

35

36

# Europa

Smolensk

8-9-6  
XX  
1

9-6-5  
XX  
45

8-3-8  
XX  
45

0-0-0  
8-9-6  
XX  
18  
14

XX  
14  
6  
XX  
12-10

RE  
6

XX  
23

GADRE  
XX  
12-10

XX  
10  
XX  
11-10

XX  
8-6

403  
XX  
SEC  
3-5

## Sudden Storm

Look Ma, no ants!

# Sudden Storm

*Sudden Storm* est un jeu de simulation détaillé, au niveau opérationnel, sur l'invasion Allemande de l'URSS. A partir du début de la guerre en 1941 jusqu'à la fin de la contre-offensive de Staline en Mars 1942. *Sudden Storm* se distingue de ses prédécesseurs *Fire in the East* et *Scorched Earth* par le fait qu'il a été grandement épuré, à la fois dans le nombre de pions et par la longueur des règles nécessaires pour jouer. Cette variante réduit énormément le temps de jeu tout en gardant les éléments de conception majeurs et l'intérêt de la version complète du jeu.

## Table des Matières

### Règle 1 – Introduction

### Règle 2 – Matériel

### Règle 3 – Concepts de Base

- A. Unités
- B. Camps
- C. Mécanismes du jeu
- D. Equivalents Régimentaires
- E. Possession
- F. Villes majeures
- G. Géographie
- H. Isolement

### Règle 4 – Séquence de Jeu

- A. Séquence
- B. Phase
- C. Restrictions.

### Règle 5 – Zones de Contrôle

### Règle 6 – Mouvement

- A. ZDC
- B. Mouvement Administratif

### Règle 7 – Lignes de Transport

- A. Voies Ferrées
- B. Routes

### Règle 8 – Empilement

- A. Limites d'Empilement
- B. Effets
- C. Marqueurs de Corps/Armées

### Règle 9 – Combat

- A. Procédure
- B. Restrictions Générales
- C. Résultats du Combat
- D. Pertes
- E. Cadres
- F. Mouvement Après Combat
- G. Terrain
- H. Pertes Obligatoires

### Règle 10 – Effets Blindés/Anti-chars

- A. Catégories
- B. Valeurs
- C. Proportions
- D. Effets Cumulatifs
- E. Demi-Capacité ou Un-

Septième

- F. Restrictions Neutres
- G. Terrain
- H. Pertes Obligatoires

### Règle 11 – Soutien

### Règle 12 – Ravitaillement

- A. Lignes de Ravitaillement
- B. Tracer le Ravitaillement
- C. Sources de Ravitaillement Régulières
- D. Effets du Ravitaillement

- E. Sources de Ravitaillement Spéciales

- F. Points de Ressources

### Règle 13 – Débordements

### Règle 14 – Capacités Spéciales

- A. Construction
- B. Artillerie
- C. Unités de Montagne et à Ski
- D. Camions

### Règle 15 – Dispersion

- A. Procédure
- B. Tableaux de Dispersion
- C. Combinaisons

### Règle 16 – Introduction aux

### Règles Aériennes

- A. Unités aériennes
- B. Concepts
- C. Séquence de la Phase Aérienne
- D. Marqueurs d'Unités Aériennes

### Règles 17 – Bases Aériennes

- A. Capacité
- B. Fuite des Unités Aériennes
- C. Capture des Bases Aériennes

### Règle 18 – Mouvement des Unités Aériennes

### Règle 19 – Missions Aériennes

- A. Interception
- B. escorte
- C. Transfert
- D. Bombardement

### Règle 20 – Combat Aérien

- A. Préparation
- B. Résolution

### Règle 21 – Anti Aérien

- A. Effets

### Règle 22 – Réparation des Unités Aériennes

### Règle 23 – Règles Aériennes Spéciales

- A. Chasseurs en Mission de Bombardement
- B. Portée Etendue
- C. Supériorité des Pilotes de Chasseurs
- D. Bombardiers en Piqué
- E. Unités Aériennes Nocturnes

### Règle 24 – Opérations

### Aéroportées

### Règle 25 – Introduction au

### Système de Remplacement Aérien

- A. Tableaux Aériens
- B. Pertes
- C. Nationalités de l'Axe

### Règle 26 – Système de Remplacement Aérien

- A. Remplacements Aériens

- B. Renforts Aériens

- C. Garde Soviétique

### Règle 27 – Règles Navales

- A. Concepts
- B. Navires
- C. Transport Naval
- D. Transport Naval du Ravitaillement
- E. Flottilles de Rivières
- F. Réparations

### Règle 28 – Météo

- A. Définitions
- B. Procédure
- C. Effets
- D. Règles Météo Spéciales

### Règle 29 – L'Arctique

### Règle 30 – Règles Spéciales

- A. Terrain
- B. Neutres
- C. Limites de Mobilité Soviétique
- D. Usines
- E. Le Gouvernement Soviétique
- F. Attaque Surprise
- G. Non Préparation Soviétique
- H. Garnisons Soviétiques
- I. Pétrole
- J. Défenses Intrinsèques Allemandes
- K. Sortir de la Carte

### Règle 31 – Alliés de l'Axe

- A. Nations d'Europe de l'Est
- B. Finlande

### Règle 32 Occupation de l'Axe

### Règle 33 – Renforts et

### Remplacements

- A. Renforts
- B. Remplacements
- C. Retraits
- D. Conversions et Améliorations
- E. Divisions Fragiles
- F. Considérations Spéciales

### Règle 34 – Prêt-Bail

### Règle 35 – Préparation du Jeu

### Règle 36 Victoire

- A. Durée du Jeu
- B. Détermination de la Victoire
- C. Niveaux de Victoire
- D. Commentaire

### Règle 37 – Règles Avancées

- A. Retraites et Débordements
- B. Voies Ferrées
- C. Mouvement Administratif
- D. Interaction Aéro-Navale
- E. Isolement et Possession

## Crédits du Scénario

*Conception du Scénario* : Rick Gayler

*Conception Originale* : John M. Astell

*Playtest et Assistance* : Robert Gobel, Winston Hamilton, Victor Hauser, Preston Kent, Jason Long, Gary Quick, William Rodgers.

*Traduction* : Noël Haubry

## Règle 1 – Introduction

*Sudden Storm* est une simulation historique couvrant l'invasion Allemande de l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques du 22 Juin 1941. C'est une campagne qui amena les Allemands aux portes de Moscou et qui a été stoppée par un hiver rigoureux puis repoussée par des forces Soviétiques déterminées et habitués au mauvais temps. Les jeux *Scorched Earth* et *Fire in the East* sont nécessaires pour jouer à *Sudden Storm*.

*Sudden Storm* est à la base un jeu pour deux joueurs, mais sa taille se prête tout à fait au jeu en équipes. Un camp contrôle les forces de l'Allemagne et de ses alliés, et l'autre camp contrôle les forces de l'Union Soviétique. Les cartes couvrent les régions de l'ouest de l'URSS de l'Arctique à la vallée de la Volga et des montagnes du Caucase. Les unités terrestres représentent des divisions, des brigades et des régiments. Les unités aériennes représentent des groupes de 40 à 60 avions. Les unités navales représentent les vaisseaux de guerre majeurs et les navires de soutien ainsi que des flottilles de bateaux plus petits. Les règles utilisent le système *Europa* comme base, avec des règles spécialisées pour couvrir en détail la situation historique.

Le joueur Allemand doit tenter de « écraser la Russie Soviétique en une campagne éclair » (Directive du *Führer* numéro 22 *Fall Barbarossa*). En détruisant la force de combat de l'Armée Rouge et en occupant les régions clés de l'URSS. Le joueur Soviétique doit tenter d'arrêter l'invasion, puis de repousser l'envahisseur.

## Règle 2 – Matériel

### A. Règles.

Cet ensemble de règles, qui est utilisé à la place des règles de *Fire in the East* et de *Scorched Earth*.

### B. Cartes.

Les cartes *Europa* 1B, 2A, 3B, 4A, 5B, 6A, 7A, 8A et 9A. Les hexs des cartes sont numérotés, et les hexs spécifiques sont identifiés par le numéro de la carte et celui de l'hex. Par exemple : 9A : 1506 indique l'hex 1506 de la carte 9A.

### C. Pions

Tous les pions à utiliser se trouvent dans *Fire in the East* et *Scorched Earth*.

### D. Tableaux.

Utilisez les tableaux suivants de *Scorched Earth* :

- 1) Deux tables de résultats des combats/effets du terrain.
- 2) Un tableau d'identification des unités.
- 3) Un piste des tours.
- 4) Deux tableaux de jeu (un Soviétique, un Axe).

5) Une feuille de marqueurs *Europa*. La feuille de marqueur est une feuille générique pour les marqueurs de corps/armées et unités aériennes. *Note* : La feuille devrait être photocopiée et l'original mis de côté, car il faudra écrire dessus. Si vous jouez en équipe, donnez une feuille à chaque joueur pour mieux organiser le jeu.

6) Une séquence de jeu détaillée/tableau des dates spéciales.

7) Une légende du terrain *Europa*. Cette légende représente tous les types de terrains de *Sudden Storm*.

8) Un guide d'assemblage des cartes de *Fire in the East/Scorched Earth*. Ce guide précise comment assembler les cartes. Il couvre également la géographie de la région, en montrant les pays, les régions, les districts militaires, les zones météo et les mers.

En plus de ces tableaux, il faut utiliser les deux tableaux aériens et la feuille de ville de *Fire in the East*. Les deux feuilles de marqueurs de corps/armées de *Fire in the East* peuvent être utilisées si les joueurs le désirent. Aucun autre tableau de *Fire in the East* n'est utilisé. En particulier, n'utilisez pas la table de résultats des combats/effets du terrain de *Fire in the East* car des problèmes se produiront si vous vous en servez.

## E. Ordres de Bataille.

Utilisez les ordres de bataille fournis à la fin de ces règles. Ils remplacent complètement ceux de *Fire in the East* et *Scorched Earth*.

## Règle 3 – Concepts de Base

Les concepts de base et définitions utilisés tout au long des règles sont expliqués ici.

### A. Unités.

Lorsque le terme *unités* est utilisé seul, il se réfère uniquement aux unités terrestres et n'inclus pas les unités navales ou aériennes. Le terme *forces* se réfère aux unités terrestres, navales et aériennes collectivement.

Les unités sont de tailles et types différents, comme indiqué sur le tableau d'identification des unités. Certaines définitions globales s'appliquent.

**1. Unité Divisionnaire.** Toute unité avec le symbole de division.

**2. Unité Non Divisionnaire.** Toute unité plus petite qu'une division : brigades, régiments et cadres.

**3. Artillerie.** Tous les types d'unités indiqués sur le tableau d'identification des unités comme étant de l'artillerie.

**4. Combat/Motorisé.** Tous les types d'unités indiqués en tant que telles sur le tableau d'identification des unités. De plus, tout type d'unité qui a le symbole combat/motorisé utilisé en conjonction avec son symbole de type d'unité est combat/motorisé. *Note* : « Combat/Motorisé » est abrégé *c/m* dans les règles. « Non *c/m* » se réfère aux unités qui ne sont pas combat/motorisées : toutes les unités non motorisées et toutes les unités d'artillerie qui ne sont pas combat/motorisées.

### B. Camps

**1. Axe.** Le terme *Axe* se réfère à toutes les forces contrôlées par le joueur Allemand. Dans cette catégorie, deux autres distinctions sont faites. Le terme *Allemand* se

réfère à toutes les forces Allemandes : Armée, Force Aérienne (Luftwaffe), Marine (Kriegsmarine), SS, et Contingent des Armées Etrangères ; il ne se réfère à aucune autres forces de l'Axe. Le terme *Allié de l'Axe* se réfère à toutes les forces de l'Axe non Allemandes : Finlandais, Hongrois, Italiens, Roumains et Slovaques.

**2. Soviétique.** Le terme *Soviétique* se réfère à toutes les forces contrôlées par le joueur Soviétique : réguliers, équipés-hiver, Milice, Garde, Force Aérienne, Marine et NKVD.

## C. Mécanismes de jeu.

**1. Fractions.** A moins que le contraire ne soit précisé, gardez toujours les fractions lors des réductions de moitié. Par exemple, la moitié de 7 est  $3\frac{1}{2}$ .

**2. Effets Cumulatifs.** A moins que le contraire ne soit précisé, tous les effets sur les forces des unités et tous les modificateurs aux jets de dés sont cumulatifs. Par exemple une unité dont la force est réduite de moitié deux fois à sa force divisée par quatre.

**3. Jet de Dés.** Tous les jets utilisant deux dés sont identifiés en tant que tels dans les règles. Tous les autres jets n'utilisent qu'un seul dé.

**4. Accumulation.** Chaque joueur reçoit diverses capacités qui peuvent être utilisées sur une base de tour par tour. Ces capacités ne peuvent pas être accumulées d'un tour à l'autre à moins que les règles ne permettent spécifiquement une accumulation. Par exemple, le joueur Allemand peut recalibrer un certain nombre d'hexs de voies ferrées par tour (selon la Règle 7A3). Par contre, cette capacité ne peut pas être accumulée ; si le joueur Allemand n'utilise pas toute sa capacité de recalibrage pendant un tour, il ne peut pas économiser les points non utilisés pour les utiliser lors d'un tour suivant.

## D. Equivalents Régimentaires.

Un équivalent régimentaire (RE) est une mesure de la taille d'une unité. Les RE sont aussi utilisés pour n'importe quels marqueurs ou tout autre élément du jeu qui a besoin de voir sa taille spécifiée. Les tailles en RE sont les suivantes :

1 RE : chaque brigade, régiment, cadre ou point de ressources.

3 RE : chaque division ou pion camion.

12 RE : la capitale Soviétique.

24 RE : chaque usine.

La cavalerie et les unités c/m doublent leur taille en RE pour les règles de transport : mouvement ferroviaire (Règle 7A) et transport naval (Règle 27C). Par exemple, une division de cavalerie (3RE) qui se déplace par le train ou en mer compte comme 6 RE dans la capacité de transport.

## E. Possession.

Un joueur possède un hex si : 1) ses unités occupent l'hex. 2) ses unités exercent une zone de contrôle incontestée dans l'hex, ou 3) ses unités étaient les dernière à occuper l'hex ou à y avoir exercé une zone de contrôle incontestée. (Les zones de contrôle sont définies dans la règle 5A. Un joueur à une zone de contrôle incontestée dans un hex si l'hex n'est ni occupé ni dans la zone de

contrôle d'une unité ennemie). *Exception* : Les ZDC seules ne font pas gagner la possession des villes ou bases aériennes possédées par l'ennemi. Pour gagner la possession d'un hex contenant une ville ou une base aérienne possédée par l'ennemi, une unité amie doit occuper l'hex.

## F. Villes Majeures.

Une ville majeure est n'importe quel hex de ville partielle, de ville complète ou de ville multi-hexs. Un hex de ville majeure est n'importe quel hex d'une ville majeure.

## G. Géographie.

Le guide cartographique montre les éléments géographiques majeurs qui apparaissent sur les cartes du jeu. Référez vous à ce guide en lisant cette règle.

Les cartes représentent les frontières nationales au début de la deuxième guerre mondiale (1<sup>er</sup> septembre 1939) et les changements qui se sont produits depuis cette date. La ligne de démarcation Germano-Soviétique est la ligne qui divise l'Axe et l'URSS. Tout le territoire à l'est de la ligne est Soviétique. Le territoire à l'ouest de la ligne est soit à l'Axe soit neutre, sauf Hango (en Finlande) qui est possédé par le Soviétique au début de la partie.

Les districts militaires (DM) de l'Union Soviétique sont indiqués sur les cartes. Les districts sont nommés dans les frontières Soviétiques de 1939. Le territoire gagné par les Soviétiques entre 1939 et 1941 se trouve aussi dans les districts militaires, comme indiqué par les extensions des frontières des districts dans ces régions (Par exemple, Chisinau se trouve dans le DM d'Odessa, et tous les territoires Finlandais se trouvent dans le district d'Archangelsk). Le DM Balte est composé de la Lituanie et de l'Estonie.

Pour les règles du jeu, les définitions spécifiques sont assignées aux noms géographiques suivants :

*URSS (ou Union Soviétique)* : Tout le territoire dans les frontières Soviétiques de 1941. (Ceci inclut tous les territoires possédés par le Soviétique au début de la partie, à l'exception de Hango). Par exemple, Riga et Lwow sont des villes Soviétiques bien qu'elles se trouvent en dehors des frontières Soviétiques de 1939.

*URSS 1939 (ou Union Soviétique 1939)* : Tout le territoire uniquement dans les frontières Soviétiques de 1939.

*Etats Baltes* : Estonie, Lettonie, Lituanie.

*Grande Allemagne* : Prusse de l'Est, et tout le territoire en Pologne à l'ouest de la ligne de démarcation Germano-Soviétique.

*L'Arctique* : Tous les hexs au nord de la ligne météo A.

*La Crimée* : La péninsule de terre dans le DM d'Odessa sur et au sud de l'hex 3B : 3001.

*Bessarabie* : Tout le territoire entre la frontière Roumaine de 1939 et la ligne de démarcation Germano-Soviétique.

Les autres éléments tels que les zones maritimes (Règle 27) et les zones météo (Règle 28) sont représentés sur le guide cartographique.

## Règle 4 – Séquence de Jeu

Le jeu est joué en une série de tours de jeu. Chaque tour de jeu est composé d'un tour du joueur Allemand suivi d'un tour du joueur Soviétique.

## A. Séquence.

Chaque tour de jeu est composé des phases suivantes :

**1. Phase Initiale.** Le joueur en phase reçoit ses renforts et ses remplacements et tente de réparer les unités aériennes inactives. Les deux joueurs déterminent le statut de ravitaillement et d'isolement des unités et des hexs.

**2. Phase de Mouvement.** Le joueur en phase déplace ses unités terrestres et navales.

**3. Phase Aérienne.** Les joueurs déplacent leurs unités aériennes, résolvent les combats aériens, et exécutent des missions aériennes.

**4. Phase de Combat.** Les deux joueurs déterminent le statut d'isolement des unités et des hexs. Le joueur en phase résout les attaques faites par ses unités.

**5. Phase d'Exploitation.** Le joueur en phase déplace ses unités c/m.

Le tableau de la séquence de jeu détaillée explique la séquence de jeu plus en détail.

## B. Phase.

Pendant le tour du joueur Allemande, le joueur Allemand est le joueur en phase et le joueur Soviétique est le joueur hors phase. Pendant le tour du joueur Soviétique, les rôles sont inversés.

## C. Restrictions.

A moins que le contraire ne soit précisé, les activités ne peuvent pas être entreprises en dehors de la séquence. Les activités mentionnées ci-dessus sont expliquées en détail dans les règles qui suivent.

## Règle 5 – Zones de Contrôle.

La zone de contrôle (ZDC) d'une unité représente le contrôle qu'exerce cette unité sur le terrain environnant. Les effets des ZDC seront rappelés tout au long des règles.

La ZDC d'une unité est exercée à travers les six côtés d'hexs de l'hex occupé par l'unité dans les six hexs adjacents qui l'entourent. Une unité qui n'a pas le droit d'entrer dans un type de terrain spécifique ou de traverser un type de côté d'hex spécifique n'exerce pas de ZDC dans cet hex ou à travers ce côté d'hex. Par exemple, aucune unité n'exerce de ZDC à travers un côté d'hex de mer.

Chaque unité divisionnaire possède une ZDC. Les brigades, les régiments et les cadres ne possèdent de ZDC que dans les zones météo A et G ; et n'ont pas de ZDC dans les hexs en dehors de ces zones.

Sous certaines conditions, les unités avec des ZDC peuvent avoir des ZDC réduites. Les ZDC réduites sont identiques aux ZDC standard, sauf dans leurs effets sur le mouvement des unités ennemies (Règle 6A).

## Règle 6 – Mouvement

Toutes les unités en phase peuvent bouger pendant la phase de mouvement. Toutes les unités c/m peuvent bouger à nouveau pendant la phase d'exploitation.

Le mouvement est calculé en terme de points de mouvement (PM). La capacité de mouvement d'une unité

donne le nombre de PM que l'unité peut normalement dépenser pendant une phase de mouvement ou d'exploitation. Une unité peut se déplacer dans l'étendue de sa capacité de mouvement, avec les restrictions dues au terrain, aux ZDC et au ravitaillement.

Les unités sont déplacées volontairement, chaque unité dépensant des PM lorsqu'elle bouge d'un hex à un autre. Une unité dépense un certain nombre de PM pour entrer dans un hex. Ce coût en PM dépend du type de terrain de l'hex dans lequel elle entre et, dans certains cas, du type de terrain du côté d'hex traversé. La colonne des effets sur le mouvement du tableau des effets du terrain indique le coût en PM des divers types de terrains. Le coût pour traverser un côté d'hex s'ajoute au coût d'entrée de l'hex ; cela est indiqué par le signe plus (+) devant le coût. La notation *interdit* signifie que le type de terrain ne peut pas être entré ou traversé par cette unité. En tant que classe, un tel terrain est appelé *terrain interdit*. La notation  $\frac{1}{2} M + 1$  signifie que le coût du terrain est la moitié de la capacité de mouvement imprimée de l'unité plus un point de mouvement ; par exemple, cela donnerait 6 PM pour une unité avec une capacité de mouvement de 10.

Une unité peut toujours bouger d'un seul hex (sauf dans ou à travers un terrain interdit) dans une phase où elle peut normalement se déplacer. Pour cela, l'unité dépense tous ses PM et entre dans un hex adjacent, même si le coût d'entrée dans l'hex est supérieur à la capacité de mouvement de l'unité. Elle peut se déplacer à travers des ZDC ennemies en utilisant cette capacité de mouvement d'un hex. Une unité ne peut pas dépenser de PM pour faire autre chose (comme faire un débordement) lorsqu'elle utilise cette capacité.

En général, une unité ne peut pas entrer dans un hex occupé par des unités ennemies. Par contre, les débordements (Règle 13) peuvent se produire pendant le mouvement et sont une exception à cette règle.

Les formes spéciales de mouvement, comme le mouvement ferroviaire ou le transport naval, sont expliqués dans des règles séparées. De plus, la météo affecte le mouvement, comme indiqué sur le tableau des effets du terrain et dans la Règle 28.

## A. ZDC.

Lorsqu'une unité sort d'un hex en ZDC ennemie, elle doit dépenser un certain nombre de PM pour quitter l'hex, en plus du coût du terrain de l'hex où elle entre. Les coûts de ZDC sont donnés sur le tableau des coûts de mouvement des ZDC. Les coûts de ZDC réduites ne sont utilisés que si toutes les ZDC ennemies affectant le mouvement sont des ZDC réduites. *Exemple :* Une unité paye le coût des ZDC réduites si elle quitte une ZDC réduite en entre dans un hex n'étant pas en ZDC ou ZDC réduite ennemie. Elle paye le coût des ZDC standard si elle bouge directement d'une ZDC ennemie réduite à une ZDC ennemie standard et réciproquement.

## B. Mouvement Administratif.

Pendant la phase de mouvement (uniquement), une unité peut utiliser le mouvement administratif (admin). Une unité utilisant le mouvement admin peut se déplacer sur route (Règle 7B) et en terrain clair. Par exemple, une unité ne peut pas utiliser le mouvement admin dans un hex de bois à moins d'utiliser une route dans cet hex. Une unité ne peut pas utiliser le mouvement admin pour traverser un

côté d'hex de terrain non clair (comme un côté d'hex de rivière, gelé ou non) à moins d'utiliser une route traversant ce côté d'hex.

Une unité paye la moitié du coût habituel du terrain lorsqu'elle utilise le mouvement admin. Par exemple, une unité utilisant le mouvement admin pour se déplacer sur une route par temps clair paye ½ PM par hex. Pour utiliser le mouvement admin, une unité doit être ravitaillée, et ne peut se déplacer que dans des hexs possédés par son camp au début du tour de joueur, et ne peut pas commencer son mouvement ou bouger dans un hex adjacent à des unités ennemies pendant son mouvement. Lorsqu'elle utilise le mouvement admin, une unité ne peut pas dépenser de PM pour autre chose que le mouvement.

Dans les zones météo A et G, une unité ne peut utiliser le mouvement admin que sur une route.

## Règle 7 – Lignes de Transport

Il y a deux types de lignes de transport : les voies ferrées et les routes. Une unité se déplace sur une ligne de transport en traçant un chemin d'hexs contenant des lignes de transport reliées. Elle peut utiliser le taux de mouvement de la ligne de transport uniquement en se déplaçant dans des hexs directement reliés les uns aux autres par la ligne.

### A. Voies Ferrées.

Le mouvement ferroviaire ne peut être utilisé que pendant la phase de mouvement. Il y a deux types de mouvement ferroviaire : opérationnel et stratégique. Le mouvement ferroviaire opérationnel permet à une unité de se déplacer par le train et d'engager des opérations régulières pendant le même tour. Le mouvement ferroviaire stratégique permet à une unité de se déplacer sur une longue distance, mais en sacrifiant sa capacité à engager d'autres opérations pendant ce tour. Dans tous les cas, un joueur ne peut utiliser que les hexs de voies ferrées qu'il possède au début de son tour de joueur.

**1. Mouvement Ferroviaire Opérationnel.** Une unité se déplaçant par rail bouge à un taux accéléré, en ignorant les coûts standard du terrain. Pour utiliser le mouvement ferroviaire opérationnel, une unité doit d'abord prendre le train. Prendre le train coûte 1 PM. Elle se déplace ensuite de plusieurs hexs pour chaque PM dépensé, comme indiqué sur le tableau des taux de mouvement ferroviaire. Il n'y a pas de coût en PM pour descendre du train. Après avoir fini son mouvement ferroviaire, l'unité peut faire un mouvement terrestre ou dépenser d'une autre façon les PM qui lui restent. Les unités sont toujours considérées comme étant descendues du train à la fin de la phase de mouvement.

Lorsqu'elle utilise le mouvement ferroviaire opérationnel, une unité ne peut pas entrer ou sortir d'un hex en ZDC ennemie. Par contre, une ZDC ennemie est annulée pour le mouvement ferroviaire opérationnel (uniquement) si une unité amie occupe l'hex en ZDC pendant toute la phase de mouvement. Cette unité doit commencer dans l'hex et ne peut pas le quitter pendant la phase de mouvement.

**2. Mouvement Ferroviaire Stratégique.** Une unité peut se déplacer d'un maximum de 200 hexs en utilisant le mouvement ferroviaire stratégique, en ignorant les coûts

standard du terrain. Par contre, l'unité doit commencer et terminer son mouvement sur une voie ferrée et ne peut pas commencer ni terminer ni se déplacer dans un hex adjacent à une unité ennemie pendant toute la durée de son mouvement. L'unité ne peut pas faire d'autres mouvements pendant la phase de mouvement, ne peut pas attaquer pendant la phase de combat, et ne peut pas bouger pendant la phase d'exploitation.

**3. Écartement.** Il y a deux écartements ferroviaires utilisés sur la carte : standard et large. Toutes les voies ferrées en Union Soviétique 1939 et en Finlande sont larges. Toutes les autres voies ferrées sont standard.

Les unités de l'Axe, sauf lorsqu'elles utilisent le réseau ferroviaire Finlandais, ne peuvent pas utiliser l'écartement large pour le mouvement ferroviaire. Les unités de l'Axe sur le réseau ferroviaire Finlandais le peuvent. Le réseau ferroviaire Finlandais est composé de toutes les voies ferrées en Finlande, plus tous les hexs de voie ferrée possédés par l'Axe en URSS à l'intérieur des théâtres Finlandais et Arctique (voir la Règle 31B).

Les unités Soviétiques ne peuvent utiliser le mouvement ferroviaire que sur les voies larges. Une unité Soviétique peut utiliser le mouvement ferroviaire sur une ligne standard si une route ferroviaire peut être tracée le long d'une voie ferrée standard possédée par le Soviétique jusqu'à n'importe quelle ville dans la portion à écartement standard de l'Union Soviétique (c-à-d les états Baltes, l'est de la Pologne, et l'est de la Roumanie). Cette ville doit avoir été constamment possédée par le Soviétique depuis le début de la partie. (Elle ne peut pas avoir été possédée par l'Axe à aucun moment, même si le Soviétique en regagne ensuite la possession). Notez que si toutes les villes de ces régions sont possédées par l'Axe à un moment donné, le joueur Soviétique perd complètement sa capacité à utiliser le mouvement ferroviaire sur les lignes à écartement standard.

Une unité peut utiliser les lignes standard et larges pendant son mouvement ferroviaire, du moment que les règles précédentes sont suivies. Une unité doit payer un coût de transbordement d'un écartement à l'autre : 1 PM pour le mouvement opérationnel, ou 20 hexs des 200 pour le mouvement stratégique.

Le joueur Allemand à une capacité de recalibrage qu'il peut utiliser pendant sa phase de mouvement pour convertir les hexs à écartement large à l'écartement standard. Pour pouvoir être converti, un hex à écartement large doit être possédé par l'Axe au début de sa phase de mouvement, être en ravitaillement régulier, et directement connecté à un hex à écartement standard. *Exemple* : Le joueur Allemand a précédemment converti la voie ferrée de l'Union Soviétique 1939 de 1B : 3008 jusqu'à Polotsk (1B : 2906). Pendant son tour de joueur, il choisit de convertir 1B : 2804, qui est un hex à écartement large directement relié à un hex à écartement standard (AB : 2805).

Le joueur Allemand peut convertir jusqu'à 24 hexs par tour par temps clair, 18 hexs par temps de gel, et 12 hexs par temps de neige ou de pluie. Par contre, pas plus de la moitié du total d'hexs disponibles pour le tour ne peuvent être convertis dans la même zone météo. Pour cette règle, utilisez la météo de la zone B pour déterminer le nombre d'hexs de voie ferrée à convertir par tour. *Exemple* : La météo de la zone B pour le tour de Nov II 41 est gel ; le

joueur Allemand ne peut convertir que 18 hexs de voie ferrée, dont pas plus de 9 dans la même zone météo.

Un hex de voie ferrée ne peut pas être utilisé pour le mouvement ferroviaire au tour où il est recalibré. *Exemple* : le joueur Allemand a recalibré la ligne de 1B : 3008 jusqu'à 1B : 2804, mais la ligne latérale à travers Polotsk n'est pas recalibrée. Indiquez ceci en plaçant un marqueur d'écartement standard en 1B : 2804 et un marqueur d'écartement large en 1B : 2806 et 1B : 3005.

**4. Capacité.** Les joueurs ne peuvent déplacer qu'un nombre limité d'unités par le train (opérationnel ou stratégique) par tour. Le joueur Soviétique a une capacité, utilisée pour tous les mouvements ferroviaire Soviétiques. Le joueur Allemand a deux capacités séparées : une pour son réseau à écartement standard, et une pour son réseau ferroviaire Finlandais.

Les capacités sont données en RE : la capacité est le nombre maximum de RE d'éléments (unités, usines, points de ressources, etc.) qui peuvent utiliser le mouvement ferroviaire pour la phase de mouvement. Les unités de cavalerie et c/m doublent leur taille en RE pour le mouvement ferroviaire. Un maximum de 24 RE par tour de renforts et remplacements Soviétiques qui entrent en jeu depuis les districts militaires de l'est ne comptent pas dans la capacité ferroviaire Soviétique pour ce tour. Toutes les autres forces Soviétiques comptent, y compris tous les RE au delà des 24 entrant en jeu par les districts militaires de l'est.

Le joueur Soviétique a une capacité de 72 RE par tour et peut augmenter cette capacité de 48 RE. Le joueur Allemand a une capacité de 24 RE par tour pour son réseau à écartement standard et peut augmenter cette capacité de 24 RE. Le joueur Allemand a une capacité de 8 RE sur le réseau ferroviaire Finlandais et peut augmenter cette capacité de 8 RE. Un joueur doit dépenser 1 point de ressources (Règle 12F) pour une augmentation de 8 RE (ou moins) de la capacité du réseau au delà de la capacité normale. Le point de ressources est dépensé pendant la phase de mouvement du joueur et doit se trouver dans un hex non isolé du réseau ferroviaire.

L'augmentation de capacité par l'intermédiaire de points de ressources est temporaire, et ne dure que pendant le tour où les points de ressources sont dépensés.

La capacité ferroviaire Soviétique est définitivement réduite à chaque fois que le joueur Allemand capture (gagne la possession de) un hex de ville majeur Soviétique pour la première fois. La capacité est réduite de 1 RE pour chaque hex de ville majeur capturé. Par exemple, la capacité ferroviaire Soviétique serait réduite de 7 si le joueur de l'Axe capturerait entièrement Moscou (un hex de ville complet et six hexs de ville partiels). Le joueur Soviétique ne récupère sa capacité ferroviaire lorsqu'il recapture les villes Soviétiques.

*Note* : Marquez les capacités ferroviaire et les pertes sur un morceau de papier.

## B. Routes.

Une unité se déplaçant le long d'une route paye le coût en PM pour terrain clair dans chaque hex où elle entre : le coût d'entrée réel du terrain de l'hex et des côtés d'hexs traversés est ignoré. Le mouvement le long d'une route est soumis aux mêmes limitations que le mouvement régulier. Par exemple, une unité se déplaçant le long d'une route

dépense des PM supplémentaires pour quitter un hex en ZDC ennemie.

Les Voies Ferrées sont également des routes. C'est-à-dire que chaque Voie Ferrée est également considérée comme étant une route. Même lorsqu'une unité ne peut pas utiliser une Voie Ferrée dans un hex, elle peut toujours utiliser la Voie Ferrée comme une route.

Les routes peuvent être utilisées pendant la phase de mouvement et d'exploitation.

## Règle 8 – Empilement

### A. Limites d'Empilement.

Seul un nombre limité d'unités peuvent s'empiler dans un hex.

**1. Régulier.** Jusqu'à six unités de n'importe quel type (y compris l'artillerie) dont pas plus de trois divisions, peuvent s'empiler dans un hex. En plus, deux unités d'artillerie peuvent aussi s'empiler avec ces unités (soit un total de 8 unités).

**2. Montagne.** Jusqu'à quatre unités, dont pas plus de deux divisions peuvent s'empiler dans un hex de montagne. En plus, une unité d'artillerie peut aussi s'empiler avec ces unités.

**3. Arctique.** Jusqu'à deux unités, dont pas plus d'une division, peuvent s'empiler dans un hex Arctique. En plus, une unité d'artillerie peut s'empiler avec ces unités. C'est la limite d'empilement Arctique qui est utilisée pour un hex de montagne en Arctique.

### B. Effets.

Aucune unité ne peut terminer une phase de mouvement, de combat ou d'exploitation en violation des limites d'empilement. Un joueur ne peut pas déplacer ses unités de façon à ce que, à la fin d'une de ces phases, la limite d'empilement soit violée. Si, suite à un combat, une unité est forcée de retraiter en violant les limites d'empilement, elle doit continuer de retraiter jusqu'à ce que la limite ne soit plus violée. Si elle ne le peut pas, elle est éliminée.

La limite d'empilement d'un hex est également la limite au nombre d'unités pouvant attaquer cet hex à partir d'un hex adjacent. *Exemple* : Un hex en Arctique est attaqué par des unités dans un hex au sud de l'Arctique. Comme l'hex attaqué est en Arctique, seul un nombre d'unités égal à la limite d'empilement en Arctique pourront attaquer, même si il y a plus d'unités empilées dans l'hex au sud de l'Arctique.

La limite d'empilement peut être violée pendant la phase initiale, lorsque les renforts et les remplacements entrent en jeu (voir la Règle 33). Ces unités peuvent être placées en violation des limites d'empilement pendant la phase initiale, mais seulement si la limite d'empilement n'est plus violée à la fin de la Phase de Mouvement.

### C. Marqueurs de Corps/Armées.

Les marqueurs de Corps/Armées et la feuille de marqueurs *Europa* (voir la Règle 25D) sont fournis pour aider à gérer l'empilement dans les portions encombrées de la carte. Pour utiliser un marqueur de Corps/Armée,

retirez simplement une pile de la carte, placez un marqueur de Corps/Armée à la place dans l'hex, et placez la pile dans une des cases de la feuille de marqueurs, et inscrivez l'identification et le type du marqueur dans l'emplacement approprié de la case. Les marqueurs de Corps/Armées ne sont utilisés que pour des questions pratiques ; ils n'augmentent pas la capacité d'empilement d'un hex et n'affectent le jeu en aucune façon. Toutes les unités dans une case de la feuille de marqueurs sont traitées comme si elles se trouvaient dans l'hex contenu par le marqueur.

## Règle 9 – Combat.

Pendant la phase de combat, les unités du joueur en phase peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes. Par contre, aucune unité ne peut attaquer dans ou à travers un terrain interdit à cette unité. L'attaque est volontaire, aucune unité n'est obligée d'attaquer.

### A. Procédure.

1) Modifiez les forces d'attaque (combat) de toutes les unités attaquant un hex adjacent occupé par l'ennemi en fonction du terrain (et les effets météo existant dans l'hex) et du ravitaillement selon ce qui est approprié. Additionnez les forces d'attaque (combat) impliquées, et ajoutez tout bombardement de soutien terrestre ou d'artillerie navale au total.

2) Modifiez les forces de défense (combat) de toutes les unités dans l'hex attaqué en fonction du ravitaillement, selon ce qui est approprié. Additionnez toutes les forces de défense (combat) impliquées, et ajoutez tout bombardement de soutien défensif et/ou d'artillerie navale au total.

3) Comparez la force d'attaque à la force de défense sous la forme *attaquant : défenseur* pour obtenir un rapport de force. Arrondissez ce rapport en faveur du défenseur de façon à correspondre à un des rapports de la table de résultats des combats. Par exemple, une force d'attaque de 34 contre une force de défense de 9 donne 34 : 9, qui est arrondi à 3 : 1.

4) Lancez un dé, modifiez le résultat en fonction du terrain et des effets spéciaux (comme les effets blindés/antichars). Croisez le résultat modifié avec la colonne du rapport de force pour obtenir le résultat du combat. Le résultat du combat affecte les unités impliquées dans ce combat : appliquez le immédiatement.

### B. Restrictions Générales.

1) Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par phase de combat.

2) toutes les unités en défense dans un hex doivent être attaquées collectivement, en combinant leurs forces de défense. Les unités dans un hex ne peuvent pas être attaquées individuellement.

3) Chaque attaque doit être dirigée contre un seul hex à la fois. Deux hex occupés par l'ennemi ou plus ne peuvent pas être attaqués en une seule attaque.

4) Les unités empilées dans le même hex peuvent attaquer dans différents hexs, mais chaque hex attaqué doit être résolu séparément.

5) Une unité ne peut pas séparer sa force d'attaque pour attaquer plus d'un hex.

6) L'attaquant détermine l'ordre de résolution des attaques. L'attaquant n'est pas obligé d'annoncer toutes

ses attaques avant de les résoudre ; il peut les annoncer une par une.

7) La limite d'empilement de l'hex attaqué limite le nombre d'unités dans chaque hex adjacent pouvant l'attaquer (voir la Règle 8B).

**C. Résultats du Combat.** Dans les résultats qui suivent, A signifie attaquant, et D signifie défenseur.

**AE : Attaquant Éliminé/DE : Défenseur Éliminé.** Toutes les unités affectées sont éliminées. Toute unité avec un cadre est retournée sur son côté cadre ; toutes les autres unités sont retirées du jeu. Les unités réduites en cadres doivent retraiter.

**AH : Attaquant à Moitié Éliminé/DH : Défenseur à Moitié Éliminé.** Le possesseur des unités doit éliminer des unités de façon à ce qu'au moins la moitié de la force totale imprimée soit éliminée. Toutes les unités ayant survécu doivent retraiter.

**AR : Attaquant Retraite/DR : Défenseur Retraite.** Toutes les unités affectées doivent retraiter.

**NE : Pas d'Effet.** L'attaque ne donne rien, aucun ne subit de pertes ni ne retraite.

**HX : Demi Echange.** Le camp avec la plus faible force de combat imprimée (ou le défenseur en cas d'égalité) est éliminé. Les unités réduites en cadres doivent retraiter.

L'autre joueur doit ensuite éliminer des unités de façon à ce que le total des forces perdues soit au moins égal à la moitié de la force perdue par l'adversaire. Par exemple, si le camp le plus faible perd 10 points de force, alors le camp le plus fort doit éliminer au moins 5 points de force.

**EX : Echange.** Le camp avec la force de combat imprimée la plus faible (ou le défenseur en cas d'égalité) est éliminé. Les unités réduites en cadres doivent retraiter.

L'autre joueur doit ensuite éliminer des unités de façon à ce que son total de pertes soit au moins égal à celui de l'adversaire.

### D. Pertes.

Toutes les pertes du combat sont calculées en utilisant les forces imprimées des unités impliquées. Le terrain et le ravitaillement peut modifier ces forces pour la résolution du combat, mais ces facteurs ne sont pas pris en compte pour calculer les pertes. Lors de la détermination des pertes, utilisez toujours la force d'attaque de l'attaquant, et la force de défense du défenseur.

Les unités aériennes et les navires peuvent aider les unités terrestres au combat (Règles 19D2b et 19D2c, et 27B2). Par contre, les forces de bombardement des unités aériennes et navales ne sont jamais éliminées à cause du combat terrestre.

### E. Cadres.

Plusieurs unités divisionnaires sont capables de prendre des pertes en combat et de rester en jeu. Ces unités ont des cadres imprimés au verso de leur pion. (*Note* : Les cadres Allemands sont appelés *divisiongruppen* (DG) sur les pions). Lorsque l'unité est éliminée en combat, elle est retournée sur son côté cadre au lieu d'être retirée du jeu.



Lors du calcul de la force totale des pertes en combat, la force d'une unité divisionnaire réduite en cadre est comptée entièrement. Par exemple, une division avec 8 points de force réduite en cadre à 3 points de force est comptée comme une perte de 8 points et non 5.

Lorsqu'une division est réduite en cadre, le cadre peut ensuite être éliminé dans le même combat. Notez que dans ce cas, la force totale de la division et du cadre sont prises en compte pour calculer les pertes. *Exemple* : Deux divisions de fusiliers Soviétiques 5-6 participent à une attaque résultant en 6 points de pertes pour le joueur Soviétique. Le joueur Soviétique réduit en cadre 1-6 une des divisions (5 points de force) puis élimine le cadre 1-6 (1 point de force), pour un total de pertes de 6 points de force.

## F. Mouvement Après Combat.

**1. Retraites.** Lorsqu'une unité est obligée de retraire, le joueur qui la possède doit l'éloigner d'un hex de l'hex qu'elle occupait pendant le combat. Une unité doit retraire en accord avec les priorités suivantes : 1) vers un hex qui ne soit pas en ZDC ennemie ni en violation des limites d'empilement ; 2) vers un hex qui ne soit pas en ZDC ennemie mais en violation des limites d'empilement ; 3) vers un hex en ZDC ennemie (quel que soit l'empilement). Lorsqu'une unité viole les limites d'empilement, elle doit continuer à retraire en suivant les priorités ci-dessus, jusqu'à ce que les limites d'empilement ne soient plus violées. Si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée. Une unité qui retraite dans une ZDC ennemie est réduite en cadre ; si elle n'a pas de cadre (ou s'y trouve déjà) elle est éliminée. Une unité sans route de retraite sauf dans ou à travers un terrain interdit ou dans un hex occupé par l'ennemi est totalement éliminée, même si elle a un cadre.

Les unités en défense retrairent vers un hex occupé par des unités amies qui est ensuite attaqué pendant la même phase ne contribuent pas à la défense de l'hex, et ne sont pas comptées dans les échanges. Elles doivent, par contre, subir tous les résultats néfastes de l'attaque.

Les unités c/m Allemandes (uniquement) peuvent ignorer les ZDC ennemies en retrairent (y compris pour les priorités de retraite) si elles retrairent dans un hex occupé par des unités amies. Si elles retrairent vers un hex qui n'est pas occupé par des unités amies, elles sont affectées normalement par les ZDC. *Note* : Seules les unités c/m Allemandes ont cette capacité spéciale. Toutes les autres unités, y compris celles empilées avec les unités c/m Allemandes n'ont pas cette capacité.

**2. Avances.** L'avance après combat est volontaire. Si un hex attaqué est libéré des unités ennemies, les unités attaquantes peuvent occuper l'hex, dans les limites d'empilement. L'avance doit être accomplie immédiatement après la résolution du combat, avant qu'une autre attaque ne soit résolue. Les unités en défense ne peuvent pas avancer après combat.

## G. Effets du Terrain.

Le terrain de l'hex du défenseur et le terrain du côté d'hex à travers lequel est faite l'attaque peuvent affecter la résolution du combat. La colonne des effets sur le combat du tableau des effets du terrain résume ces effets. Les références à l'AEC portent sur les capacités blindées,

comme expliqué dans la règle 10. Le terrain est classé par son effet sur les unités attaquant dans un tel hex ou à travers un tel côté d'hex. Les modificateurs au jet de dé (ex : -1) s'appliquent au jet de dé utilisé pour résoudre l'attaque.

## H. Pertes Obligatoires.

Certaines unités ont des capacités de combat spéciales et sont obligées de subir des pertes dans certaines circonstances. (Les capacités spéciales et l'obligation de subir des pertes sont expliqués plus loin dans les règles). Si de telles unités utilisent leurs capacités spéciales dans un combat où des pertes doivent être subies, au moins la moitié des pertes doivent provenir de ces unités. *Exemple* : Dans une attaque, l'attaquant utilise l'AECA total pour modifier une attaque et obtenir un échange contre le défenseur. Le défenseur perd 10 points de force dans l'échange : l'attaquant doit en perdre autant. Comme des pertes obligatoires doivent être subies parce que 1/2 ou plus en AECA a été utilisé (Règle 10H), la moitié des pertes de l'attaquant (5 points de force) doivent être subies par des unités capables de 1/2 ou plus en AECA.

## Règle 10 – Effets Blindés/Antichars.

Divers types d'unités possèdent des capacités blindés et antichars comme indiqué dans le tableau d'identification des unités, avec une modification : les unités de fusiliers motorisés et d'infanterie motorisées sont considérées comme 1/7 AECA, AECD et ATEC (au lieu de neutre).

### A. Catégories.

**1. AECA : Capacité d'Utilisation des Blindés en Attaque.** L'AECA exprime la capacité d'une unité attaquante à utiliser les blindés.

**2. AECD : Capacité d'Utilisation des Blindés en Défense.** L'AECD exprime la capacité d'une unité en défense à utiliser les blindés.

**3. ATEC : Capacité Antichars.** L'ATEC exprime la capacité d'une unité en défense à utiliser des armes antichars lorsque l'attaquant dispose de blindés.

### B. Valeurs.

Les effets blindés et antichars sont calculés sur une base proportionnelle, en utilisant les équivalents régimentaires. Pour calculer la proportion, un joueur doit connaître la valeur de chacun des RE impliqués. Une unité peut avoir une des cinq valeurs possibles.

**1. Total.** Chaque RE de l'unité est compté comme étant pleinement capable. Par exemple, une division de chars Soviétique (3 RE) a 3 RE d'AECA.

**2. Demi.** Chaque RE de l'unité est compté comme étant à moitié capable. Par exemple, un cadre de chars légers Soviétique (1 RE) est compté comme 1/2 RE d'AECD et 1/2 RE sans AECD.

**3. Un Septième.** Chaque RE est compté comme ayant une capacité de 1/7. Par exemple le régiment d'infanterie

motorisé Grossdeutschland (1 RE) est compté comme 1/7 AECD ; les 6/7 restant n'ayant pas d'AECD.

**4. Neutre.** Les RE de l'unité ne sont pas comptés lors de la détermination de la proportion. Par exemple, le RE d'une brigade d'artillerie Soviétique n'est pas compté lors de la détermination de l'ATEC.

**5. Aucun.** Tous les RE de l'unité sont comptés dans la proportion comme n'ayant aucune capacité.

## C. Proportions.

Pour calculer la proportion dans une catégorie, totalisez le nombre de RE ayant une capacité. Divisez ce nombre par le nombre de RE non neutres impliqués. Exprimez la proportion résultante sous la forme de fraction. Par exemple, si deux divisions d'infanterie Allemandes (6 RE) et une division de panzer (3 RE) attaquent, alors 3 des 9 RE ont de l'AECA, pour une proportion de 1/3.

Utilisez cette proportion pour déterminer le modificateur au jet de dé du résultat de combat. Si la proportion est inférieure à un septième (1/7), il n'y a pas de modification. Les modificateurs d'AEC et d'ATEC sont donnés ci-dessous et dans le résumé blindés/antichars.

**1. AECA.** Lorsque la proportion d'AECA des attaquants est d'au moins 1/7 et strictement inférieure à 1/2 le dé est modifié de +1.

Lorsque la proportion est d'au moins 1/2 mais strictement inférieure à 1 le dé est modifié par +2.

Lorsque la proportion d'AECA est de 1, le dé est modifié par +3.

**2. AECD.** Lorsque la proportion d'AECD des unités du défenseur est d'au moins 1/7 et strictement inférieure à 1/2, le dé est modifié de -1.

Lorsque la proportion est d'au moins 1/2 ou plus, le dé est modifié de -2.

Le défenseur ne peut pas utiliser l'AECD en combat si l'attaquant a 1/2 ou plus en AECA. Dans ce cas, le défenseur doit utiliser l'ATEC et pas l'AECD.

**3. ATEC.** L'ATEC est utilisé uniquement lorsque l'attaquant a 1/2 ou plus en AECA. Notez que l'ATEC est utilisé si les unités attaquantes sont capables d'1/2 ou plus en AECA, même si les attaquants ne veulent pas (ou ne peuvent pas) utiliser l'AECA.

Lorsque la proportion d'ATEC est d'au moins 1/7 et strictement inférieure à 1/2, le dé est modifié de -1.

Lorsque la proportion d'ATEC est d'au moins 1/2 et strictement inférieure à 1, le dé est modifié de -2.

Lorsque la proportion d'ATEC est 1, le dé est modifié de -4.

*Exemple 1 :* Une division de panzer, deux divisions d'infanterie, et trois régiments d'artillerie attaquent. Les unités d'artillerie sont neutres en AECA et ne sont donc pas comptées. Ce qui laisse 9 RE pour la proportion, dont trois avec de l'AECA. La proportion est 1/3, ce qui est supérieur à 1/7 et inférieur à 1/2. Donc le dé est modifié par +1.

*Exemple 2 :* Un cadre de chars léger Soviétique (1 RE) et un cadre d'infanterie se défendent. L'unité de chars léger est 1/2 AECD, ce qui donne un totale de 1/2 RE AECD dans ce cas. Il y a deux RE pour la proportion, dont

1/2 RE AECD. La proportion est 1/4 ; donc 1 est soustrait du jet de dé.

## D. Effets Cumulatifs.

Dans une attaque où l'attaquant a de l'AECA et le défenseur a de l'AECD ou de l'ATEC, les modificateurs au dé sont cumulatifs. Par exemple, si l'attaquant est total AECA (+3) et le défenseur total ATEC (-4), le modificateur net est de -1.

## E. Demi Capacité ou Un Septième.

Toute unité indiquée comme étant demi capable ou 1/7è dans une catégorie peut être traitée comme étant neutre dans cette catégorie, au choix du joueur possesseur.

## F. Restrictions sur les Neutres.

Un joueur peut avoir au maximum le double de RE neutres qu'il n'a d'unités totalement ou demi capables. Les unités neutres en excès sont traitées comme n'ayant aucune capacités au lieu d'être neutres.

*Exemple :* Un régiment de panzer et trois régiments d'artillerie attaquent. Sur le total de 4 RE, un est AECA et les trois autres sont neutres. Par contre, seulement deux (deux fois un) d'entre eux sont considérés neutres ; le RE restant est considéré comme n'ayant aucune capacité. Ainsi, il y a deux RE pour la proportion dont 1 AECA. La proportion est donc 1/2.

*Note :* Pour cette règle, tous les RE des unités à demi capables ou 1/7è sont comptés. Par exemple, 2 RE d'unités neutres peuvent être utilisés sans pénalités pour les effets blindés en conjonction avec 1 RE d'unité ayant 1/7è en AECA.

## G. Terrain.

Le tableau des effets du terrain indique plusieurs terrains comme étant *pas d'AECA*. ceci signifie que l'AECA ne peut pas être utilisé par une unité attaquant dans un tel hex ou à travers un tel côté d'hex ; l'AECD ne peut pas être utilisé par des unités en défense dans un tel hex. L'ATEC n'est pas affecté et est utilisé dans un tel hex si les attaquants sont capables de 1/2 ou plus en AECA, bien que l'AECA ne puisse être utilisé à cause du terrain.

*Exemple :* Une brigade de char Soviétique attaque un régiment anti aérien lourd Allemand dans une ville point. A cause de la ville point, l'unité attaquante ne peut pas utiliser l'AECA. comme la brigade de char est capable de 1/2 ou plus en AECA, le défenseur utilise l'ATEC. Le modificateur au dé est de -4, grâce à la capacité totale en ATEC de l'unité en défense.

## H. Pertes Obligatoire.

Si l'attaquant utilise 1/2 ou plus en AECA lors de l'attaque, au moins la moitié des pertes causées à l'attaquant suite à ce combat doivent être subies par les unités capables d'au moins 1/2 AECA. Si le défenseur a utilisé 1/2 ou plus en AECD ou en ATEC, au moins la moitié des pertes causées par le résultat du combat doivent être subies par les unités capables d'au moins 1/2 en AECD ou ATEC, respectivement

## Règle 11 – Soutien

Dans *Sudden Storm* toutes les unités des deux camps sont considérées soutenues. Ceci signifie qu'elles possèdent toutes les capacités de combat intrinsèques imprimées sur leur pion, et peuvent être utilisées pleinement à chaque tour.

## Règle 12 – Ravitaillement

L'efficacité des unités est affectée par leurs conditions de ravitaillement. Les unités opèrent à pleine capacité si elles sont ravitaillées ; et opèrent moins efficacement si elles ne sont pas ravitaillées.

### A. Lignes de Ravitaillement.

Les conditions de ravitaillement des unités sont déterminées en traçant des lignes de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans un hex occupé par une unité ennemie, ou dans un hex en ZDC ennemie à moins que cet hex ne soit occupé par une unité amie, ou dans un hex de terrain interdit, ni à travers un côté d'hex de terrain interdit.

### B. Tracer le Ravitaillement.

Le statut de ravitaillement de toutes les unités et des villes est vérifié pendant la phase initiale de chaque tour de joueur. Les unités non ravitaillées à ce moment le sont pour toute la durée du tour de joueur. Si une ville est non ravitaillée, alors tous les renforts ou remplacements (Règle 33) apparaissant dans cette ville ont automatiquement le même statut de ravitaillement que la ville.

Une unité est ravitaillée si une Ligne de Ravitaillement peut être tracée depuis l'unité jusqu'à une source de ravitaillement. La Ligne de Ravitaillement peut être composée de quatre éléments : terrestre, camion, routier, et ferroviaire. Une Ligne de Ravitaillement peut avoir moins de quatre éléments. Les éléments doivent être tracés dans l'ordre suivant : terrestre, routier, puis ferroviaire. Un élément camion peut être tracé avant et/ou après l'élément routier.

Les longueurs des éléments terrestres, routiers et camions varient selon la météo et la localisation (c-à-d l'Arctique à l'opposé de partout ailleurs). Le résumé des Lignes de Ravitaillement indique les longueurs maximales en hexs de ces lignes.

**1. Terrestre.** L'élément terrestre d'une Ligne de Ravitaillement peut être tracé jusqu'à un camion, une route, une Voie Ferrée, un port ou une source de ravitaillement. Chaque hex de montagne, de forêt, de marais non gelé, de colline boisée, et de sable compte pour 2 hexs lors du tracé de l'élément terrestre de la Ligne de Ravitaillement. Lorsqu'une Ligne de Ravitaillement terrestre est tracée à travers un côté d'hex de rivière majeure non gelée, le côté d'hex compte pour 1 hex dans la longueur de la Ligne de Ravitaillement. Ces pénalités ne s'appliquent pas si la Ligne de Ravitaillement terrestre est tracée le long d'une route. *Exemple* : Sur la carte 3B, par temps clair, une unité Allemande dans l'hex 1001 trace une Ligne de Ravitaillement terrestre vers l'ouest. La ligne ne peut être tracée que vers 1006, car le marais dans l'hex 1004 compte pour deux hexs dans la longueur de la ligne et le côté d'hex de rivière majeure en 1004/1005 compte pour un hex dans la longueur de la Ligne de

Ravitaillement. Si il y avait une route entre 1006 et 1001, alors la Ligne de Ravitaillement terrestre de l'unité pourrait être plus longue de 2 hexs.

Une Ligne de Ravitaillement terrestres peut être tracée à travers des hexs sous possession amie ou ennemie.

**2. Camions.** L'élément camion d'une Ligne de Ravitaillement peut être tracé depuis un camion vers un autre camion, une route, une Voie Ferrée, un port, ou une source de ravitaillement. La ligne peut être tracée vers une route seulement si l'élément routier de la ligne n'a pas encore été tracé. La longueur maximale de l'élément camion en hexs est donnée sur le résumé des lignes de ravitaillement. Notez qu'une chaîne de camions peut être utilisée pour tracer le ravitaillement. (Les camions sont expliqués plus en détails dans la Règle 14D).

**3. Route.** L'élément routier d'une Ligne de Ravitaillement peut être tracé jusqu'à un camion, une Voie Ferrée, un port, ou une source de ravitaillement. La longueur maximale de cette ligne en hexs est donnée sur le résumé des lignes de ravitaillement. Un élément routier ne peut être tracé que dans des hexs sous possession amie.

**4. Voie Ferrée.** L'élément ferroviaire d'une Ligne de Ravitaillement peut être de longueur illimitée jusqu'à un port ou une source de ravitaillement, mais ne peut pas être tracé dans des hexs sous possession ennemie. De plus, un joueur ne peut tracer l'élément ferroviaire que sur des Voies Ferrées correspondant à l'écartement qu'il peut utiliser pour le mouvement ferroviaire (voir la Règle 7A3).

### C. Sources de Ravitaillement Régulières.

Chaque camp à ses propres sources de ravitaillement, comme indiqué plus bas. Une source de ravitaillement ne peut être utilisée que par son propre camp et seulement si ce camp la possède.

**1. Axe.** Tout hex de Voie Ferrée du bord ouest de la carte en Grande Allemagne, Hongrie, Roumanie ou Bulgarie est une source de ravitaillement pour les unités de l'Axe. Tout port Arctique en Norvège ou Finlande (y compris les ports Arctiques de la Mer Baltique) est une source de ravitaillement pour les unités de l'Axe.

**2. Soviétique.** Tout hex de Voie Ferrée sur le bord est de la carte est une source de ravitaillement pour les unités Soviétiques. En plus, trois villes majeures Soviétiques reliées (villes majeures dans les frontières de l'URSS de 1941) sont une source de ravitaillement pour les unités Soviétiques. Les villes Soviétiques sont reliées si une Voie Ferrée de n'importe quelle longueur peut être tracée entre les villes ; cette ligne est tracée de la même façon que l'élément ferroviaire d'unité Ligne de Ravitaillement. Lorsqu'une ville Soviétique a été possédée par l'Axe, elle ne peut plus être utilisée de cette manière, même si le joueur Soviétique regagne ensuite la possession de cette ville.

**3. Finlandais.** En plus des sources de ravitaillement précédentes, Helsinki ou n'importe quelle ville point en Finlande est une source de ravitaillement pour les unités Finlandaises.

**4. Roumains.** En plus des sources de ravitaillement précédentes, Bucarest est une source de ravitaillement pour les unités Roumaines.

## D. Effets du Ravitaillement.

Une unité non ravitaillée voit ses capacités restreintes en fonction du nombre de tours consécutifs de non ravitaillement. Un tour de non ravitaillement est composé de deux tours de joueur. Par exemple, si une unité Soviétique est non ravitaillée pendant la phase initiale du tour de joueur Soviétique de Aug II 41, alors le premier tour de non ravitaillement de l'unité est composé du tour de joueur Soviétique de Aug II 41 et du tour de joueur Allemand de Sep I 41. Utilisez les marqueurs de statut de ravitaillement pour indiquer les unités non ravitaillées. Utilisez les marqueurs rouges pour les unités commençant leur non ravitaillement pendant la phase initiale Soviétique, et les noirs pour les unités commençant leur non ravitaillement pendant la phase initiale Allemande. (*Note* : Autant que possible, n'utilisez qu'un seul marqueur pour une pile entière d'unités ou une poche (de plusieurs hexs) d'unités ayant les mêmes conditions de non ravitaillement).

Au premier tour de non ravitaillement, une unité a sa force d'attaque réduite de moitié ; une unité c/m a sa capacité de mouvement également réduite de moitié. La force de défense, les capacités blindés/antichars, et (pour une unité non c/m) la capacité de mouvement ne sont pas affectées.

A partir du deuxième tour de non ravitaillement, la force d'attaque, de défense et la capacité de mouvement de l'unité sont réduites de moitié. Une unité avec une ZDC à maintenant une ZDC réduite. Une unité n'est plus capable d'effets blindés/antichars ; elle est traitée comme n'ayant aucune capacité en AECA, AECD ou ATEC.

## E. Sources de Ravitaillement Spéciales.

Les unités (mais pas les villes ou les hexs) peuvent tirer leur ravitaillement depuis certaines sources spéciales, comme indiqué plus bas. Une unité tirant son ravitaillement d'une source spéciale est considérée ravitaillée pour le tour de joueur complet. Par contre, l'utilisation de ces sources spéciales n'annule ni ne retarde le nombre de tours de non ravitaillement de l'unité. *Exemple* : Une unité est non ravitaillée depuis un tour, et devrait maintenant commencer son second tour de non ravitaillement. Par contre, l'unité tire son ravitaillement d'un camion (voir plus bas). L'unité est considérée ravitaillée pour le tour de joueur en cours, mais est toujours considérée comme ayant commencé son second tour de non ravitaillement pour les règles de ravitaillement régulier.

*Note* : Certaines règles indiquent que des unités ou des hexs doivent être en ravitaillement régulier pour plusieurs choses. Ceci signifie que l'unité ou l'hex doit tirer son ravitaillement depuis une source de ravitaillement indiquée dans la section C de cette règle ; ils ne peuvent pas tirer leur ravitaillement depuis une source spéciale de ravitaillement.

**1. Camions.** A la place d'être utilisé pour étendre une Ligne de Ravitaillement (selon la section B2 plus haut), un camion peut être utilisé comme source de ravitaillement.

Toutes les unités qui peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement spéciale jusqu'à un camion non vide peuvent tirer leur ravitaillement du camion. La longueur maximale en hexs de cette ligne est donnée sur le résumé des Lignes de Ravitaillement, et les restrictions gouvernant la Ligne de Ravitaillement terrestre régulière s'appliquent aussi à cette ligne. Un camion utilisé comme source de ravitaillement est retourné sur son côté vide. Un camion ne peut pas être utilisé à la fois comme source de ravitaillement et pour étendre une Ligne de Ravitaillement pendant la même phase initiale. Un camion non vide peut être utilisé comme source de ravitaillement, même si il est lui-même non ravitaillé ou isolé.

Un camion vide peut être utilisé pour étendre des lignes de ravitaillement normalement, mais ne peut pas être utilisé comme source de ravitaillement. Un camion vide reprend son statut normal (il est retourné) pendant une phase initiale si il est dans un hex de Voie Ferrée à partir duquel un élément ferroviaire de ravitaillement (uniquement) peut être tracé jusqu'à une source de ravitaillement régulière.

**2. Naval.** Des unités navales peuvent transporter du ravitaillement jusqu'à des ports et des plages, comme expliqué dans les règles de transport naval (Règle 27D).

Lorsqu'un ravitaillement naval est transporté jusqu'à un hex, placez un marqueur de statut numérique correspondant au nombre de RE de ravitaillement délivré. Ces marqueurs restent dans l'hex jusqu'à la fin de la prochaine phase initiale amie ; ils sont retirés du jeu à ce moment. Pendant les phases initiales où ces marqueurs sont sur la carte, les unités peuvent en tirer leur ravitaillement en traçant une Ligne de Ravitaillement terrestre jusqu'à leur hex. (*note* : la Ligne de Ravitaillement utilisée ici est une Ligne de Ravitaillement terrestre, pas une Ligne de Ravitaillement spéciale comme avec les camions). Le nombre de RE de ravitaillement dans l'hex est le nombre total de RE d'unités pouvant tirer son ravitaillement depuis cet hex. Par exemple, si 5 RE de ravitaillement ont été transportés jusqu'à un port, alors un maximum de 5 RE d'unités pourront tirer leur ravitaillement de ce port pendant la prochaine phase initiale. Les RE de ravitaillement non utilisés ne peuvent pas être accumulés pour une utilisation ultérieure.

## F. Points de Ressources.

Les points de ressources sont utilisés pour construire des forts et des aéroports, pour augmenter la capacité ferroviaire d'un joueur, et pour les opérations terrestres et aériennes en Arctique. Un pion point de ressources est utilisé comme marqueur de points de ressources. Les points de ressources ne comptent pas dans l'empilement, n'ont pas de force de combat, ni de ZDC. Le joueur qui les possède peut librement assembler ou disperser ses pions points de ressources à tout moment, tant que le nombre total de points de ressources dans l'hex ne change pas. Par exemple, un joueur peut disperser un pion de 5 points de ressources en 5 pions de 1 point de ressources.

Lors d'une retraite, les unités et les camions peuvent transporter des points de ressources dans leur limite maximale.

Un joueur peut détruire volontairement ses points de ressources à n'importe quel moment pendant son tour de joueur (uniquement). Lorsqu'une unité gagne la possession d'un hex contenant des points de ressources ennemis, la

## Règle 14 – Capacités Spéciales

### A. Construction.

Un joueur peut construire un fort dans n'importe quel hex, sauf dans un hex contenant déjà un fort ou une forteresse. La construction commence pendant la phase initiale du joueur ; l'hex où doit être construit le fort doit être ravitaillé. (Placez un marqueur de fort en construction dans l'hex pour indiquer la construction). Il faut un tour de jeu pour construire un fort dans un hex de terrain clair ou de collines et deux tours de jeu dans tout autre terrain. Par exemple, si un fort dans un hex de bois est commencé pendant la phase initiale Soviétique de Jul I 41, alors il sera terminé pendant la phase initiale de Aug I 41. (Lorsque le fort est terminé, retournez le marqueur sur son côté terminé). Si le joueur ennemi gagne la possession de l'hex avant que le fort ne soit terminé, le fort est retiré de la carte.

Un joueur peut construire un aéroport permanent dans n'importe quel hex de terrain clair, de bois, de collines, ou de collines boisées (y compris les hexs contenant d'autres symboles comme des villes références, des villes point ou des forteresses), mais pas dans un hex contenant déjà un aéroport permanent. Un aéroport permanent est construit de la même manière qu'un fort, en prenant un tour de construction dans un hex de terrain clair ou de collines, et deux tours dans tout autre terrain.

Un point de ressources doit être dépensé pour pouvoir construire un fort ou un aéroport permanent. L'hex contenant le fort ou l'aéroport permanent doit être capable de tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'au point de ressources à dépenser. Si la construction ne peut pas être terminée, quelle qu'en soit la raison, le point de ressources n'est pas récupéré.

**1. Météo.** Le mauvais temps (pluie, gel et neige) affecte les capacités de construction. Tous les coûts de constructions sont doublés. Par exemple, il faudrait deux tours pour construire un aéroport permanent dans un hex de terrain clair par mauvais temps.

**2. Travailleurs Soviétiques.** Le joueur Soviétique peut utiliser les travailleurs Soviétiques pour accélérer la construction. Si le joueur Soviétique peut tracer une Ligne de Ravitaillement terrestre de pas plus de 4 hexs depuis l'élément en construction jusqu'à une ville majeure possédée par le Soviétique en URSS, alors l'élément peut être terminé en moitié moins de temps que le temps de construction normal. *Exemple :* Le joueur Soviétique commence la construction d'un fort dans l'hex 2A : 3320 pendant la phase initiale d'Aug I 41 en utilisant les travailleurs Moscovites. Le fort est terminé à la fin du tour de joueur Soviétique d'Aug I 41.

Seul un nombre limité d'éléments peuvent utiliser cette capacité par ville majeure : jusqu'à 3 éléments par ville multi hexs, jusqu'à 2 éléments par hex de ville complet, et 1 seul élément par hex de ville partiel. Par exemple, deux éléments peuvent être accélérés avec l'aide des travailleurs de Kiev.

moitié (arrondie à l'inférieur) des points de ressources présents dans l'hex sont capturés, et le reste est immédiatement détruit. Un point de ressource capturé est traité comme un point de ressource normal du joueur.

*Exemple :* Pendant la phase de combat Allemande, des unités de l'Axe attaquent un hex occupé par une brigade de fusiliers Soviétique et cinq points de ressources. Le résultat du combat est DR ; la brigade de fusilier retraite en emportant deux points de ressources. Les unités de l'Axe avancent après combat dans l'hex et en gagnent la possession. Un point de ressources est capturé (la moitié de 3 points arrondie à l'inférieur), et les deux points restants sont détruits immédiatement.

Un pion point de ressources peut se déplacer tout seul par le train, d'un maximum de 30 hexs par tour. Un pion point de ressources ne peut pas se déplacer seul en mouvement terrestre. Il doit à la place être transporté par une unité terrestre ou un camion. Une unité terrestre peut emporter un nombre de points de ressources égal à sa taille en RE (ex : une division peut emporter 3 points de ressources). Un camion peut transporter jusqu'à 30 points de ressources.

## Règle 13 – Débordement

Les unités du joueur en phase peuvent déborder les unités ennemies pendant les phases de mouvement et d'exploitation. Le joueur en phase fait un débordement en déplaçant des unités dans un seul hex adjacent aux unités ennemies à déborder ; les unités qui débordent ne peuvent pas dépasser la limite d'empilement de l'hex. Toutes les unités qui débordent doivent être capables d'entrer dans l'hex débordé et doivent avoir suffisamment de force d'attaque pour obtenir un rapport de force d'au moins 10 :1 contre les unités ennemies : les rapports sont calculés de la même façon que pour un combat normal, en prenant en compte les modificateurs de terrain, ravitaillement, et empilement, et pas le soutien aérien défensif. Le soutien aérien défensif (Règle 19D2c) est ignoré pour les règles de débordement.

Les unités débordées perdent leurs ZDC au moment du débordement. Chaque unité qui déborde doit suffisamment de PM pour entrer dans l'hex à déborder, en payant tous les coûts de terrain, ZDC, et débordement. (Notez que les coûts de ZDC ne sont pas payés à cause des unités dans l'hex débordé, mais à cause des ZDC d'autres unités ennemies dans les hexs adjacents). Les PM de débordement doivent être payés par chaque unité participant au débordement, comme indiqué dans la table des coûts de débordement. Une unité qui n'a pas suffisamment de PM pour payer les coûts du terrain, de ZDC et de débordement ne peut pas participer au débordement, même si elle ne s'est pas du tout déplacée pendant la phase.

Les unités dans l'hex débordé sont complètement éliminées et retirées du jeu (même si elles ont des cadres), et les unités qui débordent peuvent avancer dans l'hex si le joueur le désire. Après avoir fait un débordement, les unités ayant débordé peuvent continuer de bouger si il leur reste suffisamment de PM.

Les unités qui débordent peuvent utiliser le coût de mouvement routier pour faire un débordement si toutes les autres considérations pour le mouvement routier sont satisfaites.

## B. Artillerie.

Les unités d'artillerie ne se défendent pas avec leur force complète à moins que le nombre de RE de non artillerie dans l'hex soit au moins égal au nombre de RE d'artillerie. Toutes les unités d'artillerie en excès se défendent avec une force totale de 1.

*Exemple :* Le joueur Allemand a trois régiments d'artillerie 2-3-8 et un cadre d'infanterie 3-6 en défense dans un hex. Comme il n'y a qu'un RE de non artillerie dans l'hex, un seul régiment d'artillerie peut se défendre avec toute sa force, les deux autres ayant une force de défense totale de 1. Donc la force de défense de l'hex est 7.

Les unités d'artillerie n'attaquent pas avec leur force complète à moins que le nombre de RE de non artillerie dans l'hex soit au moins égal au nombre de RE d'artillerie. Toutes les unités d'artillerie en excès (Axe et Soviétique) attaquent avec une force totale de 1.

## C. Unités de Montagnards et de Skieurs.

Toute unité avec le symbole de montagnard dans son symbole de type est une unité de montagnards. Les unités de montagnards ont des avantages pour le mouvement et le combat dans certains types de terrains, comme indiqué dans le tableau des effets du terrain. Par exemple, une unité de cavalerie de montagne se déplace comme une unité de montagnards dans les hexs de montagne et comme une unité de cavalerie dans les hexs de forêt.

Toute unité avec le symbole de ski est une unité de skieurs. Les unités de skieurs ont certains avantages de mouvement dans la neige, comme indiqué dans le tableau des effets du terrain. De plus, toutes les unités de skieurs sont également considérées comme des unités de montagnards.

## D. Camions.

Un pion camion a une capacité de mouvement mais pas de valeur de combat. Il ne peut pas attaquer seul, mais il peut être volontairement inclus dans une attaque faite par d'autres unités, et il sera affecté par les résultats de cette attaque (y compris l'avance après combat). Un pion camion qui n'est pas empilé avec une autre unité non camion est automatiquement éliminé lorsqu'il est attaqué par n'importe quelle unité ennemie. Un pion camion peut être débordé à 12 : 1 par n'importe quelle unité ennemie.

Un pion camion ne compte pas dans l'empilement et n'a pas de ZDC. Pour les règles de transport, il a une taille de 3 RE et possède de l'équipement lourd. Un camion peut se déplacer pendant la phase d'exploitation. Un camion peut être utilisé pour étendre les lignes de ravitaillement, ou comme source de ravitaillement, et pour transporter des points de ressources, comme expliqué dans les règles de ravitaillement. *Note :* Les camions sont différents des pions transport utilisés dans d'autres jeux *Europa* ; ils ne peuvent pas être utilisés pour combat/motoriser ou transporter des unités terrestres.

## Règle 15 – Dispersion des Unités.

### A. Procédure.

Une unité divisionnaire peut être dispersée en éléments au début d'une phase de mouvement amie. Il n'y a pas de coût en PM pour se disperser. L'unité divisionnaire est retirée de la carte et les éléments qui la composent sont placés dans son hex. La limite d'empilement peut être violée lorsqu'une division se disperse, tant que la limite n'est plus violée à la fin de la phase.

Une unité divisionnaire peut être assemblée à la fin de n'importe quelle phase de mouvement amie. Les éléments de la division doivent être empilés dans le même hex ; ils sont retirés de la carte, et la division est placée dans l'hex.

Les unités divisionnaires c/m peuvent se disperser et s'assembler pendant la phase d'exploitation de la même façon que pendant la Phase de Mouvement.

### B. Tableaux de Dispersion des Unités.

Les possibilités de dispersion sont indiquées sur les tableaux de dispersion. Les tableaux détaillent, par nationalité, type d'unité et valeurs d'unités toutes les dispersions autorisées. Les unités divisionnaires qui ne sont pas indiquées dans ces tableaux ne peuvent pas se disperser. Un joueur ne peut pas disperser plus d'unités que le nombre de pions fournis ne le permet.

Dans *Sudden Storm*, une unité divisionnaire ne peut se disperser qu'en éléments soutenus. Par exemple, la 7<sup>e</sup> Division de Parachutistes Allemande de la Luftwaffe (7-6) ne peut se disperser qu'en trois régiments de parachutistes 2-6 soutenus.

*Note :* Les unités de QG ne sont pas utilisées dans *Sudden Storm*.

Chaque tableau contient plusieurs cases spécifiques. Lorsqu'une unité est dispersée, le pion de l'unité doit être placé dans la case appropriée du tableau pour indiquer ce fait. Lorsqu'une unité est assemblée, ses éléments doivent être placés dans cette case.

### C. Combinaisons de Dispersions.

**1. Générale.** La plupart des unités divisionnaires n'ont pas de pions de dispersion spécifiques. Utilisez les éléments avec des lettres de la nationalité et du type approprié. Chaque ensemble de pions peut être utilisé pour disperser une division à la fois, et l'unité dispersée est placée dans la case contenant la lettre correspondante sur le tableau.

## Règle 16 – Introduction aux Règles Aériennes

### A. Unités Aériennes.

Les unités aériennes sont présentées sur le tableau d'identification des unités. Il y a deux catégories de base d'unités aériennes : chasseurs et bombardiers. Dans la catégorie des chasseurs, deux autres termes sont utilisés : intercepteur et escorte. Un intercepteur est un chasseur en

mission d'interception. Une escorte est un chasseur en mission d'escorte.

## B. Concepts.

**1. Active.** Dans des conditions normales, les unités aériennes sont actives et peuvent agir dans toute l'étendue permise par les règles. Toute une variété d'actions peuvent rendre les unités aériennes inactives. Une unité aérienne inactive ne peut pas agir normalement (comme partir en mission) et doit rester dans sa base jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Placez les unités aériennes inactives face cachée dans les bases aériennes pour représenter cette condition.

**2. Hex Cible.** L'hex cible d'une unité aérienne est l'hex dans lequel elle accomplit sa mission. Par exemple, l'hex cible d'un bombardier en mission de soutien au sol est l'hex occupé par les unités ennemies à bombarder.

## C. Séquence de la Phase Aérienne.

Les activités de la phase aérienne se déroulent dans l'ordre suivant :

- 1) Etape de mouvement du joueur en phase.
- 2) Etape de mouvement d'interception du joueur hors phase.
- 3) Etape de résolution du combat aérien.
- 4) Etape de résolution de mission.
- 5) Etape de retour des intercepteurs du joueur hors phase.
- 6) Etape de retour des unités aériennes du joueur en phase.

## D. Marqueurs d'unités Aériennes.

Les marqueurs d'unités aériennes sont identiques aux marqueurs de corps/armées (Règle 8C). Utilisez les marqueurs d'unités aériennes pour éviter une congestion de pions lorsqu'un grand nombre d'unités aériennes volent jusqu'à la même cible. Placez un marqueur d'unités aériennes dans l'hex, placez les unités aériennes de cet hex dans une des cases de la feuille de marqueurs, et écrivez l'identification du marqueur dans la case. Pour toutes les règles, les unités aériennes sont traitées comme si elles se trouvaient dans l'hex occupé par le marqueur.

## Règle 17 – Bases Aériennes.

Les unités aériennes décollent et atterrissent sur des bases aériennes. Lorsqu'elles ne sont pas en mission, les unités aériennes doivent se trouver dans des bases aériennes amies ; elles ne peuvent absolument pas utiliser les bases aériennes ennemies.

### A. Capacité.

La capacité d'une base aérienne est le nombre d'unités aériennes qui peuvent engager une mission à partir de cette base à chaque phase aérienne. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités aériennes pouvant atterrir ou être présentes dans une base. Les capacités des bases sont données sur le tableau des bases aériennes.

## B. Fuite des Unités Aériennes.

Si une unité terrestre ennemie gagne la possession d'un hex de base aérienne, toutes les unités aériennes actives qui s'y trouvent peuvent tenter de s'échapper. La capacité de la base n'est pas prise en compte lors de la tentative de fuite. Lancez un dé pour chaque unité aérienne qui tente de s'enfuir :

Sur un jet de 1, 2, ou 3, l'unité aérienne s'enfuit. L'unité aérienne doit immédiatement voler jusqu'à une base aérienne qui peut se trouver au maximum à trois fois la valeur de mouvement imprimée de l'unité ; et elle devient inactive à son arrivée. Si il n'y a pas de base aérienne à portée, elle est éliminée.

Sur un jet de 4, 5, ou 6, l'unité aérienne ne s'enfuit pas et est éliminée.

## C. Capture de Base Aérienne.

Toutes les bases aériennes ennemies peuvent être capturées et utilisées. Une base ennemie est capturée lorsqu'une unité terrestre amie gagne la possession de l'hex. Une base aérienne capturée devient immédiatement une base aérienne amie et peut être utilisée dès qu'elle a été capturée.

## Règle 18 – Mouvement des Unités Aériennes

Chaque unité aérienne a une capacité de mouvement qui indique le nombre de PM de base que peut dépenser l'unité. Cette capacité de mouvement peut être modifiée selon la mission entreprise par l'unité. La capacité de mouvement modifiée est le nombre maximum de PM que l'unité aérienne peut utiliser pour voler depuis sa base jusqu'à sa cible pendant la phase aérienne ; c'est aussi le nombre maximum de PM qui peut être utilisé pour revenir à la base pendant l'étape de retour. Lorsqu'une unité aérienne se déplace, elle dépense 1 PM pour chaque hex traversé ; le terrain n'a aucun effet sur le mouvement des unités aériennes. Chaque unité aérienne se déplace individuellement.

Une unité aérienne, selon son type et la mission qu'elle entreprend, peut voler pendant l'étape de mouvement aérien ou l'étape d'interception. Seules les unités aériennes du joueur nommé dans l'étape de mouvement peuvent voler.

Pendant les étapes de retour, les unités aériennes rentrent à la base. Une unité aérienne doit retourner jusqu'à une base aérienne amie (pas forcément celle où elle a décollé) et est éliminée si elle ne peut pas le faire.

## Règle 19 – Missions Aériennes

Les unités aériennes peuvent faire plusieurs types de missions, selon leur type d'unité. Les règles de chaque missions indiquent quel type d'unité peut faire cette mission. A moins que le contraire ne soit indiqué plus bas, une unité aérienne ne peut faire qu'une seule mission par phase aérienne. Le joueur en phase annonce la mission générale de chaque unité aérienne lorsqu'elle décolle pendant l'étape de mouvement aérien. Les missions générales sont : escorte, transfert, et bombardement. Notez que le joueur en phase n'a pas à décider ni à annoncer les types spécifiques des missions de bombardement à ce moment.

## A. Interception.

Les chasseurs peuvent partir en mission d'interception pendant l'étape de mouvement d'interception. Un intercepteur (un chasseur qui fait cette mission) peut voler jusqu'à n'importe quel hex se trouvant dans la moitié de sa capacité de mouvement (fractions arrondies à l'inférieur) ; l'hex doit contenir des unités aériennes ennemies en mission. Le but de l'interception est d'engager les unités aériennes ennemies en combat aérien.

## B. Escorte.

Les chasseurs peuvent voler en mission d'escorte pendant l'étape de mouvement aérien. Une escorte (un chasseur qui fait cette mission) peut voler jusqu'à n'importe quel hex se trouvant à portée de sa capacité de mouvement ; l'hex doit être l'hex cible d'autres unités aériennes amies. Le but de l'escorte est de protéger les autres unités aériennes amies pendant le combat aérien.

## C. Transfert.

Tous les types d'unités aériennes peuvent faire des missions de transfert pendant l'étape de mouvement aérien. Il y a deux types de missions de transfert.

**1. Transfert Régulier.** Une unité aérienne peut voler jusqu'à une autre base aérienne amie sur la carte, et y atterrir pendant l'étape de résolution de mission. Une unité aérienne en mission de transfert régulier ne peut pas engager d'autre mission pendant la même étape de mouvement aérien.

**2. Passage.** Une unité aérienne peut être de passage jusqu'à une base aérienne à portée de sa capacité de mouvement imprimée puis engager une mission de non transfert pendant la même étape de mouvement aérien. Notez que les capacités des deux bases sont utilisées pour chaque unité aérienne de passage : celle de la base où à décollé l'unité aérienne et celle de la base où l'unité aérienne est de passage pour commencer sa seconde mission.

## D. Bombardement.

Toute unité aérienne avec une force de bombardement supérieur à 0 peut faire une mission de bombardement. Les unités aériennes volent en mission de bombardement pendant l'étape de mouvement aérien.

Les unités aériennes bombardant une cible peuvent la bombarder individuellement, ou quelques unes (voire toutes) peuvent se combiner pour faire une seule attaque de bombardement. Les exceptions à ce cas général sont données dans les missions de bombardement spécifiques.

La plupart des missions de bombardement sont résolues pendant l'étape de résolution de mission, après que le combat aérien ait été résolu. Immédiatement avant la résolution de chaque bombardement, le joueur en phase annonce l'attaque, en spécifiant la cible et la ou les unités aériennes qui bombardent. Notez qu'un joueur annonce les bombardements un par un, au moment de leur résolution, et qu'il n'est pas obligé d'annoncer toutes ses attaques avant de les résoudre.

Plusieurs missions de bombardement nécessitent l'utilisation de la table de bombardement. Pour chaque

attaque, utilisez la colonne de force de bombardement qui se rapproche le plus (sans dépasser) de la force de bombardement de l'attaque. (Si la force de bombardement est inférieure à 2, le bombardement échoue automatiquement). Par exemple, une attaque avec une force de bombardement de 8 points utiliserait la colonne 5. Lancez le dé et modifiez le résultat avec les modificateurs appropriés de la table de bombardement. Croisez la force de bombardement avec le résultat modifié pour obtenir le résultat de l'attaque. Il y a deux résultats possibles : M (Raté) et H (Touché). Un échec n'a aucun effet sur la cible. Un coup au but affecte la cible comme indiqué dans chaque mission de bombardement.

Le tir AA (Règle 21) et la météo (Règle 28) peuvent affecter les forces bombardement. Les forces de bombardement (tactiques et stratégiques) d'une unité aérienne sont réduites de moitié par temps de pluie et de neige. Les effets du tir AA sont couverts dans la Règle 21 et les sections appropriées ci-dessous.

### 1. Bombardement Stratégique – Gares de Triage.

Cette mission peut être faite avec des unités aériennes avec une force de bombardement stratégique supérieure à 0. Chaque hex de ville point et de ville majeure est une gare de triage. Consultez la table de bombardement pour chaque attaque faite contre une gare de triage ennemie. Chaque coup au but sur la cible réduit la capacité ferroviaire du joueur qui la possède de 2 pour son prochain tour de joueur. (Cette diminution ne dure que le prochain tour de joueur, elle n'est pas permanente). Seuls les coups au but contre des gares en fonctionnement ont un effet ; une gare fonctionne si un élément de Ligne de Ravitaillement ferroviaire peut être tracé depuis la gare jusqu'à une source de ravitaillement au début de la phase aérienne. Il ne peut y avoir qu'un nombre de coups au but limité par gare pendant une phase aérienne : 1 par ville point et 2 par ville majeure. Les coups au but en excès n'ont aucun effet.

**2. Bombardement Tactique.** Les missions suivantes peuvent être faites par des unités aériennes avec une force de bombardement tactique supérieure à 0.

**a. Unités Aériennes.** Les unités aériennes ennemies dans des bases aériennes (donc, qui ne sont pas en mission) peuvent être bombardées. Un chasseur à sa force de bombardement tactique augmentée de 1 lorsqu'il fait cette mission. Par exemple, un chasseur avec une force de bombardement tactique de 0 aurait une force de 1 en faisant cette mission. Consultez la table des bombardements pour chaque attaque. Un coup au but sur une unité aérienne active la rend inactive. Un coup au but sur une unité aérienne inactive l'élimine.

A cause du tir AA (Règle 21), la force de bombardement des unités aériennes qui font cette mission est réduite de moitié si l'hex cible est une forteresse ou une ville majeure.

**b. Soutien Terrestre.** Les unités aériennes peuvent aider les attaques faites par les unités terrestres amies. Les unités aériennes volent jusqu'à l'hex occupé par les unités terrestres ennemies à attaquer. Les unités aériennes restent dans l'hex cible jusqu'à la fin de la phase de combat, et retournent à la base à ce moment. La force de bombardement tactique totale imprimée ne peut pas dépasser la force totale imprimée des unités terrestres qui



attaquent ; les points de bombardement en excès sont ignorés.

A cause du tir AA (Règle 21), la force de bombardement des unités aériennes qui font cette mission est réduite de moitié si l'hex cible est une forteresse ou une ville majeure. Les autres terrains n'affectent pas les forces de bombardement tactique.

**c. Soutien Défensif.** Les unités aériennes peuvent aider les unités terrestres amies qui se défendent. Pendant l'étape de mouvement aérien du joueur, les unités aériennes volent jusqu'à l'hex potentiel à défendre. (Cet hex peut être inoccupé ou occupé par l'ennemi, en anticipant le fait que des unités amies occuperont l'hex ultérieurement). Les unités aériennes restent dans l'hex jusqu'au début de la prochaine phase initiale amie, et retournent à la base à ce moment.

Pendant la phase de combat ennemie (uniquement), ajoutez la force de bombardement tactique des unités aériennes à la force de défense totale de l'hex. (Notez que le soutien défensif n'a aucun effet sur le débordement, qui ne se produit pas pendant la phase de combat). Le terrain n'affecte pas la force de bombardement tactique. La force de bombardement apportée par les unités aériennes ne peut pas dépasser la force totale imprimée des unités terrestres en défense ; les points de bombardement en excès sont ignorés.

**d. Harassement.** Les unités aériennes volent en mission de harcèlement jusqu'à leurs hexs cible pendant la phase aérienne du joueur en phase. Elles restent dans ces hexs jusqu'au début de la prochaine phase initiale amie, et retournent à la base à ce moment. Pour chaque tranche de deux points de bombardement tactique délivrés dans un hex, un point de harcèlement est obtenu. Le harcèlement affecte le mouvement des unités ennemies. Un point de harcèlement a les effets suivants : 1) chaque unité terrestre ennemie quittant l'hex (y compris celles utilisant le mouvement ferroviaire opérationnel) doivent dépenser 1 PM supplémentaire ; 2) une unité quittant l'hex en utilisant le mouvement ferroviaire stratégique doit dépenser 20 hexs de sa capacité ; 3) un point de ressources perd 5 hexs de sa capacité de mouvement ferroviaire en quittant l'hex par mouvement ferroviaire opérationnel. Une unité peut subir un maximum de deux points de harcèlement par hex pendant une phase de mouvement ou d'exploitation. Les points de harcèlement en excès sont ignorés.

**e. Unités Navales.** Consultez la table de bombardement pour chaque attaque de bombardement contre un navire. Chaque coup au but endommage le navire, et le coule si il en a subit suffisamment. A cause du tir AA (Règle 21) la force de bombardement des unités aériennes qui font cette mission est réduite de moitié.

## Règle 20 – Combat Aérien

Le combat aérien se produit lorsque les chasseurs du joueur hors phase (les intercepteurs) volent en mission d'interception jusqu'à des hexs contenant des unités aériennes en phase en mission (la force en mission et l'escorte). Le combat aérien est résolu pendant l'étape de résolution du combat aérien, hex par hex, selon le choix du joueur qui intercepte. Résolez le combat dans un hex donné avant de passer à un autre combat aérien dans un autre hex. Il y a deux phases dans le combat aérien : la préparation et la résolution.

## A. Préparation.

Suivez ces étapes pour préparer le combat aérien :

**1. Abandon des Opérations.** Le joueur avec la force en mission peut abandonner les opérations aériennes. Si il le fait, toutes ses unités aériennes en mission retournent immédiatement à la base : elles ne peuvent pas atterrir dans une base aérienne dans l'hex où elles ont abandonné les opérations. Ces unités aériennes ne peuvent pas faire d'autres missions pendant cette phase. Le combat aérien et la résolution de mission ne se produisent pas dans cet hex. Les intercepteurs ennemis restent dans l'hex jusqu'à l'étape de retour des intercepteurs, et retournent à la base à ce moment. (Notez que les intercepteurs n'engagent pas le combat aérien dans l'hex et ne peuvent pas aller combattre dans un autre hex).

**2. Force en Mission et Préparation de l'Ecran.** Si les opérations aériennes dans un hex ne sont pas abandonnées, la préparation du combat aérien continue. Le joueur avec la force en mission sépare ses unités aériennes en deux groupes : l'écran d'escorte et la force en mission. Toutes les escortes sont placées dans l'écran, les chasseurs en mission de bombardement peuvent larguer leurs bombes à ce moment pour rejoindre l'escorte (voir la Règle 23A).

**3. Préparation de l'Interception.** Le joueur en interception sépare ses unités aériennes en deux groupes : celui qui attaquera l'écran et celui qui essaiera de le contourner pour attaquer la force en mission. Le joueur peut diviser ses intercepteurs entre ces deux groupes comme il l'entend.

## B. Résolution.

En combat aérien, les unités aériennes adverses se tirent dessus mutuellement. Une unité aérienne ne peut pas tirer plus d'une fois par combat aérien lors d'une phase aérienne, quel que soit le nombre d'unités aériennes ennemies qui lui tirent dessus.

**1. Séquence.** Suivez ces étapes pour résoudre le combat aérien.

**a. Etape d'Allocation de l'Ecran.** Les intercepteurs alloués pour attaquer l'écran d'escorte engagent l'écran en combat aérien. (Ignorez toutes les autres unités présentes dans l'hex pendant cette étape). Le joueur en interception alloue un intercepteur contre chacune des escortes de l'écran, dans la mesure du possible. Si un camp a plus d'unités aériennes que l'autre, le joueur qui en a le plus peut allouer ses unités aériennes supplémentaires contre les unités aériennes ennemies comme il le désire. *Exemple :* Quatre intercepteurs attaquent un écran de deux escortes. Le joueur en interception doit allouer un intercepteur contre chaque escorte. Il peut allouer les deux intercepteurs restant comme suit : soit un contre chaque escorte (pour un total de deux intercepteurs contre chaque escorte), soit les deux contre une escorte (pour un total de trois intercepteurs contre une escorte et un intercepteur contre l'autre escorte).

Si il y a plus d'escortes que d'intercepteurs, leur possesseur n'est pas obligé de les allouer contre les intercepteurs qui attaquent l'écran. A la place, il peut les laisser les escortes non engagées attaquer les intercepteurs qui tentent de contourner l'écran (voir l'étape c).

**b. Etape de Tir.** Résolvez le combat aérien entre les unités aériennes allouées l'une contre l'autre. Chaque allocation est résolue comme un échange de tirs simultanés entre les unités aériennes adverses ; les résultats du combat sont appliqués à la fin de l'échange.

Lorsqu'une unité aérienne est allouée contre une autre, chaque unité tire une fois contre l'autre. Appliquez les résultats après que les deux unités aient tiré.

Lorsque plusieurs unités aériennes sont allouées contre une seule unité aérienne, l'unité aérienne seule ne peut tirer qu'une seule fois contre une des unités aériennes ennemies, au choix du joueur qui tire. Les unités aériennes tirent chacune séparément sur l'unité aérienne seule, dans l'ordre voulu par le joueur qui tire. Par contre, arrêtez de tirer lorsque le premier résultat (retour, abattu ou élimination) est obtenu contre l'unité aérienne seule, même si toutes les unités aériennes n'ont pas encore tiré. Appliquez les résultats après que les unités aériennes aient cessé de tirer. *Exemple :* Trois intercepteurs attaquent une escorte. L'escorte attaque un des intercepteurs, et réussit à l'éliminer. Les intercepteurs tirent sur l'escorte, l'un après l'autre. Le premier intercepteur ne fait rien, mais le second obtient un résultat abattu. L'échange de tirs s'arrête à ce moment, avant que le troisième intercepteur ne tire, et les résultats sont appliqués. Un intercepteur est éliminé, et l'escorte est abattue.

Lorsque cette étape est terminée, toutes les unités aériennes impliquées dans ce combat ont fini leur combat aérien, et sont ignorées pour le reste de la résolution du combat aérien dans cet hex.

**c. Etape de l'Allocation du Contournement.** Résolvez le combat aérien entre les escortes non engagées et les intercepteurs qui tentent de contourner l'écran. Le possesseur des escortes les alloue contre les intercepteurs comme il le désire.

**d. Etape de Tir.** Résolvez le combat comme dans l'étape b, sauf que les intercepteurs ne peuvent pas tirer. Les intercepteurs qui survivent à cette étape attaquent la force en mission. *Exemple :* Trois intercepteurs tentent de contourner l'écran, et il y a deux escortes non engagées. Le possesseur alloue chacune des escortes contre un des intercepteurs (il aurait pu allouer les deux escortes contre un seul intercepteur). Chaque escorte attaque, l'unité renvoyant un intercepteur d'où il vient et l'autre n'obtenant aucun effet. Les intercepteurs ne peuvent pas attaquer l'escorte. Un intercepteur est renvoyé, et les deux autres attaquent la force en mission.

**e. Etape d'Allocation de la Force en Mission.** Les intercepteurs ayant réussi à contourner l'écran d'escorte attaquent la force en mission. Le possesseur des intercepteurs les alloue contre les unités aériennes de la force en mission comme il le désire. Les unités aériennes de la force en mission qui ne sont pas attaquées par les intercepteurs sont ignorées ; elles n'attaquent pas et ne sont pas attaquées.

**f. Etape de Tir.** Résolvez le combat aérien entre les unités aériennes allouées comme dans l'étape b. A la fin de cette étape, tous les combats aériens dans l'hex sont terminés.

**2. Résultats du Combat.** Les résultats du combat sont : pas d'effet (-), retour (R), Abattu (A), et élimination (K). Une unité qui subit un résultat retour ne participe plus au combat aérien et ne peut pas faire sa mission (comme un bombardement) ; elle retourne à la base pendant l'étape

de retour appropriée et reste active. Une unité abattue est affectée de la même manière qu'une unité renvoyée, sauf qu'elle devient inactive lors de son retour à la base. Une unité aérienne éliminée est immédiatement retirée du jeu.

**3. Différentiels.** Lorsqu'une unité aérienne tire sur une unité aérienne adverse, calculez le différentiel d'attaque en soustrayant la force de défense de l'unité aérienne qui se fait tirer dessus de la force d'attaque de l'unité aérienne qui tire. Par exemple, dans un échange de tir entre un MiG-3 (5F5) et un Ju87B (2D3), le MiG-3 aurait un différentiel de +2 et le Ju87B aurait un différentiel de -3.

Le différentiel d'attaque détermine la colonne utilisée sur la table de combat aérien. Pour chaque attaquer, lancez deux dés et modifiez le résultat comme indiqué sur la table. Croisez le résultat modifié avec la bonne colonne pour obtenir le résultat du combat aérien.

*Exemple de Combat Aérien :* Deux chasseurs LaGG-3 (5F4) interceptent une force Allemande d'un bombardier Ju88A (5B4) escorté par deux chasseurs Me109F (6F6). Etape a : Un LaGG-3 est alloué contre un Me109F, l'intercepteur restant essayant de contourner l'écran. L'escorte supplémentaire n'est pas allouée contre l'intercepteur attaquant l'écran pour pouvoir attaquer l'intercepteur qui tente de le contourner. Etape b : le LaGG-3 attaque avec un différentiel de -1 ; et obtient un 5 ce qui donne un retour. Le Me109F attaque à +2 ; et obtient un 7 qui est modifié en 6 (à cause de la supériorité des pilotes), et obtient un abattu. Etape c : L'escorte non engagée attaque l'intercepteur en contournement. Le différentiel est +2 ; et obtient un 9 modifié en 8 (à cause de la supériorité des pilotes) et n'obtient rien. L'intercepteur ne peut pas attaquer l'escorte. Etape d : l'intercepteur en contournement attaque le bombardier. Le LaGG-3 attaque à +1 et obtient un 4 qui est modifié en 3 (à cause d'un chasseur attaquant une unité aérienne de type B), ce qui élimine le Ju88A. Le Ju88A attaque à +1 et obtient 7 qui est modifié en 8 (à cause d'une unité aérienne de type B attaquant un chasseur) et n'obtient rien.

## Règle 21 – Anti Aérien

Dans *Sudden Storm* le tir anti aérien contre les unités aériennes ennemies n'est pas résolu par des jets de dés. A la place, les effets majeurs du tir AA sont pris en compte de façon abstraite comme suit.

### A. Effets.

Une unité aérienne en mission de bombardement naval (19D2e) a sa force de bombardement réduite de moitié. Une unité aérienne en mission de bombardement d'unités aériennes (19D2a) ou de soutien au sol (19D2b) a sa force de bombardement réduite de moitié si l'hex cible est un hex de forteresse ou de ville majeure.

Les effets ci-dessus sont cumulatifs avec les effets de la météo.

## Règle 22 – Réparation des Unités Aériennes

Pendant la phase initiale d'un tour de joueur, le joueur en phase peut tenter de réparer ses unités aériennes inactives. Lancez un dé pour chaque unité aérienne inactive et modifiez le résultat avec les modificateurs appropriés de la table de réparation. Si le résultat est

inférieur ou égal au chiffre de réparation indiqué sur la table, l'unité aérienne est réparée et devient immédiatement active.

Tous les modificateurs au jet de réparation sont cumulatifs. Par contre, un jet de dé de 1 répare toujours une unité aérienne, quels que soient les modificateurs.

## Règle 23 – Règles Aérienne Spéciales

### A. Chasseurs en Mission de Bombardement.

Toute unité de type F en mission de bombardement à sa force d'attaque et de défense réduite de 2 pour toute la durée de la mission. Par exemple, un chasseur Me109E (7F5) en mission de bombardement aurait une force d'attaque de 5 et une force de défense de 3.

Un chasseur en mission de bombardement peut larguer sa cargaison de bombes pendant la préparation du combat aérien, au choix du joueur qui le possède. Si cela est fait, le chasseur récupère ses forces imprimées mais ne peut pas terminer sa mission de bombardement. Le chasseur est traité comme si il faisait une mission d'escorte.

### B. Portée Étendue.

Les unités aériennes peuvent faire des missions de bombardement en portée étendue en emportant moins de bombes. L'unité aérienne peut voler jusqu'à une cible se trouvant au double de sa capacité de mouvement imprimée, et ses forces de bombardement sont réduites à un tiers des valeurs imprimées. Un chasseur ne peut pas faire de mission de bombardement en portée étendue.

Les chasseurs peuvent faire des missions d'escorte en portée étendue. Un chasseur qui vole en portée étendue a sa force d'attaque et de défense réduite de 2. Le chasseur peut voler jusqu'à une cible se trouvant au double de sa capacité de mouvement imprimée.

Pendant l'étape de retour, toute unité aérienne volant en mission en portée étendue peut retourner dans une base se trouvant dans la double de sa capacité de mouvement imprimée.

### C. Supériorité des Pilotes de Chasseurs.

Lorsqu'un chasseur Allemand ou Finlandais tire sur une unité aérienne Soviétique qui ne soit pas de la Garde, le résultat du dé est modifié par -1. Ce modificateur est utilisé en plus de tous les autres modificateurs. Par exemple, un chasseur Allemand qui tire sur une unité aérienne Soviétique de type B aurait son dé modifié par -2.

Ce modificateur n'est pas utilisé par les chasseurs de l'Axe autres qu'Allemands ou Finlandais, ou contres des unités aériennes Soviétiques de la Garde.

### D. Bombardiers en Piqué.

Lorsque la table de bombardement est utilisée pour résoudre une attaque faite par une unité de type D, modifiez le résultat par +1 avant de consulter la table. Si n'importe quel autre type d'unité aérienne combine sa force de bombardement avec un bombardier en piquer

pour faire un bombardement, alors ce modificateur ne peut pas être utilisé.

## E. Unités Aériennes Nocturnes.

Les unités aériennes avec le préfixe N sont traitées comme les unités aériennes sans le préfixe N. Par exemple, une unité aérienne de type NF est traitée dans tous les cas comme une unité de type F.

## Règle 24 – Opérations Aéroportée

Les opérations aéroportées ne sont pas permises dans *Sudden Storm*.

## Règle 25 – Introduction au Système de Remplacement Aérien

Ce système gouverne le remplacement des unités aériennes éliminées.

### A. Tableaux Aériens.

Le tableau aérien d'un joueur est utilisé pour indiquer la situation de ses unités aériennes pour les règles du système de remplacement aérien. Le tableau aérien est divisé en plusieurs sections, comme suit.

**1. Les Cases Disponible, Éliminé au Dessus du Territoire Ennemi (EET), et Capacité de Groupe.** Elles ne sont pas utilisées.

**2. Éliminé au-dessus du territoire ami (EFT).** Cette case est utilisée pour contenir les unités aériennes éliminées en combat aérien.

**3. Case Restes.** Cette case est utilisée pour contenir les unités aériennes détruites au sol et les unités aériennes défaussées par la procédure de remplacement. Cette case ne doit pas contenir les unités aériennes qui ont été définitivement éliminées. De telles unités aériennes ne font plus partie du système de remplacement et ne sont pas gardées sur les tableaux aériens.

### B. Pertes.

Les unités aériennes éliminées sont placées dans les cases des tableaux aériens. La case spécifique à utiliser dépend de la façon dont a été éliminée l'unité.

**1. Éliminé en Combat Aérien.** Une unité aérienne éliminée en combat aérien est placée dans la case EFT.

**2. Détruit au Sol.** Une unité aérienne éliminée de toute autre façon que par le combat aérien est placée dans la case Restes.

### C. Nationalités de l'Axe.

Chaque force nationale de l'Axe est distincte pour le système de remplacement aérien. Les forces nationales sont : Allemande (Luftwaffe), Roumaine, Finlandaise, et Hongroise.

## Règle 26 – Système de Remplacement Aérien

La procédure de remplacement aérien est utilisée par un joueur pendant la phase initiale de son tour de joueur. Les diverses activités de la procédure se déroulent dans l'ordre suivant.

### A. Remplacements Aériens.

Les unités aériennes éliminées qui se trouvent dans les cases EFT et Restes peuvent être remplacées. Lorsqu'un joueur a suffisamment d'unités aériennes dans ces cases pour utiliser la procédure de remplacement, alors la procédure doit être utilisée. La procédure de remplacement spécifique dépend de la case occupée par les unités aériennes. En général, les unités aériennes dans une case sont regroupées ensemble, le nombre d'unités aériennes à regrouper dépendant de la case : 2 unités aériennes par groupe pour la case EFT et 5 unités aériennes par groupe pour la case Restes.

Pour la case EFT, les unités aériennes sont regroupées par type (ex : deux unités aériennes de type F) dans la mesure du possible. Toutes les unités aériennes restantes sont regroupées ensemble aléatoirement quel que soit leur type. Lors du regroupement des unités aériennes, le joueur peut choisir quelles unités aériennes spécifiques seront regroupées ensemble, dans l'étendue permise par les règles précédentes.

Pour la case Restes, les unités aériennes sont regroupées ensemble, quel que soit leur type.

**1. Case EFT.** Pour chaque groupement dans cette case, une unité aérienne choisie au hasard retourne en jeu en tant que remplacement, et l'autre unité aérienne est placée dans la case Restes. *Exemple :* Le joueur Soviétique a deux unités aériennes de type F et une unité aérienne de type A dans la case EFT. Les deux unités aériennes de type F sont regroupées : l'une d'entre elle est tirée au sort et entre en jeu en remplacement, et l'autre est placée dans la case Restes. Notez que l'unité de type A ne pouvait pas être regroupée et reste dans la case.

**2. Case Restes.** Pour chaque groupement de cette case, une unité aérienne tirée au sort retourne en jeu en tant que remplacement, et les quatre autres sont définitivement éliminées.

**3. Retour en Jeu.** Une unité aérienne qui retourne en jeu en tant que remplacement selon les procédures ci-dessus est immédiatement placée dans une base aérienne sous possession amie et non isolée.

### B. Renforts Aériens.

Une unité aérienne qui entre en jeu en tant que renforts selon l'ordre de bataille est placée dans n'importe quelle base aérienne sous possession amie et non isolée pendant la phase initiale où elle est reçue.

### C. Garde Soviétique.

Au cours de la partie, les unités aériennes régulières Soviétiques passent au statut de Garde. Ces conversions sont spécifiées dans l'ordre de bataille Soviétique. Lorsqu'une unité aérienne peut être convertie au statut de la Garde, le joueur Soviétique peut substituer n'importe

quelle unité aérienne de la Garde qui n'est pas en jeu par n'importe quelle unité aérienne régulière du même modèle. Par exemple, si le joueur Soviétique convertit un chasseur régulier Yak-1 en Garde, il retire le Yak-1 régulier de la base aérienne et place un Yak-1 de la Garde à sa place. Si une unité aérienne inactive passe au statut de Garde, alors l'unité aérienne de la Garde est aussi inactive. Une unité aérienne retirée par conversion n'est pas placée sur le tableau aérien ; elle est retirée du jeu.

Une unité aérienne de la Garde sur le tableau aérien n'est pas traitée séparément des unités aériennes régulières Soviétiques. Par exemple, si il y a un chasseur régulier et un chasseur de la Garde dans la case EFT, alors les deux chasseurs sont regroupés et doivent suivre la procédure de remplacement.

*Note :* Les pionnés unités aériennes de la Garde qui ne sont pas entrés en jeu par la conversion (comme expliqué plus haut) sont mis à part et ne sont pas placés sur le tableau aérien.

## Règle 27 – Règles Navales

### A. Concepts.

**1. Zones Maritimes.** Il y a quatre zones maritimes sur la carte : l'Océan Arctique, la Mer Baltique, la Mer Noire, et la Mer Caspienne. Chaque zone maritime est séparée. Par exemple, un navire Soviétique basé dans la mer noire ne peut pas opérer en mer baltique. A cause du fait que l'Allemagne ait un accès direct (hors carte) à la baltique et à l'arctique, le joueur Allemand est autorisé à se déplacer entre les zones maritimes baltique et arctique, comme expliqué plus bas.

**2. Unités Navales.** Il y a deux types d'unités navales : les navires et les flottilles fluviales. Il y a deux types de navires : les vaisseaux de guerre et les transports.

**3. Ports.** Une ville ou une forteresse dans un hex côtier est un port. Un port a une capacité de 8 RE : un total de 8 RE de cargaison peut embarquer/débarquer dans un port par tour de joueur.

Le joueur Allemand peut utiliser des ports hors carte dans les zones maritimes baltique et arctique. Un transport Allemand peut utiliser ces ports en entrant/sortant par le bord ouest de la carte dans la mer baltique ou arctique. Les ports hors carte ont une capacité illimitée et sont toujours en ravitaillement régulier.

Un joueur peut utiliser un port pendant un tour uniquement si il possède ce port au début de sa phase initiale.

Astrakhan (8A : 3325) est un port de la mer Caspienne, bien qu'il soit localisé sur la Volga. Le joueur Soviétique peut utiliser Astrakhan comme un port si il possède la ville et tous les hexs de terre le long de la rivière majeure depuis Astrakhan jusqu'à la mer Caspienne (hexs 8A : 3325, 3326, 3425, 3426, 3526, 3527, 3626).

**4. Plages.** Un hex côtier de n'importe quel type de terrain sauf montagne est un hex de plage. Un nombre illimité de RE peut embarquer/débarquer dans un hex de plage pendant un tour de joueur. Certains hexs côtiers contiennent à la fois un port et une plage, les deux pouvant être utilisés.

**5. Cargaison.** Les unités navales peuvent transporter des unités terrestres, des points de ressources, et du ravitaillement. Le transport des unités et points de ressources est basé sur la taille en RE ; la taille en RE des unités de cavalerie et c/m est doublée pour les règles de transport naval. Chaque tranche de 5 RE de ravitaillement compte pour 1 RE de cargaison.

## B. Navires.

Il y a deux types de navires, les vaisseaux de guerre et les transports. Le joueur Soviétique a les deux types de navires, alors que le joueur Allemand n'a que des transports. Les valeurs des vaisseaux de guerre sont conçues pour être utilisées avec le système naval *Europa* ; mais toutes les valeurs ne sont pas utilisées dans ce jeu. Le tableau d'identification des unités indique ce que représentent les valeurs. Seul le nom, le type du navire, et les forces d'artillerie d'un vaisseau de guerre sont utilisés pour jouer à *Sudden Storm*.

Un navire peut être au port ou en mer. Le joueur Soviétique doit déclarer quels sont ses navires au port ou en mer à la fin de chacun de ses tours de joueur. Un navire Soviétique peut être en mer dans un hex de port.

Les navires peuvent être coulés. Chaque coup au but de bombardement sur un navire lui inflige un point de dégât. Les navires peuvent subir un certain nombre de points de dégâts, selon leur type : 4 coups pour un BB, 3 coups pour un CA, 2 coups pour un CL ou un transport, et 1 coup pour un DD. Lorsque les coups sur un navire sont égaux ou supérieurs au nombre de points de dégâts qu'il peut subir, le navire est coulé et retiré du jeu. Utilisez les marqueurs de coups pour indiquer les dégâts sur les navires.

La présence d'un navire dans un hex côtier n'empêche pas les unités terrestres ennemies d'entrer dans cet hex, et les navires peuvent entrer librement dans les hex côtiers occupés par des unités ennemies. (Un hex côtier est un hex contenant de la terre et de la mer).

**1. Mouvement.** Un joueur déplace ses navires pendant la phase de mouvement. Un navire peut se déplacer d'une distance illimitée dans sa zone maritime, en se déplaçant dans des hexs de mer ou côtiers. Un navire doit suivre une voie maritime et ne peut pas traverser de terre ni se déplacer sur des rivières. Par exemple, un navire dans l'hex 3B : 3106 ne peut pas se déplacer directement en 3305 via 3205, à cause de la barrière de terre dans l'hex 3205.

Un navire ne peut se déplacer que dans une seule zone maritime pendant son mouvement. Les ports Allemands hors carte sont considérés comme se trouvant à la fois dans les zones de la Mer Baltique et de l'Océan Arctique. Ainsi, un navire dans une de ces zones peut se déplacer vers les ports hors carte Allemands et un navire dans un de ces ports peut se déplacer dans une de ces deux zones. Notez qu'il ne pourra pas se déplacer dans les deux zones pendant le même tour, par contre, seuls les navires Allemands peuvent utiliser les ports hors carte Allemands. Placez les navires et leur cargaison qui terminent leur mouvement dans les ports hors carte Allemands dans la case Allemagne du tableau de jeu de l'Axe.

Un transport Allemand ne peut pas terminer son mouvement en mer ; il doit le terminer dans un port et ne peut entreprendre aucune action qui l'empêcherait de le faire. Il ne peut pas entrer dans un hex occupé par un navire de guerre Soviétique en mer. De plus, si un

transport Allemand est au port et qu'un navire Soviétique est en mer dans le même hex, le transport ne peut pas quitter le port.

Un navire avec des parenthèses autour de son type de navire n'est pas pleinement opérationnel. Il ne peut pas se déplacer et doit tout le temps rester au port. (Ses forces d'artillerie peuvent être utilisées en combat).

**2. Canons.** Les navires de guerre Soviétiques peuvent soutenir les unités terrestres en combat avec leur artillerie navale. Un navire peut avoir une ou plusieurs des trois forces d'artillerie : primaire, intermédiaire, et secondaire. Ces forces sont quantifiées pour être utilisées avec le système naval *Europa* et sont réduites de moitié en combat terrestre. La force d'artillerie primaire peut soutenir une attaque ou une défense dans un rayon de 2 hexs du navire qui tire. Les forces d'artillerie intermédiaires et secondaires ne peuvent soutenir une attaque ou une défense que dans un rayon d'un hex du navire qui tire.

Pour que l'artillerie navale d'un navire soutienne une attaque ou une défense, sa force d'artillerie doit être à portée de l'hex attaqué. Chaque navire soutenant un combat est traité comme 1 RE d'unité d'artillerie (voir la Règle 14B). Il y a une exception à ceci : les forces d'artillerie des navires de guerre ne sont pas comptées pour déterminer les pertes causées par les échanges.

Les navires de guerre ne peuvent pas tirer seuls ; ils ne peuvent tirer que pour soutenir une attaque ou une défense d'unités terrestres. Les navires de guerre ne sont jamais affectés par le résultat du combat terrestre. Un navire de guerre peut faire tirer chacune de ses forces d'artillerie une fois par phase de combat.

Au début de chaque phase de combat Allemande, le joueur Soviétique doit indiquer quels hexs ses navires soutiendront en défense. Les navires alloués à un hex spécifique ne pourront pas tirer sur un autre hex pendant cette phase, même si l'hex assigné n'est pas attaqué. Il n'y a pas d'obligation similaire pour les navires de guerre Soviétiques tirant pendant la phase de combat Soviétique ; le joueur Soviétique annonce les navires en soutien au moment où il annonce l'attaque.

Un navire de guerre peut utiliser sa force d'artillerie à chaque phase de combat, même si il s'est déplacé et a transporté de la cargaison pendant la phase de mouvement. Un navire de guerre ne peut pas utiliser ses forces d'artillerie si il a été utilisé pour transporter du ravitaillement (selon la section D).

**3. Refaire le Plein.** Une fois par tour de joueur, chaque navire en phase doit aller au port pour refaire le plein. Le navire n'est pas obligé de commencer ou terminer sa phase de mouvement au port ; il doit seulement passer dans un port à n'importe quel moment de sa phase de mouvement. Les navires Soviétiques peuvent refaire le plein dans n'importe quel port possédé par le Soviétique en URSS. Les navires Allemands peuvent refaire le plein dans n'importe quel port possédé par l'Axe en Grande Allemagne (y compris les ports hors carte), Roumanie ou Bulgarie. Un navire peut refaire le plein dans un port approprié même si il est isolé. Un navire incapable de refaire le plein est non ravitaillé. Un navire de guerre non ravitaillé à ses forces d'artillerie réduites de moitié. Si un navire non ravitaillé est incapable de refaire le plein à son prochain tour de joueur, il doit être sabordé à la fin de ce tour de joueur.

**4. Sabordement.** Lorsqu'une unité ennemi gagne la possession d'un hex de port, les navires qui sont au port doivent essayer de s'enfuir en mer. Un dé est lancé pour chaque navire dans le port. Sur un résultat de 1 à 4, le navire s'enfuit en mer (et est considéré comme étant en mer dans l'hex de port) ; sur un résultat de 5 ou 6, le navire n'arrive pas à s'enfuir et est sabordé pour éviter sa capture par l'ennemi. Comme un navire avec son type entre parenthèses ne peut pas bouger, il est automatiquement sabordé lorsqu'une unité ennemie gagne la possession de son port.

Un navire sabordé est immédiatement coulé et retiré du jeu.

**5. Restrictions dans la Mer Baltique.** A cause des mines Allemandes et des sous-marins dans la Mer Baltique, les unités navales Soviétiques opérant en Mer Baltique en dehors de la zone de sécurité risquent d'être endommagés. La zone de sécurité Soviétique est composée de tous les hexs dans un rayon de deux hexs de Kronshtadt.

Chaque unité navale Soviétique opérant dans la Baltique en dehors de la zone de sécurité doit être testée. L'unité navale est testée immédiatement lorsqu'elle retourne dans la zone de sécurité ou à la fin de son mouvement si elle reste en dehors de la zone de sécurité. Si elle est en dehors de la zone de sécurité et reste au port pendant toute la phase de mouvement, elle n'est pas testée. Pour tester les dommages, lancez un dé et soustrayez 4 du résultat. (Le dé peut encore être modifié, comme expliqué plus bas). Un résultat modifié inférieur à 0 est traité comme 0. L'unité navale prend un nombre de points de dégâts égal au résultat du dé modifié. Par exemple, si un 6 est obtenu, alors le navire prend 2 points. Le dé est modifié par +1 pour chaque tranche de 10 hexs (ou fraction) de déplacement de l'unité navale dans la Mer Baltique en dehors de la zone de sécurité. Par exemple, si l'unité navale s'est déplacée d'un total de 11 hexs en dehors de la zone de sécurité, alors le dé est modifié par +2. Si l'unité navale est coulée en retournant dans la zone de sécurité ou à la fin de son mouvement en dehors de la zone de sécurité, toute cargaison transportée est éliminée.

La zone de sécurité cesse d'exister (définitivement) si le joueur Allemand gagne la possession de tous les ports dans la zone de sécurité. Tant que la zone de sécurité existe, les transports Allemands ne peuvent pas y entrer.

## C. Transport Naval

**1. Transport Régulier.** Un joueur peut utiliser le transport naval pendant sa phase de mouvement, entre des ports sous possession amie et/ou des plages de la même zone maritime. Chaque navire peut transporter jusqu'à 2 RE de cargaison. Deux navires ou plus peuvent se combiner pour transporter des cargaisons importantes (comme une division), du moment que tous les navires se déplacent ensemble pendant le transport de l'unité. Un navire peut se déplacer avant de transporter une unité mais doit terminer son tour dans l'hex ou débarquer la cargaison. Notez que ceci empêche le joueur Allemand de débarquer ses cargaisons sur des plages à cause des restrictions sur le transport Allemand dans la Règle 27B1. Une cargaison ne peut pas rester en mer ; elle doit débarquer avant la fin de la phase de mouvement. Si un navire est coulé, alors la cargaison qu'il transporte est éliminée.

Une unité ne subit aucune restrictions dans les phases suivant son mouvement maritime via un transport régulier. Par exemple, une unité peut attaquer pendant la phase de combat suivant son transport et n'a pas sa force d'attaque réduite à cause du transport.

**a. Ports.** Lorsqu'une cargaison est à la fois embarquée et débarquée dans un port, les règles suivantes s'appliquent. Une unité doit dépenser des PM pour être transportée : 2 PM pour une unité non c/m et 4 PM pour une unité c/m. L'unité peut se déplacer avant et après son transport. Un point de ressources peut être transporté par une unité terrestre ou se déplacer par le train avant et après son transport.

**b. Plages.** Lorsqu'une cargaison embarque et/ou débarque sur une plage, les règles suivantes s'appliquent. Les unités c/m et les unités d'artillerie ne peuvent pas embarquer depuis une plage ; seules les unités non c/m et les points de ressources le peuvent. Une unité dépense tous ses PM pour pouvoir être transportée et ne peut pas dépenser de PM pour faire autre chose. Un point de ressources ne peut pas avoir été transporté par une unité ou déplacé par le train avant ou après son transport.

## D. Transport Naval du Ravitaillement.

Les navires peuvent transporter du ravitaillement vers des ports et/ou des plages sous possession amie. Chaque tranche de 5 RE de ravitaillement compte pour 1 RE de capacité de cargaison pour un port ou un navire. Un navire peut embarquer du ravitaillement dans un port si une Ligne de Ravitaillement peut être tracée depuis le port jusqu'à une source de ravitaillement régulière pendant la phase initiale du joueur. Un navire peut embarquer du ravitaillement depuis une plage si un élément ferroviaire (uniquement) d'une Ligne de Ravitaillement peut être tracé depuis l'hex de plage jusqu'à une source de ravitaillement régulière pendant la phase initiale du joueur. (Notez que les sources de ravitaillement spéciales ne sont pas utilisées). A part ce qui précède, le transport du ravitaillement est le même que tout autre transport naval.

## E. Flottes Fluviales.

Le joueur Soviétique possède des flottes fluviales qui opèrent comme des transports avec les différences suivantes.

Une flotte fluviale est coulée (et retirée du jeu) si elle subit 2 points de dégâts de bombardement. Chaque point de bombardement sur une flotte fluviale lui cause un point de dégât à moins qu'elle ne soit en mer. Un point de bombardement fait deux points de dégâts sur une flotte fluviale en mer.

Une flotte fluviale n'a jamais besoin de ravitaillement ni de refaire le plein.

Une flotte fluviale a une capacité de mouvement de 30 PM et dépense 1 PM par hex traversé. Elle opère sur les rivières, les lacs, et les eaux côtières. Elle peut entrer dans des hexs de lacs (complets et partiels) et dans les eaux côtières (les hexs côtiers et les hexs de pleine mer adjacents aux hexs côtiers) et elle peut se déplacer le long des rivières. Lorsqu'elle se déplace le long d'une rivière, elle est déplacée dans les hexs adjacents aux côtés d'hexs de rivière. Par exemple, une flotte fluviale sur le Dnepr dans l'hex 3B : 0807 peut se déplacer le long de la rivière

de la façon suivante : 0806, 0906, 1005, 1004, 1104, 1203, en utilisant 6 hexs de sa capacité de mouvement pour cela.

Une flottille fluviale ne peut pas entrer dans un hex possédé par l'ennemi. Une flottille fluviale quittant ou se déplaçant à travers des ZDC ennemies doit payer le coût de mouvement de ZDC comme une unité terrestre. Une flottille fluviale ne peut jamais terminer son mouvement dans un hex de pleine mer ou de lac complet.

Une flottille fluviale est automatiquement sabordée lorsqu'une unité ennemie gagne la possession de son hex.

Une flottille fluviale a une capacité de cargaison de 3 RE et peut transporter de la cargaison comme les navires avec les ajouts suivants :

a) Une flottille fluviale peut embarquer/débarquer de la cargaison dans les ports de rivières.

b) Une flottille fluviale peut traiter n'importe quel hex de terre dans lequel elle peut se déplacer comme un hex de plage pour les règles de transport.

## F. Réparations.

Chaque joueur reçoit des points de réparation au cours de la partie. Pendant la phase initiale, le joueur en phase peut dépenser ses points de réparation pour réparer ses navires. Les points de réparation peuvent être accumulés pour être utilisés plus tard.

Un point de réparation répare un point de dégât d'un navire. Pour être réparé, le navire doit être au port pendant la phase initiale ; il ne peut ni bouger ni tirer pendant le tour de joueur où il est réparé.

Deux points de réparation peuvent être utilisés pour remplacer un transport, une flottille fluviale ou une flottille de destroyer coulé. Lors du remplacement, un transport ou une flottille de destroyer est placé dans n'importe quel port sous possession amie dans la zone maritime où il a été coulé, et est pleinement opérationnel dès le remplacement. Une flottille fluviale remplacée est placée dans n'importe quel port sous possession Soviétique en URSS.

Aucun autre navire ne peut être remplacé.

## Règle 28 – Météo

### A. Définitions

**1. Zones Météo.** Les lignes météo divisent la carte en cinq zones météo, comme indiqué sur le guide cartographique : les zones A, B, C, D et G. Une zone est composée de tous les hexs dans la zone (comme indiqué sur la guide cartographique) plus tous les hexs se trouvant sur la ligne météo. Notez que la zone C est séparée en trois régions : la large bande allant de la Grande Allemagne à l'ouest à travers Saratov à l'est et deux petites régions sur la carte 9A.

**2. Conditions Météo.** Il y a quatre conditions météo possibles, de la meilleure à la pire : clair, pluie, gel, et neige. La pluie, le gel et la neige sont appelés collectivement mauvais temps. Le gel et la neige sont appelés collectivement temps froid.

**3. Tableau Météo.** Le tableau météo, qui se trouve sur la piste des tours, est composé de la table météo et de l'afficheur des conditions météo.

La table météo est divisée en sections, une pour chaque zone météo, qui sont utilisées pour déterminer la condition

météo des zones à chaque tour. Pour chaque zone, le résultat du dé de météo (voir la section B plus bas) est croisé avec le tour en cours pour obtenir un résultat. Les résultats sont ; clair (C), Pluie (M), Gel (F), neige (S) et pas de changement (N). Un résultat pas de changement signifie que le temps est le même que celui du tour précédent. Par exemple, si pour la zone B le temps était clair en Sep II et que le résultat pour Oct I est N, alors le temps pour Oct I est clair.

L'afficheur des conditions météo est utilisé pour indiquer la condition météo de chaque zone. Pour chaque zone, placez un marqueur dans la case correspondant à la condition météo.

### B. Procédure.

Au début de chaque tour de jeu, le joueur Soviétique lance un dé pour déterminer les conditions météo de chaque zone. Notez que le dé n'est lancé qu'une seule fois, et pas une fois par zone. *Exemple* : Au tour de Nov I 41, le joueur Soviétique obtient un 6 pour les conditions météo. Pour chaque zone, ce résultat est croisé avec la colonne Nov I pour obtenir les conditions météo des zones : neige dans la zone A, gel dans les zones B et C, pluie dans la zone D, et clair dans la zone G.

### C. Effets.

La météo affecte le mouvement et les effets du terrain sur le combat, comme indiqué dans le tableau des effets du terrain. L'AEC ne peut pas être utilisé dans les zones où il pleut ou neige.

La météo affecte la longueur des Lignes de Ravitaillement, comme expliqué dans la Règle 12.

La vitesse de recalibrage Allemande varie en fonction de la météo dans la zone B (voir la Règle 7A3).

La météo affecte les unités aériennes. Par temps de pluie ou neige (mais pas gel), toutes les forces de bombardement des unités aériennes sont réduites de moitié. Par temps de pluie, gel ou neige, tous les jets de réparation des unités aériennes de l'Axe sont modifiés par +1.

**1. Effets Interzones.** La condition météo d'un hex où entre une unité ou qu'elle attaque est toujours celle de la zone météo de l'hex, même si l'unité vient ou attaque depuis un hex dans une zone avec une météo différente.

Un côté d'hex qui tombe entre deux zones est traité comme ayant le plus mauvais temps des deux zones.

Lors du tracé des Lignes de Ravitaillement à travers des zones avec des météo différentes, l'élément spécifique de la ligne qui est tracé est affecté par le plus mauvais temps.

### D. Règles Météo spéciales.

**1. Premier Hiver.** Partout dans les zones A et B et uniquement en URSS dans la zone C, les unités subissent les effets suivants pendant les tours de neige à partir de Oct II 41 jusqu'à Mar II 42.

**a. Attaques de l'Axe.** Toutes les attaques faites par les unités de l'Axe, sauf celles faites uniquement par des unités Finlandaises, ont leur dé de résultat de combat modifié par -1.

**b. Equipement d'Hiver.** Une attaque (par les deux camps) dans n'importe quel hex sauf dans des hexs

contenant une ville (de n'importe quelle taille) ou une forteresse peut avoir son jet de dé de résolution modifié grâce à l'équipement d'hiver des unités impliquées. Croisez le niveau d'équipement d'hiver de l'attaquant avec celui du défenseur sur la table d'équipement d'hiver pour obtenir le modificateur au jet de dé.

L'équipement d'hiver est calculé sur une base d'équivalent régimentaire, en divisant le nombre total de RE participant au combat par le nombre de RE ayant de l'équipement d'hiver. Il y a trois niveaux d'équipement d'hiver : moins de 1/5, au moins 1/5 et moins de 1/2, et 1/2 ou plus.

Toutes les unités de montagnards et de skieurs ont de l'équipement d'hiver. Toutes les unités terrestres des forces suivantes ont de l'équipement d'hiver :

*Soviétique* : unités avec de l'équipement d'hiver (les unités ayant la couleur des unités avec de l'équipement d'hiver), NKVD, Garde et Marine.

*Axe* : Finlandais, Luftwaffe et SS. Les unités Allemandes Grossdeutschland et Lehr ont également de l'équipement d'hiver. Ce sont les régiments motorisés de l'armée Allemande avec l'identification d'unité GD et toutes les unités de l'armée Allemande ayant Lehr dans leur identification d'unité. La 250<sup>e</sup> division d'infanterie du contingent étranger Allemand (espagnols) a aussi de l'équipement d'hiver.

Pendant le premier hiver, pour les combats dans les hexs soumis aux effets du premier hiver, un joueur doit prendre des pertes obligatoires (Règle 9H) avec ses unités ayant de l'équipement d'hiver si ses unités ont 1/2 ou plus en équipement d'hiver. Ceci s'applique à l'attaque et à la défense.

**2. Gel.** Dans les zones A,B,C et G, toutes les rivières et les lacs sont gelés à partir du deuxième tour consécutif de temps froid. Une fois gelés, ils le restent jusqu'au premier tour de temps non froid. Les effets sur le mouvement et le combat des rivières gelées sont donnés sur le tableau des effets du terrain.

Les unités terrestres peuvent opérer dans une étendue limitée sur les lacs gelés. Aucune unité ne peut entrer dans un hex de lac complet, même si il est gelé. Les unités peuvent bouger, attaquer et tracer leur ravitaillement à travers des côtés d'hexs de lac gelé qui se trouvent entre des côtés d'hexs de terre. Par exemple, les unités peuvent tracer le ravitaillement à travers le côté d'hex 2A : 0929/0928 lorsque le Lac Ladoga est gelé.

Un hex de marais dans n'importe quelle zone météo est gelé pendant tous les tours de neige. Un hex de marais gelé ne compte que pour 1 hex et non 2 lors du tracé du ravitaillement terrestre et camion (voir la Règle 12B).

**3. Mer Gelée.** Divers hexs côtiers sont gelés à partir du deuxième tour de temps froid consécutif. Une fois gelés, ces hexs le restent jusqu'au premier tour de temps non froid. Les hexs côtiers qui peuvent geler sont : tous les hexs côtiers dans la Mer Baltique sur ou au nord de la rangée 2200, sauf Hango, et tous les hexs côtiers sur la carte 6A à l'est de la colonne 0015 et/ou au sud de la rangée 1700.

Les unités navales ne peuvent pas entrer dans un hex de côte gelé. Les navires au port dans un hex gelé ne peuvent pas quitter le port (et doivent être sabordés si le joueur ennemi gagne la possession du port).

## Règle 29 – L'Arctique.

Les unités en Arctique (zone météo A) voient leurs opérations restreintes, à cause des communications limitées et du climat extrême de cette région. L'empilement et les ZDC ont déjà été couverts dans les règles précédentes. Les règles suivantes s'appliquent aussi aux unités en Arctique.

Toutes les unités payent le double du coût en PM normal du terrain lorsqu'elle bougent en Arctique, sauf lorsqu'elles se déplacent sur une route ou par Voie Ferrée. (Doublez le coût en PM du tableau des effets du terrain). Par exemple, le coût en PM d'un hex de colline en Arctique est 4 PM pour une unité d'infanterie et 2 PM pour une unité de montagnards.

Les unités c/m ne peuvent pas bouger pendant la phase d'exploitation lorsqu'elles sont en Arctique. Les unités de cavalerie ne peuvent pas opérer en Arctique.

Les lignes de ravitaillement sont généralement plus courtes en Arctique que partout ailleurs, comme indiqué dans le résumé du ravitaillement.

Attaquer en Arctique nécessite la dépense de points de ressources. Un point de ressources doit être dépensé pour chaque attaque, quel que soit le nombre d'unités participant à l'attaque. Une Ligne de Ravitaillement terrestres (uniquement) doit être tracée depuis toutes les unités qui attaquent jusqu'au point de ressource juste avant la résolution de l'attaque. Les unités incapables de tracer la ligne jusqu'à un point de ressources ne peuvent pas attaquer. *Note* : La dépense de points de ressources de cette manière ne change pas l'état de ravitaillement des unités. Par exemple, des unités non ravitaillées peuvent attaquer si un point de ressources est dépensé pour leur attaque. Par contre, des unités auront leur force d'attaque réduite de moitié parce qu'elles ne sont pas ravitaillées.

Les unités aériennes basées en Arctique nécessitent la dépense de points de ressources pour partir en mission, sauf pour les missions de transfert et d'interception. Un point de ressources doit être dépensé pour chaque tranche (ou fraction) de cinq unités aériennes partant en mission à partir d'une base en arctique sauf pour une mission de transfert ou d'interception. Les points de ressources dépensés dans ce but doivent se trouver en Arctique et ne pas être isolés ; la dépense d'un tel point de ressources permet à 5 unités aériennes n'importe où en Arctique de partir en mission. *Note* : Les points de ressources à dépenser pour les unités aériennes basées en Arctique doivent être dépensés, même si les hexs cibles des missions sont en dehors de l'Arctique, mais les points de ressources ne sont pas dépensés pour des unités aériennes basées en dehors de l'Arctique, même si les hexs cibles se trouvent en Arctique.

## Règle 30 – Règles Spéciales.

### A. Terrain.

**1. Dignes.** Les lignes de transport qui traversent des côtés d'hexs de terrain interdit sont des digues. Les unités terrestres traitent un tel côté d'hex comme un côté d'hex de rivière majeure pour toutes les règles de mouvement et de combat.



**2. Déroit du Kerch.** Les hexs 4A : 3525 et 4A : 3526 forment le déroit du Kerch. Les unités terrestres peuvent bouger et déborder à travers le côté d'hex 4A : 3525/3526 comme si c'était un côté d'hex de rivière majeure, mais ne peuvent pas attaquer à travers. Ce côté d'hex est traité comme un côté d'hex de rivière majeure pour tracer le ravitaillement. Les unités navales ne peuvent pas bouger à travers le déroit du Kerch si le joueur ennemi possède les deux hexs du déroit.

**3. Îles Baltes.** Les îles Baltes sont les quatre îles à côté de la côte d'Estonie. Tous les côtés d'hex de mer entre les îles et entre les îles et la côte d'Estonie sont traités comme des côtés d'hexs de rivière majeure pour toutes les règles de mouvement, débordement, combat et ravitaillement.

**4. Kronshtadt.** Kronshtadt (2A : 0832), bien que ce soit une île, n'est pas traitée séparément de la portion côtière de l'hex. Par exemple, une unité de l'Axe entrant en 2A : 0832 à partir d'un hex de terre adjacent gagne la possession de l'hex entier.

Le joueur Soviétique peut traiter tous les côtés d'hex de mer complet entre Kronshtadt et l'hex nord ouest de Leningrad comme une rivière majeure pour toutes les règles du jeu tant qu'il possède les deux hexs.

### 5. Fortifications.

**a. Forteresses.** Lorsqu'un hex de forteresse est capturé par des unités ennemies, la forteresse présente dans l'hex est détruite. La forteresse est ensuite traitée comme une ville référence pour les règles de combat, même si le possesseur original regagne la possession de l'hex. Une forteresse détruite ne peut pas être reconstruite.

**b. Forts.** Lorsqu'un hex contenant un fort est capturé par les unités ennemies, le fort est détruit et immédiatement retiré du jeu.

## B. Neutres.

En général, les forces d'aucun camp ne peuvent entrer ou passer à travers tout hex d'un pays tant qu'il est neutre. La Turquie et la Suède sont neutres pendant toute la partie. La Finlande et la Hongrie sont neutres au début de la partie et rejoignent l'Axe au tour de Jul I 41 selon la Règle 31. L'Iran commence la partie neutre mais peut ensuite devenir un territoire sous possession Soviétique (voir la Règle 30H2).

Bien que la Suède soit neutre, une unité Allemande est autorisée à traverser le territoire Suédois : le renfort Allemand de Jun II 41 qui entre en Suède. Cette unité entre en jeu sur n'importe quelle Voie Ferrée du bord ouest de la carte en Suède et doit utiliser le mouvement ferroviaire stratégique pour se rendre en Finlande pendant ce tour. Elle ne peut pas rester en Suède. Elle n'utilise aucune capacité ferroviaire pour se déplacer en Suède, mais doit utiliser la capacité ferroviaire en Finlande. Aucune autre force Allemande ne peut traverser la Suède.

Au début du tour de joueur Soviétique du tour Aug I 41, l'Iran n'est plus neutre et devient immédiatement un territoire possédé par le Soviétique. A partir de ce moment, les forces des deux camps peuvent entrer en Iran.

## C. Limites de Mobilité Soviétique.

Les divisions c/m Soviétiques non Garde et les cadres des divisions Soviétiques c/m non Garde ont des

limitations de mobilité. Une telle unité ne peut pas se déplacer pendant la phase d'exploitation si : 1) elle commence sa phase dans la ZDC d'une unité de l'Axe, ou 2) si elle a attaqué pendant la phase de combat précédente.

Toutes les autres unités Soviétiques c/m ne sont pas soumises à cette limitation.

## D. Usines.

Le joueur Soviétique a un certain nombre d'usines, qui sont la source des remplacements blindés et d'artillerie Soviétiques (Règle 33B). Un pion usine n'est pas une unité, n'a pas de force de combat, et n'empêche pas les unités ennemies d'entrer dans son hex. Si une unité ennemie gagne la possession d'un hex d'usine, tous les remplacements accumulés dans cette usine sont immédiatement détruits. L'usine est aussi détruite et retirée du jeu si son hex est sous possession de l'Axe au début d'une phase initiale de Allemande.

A partir du tour Jul I 41, le joueur Soviétique peut commencer à transférer ses usines sur carte vers l'Oural (hors carte). Transférer une usine se fait en deux étapes : préparer l'usine au transfert, puis le transfert de l'usine.

1) Une usine peut être préparée au transfert au début de n'importe quelle phase initiale Soviétique à partir de Jul I 41. Placez un marqueur sur l'usine pour indiquer qu'elle se prépare au transfert (utilisez un marqueur d'écartement ferroviaire large pour cela). L'usine ne produit aucun remplacement pendant le tour où elle est préparée au transfert et jusqu'à ce qu'elle soit remise en production.

2) Toute usine qui commence une phase initiale Soviétique préparée au transfert peut être transférée vers l'Oural si un élément ferroviaire d'une Ligne de Ravitaillement peut être tracé depuis l'usine jusqu'à un hex de Voie Ferrée sur le bord est de la carte. Le transfert d'une usine compte dans la capacité ferroviaire Soviétique : chaque usine à une taille de 24 RE. L'usine transférée est retirée de la carte et placée sur la piste des tours 7 tours après le tour en cours. Lors de la phase initiale du septième tour, l'usine est placée dans la case Oural du tableau de jeu Soviétique et reprend la production à ce moment.

*Exemple :* Le joueur Soviétique prépare une usine au transfert en Jul I 41. Dans sa phase initiale de Jul II 41, il transfère l'usine vers l'Oural, en la plaçant dans la case Nov I 41 de la piste des tours. Pendant la phase initiale de Nov I 41, l'usine est en Oural et reprend sa production.

Pendant la phase initiale Soviétique, le joueur Soviétique peut annuler le transfert de n'importe quelle usine qui a été préparée au transfert mais qui n'a pas encore été retirée de la carte. Une telle usine reprend sa production à la prochaine phase initiale Soviétique.

Les usines en production génèrent des points de remplacement blindés et d'artillerie pendant les phases initiales Soviétiques, à partir de Aug I 41. Chaque usine produit 1 point de remplacement blindé (PR) par tour, et 1 PR d'artillerie au tour I de chaque mois. L'utilisation des PR blindés et d'artillerie est expliquée dans la Règle 33B.

## E. Le Gouvernement Soviétique.

Le siège du gouvernement d'URSS commence la partie à Moscou. (Un pion capitale est fourni pour indiquer sa localisation. Pour des questions de simplicité, le siège du gouvernement d'URSS est appelé la capitale).

A partir d'Aug I 41, le joueur Soviétique peut commencer le transfert de la capitale vers un endroit différent. Le transfert de la capitale se fait en deux étapes :

1) La capitale peut être préparée au transfert au début de n'importe quelle phase initiale Soviétique à partir d'Aug I 41. Placez un marqueur sur la capitale pour indiquer ce fait transfert (utilisez un marqueur d'écartement ferroviaire large pour cela).

2) La capitale peut être transférée vers un nouvel endroit si elle commence une phase initiale Soviétique préparée au transfert. Elle peut être transférée vers n'importe quelle ville majeure en URSS ou en Oural (hors carte) si un élément ferroviaire d'une Ligne de Ravitaillement peut être tracé depuis l'hex de la capitale jusqu'à un hex ville majeure ou de Voie Ferrée du bord est de la carte (lors du transfert vers l'Oural). Si elle peut être transférée, elle est immédiatement placée dans sa nouvelle localisation. Pour les règles de transfert, la capitale a une taille de 12 RE et compte dans la capacité ferroviaire Soviétique pendant le tour où elle est déplacée.

Le joueur Soviétique subit une pénalité si la capitale est transférée ou capturée par l'Axe. Lorsque la pénalité est subie, le nombre de points de remplacements d'infanterie régulière (Règle 33B) reçu par le joueur Soviétique est réduit de moitié. Par exemple, lorsque la pénalité est subie, le joueur Soviétique reçoit 1 (et non 2) PR pour Gorkiy, 3 PR (et non 6) pour le DM de l'est, etc. La pénalité est subie comme suit :

- Au tour où la capitale est préparée au transfert.
- Si la capitale est transférée vers l'Oural, au tour où elle est transférée.
- Pendant les quatre tours suivant la perte de la capitale après sa capture par l'Axe.

La capitale Soviétique est capturée lorsqu'une unité de l'Axe gagne la possession de son hex. Le pion capitale est retiré du jeu à ce moment. Pendant la quatrième phase initiale Soviétique suivant la capture de la capitale, le joueur Soviétique place le pion capitale dans n'importe quelle ville majeure sous possession Soviétique en URSS ou en Oural. La nouvelle capitale est traitée comme la précédente, avec les mêmes pénalités de mouvement ou de capture.

## F. Attaque Surprise.

Au premier tour de jeu (Jun II 41), le joueur Allemand bénéficie d'un tour spécial d'attaque surprise avant son tour de joueur régulier. L'attaque surprise est composée d'une phase de mouvement, une phase de combat et une attaque aérienne surprise. Seules les unités Allemandes commençant la partie en Grande Allemagne peuvent bouger et attaquer pendant ces phases. Toutes les unités aériennes Allemandes participent à l'attaque aérienne surprise. Après le tour surprise, le tour de joueur Allemand régulier de Jun II 41 commence avec la phase initiale Allemande. Toutes les règles standard s'appliquent, sauf que toutes les unités de deux camps sont automatiquement ravitaillées pendant le tour de joueur Allemand.

**1. Unités Terrestres.** Toutes les règles standard de mouvement et de combat s'appliquent pendant les phases de mouvement et de combat du tour surprise, sauf : a) le mouvement ferroviaire ne peut pas être utilisé. b) le transport naval ne peut pas être utilisé. c) les côtés d'hex de rivières le long de la frontière Germano-Soviétique

(uniquement) n'ont aucun effets sur les combats et les débordements. D) les unités Soviétiques n'exercent pas de ZDC en dehors des frontières Soviétiques.

**2. Unités Aériennes.** Lors de la préparation du jeu (Règle 35), le joueur Allemand doit assigner toutes ses unités aériennes à l'attaque aérienne surprise contre la force aérienne Soviétique. Aucune unité aérienne Allemande ou Soviétique n'est placée sur la carte ; elles sont mises de côté jusqu'à ce que l'attaque aérienne surprise soit résolue.

L'attaque aérienne surprise contre la force aérienne Soviétique se produit après la phase de combat du tour d'attaque surprise et est résolue de la façon suivante :

a) Cinq unités aériennes Allemandes sont abattues. Ces unités sont tirées au sort parmi les unités aériennes Allemandes.

b) Douze unités aériennes Soviétiques sont éliminées. Ces unités sont tirées au sort parmi les unités aériennes Soviétiques. Placez les unités aériennes éliminées sur le tableau aérien Soviétique de la façon suivante. Placez deux unités tirées au sort dans la case éliminé au dessus du territoire ami ; placez les dix autres unités aériennes dans la case restes.

c) Six unités aériennes Soviétiques sont abattues. Les unités aériennes sont tirées au sort parmi les unités aériennes Soviétiques.

d) Pour terminer le tour surprise, les joueurs déploient leurs unités aériennes impliquées dans cette procédure (joueur Soviétique en premier). Le joueur Soviétique déploie ses unités aériennes dans des bases aériennes sous possession Soviétique en URSS. Le joueur Allemand peut déployer jusqu'à deux unités aériennes de la Luftwaffe en Norvège ; les autres unités sont déployées dans des bases aériennes en Grande Allemagne et en Roumanie. Les unités aériennes abattues sont déployées inactives.

## G. Manque de Préparation Soviétique.

Les Soviétiques n'étaient pas pleinement préparés à la guerre, et les règles suivantes reflètent cette condition.

Au tour de Jun II 41, les règles suivantes s'appliquent : la capacité ferroviaire Soviétique est de 36 RE, et le joueur Soviétique ne peut pas dépenser de points de ressources pour augmenter cette capacité. Le joueur Soviétique ne peut pas commencer la construction de forts ou d'aéroports permanents. Pendant le tour d'attaque surprise et le tour de joueur Allemand régulier de Jun I 41 les hexs de villes majeures Soviétiques sont traités comme des hexs de villes point pour toutes les règles de combat, tir antiaérien, et débordement.

En Jun II 41, Jul I 41 et Jul II 41, les règles suivantes s'appliquent : dans toutes les zones météo sauf les zones A et G, les unités Soviétiques qui ont des ZDC ont des ZDC réduites. Les effets des ZDC réduites sur le mouvement sont donnés dans la Règle 6A.

## H. Garnisons Soviétiques.

Le joueur Soviétique doit garnisonner diverses régions ou payer une pénalité si il ne le fait pas. Une garnison est composée d'un certain nombre de RE d'unités terrestres Soviétiques. N'importe quelle unité terrestre peut être utilisée pour une garnison. Les garnisons sont vérifiées au début de chaque phase initiale Soviétique. Pour chaque RE

manquant à une garnison, le joueur Soviétique perd un point de remplacement d'infanterie ; pour chaque ligne de transport traversant une frontière neutre et qui n'est pas occupé ou dans la ZDC d'une unité Soviétique, le joueur Soviétique perd également un point de remplacement d'infanterie. Ces PR d'infanterie sont déduits des PR qui arrivent pendant ce tour ou des PR accumulés, dans la mesure du possible. Les PR en excès seront perdus lorsque les PR d'infanterie seront reçus lors de tours ultérieurs.

Une garnison est relâchée si au début d'une phase initiale Soviétique un chemin de 7 hexs ou moins peut être tracé depuis n'importe quelle unité de la garnison jusqu'à une unité ennemie. Ce chemin ne peut pas être tracé dans ou à travers un terrain interdit ou neutre. Une fois relâchée, une garnison n'a plus besoin d'être maintenue, même si ensuite les unités ennemies s'éloignent à plus de 7 hexs de distance.

**1. Zones Frontières.** Le joueur Soviétique doit garnisonner les régions de la frontière Soviétique faisant face aux pays neutres. Toutes les unités des garnisons doivent être dans les 3 hexs de la frontière avec le pays neutre, et chaque ligne de transport traversant la frontière doit être occupée par une unité Soviétique ou se trouver dans une ZDC d'unité Soviétique. Notez que la même unité ne peut pas en même temps faire partie des garnisons Turques et Iraniennes. Au début de la partie, la Turquie, l'Iran, la Finlande et la Hongrie sont des pays neutres partageant une frontière avec l'Union Soviétique. Les obligations de garnisons pour ces frontières sont :

- Finlande : 42 RE.
- Hongrie : 9 RE.
- Iran : 9 RE.
- Turquie : 30 RE ; dont au moins 9 RE de montagnards.

**2. Occupation de l'Iran.** En Aug I 41, l'Iran n'est plus neutre et devient un territoire sous possession Soviétique (Règle 30B). Le joueur Soviétique n'est plus obligé de maintenir de garnison pour la frontière avec l'Iran. Par contre, à partir du tour suivant, il doit maintenir une garnison d'une taille de 9 RE n'importe où en Iran ou payer la pénalité en PR expliquée plus haut.

## I. Pétrole.

Baku (9A : 1506) et Ploesti (3B : 2826) sont des champs pétrolifères majeurs. Baku produit deux points de ressources par tour et Ploesti produit un point de ressources par tour. Un joueur reçoit les points de ressources produits par les champs pétrolifères qu'il possède pendant sa phase initiale. Les points de ressources produits sont placés dans l'hex du champ pétrolifère.

## J. Défenses Intrinsèques Allemandes.

Le joueur Allemand a des points de force de défense intrinsèques dans diverses villes de Norvège et dans l'est de la Prusse, comme suit : *8 points* : Chaque ville majeure dans l'est de la Prusse, Trondheim (5B : 2532), Narvik (5B : 0911), *4 points* : Chaque ville point de l'est de la Prusse, chaque port de Norvège autre que Trondheim et Narvik, *2 points* : Chaque ville référence de l'est de la Prusse.

La force de défense intrinsèque d'une ville est traitée comme une unité de combat Allemande soutenue avec une force d'attaque et une capacité de mouvement de 0. Elle n'a pas de ZDC et ne compte pas dans l'empilement. Sa taille en RE est égale à la moitié de sa force de défense (ex : une force de défense intrinsèque de 8 a une taille de 4 RE). Elle n'a pas de capacités d'AEC ou ATEC.

Si la force de défense intrinsèque d'une ville est éliminée, elle ne peut pas être remplacée.

## K. Sortie de Carte.

Aucune unité ne peut sortir de la carte, quel que soit son camp. Une unité forcée de retraiter en dehors de la carte suite à un combat est éliminée.

## Règle 31 – Alliés de l'Axe

Diverses forces alliées de l'Axe ne peuvent opérer que dans certaines zones de la carte, comme expliqué plus bas. Une unité terrestre alliée de l'Axe ne peut pas volontairement sortir de sa zone opérationnelle et est éliminée si elle est forcée d'en sortir en retraitant. Une unité aérienne alliée de l'Axe ne peut pas voler ni faire de mission en dehors de sa zone opérationnelle.

Certaines nations alliées de l'Axe peuvent se rendre aux Soviétiques, comme expliqué plus bas. Vérifiez la reddition des alliés de l'Axe au début de chaque tour de jeu lorsque les conditions de reddition sont remplies. Lorsqu'une nation alliée de l'Axe se rend, toutes ses forces en jeu sont éliminées et tous les remplacements accumulés sont perdus. La nation ne reçoit plus de renforts ni de remplacements pour le restant de la partie.

## A. Nations d'Europe de l'Est.

Les forces Hongroises, Italiennes, Roumaines et Slovaques ne peuvent opérer que dans les zones météo C, D et G.

A cause d'intenses rivalités entre la Hongrie et ses voisins d'Europe de l'Est (Roumanie et Slovaquie), les règles suivantes s'appliquent. Les unités Hongroises et Roumaines/Slovaques ne peuvent pas s'empiler ni participer à une attaque ensemble. Les unités aériennes Hongroises et Slovaques/Roumaines ne peuvent pas se baser sur la même base aérienne ni voler jusqu'au même hex cible. Les forces Hongroises ne peuvent pas opérer en Roumanie ou en Slovaquie. Les forces Roumaines et Slovaques ne peuvent pas opérer en Hongrie.

**1. Hongrie.** La Hongrie est neutre en Jun II 41 et rejoint l'Axe en entrant en guerre contre l'URSS en Jul I 41. Tant qu'elle est neutre, les règles des neutres sont appliquées (Règle 30B), sauf que le joueur Allemand peut déplacer les unités Hongroises en Hongrie (uniquement) pendant son tour de joueur régulier de Jun II 41. Ces unités ne peuvent pas sortir de Hongrie ni attaquer.

L'unité aérienne Hongroise arrivant en Mar I 42 peut se baser librement et/ou faire des missions aériennes en URSS.

La région avec une frontière grise contenant la ville de Cluj (3B : 1630) a été annexée par la Hongrie en 1940. Elle fait partie de la Hongrie pour toutes les règles du jeu.

Un certain nombre d'unités Hongroises commencent la partie avec le statut de réservistes. Les unités en réserve ne peuvent opérer qu'en Hongrie (elle ne peuvent que se

déplacer et attaquer dans des hexs de Hongrie). Toutes les unités réservistes sont relâchées de la réserve si il y a 10 RE Soviétiques ou plus n'importe où en Hongrie au début d'une phase initiale Allemande. Toutes les unités Hongroises remplacées sont automatiquement réservistes lorsqu'elles entrent en jeu.

**2. Roumanie.** Un maximum de deux unités aériennes Roumaines peuvent se baser et/ou voler en mission aérienne en URSS. Toutes les autres unités aériennes Roumaines doivent se baser en Roumanie et ne peuvent pas voler en mission en dehors de la Roumanie.

Un certain nombre d'unités Roumaines commencent la partie avec le statut de réservistes, elles ne peuvent opérer qu'en Roumanie sur ou à l'ouest de la ligne allant de 3B : 2424 à 3B : 3519. Lorsque la Bessarabie fera partie de la Roumanie (voir plus bas), elles pourront opérer partout en Roumanie, y compris la Bessarabie. Une unité réserviste peut opérer normalement lorsque l'ordre de bataille de l'Axe la relâche de son statut de réserviste. Toutes les unités en réserve sont relâchées si il y a 10 RE d'unités Soviétiques ou plus n'importe où en Roumanie au début d'une phase initiale Allemande.

Toutes les unités Roumaines qui sont remplacées à partir de la réserve de remplacements sont automatiquement en statut de réserviste lorsqu'elles entrent en jeu.

L'Union Soviétique a annexé la Bessarabie en 1940. Pour toutes les règles du jeu, lorsque tous les hexs de Bessarabie sont possédés par l'Axe, la Bessarabie redevient Roumaine, même si le joueur Soviétique regagne ensuite la possession de plusieurs hexs ou tous les hexs de Bessarabie.

La Roumanie peut se rendre. Si Bucaresti (3B : 3B : 3126) et toutes les villes point de Roumanie sont possédées par le Soviétique au début d'un tour de jeu et qu'une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis chacune de ces villes jusqu'à une source de ravitaillement régulière Soviétique, la Roumanie se rend.

**3. Bulgarie.** La Bulgarie peut se rendre. Si n'importe quel hex de Bulgarie est possédé par le Soviétique au début d'un tour de jeu et qu'une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis cet hex jusqu'à une source de ravitaillement régulière Soviétique, la Roumanie se rend. Tous les hexs de Bulgarie qui ne sont pas occupés ou dans la ZDC incontestée d'unités de l'Axe deviennent immédiatement possédés par le Soviétique.

## B. Finlande.

La Finlande est neutre en Jun II 41 et rejoint l'Axe en entrant en guerre contre l'URSS en Jul I 41. Tant qu'elle est neutre, les règles des neutres sont appliquées (Règle 30B), avec les exceptions suivantes : Le joueur Allemand peut déplacer les forces Finlandaises en Finlande (uniquement) pendant son tour de joueur régulier de Jun II 41 ; ces forces ne peuvent sortir de Finlande ni attaquer. Les forces Allemandes peuvent entrer et bouger en Finlande avant Jul I 41, mais ces forces ne peuvent ni entrer ni attaquer l'Union Soviétique depuis la Finlande tant qu'elle est neutre.

Lorsque la Finlande entre en guerre, les forces Finlandaises peuvent opérer dans les zones météo A et B. Par contre, à cause des objectifs de guerre limités de la

Finlande, les forces Finlandaises ont des restrictions opérationnelles dans cette zone, comme expliqué plus bas.

L'Union Soviétique après sa victoire coûteuse de la guerre d'hiver en 1939/40, a annexé une portion de la Finlande (la région entre les frontières Finlandaises de 1939 et 1941) et a occupé Hango. Pour toutes les règles du jeu, dès que des unités de l'Axe gagnent la possession de ces hexs, ils sont considérés comme faisant partie de la Finlande, même si le joueur Soviétique en regagne ensuite la possession.

**1. Objectifs de Guerre.** La Finlande n'a que des objectifs limités, et, contrairement à la plupart des autres alliés de l'Axe, à réussir à résister à la pression Allemande pour jouer un plus grand rôle dans la guerre contre l'Union Soviétique. Les règles suivantes couvrent la situation de la Finlande. Pour ces règles, la Finlande et les régions avoisinantes sont divisées en deux théâtres de guerre.

Le théâtre Finlandais est composé de tout le territoire Finlandais au sud de la ligne météo A et de tout le territoire au sud de la ligne météo A adjacent au territoire Finlandais, jusqu'à ces limites : la frontière de 1939 Soviéto-Finlandaise près de Leningrad (2A : 0732 à 2A : 0630), la rivière Svir (2A : 0725 à ZA : 0619), le Lac Onega et le Canal de la Mer Blanche (6A : 4619 à 6A : 3818). Le théâtre Arctique est composé de tout le territoire en Arctique.

Le théâtre Arctique est un théâtre de guerre sous contrôle Allemand, et non Finlandais. Donc, les opérations Allemandes en Arctique, y compris le territoire Finlandais en Arctique, ne subissent aucunes limitations particulières lorsque la Finlande entre en guerre. En général, les forces Finlandaises peuvent opérer en Arctique. Par contre, pas plus de 10 RE d'unités Finlandaises ne peuvent opérer en Arctique en dehors des frontières Finlandaises de 1939.

Les forces Finlandaises peuvent opérer n'importe où dans le théâtre Finlandais. A part dans le théâtre Arctique, les forces Finlandaises subissent les restrictions suivantes en dehors du théâtre Finlandais : Les unités Finlandaises ne peuvent attaquer aucun hex en dehors du théâtre Finlandais. Les unités Finlandaises peuvent entrer dans ces hexs si le joueur Soviétique les laisse inoccupés et peut les déborder si il est capable de le faire. Les unités aériennes Finlandaises ne peuvent pas partir en mission dans des hexs sous possession Soviétique en dehors des théâtres Arctique et Finlandais.

Toutes les forces Allemandes opérant ou traçant leur ravitaillement dans n'importe quelle partie du théâtre Finlandais sont soumises aux limites opérationnelles Finlandaises.

Pas plus de 5 RE de forces Allemandes n'est autorisé à opérer dans le théâtre Finlandais. Pour le calcul de cette limite, les unités c/m doublent leur taille en RE, et chaque unité aérienne a une taille de 1 RE. Les points de ressources et les transports navals ne sont pas comptés dans ce calcul. Les forces Allemandes qui dépassent cette limite ne peuvent pas entrer dans cette région.

La limite en RE des forces Allemandes dans le théâtre Finlandais est augmentée de 20 RE lors de chaque phase initiale Allemande si à ce moment il y a n'importe quelle unité Soviétique non isolée en Finlande dans les 7 hexs d'Helsinki. Les unités Soviétiques à Hango ne sont pas comptées si Hango a été continuellement sous possession Soviétique depuis le début de la partie.

**2. Leningrad.** Si au début de n'importe quelle phase initiale Allemande Leningrad est complètement possédée par l'Axe, les buts de guerre limités de la Finlande sont modifiés jusqu'à la fin de la partie. Dans le théâtre Finlandais, les forces Allemandes (mais pas les forces Finlandaises) ne sont plus soumises aux limites opérationnelles Finlandaises, et n'importe quel nombre de RE de forces Allemandes peut opérer dans ce théâtre. Dans le théâtre Arctique, n'importe quel nombre de RE d'unités Finlandaises peut opérer en Arctique en dehors de la Finlande.

**3. Reddition.** La Finlande peut se rendre. Si Helsinki et toutes les villes point de Finlande sont possédées par la Soviétique au début d'un tour de jeu et qu'une Ligne de Ravitaillement peut être tracée depuis chacune de ces villes jusqu'à une source de ravitaillement régulière Soviétique, la Finlande se rend.

## Règle 32 – Occupation de l'Axe

Cette règle couvre les effets majeurs de l'occupation de l'URSS par l'Axe et la guerre des partisans d'une façon simple à utiliser.

Les villes majeures possédées par l'Axe en Union Soviétique doivent être garnisonnées par les unités de l'Axe. La garnison de chaque ville majeure doit faire une taille de 3 RE. Le joueur Allemand doit maintenir une garnison dans une ville majeure capturée à partir du tour suivant sa capture. Par exemple, si Lwow est capturée en Jun II 41, alors la ville doit avoir une garnison en Jul I 41. Par contre, une ville point n'a pas besoin de garnison si il y a une unité Soviétique ravitaillée dans les 5 hexs de la ville ou si une Ligne de Ravitaillement ne peut pas être tracée depuis la ville jusqu'à une source de ravitaillement régulière de l'Axe.

Les garnisons sont vérifiées pendant chaque phase initiale de chaque tour de joueur Soviétique. Si une ville majeure Soviétique possédée par l'Axe n'a pas sa garnison à ce moment (entière ou en partie), alors le joueur Allemand perd un point de victoire (voir la Règle 36). De plus, les unités de l'Axe ne peuvent pas tracer de Ligne de Ravitaillement à travers le (ou les) hex(s) d'une ville n'ayant pas sa garnison obligatoire.

## Règle 33 – Renforts et Remplacements

Au cours de la partie, chaque joueur reçoit des renforts et des remplacements, peut convertir ou améliorer des unités, et peut être obligé de retirer des unités.

Si une unité entre en jeu (en tant que renfort ou remplacement) dans une ville qui n'est pas ravitaillée, alors l'unité prend le même statut de ravitaillement que celui de la ville. Par exemple, si Leningrad n'est pas ravitaillée depuis 3 tours et qu'un remplacement y apparaît ; alors l'unité est considérée comme étant à son troisième tour de non ravitaillement.

Un joueur reçoit des renforts et des remplacements pendant sa phase initiale. Ces unités peuvent être placées sur la carte en violation des limites d'empilement pendant la phase initiale, mais seulement si les limites d'empilement sont respectées à la fin de la Phase de Mouvement du joueur.

Les ordres de bataille couvrent les renforts et les remplacements du jeu. Sur les ordres de bataille, les identifications des unités ne sont données que pour l'intérêt historique et peuvent en général être ignorées. (*Note* : En particulier, les identifications des unités doivent être ignorées pour les retraits et les conversions, sinon le jeu sera considérablement ralenti inutilement).

### A. Renforts.

Les joueurs reçoivent des renforts au cours de la partie, comme indiqué dans les ordres de bataille. Les renforts d'un joueur sont placés sur la carte pendant sa phase initiale. Les renforts peuvent être placés uniquement dans des hexs sous possession amie ; et ces hexs ne peuvent pas se trouver en ZDC ennemie.

En général, les renforts qui sont incapables d'entrer en jeu comme indiqué plus bas sont retardés jusqu'à ce qu'ils soient capables d'entrer en jeu. Les exceptions à cette règle sont données plus loin.

**1. Axe.** Les renforts de l'Axe arrivent de différentes façons, selon la liste donnée sur l'ordre de bataille de l'Axe. Les renforts Allemands entrent en jeu de la façon suivante :

*Allemands* : Ce sont les renforts Allemands standard et ils sont placés dans n'importe quel hex du bord ouest de la carte en Grande Allemagne, Hongrie, Roumanie, Bulgarie ou Grèce. Alternativement, ils peuvent être placés dans les ports hors carte, pour entrer via le transport naval.

*Arctique* : Ces renforts sont placés dans n'importe quel port de Norvège.

*Suède* : Ce renfort est placé dans n'importe quel hex de Voie Ferrée du bord ouest de la carte en Suède, son mouvement est régi par la règle 30B.

*Finlande* : Ce renfort est placé dans n'importe quelle ville de Finlande à partir de laquelle une Ligne de Ravitaillement peut être tracée jusqu'à une source de ravitaillement régulière. Cette unité ne peut pas être placée dans une ville du théâtre Finlandais en faisant cela elle dépasse la limite de RE d'unités Allemandes dans cette région.

*Est* : Ces renforts sont placés dans n'importe quelle ville de Grande Allemagne ou d'URSS à partir de laquelle une Ligne de Ravitaillement peut être tracée jusqu'à une source de ravitaillement régulière.

*Retour* : Ces renforts apparaissent comme des renforts Allemands standards. « Retour » indique qu'une unité qui a été retirée lors d'un tour précédent retourne en jeu.

Les renforts Finlandais sont placés dans n'importe quelle ville de Finlande au sud de la ligne météo A.

Les renforts Hongrois sont placés dans n'importe quels hexs du bord ouest de la carte en Hongrie.

Les renforts Italiens sont placés dans n'importe quels hexs du bord ouest de la carte en Grande Allemagne, Hongrie, Roumanie, Bulgarie ou Grèce.

Les renforts Roumains sont placés dans n'importe quelles villes de Roumanie. Certains renforts Roumains sont notés comme étant ajoutés aux réserves et entrent en jeu avec le statut de réservistes (voir la Règle 31A). L'ordre de bataille indique également si des unités Roumaines quittent leur statut de réservistes.

Les renforts Slovaques sont placés dans n'importe quels hexs du bord ouest de la carte en Grande Allemagne.

**2. Soviétiques.** Les renforts Soviétiques sont placés dans les villes des districts militaires, dans des endroits

spécifiques sur la carte, ou sur le bord est de la carte lorsqu'ils arrivent des districts militaires de l'est (hors carte).

Les renforts arrivants dans un DM sur carte sont placés dans les villes du DM de la façon suivante :

a) Une unité est placée dans chaque ville majeure non isolée.

b) Une unité est ensuite placée dans chaque ville point non isolée.

c) Une unité est placée dans chaque ville point et majeure isolée.

d) Les étapes a à c sont répétées jusqu'à ce que toutes les unités arrivant dans le DM soient placées. Si toutes les villes majeures et villes point du DM sont possédées par l'ennemi, alors les renforts devant arriver sont éliminés et ne peuvent entrer en jeu que par remplacement.

Certains renforts apparaissent dans des endroits spécifiques, comme indiqué dans l'ordre de bataille. Si ces unités sont incapables d'entrer en jeu à cause de la possession de l'endroit par l'ennemi, alors elles sont éliminées.

Les renforts arrivant des DM de l'est (hors carte) sont placés dans des hexs du bord est de la carte, dans les deux hexs de n'importe quel hex contenant une Voie Ferrée qui quitte le bord est de la carte. Un maximum de 24 RE de ces unités, si elles sont placées sur des hexs de Voie Ferrée peuvent utiliser le mouvement ferroviaire sans utiliser la capacité ferroviaire Soviétique.

Les « autres forces » Soviétiques apparaissent dans n'importe quelles autres villes majeures sous possession Soviétique en URSS et/ou entrent depuis les DM de l'est. Pas plus d'une seule unité du même type exact d'unité (ex : artillerie, artillerie lance-roquettes, etc.) ne peut apparaître par ville et par tour. Pas plus de trois unités du même type exact ne peuvent entrer depuis les DM de l'est.

**3. Renforts Conditionnels.** Le joueur Soviétique peut recevoir des renforts conditionnels. Les renforts conditionnels arrivent dans la ville indiquée si il y a des unités de l'Axe (autre que Finlandaises) dans les 7 hexs de la ville au début d'une phase initiale Soviétique.

## B. Remplacements.

Les joueurs reçoivent des points de remplacement (PR), qui sont utilisés pour remplacer les unités éliminées et ramener les cadres à pleine puissance. Les PR sont reçus et utilisés pendant la phase initiale du joueur. Les PR inutilisés peuvent être accumulés pour être utilisés plus tard.

Chaque point de remplacement remplace un point de force d'attaque d'une unité. Un pion camion est remplacé au prix de 4 PR.

Les points de remplacements peuvent être utilisés pour remplacer une unité éliminée et la faire entrer en jeu à son niveau cadre. Le coût en PR est égal à la force du cadre. Les PR peuvent être utilisés pour remplacer une unité à pleine puissance. ; le coût est égal à la force totale de l'unité. Les PR peuvent être utilisés pour ramener un cadre à pleine puissance. Le coût est égal à la force totale de l'unité moins la force du cadre ; par exemple, une division 7-6 en niveau cadre 3-6 coûterait 4 PR pour être remplacée. Pour être remplacé, un cadre doit être dans une ville ou une forteresse, et être capable de tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une source de remplacement

sous possession amie, et ne doit pas être en ZDC ennemie.

Les sources de remplacement sont :

*Finlandais* : Helsinki.

*Roumains* : Bucaresti.

*Autre Axe* : Sources de ravitaillement régulières de l'Axe.

*Soviétique* : Les villes de remplacements Soviétiques pour les remplacements d'infanterie, et les usines Soviétiques en production pour les remplacements blindés et d'artillerie.

Le joueur Allemand reçoit deux types de PR : infanterie et blindés. Le joueur Soviétique reçoit trois types de PR : infanterie, blindé, et artillerie. *Note* : Les appellations infanterie, blindé et artillerie sont des termes pratiques, car chaque type de PR représente bien plus que son nom. Par exemple, les PR blindés Soviétiques représentent les chars, d'autres véhicules, et certains personnels de remplacement spécialisés, alors que les PR blindés Allemands représentent principalement des chars et des camions.

**1. Axe.** Le joueur Allemand reçoit des PR au tour I de chaque mois, comme indiqué dans les tableaux de remplacements de l'Axe. les PR d'infanterie de l'Axe sont basés sur la nationalité, et les PR d'infanterie d'une nationalité ne peuvent pas être utilisés pour une autre nationalité. Par exemple, les PR d'infanterie Allemand ne peuvent pas être utilisés pour remplacer des unités Hongroises. Pour les règles de remplacements, le contingent étranger de l'armée Allemande est considéré comme une nationalité à part, séparé des autres forces Allemandes.

Les unités remplacées apparaissent comme les renforts de la même nationalité. Les unités Allemandes remplacées apparaissent soit comme des renforts standard ou de l'est. Notez que les unités Roumaines et Hongroises remplacées entrent en jeu avec le statut de réservistes (Règle 31A).

Les PR blindés sont utilisés pour les unités suivantes ; toutes les unités blindées non divisionnaires (panzer) et tous les camions.

Un mélange de PR blindés et d'infanterie est utilisé pour les unités suivantes : toutes les divisions blindées (panzer) ; toutes les unités mécanisées (panzergrenadier) ; et toutes les unités d'infanterie motorisée. Ces unités et le nombre de PR blindés et d'infanterie demandés sont indiqués dans les coûts spéciaux de PR de l'Axe.

Les PR d'infanterie sont utilisés pour remplacer toutes les autres unités (comme l'infanterie, l'artillerie, etc.).

Le joueur Allemand ne peut remplacer qu'un RE d'artillerie par mois.

**2. Soviétique.** Le joueur Soviétique reçoit des PR à partir du tour Aug I 41. Les PR Soviétiques sont générés dans les villes de s districts militaires et dans les usines.

Les PR blindés sont utilisés pour toutes les unités c/m. Les PR d'artillerie sont utilisés pour toutes les unités d'artillerie et anti-chars. Les PR d'infanterie sont utilisés pour toutes les autres unités.

Le joueur Soviétique reçoit des PR blindés et d'artillerie de ses usines en production, au taux indiqué dans la Règle 30D. Ces PR sont manipulés de la façon suivante :

a) Les PR produits par des usines non isolées sont placés dans la réserve de PR générale, les PR blindés dans une réserver, et les PR d'artillerie dans l'autre. Les unités

replacées par des PR d'une réserve sont placés dans n'importe quelle usine en production non isolée.

b) Les PR produits par des usines isolées ne vont pas dans la réserve générale ; ils sont accumulés dans l'usine elle-même. Les unités remplacées par ces PR sont placées dans cette usine, et les autres PR ne peuvent pas être utilisés pour aider à remplacer cette unité. Si une telle usine n'est plus isolée, tous ses PR accumulés vont dans la réserve générale. Si le joueur Allemand gagne la possession d'une usine isolée, alors tous les PR accumulés sont perdus.

c) Les usines en production sont des sources de remplacement pour les cadres qui sont reconstruits en utilisant des PR blindés. Un cadre peut être reconstruit avec des PR d'une réserve générale si il peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une usine non isolée ou un hex de Voie Ferrée du bord est de la carte. Il peut être reconstruit avec des PR accumulés dans une usine isolée si il peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à cette usine.

Le joueur Soviétique reçoit des PR d'infanterie à partir des villes de remplacement sous possession Soviétique dans ses districts militaires, comme indiqué dans le tableau de remplacement Soviétique. (Notez qu'il reçoit les PR d'infanterie à chaque tour à partir de Aug I 41). Ces PR sont manipulés comme suit :

a) Chaque DM maintient une réserve de PR séparée. Chaque ville de remplacement non isolée du DM contribue à la réserve de PR. Les unités remplacées à partir de ces réserves sont placées dans les villes du DM de la même façon que les renforts du DM, sauf que les unités remplacées depuis la réserve générale ne peuvent pas être placées dans des villes isolées. Si le joueur Allemand gagne la possession de toutes les villes majeures et villes point d'un DM, tous les PR accumulés de ce DM sont perdus.

b) Les PR d'une ville de remplacement isolée ne vont pas dans la réserve du DM ; ils sont accumulés dans la ville elle-même. Les unités remplacées par ces PR sont placées dans cette ville, et les autres PR ne peuvent pas être utilisés pour aider à remplacer cette unité. Si le joueur Allemand gagne la possession d'une ville de remplacement isolée, tous les PR accumulés dans cette ville sont perdus.

c) Les villes de remplacement sont les sources de remplacement pour les cadres qui sont reconstruits en utilisant des PR d'infanterie. Un cadre peut être reconstruit avec des PR de la réserve d'un DM si il est dans le DM et peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à n'importe quelle ville majeure ou ville point non isolée du DM. Il peut être reconstruit avec les PR accumulés dans une ville isolée si il est dans le DM de la ville et peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à cette ville.

d) Si le joueur Soviétique regagne la possession d'une ville de remplacement précédemment possédée par le joueur Allemand, la ville recommence à produire des PR six tours après sa re-capture.

Les unités remplacées depuis les DM de l'est ou depuis des usines en Oural entrent en jeu comme les renforts des DM de l'est.

Le joueur Soviétique ne peut remplacer qu'un nombre limité d'unités de certains types :

1) Six RE maximum de cavalerie peuvent être remplacés/reconstruits par tour.

2) A partir du début de la partie jusqu'à la fin du premier hiver, un maximum de 3 RE d'unités ayant de

l'équipement d'hiver peuvent être remplacées/reconstruites par mois. Ceci comprend toutes les unités Soviétiques ayant de l'équipement d'hiver, pas seulement les unités dans les couleurs de l'équipement d'hiver. *Note* : Reconstruire un cadre de garde à pleine puissance compte pour 2 RE dans cette règle.

**3. Remplacements Spéciaux.** Lorsque des unités non isolées sont éliminées à cause d'un combat terrestre ou d'un débordement (uniquement), le joueur qui les possède reçoit des PR d'infanterie. (Notez que les unités c/m et d'artillerie éliminées donnent des PR d'infanterie. Des PR blindés et d'artillerie ne sont jamais reçus en remplacements spéciaux). Toutes les nationalités reçoivent des remplacements spéciaux, et elles peuvent les recevoir n'importe quand dès le début de la partie.

Lorsqu'une unité non isolée est éliminée, le joueur qui la possède la met de côté. Lorsqu'une unité non isolée est réduite en cadre, le joueur qui la possède note la perte réelle de points de force (c-à-d la force d'attaque totale moins la force d'attaque du cadre). Pendant sa phase initiale, le joueur en phase détermine le total de ses pertes en calculant la force d'attaque totale de ses unités éliminées depuis sa dernière phase initiale (il peut ensuite placer ces unités dans la réserve de remplacement) et il ajoute à ce total les forces d'attaque de ses unités réduites en cadre depuis sa dernière phase initiale. (Notez que ces calculs utilisent toujours la force d'attaque des unités). Les pertes de chaque nationalité recevant des remplacements d'infanterie sont calculées séparément : L'Armée Allemande, la Luftwaffe, et les SS sont comptés dans la réserve générale Allemande, alors que les Finlandais, le contingent Allemand étranger, les Hongrois, les Italiens, les Roumains et les Slovaques sont comptés séparément.

Le joueur détermine le nombre de PR d'infanterie reçus en remplacements spéciaux, en se basant sur ses pertes. Pour calculer les PR, divisez les pertes Allemandes et Finlandaises par 4, et divisez toutes les autres pertes par 5 (en gardant les fractions). Le résultat est le nombre de PR d'infanterie reçus par cette nationalité grâce aux remplacements spéciaux. Ces PR sont ajoutés aux réserves de PR nationales. Les PR Soviétiques sont ajoutés aux PR accumulés de n'importe quelles réserves des DM sur carte. Par contre, aucun DM ne peut recevoir plus de 10 de ces PR. Les PR reçus en remplacements spéciaux peuvent être utilisés pendant la phase initiale où ils ont été calculés pour être accumulés.

*Exemple* : Pendant une phase initiale Soviétique, le joueur Soviétique détermine qu'il a perdu un total de 105 points de force d'unités non isolées. Ainsi, il reçoit 21 PR d'infanterie en remplacements spéciaux et peut ajouter ces PR à ses DM sur carte. Par contre, il ne peut pas donner plus de 10 PR à chaque réserve de DM.

## C. Retraits.

Les ordres de bataille demandent que certaines unités soient retirées du jeu à divers moments. N'importe quelle unité de la nationalité, taille type et force peut être retirée. Une unité isolée ne peut pas être retirée. Une unité retirée est hors jeu (retirez la simplement de la carte) et ne peut plus y retourner à moins d'être à nouveau appelée par l'ordre de bataille.

Si aucune unité en jeu ne peut être retirée, alors une unité éliminée est retirée de la réserve de remplacement, et le joueur perd un nombre de PR égal au coût de

remplacement de l'unité. Si le joueur n'a pas suffisamment de PR (des types corrects) pour payer le coût, alors les PR nécessaires restant seront déduits des prochains PR reçus lors des tours ultérieurs.

Lorsque l'ordre de bataille de l'Axe demande à un cadre de se retirer, le joueur Allemand peut à la place retirer une division à pleine puissance avec le cadre indiqué. Si il fait cela, il reçoit des PR en nombre égal au coût de la reconstruction du cadre à pleine puissance. Ces PR ne peuvent pas être utilisés au tour où ils sont générés, mais pourront être utilisés plus tard. *Exemple* : En Dec II 41, le joueur Allemand retire une division d'infanterie 7-6 à la place d'un cadre d'infanterie 3-6 qu'il est obligé de retirer. Il reçoit 4 PR d'infanterie pour cela, et il pourra utiliser les PR à partir de Jan I 42.

## D. Conversions et Améliorations.

Les ordres de bataille indiquent quand les unités peuvent être converties ou améliorées d'une force et/ou type à un autre.

**1. Conversion.** Le joueur peut convertir une unité dans n'importe laquelle de ses phases initiales à partir du tour où la conversion est indiquée dans l'ordre de bataille. Pour être convertie, l'unité doit remplir les mêmes conditions que pour la reconstruction d'un cadre à pleine puissance (elle doit être dans une ville ou une forteresse, et être capable de tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une source de remplacements, et ne doit pas être en ZDC ennemie). L'unité originale est retirée du jeu et la nouvelle unité est posée à sa place. Les unités retirées du jeu pour une conversion ne peuvent pas être remplacées.

**2. Amélioration.** Une amélioration est identique à une conversion, sauf que le possesseur des unités doit dépenser des PR lorsque les unités sont améliorées. Ces coûts sont donnés dans les ordres de bataille dans la liste des améliorations.

## E. Divisions Fragiles.

Diverses unités Soviétiques et Finlandaises ne peuvent pas être remplacées à leur pleine puissance ou complètement lorsqu'elles sont éliminées.

**1. Substitution.** Certaines divisions Soviétiques ne peuvent pas être remplacées à leur pleine puissance lorsque elles ont été éliminées. A la place, ces divisions sont éliminées, et sont substituées par d'autres divisions dans la réserve de remplacement. Ces substitutions sont indiquées dans l'ordre de bataille Soviétique. Toutes les divisions suivantes sauf celles de la Garde et du NKVD sont des divisions fragiles et ont une substitution :

Divisions avec une substitution de division de fusiliers 3-6 : divisions de fusiliers 5-6, 6-6 et 7-6 ; toutes les divisions motorisées ; toutes les divisions mécanisées, et toutes les divisions de fusiliers montagnards.

Divisions avec une substitution de division de cavalerie 3-8 : divisions de cavalerie 4-3-8 et 5-4-8 ; divisions de cavalerie de montagne 3-2-8.

De plus, ces divisions Soviétiques ne peuvent pas être reconstruites à pleine puissance lorsqu'elles sont à leur niveau cadre. A la place, le joueur peut reconstruire un cadre à son niveau de substitution. *Exemple* : Une division de fusiliers 5-6 régulière a été réduite en cadre 1-6. Le

joueur Soviétique ne peut pas reconstruire ce cadre à sa force 5-6. A la place, il peut reconstruire l'unité de substitution en dépensant 2 PR, en retirant le cadre 1-6 du jeu, et en plaçant la division 3-6 de substitution à sa place.

Les divisions de fusiliers 6-6 Finlandaises ne peuvent pas être remplacées à pleine puissance lorsqu'elles ont été éliminées. A la place, lorsque ces divisions sont éliminées, des divisions de fusiliers 5-6 leurs sont substituées dans la réserve de remplacement. Notez que les cadres des divisions fragiles Finlandaises peuvent être reconstruits.

**2. Pas de Substitution.** Les divisions de chars, de milices et du NKVD Soviétiques ne peuvent pas être remplacées lorsqu'elles ont été éliminées. De plus, les cadres des divisions de chars ne peuvent pas être reconstruits à pleine puissance.

## F. Considérations Spéciales.

**1. Démobilisation.** Le joueur Soviétique peut démobiliser certaines unités, en recevant des PR en échange. Son ordre de bataille spécifie quelles sont les unités qui peuvent être démobilisées et quand elles peuvent l'être. Il démobilise ses unités pendant la phase initiale, et reçoit le coût en PR de l'unité. Une unité peut être démobilisée si elle peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une source de remplacement et si elle n'est pas en ZDC ennemie. Lors de la démobilisation, les PR Soviétiques sont ajoutés aux réserves Soviétiques de la même façon que les PR sont utilisés pour la reconstruction des cadres. Ces PR ne peuvent pas être utilisés au tour où ils sont générés, mais pourront être utilisés plus tard.

**2. Milice Soviétique.** Lorsqu'une unité de milice Soviétique est démobilisée, le joueur Soviétique reçoit un nombre de PR d'infanterie égale à la force d'attaque de l'unité plus un. Par exemple, démobiliser une division de milice 2-3-4 donnerait 3 PR d'infanterie.

**3. Divisions de Fusiliers 3-6 Soviétiques.** Diverses divisions de fusiliers 3-6 Soviétiques ont des divisions de fusiliers 4-6 imprimées au verso de leur pion. Aucune de ces divisions n'a de cadre.

A partir du tour Aug I 41, le joueur Soviétique peut convertir jusqu'à 4 divisions 3-6 par tour à leur niveau de force 4-6.

Lorsqu'une division de fusilier qui à un côté 3-6 et un 4-6 est éliminée, l'unité doit être remplacée à son niveau de force 3-6.

**4. Garde Soviétique.** L'ordre de bataille Soviétique indique quelles unités sont converties au statut de la Garde. Les règles de conversions régulières s'appliquent, à l'exception du fait que l'unité retirée du jeu pour conversion au statut de Garde est placée dans la réserve de remplacement et pourra ensuite être remplacée. (Dans un tel cas, une nouvelle formation a été levée avec l'identification de l'ancienne).

N'importe quelle unité Soviétique régulière, unité avec de l'équipement d'hiver, ou unité terrestre de marine peut être convertie au statut de la Garde. La conversion peut demander ou donner des PR. Pour déterminer cela, ajoutez un à la force d'attaque de l'unité convertie et soustrayez la force d'attaque de l'unité de la Garde à ce total. Si le résultat est négatif, alors le résultat est le nombre de PR



nécessaires pour la conversion. Si le résultat est positif, c'est le nombre de PR gagnés pour la conversion. Les PR sont dépensés de la même façon que pour la reconstruction d'un cadre et gagnés de la même façon qu'une démobilisation. Par exemple, si une division de fusiliers 3-6 est convertie en unité de Garde 5-6 à Moscou, 1 PR d'infanterie du DM de Moscou doit être dépensé pour cette conversion.

## Règle 34 – Prêt-Bail

Pendant la partie, le joueur Soviétique reçoit des renforts en prêt-bail des Etats-Unis et du Royaume Uni. Les renforts de prêt-bail sont livrés à l'URSS par trois routes : les routes nord, sud et est.

Les renforts de prêt-bail arrivant via la route nord arrivent dans n'importe quels ports non gelés sous possession Soviétique de l'Océan Arctique. Si il n'y a pas de ports disponibles, le renforts de prêt-bail de ce tour n'arrivent pas du tout. Si un port est disponible, alors chaque renfort de prêt-bail (comme une unité aérienne, un point de ressources individuel, ou un PR blindé individuel) doit vérifier les effets des forces anti-navires Allemandes. Lancez deux dés pour chaque élément : sur un résultat de 3 ou moins, l'élément a été coulé pendant le transit et n'arrive pas.

Les renforts de prêt-bail arrivant via la route nord sont placés de la façon suivante : a) les points de ressources sont toujours placés dans le port ; b) si le port n'est pas isolé, alors les PR blindés sont placés dans la réserve générale de PR blindés et les unités aériennes sont placées dans n'importe quelle bases aérienne sous possession amie ; c) si le port est isolé, alors les PR blindés et les unités aériennes sont stockés dans le port. Lors des phases initiales Soviétiques suivantes, ces éléments rejoignent leur destination si le port n'est plus isolé. Si le joueur Allemand gagne la possession du port, alors tous les PR blindés et unités aériennes stockés dans l'hex de port sont éliminés.

Les renforts de prêt-bail arrivant via la route sud arrivent de la façon suivante : a) les points de ressources sont placés sur le bord sud de la carte en Iran ; b) les PR blindés sont placés dans la réserve générale.

Les renforts de prêt-bail arrivant via la route est arrivent de la façon suivante : les PR blindés sont placés dans la réserve générale.

Lorsqu'elle est en jeu, une unité aérienne de la RAF du Royaume Uni est traitée comme une unité aérienne de la Garde. (Utilisez son pion d'unité aérienne de la Garde pour cela). Lorsqu'une unité aérienne de la RAF est retirée, elle retourne à la force aérienne Soviétique ; gardez la en jeu (par contre notez qu'une conversion en Garde doit être effectuée pour laisser cette unité aérienne en Garde). Si une unité aérienne de la RAF est éliminée avant de retourner à la force aérienne Soviétique, ne la placez dans aucune case, elle est définitivement retirée du jeu.

## Règle 35 – Préparation du Jeu

Placez les cartes pour former une zone de jeu complète, comme indiqué sur le guide cartographique. Il y a un recouvrement d'un hex entre les cartes adjacentes. Par exemple, lors de l'assemblage des cartes, la rangée 5100 de la carte 5B recouvre la rangée 0100 de la carte 1B (ou

vice-versa). Triez les pions par nationalité, type, taille, et force. Les désignations ne servent qu'à l'intérêt historique et peuvent être ignorées pour le déploiement et au cours du jeu.

Les ordres de bataille indiquent les déploiements initiaux des deux camps. En général, les unités terrestres sont déployées dans leurs zones d'armées historiques. Les unités Soviétiques sont déployées en territoire Soviétique, et les unités de l'Axe sont déployées en territoire de l'Axe. Les limites d'empilement ne peuvent pas être violées lors du déploiement des unités. A part dans les zones météo A et G, les unités ne peuvent pas être déployées dispersées. Chaque armée se déployant le long de la ligne de démarcation Axe-Soviétique à une certaine zone d'hex de déploiement. Aucune unité de l'armée ne peut être déployée au nord ou au sud de cette zone. Par exemple, les unités de la 16<sup>e</sup> armée Allemande (zone de déploiement de 1B : 2723 à 1B : 2923) ne peuvent pas se déployer au nord de 1B : 2700 ni au sud de 1B : 2900. *Note* : Les ordres de bataille demandent souvent que les unités soient déployées dans un certain nombre d'hex de la frontière. Comptez les hex à partir du côté d'hex de la frontière ; ce qui veut dire qu'un hex adjacent à un côté d'hex de frontière est à un hex de la frontière.

Le joueur Soviétique déploie les forces de ses districts militaires le long de la frontière en premier. Sur la frontière avec la Grande Allemagne, la Hongrie, et la Roumanie, chaque hex d'Union Soviétique adjacent à un côté d'hex de frontière doit être occupé par, ou dans la ZDC d'une unité Soviétique. Sur la frontière avec la Finlande, la Turquie et l'Iran, chaque hex de frontière contenant une ligne de transport entrant en Union Soviétique doit être occupé par, ou dans la ZDC d'une unité Soviétique. Les unités indiquées dans la section non divisionnaire de chaque DM sont déployées empilées avec n'importe quelles autres unités du DM ou dans n'importe quelle ville ou forteresse du DM.

Le joueur Allemand déploie ensuite toutes ses forces, sauf les unités aériennes de la Luftwaffe, comme indiqué dans l'ordre de bataille initial de l'Axe. Les unités aériennes alliées de l'Axe sont placées dans des bases aériennes de leurs pays d'origine. Les unités aériennes de la Luftwaffe sont mises de côté pour la résolution de l'attaque aérienne surprise (Règle 30F2), et le joueur Soviétique déploie ses unités aériennes après cette attaque.

Le joueur Soviétique déploie ensuite les forces restantes, sauf les unités aériennes. Les unités aériennes sont mises de côté pour la résolution de l'attaque aérienne surprise (Règle 30F2), le joueur Soviétique les déploiera après la résolution de cette attaque.

Après que toutes les forces aient été déployées et/ou mises de côté, le jeu commence par le tour d'attaque surprise Allemand de Jun II 41. La météo est claire dans toutes les zones météo pour ce tour.

Au début de la partie, le joueur Allemand possède la Norvège, la Grande Allemagne, la Roumanie, la Bulgarie, et la Grèce. Le joueur Soviétique possède l'URSS et Hango. La Finlande, la Hongrie, l'Iran, la Suède et la Turquie sont neutres ; par contre, la Finlande et la Hongrie entreront en guerre selon la Règle 31.

## Règle 36 – Victoire

### A. Durée de la Partie.

La partie commence en Jun II 41 et se termine à la fin du tour de Mar II 42, ce qui couvre l'invasion initiale de l'URSS par les Allemands et la contre offensive Soviétique du premier hiver.

### B. Détermination de la Victoire.

A la fin du tour de Mar II 42, la victoire est déterminée. La victoire est basée sur des points de victoire (PV), qui sont calculés à la fin de la partie. Le joueur Allemand gagne des PV pour les villes et les hexs d'URSS qu'il possède à la fin de la partie :

5 points pour l'hex 2A : 2224.

3 points pour chaque hex de ville complet.

2 points pour chaque hex de ville partiel.

2 points pour Bryansk (2A : 4427) et Tikhvin (2A : 1224) (soit 4 points si les deux villes sont possédées).

1 point pour chaque ville point ou forteresse.

Notez que le joueur Allemand gagne des PV pour chaque hex d'une ville multi-hexs. Par exemple, si le joueur Allemand possède tous les hexs de Moscou il gagnerait 15 PV (3x 1 hex de ville complet + 2x 6 hexs de ville partiel). Le joueur Allemand gagne la moitié de la valeur en PV d'une ville, forteresse ou d'un hex, si il est possédé par le Soviétique mais isolé.

Le joueur Allemand reçoit également 1 PV à chaque fois que le joueur Soviétique déplace la capitale. Il reçoit 2 PV à chaque fois qu'il capture la capitale ou une usine Soviétique. Le joueur Allemand perd 1 PV à chaque phase initiale Soviétique où il n'a pas maintenu les garnisons adéquates (voie la Règle 32).

Le joueur Allemand a la supériorité militaire si la force d'attaque totale de ses unités en jeu à la fin de la partie est supérieure à celle de son adversaire. Comptez toutes les unités en jeu pour ce calcul, en incluant tous les points de remplacements accumulés, avec une valeur de 1 point de force par point de remplacement. Le joueur Allemand gagne 3 PV par tranche de 10% de supériorité. *Exemple* : Le joueur Allemand a une force d'attaque totale de 1154, ce qui est 24% supérieur à la force d'attaque totale Soviétique de 925. Le joueur Allemand gagne donc 6 PV pour la supériorité militaire.

Totalisez les PV gagnés par le joueur Allemand à la fin de la partie, et arrondissez toute fraction à l'inférieur à la fin du calcul. Ceci détermine le niveau de la victoire.

### C. Niveaux de Victoire.

A la fin de la partie, calculez le total de PV du joueur Allemand. Ceci détermine le vainqueur et son niveau de victoire de la façon suivante :

Total de PV	Niveau de Victoire
75 ou plus	Décisive Allemande
68 à 74	Substantielle Allemande
61 à 67	Marginale Allemande
54 à 60	Nul
47 à 53	Marginale Soviétique
40 à 46	Substantielle Soviétique
39 ou moins	Décisive Soviétique

## D. Commentaire.

Les niveaux de victoire de la section C ci-dessus sont basés sur les objectifs historiques, avec le joueur Allemand possédant les villes comme indiqué par la ligne de départ du scénario de 1942 de *Scorched Earth*. Notez que Leningrad, Kronshtadt, et Sébastopol sont isolées, et que le joueur Soviétique a déplacé une fois la capitale. Ce qui donne à l'Allemand un total de 57 PV, ce qui est utilisé pour déterminer le milieu de l'échelle de victoire.

La meilleure façon de déterminer un vainqueur est de jouer deux fois la partie, avec un échange des camps pour la seconde partie. Chaque joueur calcule un total de PV de match en ajoutant ses PV des deux parties. Le joueur avec le plus haut total de match est déclaré vainqueur.

## Règle 37 – Règles Avancées

Les règles suivantes couvrent certains mécanismes de jeu plus en détails que ce qui est expliqué dans les règles précédentes. Lorsque les joueurs auront plus d'expérience avec le système, ces règles pourront être utilisées. Si les joueurs apprennent le système, ne les utilisez pas.

### A. Retraites et Débordements.

Pendant la phase de combat, une unité ou une pile forcée de retraiter suite à un résultat de combat (Règle 9F1) peut retraiter dans un hex occupé par l'ennemi si il est capable de le déborder (Règle 13). Les rapports de débordement sont calculés normalement, mais les coûts en points de mouvement sont ignorés. Les effets des ZDC ennemies sur les retraites sont appliqués avant de calculer le rapport du débordement. *Exemple* : Une pile de deux panzer divisions Allemandes 10-10 est attaquée et un résultat DR est obtenu. La pile est encerclée, mais un des hexs adjacents est occupé par un cadre de chars légers 3-2-8, et aucune ZDC Soviétique n'est exercée dans cet hex. Donc, les panzer divisions Allemandes retraitent dans cet hex, en débordant le cadre. Si une ZDC Soviétique était exercée dans cet hex, les panzer divisions auraient été réduites en cadres 4-8 d'abord et auraient donc été trop faibles pour déborder le cadre Soviétique.

### B. Améliorations des Voies Ferrées.

Beaucoup des routes représentées sur la carte sont en fait des Voies Ferrées à basse capacité, et peuvent être améliorées au statut de Voie Ferrée complète. N'importe quel hex de route peut être amélioré au statut de Voie Ferrée, sauf les hexs de route en Arctique et les hexs de route en montagne.

Un joueur peut améliorer une route en Voie Ferrée à écartement standard ou large. Une route est améliorée en Voie Ferrée (dans n'importe quel terrain autorisé) de la même façon qu'un fort est construit en terrain clair (Règle 14A). Notez que l'amélioration d'un hex de route coûte un point de ressources. Utilisez les marqueurs d'améliorations de routes pour indiquer le progrès des changements de routes en Voies Ferrées. *Note* : Un hex contenant une route et une Voie Ferrée doit être amélioré pour que la route présente dans l'hex puisse devenir une Voie Ferrée.

## C. Mouvement Administratif.

Une unité peut combiner le mouvement Admin. (Règle 6B) avec le transport naval régulier (Règle 27C1) et le mouvement ferroviaire opérationnel (Règle 7A1).  
*Exemple :* Une division d'infanterie Allemande 7-6 à Wilno qui prend le train (1 PM), bouge en mouvement ferroviaire opérationnel jusqu'à Riga (2 PM), embarque (2 PM) sur un transport qui l'emmène jusqu'à Talinn où elle débarque, et utilise le mouvement admin. jusqu'à 1B : 0809 (1 PM).

## D. Interaction Aéro-Navale.

Lors d'une mission de bombardement naval (Règle 19D2e), une unité aérienne peut voler jusqu'à un hex de recherche au lieu d'un hex cible et résoudre sa mission pendant la phase aérienne. Ceci permet à l'unité aérienne de rester dans l'hex pendant le tour du joueur ennemi et donne à l'unité aérienne une chance de bombarder les unités navales ennemies à ce moment. Lors d'un vol jusqu'à un hex de recherche, l'unité aérienne a sa capacité de mouvement réduite de 4 PM. Un hex de recherche peut être n'importe quel hex de mer complet ou partiel ; et il n'a pas besoin de contenir d'unités navales ennemies. Une unité aérienne qui fait cette mission a une zone de recherche, qui est composée de tous les hexs de mer complets ou partiels dans les quatre hexs de son hex de recherche.

Une unité aérienne vole jusqu'à un hex de recherche pendant sa phase aérienne, et n'importe quelle interception et combat aérien impliquant cette unité aérienne se déroule pendant cette phase. L'unité aérienne ne bombarde pas pendant cette phase. A la place, elle reste dans l'hex de recherche pendant la phase de mouvement du joueur ennemi. Pendant cette phase, elle peut bombarder une unité navale ennemie qui est en mer ou bouge dans sa zone de recherche. Pour cette règle, une unité navale est en mer si elle est dans un hex de mer complet ou partiel et n'est pas au port. Toutes les unités aériennes d'un joueur qui font cette mission retournent à la base à la fin de la phase de mouvement du joueur ennemi.

Si une unité navale est touchée pendant ce bombardement, elle doit immédiatement retourner au port et y terminer son mouvement. Si elle transportait de la cargaison, elle est débarquée dans le port. Par contre, l'unité navale ne peut pas retourner dans un port qui est dans la zone de recherche de l'unité aérienne qui a réussi à la bombarder, à moins qu'aucun autre port ne soit disponible. *Note :* Lors du retour au port, l'unité navale peut être bombardée par d'autres unités aériennes, si elle entre dans leur zone de recherche.

En utilisant cette règle, un joueur doit indiquer tous les mouvements maritimes de ses unités navales dans une zone maritime avant qu'un bombardement naval ne soit résolu dans la zone. (Ainsi, le joueur hors phase verra tous les mouvements dans une zone avant de résoudre ses bombardements). Un joueur peut arranger le mouvement de ses unités navales pour que plusieurs unités navales naviguent ensemble, pendant toute la durée ou une partie du mouvement.

Notez qu'une unité aérienne qui fait cette mission ne peut pas bombarder de flottille fluviale à moins que la flottille ne soit ou bouge en mer dans sa zone de recherche. Par exemple, une unité aérienne qui fait cette mission ne pourrait pas bombarder une flottille fluviale qui s'est

déplacée sur une rivière ou un lac dans sa zone de recherche.

## E. Isolement et Possession.

Les règles standard pour la détermination de l'isolement et la possession du territoire (Règles 3H et 3E) sont simples à utiliser et couvrent de façon correcte la plupart des situations qui peuvent se présenter. Les règles suivantes couvrent ces aspects plus en détails et demandent plus de temps et d'efforts à utiliser.

Les règles suivantes nécessitent de tracer des lignes de communications (LDC). Une LDC peut faire jusqu'à 14 hexs de long (quelle que soit la météo) et est tracée de la même manière qu'une Ligne de Ravitaillement terrestre.

### 1. Isolement.

**a. Tracé.** Lorsque l'isolement est vérifié, une unité ou un hex est isolé si une LDC ne peut pas être tracée depuis son hex jusqu'à un hex en ravitaillement régulier.

**b. Remplacements Soviétiques Spéciaux.** Une unité Soviétique isolée génère des remplacements spéciaux lorsqu'elle est éliminée si une LDC peut être tracée depuis l'unité jusqu'à une ville de remplacement Soviétique. Les PR de l'unité sont ajoutés à la réserve de PR de la ville.

**2. Possession du Territoire.** En plus des cas de la Règle 3E, un joueur peut gagner la possession d'un territoire de la manière suivante. Au début de chaque tour de joueur, vérifiez la possession de tous les hexs isolés sauf les hexs de villes majeures et les hexs occupés par des unités. Lorsqu'il est vérifié, un hex ami passe sous possession ennemie si une LDC ne peut pas être tracée depuis l'hex jusqu'à une unité amie mais peut être tracée jusqu'à une unité ennemie.

## Notes du Concepteur

L'idée de cette variante vient du début 1990 avec l'arrivée d'une carte postale du lecteur Nelson Isada qui posait la question « et à propos de *Scorched Earth* sans les fournis ? » Ceci m'a directement semblé comme étant un projet valable. *FitE/SE* est une énorme entreprise qui demande beaucoup d'heures de jeu. Dans les conventions, même les équipes de joueurs les plus déterminées, jouant 24 heures sur 24, arrivent rarement à jouer au delà de Septembre 1941. Ceci est du en grande partie à l'immense nombre de pions présents dans le jeu.

Reformulons la question de Mr Isada : Si on enlevait les plus petites unités et les éléments les moins importants du jeu, est-ce que *FitE/SE* serait toujours intéressant ? Es-ce que la vitesse de jeu serait améliorée de façon à ce que des équipes déterminées puissent terminer la première année de campagne de Jun II 41 à Mar II 42 e, une seule session marathon sur un long week-end ? *Sudden Storm* semble répondre à ces questions.

*Sudden Storm* ne devrait pas être considéré comme une version d'introduction à *FitE/SE* ; c'est toujours une grande entreprise à mener à bien. Même avec cette version épurée des règles il faut un temps de jeu plus long que la plupart des wargames existants. Les règles sont plus courtes que dans *FitE/SE* principalement à cause du retrait des unités spéciales et d'une période de temps plus courte. La plupart des autres changements sont conçus pour réduire le temps de jeu ou la complexité : dispenser des

patrouilles d'attaques et du calcul des Capacités de Groupes sont deux de ces simplifications.

La façon la plus concrète de rationaliser le retrait des fourmis dans *Sudden Storm* est de penser qu'elles ont été « intégrées » dans les unités qui restent. Les forces qui ont été gardées sont :

1) les unités terrestres avec une force d'attaque ou de défense de 3 ou plus, et les unités de camions Allemands. J'ai également retiré le 702è RR art II (3-0-R), car c'était la seule unité d'artillerie de siège uniquement ferroviaire à rester en jeu, et la retirer du jeu a également économisé une page de règles. Les camions ont été gardés car ils permettent au système de ravitaillement de fonctionner correctement ; les retirer aurait demandé des changements indésirables aux règles de ravitaillement.

2) les unités aériennes avec une force d'attaque ou de défense de 5 ou plus, ou des forces de bombardement tactique de 3 ou plus (en utilisant la plus faible des valeurs – ainsi les unités aériennes 4B4 He 11H ont été exclues). Ceci est très dur pour le Soviétique ; considérez cela comme un échange avec le retrait des capacités AA de l'Axe. (Je dois aussi admettre que je fais partie de ceux qui pensent que la force aérienne Rouge rebondit trop rapidement dans le jeu standard).

Retirer les « fourmis » de l'ordre de bataille résulte en une perte d'environ 325 points de force pour l'Axe et environ 650 pour les Soviétiques, soit un rapport de 2 : 1. Ce rapport est en parallèle avec les totaux de points de force dans les OB (ce qui veut dire que la force brute Soviétique dépasse celle de l'Axe d'environ 2 : 1). J'ai calculé que les deux camps gardaient environ 85% de leur force de combat.

Il est difficile de dire exactement combien de pions ont été retirés du jeu. Certains joueurs préfèrent accumuler leurs unités AA de position pour protéger des hexs cibles importants, alors que d'autres dispersent des unités de 1 point de force AA sur toute la carte. Ma meilleure estimation est qu'il y a environ 325 pions retirés des forces de l'Axe et environ 600 pour les Soviétiques. Ce qui donne à peu près 45% de pions en moins, avec environ un point de force par pion retiré.

L'ordre de bataille est une compilation spéciale de l'OB de *The Urals* ; avec les errata et mises à jour incorporées, mais il est taillé pour se conformer au traitement de *FitE/SE* des forces des DM de l'est.

L'enlèvement des unités spéciales est également évident. Alors que le joueur Soviétique a perdu son précieux NKVD, le joueur Allemand se retrouve sans génie de combat, et donc certaines villes seront toujours des noix dures à briser. Et pendant que le joueur Soviétique n'a pas à s'inquiéter des Brandebourgeois, le joueur Allemand n'a pas à se soucier des raids kamikazes des flottilles fluviales.

Laisser les opérations aéroportées hors jeu à été limite. Il est vrai qu'historiquement la campagne de 1941-42 n'a que peu été influencée par les opérations aéroportées. Néanmoins, certains joueurs Allemands considèrent la menace aéroportée comme un élément clé pour un succès potentiel (peut être de façon non réaliste). Mais la plupart des unités aéroportées ont été retirées à cause de leur taille de fourmi. Et comme maintenant pratiquement toutes les unités ont de l'équipement lourd, j'ai finalement décidé de retirer le transport aérien (et donc les capacités aéroportées) de l'OB. Ceci a causé une réaction en chaîne jusqu'aux opérations amphibies. Elles n'ont également pas

été importantes pendant la période de 1941-42, et comme les opérations amphibies demandaient des règles spéciales de planification, etc. elles ont été supprimées.

L'absence d'unités du génie induit l'exclusion des règles de démolition. Ceci est assez évident – il n'y a pas d'unités pour réparer les dégâts ! il ne fait aucun doute que cela troublera certains joueurs ; *Scorched Earth* est le nom du jeu après tout. Par contre, considérez cela : les actions de démolition et de réparation dans *SE* ont le statut de jeu dans le jeu, une couche d'activités qui demande énormément de temps. Un jeu compétent dicte aux joueurs Soviétiques de complètement détruire toutes les Voies Ferrées, bases aériennes, ponts, et (dans la mesure du possible) les ports. Ceci demande à son tour au joueur de l'Axe d'utiliser efficacement ses capacités de construction pour réparer les dégâts et soutenir la progression. Tout ceci nécessite une planification approfondie. Ceci peut être une partie valide pour le jeu standard, mais c'est également une des raisons principales qui rendent le jeu si long à jouer, et l'effacer dans *Sudden Storm* a grandement accéléré le jeu (j'estime qu'on peut jouer au moins deux fois plus vite que le jeu standard).

Quels sont les effets de la démolition sur l'équilibre du jeu ? Les bons joueurs Soviétiques détruisent tout, et les bons joueurs Allemands réparent juste ce qui est nécessaire. Donc je pense que retirer le sous système de démolition/réparation du jeu ne devrait pas avoir d'impact profond.

Une question plus cruciale est de savoir si la capacité de recalibrage Allemande est une mesure précise de la capacité de conversion ferroviaire de l'Axe. Comme la plupart des vétérans de *FitE/SE* le savent, ceci a été le sujet de beaucoup de discussions ces dernières années. L'article de John Astell « Rails through the Russians Regauged » du TEM 19 a été utilisé pour la base de cette règle.

La vraie mesure de *Sudden Storm* sera dans quelle étendue il sera joué. Comme la plupart des règles de *FitE/SE* restent intactes, les joueurs vétérans d'*Europa* pourront se plonger dans *Sudden Storm* en très peu de temps. Essayez-le, vous l'apprécierez – ce pourrait être le jeu le plus amusant depuis *DNO* !

# Sudden Storm

## Ordre de Bataille de l'Axe Forces Initiales, Jun II 41

### Groupe d'Armée Nord

**18è Armée**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande de 1B: 2224 à 1B: 2424.

5x 8-6 Inf XX	1, 11, 21, 58, 61
2x 7-6 Inf XX	217, 291
1x 3-2-8 Art III	818
1x 2-3-8 Art II	609

**4è Groupe de Panzers**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande, de 1B: 2524 à 1B: 2623.

1x 12-10 Pz XX	6
1x 11-10 Pz XX	8
1x 9-10 Pz XX	1
1x 9-10 Mot XX	Tokpf (SS)
2x 6-10 Mot XX	3, 36
2x 7-6 Inf XX	269, 290
1x 3-8 Mot Art III	618
1x camion	

**16è Armée**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande de 1B: 2723 à 1B: 2923.

3x 8-6 Inf XX	12, 30, 32
5x 7-6 Inf XX	121, 122, 123, 126, 253
1x 5-3-8 Art III	603
3x 2-3-8 Art III	610, 782, 785
1x 3-1-8 Rkt Art III	3

**Réserves**, dans les 7 hexs de la frontière Allemande de 1B: 2224 à 1B: 2923, mais pas adjacent à la frontière.

3x 7-6 Inf XX	206, 251, 254
3x 3-5 Sec XX	207, 281, 285

### Groupe d'Armée Centre

**3è Groupe de Panzers**, dans les 5 hexs de la frontière Allemandes, de 1B: 3023 à 1B: 3122.

3x 12-10 Pz XX	7, 9, 20
1x 11-10 Pz XX	12
3x 6-10 Mot XX	14, 18, 20
4x 8-6 Inf XX	5, 6, 26, 35
1x 5-3-8 Mot Art III	69
2x camion	

**9è Armée**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande, de 1B: 3221 à 1B: 3327.

3x 8-6 Inf XX	8, 28, 87
4x 7-6 Inf XX	129, 161, 162, 256
1x 5-3-8 Art III	677
1x 5-3-6 Art III	801
1x 3-8 Art III	783
3x 2-3-8 Art III	70, 606, 627
1x 3-1-8 Rkt Art III	1

**4è Armée**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande, de 1B: 3427 à 1B: 3926.

4x 8-6 Inf XX	7, 17, 23, 78
8x 7-6 Inf XX	131, 134, 137, 252, 258, 263, 268, 292
2x 3-5 Sec XX	221, 286
1x 5-3-8 Art III	41
1x 5-3-6 Art III	697
1x 3-8 Art III	622
1x 2-3-8 Art III	786

**2è Groupe de Panzers**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande, de 1B: 4025 à 1B: 4325.

3x 11-10 Pz XX	3, 10, 18
2x 10-10 Pz XX	4, 17
1x 9-10 Mot XX	Reich (SS)
2x 6-10 Mot XX	10, 29
1x 8-6-8 Cav XX	1
3x 8-6 Inf XX	31, 34, 45
3x 7-6 Inf XX	167, 255, 267
1x 4-10 Mot III	GD
1x 5-3-8 Mot Art III	792
1x 3-8 Art III	617
1x 2-3-8 Art III	788
1x 3-1-8 Rkt Art III	4
2x camion	

**Réserves**, dans les 7 hexs de la frontière Allemande de 1B: 3023 à 1B: 4325, mais pas adjacent à la frontière.

1x 8-6 Inf XX	52
2x 7-6 Inf XX	102, 293
1x 3-5 Sec XX	403

### Groupe d'Armée Sud

**6è Armée**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande de 1B: 4425 à 1B: 4625

3x 8-6 Inf XX	9, 56, 62
2x 7-6 Inf XX	168, 297
1x 3-5 Sec XX	213

**1er Groupe de Panzers**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande de 1B: 4725 à 1B: 4826

2x 10-10 Pz XX	11, 14
3x 9-10 Pz XX	9, 13, 16
1x 7-10 PzG XX	LSSAH (SS)
1x 9-10 Mot XX	Wiking (SS)
2x 6-10 Mot XX	16, 25
3x 8-6 Inf XX	44, 57, 75
3x 7-6 Inf XX	111, 289, 299
1x 5-3-8 Art III	704
1x 3-8 Mot Art III	612
1x 3-8 Art III	614
1x 2-3-8 Art III	511
1x 3-1-8 Rkt Art III	2
1x 3-10 m hv AA III	GG (LW)
2x camion	

**17è Armée**, dans les 5 hexs de la frontière Allemande, de 1B: 4827 à 3B: 0231.

3x 8-6 Inf XX	24, 68, 71
4x 7-6 Inf XX	257, 262, 295, 296
1x 6-8 Mtn XX	1

3x 6-8 Jager XX	97, 100, 10
2x 3-5 Sec XX	444, 454
1x 2-3-8 Art III	501
1x 2-3-6 Art III	213

**Réserves**, dans les 7 hexs de la frontière Allemande de 1B: 4425 à 3B: 0231, mais pas adjacent à la frontière.

1x 6-8 Jager XX	99
-----------------	----

### Luftwaffe

*Unités Aériennes Disponibles:*

3x Do 17Z	4B4	3-4/13
7x Ju 87B	2D3	4-1/9
1x Ju 87R	2D3	4-1/13
19x Ju 88A	5B4	3-5/26
8x Me 109E	7F5	1/7
14x Me 109F	6F6	1/8
1x Me 110E	4F4	4-3/12

**Aéroports Permanents:** dans n'importe quel hex clair ou de colline: 12 en Grande Allemagne; 1 en Norvège.

### Finlande

**Armée de Norvège**, Jusqu'à 3 RE dans les 3 hexs de Rovaniemi (5B: 2502); le reste n'importe où en Norvège. (toutes les unités sont Allemandes).

1x 3-10 Mot XX	Nord (SS)
1x 7-6 Inf XX	169
2x 6-8 Mtn XX	2, 3

**Forces Finlandaises**, Jusqu'à 10 RE en Finlande sur ou au nord de la ligne météo A; le reste n'importe où en Finlande au sud de la ligne météo A. Les forts sont placés dans n'importe quels hexs de terrain clair en Finlande au sud de la ligne météo A et à au moins 3 hexs de la frontière Finlandaise.

7x 6-6 Rifle XX	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8
9x 5-6 Rifle XX	6, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19
1x 3-8 Cav* X	1
2x 3-8* Ski X	1 Jgr, 2 Jgr
1x 4-3-8 Art III	Hv
2x 3-2-8 Art III	1-3, 4-6
1x MS 406	4F5 0/8

### Hongrie

**Forces Hongroises**, n'importe où en Hongrie.

2x 3-8* Mot X	1, 2
2x 3-5 Sec XX	102, 108

**Réserves Hongroises**, n'importe où en Hongrie.

1x 3-5 Sec XX	25
2x 3-8* Mtn X	1, 2

### Roumanie

**11è Armée**, dans les 3 hexs de la frontière Roumaine de 3B: 1420 à

3b: 2018. (toutes les unités sont Allemandes)

1x 8-6 Air Ldg XX	22
3x 8-6 Inf XX	50, 72, 76
3x 7-6 Inf XX	170, 198, 239
1x 2-3-8 Art III	787

**3è Armée Roumaine**, jusqu'à 1 division dans la zone de la 11è armée; le reste dans les 3 hexs de la frontière Roumaine de 3B: 1326 à 3B: 1421.

1x 7-8 Arm XX	1
2x 5-6 Inf XX	6, 13
3x 4-6 Inf XX	7, 8, 14
3x 4-8 Mtn XX	1, 2, 4
3x 4-8 Cav XX	5, 6, 8

**4è Armée Roumaine**, jusqu'à 1 division dans la zone de la 11è armée; jusqu'à 1 division dans les 3 hexs de la frontière Roumaine de 3B: 2919 à 3B: 3115; le reste dans les 3 hexs de la frontière Roumaine de 3B: 2118 à 3B: 2819.

2x 5-6 Inf XX	5, Gd
2x 4-6 Inf XX	15, 21
2x 3-6 Inf XX	35, Gran
1x 2-3-8 Art III	4A

**Force Aérienne Roumaine**,

1x Jub 87B	2D3	3-1/9
------------	-----	-------

*Aéroports Permanents*: 2 dans n'importe quels hexs clair ou de colline en Roumanie.

**Réserves Roumaines**, n'importe où en Roumanie sur ou à l'ouest de la ligne d'hex 3B: 2424 à 3B: 3519.

10x 4-6 Inf XX	1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 18, 19, 20
1x 4-8 Mtn XX	3
3x 4-8 Cav XX	1, 7, 9
1x 2-3-4 Static X	23 Cst
1x 1-3-4 Static X	Oil
1x 3-2-8 Arm III	2
3x 2-3-8 Art III	1A, 5A, Res

## Divers

**Kriegsmarine**, dans n'importe quels ports en Grande Allemagne.

4x Transport

**Points de Ressources.**

*Allemands*: 40. Jusqu'à 10 points avec n'importe quelles unités de l'armée de Norvège, mais pas plus de 5 de ces points en Finlande; jusqu'à 5 points n'importe où en Roumanie; le reste n'importe où en Grande Allemagne.

*Finlandais*: 1. N'importe où en Finlande au sud de la ligne météo A.

*Roumains*: 2. N'importe où en Roumanie.

## Renforts

**Remplacements**, Les remplacements de l'Axe sont reçus au tour I de chaque mois. Voir le tableau de remplacement de l'Axe.

**Pétrole**, Ploesti (3B: 2816) produit 1 point de ressources à chaque tour.

## Substitutions de Fusiliers XX Finlandais.

7x 5-6 Rifle XX	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8
-----------------	---------------------

## Jun II 41

**Allemands**:

4x 7-6 Inf XX	110, 113, 125, 197
---------------	--------------------

1x 7-6 Inf XX	Pol (SS)
---------------	----------

*Suède*:

1x 7-6 Inf XX	163
---------------	-----

**Slovaques**:

2x 3-5 Inf XX	1, 2
---------------	------

## Jul I 41

**Allemands**:

1x 6-10 Mot XX	60
4x 8-6 Inf XX	15, 46, 79, 86

10x 7-6 Inf XX	93, 94, 95, 96, 98, 106, 112, 132, 260, 294
----------------	---

1x 6-8 Mtn XX	4
1x 3-2-8 Pz III	203
1x 3-10* Mot X	900 Lehr
1x 3-10 Mot X	1 (SS)
1x 3-8* Cav X	Fgln (SS)

10 points de ressources	
1x Ju 88A	5B4 3-5/26
1x Me 109F	6F6 1/8

**Finlandais**:

1 point de ressources

**Italiens**:

1x 5-8 Cav XX	3
2x 4-8 Inf XX	9, 52

**Roumains**:

1 point de ressources	
1x IAR 80	5F5 0/13

## Jul II 41

**Allemands**:

1x 3-5 Sec XX	431
1x 3-1-8 Rkt Art III	1 Lehr

10 points de ressources

**Hongrois**:

1x 3-8* Cav X	1
---------------	---

**Roumains**:

*Relâchés de la réserve*:

6x 4-6 Inf XX	1, 2, 3 10, 11, 18
3x 4-8 Cav XX	1, 7, 9

## Aug II 41

**Allemands**:

1x 7-6 Inf XX	183
1x 5-5 Static XX	339
1x 4-5 Sec XX	707

**Slovaques**:

*Convertir*: 2x 3-5 Inf XX en:

1x 4-8 Inf XX	1
1x 2-3-5 Sec XX	2

## Sep I 41

**Allemands**:

1x 7-6 Inf XX	250 (Sp)
1x 3-10 Mot X	2 (SS)
1x 3-5 Para III	Sturm (LW)

10 points de ressources

1x Ju 88A	5B4	3-5/26
1x Me 109F	6F6	1/8
3x Me 110E	4F4	4-3/12
1x Do 217E	5B5	3-8/23

*Arctique*:

1x 6-8 Mtn XX	6
---------------	---

**Finlandais**:

1x Hawk 75	4F5	1/10
------------	-----	------

## Sep II 41

**Allemands**:

1x 11-10 Pz XX	2
1x 10-10 Pz XX	5

## Oct I 41

**Allemands**:

1x 7-6 Inf XX	227
---------------	-----

8 points de ressources

*Est*:

4x 3-1-8 Rkt Art III	51, 52, 53, 54
----------------------	----------------

**Roumains**:

1 point de ressources

## Oct II 41

**Allemands**:

1x 7-6 Inf XX	212
---------------	-----

*Retrait*:

1x 6-8 Jager XX	99
-----------------	----

**Hongrois**:

*Retrait*:

1x 3-8 Cav* X	1
---------------	---

## Nov I 41

**Allemands**:

1x 7-6 Inf XX	223
1x 7-6 Para XX	7 (LW)

8 points de ressources

1x Ju 88A	5B4	3-5/26
1x Me 109F	6F6	1/8

*Retrait*:

1x 8-6 Inf XX	28	
1x 7-6 Inf XX	113	
1x 3-10 m hv AA III	GG (LW)	
2x Ju 88A	5B4	3-5/26
2x Ju 87B	2D3	4-1/19
2x Me 109F	6F6	1/8

*Note*: Les unités aériennes retirées doivent être actives.

**Hongrois**:

3x 3-5 Sec XX	105, 121, 124
---------------	---------------

**Roumains:**  
1x IAR 80 5F5 0/13

## Nov II 41

**Allemands:**  
1x 7-6 Inf XX 215

*Retrait:*  
1x 8-6 Inf XX 5  
1x 8-6-8 Cav XX 1

## Hongrois:

*Retrait:*  
2x 3-8\* Mot X 1, 2

## Dec I 41

**Allemands:**  
6 points de ressources

*Retrait:*  
1x 8-6 Inf XX 8

## Dec II 41

**Allemands:**  
3x 7-6 Inf XX 88, 216, 225

*Retrait:*  
1x 3-6 Inf Cad (7-6) 162

## Finlandais:

*Retrait:*  
1x 5-6 Rifle XX 19

## Jan I 42

**Allemands:**  
4x 7-6 Inf XX 81, 83, 208, 246  
1x 5-6 Inf XX 330  
1x 3-5 Sec XX 203

6 points de ressources  
1x Ju 88A 5B4 3-5/26  
1x Me 110E 4F44-3/12  
1x JU 87D 3D4 5-1/11  
1x Me 109T 6F61/C/7

*Retour:*  
1x 7-6 Inf XX 113

*Finlande:*  
1x 3-8\* Mtn XX 3

## Finlandais:

1 point de ressources

## Roumains:

1 point de ressources  
1x IAR 80 5F50/13

## Relâchés de la réserve:

1x 4-6 Inf XX 9  
1x 2-3-8 Art III 1A

## Jan II 42

**Allemands:**  
2x 7-6 Inf XX 211, 218  
1x 5-6 Inf XX 331  
1x 6-8 Jager XX 5  
1x 3-5 Sec XX 201  
1x 3-10\* Mot X Ndr (SS)

## Feb I 42

**Allemands:**  
1x 12-10 Pz XX 22  
1x 7-6 Inf XX 205  
1x 5-6 Inf XX 328  
1x 6-8 Mtn XX 7  
1x 6-8 Jager XX 28  
6 points de ressources

*Convertir:* 1x 3-1-8 Rkt Art III 1  
*en:*

1x 3-1-10 m Rkt Art III 1

## *retrait:*

1x 3-5 Para III Sturm

## Italiens:

*Convertir:* 1x 5-8 Cav XX 3  
*en:*  
1x 5-8 Mot XX 3

## Feb II 42

**Allemands:**  
1x 5-6 Inf XX 329

## Mar I 42

**Allemands:**  
1x 6-8 Jager XX 8  
1x 5-5 Static XX 342  
8 points de ressources  
1x Ju88A 5B4 3-5/26  
1x Me 109F 6F61/8  
1x Me 110E 4F44-3/12  
1x Ju 87D 3D4 5-1/11  
1x Me 109G 7F62/9

*Améliorer:* 2x 9-10 Pz XX 9, 16 (5  
PR blindés chaque) *en:*

2x 16-10 Pz XX 9, 16

*Améliorer:* 1x 7-10 PzG XX  
LSSAH (SS) (2 PR blindés) *en:*

1x 11-10 PzG XX LSSAH (SS)

*Améliorer:* 1x 6-10 Mot XX 3 (4 PR  
blindés) *en:*

1x 11-10 PzG XX 3

## *Retrait:*

1x 5-3-6 Art III 697

## Hongrois:

1x Ju 88A 5B4 3-5/26

## Roumains:

1x Me 109E 7F51/7  
1x IAR 81 5F51/13

## *Ajoutez à la réserve:*

3x 2-3-4 Sec XX 1, 2, 3

## *Relâchez de la réserve:*

3x 4-6 Inf XX 4, 19, 20

## Mar II 42

**Allemands:**  
1x 12-10 Pz XX 23  
1x 6-6 Inf XX 385  
1x 6-8 Mtn XX 5

# Sudden Storm

## Ordre de Bataille Soviétique Forces Initiales, Jun II 41

### Districts Militaires de Frontière

#### District Militaire de Leningrad.

**14è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique de 6A: 1219 à  
6A: 3126:

2x 5-6 Rifle XX 14, 52(w)  
2x 4-6 Rifle XX 104,122(w)

*Kandalaksha (6A: 2410)*

1x 8-4-8 Tank XX 1

**7è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 6A: 3226 à  
6A: 5029.

2x 5-6 Rifle XX 54, 71  
1x 4-6 Rifle XX 168  
1x 3-6 Rifle XX 237

**23è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 6A: 5130 à  
1B: 0402.

2x 5-6 Rifle XX 43, 115  
2x 4-6 Rifle XX 123, 142  
1x 3-6 Rifle XX 177

*10è Corps Mécanisé.*

1x 8-4-8 Tank XX 21  
1x 7-4-8 Tank XX 24  
1x 4-8 Mot XX 198

*Hango (1B: 0515).*

1x 3-6\* Rifle X 8

**Réserves**, jusqu'à 2 divisions (total)  
dans n'importe quelles villes dans  
les 10 hexs de Leningrad, le reste à  
Leningrad.

1x 6-6 Rifle XX 70 (w)  
1x 3-6 Rifle XX 191

*1er Corps Mécanisé.*

1x 8-4-8 Tank XX 3  
1x 4-8 Mot XX 163

#### Unités Non Divisionnaires.

1x 4-2-8 Art X  
3x 3-2-8 Art X  
1x 2-3-6 Art X

#### District Militaire Spécial Balte.

**8è Armée**, dans les 5 hexs de la  
côte ou de la frontière Soviétique,  
de 1B: 1724 à 1B: 2523.

1x 5-6 Rifle XX 90  
4x 4-6 Rifle XX 10, 48,  
67, 125

*12è Corps Mécanisé.*

1x 10-5-8 Tank XX 28  
1x 6-4-8 Tank XX 23  
1x 4-8 Mot XX 202

**11è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 1B: 2622 à  
1B: 3220.

1x 5-6 Rifle XX 5  
5x 4-6 Rifle XX 23, 33,  
126, 128,  
188  
2x 3-6 Rifle XX 179, 184

*3è Corps Mécanisé.*

1x 7-4-8 Tank XX 2  
1x 6-4-8 Tank XX 5  
1x 4-8 Mot XX 84

**27è Armée**, dans les 2 hexs de 1B:  
1808.

4x 3-6 Rifle XX 180, 181,  
182, 183

#### Réserves.

*Talinn (AB: 0711).*

1x 4-6 Rifle XX 16

*Narva (AB: 1004).*

1x 4-6 Rifle XX 11

*N'importe où sur l'île Hiiumaa ou  
Saarenaa.*

1x 3-6\* Rifle X 3

*Riga (1B: 1816)*

1x 3-8 Mot XX 22 (NKVD)

#### Unités Non Divisionnaires.

1x 4-2-8 Art X  
3x 3-2-8 Art X  
1x 2-3-6 Art X  
2x 2-3-8 AT X

#### District Militaire Spécial de l'Ouest.

**3è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 1B: 3321 à  
1B: 3325.

3x 4-6 Rifle XX 27, 56, 85

*11è Corps Mécanisé.*

1x 6-4-8 Tank XX 29  
1x 3-2-8 Lt Tank Cdr 33  
1x 3-2-8 Mot Cdr 204

**10è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 1B: 3425 à  
1B: 3825.

3x 4-6 Rifle XX 2, 13, 89  
2x 3-6 Rifle XX 86, 113  
1x 5-4-8 Cav XX 6  
1x 4-3-8 Cav XX 36

*6è Corps Mécanisé.*

2x 9-5-8 Tank XX 4, 7  
1x 8-6-8 Mech XX 29

*13è Corps Mécanisé.*

1x 3-2-8 Mot Cdr 208

**4è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 1B: 3425 à  
1B: 4324.

2x 5-6 Rifle XX 6, 42  
2x 4-6 rifle XX 49, 75

*14è Corps Mécanisé.*

2x 3-2-8 Lt Tank Cdr 22, 30  
1x 3-2-8 Mot Cdr 205

**13è Armée**, dans les 5 hexs de  
Minsk (1B: 3611).

1x 6-6 Rifle XX 100  
1x 4-6 Rifle XX 64  
2x 3-6 Rifle XX 108, 161

**Réserves**, 1 division dans chaque  
ville point du district: Gomel (1B:  
4604), Mogilev (1B: 3804),  
Smolensk (2A: 3532), Vitchsk (1B:  
3203), et Wilno (1B: 3016). 1  
division à 1 hex de 1B: 3515. 1  
division à 1 hex de 1B: 3816. Les  
divisions qui restent dans les 5 hexs  
de Minsk (1B: 3611).

7x 4-6 Rifle XX 17, 37, 50,  
55, 121,  
143, 155  
1x 3-6 Rifle XX 24

#### Unités Non divisionnaires.

1x 4-2-8 Art X  
4x 3-2-8 Art X  
3x 2-3-6 Art X  
3x 2-3-8 AT X

#### District Militaire Spécial de Kiev.

**5è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 1B: 4424 à  
1B: 4824.

1x 5-6 Rifle XX 45  
4x 4-6 Rifle XX 62, 87,  
124, 135

*22è Corps Mécanisé.*

2x 6-4-8 Tank XX 19, 41  
1x 5-4-8 Mot XX 215

*Hex 1B: 4824.*

1x fort

**6è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 1B: 4925 à  
1B: 5018.

1x 5-6 Rifle XX 97  
2x 4-6 Rifle XX 41, 159  
1x 4-3-8 Cav XX 3

*4è Corps Mécanisé.*

2x 11-6-8 Tank XX 8, 32  
1x 8-6-8 Mech XX 81

*Hex 1B: 4926.*

1x fort

**26è Armée**, dans les 5 hexs de la  
frontière Soviétique, de 1B: 5129 à  
3B: 0330.

1x 5-6 Rifle XX 99  
1x 3-4-7 Mtn Rifle XX 72 (w)  
1x 3-6 Rifle XX 173

*8è Corps Mécanisé.*

1x 9-5-8 Tank XX 12  
1x 6-4-8 Tank XX 34  
1x 8-6-8 Mech XX 7



**12è Armée**, dans les 5 hexs de la frontière Soviétique, de 3B: 0429 à 3B: 1320.

3x 3-4-7 Mtn Rifle XX 44, 58,  
60 (w)  
2x 3-7 Mtn Rifle XX 96,  
192(w)  
1x 3-6 Rifle XX 164

**16è Corps Mécanisé.**

1x 8-4-8 Tank XX 15  
1x 6-4-8 Tank XX 39  
1x 4-6 Rifle XX 240M

**Réserves**, 10 RE dans les 2 hexs de 3B: 0222. Le reste dans n'importe quelles villes dans les frontières Soviétiques de 1939 du district ou dans les 7 hexs de Berdichev (3B: 0714).

7x 4-6 Rifle XX 80, 130,  
139, 140,  
141, 146,  
169  
8x 3-6 Rifle XX 189, 190,  
193, 195,  
197, 199,  
200, 228  
1x 4-3-8 Cav XX 14

**9è Corps Mécanisé.**

1x 3-2-8 Lt Tank Cdr 20  
1x 5-6 Rifle XX 131M

**15è Corps Mécanisé.**

1x 11-6-8 Tank XX 10  
1x 7-4-8 Tank XX 37  
1x 8-6-8 Mech XX 212

**19è Corps Mécanisé.**

1x 6-4-8 Tank XX 43  
1x 3-2-8 Lt Tank Cdr 40  
1x 3-2-8 Mot Cdr 213

**Kiev (3B: 0607).**

1x fort

**Unités Non Divisionnaires**

1x 4-2-8 Art X  
4x 3-2-8 Art X  
4x 2-3-6 Art X  
5x 2-3-8 AT X

**District Militaire d'Odessa.**

**9è Armée**, dans les 5 hexs de la frontière Soviétique, de 3B: 1419 à 3B: 3014 ou dans les 7 hexs d'Odessa (3B: 2510).

2x 5-6 Rifle XX 25, 95  
4x 4-6 Rifle XX 51, 74,  
116, 150  
1x 3-4-7 Mtn Rifle XX 30(w)  
2x 3-6 Rifle XX 176,196  
2x 4-3-8 Cav XX 5, 9

**2è Corps Mécanisé.**

2x 4-2-8 Lt Tank Cdr 11, 16  
1x 5-4-8 Mot XX 15

**18è Corps Mécanisé.**

1x 7-4-8 Tank XX 44  
1x 6-4-8 Tank XX 47

1x 4-8 Mot XX 218

**7è Corps De Fusiliers**, dans les 5 hexs de Dnepropetrovsk (4A: 1828).

1x 4-6 Rifle XX 147  
1x 3-6 Rifle XX 206

**9è Corps De Fusiliers**, dans les 5 hexs de Simferopol (3B: 3502).

2x 4-6 Rifle XX 106,156  
1x 4-3-8 Cav XX 32

**Unités Non Divisionnaires**

2x 3-2-8 Art X  
1x 2-3-6 Art X

**District Militaire Transcaucasien.**

**Forces du District**, 13 divisions dans les 3 hexs de la frontière Soviétique, de 9A: 0733 à 91: 2409. Le reste dans n'importe quelles villes majeures du district.

5x 4-7 Mtn Rifle XX 9, 20, 47,  
76, 77(w)  
3x 4-6 Rifle XX 4,31,224  
2x 3-4-7 Mtn Rifle XX 63,  
138(w)

1x 3-6 Rifle XX 136  
1x 4-3-8 Cav XX 24  
1x 3-2-8 Mtn Cav XX 17(w)  
1x 3-2-8 Art X

**28è corps Mécanisé.**

1x 7-4-8 Tank XX 6(w)  
1x 3-6 Rifle XX 236M

**Hex 9A: 0733.**

1x fort

**Hex 91: 1226.**

1x fort

**Autres Forces de Frontière.**

**Aéroports Permanents**, 7 aéroports à au moins 3 hexs et pas plus de 7 hexs de la frontière Soviéto-Allemande. Un aéroport ne peut être placé que dans un terrain clair ou une colline et ne peut pas être placé dans les 3 hexs d'un autre aéroport.

**Forces de la Réserve Stratégique.**

**16è Armée**, dans les 5 hexs d'Orel (2A: 4622).

2x 5-6 Rifle XX 46, 152(w)  
1x 3-2-8 Art X

**5è corps Mécanisé.**

2x 7-4-8 Tank XX 13, 17

**Dans les 5 hexs de Kiev (3B: 0607).**

1x 8-6-8 Mech XX 109

**19è Armée**, dans les 3 hexs de 3B: 0909.

5x 4-6 Rifle XX 38, 127,  
134, 158, 162

1x 3-4-7 Mtn Rifle XX 28(w)

1x 3-6 Rifle XX 129

1x 3-2-8 Art X

**23è Corps Mécanisé.**

2x 4-2-8 Lt Tank Cdr 48, 51  
1x 4-8 Mot XX 220

**20è Armée**, dans les 7 hexs de Kaluga (2A: 3821).

3x 4-6 Rifle XX 18,137,153  
3x 3-6 Rifle XX 110,229,233  
1x 3-2-8 Art X

**7è corps Mécanisé.**

2x 9-5-8 Tank XX 14, 18  
1x 9-6-8 Mech XX 1

**21è Armée**, dans les 3 hexs de Gomel (1B: 4604).

6x 4-6 Rifle XX 43, 61,  
117, 148,  
154, 167  
2x 3-6 Rifle XX 102,132  
1x 3-2-8 Art X

**25è Corps Mécanisé.**

2x 4-2-8 Lt Tank Cdr 50, 55  
1x 4-8 Mot XX 219

**22è Armée**, dans les 5 hexs de Velikie Luki (1B: 2601).

1x 5-6 Rifle XX 186  
2x 4-6 Rifle XX 98, 170  
2x 3-6 Rifle XX 112,174  
1x 3-2-8 Art X

**41è Corps De Fusiliers**, dans les 2 hexs de Pskov (1B: 1705).

2x 4-6 Rifle XX 111,118  
1x 3-6 Rifle XX 235

**Districts Militaires Intérieurs.**

**District Militaire d'Arkhangelsk**, à 1 hex d'Arkhangelsk (6A: 3907).

1x 4-6 Rifle XX 88  
1x 2-3-7 Mtn Rifle XX 1(w)

**District Militaire de Moscou**, 1 division par ville majeure et ville point du district.

1x 8-6 Mech XX 69(w)  
1x 4-6 Rifle XX 73(w)  
4x 4-6 Rifle XX 132, 144,  
151, 160  
2x 3-6 Rifle XX 172, 187

**21è Corps Mécanisé.**

1x 4-8 Mot XX 185

**District Militaire Caucase Nord**, dans n'importe quelle ville majeure ou ville point du district, avec au moins 1 division par ville majeure du district.

1x 5-6 Rifle XX 157  
5x 3-6 Rifle XX 165, 171,  
175, 203,  
227

**District Militaire d'Orel**, dans n'importe quelle ville majeure ou ville point du district, avec au moins 1 division par ville majeure et ville point du district.

3x 4-6 Rifle XX 19,145,149  
3x 3-6 Rifle XX 120, 214, 217

**Unités Non Divisionnaires**, dans n'importe quelle villes majeures des districts intérieurs; pas plus d'une unité par ville.

6x 3-2-8 Art X

#### Divers

**Capitale**, placez la capitale dans l'hex de Moscou (2A: 3317).

**Usines**, placez une usine à Leningrad (2A: 0931), Moscou (2A: 3317), Tula (2A: 4118), Kharkov (4A: 1124), Stalingrad (4A: 2101), Rostov-na-Donu (4A: 2715), et dans la case de l'Oural.

**Points de Ressources**, 25 points de ressources dans n'importe quelles villes en Union Soviétique.

**Têtes de Voies Ferrées**, un marqueur dans les hexs: 6A: 4407 et 6A: 3818.

#### Force Aérienne Soviétique (VVS)

*Unités Aériennes Disponibles:*

12x MiG-3 5F5 1/13  
3x LaGG-3 5F4 0/7  
4x Yak-1 5F5 1/9  
4x Pe-2 4A4 3-2/13  
3x IL-2 3A4 3/8

**Aéroports Permanents:** 6 aéroports n'importe où en Union Soviétique. Un aéroport ne peut être placé qu'en terrain clair ou colline et ne peut pas être placé dans les 3 hexs d'un autre aéroport permanent.

#### Marine Soviétique (VMF)

**Flotte du Nord**, dans n'importe quel port sous possession Soviétique en Arctique: DD-Flot.

**Flotte Baltique**, dans n'importe quel port sous possession Soviétique en Mer Baltique: BB Okt Rev, BB Marat, CA Kirov, CA Gorkiy, (CA) Petropav., CL Aurora.

**Flotte de la Mer Noire**, dans n'importe quels ports sous possession Soviétique en Mer Noire: BB Par. Komm., CA K. Kavkas, CA, Voroshly, CA Molotov, CL K. Krim, CL Ch. Ukr., CL Komintrn.

**Flottille Caspienne**, dans n'importe quels ports Soviétiques

sur carte ou hors carte de la mer Caspienne: 2x transports.

**Flottilles Fluviales**, de la façon suivante: Ladoga-1 et Ladoga-2 dans l'hex 2A: 0929, Pinsk dans l'hex 1B: 4218, et Danube-1 dans l'hex 3B: 2917.

**Force Terrestre, Leningrad (2A: 0931+) ou Kronshstadt (2A: 0832).**

1x 3-6\* Marine X 1 (Nvl)

#### Renforts

**Remplacements**, les remplacements spéciaux sont reçus dès le début de la partie. Les remplacements réguliers sont reçus à partir de Aug I 41. Voir le tableau de remplacement Soviétique.

**Pétrole**, Baku (91: 1506) produit 2 points de ressources par tour.

#### Substitutions pour les Divisions Soviétiques.

70x 3-6 Rifle XX 1, 5, 6, 7, 9, 14, 15, 20, 21, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 52, 58, 60, 63, 65, 69, 70, 71, 72, 76, 77, 78, 81, 82, 83, 84, 90, 93, 95, 96, 97, 99, 100, 109, 115, 131, 138, 152, 157, 163, 185, 186, 192, 198, 202, 204, 205, 208, 209, 210, 212, 213, 215, 216, 218, 219, 220, 302

*Note:* La 2-6 Rifle XX 131 est le pion de substitution pour la 5-6 Rifle XX 131.

13x 3-8 Cav XX 1, 3, 5, 6, 9, 14, 17, 18, 20, 21, 24, 32, 36

#### Renforts Conditionnels

Les renforts conditionnels apparaissent dans la ville indiquée si il y a n'importe quelle unité de l'Axe non Finlandaise dans les 7 hexs de la ville.

**Conditionnel, Disponible à partir de Jun II 41**

#### DM de Kharkov:

*Kharkov (4A: 1124):*  
1x 4-6 Rifle XX 4(NKVD)

#### DM de Leningrad:

*Leningrad (2A: 0931+):*  
2x 4-6 Rifle XX 20,21(NKVD)  
1x 3-6 Rifle XX 1 (NKVD)

#### DM de Moscou:

*Moscou (2A: 3317+):*  
1x 2-3-4 Rifle XX 3Com(Mil)

#### DM Caucase Nord:

*Karsnodar (4A: 3818):*

1x 3-6 Rifle XX 19(NKVD)

**Conditionnel, Disponible à partir de Jan I 41**

#### DM de Moscou:

*Kalinin (2A: 2721):*  
1x 3-6 Rifle XX 5 (NKVD)

*Moscou (2A: 3317+):*  
3x 3-6 Rifle XX 2, 6, 13(NKVD)

*Tula:*

1x 3-6 Rifle XX 7 (NKVD)

#### DM Caucase Nord:

*Novorossiysk (4A: 3923):*  
1x 3-6 Rifle XX 11(NKVD)

*Rostov-na-Donu (4A: 2715):*  
1x 3-6 Rifle XX 9 (NKVD)

*Stalingrad (4A: 2101):*

1x 3-6 Rifle XX 10 (NKVD)

#### DM d'Orel:

*Voronezh (4A: 0414):*  
1x 3-6 Rifle XX 8 (NKVD)

#### DM de Volga:

*Saratov (8A: 0730):*  
1x 3-6 Rifle XX 12(NKVD)

#### Renforts Réguliers

##### Jun II 41

**Marine: 1B: 1705**

1x Flottille Fluviale Peipus

##### Jul I 41

**Des DM de l'Est:**

2x 4-6 Rifle XX 91, 166  
5x 3-6 Rifle XX 107, 119, 133, 178, 194  
1x 3-2-8 Mtn Cav XX 21(w)

**DM de Leningrad:**

1x 2-3-5 Art X AKU  
1x 2-3-4 Rifle XX 2 (Mil)

**DM de Moscou:**

*Moscou (2A: 3317+):*  
1x 3-4 Rifle XX 4 (Mil)  
2x 2-3-4 Rifle XX 6, 8 (Mil)

**DM Caucase Nord:**

4x 3-8 Cav XX 38,43,47,65

**DM Transcaucasien:**

1x 3-8 Cav XX 37

**DM de l'Ouest:**

1x 3-6 Rifle XX 211  
1x 3-8 Cav XX 27

**Marine: 2A: 0719**

1x Flottille Fluviale Onega

**Autres Forces:**

1x 3-2-6 Art X  
6 points de ressources  
3x MiG-3 5F5 1/13  
2x LaGG-3 5F4 0/7  
1x LaGG-3 5NF4 0/7  
1x Yak-1 5F5 1/9

2x Pe-2 4A4 3-2/13  
2x IL-2 3A4 3/8

14x 3-2-8 Tank X 3, 4, 5, 6,  
10, 17, 18, 19, 27, 28,  
29, 53, 58, 146

**DM de Volga:**  
4x 3-6 Rifle XX 346, 350, 352,  
358  
1x 3-8 Cav XX 91

## Jul II 41

*Note:* Les unités c/m peuvent être démobilisées.

**DM d'Arkhangelsk:**  
1x 3-6 Rifle XX 286

**DM Balte:**  
*N'importe quelle ville en Lettonie ou Estonie:*  
1x 3-6 Rifle XX 201

**Des DM de l'Est:**  
2x 6-4-8 Tank XX 107, 108

**DM de Kharkov:**  
6x 3-6 Rifle XX 253, 264,  
284, 289, 297, 300

**DM de Kiev:**  
1x 3-8 Cav XX 34

**DM de Leningrad:**  
3x 3-6 Rifle XX 245, 272, 292  
2x 3-4 Rifle XX 1Gds,  
2Gds (Mil)  
1x 2-3-4 Rifle XX 3Gds (Mil)  
1x 3-8 Cav XX 25  
1x 3-2-8\* Rifle X 2 (Nvl)

**DM de Moscou:**  
1x 6-4-8 Tank XX 101  
25x 3-6 Rifle XX 242, 243,  
244, 246, 247, 250, 251, 252,  
254, 256, 257, 259, 260, 262,  
265, 266, 268, 269, 279, 280,  
282, 285, 288, 305, 322  
1x 3-8 Cav XX 45

*Moscou (2A: 3317+):*  
2x 3-4 Rifle XX 1, 2 (Mil)  
2x 2-3-4 Rifle XX 5, 7 (Mil)

**DM Caucase Nord:**  
1x 3-4-7 Mtn Rifle XX 302(w)  
5x 3-8 Cav XX 50, 52, 53,  
54, 56

**DM d'Odessa:**  
3x 3-6 Rifle XX 230, 261, 270  
*Dans n'importe quelle ville de Crimée:*

1x 2-3-4 Rifle XX 3 Cr (Mil)  
*Odessa (3B: 2510):*  
1x 2-3-4 Rifle XX Odessa (Mil)

**DM d'Orel:**  
7x 3-6 Rifle XX 222, 258,  
271, 287, 299, 303, 309  
1x 3-8 Mot Rifle X 1

**DM Transcaucasien:**  
1x 3-2-8 Mtn Cav XX 1(w)

**DM de Volga:**  
1x 6-4-8 Tank XX 105  
1x 3-8 Cav XX 46

**DM de l'Ouest:**  
1x 3-6 Rifle XX 248  
1x 3-8 Cav XX 4

**Marine: 2A: 1731**  
1x Flottille Fluviale Ilmen

**Réserve de Remplacement:**  
*Ajoutez:*  
2x 3-6 Rifle XX 225, 304

## Aug I 41

*Note:* 1) Les remplacements réguliers commencent. 2) les 3-6 Rifle XX peuvent se convertir en 4-6 Rifle XX, quatre par tour. 3) Les unités de milice peuvent être démobilisées.

**Des DM de l'Est:**  
2x 3-6 Rifle XX 249, 311  
1x 3-8 Cav XX 30

**DM de Kharkov:**  
2x 3-6 Rifle XX 293, 295  
1x 3-8 Cav XX 48

**DM de Leningrad:**  
1x 3-6 Rifle XX 281

**DM de Moscou:**  
3x 3-6 Rifle XX 290, 291, 298

**DM d'Odessa:**  
4x 3-6 Rifle XX 226, 255,  
273, 274

**DM d'Orel:**  
3x 3-6 Rifle XX 267, 277,  
283

**DM Transcaucasien:**  
1x 3-8 Cav XX 23

**DM de l'Ouest:**  
1x 3-8 Cav XX 29

**Autres Forces:**  
1x 3-2-6 Art X  
1x 3-6 Art X  
1x 3-1-8 Rkt Art III  
6 points de ressources

**Réserve de Remplacement:**  
*Ajoutez:*  
11x 3-6 Rifle XX 8, 160,  
186, 234, 241, 320,  
321, 332, 383, 395, 421  
2x 3-8 Cav XX 2, 10

## Aug II 41

**Des DM de l'Est:**  
1x 6-4-8 Tank XX 60  
1x 3-6 Rifle XX 239(w)  
2x 3-8 Cav XX 41, 79

**DM de Kharkov:**  
1x 3-6 Rifle XX 301

**DM de Leningrad:**  
1x 3-2-8\* Rifle X 5(Nvl)

**DM de Moscou:**  
3x 3-6 Rifle XX 307, 326, 330  
1x 3-8 Cav XX 55

**DM Caucase Nord:**  
1x 3-6 Rifle XX 333  
2x 3-8 Cav XX 35, 63

**DM d'Odessa:**  
3x 3-6 Rifle XX 275, 276, 296

**DM d'Orel:**  
2x 3-6 Rifle XX 278, 283

## Sep I 41

**DM d'Arkhangelsk:**  
2x 3-6\* Rifle X 1, 2

**Des DM de l'Est:**  
1x 6-6 Rifle XX 26(w)  
1x 5-6 Rifle XX 21(w)  
3x 3-6 Rifle XX 310, 313, 314  
1x 3-8 Cav XX 49  
1x 3-2-8 Tank X 7

**DM de Kharkov:**  
1x 3-2-8 Tank X 12

**DM de Moscou:**  
1x 3-6 Rifle XX 306  
4x 3-2-8 Tank X 1, 2, 9, 11  
1x 3-6\* Rifle X 6

**DM Caucase Nord:**  
1x 3-6 Rifle XX 339  
2x 3-8 Cav XX 66, 68

**DM d'Orel:**  
1x 3-6 Rifle XX 294  
1x 3-8 Cav XX 31

**DM Transcaucasien:**  
5x 3-6 Rifle XX 317, 389,  
394, 402, 409

**Autres Forces:**  
1x 3-6 Art X  
2x 3-1-8 Rkt Art III  
8 points de ressources  
3x MiG-3 5F5 1/13  
3x LaGG-3 5F3 0/7  
2x Yak-1 5F5 1/9  
1x Pe-2 4A4 3-2/13  
1x IL-2 3A4 3/8  
1x Pe-8 3B6 2-8/37  
1x Pe-3bis 5NF4 0/13

*Points de Réparation Navale: 1*  
*Prêt-Bail Nord:*

1x Hurri 2 5F5 0/10

*Note:* C'est une unité de la RAF; utilisez l'unité Hurri 2 de la Garde Soviétique (voir la Règle 34).

## Sep II 41

**Des DM de l'Est:**  
1x 5-6 Rifle XX 32(w)  
2x 4-6 Rifle XX 312, 316  
1x 3-8 Cav XX 57

**DM de Kharkov:**  
2x 3-6 Rifle XX 393, 411  
1x 3-2-8 Tank X 14

**DM de Moscou:**  
1x 3-6 Rifle XX 328  
5x 3-2-8 Tank X 15, 16, 20,  
21, 22

**DM Caucase Nord:**  
5x 3-6 Rifle XX 343, 347,  
349, 351, 353  
2x 3-8 Cav XX 70, 72

**DM de Volga:**  
2x 3-6 Rifle XX 340, 360

1x 3-8 Cav XX 11  
 2x 3-2-8 Tank X 23, 25  
**Convertir:** 4x Rifle XX *en:*  
 4x 6-6 Rifle XX 1, 2, 3, 4(Gds)  
**Convertir:** 3x Rifle XX *en:*  
 3x 5-6 Rifle XX 5, 6, 7 (Gds)  
**Convertir:** 1x Mech XX, Mot XX,  
 Mot Cadre ou Mt Tank Cadre *en:*  
 1x 5-10 Mot Rifle XX 1 (Gds)

## Oct I 41

### Des DM de l'Est:

1x 7-6 Rifle XX 78(w)  
 1x 6-6 Rifle XX 93(w)  
 1x 4-6 Rifle XX 413(w)  
 1x 4-6 Rifle XX 218  
 1x 3-8 Cav XX 75  
 1x 3-2-8 Tank X 8  
 1x 3-6\* Rifle X 41(w)

### DM de Moscou:

1x 3-2-8 Tank X 24

### DM Caucase Nord:

2x 3-6 Rifle XX 335, 337  
 3x 3-8 Cav XX 60, 62, 64

### DM Transcaucasien:

6x 3-6 Rifle XX 223, 345, 3  
 86, 396, 406, 407

### DM de Volga:

1x 3-6 Rifle XX 334

### Autres Forces:

1x 3-6 Art X  
 2x 3-1-8 Rkt Art III  
 8 points de ressources

### Prêt-Bail Nord:

1 point de ressources  
 1 PR blindé

## Oct II 41

### Des DM de l'Est:

1x 6-4-8 Tank XX 58  
 1x 4-6 Rifle XX 415(w)

### DM de Kharkov:

1x 3-6\* Rifle X 10

### DM de Moscou:

2x 3-6 Rifle XX 324, 344  
 2x 3-2-8 Tank X 31, 32

### DM d'Orel:

1x 3-6 Rifle XX 325  
 1x 3-6\* Rifle X 14

### DM de Volga:

1x 3-6 Rifle XX 354

## Nov I 41

### Des DM de l'Est:

1x 5-4-8 Mot XX 82(w)  
 1x 5-6 Rifle XX 65(w)  
 1x 4-6 Rifle XX 92(w)  
 7x 4-6 Rifle XX 114, 355,  
 369, 377, 379, 381, 385  
 4x 3-6 Rifle XX 361, 365,  
 367, 371  
 1x 3-8 Cav XX 44  
 2x 3-2-8 Mtn Cav XX 18,  
 20(w)

### DM de Moscou:

1x 3-6 Rifle XX 336

### DM d'Orel:

2x 3-6 Rifle XX 327, 329

### DM Transcaucasien:

2x 3-6 Rifle XX 400, 404

### DM de Volga:

2x 3-6 Rifle XX 338, 348  
 1x 3-8 Cav XX 80

### Marine: 7A: 3404

1x Flottille Fluviale Volga-1

### Convertir: 1x Tank X *en:*

1x 3-2-8 Tank X 1 (Gds)

### Autres Forces:

1x 3-2-6 Art X  
 2x 3-2-8 Rkt Art III  
 8 points de ressources  
 1x MiG-3 5F5 1/13  
 4x LaGG-3 5F4 0/7  
 1x Yak-1 5F5 1/9  
 1x Pe-2 4A4 3-2/13  
 1x IL-2 3A4 3/8  
 1x Pe-3bis 5N4 0/13  
 2x conversions de la garde  
 aérienne (voir la Règle 26C2).

### Prêt-Bail Nord:

1 PR blindé  
 1x P-40C 5F5 1/13

*Note:* L'unité aérienne Hurri 2 de la  
 RAF revient à la force aérienne  
 Soviétique.

## Nov II 41

### DM d'Arkhangelsk:

1x 3-6 Rifle XX 263

### Des DM de l'Est:

1x 6-4-8 Tank XX 112  
 3x 4-6 Rifle XX 357,373,375  
 4x 3-8 Cav XX 76,78,83,94  
 2x 3-2-8 Tank X 26, 33  
 1x 3-6\* Rifle X 71(Nvl)  
 1x 3-6\* Rifle X 48

### DM de Moscou:

1x 3-2-8 Tank X 35

### DM de Volga:

2x 3-6 Rifle XX 342, 356

### Convertir: 2x Rifle XX *en:*

2x 5-6 Rifle XX 8, 9 (Gds)

### Convertir: 4x Cav ou Mtn Cav XX *en:*

4x 5-4-8 Cav XX 1,2,3,  
 4 (Gds)

## Dec I 41

### Des DM de l'Est:

1x 4-6 Rifle XX 363  
 1x 3-6 Rifle XX 72  
 2x 3-8 Cav XX 73, 82  
 1x 3-6\* Rifle X 49

### DM Caucase Nord:

1x 3-6\* Rifle X 79(Nvl)

### DM d'Orel:

1x 3-6 Rifle XX 331

### DM Transcaucasien:

1x 3-6 Rifle XX 388  
 1x 3-4-7 Mtn Rifle XX 75(w)

### Autres Forces:

1x 3-6 Art X  
 1x 3-1-8 Rkt Art III  
 8 points de ressources

### Prêt-Bail Nord:

1 point de ressources  
 1 PR blindé

### Point de Réparation Naval: 1

## Dec II 41

### Des DM de l'Est:

1x 3-6 Rifle XX 366(w)  
 3x 3-6 Rifle XX 362,368,387  
 1x 3-8 Cav XX 87  
 1x 3-6\* Rifle X 42(w)

### Convertir: 2x Cav ou Mtn Cav XX *en:*

2x 5-4-8 Cav XX 5, 6 (Gds)

## Jan I 42

### Des DM de l'Est:

4x 4-6 Rifle XX 372,376,378,  
 382(w)  
 1x 4-6 Rifle XX 391  
 1x 3-6 Rifle XX 374(w)  
 1x 3-8 Cav XX 112

### DM Transcaucasien:

3x 3-6 Rifle XX 390, 392, 398

### Convertir: 3x Rifle XX *en:*

3x 5-6 Rifle XX 10, 11,12(Gds)

### Convertir: 1x Mech XX, Mot XX, Mot Cadre ou Lt Tank Cadre *en:*

1x 5-10 Mot Rifle XX 2 (Gds)

### Convertir: 1x Tank X *en:*

1x 3-2-8 Tank X 2 (Gds)

### Convertir: 2x Rifle X *en:*

2x 3-6\* Rifle X 1, 2(Gds)

### Réserve de Remplacement:

#### Ajoutez:

6x 3-8 Cav XX 12, 13, 15,  
 110, 115, 116

### Autres Forces:

1x 3-2-6 Art X  
 1x 3-6 Art X  
 5x 3-1-8 Rkt Art III  
 6 points de ressources  
 1x MiG-3 5F5 1/13  
 4x LaGG-3 5F4 0/7  
 1x Yak-1 5F5 1/9  
 1x Pe-2 4A4 3-2/13  
 1x IL-2 3A4 3/8  
 1x Yak-7 5F6 1/9  
 2x conversions de la garde  
 aérienne (voir la Règle 26C2).

### Prêt-Bail Nord:

1 PR blindé  
 1x P-400 4F5 1/14

### Prêt-Bail Sud:

1 point de ressources

### Prêt-Bail Est:

1 PR blindé

## Feb I 42

### Des DM de l'Est:

3x 4-6 Rifle XX 370,380,384(w)  
1x 4-6 Rifle XX 364  
1x 3-6\* Rifle X 140(w)

### DM de Moscou:

3x 3-2-8 Tank X 40, 68, 71

### DM de Volga:

1x 3-6 Rifle XX 397

### Convertir: 4x Rifle XX en:

4x 5-6 Rifle XX 13, 14, 15,  
16 (Gds)

### Convertir: 1x Cav ou Mtn Cav XX en:

1x 5-4-8 Cav XX 7 (Gds)

### Convertir: 5x Tank X en:

5x 3-2-8 Tank X 3, 4, 5,  
6, 7 (Gds)

### Autres Forces:

2x 3-2-6 Art X  
1x 3-6 Art X  
4x 3-1-8 Rkt Art III  
6 points de ressources

### Prêt-Bail Nord:

1 point de ressources  
1 PR blindé

### Prêt-Bail Est:

1 PR blindé

## Mar I 42

### DM de Moscou:

2x 3-2-8 Tank X 38, 94

### DM de Leningrad:

1x 3-2-6 Tank X 185

### Convertir: 8x Rifle XX en:

8x 5-6 Rifle XX 17, 18, 19,  
20, 21, 22, 23, 24 (Gds)

### Convertir: 1x Mech XX, Mot XX, Mot Cadre ou Lt Tank Cadre en:

1x 5-10 Mot Rifle XX 3 (Gds)

### Convertir: 1x Cav ou Mtn Cav XX en:

1x 5-4-8 Cav XX 8 (Gds)

### Convertir: 2x Rifle X en:

2x 3-6\* Rifle X 3, 4 (Gds)

### Autres Forces:

1x 3-2-6 Art X  
1x 3-6 Art X  
5x 3-1-8 Rkt Art III  
6 points de ressources  
1x Mig -3 5F5 1/13  
4x LaGG-3 5F4 0/7  
1x Yak-1 5F5 1/9  
1x Pe-2 4A4 3-2/13  
2x IL-2 3A4 3/8  
2x Yak-7 5F6 1/9  
2x conversions de la garde  
aérienne (voir la Règle 26C2).

### Prêt-Bail Nord:

1 PR blindé  
1x P-39D 4F5 2/12  
1x P-40E 6F5 1/11

### Prêt-Bail Sud:

1 PR blindé  
1 point de ressources