défenseur ne peut pas retraiter ou être converti pendant un débordement et ne reste en jeu que si le débordement échoue. Une URM subit le sort des unités de combat avec lesquelles elle est empliée.

- g. Placez les unités en phase (attaquant) dans l'hex libéré. Si cet hex est dans la ZDC d'unité(s) ennemie(s), le mouvement des unités en débordement est terminé à *moins* qu'elles ne puissent faire un autre débordement (et notez spécialement 7.8.2d) contre la (les) unité(s) qui projettent cette ZDC. Si l'hex n'est pas dans une ZDC ennemie, l'unité/pile en débordement peut continuer son mouvement, dans la limite de sa capacité de mouvement restant, et peut faire d'autres débordements si elle a suffisamment de points de mouvement de disponibles.
- h. Si le débordement échoue, les unités en phase (attaquant) restent dans l'hex qu'elles occupent actuellement ; et ne peuvent plus se déplacer pour le reste de la phase.

Elles peuvent, par contre, faire un combat régulier pendant la Phase de Combat qui suit.

- 7.8.4** Marquez les unités ayant retraité suite à un débordement avec un marqueur « Débordement ». Une unité sous un marqueur Débordement :
- a. perd sa ZDC, *et*
 - b. ne peut faire de tir de soutien (si c'est une unité d'artillerie ; voir 10.1), *et*
 - c. n'est pas éligible pour le mouvement de réaction (voir 7.5.3). *De plus,*
 - d. Un débordement contre des unités se trouvant déjà sous un marqueur Débordement reçoit un MJD de -1.

7.8.5 Un débordement ne peut pas être dirigé contre plus d'un hex.

7.8.6 Une même force en défense (hors phase) *peut* être l'objet de plus d'une tentative de débordement (même si le premier débordement a réussi, d'autres unités en phase peuvent tenter de déborder la pile). Après une retraite suite à un débordement, cette même force en défense peut être l'objet d'une deuxième (ou troisième) tentative de débordement dans le nouvel hex par le même groupe d'unités en phase ayant réussi le débordement précédent.

8.0 Combat

Le combat se déroule entre unités adverses adjacentes au choix du joueur en phase. Le joueur en phase est appelé l'attaquant ; l'autre joueur est le défenseur, quelle que soit la situation stratégique globale. Les attaques sont résolues individuellement selon la procédure en 8.4.

Procédure :

- a. Le joueur attaquant totalise la force d'attaque et de soutien d'artillerie de toutes les unités impliquées dans une attaque spécifique.
- b. Le défenseur totalise la force de défense de toutes les unités qui font l'objet d'une attaque spécifique et y inclut le soutien d'artillerie impliqué dans ce combat pendant la Phase de Réaction. Divisez la force de l'attaquant par celle du défenseur pour obtenir un rapport de force, qui sera toujours arrondi en faveur du défenseur (exemple : 29 contre 10

donne un rapport de 2-1) vers le rapport le plus proche de la Table de Résolution des Combats.

- c. Lancez un dé et appliquez les MJD pour le terrain, les fortifications, le génie, l'option Pas de Retraite, le Soutien Aérien Rapproché, le Bonus d'Armes Combinées, l'Intégrité de Panzer Division et le statut de ravitaillement de l'attaque et de la défense. Croisez le résultat numérique final avec la colonne du rapport de force de la Table de Résolution des Combats. Appliquez immédiatement le résultat aux unités impliquées avant de passer au combat suivant. Les combats séparés sont résolus dans l'ordre choisi par l'attaquant.

8.1 Quelles unités Attaquent

8.1.1 Les unités peuvent attaquer seulement pendant une Phase de Combat amie. Le joueur en phase déclare toutes ses attaques pendant sa Phase de Mouvement (ou la Phase de Mouvement Motorisé pour le joueur Soviétique), et désigne chacune d'entre elle par un marqueur « Attaque Déclarée ». Bien que l'attaque soit volontaire, une fois qu'une attaque est déclarée, elle doit être résolue.

8.1.2 Une unité attaquante *est éligible* pour attaquer tous les hexs adjacents occupés par l'ennemi, sauf ceux dans lesquels elle ne peut normalement pas se déplacer (voir TET). Lorsque les unités en phase attaquent, toutes les unités de combat hors phase (ennemies) qui projettent une ZDC dans l'hex des unités attaquantes *doivent* être attaquées soit par l'unité attaquante en question, soit par une autre unité attaquante éligible.

Exception : Les unités ne sont pas forcées d'attaquer les unités ennemies à travers une rivière majeure. Voir 8.3.6b.

Si une unité de combat hors phase n'a que des unités non attaquantes dans sa ZDC, alors elle n'a pas besoin d'être attaquée. Une unité de combat en phase peut rester dans une ZDC ennemie sans attaquer, même si cette hex occupé par l'ennemi est attaqué par une autre unité.

8.1.3 Une unité ne peut attaquer que si elle est dans un hex adjacent à des unités en défense.

Exception : unités d'artillerie ; voir 10.0.

8.1.4 Un hex occupé par l'ennemi peut être attaqué par autant d'unités qu'il est possible d'en amener dans les six hexs adjacents, avec un éventuel soutien d'artillerie (voir 10.1).

8.1.5 Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par Phase de Combat.

Note : Les débordements (voir 7.8) ne sont pas des attaques.

8.2 Combat Multi-Unités et Multi-Hexs

8.2.1 Des unités dans deux hexs ou plus peuvent combiner leurs forces de combat pour attaquer un seul hex, si toutes les unités attaquante sont adjacentes à l'hex occupé par l'ennemi.

8.2.2 Une attaque peut impliquer n'importe quel nombre d'attaquants ou de défenseurs et peut être dirigée contre un ou plusieurs hexs en défense. Pour que l'attaque soit résolue en un seul combat, par contre, *toutes* les unités attaquante doivent être adjacentes à *toutes* les unités en défense.

8.2.3 Toutes les unités en défense dans un hex donnée doivent être attaquées en une seule force de défense combinée. Le défenseur ne peut pas retenir une unité dans un hex attaqué.

8.2.4 La force de combat d'une unité donnée ne peut pas être divisée entre différents combats ou prêtée à d'autres unités.

8.3 Effets du Terrain

8.3.1 Seules les unités en défense bénéficient du terrain de l'hex qu'elles occupent et de ses côtés d'hex. Le terrain dans les hexs occupé par l'attaquant n'a aucun effet sur le combat.

Exception : voir 8.3.6a.

8.3.2 Certains effets du terrain ou conditions de ravitaillement réduiront de moitié la force de l'attaquant. Lors de ce calcul, additionnez la force de toutes les unités affectées, divisez le total par deux, et gardez les fractions. La diminution de moitié est cumulative, mais un groupe d'unités impliquées dans le même combat ne peut pas être réduite à moins d'un point de force. Les autres types de terrains et conditions de combat causeront un MJD de un ou plusieurs points, et de nouveaux, ces effets sont cumulatifs. Voir 8.4.3.

8.3.3 Une unité en défense bénéficie du terrain qu'elle occupe ainsi que du terrain se trouvant sur tous les côtés d'hex à partir desquels elle est attaquée. Par contre, le bénéfice de côté d'hex ne s'applique que si *toutes* les unités attaquent à travers ce type de côté d'hex et que toutes les unités en défense soient derrière ce type de côté d'hex ou une combinaison des deux types (comme une rivière et une ligne fortifiée) qui ont le même effet. Lorsque l'hex du défenseur est affecté par plus d'un type de terrain, l'effet est cumulatif (comme une colline derrière une rivière).

8.3.4 Lorsque deux hexs ou plus sont attaqués en un seul combat, si les dans *un des hexs* sont dans ou derrière un type de terrain causant un MJD, alors ce MJD est appliqué.

8.3.5 Une unité ne peut pas attaquer à travers un côté d'hex qu'il lui est interdit de traverser, à moins qu'une ZDC ennemie ne s'étende à travers ce côté d'hex. Par exemple, les unités motorisées ne peuvent pas attaquer dans un étang à moins qu'une ZDC ennemie ne s'y étende (ici, un combat normal se déroulerait, mais si les unités motorisées qui attaquent sont victorieuses, elles ne pourraient pas avancer après le combat ; voir 8.9, à moins d'avancer le long d'une route).

8.3.6 Effets sur le Combat des Terrains Spéciaux

a. **Etang :** Un étang ne donne pas de MJD bénéfique à une unité qui *s'y défend* mais la fore de combat des unités qui *attaquent depuis* un hex d'étang est *réduite de moitié*. Les unités d'artillerie ne sont *pas* réduite de moitié lorsqu'elles tirent depuis un étang.

Note de Conception : *La clé de la défense est la dissimulation et le besoin de garder l'attaquant à distance, par conséquent la ligne de résistance principale dans un étang est soit profondément dans l'étang, soit derrière lui. Dans tous les cas, l'attaquant doit traverser un terrain difficile avant de se rapprocher de la défense.*

b. **Rivières Majeures :** Les unités attaquant à travers un côté d'hex de rivière majeure réduisent leur force d'attaque de moitié, qu'il y ait ou non d'autres unités amies participant au même combat et qui se trouvent sur la rive opposée et n'attaquent pas à travers un côté d'hex de rivière

majeure (voir aussi 8.2.1). Les unités ne sont *pas* obligées d'attaquer des unités adjacentes à travers un côté d'hex de rivière majeure lors d'un temps Sec, Pluie ou Neige.

c. **Villes et Villes Majeures :** Lorsque des unités (des deux camps) attaquent dans un hex de ville, il y a un +1 MJD au dé de combat.

Lorsqu'une attaque est faite dans un hex de ville majeure, le MJD est +1 pour les attaques Soviétiques et +2 pour les attaques de l'Axe.

Voir 9.1.2 et 9.1.3 pour les restrictions du terrain sur le combat et les effets sur les unités blindées.

8.4 Résolution du Combat

8.4.1 Procédure :

- Le joueur attaquant totalise la force d'attaque et de soutien d'artillerie de toutes les unités impliquées dans une attaque spécifique.
- Le défenseur totalise la force de défense de toutes les unités qui font l'objet d'une attaque spécifique et y inclut le soutien d'artillerie impliqué dans ce combat pendant la Phase de Réaction. Divisez la force de l'attaquant par celle du défenseur pour obtenir un rapport de force, qui sera toujours arrondi en faveur du défenseur (exemple : 29 contre 10 donne un rapport de 2- 1) vers le rapport le plus proche de la Table de Résolution des Combats.
- Lancez un dé et appliquez les MJD pour le terrain, les fortifications, le génie, l'option Pas de Retraite, le Soutien Aérien Rapproché, le Bonus d'Armes Combinées, l'Intégrité de Panzer Division et le statut de ravitaillement de l'attaque et de la défense. Croisez le résultat numérique final avec la colonne du rapport de force de la Table de Résolution des Combats. Appliquez immédiatement le résultat aux unités impliquées avant de passer au combat suivant. Les combats séparés sont résolus dans l'ordre choisi par l'attaquant.

8.4.2 Les résultat du combat sont les suivants :

#(1-4) La force affectée perd de un à quatre pas, comme indiqué (voir 8.5).

R Toutes les unités affectées restantes retraitent.

e Toutes les unités affectées sont éliminées.

* Perte supplémentaire possible ; voir 8.4.5, 9.3.

- Rien ne se passe ; il n'y a pas de perte ni de retraite après combat.

8.4.3 Vous ne pouvez pas déclarer une attaque dont le rapport de force *initial* (avant le soutien du défenseur en réaction, etc.) est inférieur à 1-4 ; dans tout combat dont le rapport de force *final* est inférieur à 1-4, les unités attaquantes sont automatiquement éliminées (résultat « e ») alors que la force du défenseur ne subit rien. Les rapports de force supérieurs à 10-1 sont résolus à 10-1. L'attaquant ne peut pas réduire volontairement le rapport de force ; par exemple il ne peut pas déclarer un rapport à 3-1 si il a un rapport de 4-1.

8.4.4 Appliquez tous les MJD applicables au dé de résultat du combat. Ils sont résumés sur le Tableau des Effets du Combat qui contient les effets du terrain, du ravitaillement, de la puissance aérienne, des unités spéciales, et des conditions spéciales. Additionnez tous les MJD ; chaque +1 MJD annule un -1 MJD. Le MJD final restant après cet équilibrage est le MJD Cumulé.

Note : Le MJD Cumulé ne peut jamais être supérieur à +3 ou inférieur à -3.

8.4.5 Certains résultats concernant l'attaquant sont marqués d'une astérisque. De tels résultats indiquent que la force de l'attaquant *doit perdre un niveau de force de combat supplémentaire* si :

- Il attaque sans Ravitaillement d'Attaque (quel que soit l'état du ravitaillement général), *ou*
- Il attaque une fortification ennemie non détruite, *ou*
- Si il fait une Attaque Obligatoire (Soviétique uniquement ; voir 16.0).

Ces effets sont cumulatifs, il est donc concevable que l'attaquant puisse perdre un total de deux (pour l'Axe) ou trois (pour le Soviétique) pas supplémentaires.

8.5 Résultats de Combat et « Pas » d'unités

8.5.1 Lorsqu'une perte de force de combat est demandée, le possesseur retire le nombre de niveaux de force de combat (appelés « pas ») indiqué de la force totale, et non de chaque unité de la force.

8.5.2 Une unité de combat possède jusqu'à quatre pas. Pour les deux camps, toutes les unités avec une force de défense imprimée (sur le côté à pleine puissance) de huit (8) ou plus ont quatre (4) pas. Toutes les unités avec une force de défense imprimée de cinq (5) ou plus ont trois pas. Toutes les autres unités avec des valeurs des deux côtés n'ont que deux pas. Celles qui n'ont de valeurs qu'au recto n'ont qu'un seul pas.

	4-Step Unit	3-Step Unit	2-Step Unit	1-Step Unit
Full Strength				
1 Step Loss				Eliminated
2 Step Losses			Eliminated	
3 Step Losses		Eliminated		
4 Step Losses	Eliminated			

8.5.3 Extraction des Pertes: Lorsque la Table de Résultat des Combats le demande, une unité prend des pertes sous la forme de pas. Lorsque une unité à quatre pas prend sa première perte, placez un marqueur Perte de Pas (Step Loss) directement sur l'unité à pleine puissance. Un marqueur de Perte de Pas réduit la force d'attaque et de défense de l'unité de deux (-2) pour toutes les règles. Si cette unité perd un autre pas, retirez le marqueur et retournez l'unité sur son côté Force Réduite. Une troisième perte de pas (pour les unités à quatre pas) est indiquée en plaçant un marqueur de Perte de Pas sur l'unité réduite, qui diminue sa Force d'attaque et de défense déjà Réduite de deux. Une quatrième perte élimine l'unité du jeu. Une unité obligée de perdre plus de niveaux de force qu'elle n'en possède est retirée du jeu. Le processus de perte de pas est légèrement différent selon le nombre de pas que possède l'unité (voir 8.5.2). L'illustration ci-dessus indique la procédure de perte de pas pour les unités à un, deux, trois ou quatre pas.

8.5.4 Lorsqu'une unité est retirée du jeu à cause d'une perte au combat, elle est immédiatement placée dans la Zone Cadre ou la Zone Éliminé, selon la façon dont elle a été éliminée. Les unités éliminées par un résultat « e », ou retirées parce qu'elles n'ont pas pu retraiter car elles étaient complètement encerclées par des unités ennemies ou du terrain *infranchissable*, sont placées dans la Zone Éliminé. Les unités à un pas qui sont éliminées pendant un *Débordement* vont dans la Zone Éliminé. Toutes les autres unités réduites au delà de leur dernier pas sont placées dans la Zone Cadre.

8.6 Retraites

Lorsqu'un résultat de combat contient le résultat Retraite « R », le possesseur déplace immédiatement les unités affectées de deux hexs dans n'importe quelle direction en s'éloignant de la position du combat. Si l'unité est incapable de retraiter avec les restrictions qui suivent, elle est éliminée. Placez là dans la Zone Éliminé.

Exception : Les unités sous un marqueur Pas de Retraite ne sont pas obligées de retraiter si elles subissent un résultat « R ». Voir 8.8.

8.6.1 Vous ne pouvez pas retraiter une unité à travers deux ZDC ennemies consécutives, dans un terrain interdit, à travers un côté d'hex interdit, ou sur où à travers des unités de combat ennemies.

8.6.2 Vous ne pouvez pas retraiter une unité dans où à travers une ZDC ennemie à moins que :

- cet hex ne contienne une unité de combat amie, *ou*
- Elle le fait en utilisant la procédure en 8.6.3 qui suit.

8.6.3 Retraite à Travers une ZDC Ennemie

Note : Les unités utilisant la Retraite Supplémentaire (8.7) ne peuvent pas retraiter à travers des ZDC ennemies.

- Une unité (ou pile) est autorisée à retraiter à travers un hex en ZDC ennemie (en subissant une perte d'un pas, comme indiqué ci-dessous), mais doit lancer un dé de retraite pour déterminer le destin des unités qui retraitent.

1. Si une *unité de l'Axe* retraite, un résultat de cinq (5) ou moins signifie que l'unité (ou la pile) réussit à retraire, et perd un pas (pour la pile entière, pas par unité) à la fin de la retraite. Un résultat de six (6) ou plus signifie que la retraite échoue. *Toutes* les unités qui retraitent sont placées *dans la Zone Cadre*.
 2. Si une *unité Soviétique* retraite, un résultat de trois (3) ou moins signifie que l'unité (ou la pile) réussit à retraire, et perd un pas (pour la pile entière, pas par unité) à la fin de la retraite. Un résultat de quatre (4) ou plus signifie que la retraite échoue. *Toutes* les unités qui retraitent sont placées *dans la Zone Cadre*.
 3. Les deux joueurs doivent soustraire deux (-2) au résultat du dé si un des hexs à travers lesquels l'unité (s) retraite est un hex de Bois.
- b. L'unité ou la pile qui retraite ne peut pas retraire à plus de deux hexs de sa position de combat initiale, à moins qu'elle ne soit en surempilement dans le second hex où elle entre (voir 8.6.4).

8.6.4 Une unité peut retraire à *travers* un hex contenant des unités amies, même si cela signifie (temporairement) le dépassement de la limite d'empilement. Une unité ne peut pas *terminer* sa retraite en violation des limites d'empilement. Si elle n'a pas d'autre choix que d'être surempilée dans le second hex de retraite, déplacez là d'un hex supplémentaire de sa position de combat originale. Si elle est toujours surempilée dans le troisième hex, elle est éliminée (« e ») et placée dans la Zone Éliminé.

8.6.5 Les unités de Pontonniers et les Dépôts de Ravitaillement ne peuvent pas retraire et sont retirées du jeu si elles sont obligées de le faire. Les URM retraitent comme les autres unités. Les fortifications restent toujours où elles ont été placées, et sont détruites par des méthodes qui n'appartiennent pas au combat (voir 12.1.9 et 6.3.6).

8.7 Options de Retraite Supplémentaires

Note de Conception: *Pendant cette campagne, les deux camps exerçaient toujours un minimum de contrôle sur les*

retraites. La différence était que, en 1941, les unités Soviétiques étaient totalement dépendantes des QG à proximité pour les ordres de retraite. Les sections 8.7 et 8.8 offrent aux joueurs deux options de retraite supplémentaires.

8.7.1 Chaque camp peut déclarer une option de Retraite Supplémentaire pour ses unités dans n'importe quel combat terrestre (voir les restrictions de QG pour les Soviétiques ; 13.1.2c). Le défenseur déclare pendant sa Phase de Réaction (avant la résolution du combat) en plaçant un marqueur Retraite Supplémentaire sur l'unité (ou pile) en défense. L'attaquant place son marqueur de Retraite Supplémentaire juste avant de résoudre le combat (après la Phase de Réaction ennemie).

8.7.2 Si le résultat de combat indique un « R » pour les unités portant un marqueur de Retraite Supplémentaire, *le joueur adverse* fait retraire les unités affectées *de trois hexs* dans la direction qu'il désire. Les unités bénéficient d'un niveau de perte en moins au combat, sauf celles demandées par un résultat avec une astérisque. *Les unités utilisant cette options ne peuvent pas retraire à travers des ZDC ennemies. Si elles le doivent, elles sont éliminées.* Les unités doivent retraire de trois hexs de leur position de combat originale (deux hexs de distance entre la position de départ et d'arrivée) (ou quatre hexs, si il y a surempilement par 8.6.4 ci-dessus) ou être éliminées (« e »).

8.8 Option Pas de Retraite

A cause du style de combat défensif fanatique mené par les deux camps pendant la guerre, les deux joueurs ont le choix de ne pas faire retraire leurs unités, que ce soit en attaque ou en défense. Il y a, par contre, un coût pour ne pas retraire.

8.8.1 Chaque camp peut déclarer une option Pas de Retraite pour n'importe quel combat terrestre (voir les restrictions pour les Soviétiques ; 13.1.2c). Le défenseur déclare pendant sa Phase de Réaction (avant la résolution du combat), et place un marqueur Pas de Retraite sur l'unité (ou pile) en défense. L'attaquant déclare ses options Pas de Retraite (et place ses marqueurs) sur ses unités avant de résoudre le combat (après la Phase de Réaction ennemie). Lorsqu'un joueur place un marqueur Pas de Retraite pour un combat spécifique, il s'applique à *toutes* les unités participant

au combat. Les unités dans un hex contenant un marqueur Pas de Retraite *ne peuvent pas* retraire, quel que soit le résultat du combat. Voir 8.8.3.

8.8.2 L'attaquant doit ajouter un (+1) à son dé de résultat pour tout combat impliquant des défenseurs avec un marqueur Pas de Retraite. Il n'y a pas de MJD pour les combats avec des attaquants ayant un marqueur Pas de Retraite.

8.8.3 Si un résultat de combat demande une retraite, les unités avec un marqueur Pas de Retraite ne retraitent pas ; à la place, *le groupe d'unités doit perdre deux pas supplémentaires et rester sur place*. La perte peut être prise par n'importe quelle unité (ou combinaison d'unités) de cette force. Le groupe affecté ne perdra qu'un pas supplémentaire (et non deux) si :

- a. il est dans un hex de ville majeure, de colline ou de bois, ou dans un fortin non détruit, ou dans une ville pendant un tour de Pluie, Neige ou Arctique ; *ou*
- b. Si toutes les unités affectées sont des unités de l'Axe.

8.9 Avance Après Combat

Lorsque l'hex défendu est libéré suite à un combat, les unités attaquantes peuvent avancer dans celui-ci. L'avance est utile pour couper la retraite des unités dont le combat n'a pas encore été résolu.

8.9.1 Un joueur doit utiliser son option d'avance immédiatement, avant de résoudre un autre combat. Un joueur n'est pas obligé de faire avancer une unité. Après l'avance, les unités ne peuvent plus attaquer pendant cette phase, même si leur avance les place dans un hex adjacent à des unités ennemies dont le combat doit être résolu, ou qui ne sont pas impliquées dans un combat.

8.9.2 Seules les unités attaquantes victorieuses *qui ont participé au combat* peuvent avancer. Les unités d'artillerie ne peuvent pas avancer.

8.9.3 L'avance doit se faire dans l'hex qui a été attaqué. Les unités qui avancent ignorent les ZDC ennemies pour entrer dans l'hex.

8.9.4 Les unités ne peuvent pas violer la limite d'empilement à la fin d'une avance après combat.

8.9.5 Dans le cas d'un combat multi hexs, les unités victorieuses peuvent être avancées depuis n'importe quel hex ayant pris part au combat dans n'importe quel hex libéré par le défenseur, en respectant les limites d'empilement.

9.0 Blindés en Combat

Beaucoup de formations d'infanterie subissaient la « peur du char », appelée « Tankoboyan » par les Russes et « Panzerschreck » par les Allemands.

9.1 Bonus d'Armes Combinées

9.1.1 Lorsqu'une force d'attaque contient *au moins une unité blindée* et au moins une unité d'infanterie motorisée, de génie motorisé, de génie ou de motos, et qu'il n'y a pas d'unités Anti Chars ou Anti Aérienne, l'attaquant soustrait un (-1) à son dé de résolution de combat.

9.1.2 Restrictions : Le bonus d'Armes Combinées ne s'applique pas contre des unités en défense dans une colline, un bois, ou un fortin non détruit.

9.1.3 Les unités blindées ont leur force d'attaque réduite de moitié *et* aucun bonus d'Armes Combinées ne s'applique lors d'une attaque d'un hex de ville ou ville majeure, ou à travers un côté d'hex de rivière majeure. Ceci n'est *pas* une addition à la règle 8.3.6a ou b ; les unités ne sont réduite de moitié qu'une seule fois. La règle 8.3.6c *doit* s'appliquer en plus de cette section.

9.1.4 Le bonus d'Armes Combinées ne s'applique pas si le temps est Pluie, Gel, ou Arctique.

9.2 Bonus d'Intégrité de Panzer Division

9.2.1 Lorsque suffisamment d'éléments d'une unité d'une Panzer Division Allemande ou Division Motorisée Allemande attaquent le même défenseur, le joueur de l'Axe soustrait un (-1) à son dé de résultat de combat pour chaque Panzer Division ou Division Motorisée éligible. Ce bonus s'applique même si les différents éléments des unités attaquent depuis différents hexs ou si certains sont à force réduite.

9.2.2 Une Division Motorisée ne peut pas se qualifier pour ce bonus à moins

qu'une Panzer Division ne soit également qualifiée dans le même combat.

9.2.3 Les conditions suivantes permettent à une Division de se qualifier pour ce bonus :

- Aucun des éléments nécessaires ne peut être Non Ravitaillé.
- Une Panzer Division doit avoir ses trois éléments présents : son régiment de Panzers plus un de ses régiments d'infanterie motorisée plus le second régiment d'infanterie motorisée ou l'unité de reconnaissance.
- La Division Motorisée doit avoir ses trois unités présentes (deux régiments d'infanterie motorisés et une unité de reconnaissance).

Exception : La Division SS Reich n'a besoin que de trois de ses quatre éléments pour se qualifier.

9.3 Usure des Blindés

9.3.1 Si il y a une astérisque dans le résultat du combat, *et*

- Si l'attaquant et le défenseur ont tous deux des unités blindées dans le même combat, alors l'unité blindée des deux camps doit prendre le premier pas de pertes (cette perte n'étant pas celle causée par le manque de ravitaillement).

Note : Si aucune perte n'est indiquée par le résultat du combat, il n'y a pas d'usure des blindés.

- Si l'attaquant à une unité blindée et que le défenseur à une unité anti char (ou anti aérienne), alors le premier pas de pertes de l'attaquant doit être un pas blindé.

9.3.2 Notez que dans certaines circonstances une unité du génie en attaque (voir 12.3) prendra un pas de pertes avant l'unité blindée.

10.0 Tir de Soutien de l'Artillerie

Les unités d'artillerie peuvent participer au combat depuis un hex adjacent ou non. La force de soutien des unités d'artillerie est utilisée pour augmenter la force des unités amies en combat. Les unités d'artillerie en attaque ou en

défense n'ont pas besoin d'être adjacentes, mais doivent être à portée des unités en défense lors d'un combat donné. Une unité d'artillerie peut utiliser sa force de soutien et de défense en un seul tour de jeu (pas une *phase*), mais ne peut *jamais* utiliser les deux en un seul combat. Voir 10.2.1, 10.2.2

10.1 Tir de Soutien

Le Tir de Soutien est fait par les unités d'artillerie ravitaillées en conjonction avec des unités amies qui ne sont pas de l'artillerie et qui sont engagées en combat. Les unités d'artillerie doivent être en Ravitaillement Général pour fournir un tir de soutien défensif, et en Ravitaillement d'Attaque (donc elles doivent être capables de tracer une LDC de 5 ou 7 hexs (voir 6.4.5) jusqu'à l'URM ou le Dépôt de Ravitaillement qui fournit le Ravitaillement d'Attaque pour cette attaque) pour fournir un tir de soutien offensif.

10.1.1 Les unités d'artillerie peuvent (mais n'y sont pas forcées) attaquer des unités ennemies non adjacentes si elles sont à portée de tir. Une unité d'artillerie ne peut pas attaquer une unité ennemie si elle n'est pas déjà attaquée par une unité adjacente qui ne soit pas une unité d'artillerie.

10.1.2 Une unité d'artillerie hors phase peut (mais n'y est pas forcée) utiliser sa force de soutien pour augmenter la force de défense d'une force amie en défense et à portée. Ajoutez la force de soutien d'artillerie à la force de défense totale de la force en défense avant de calculer le rapport de force.

10.1.3 Toutes les unités d'artillerie ont une portée imprimée sur leur pion (généralement 2 hexs). Comptez la portée de l'unité d'artillerie jusqu'à l'unité du défenseur (amie ou ennemie) en incluant l'hex du défenseur et en excluant l'hex de l'unité d'artillerie.

10.1.4 Jusqu'à quatre unités d'artillerie peuvent combiner leurs forces pour soutenir un combat, tant qu'elles sont toutes à portée de l'hex du défenseur. Par contre, les unités d'artillerie Soviétiques ne peuvent pas se combiner (pas plus d'une unité d'artillerie par combat) à moins que :

- Toutes les unités d'artillerie qui participent soient empilées avec un quartier général (pas nécessairement le même), *ou* soient dans l'hex

défendu (ou une combinaison des deux localisations) et

b. elles soient toutes à portée de l'hex défendu.

Note : Le nombre d'une d'artillerie Soviétiques qui peuvent soutenir un combat peut être réduit par l'Interdiction Aérienne de l'Axe. Voir 11.4.3c.

10.1.5 Pendant sa Phase de Réaction, le défenseur déclare quelles unités d'artillerie soutiennent quel combat. L'attaquant déclare ses tirs de soutien d'artillerie pendant sa Phase de Combat, un combat à la fois.

10.1.6 Les unités d'artillerie des deux camps non adjacentes qui tirent à distance ne subissent aucun résultat de combat ; elles ne sont ni réduites, ni éliminées, ni retraitées, et n'avancent pas après le combat.

10.1.7 Le soutien d'artillerie ne peut pas annuler les effets du terrain sur le combat pour d'autres unités, mais leur force de soutien n'est pas réduite de moitié lors d'un tir à travers un côté d'hex de rivière majeure ou lors d'un tir depuis un étang. L'artillerie peut tirer dans et/ou par dessus un hex d'étang.

10.1.8 Les points de force de soutien d'artillerie ne peuvent pas dépasser la force totale d'attaque ou de défense de la force amie soutenue lors d'un combat donné.

Exemple : Si une unité avec deux (2) points de défense se défend seule dans un hex et qu'une unité d'artillerie avec trois (3) points de soutien est à portée, pas plus de deux (2) points ne peuvent être alloués par cette unité d'artillerie (le dernier point est ignoré ; il ne peut pas être utilisé ailleurs).

10.2 Artillerie en Combat

10.2.1 Si elle se défend seule dans un hex, ou si elle se défend dans un hex ne contenant que des unités d'artillerie, une unité d'artillerie utilise sa *force de défense*, et non sa force de soutien, pour ce combat. D'autres unités d'artillerie qui ne sont pas dans l'hex et qui sont à portée peuvent fournir du soutien défensif.

10.2.2 Si une unité d'artillerie se défend dans un hex avec une ou plusieurs unités non artillerie, alors l'unité d'artillerie utilise sa *force de soutien* pour ce combat. Lorsqu'elle fournit du tir de

soutien dans son propre hex, elle subit les effets du combat de réduction, d'élimination, ou de retraite de la même façon que les autres unités de la pile.

10.2.3 Une unité d'artillerie ne peut pas soutenir une unité amie en défense qui n'est pas empilée dans le même hex si l'unité d'artillerie est dans une ZDC ennemie ou si à n'importe quel moment une unité de combat ennemie avec une ZDC se déplace dans un hex adjacent avant que le combat soutenu ne soit résolu.

10.2.4 Une unité d'artillerie qui est Non Ravitaillée *ne peut pas* utiliser sa force de soutien *en défense*. Elle ne peut pas utiliser sa force de soutien pour soutenir une attaque *à moins que cette attaque ne soit en Ravitaillement d'Attaque*.

11.0 Puissance Arienne

Les deux camps ont employé beaucoup de forces aériennes pendant cette campagne. Les unités aériennes du jeu représentent virtuellement tous les avions de combat tactiques engagés par les deux camps. Chaque unité aérienne représente généralement un groupe de chasseurs ou de bombardiers. Pendant un tour de jeu une unité aérienne peut faire *une* mission de Soutien Aérien Rapproché (SAR). Eventuellement, une unité de l'Axe peut faire *une* mission d'Interdiction et le joueur Soviétique peut envoyer des chasseurs (uniquement) pour s'opposer à la Mission d'Interdiction. Un combat aérien se déroule lorsque des unités aériennes adverses sont impliquées en missions de SAR pour le même combat terrestre, ou lorsque des unités aériennes Soviétiques s'opposent à une mission d'Interdiction de l'Axe.

11.1 unités aériennes

11.1.1 Il y a deux types d'unités aériennes dans le jeu : les Chasseurs (avec un « F » sur le pion) et les Bombardiers (avec un « B » sur le pion). Les unités aériennes n'ont pas de « pas » comme les unités terrestres et ne peuvent donc être prises comme pertes en combat terrestre, bien qu'elles soient soumises aux pertes du combat aérien (voir 11.2).

Note de Conception : *Toutes les unités aériennes ont leur type d'avion marqué sur le pion. Ceci n'est qu'une référence historique. Les Soviétiques utilisaient généralement plus d'un type d'avions dans les formations aériennes, donc le*

type indiqué est le type principal dans l'unité.

Les deux camps ont des unités aériennes « Leurres » pour les aider à tromper l'adversaire quant au but d'une mission aérienne (voir 11.1.6).

11.1.2 Les unités aériennes des deux camps sont gardées dans les zones appropriées de la Feuille d'Opérations Aériennes lorsqu'elle ne sont pas utilisées. La capacité de chaque zone est illimitée. Au début d'une partie, les unités aériennes sont placées dans les zones indiquées par les instructions des Feuilles de Placement respectives. La plupart commencent dans la zone Prête. Lorsqu'une unité part en mission, enlevez-la de la zone Prête et placez-la sur la carte dans l'Hex de Mission. Lorsque les unités ont terminé leur missions pour le tour de jeu, elles sont placées dans la Zone Mission Accomplie. Si elles ont été affectées par un résultat de combat aérien ou de tir AA, elles peuvent retourner à la place dans les Zones Endommagée ou Détruite (voir 11.2 et 11.3).

11.1.3 Préparation : Pendant la Phase de Préparation Aérienne du Segment Stratégique de chaque tour de jeu, lancez un dé pour chaque unité aérienne, en commençant par les unités dans la Zone Mission Accomplie. Si le résultat est dans la gamme (ajusté par les MJD de météo qui sont cumulatifs) indiquée dans la zone occupée par l'unité aérienne, elle est déplacée d'une zone vers le haut. Répétez ensuite la procédure pour les unités dans la Zone Endommagée. Les unités aériennes qui ne réussissent pas ce test restent dans la zone qu'elles occupent. Ne faites pas de jet de dé de préparation pour les unités aériennes Leurres. Elles sont automatiquement placées dans la zone Prête à la fin de la Phase de Préparation Aérienne. Les unités qui commencent dans la zone Prête restent automatiquement dans cette zone.

Exception : voir 11.1.4.

11.1.4 Tempête : Lors de tous les tours de tempête, toutes les unités aériennes des deux camps qui commencent la Phase de Préparation Aérienne dans la zone Prête sont immédiatement placées dans la zone Mission Accomplie. Chacune de ces unités doit ensuite passer le test habituel pour retourner dans la zone Prête (voir la Feuille d'Opérations Aériennes).

11.1.5 Un joueur peut faire des missions avec autant d'unités aériennes (qui sont dans la zone Prête) qu'il le désire lors de chaque tour de jeu. Une unité aérienne n'est pas disponible pour partir en mission à moins qu'elle ne soit dans la zone Prête.

11.1.6 Missions Aériennes: Chaque unité aérienne dans la Zone Prête peut faire une mission par tour de jeu (chaque joueur peut allouer chaque unité leurre à une mission par tour). Les avions de l'Axe peuvent faire une mission d'Interdiction (voir 11.4) ou de SAR (voir 11.5). Les unités aériennes Soviétiques peuvent faire des missions de SAR, mais *pas* d'Interdiction. Les *chasseurs* Soviétiques peuvent faire des missions pour s'opposer aux missions d'Interdiction Allemandes. Chaque camp peut allouer un maximum de *trois unités aériennes* (y compris la ou les deux unités aériennes Leurre) pour une seule mission.

11.1.7 Lors de l'allocation d'une mission aérienne, le possesseur place simplement sa (ses) unité(s) aérienne(s) dans l'hex cible choisi (il ne les déplace pas hex par hex sur la carte) ; ceci est appelé l'Hex de Mission. Il n'y a pas de limitation de portée.

Exception : Les unités du Corps de Défense Aérien de Moscou ne peuvent pas partir en mission à plus de dix (10) hexs d'un hex de Moscou, à moins d'être relâchées. Voir 13.7.

Les unités aériennes de l'Axe en mission d'Interdiction peuvent être placées n'importe où sur la carte. Les chasseurs Soviétiques opposés à une mission d'interdiction sont placés dans l'Hex de Mission occupé par les unités de l'Axe en mission d'Interdiction. L'Hex de Mission pour une mission de SAR *doit* être un hex contenant un marqueur de Combat Déclaré. Les unités aériennes sont placées *face cachée* dans leur Hex de Mission. Leur identité et leur force est inconnue du joueur ennemi jusqu'à ce que le combat aérien (voir 11.2) soit résolu.

11.1.8 Le joueur de l'Axe alloue ses missions d'Interdiction (et le joueur Soviétique envoie ses chasseurs en opposition) pendant la Phase d'Interdiction de l'Axe de chaque tour de jeu. Les deux camps sont éligibles pour faire des missions de SAR avec des unités aériennes Prêtes pendant la Phase de Combat de *chaque* segment de joueur. Lors de chaque type de mission,

suivez les séquences de mission données en 11.4.1 et 11.5.4.

11.2 Combat Aérien

Lorsque les deux joueurs envoient des unités aériennes en mission dans le même hex, un combat aérien se déroule entre ces unités.

11.2.1 Lorsque la séquence de mission aérienne indique aux joueurs de passer à la procédure de combat aérien, suivez les étapes dans l'ordre.

11.2.2 « Tir » en Combat Aérien : Les règles se réfèrent souvent aux unités qui *tirent* en combat aérien. Une unité qui tire est une unité pour laquelle le joueur lance un dé sur la Table de Combat Aérien. Notez que :

- Seuls les unités de *chasseurs* (« f ») peuvent tirer en combat aérien. Les bombardiers peuvent être la cible d'un tir, mais ne peuvent pas tirer en retour.
- Pour tirer, soustrayez la Valeur de Combat Aérien (VCA) de la cible de celle du tireur. Puis lancez le dé et référez vous à la colonne de la Table de Combat Aérien qui est égale à cette différence.

Exemple : Un Me-109 (VCA de 4) tire sur un MiG 3 (VCA de 2) sur la colonne « +2 » de la Table de Combat Aérien. Le MiG 3 tire en retour sur la colonne « -2 ».

- Les unités qui tirent en combat aérien ne peuvent pas faire de Soutien Aérien Rapproché ou d'Interdiction. A la place, elles retournent dans la zone Mission Accomplie à la fin de la procédure de Combat Aérien. Notez que, parce que les unités de type bombardier ne peuvent pas tirer pendant le combat aérien, elles sont toujours éligibles pour faire du SAR ou de l'Interdiction si elles survivent au combat. Pour les unités de chasseurs avec une Valeur de SAR (et *tous* les chasseurs de l'Axe en mission d'Interdiction ; voir 11.4.1a), les joueurs ont le choix de tirer pendant le combat aérien, et abandonner leur mission (en fait, elles larguent leur chargement de bombes), ou choisissent de ne pas tirer (ou de ne pas tirer en retour) en combat aérien et poursuivent leur mission (si elles survivent).

11.2.3 Procédure de Combat Aérien

- Les joueurs déterminent d'abord quel camp à l'Initiative pour ce combat. Lancez un dé et référez vous à la Table d'Initiative. Le résultat indiquera quel joueur pourra choisir l'engagement pour ce combat, ou indiquera que tous les bombardiers atteignent leur cible en sécurité et qu'il n'y a pas de combat aérien pour cette mission. Il peut aussi indiquer que le joueur avec l'Initiative peut tirer une seconde fois avec les chasseurs qui ne sont pas engagés après le combat aérien.

Si le résultat indique que les bombardiers atteignent leur cible et qu'il n'y a pas de combat aérien, les joueurs placent tous leurs *chasseurs* dans la zone Mission Accomplie. Seuls les *bombardiers* peuvent continuer la mission. Dans ce cas, la procédure de Combat Aérien est terminée. Retournez à la Séquence de Mission Aérienne (11.4.1 ou 11.5.4).

- Les deux joueurs retournent leurs unités aériennes et les révèlent à leur adversaire.
- Le joueur qui a l'Initiative choisit maintenant quelles unités aériennes amies combattent quelles unités aériennes ennemies. Tous les chasseurs ennemis doivent être engagés par des chasseurs amis avant que les bombardiers ne puissent être attaqués. Si un joueur a plus d'unités aériennes que l'autre, les unités aériennes en excès peuvent « s'agglomérer » sur une unité aérienne ennemie. Les chasseurs attaqués par plus d'une unité ennemie peuvent tirer une fois sur chaque attaquant.
- Chaque joueur déclare quelles sont les unités éligibles qui vont tirer (souvenez vous de 11.2.2a et c), et lancez un dé pour chaque unité qui tire, et référez vous à la Table de Combat Aérien pour les résultats. Tous les tirs sont considérés simultanés, donc toutes les unités peuvent tirer avant d'appliquer les résultats.
- Les deux joueurs allouent les pertes, et ramènent les unités affectées dans les zones appropriées de la Feuille d'Opérations Aériennes. Voir la Table de Combat Aérien.

- f. **Avantage Tactique Local:** Si le résultat d'Initiative Aérienne donne un Avantage Tactique Local à un joueur, *et si ce joueur à encore des chasseurs non engagés*, il choisit une nouvelle cible pour chacun de ses chasseurs non engagés, et tire de nouveau, alloue les pertes, si il y en a, aux unités affectées. Les cibles d'une telle attaque *ne peuvent pas* tirer en retour.
- g. Les deux joueurs indiquent quelles unités aériennes restantes continuent la mission, et ramène celles qui ne continueront pas (y compris *toutes* les unités qui ont tiré pendant le combat aérien) dans la zone Mission Accomplie. Revenez à la Séquence de Mission Aérienne (11.4.1 ou 11.5.4).

Note aux Joueurs Solitaires: Il y a deux bonnes méthodes pour utiliser le système aérien en solitaire.

1. La méthode « **Je Contrôle** ». N'utilisez pas les unités aériennes Leurre. Laissez toujours les unités aériennes face visible. Faites les meilleurs mouvements que vous pouvez pour chaque camp.
2. La méthode « **Je veux être surpris** ». Gardez les unités aériennes leurre. Après avoir fait le jet dé de préparation aérienne à chaque tour, séparez les unités aériennes Prêtes en deux groupes ; tous les chasseurs « F » dans un groupe, et tous les bombardiers « B » dans l'autre. Placez une unité Leurre dans chaque groupe (si vous n'avez que des chasseurs ou que des bombardiers dans la zone Prête, vous n'aurez qu'un groupe). Puis retournez toutes unités aériennes (des deux camps) sur leur verso. Lorsque vous allouez les missions aériennes, allouez les en aveugle, donc vous ne connaîtrez que le *nombre* d'unités de chaque type alloué à chaque mission, et pas leur identité ni leur valeur. Révélez les normalement pendant le combat, et *vous serez surpris !* Une fois les unités aériennes révélées, faites les meilleures mouvements possibles pour chaque camp.

11.3 Tir AA

11.3.1 A la fin de la Procédure de Combat Aérien, les unités aériennes survivantes qui font une mission de SAR ou d'Interdiction subissent le Tir AA, *si* il y a des unités présentes qui sont

éligibles pour le Tir AA. Pour ce qui concerne *l'éligibilité*, le Tir AA est considéré provenir de l'Hex de Mission et de six hexs adjacents. Si *n'importe* quelle unité se trouvant dans ces hexs est éligible, un Tir AA à lieu. Sinon, il n'y a pas de tir AA contre les unités aériennes en mission. Le Tir AA contre les unités aériennes est résolu sur la Table de Tir AA.

11.3.2 Eligibilité : Toutes les un sont éligibles pour le Tir AA sauf :

- a. Les unités *Soviétiques* non QG, non AA d'une taille inférieure à une division.
- b. Les unités de l'Axe qui ont une bande « Pas de ZDC ».

11.3.3 Pour résoudre le Tir AA, chaque joueur tire *une fois* sur chaque unité aérienne encore en mission (quel que soit le nombre d'unités terrestre dans cet hex). Appliquez les MJD indiqués sous la Table de Tir AA. Les résultats, sont soit : Pas d'Effet, Abandon, Endommagée, ou Détruite.

11.3.4 Les unités aériennes qui survivent au Tir AA réussissent à terminer leur mission (voir 11.4.1e et 11.5.4d).

11.4 Missions d'Interdiction Aérienne

A cause de sa supériorité aérienne globale, seul le joueur de l'Axe est autorisé à faire des Interdictions.

11.4.1 Séquence de Mission d'Interdiction :

- a. Pendant sa Phase d'Interdiction Aérienne, le joueur de l'Axe peut assigner n'importe quelles unités aériennes Prêtes en mission d'Interdiction, y compris celles avec une Valeur de SAR de zéro (supposez que leur Valeur de SAR est de un (1) pour une mission d'Interdiction). Il peut placer jusqu'à trois unités aériennes en Interdiction dans tout hex qu'il désire interdire (il n'est pas nécessaire que l'hex soit occupé par une unité ennemie).

- b. Le joueur Soviétique peut ensuite allouer des chasseurs (uniquement) pour s'opposer à la mission.

- c. Si le joueur Soviétique alloue des chasseurs, les joueurs passent à la Procédure de Combat Aérien (voir 11.2.3).

- d. Les unités aériennes de l'Axe en interdiction qui survivent et qui n'ont pas *tiré* pendant le combat aérien subissent le tir AA dans l'hex cible.

- e. Les unités aériennes de l'Axe qui ont survécu causent le placement d'un Marqueur d'Interdiction dans l'hex interdit.

- f. Ramenez toutes les unités survivantes de l'Axe dans la zone Mission Accomplie.

11.4.2 L'interdiction affecte l'hex interdit *et* les six hexs adjacents ; ceci est appelé la Zone d'Interdiction. Les Zones d'Interdiction peuvent se recouvrir. Par contre, le niveau d'Interdiction maximum dans un hex est deux (2).

11.4.3 Une Zone d'Interdiction cause les effets suivants :

- a. Les unités déplacées par mouvement ferroviaire (y compris les trains blindés ; voir 13.3.1) à travers des hexs interdits dépensent 12 points de mouvement ferroviaire pour chaque hex interdit au lieu du coût normal de un point de mouvement ferroviaire pour l'hex. Les zones multiples ou qui se recouvrent ne causent pas d'effets supplémentaires sur les voies ferrées.

- b. Les unités ne peuvent pas faire de mouvement stratégique à travers un hex interdit.

- c. Toutes les unités de QG Soviétiques dans une Zone d'Interdiction ont leur rayon de commandement réduit d'un montant égal à la somme de toutes les zones qui affectent leur hex (avec un maximum de deux (2)).

11.4.4 Le mouvement normal et les routes de ravitaillement ne sont pas affectés par l'Interdiction.

11.4.5 Retirez tous les Marqueurs d'Interdiction lors de chaque Interphase d'Enregistrement du Tour.

11.5 Missions de Soutien Aérien Rapproché

Les unités aériennes peuvent aider les unités terrestres en attaque et en défense.

11.5.1 Une unité aérienne peut être utilisée pour soutenir une attaque dans tout hex où des unités de combat amies attaquent ou pour soutenir des unités de

combat amies qui se défendent dans cet hex.

11.5.2 Les unités aériennes ne peuvent pas attaquer des unités terrestres par elles même ou défendre des hexs vides.

11.5.3 Si, après la fin de la Séquence de Mission de SAR, l'attaquant a encore des unités aériennes, il *soustrait* la valeur de SAR combinée de ses unités aériennes du résultat du dé pour le combat. Si le défenseur a encore des unités aériennes, il *ajoute* la valeur de SAR combinée de ses unités aériennes au résultat du dé pour le combat. Les effets sont cumulatifs (souvent, la Valeur de SAR d'un joueur annule celle de son adversaire).

11.5.4 Séquence de Mission de SAR:

- a. Pendant la Phase de Combat de chaque segment de joueur, *les deux joueurs* peuvent assigner n'importe quelles unités aériennes Prêtes en Mission de SAR dans des hexs où un combat a été déclaré. Chaque mission de SAR peut être composée d'un maximum de trois unités aériennes (n'importe quel mélange de Chasseurs, de Bombardiers et de Leurres). Placez les unités aériennes en mission de SAR dans les hexs de missions désirés (avec les faces cachées).
- b. Suivez la Procédure de Combat Aérien (voir 11.2.3) pour chaque hex de mission contenant des unités aériennes des deux camps.
- c. Les unités aériennes qui survivent et qui n'ont pas *tiré* en combat aérien subissent le tir AA (voir 11.3).
- d. Les unités aériennes survivantes causent un MJD favorable (égal à la valeur cumulée des Valeurs de SAR) au dé de résultat du combat.
- e. Ramenez toutes les unités aériennes survivantes des deux camps dans la zone Mission Accomplie.

11.6 Transport Aérien

Pendant la bataille pour Moscou, les deux camps ont fait un usage limité mais important du transport aérien pour déplacer des troupes et du ravitaillement.

11.6.1 Les deux joueurs peuvent transporter leurs URM par transport aérien. En plus, le joueur de l'Axe peut déplacer son unité de combat « Koch »

par transport aérien et le joueur Soviétique peut déplacer n'importe quel QG et ses trois unités « Abn » par transport aérien.

11.6.2 Les unités à déplacer par transport aérien doivent commencer dans un hex de village, de ville ou de ville majeure, ou peut commencer hors carte. Elles peuvent être déplacées de n'importe quelle distance, quel que soit le terrain, jusqu'à un autre hex de village, de ville ou de ville majeure. Transportez les unités pendant la Phase de Mouvement amie. Les unités transportées ne peuvent plus se déplacer une fois qu'elles ont été transportées.

11.6.3 Chaque joueur peut faire un nombre limité de missions de transport aérien pendant une partie, comme indiqué dans les instructions du scénario.

11.6.4 Aucun chasseur ennemi ne peut s'opposer au transport aérien, et il n'est pas soumis au tir AA. Une unité ne peut pas être transportée dans un hex en Zone d'Interdiction ennemie. Aucun transport aérien n'est autorisé dans ou hors d'un hex de village lors d'un tour de Pluie à moins qu'une unité du génie ne soit présente dans cet hex de village. Le transport aérien de l'Axe n'est pas soumis à la disponibilité des unités aériennes.

12.0 Fortifications / Génie

Il y a deux types de fortifications : les fortins et les lignes fortifiées. Les fortins sont disponibles pour les deux joueurs, mais les lignes fortifiées ne profitent qu'au joueur Soviétique.

Note : Les deux joueurs sont restreints dans le nombre de fortins qu'ils peuvent construire. Voir 12.1.2, 12.1.3.
--

12.1 Fortins

Les fortins représentent des fortifications du terrain préparées pour la défense dans toutes les directions. Les fortins doivent être construits ; ils ne sont pas imprimés sur la carte.

12.1.1 Les deux joueurs peuvent construire des fortins. La construction peut commencer dans tout hex en Ravitaillement Général. L'hex de construction ne peut pas déjà contenir un autre fortin. Un fortin en construction n'a aucun effet sur le jeu.

12.1.2 A cause des matériaux de construction limités, le joueur

Soviétique ne peut pas commencer la construction de plus de fortins par tour de jeu que cela n'est permis par le résultat du dé sur la Table de Remplacement Soviétique (voir 14.3). Les remplacements de fortins ne peuvent pas être accumulés d'un tour sur l'autre.

12.1.3 Les fortins de l'Axe ne peuvent pas être construits si une unité du génie (voir 12.3.3) n'est pas présente dans l'hex. Dans le scénario 5, la construction dépend aussi du Plan de Victoire qui s'applique (Plan Hitler et Hoepner uniquement ; voir 17.3).

12.1.4 Comme le sol est tellement gelé, aucun fortin ne peut être placé à partir du premier tour de temps Arctique, à moins qu'il ne soit placé par une unité du génie. Voir 12.3.2 et 12.3.3.

12.1.5 Pour la durée d'une partie, le nombre de fortins autorisés sur la carte pour les deux camps est illimité ; le nombre de pions fournis n'est pas une limite de conception.

12.1.6 Procédure de Construction: Pendant la Phase du Génie amie, placez les fortins du côté « En Construction » visible. Pendant la Phase du Génie amie suivante, retournez les fortins en construction de leur côté terminé si l'hex de construction est toujours en Ravitaillement Général. La procédure de construction est maintenant terminée. La construction Soviétique peut être accélérée par le génie (voir 12.3.2).

12.1.7 Effets sur le Mouvement: Il y a une pénalité de +1 PM pour entrer dans un hex contenant un fortin ennemi terminé ; il n'y a pas de coût supplémentaire pour entrer dans un hex avec un fortin en construction.

12.1.8 Effets sur le Combat: Les unités en défense dans un hex contenant un fortin causent un MJD de +1 au dé de combat. De plus, l'attaquant n'est pas autorisé à utiliser le Bonus d'Armes Combinées contre des unités dans un fortin.

12.1.9 Destruction : Un fortin terminé est détruit lorsque *une unité ennemie de la taille d'une division, ou n'importe quelle unité du génie*, reste dans l'hex pendant sa Phase du Génie. Si il est toujours en construction, une unité ennemie n'a qu'à passer dans ou à travers l'hex pour détruire le fortin. Voir aussi 6.3.6

Note : Une division de Panzer ou Motorisée qualifiée pour le bonus d'Intégrité (selon 9.2) se qualifie aussi comme « division », pour la règle ci-dessus.

12.2 Lignes Fortifiées

Les lignes fortifiées représentent un système linéaire permanent de casemates et de bunkers en béton qui était supposé arrêter la progression de l'envahisseur. Toutes les lignes fortifiées ont été imprimées sur la carte et ne profitent qu'au joueur Soviétique.

12.2.1 Les lignes fortifiées apparaissent sur les côtés d'hexs. Notez que les symboles de la carte montrent la ligne dans un hex et pointe vers certains côtés d'hexs adjacents. Si toutes les unités de l'Axe attaquent depuis des hexs vers lesquels pointe la ligne fortifiée alors le joueur de l'Axe ajoute un (+1) à son dé de combat, ce modificateur est cumulatif avec d'autres effets. Si au moins une unité de l'Axe attaque à travers un côté d'hex qui n'est pas couvert par la ligne fortifiée, alors le MJD ne s'applique pas.

12.2.2 Le joueur de l'Axe ne peut pas utiliser le Bonus d'Armes Combinées si toutes les unités blindées de l'Axe de ce combat attaquent à travers des côtés d'hexs de ligne fortifiée.

12.2.3 Un hex de ligne fortifiée peut être détruit d'une des trois façons suivantes :

- Lorsqu'une unité du génie de l'Axe est dans cet hex pendant la Phase du Génie, *ou*
- si une unité du génie a attaqué cet hex pendant son segment de joueur et qu'une unité amie a avancé dans cet hex (même si l'unité du génie a été éliminée suite au combat) ; *ou*
- par déclaration. A chaque tour de jeu pendant sa Phase du Génie, le joueur de l'Axe peut déclarer la destruction de fortification dans tous les hexs occupés par des unités de combat terrestre de la taille d'une division (ou les trois éléments d'une division de Panzers ou Motorisée). (Ceci représente les autres troupes du génie, généralement le génie divisionnaire, qui ne sont pas représentées par des unités séparées).

12.2.4 Si une unité Soviétique retourne dans un hex de fortin ou de ligne fortifiée non détruite, elle en récupère immédiatement le bénéfice de défense.

Les lignes fortifiées ne peuvent pas être construites ou reconstruites.

12.2.5 Le joueur Soviétique peut construire un fortin dans un hex de ligne fortifiée mais ne gagne que le coût supplémentaire en PM pour l'entrée d'une unité de l'Axe dans l'hex et la caractéristique d'une défense tous azimuts d'un fortin ; il n'y a pas de MJD supplémentaire.

12.3 Génie

12.3.1 Unités du Génie en Combat: Un joueur peut choisir de soustraire un (-1) à son dé de résultat de combat lorsque son génie de combat (motorisé ou non) attaque (ou est inclus dans une attaque avec d'autres unités) une ville, une ville majeure, ou une fortification ennemie non détruite (lorsque le +1 MJD de fortification s'applique). Ce MJD est cumulatif avec d'autres effets. Si cette option est choisie, l'unité du génie doit prendre le premier pas de pertes pour l'attaquant lors de tout résultat de combat avec une astérisque. Les unités du génie ne peuvent pas se combiner pour fournir des MJD supplémentaires.

12.3.2 Une unité du *génie Soviétique* peut placer un fortin *terminé* lors du même tour où ce fortin est reçu (comme indiqué sur la Table de Remplacement Soviétique). Placez un fortin terminé sur n'importe quelle unité du génie en ravitaillement général ou de secours pendant la Phase du Génie. Cette unité du génie ne peut pas avoir été engagée en combat pendant ce segment de joueur ni ne doit avoir fait de mouvement stratégique ou ferroviaire, ni avoir converti d'hexs de voie ferrée (voir 12.4).

12.3.3 Une unité du *génie de l'Axe* est nécessaire pour placer des fortins de l'Axe. Cette unité ne peut pas avoir été engagée en combat, ou en mouvement stratégique ou ferroviaire pendant ce tour de jeu. Pour construire le fortin, placez le sur sa face en construction visible dans le même hex que l'unité du génie. Retournez le fortin sur sa face terminée lors de la prochaine Phase du Génie amie si une unité du génie est dans cet hex (mêmes restrictions).

12.4 Conversion Ferroviaire

L'Union Soviétique avait un réseau ferroviaire de largeur différente des autres nations Européennes, donc il était impossible pour l'Axe ou les

Soviétiques d'utiliser les voies ferrées ennemies jusqu'à ce que les voies soient converties à l'écartement approprié.

12.4.1 A n'importe quel moment, un hex de voie ferrée sera soit ami, soit ennemi. Seuls les hexs de voies ferrées amis peuvent être utilisés pour le mouvement ferroviaire et/ou le ravitaillement ami. Tous les hexs de voies ferrées commencent la partie amis du joueur Soviétique, à moins que les instructions du scénario ne spécifient autre chose.

12.4.2 Les deux joueurs peuvent *convertir* les hexs de voies ferrées pendant leur Phase du Génie respectives. Tous les hexs convertis en une seule phase peuvent être ajoutés uniquement à un réseau ferroviaire en fonctionnement (voir 6.1.7). Un joueur ne peut pas laisser de trous intentionnellement, bien que des trous puissent apparaître ultérieurement à cause des actions ennemies (voir 12.5).

12.4.3 Pour convertir un hex de voie ferrée, le *joueur de l'Axe* n'est pas obligé d'avoir une unité qui occupe cet hex. A la place, il a des *points de conversion* (comme indiqué dans les instructions du scénario) disponibles à chaque tour de jeu, qu'il peut dépenser pour convertir tout hex de voie ferrée qui :

- est ravitaillé (c'est à dire que le joueur de l'Axe peut tracer une Route de Ravitaillement (voir 6.1) depuis l'hex jusqu'à une Source de Ravitaillement), *et*
- n'est pas dans une ZDC ennemie (à moins qu'une unité amie n'occupe l'hex), *et*
- est adjacent à un marqueur de Tête de Voie ami.

Ou

- est un hex précédemment converti qui contient maintenant un marqueur de Voie Coupée Soviétique.

Un hex d'étang ou de marais coûte deux (2) points de conversion ; tous les autres hexs coûtent un (1) point de conversion. Lors d'un temps de Pluie, Neige, ou Arctique, tous les hexs coûtent deux (2) points de conversion. Lorsque le joueur de l'Axe dépense les points de conversion, il convertit les hexs affectés *immédiatement* en déplaçant son marqueur de Tête de Voie ou en retirant

les marqueurs de Voies coupées (voir 12.4.5).

Exception : La conversion d'un hex de voie ferrée contenant une ligne fortifiée ou un fortin ennemi ne peut pas se produire avant la première Phase du Génie *après* que la ligne fortifiée ou le fortin ait été détruit (voir 12.1.2 et 12.2.3).

12.4.4 Le joueur de l'Axe ne peut pas dépenser plus de quatre points de conversion en un seul tour de jeu pour le même marqueur de Tête de Voie. Les points de conversion inutilisés sont perdus ; ils ne peuvent pas être accumulés d'un tour sur l'autre.

12.4.5 Le joueur de l'Axe utilise des marqueurs de Tête de Voie pour indiquer l'étendue de sa conversion ferroviaire, comme suit :

- a. Chaque scénario indique la localisation de départ des marqueurs de Tête de Voie de l'Axe et indique où placer les marqueurs de Voie Coupée délimitant le contrôle de l'Axe.
- b. Lorsque le joueur de l'Axe dépense des points de conversion, il déplace le marqueur de Tête de Voie dans l'hex converti. Notez 12.4.4.
- c. Lorsqu'un marqueur de Tête de Voie est déplacé dans un hex de voie ferrée avec un intersection (un hex où de multiples voies ferrées convergent), le joueur de l'Axe place immédiatement un nombre de marqueurs de Tête de Voie égal au nombre de voies ferrées qui convergent (sans compter celle d'où provient le marqueur). Il peut ensuite utiliser les nouveaux marqueurs pour indiquer la conversion des hexs sur les lignes convergentes, *mais pas avant le tour de jeu suivant*. Vous ne pouvez pas déplacer un marqueur de Tête de Voie lors du tour où il est placé.

12.4.6 Un marqueur de Voie Coupée dans un hex indique que seul cet hex n'est pas converti et n'est pas disponible pour l'utilisation du joueur de l'Axe. Certains marqueurs de Voie Coupée contiennent une flèche qui indiquent que l'hex coupé et tous les hexs dans la direction de la flèche ne sont pas convertis à l'utilisation du joueur de l'Axe. Tous les hexs dans la direction de la flèche sont supposés être utilisables par le joueur Soviétique.

Note : Le joueur de l'Axe devrait faire attention au fait que si il a déplacé une unité à travers un hex de réseau ferroviaire (mais ne l'a pas converti), le joueur Soviétique peut toujours l'utiliser et déplacer ses unités par mouvement ferroviaire profondément derrière la ligne de front de l'Axe.

12.4.7 Le joueur Soviétique ne reçoit pas de points de conversion, et peut convertir un hex de voies ferrées pendant sa Phase du Génie *seulement* si une *unité du génie Soviétique* occupe cet hex. L'unité du génie ne peut pas avoir été engagée en combat ou en mouvement stratégique ou ferroviaire pendant ce segment de joueur. Si les conditions précédentes sont satisfaites, le joueur Soviétique peut immédiatement convertir l'hex. Reculez le marqueur de Tête de Voie et placez un marqueur de Voie Coupée dans l'hex nouvellement converti par le Soviétique pour indiquer sa conversion.

12.5 Couper les Voies ferrées

12.5.1 Pendant sa Phase du Génie, le joueur Soviétique peut placer un marqueur de Voie Coupée sur tout hex converti par l'Axe qui est actuellement occupé par une unité de combat Soviétique.

12.5.2 Les unités de l'Axe ne peuvent *jamais* couper de voies ferrées.

Note de Conception : *Nous n'autorisons pas le joueur de l'Axe à couper des voies ferrées parce que généralement, l'Axe n'a pas détruit de voies ferrées pendant la période couverte par le jeu. Ils espéraient plutôt les capturer et les préparer pour leur propre usage. Les Soviétiques, d'autre part, détruiraient les voies ferrées converties par l'Axe dès qu'ils en avaient l'occasion.*

13.0 Unités Spéciales

Plusieurs unités spéciales ont été utilisées par la plupart des armées pour accomplir des tâches spécifiques pour le mouvement, le combat, ou d'autres procédures. Chaque unité spéciale qui suit est une unité à un seul pas. Chacune contrôle l'hex qu'elle occupe mais n'a (généralement) pas de ZDC et aucune valeur d'empilement.

Exception : Les pontonniers ne sont pas des unités de combats ; voir 13.2.

13.1 Unités de Quartier Général Soviétique

Les quartiers généraux Soviétiques (QG) servent à plusieurs fonctions de commandement importantes dans le jeu.

13.1.1 Chaque QG Soviétique à un rayon de commandement de *quatre hexs*. Le rayon est tracé sans tenir compte du terrain ni des unités ennemies ou de leurs ZDC. Lorsque vous comptez les quatre hexs de distance, ne comptez pas l'hex occupé par le QG.

13.1.2 La valeur de Commandement, qui est imprimée sur les pions, a trois fonctions. Elle indique :

- a. Le nombre d'unités non motorisées que le QG peut activer pour le mouvement au début de la Phase de Mouvement Motorisé. Notez que le QG ne peut pas s'activer *lui même*. Les unités ainsi déplacées utilisent leur pleine capacité de mouvement, mais elles ne peuvent pas se déplacer lors des Phase de Mouvement régulier ou de Réaction qui suivent. Placez un marqueur « Activation » sur chaque unité déplacée de la sorte. Pour pouvoir être activée de cette façon, les unités doivent être dans le rayon de commandement du QG qui active.

Exception : La Garde Soviétique est activée *en plus* de ce que permet la valeur de commandement du QG ; voir 13.5.1.

- b. Le nombre d'unités motorisées (de nouveau, dans le rayon de commandement) éligibles pour être déplacées par chaque QG pendant la Phase de Réaction Soviétique.
- c. Le nombre de marqueur « Retraite » ou « Pas de Retraite » supplémentaires (il n'y a pas de marqueurs vierges pour indiquer « pas d'ordre ») pouvant être placés en un seul segment de jeu sur les unités de combat éligibles à portée.

Exemple : Si il y a deux unités de combat et que le seul QG à portée à une valeur de commandement de un (1), une option de retraite ne peut être placée que sur une seule unité pour ce combat.

13.1.3 La valeur de commandement ne peut pas être accumulée d'un tour sur l'autre ni donnée à un autre QG. Les unités aériennes peuvent interdire la

valeur de commandement d'un QG (voir 11.4.3c).

13.2 Unités de Pontonniers

Historiquement, beaucoup d'unités du génie de construction de ponts étaient disponibles pour les deux camps et il y avait une utilisation fréquente des pontons, même pour traverser des rivières majeures.

13.2.1 Une unité de pontonnier crée un pont à travers un côté d'hex de rivière ou de rivière majeure. Orientez la flèche sur le pion de façon à pointer directement sur le côté d'hex traversé. Un pont annule le coût de traversée de ce côté d'hex.

13.2.2 Le possesseur peut placer ses unités comme il le désire dans tout hex adjacent à une rivière et en ravitaillement général. Ramassez les simplement de l'endroit où elles se trouvent, même hors du jeu (sauf si elles ne sont pas ravitaillées), et placez les comme vous le désirez. Le joueur Soviétique peut placer une unité de pontonnier uniquement si elle est dans le rayon de commandement d'un QG ami. Placez les n'importe quand pendant la Phase de Mouvement amie (uniquement). Elles restent en place jusqu'au début de la prochaine Phase de Mouvement amie, où elles peuvent être repositionnées ou laissées sur place.

13.2.3 On ne peut pas utiliser plus de deux unités de pontonniers amies simultanément *par carte*.

13.2.4 Une unité de pontonniers n'est pas une unité de combat et n'a pas de force de défense. Elle ne peut pas être déplacée autrement que par 13.2.2, et est retirée du jeu plutôt que retraitée lorsque d'autres unités dans son hex sont obligées de retraiter. Un pontonnier retiré peut être placé dans tout hex éligible sur la carte lors de n'importe quelle Phase de Mouvement amie ultérieure. Un pontonnier est retiré si une unité ennemie entre dans son hex.

13.3 Trains Blindés

Célèbres pendant la Guerre Civile Russe, les trains blindés ont également été utilisés par les deux camps pendant la deuxième guerre mondiale. Les unités du jeu représentent des groupes de trains, numérotés pour leur régiments de sécurité ferroviaire du NKVD ou de l'Armée qui les contrôlent.

13.3.1 Un train blindé ne peut se déplacer que sur des hexs de voies ferrées, d'un maximum de 48 hexs par tour, et est soumis aux effets de l'interdiction aérienne ennemie. Il ne compte pas dans la Capacité Ferroviaire. Il peut être déplacé soit pendant la Phase de Mouvement ou de Mouvement Motorisé amie, mais pas les *deux* pendant le même tour de jeu. Il ne peut pas être déplacé pendant le mouvement de réaction. Il peut être déplacé dans, mais pas à travers une ZDC ennemie. Il ne paye pas de PM pour entrer dans une ZDC ennemie. Il peut être déplacé dans des hexs de voies ferrées où une unité ennemie s'est déplacée mais qui n'a pas été converti pour l'utilisation par le camp adverse. Il peut bloquer le ravitaillement ennemi à travers l'hex qu'il occupe.

13.3.2 Une unité de train blindé ne nécessite pas de Ravitaillement Général ou de Ravitaillement d'Attaque. Elle ne peut pas transporter d'unités. Elle peut seulement attaquer dans un *hex de voie ferrée* adjacent où elle peut se déplacer ; elle se défend, bien sûr, contre les attaques venant de n'importe quelle direction. C'est une unité à un pas. *Ce n'est pas une unité blindée.*

13.3.3 Un train blindé qui retraite lors d'un combat doit retraiter le long de sa voie ferrée ou être éliminé.

13.4 Artillerie de Siège

13.4.1 Une unité d'artillerie de siège ne peut pas utiliser sa force de soutien pour augmenter une *force de défense* amie. Elle est utilisée uniquement en attaque et ne compte pas dans la limite des quatre unités d'artillerie par combat.

13.4.2 Une unité d'artillerie de siège *double* sa force de soutien lorsqu'elle attaque une ville, une ville majeure, ou une fortification ennemie non détruite (voir aussi 17.4.4).

13.4.3 Les unités d'artillerie de siège ne peuvent pas dépenser moins de un point de mouvement par hex de route de n'importe quel type (elles dépensent généralement 1 PM par hex de route).

13.4.4 Les deux unités d'artillerie « navale » Soviétique contenaient plusieurs types de canons à longue portée (100mm, 130mm, et 152mm), biens ravitaillées en munitions, mais virtuellement immobiles. Pendant n'importe quelle phase de combat, le joueur Soviétique à le choix pour doubler la force de soutien d'une ou

deux unités. Si il le fait, il retire chaque unité qui a été doublée et la place dans la Zone Éliminée.

Note : Historiquement, lorsque les Allemands se sont approchés, ces canons ont tiré environ 5000 obus puis ont été abandonnés. Les équipages ont ensuite rejoint pour la plupart le personnel de la Brigade de Fusilier Navale de Moscou.

13.5 Garde Soviétique et NKVD

Note : Le symbole de type d'unité de la Garde (rouge) et NKVD (vert) sont colorés pour une identification facile.

13.5.1 Garde Soviétique : Pendant la Phase de Mouvement Motorisé, le joueur Soviétique peut activer *une* unité de la garde par QG à portée. Cette activation est *en plus* de l'activation autorisée par la valeur de commandement du QG, et elle est autorisée même si l'Interdiction a réduit la valeur de commandement à zéro (voir 11.4.3).

13.5.2 Unités Soviétiques du NKVD : Ces troupes de sécurité interne n'étaient sous le contrôle d'aucune armée, mais dans les conditions d'urgences de 1941, beaucoup ont été envoyées sur la ligne de front. Lorsqu'elles se défendent dans un hex de ville majeure, de ville ou de village, l'option Pas de Retraite est obligatoire et elles prennent le dernier pas de pertes.

13.5.3 Aucun jet de dé de reddition n'est fait pour les hexs où il y a au moins unités unité de la Garde ou du NKVD (voir 6.4).

13.6 Garnisons Soviétiques

13.6.1 Les unités de garnisons sont désignées en tant que telles sur les Feuilles de Placement Soviétiques. Une unité de garnison ne peut pas sortir de son hex de garnison jusqu'à ce qu'elle soit relâchée. Si une unité dans un hex de garnison est relâchée, toutes les unités de garnison dans cet hex le sont également. Une fois qu'un hex de garnison est relâché, il n'est pas nécessaire de repositionner les unités dans cette localisation, mais cette localisation ne *nécessite* plus de garnison.

13.6.2 Relâchez immédiatement chaque garnison lorsque :

a. elle est attaquée, *ou*

- b. elle est jugée comme étant non ravitaillée, *ou*
- c. une unité ennemie entre dans un hex adjacent, *ou*
- d. elle est relâchée par un résultat « R » sur la Table de Remplacements Soviétique (voir 14.3), *ou*
- e. elle relâchée par une date de relâchement indiquée dans les instructions du scénario.

13.6.4 Garnison de Moscou: Les unités Soviétiques de cette garnison (indiquées sur les Feuilles de Placement) peuvent être déplacées comme on veut lors de n'importe quel tour de jeu, mais uniquement dans un hex de Moscou ou un hex adjacent. Elles sont relâchées selon 13.6.2.

Exception : Les unités du NKVD ne peuvent pas être relâchées par un résultat « R » sur la Table de Remplacements Soviétiques.

13.7 Corps de Défense Aérienne de Moscou

13.7.1 Les unités aériennes Soviétiques qui ont la désignation « Moscou » sur leur pion font partie des Corps de Défense Aérienne de Moscou. Ces unités fonctionnent comme les autres unités aériennes Soviétiques (préparation, missions, etc) *sauf* qu'elles ont une limitation de portée spéciale, comme indiqué en 13.7.2.

13.7.2 Les unités aériennes « Moscou » ne peuvent faire des missions que à une distance maximum de dix (10) hexs de n'importe quel hex de Moscou. Par contre, lors des tours de jeu ou un résultat « V » se produit sur la Table de Remplacements Soviétique, toutes les unités aériennes « Moscou » sont relâchées uniquement pour ce tour de jeu et peuvent partir en mission n'importe où sur la carte.

14.0 Ordre d'Apparition

Au cours du jeu, les deux camps reçoivent des Renforts. A l'inverse, lors d'une procédure appelée « Abandon », ils peuvent avoir à retirer certaines unités du jeu. Les deux cas sont indiqués sur les Feuilles de Placement des joueurs.

14.1 Renforts

Les deux joueurs doivent se référer à leur Feuille de Placement pour le tour de jeu et d'autres informations relatives à l'entrée en jeu des renforts.

14.1.1 Le tour de jeu désigné pour l'entrée d'un groupe de renforts est le tour de jeu minimum où ils peuvent entrer en jeu. Les renforts arrivent et entrent en jeu pendant la Phase de Mouvement amie, ou, pour les unités motorisées, pendant la Phase de Mouvement Motorisé amie. N'importe quelle unité peut être retardée si des unités ennemies occupent tous les hexs d'entrée possibles ou si le possesseur des unités choisit de les retarder.

14.1.2 Chaque renfort a une localisation d'arrivée qui est soit indiquée sur la Feuille de Placement, soit avec un « code » imprimé sur l'unité, selon le scénario joué.

14.1.3 Codes des Localisations d'Arrivée de l'Axe: Lorsqu'un hex spécifique est indiqué sur une Feuille de Placement comme localisation d'arrivée, l'unité traverse le bord de carte en entrant dans cet hex *ou dans un hex adjacent*. Les codes imprimés sur les pions sont interprétés comme suit :

- a. Le code « w » désigne n'importe quel hex du bord ouest des cartes N ou P. Lorsqu'une seule carte est utilisée, n'utilisez que cette carte.
- b. Le code « s » désigne l'hex P1733 ou l'hex P2333 sur le bord sud de la carte P comme indiqué sur les Feuilles de Placement.
- c. Le code « c » indique de placer l'unité dans n'importe quelle ville ou ville majeure amie (elle n'a pas besoin d'être ravitaillée).
- d. Toutes les unités de ravitaillement de l'Axe entrent avec le code « w », bord ouest. Les unités de ravitaillement de l'Axe (uniquement) peuvent aussi entrer par Lgov (P4034) après que cet hex soit devenu une source de ravitaillement de l'Axe (voir 6.2.2).

14.1.4 Codes des Localisations d'Arrivée Soviétiques: Si un hex spécifique est indiqué sur les Feuilles de Placement comme localisation d'arrivée, l'unité entre dans cet hex ou dans un hex adjacent. Les codes imprimés sur les unités sont interprétés comme suit :

- a. Le code « e » désigne n'importe quel hex des bords de cartes M ou P.
- b. Le code « s » désigne n'importe quel hex du bord sud de la carte P depuis l'hex P4434 jusqu'au bord est inclus.
- c. Le code « c » indique que l'unité est placée dans n'importe quel hex de ville majeure amie ravitaillé. Si la ville majeure est encerclée ou incapable de tracer une LDC, elle continue néanmoins de servir de source de Ravitaillement général pour les unités amies qui occupent cet hex. Jusqu'à ce que la ville ne soit plus encerclée ou ait pu rétablir une LDC, elle ne peut pas servir d'hex de placement pour les renforts, les remplacements, ou les unités de ravitaillement. La seule exception à cette règle est que les hexs de Moscou sous contrôle Soviétique sont *toujours* disponibles uniquement pour le placement des renforts et des unités de ravitaillement avec la désignation Moscou. Notez que les remplacements ne peuvent pas être placés dans un hex de Moscou si il est encerclé ou incapable de tracer une LDC. Aucun hex de ville majeure n'est soumis à la reddition Soviétique (6.4).. Notez que ce code est souvent associé avec le code « e », ce qui veut dire que le joueur Soviétique à le choix d'utiliser le code « e » ou « c » pour chacune de ces unités.
- d. Le code « M » lorsqu'il est appliqué aux renforts indique que l'unité est placée dans n'importe quel hex de Moscou ami.
- e. Le code « MG » indique que le renfort est placé dans n'importe quel hex de Moscou ami et fait partie de la Garnison de Moscou (voir 13.6.4).
- f. Toutes les unités de ravitaillement Soviétiques entrent avec le code « ec » (sauf l'unité de ravitaillement de Moscou qui est placée dans n'importe quel hex de Moscou ami ; voir aussi la note en 6.5.1).
- g. Le code « eM » est une combinaison des codes « e » et « M » précédents.

14.1.5 Réserves de Renforts Spéciales Soviétiques: Il y a neuf armées disponibles (tours de jeu 29-32). A moins que le contraire ne soit spécifié, les unités de ces groupes entrent

uniquement par le bord est des cartes M ou P.

14.1.6 Réserves de Renforts Spéciales de l'Axe : Cette réserve est similaire à la réserve Soviétique, mais le joueur de l'Axe peut faire entrer ces groupes n'importe quand, dès qu'ils sont disponibles. Le coût en PV et les hexs d'entrée sont indiqués sous chaque groupe.

14.1.7 Lorsqu'une unité entre sur un bord de carte, elle paye le coût de mouvement pour le premier hex où elle pénètre. Les unités peuvent entrer en utilisant le taux routier ou le mouvement stratégique.

14.1.8 Les renforts sont en ravitaillement général pendant leur tour de jeu d'entrée.

14.1.9 Les QG ne peuvent pas exercer leurs fonctions de commandement tant qu'ils ne sont pas entrés sur la carte. De même, les unités hors carte ne peuvent pas être affectées par les QG déjà présents sur la carte. Par exemple, un QG sur carte ne peut pas être utilisé pour autoriser à une unité non motorisée d'entrer pendant la Phase de Mouvement Motorisé.

14.2 Abandons

Occasionnellement, les Feuilles de Placement indiqueront qu'une unité (ou un groupe d'unités) doit abandonner. Ceci signifie que la (les) unité(s) spécifique(s) indiquée(s) doit/doivent être récupérée(s) et définitivement retirée(s) du jeu.

14.2.1 Pendant la Phase de Mouvement amie, ramassez les unités, quelle que soit leur localisation, même si elles sont réduites, et retirez les du jeu. Les unités aériennes peuvent être dans n'importe quel état de préparation, ou même éliminées. (Même si les avions sont perdus, les équipages de pilotage et terrestre peuvent être redéployés).

14.2.2 Si une unité a été éliminée ou réduite en combat, alors elle doit être restaurée pour avoir au moins un pas (et ne doit pas être dans la Zone Cadre ou Éliminée). Réduisez les remplacements disponibles (voir 15.1) du nombre de pas restaurés. Si il n'y en a pas suffisamment de disponibles, alors les remplacements futurs sont utilisés pour combler le déficit, ou réduisez une autre unité du même type si les

remplacements futurs ne sont pas suffisants.

14.2.3 Si le joueur le choisit, il peut annuler un abandon et garder l'unité, mais il perd des PV (voir 17.2) pour chaque unité qui n'abandonne pas.

14.3 Table de Remplacement Soviétique

La Table de Remplacement soviétique n'affecte que le joueur Soviétique. *Utilisez là pendant le Segment Stratégique de chaque tour des scénarios 4 et 5 uniquement.* Cette table détermine le nombre de fortins et de points de remplacements d'infanterie que le joueur Soviétique reçoit pour ce tour. Avec chaque résultat, il y a aussi un événement spécial, comme expliqué ci-dessous.

14.3.1 Remplacements (=A) : Le joueur Soviétique peut soit :

- recevoir un pas de remplacement de type « A », ou
- prendre un groupe de la Réserve de Blindés.

14.3.2 Moscou Panique/Attaque Obligatoire (=M) : Pendant les tours de jeu 1 à 5 ce résultat est ignoré (pas d'effets). Pendant les TJ 6 à 19, ce résultat indique que Moscou Panique (voir les instructions du scénario). A partir du tour 20 jusqu'à la fin de la partie, ce résultat indique une Attaque Obligatoire (voir 16.0) ; notez la pénalité si le joueur Soviétique ne réussit pas à faire l'Attaque Obligatoire, et ceci causera un MJD sur la Table de Remplacements Soviétique.

14.3.3 Réserve de Renforts Spéciale Soviétique (=R) : Le joueur Soviétique peut soit :

- prendre un groupe disponible de la Réserve de Renforts Spéciale, ou
- relâcher toutes les unités d'une localisation de garnison.

14.3.4 Ravitaillement (=S) : Retirez les marqueurs de Ravitaillement de Secours ou Non Ravitaillé de n'importe quelle unité (ou pile) désirée ; elle est maintenant en ravitaillement général.

14.3.5 Forces Aériennes (=V) : Le joueur Soviétique peut soit :

a. recevoir un remplacement de type « V », ou

b. relâcher pour ce tour de jeu uniquement, toutes les unités aériennes « Moscou » disponibles et les envoyer en mission (voir 13.7).

14.3.6 NKVD (=N) : Le joueur Soviétique reçoit un pas de remplacement pour l'utiliser spécifiquement sur une unité du NKVD de n'importe quel type. Si toutes les unités du NKVD sont actuellement à pleine puissance, alors utilisez ce pas pour les unités de la Garde (mais pas les unités de roquettes). Si celles ci sont également à pleine puissance, alors ce pas est perdu ; il ne peut pas être accumulé.

14.4 Réserves de Renforts Soviétique

La plupart des renforts du joueur Soviétique sont disponibles grâce à de grands regroupements d'unités appelées « réserves ». Il y a deux réserves de renforts : la Réserve de Blindés et la Réserve de Renforts Spéciaux. Le joueur de l'Axe gagnera des PV (voir 17.2) pour certains groupes que le joueur Soviétique fera entrer en jeu.

14.4.1 Les unités dans une réserve de renforts sont des renforts qui entrent en jeu comme des renforts réguliers, mais ne sont pas disponibles avant que le tour de jeu indiqué pour chaque groupe d'unités ne soit atteint. De plus, le joueur Soviétique ne peut pas recevoir de groupes avant d'obtenir un résultat « R » pour la Réserve de Renforts Spéciaux, ou un résultat « A » pour la Réserve de Renforts de Blindés sur la Table de Remplacement Soviétique. Chaque résultat « R » ou « A » ne permet de relâcher *qu'un seul groupe d'unités* actuellement disponible. Si, par exemple, deux groupes sont actuellement disponibles, deux résultats « R » (évidemment chacun à un tour de jeu différent) seront nécessaires pour faire entrer ces groupes en jeu, l'un avec le premier « R », l'autre avec le second « R ».

14.4.2 Un résultat « R » sur la Table de Remplacements Soviétique ne permet au joueur Soviétique que de prendre des renforts dans la Réserve de Renforts Spéciale ; un résultat « A » ne permet de prendre des renforts que dans la Réserve de Blindés. L'option à prendre doit être choisie lors du tour où le résultat est obtenu ; il ne peut pas être gardé. Si

aucun groupe n'est disponible, alors l'option expire. Si seulement une partie du groupe dans une réserve est disponible et que ce groupe est choisi, alors les unités restantes de ce groupe sont reçues comme renforts réguliers ; un résultat « R » supplémentaire n'est pas nécessaire, et il n'y a pas de coût en PV supplémentaire.

14.4.3 Les unités Soviétiques indiquées comme renforts réguliers et qui ne font pas partie des réserves sont reçus sans restrictions ni coût en PV supplémentaires.

14.4.4 Les unités aériennes reçues en renforts sont immédiatement placées dans la Zone Prête. Elles ne subissent pas la procédure de préparation aérienne lors de leur tour d'arrivée.

15.0 Remplacements (Scénarios 4 et 5 uniquement)

Lorsque les unités combattent, leurs forces peuvent être réduites par les résultats des combats. La combinaison de ces pertes et des remplacements permet de récupérer des pas perdus. Chaque point de remplacement représente les hommes et l'équipement nécessaire pour qu'une unité récupère un pas.

Exception : Certaines unités nécessitent deux points de remplacement par pas. Voir 15.1.3.

15.1 Recevoir des Remplacements

15.1.1 A chaque fois que le joueur Soviétique fait un jet sur la Table de Remplacements, il reçoit le nombre de points de remplacements indiqués. Ces points sont reçus (mais pas dépensés) immédiatement. Le joueur garde une trace du nombre de points de remplacements disponibles en plaçant son marqueur de Points de Remplacement dans la case appropriée de la piste des Pertes/Remplacements. Les points de remplacements inutilisés *peuvent* être économisés pour être utilisés lors de tours de jeu ultérieurs.

15.1.2 Le joueur de l'Axe ne reçoit que des points de remplacement d'infanterie, comme indiqué sur ses Feuilles de Placement. Il note le nombre de points disponibles sur la Piste des Pertes/Remplacements avec son marqueur de Points de Remplacement.

15.1.3 Seuls les types d'unités suivants peuvent remonter leur force par le moyen de remplacement « d'infanterie » : la cavalerie, les quartiers généraux, l'infanterie, l'infanterie motorisée, l'infanterie à moto, l'infanterie à ski, la sécurité, le génie, et le génie motorisé. Chaque pas de QG, d'infanterie motorisée, de génie ou de génie motorisé coûte deux points de remplacement d'infanterie pour pouvoir sortir de la Zone Cadre (pas de la Zone Éliminée).

15.1.4 Les types d'unités suivants récupèrent leur force par le type de remplacement « A » : tous les types de blindés, d'artillerie, ou anti char. Le joueur Soviétique ne reçoit ces points que par événement spéciale sur la Table de Remplacements Soviétique et *ne peut pas accumuler* les points inutilisés pour les utiliser lors d'un tour ultérieur

15.1.5 Si ils sont utilisés en remplacements, les points de remplacements Soviétique de type « V » ne sont utilisés que pour reconstruire des unités aériennes. Un point reconstruit une unité aérienne de la Zone Détruite. Ils sont reçus par événements spéciaux sur la Table de Remplacement Soviétique. Placez les unités aériennes reconstruites dans la Zone Prête pendant la Phase de Préparation Aérienne du tour où elles sont reçues. Les points de remplacement de type « V » ne peuvent pas être accumulés.

15.2 Procédure de Remplacement

Chaque joueur peut *dépenser* des points de remplacement pendant sa Phase du Génie, selon le nombre de points qu'il a de disponible (comme indiqué sur la Table de Pertes/Remplacements). La force et le statut actuel d'une unité affecte *comment* elle reçoit ses remplacements.

15.2.1 Une *unité sur la carte* qui n'est pas à pleine puissance (voir 8.5.2) peut recevoir un point de remplacement pour regagner un pas, en se soumettant aux restrictions suivantes :

- L'unité de combat doit être en ravitaillement général, ne doit pas s'être déplacée ni avoir attaqué pendant ce segment de joueur, et ne peut pas être en ZDC ennemie.
- Pendant la Phase de Mouvement amie, désignez chaque unité qui doit recevoir des remplacements avec un marqueur séparé. De telles unités ne

peuvent ni bouger ni attaquer pendant ce segment de joueur. Pendant la Phase du Génie, ajoutez un pas à l'unité et réduisez les points de remplacement disponibles de un pour chaque unité réparée. Une unité ne peut regagner qu'un seul pas par tour de jeu, quelle que soit la source du point de remplacement.

15.2.2 Une unité dans la Zone Cadre peut recevoir des points de remplacements pour récupérer son niveau de combat le plus faible. Dépensez un pas de remplacement (ou deux ; voir 15.1.3 ci-dessus) pour la restaurer à son dernier pas de force et placez là soit :

- (pour les deux camps) dans la Zone Active. Elle peut ensuite entrer en jeu lors du prochain tour comme *renfort*, ou
- (pour le Soviétique) dans tout hex de ville ou ville majeure amie en ravitaillement général (une seule unité par hex et par tour). Elle ne peut pas bouger lors du segment de joueur où elle a été placée.

Une telle unité peut ensuite récupérer d'autres pas (par 15.2.1 ci-dessus) lors des tours suivants.

15.2.3 Une unité dans la Zone Éliminée peut aussi recevoir des remplacements. Dépensez un point de remplacement pour la bouger de la Zone Éliminée à la Zone Cadre. Elle peut ensuite récupérer son dernier pas, par 15.2.2 ci-dessus, lors d'un tour suivant.

15.3 Pions Régiments de Substitution

Les divisions d'infanterie de l'Axe représentent une concentration considérable de force dont le joueur de l'Axe peut avoir besoin pour les disperser et couvrir plusieurs hexs. Historiquement, ceci était fait fréquemment pour couvrir un front qui s'élargissait toujours. Seul l'Axe peut utiliser des pions régiment de substitution.

15.3.1 Une division d'infanterie de l'Axe peut détacher un, deux, ou trois (selon sa force actuelle) des régiments qui la compose au début d'une Phase de Mouvement amie. Il coûte un pas à la division mère pour placer un pion régiment. Placez les régiments avec le reste de la division ; ils ont le même

statut de ravitaillement que la division mère.

15.3.2 Seules les divisions à qui il reste plus d'un pas sont autorisées à détacher des régiments de substitution. Chaque régiment est en fait un pas, donc une division à quatre pas peut détacher jusqu'à trois régiments et garder le pion division avec le dernier pas dans l'hex. Aucun pion division ne peut être retiré par cette procédure ; ainsi, par exemple, si une division n'a plus que deux pas, elle ne peut détacher qu'un seul régiment. Quelle que soit sa force, pour chaque régiment détachée, réduisez la division d'un pas.

15.3.3 Les divisions peuvent récupérer des pas par recombinaison avec les régiments de substitution. Pour se recombinaison, la division et les régiments doivent occuper le même hex à la fin d'une Phase de Mouvement amie. La recombinaison ne coûte aucun PM et les unités impliquées peuvent s'être déplacées dans la limite de leur capacité de mouvement. La division n'a pas besoin d'être celle qui a détaché le régiment au départ. La division originale peut même avoir été éliminée. La division aura maintenant le statut de Ravitaillement de Secours ou Non Ravitaillé si un des régiments qui se recombine portait un tel marqueur au début de la phase. Une division peut toujours, alternativement, récupérer de la force par la procédure normale de remplacement. Deux pions de régiment ne peuvent pas se combiner pour recréer une division précédemment éliminée.

15.3.4 Les pions de Régiments de Substitution sont génériques ; les joueurs n'ont pas besoin de détacher ou recombinaison les unités exactes, mais notez que le nombre de régiments fournis est une limite au nombre de régiments pouvant être utilisés en même temps. L'identification marquée sur chaque pion n'est là que pour des raisons pratiques.

16.0 Attaques Obligatoires Soviétique (scénario 5 uniquement)

De temps en temps le Camarade Staline ordonnait des attaques spéciales, généralement pour recapturer des objectifs. Elles sont connues sous le nom d'Attaques Obligatoires. Elles sont demandées à chaque résultat « M » sur la Table de Remplacements Soviétique à partir du TJ 20.

16.1 Restrictions

16.1.1 Chaque Attaque Obligatoire doit être fait à un rapport initial de 3-2 ou mieux (avant la Phase de Mouvement de Réaction de l'Axe). L'attaque doit être spécifiquement identifiée comme Attaque Obligatoire avant sa résolution.

16.1.2 Si le joueur Soviétique reçoit un résultat astérisque pendant une Attaque Obligatoire, la force en attaque subit un pas de pertes supplémentaire.

16.1.3 Une attaque obligatoire peut être faite pendant n'importe quel tour de jeu et n'a pas besoin d'être faite au tour spécifique où elle est demandée. Chaque résultat « M » séparé sur la Table de Remplacements Soviétique nécessite une attaque. Ces attaques peuvent être accumulées, et plusieurs peuvent être faites en un seul tour de jeu. Une Attaque Obligatoire ne peut pas être faite avant d'avoir été ordonnée.

16.2 MJD à la Table de Remplacement

16.2.1 Le nombre d'Attaques Obligatoires à résoudre devient un MJD sur la Table de Remplacement Soviétique (par exemple, si il y a encore deux attaques à résoudre, il y a un MJD de -2).

16.2.2 Chaque attaque encore non résolue au segment de Fin de Tour d'un tour ou le joueur de l'Axe capture et à une unité de combat terrestre présente dans une localisation à points de victoire (une ville, une ville majeure, ou une étoile rouge) est convertie en deux (2) points de victoire (voir 17.2) pour le joueur de l'Axe et peut cesser d'être une Attaque Obligatoire.

17.0 Conditions de Victoire

17.1 Comment Gagner

Les joueurs gagnent la partie en accumulant des Points de Victoire (PV). Les PV sont utilisés pour mesurer le niveau de victoire atteint par les joueurs; évidemment, ce qui peut être considéré pour être mesuré en victoire ne peut pas être suffisant pour gagner la guerre ou même la campagne de l'année qui suit. Le joueur de l'Axe gagne la partie en obtenant au moins le nombre minimum de PV requis pour les niveaux de victoire décrits dans le scénario joué. Le joueur Soviétique gagne en empêchant le joueur de l'axe d'atteindre son niveau de victoire minimum.

Exemple : Dans le scénario 5 le joueur de l'Axe obtient une victoire marginale s'il gagne au moins 30 PV. Si le score n'est que de 29 PV, le joueur Soviétique obtient une victoire marginale.

17.2 Points de Victoire (PV)

Les PV sont gagnés pour le contrôle de certaines localisation sur la carte, en causant des pertes aux QG, aux blindés et à l'artillerie ennemie, et pour certaines actions entreprises par les joueurs. Le nombre de PV gagnés ou perdus est déterminé en examinant le Tableau des Points de Victoire. Seul le joueur de l'Axe reçoit des PV. Ceux « gagnés » par le joueur Soviétique sont soustraits du total de l'Axe.

17.2.1 Les PV pour localisation sont gagnés si cette localisation est occupée par une unité terrestre de l'Axe à la fin du scénario. Il n'est pas nécessaire d'occuper ou de mettre une garnison dans cette localisation au cours de la partie. Les localisations valent un certain nombre de PV selon le scénario joué ou le Plan appliqué (voir 17.3).

17.2.2 Comptez les pas perdus par les unités réduites sur la carte et celles dans les Zones Cadre ou Éliminée, comme expliqué ci-dessous :

PV

+2 Par QG Soviétique éliminé (ou Cadre), même si il est restauré.

+1 pour 8 pas (ou fractions) de pas *blindés ou d'artillerie* Soviétiques perdus ou dans la Zone Cadre ou Éliminé à la fin du jeu.

-1 pour 5 pas (ou fraction) de pas *blindés ou d'artillerie* de l'Axe perdus ou dans la Zone Cadre ou Éliminé à la fin du jeu (pour 10 pas de l'Axe si le Plan Hoepner s'applique).

-1 Pour chaque division de Panzer ou Motorisée Allemande dont tous les éléments qui la composent sont dans la Zone Cadre ou Éliminée à la fin du jeu.

Ne comptez pas les unités (ou pas) qui ont abandonné, ni les unités aériennes.

17.2.3 Au cours du jeu, les deux joueurs ont diverses options de jeu, dont la plupart ont un coût en PV. Chaque type est résumé dans les instructions du scénario.

17.2.4 Il est possible pour le joueur de l’Axe d’avoir un total de PV « négatif ».

17.3 Plans de Victoire de l’Axe (Scénario 5 uniquement)

Souvent pendant la campagne, les ordres provenant de Berlin changeaient les objectifs des armées sur le terrain. Les commandants pouvaient émettre des objections, ou encore être laissés dans l’expectative quant aux objectifs à atteindre ou au Plan à suivre. Malheureusement pour l’Allemagne, le Plan d’Hitler prévalait généralement.

17.3.1 A tout moment au cours du jeu, un des quatre Plan de Victoire s’appliquera. Le Plan de Victoire qui s’applique détermine la colonne à utiliser sur le Tableau des Points de Victoire, et influe le nombre de PV gagnés. Ignorez les autres colonnes. Le joueur de l’Axe commence la partie avec le Plan Compromis. Au cours du jeu, ce Plan peut être changé pour un autre par tirage aléatoire d’un des quatre marqueurs de Plan de Victoire. A chaque fois qu’il tire un marqueur de Plan de Victoire, le joueur le lit et le place en vue mais le joueur Soviétique ne peut pas le lire (ni les autres marqueurs). Au TJ 35, le marqueur de Plan de Victoire final doit être révélé au joueur Soviétique. Il est supposé que les espions Rouges (« l’Orchestre Rouge ») ont maintenant découvert le plan.

17.3.2 Si le joueur de l’Axe n’est pas satisfait par le Plan, il peut tirer un nouveau marqueur de Plan de Victoire lors d’un tour de jeu ultérieur où le joueur Soviétique obtient un résultat « M » sur la Table de Remplacements Soviétique.

Procédure

- Le joueur de l’Axe révèle le premier marqueur de Plan de Victoire et le remet dans la pile.
- Il tire ensuite un marqueur au sort parmi les cinq de la pile (et peut de nouveau tirer le même Plan !). Utilisez une tasse opaque.

Le nouveau Plan ne peut pas être examiné par le joueur Soviétique avant le TJ 35, ou jusqu’à ce qu’il soit remis dans la tasse pour un nouveau tirage.

17.3.3 Au TJ 20, le joueur de l’Axe doit tirer un nouveau Plan, quel que soit le résultat de la Table de Remplacement Soviétique.

17.3.4 Plan Compromis: Le 6 septembre 1941 Hitler a ordonné la directive 35 qui demandait « l’annihilation » du « Front Central » Soviétique et « d’avancer sur Moscou ». La directive dont le nom de code est « opération typhon », était en fait un compromis d’idées divergentes. Le jeu commence avec ce Plan. Il n’y a pas de conditions spéciales à considérer lors de l’utilisation de ce Plan sur la colonne du Tableau des Points de Victoire.

Restriction : Lors de l’utilisation de ce Plan, le joueur de l’Axe ne peut pas construire de fortins.

17.3.5 Plan Hitler Grâce au grand succès de l’offensive à ses débuts, le Haut Commandement Allemand demandait encore plus d’objectifs divergents. Personne n’était plus insistant qu’Hitler, qui voyait une solution militaire complète à l’Est. Il renouvelait ses demandes pour des objectifs impossibles à atteindre bien à l’est de Moscou, généralement sur la ligne Vologda – Gorki – Stalingrad – Maikop (tous hors carte). Moscou devait être contournée, encerclée puis transformée en lac. Finalement, le plan Hitler fut le plan officiel mais il était devenu militairement impossible à atteindre. Hitler a commencé le 8 Décembre (dans la directive 39) par annuler l’offensive, puis a pris le commandement général des forces armées, et a ensuite imposé l’ordre ne Pas Retraiter (le « Standbefehl » du 16 Décembre), en ordonnant à ses armées de l’est de s’enterrer là où elles pourraient tenir. Etait-ce ce qui pouvait être attendu d’un « Caporal Bohémien » ou était-ce brillant ? Les historiens militaires débattent encore sur le sujet.

Ordre de Ne Pas Retraiter: Cette restriction s’applique automatiquement à tous les combats défensifs dont le rapport de forces initial est de 5-1 ou moins (avant réaction). Utilisez les marqueurs Pas de Retraite. Le joueur Soviétique doit maintenant annoncer le rapport de force initial de tous ses combats avant la Phase de Réaction de l’Axe. Aussi, une unité ne peut pas être déplacée hors d’un fortin ami pendant la Phase de Mouvement, de Mouvement Motorisé, ou de Réaction amie, à moins qu’elle ne viole les limites d’empilement. Elle peut, par contre, être déplacée si elle termine sa phase dans un autre fortin ami.

Note : Il y a deux marqueurs de Plan Hitler. Les deux indiquent le même

Plan. L’intention est de faire que le Plan Hitler soit le plan qui prévaut ; car après tout, il est « Der Fuhrer ».

17.3.6 Plan Von Bock :Le commandant du Groupe d’Armée Centre le Fieldmarshal F. Von Bock, s’était vu comme le conquérant de Moscou bien avant l’invasion de l’union Soviétique. Pour lui, Moscou symbolisait la victoire et la fin de la guerre. Il a rejeté la proposition de Hitler (et du haut commandement) le 7 Octobre, en continuant sa progression vers ces objectifs, mais avec la capture de Kalinin il a annulé ses plans de diversions pour se concentrer sur Moscou. Il a soutenu le renouveau de l’offensive en Novembre et est tombé malade le 18 Décembre lorsqu’il était évident que la campagne était irrémédiablement perdue. Il est revenu vers la mi-Janvier pour commander le Groupe d’Armée Sud mais est de nouveau remis en maladie en juillet à cause de son désaccord stratégique avec Hitler. Il n’a pas été repris et il est mort lors d’un raid aérien le 4 mai 1945. Les restrictions de son Plan sont les suivantes :

- Le joueur de l’Axe ne peut pas construire de fortins.
- Le joueur de l’Axe reçoit un Point de Ravitaillement supplémentaire à chaque tour de temps Sec ou de Gel lorsque ce Plan s’applique.

17.3.7 Plan Hoepner : Le seul commandant majeur Allemand à objecter sur le fait de poursuivre l’offensive en Novembre fut le Col. Gen E. Hoepner. Son Plan était centré sur le besoin de préserver la force de l’armée. Si elle l’avait écouté, l’armée Allemand aurait pris ses quartiers d’hiver hors de Moscou et aurait repris l’offensive au printemps. Avec ce Plan, la campagne aurait réellement été gagnée. Essentiellement, ce commandant ne riait pas à propos des histoires racontant que les Soviétiques soulevaient une armée de dix millions d’hommes en Oural. Fait intéressant, certains Allemands ont utilisé ce plan seulement après la guerre. Hoepner a été renvoyé par Hitler en Décembre, et n’a jamais repris le combat ensuite, et a été exécuté pour son implication dans le Complot d’Attentat contre Hitler en Juillet 1944. Voici les restrictions de son Plan :

- Le joueur de l’Axe reçoit un point de Ravitaillement d’Attaque supplémentaire lors de chaque tour

de temps Sec ou de Gel lorsque ce Plan s'applique.

- b. Si ce Plan est appliqué lors du TJ 36, le joueur de l'Axe doit faire abandonner tous les éléments de trois Division de Panzer et deux Divisions Motorisées. Chaque division doit être capable du Bonus d'Intégrité (voir 9.2). Si il n'y a pas suffisamment de divisions en jeu, alors le joueur de l'Axe doit dépenser suffisamment de points de remplacement pour satisfaire cette restriction (même en retirant des pas d'unités toujours en jeu pour obtenir suffisamment de pas).

18.0 Scénarios

Typhoon! contient six scénarios, y compris un petit scénario d'apprentissage pour vous aider à comprendre les bases du jeu sans avoir besoin d'un gros investissement en temps et en place. Les détails de chaque scénario se trouvent dans le Livret de Jeu et sur les Feuilles de Placement de chaque joueur.