

# A VICTORY LOST

## Crisis in Ukraine 1942-1943

### TABLE DES MATIERES

<b>1.0 INTRODUCTION</b>	2
1.1 Echelle	2
1.2 Contenu de la boîte	2
1.3 Convention de calcul	2
<b>2.0 COMPOSANTS DU JEU</b>	2
2.1 Carte	2
2.2 Unités de combat	3
2.3 Quartiers généraux	4
2.4 Pions de commandement	4
2.5 Marqueurs	4
<b>3.0 INSTALLATION DU JEU</b>	4
<b>4.0 SEQUENCE DE JEU</b>	5
4.1 Phase de commandement	5
4.2 Phase de ravitaillement	6
4.3 Phase de fin de tour	5
<b>5.0 EMPILEMENT</b>	5
<b>6.0 ZONE DE CONTROLE</b>	6
<b>7.0 COMMANDEMENT</b>	6
7.1 Sélection des pions de commandement	6
7.2 Activation	7
7.3 Quartier généraux et activation	7
<b>8.0 MOUVEMENT</b>	8
8.1 Procédure de mouvement	8
8.2 Effets des ZDC sur le mouvement	8
8.3 Mouvement stratégique	8
<b>9.0 COMBAT</b>	8
9.1 Principes du combat	9
9.2 Procédure de combat	9
9.3 Calcul du rapport de force	9
9.4 Résolution des combats	10
9.5 Retraite	10
9.6 Avance après combat	11
<b>10.0 RAVITAILLEMENT</b>	11
10.1 Détermination du ravitaillement	11
10.2 Effets du ravitaillement	11
10.3 Repositionnement des QG	11
<b>11.0 RENFORTS</b>	12
11.1 Placement des renforts	12
11.2 1 <sup>ère</sup> Armée de Panzer Allemande et 28 <sup>ème</sup> Armée Soviétique	12
11.3 Retrait des QG	12
<b>12.0 REGLES PROPRES AUX QG</b>	12
12.1 Ecrasements	12
12.2 Pertes consécutives au combat	12
12.3 Retraites	12
12.4 Avance après combat	13
12.5 QG non ravitaillés	13
12.6 Retrait	13
12.7 Repositionnement	13
<b>13.0 LA POCHE DE STALINGRAD</b>	13
<b>14.0 CONDITIONS DE VICTOIRE</b>	13
<b>15.0 REEQUILIBRAGE DU JEU</b>	14
<b>16.0 CREDITS</b>	14

## 1.0 INTRODUCTION

A *Victory Lost* est un jeu pour deux joueurs retraçant les combats qui opposèrent les forces de l'Axe aux forces soviétiques dans le sud-ouest de l'URSS, de l'encerclement de Stalingrad en décembre 1942, jusqu'à la fameuse contre-offensive du feld-maréchal Erich Von Manstein en mars 1943.

Le joueur soviétique a pour objectif d'éliminer les forces de l'Axe fuyant le Caucase, tandis que le joueur de l'Axe doit dans un premier temps s'extraire des combats, puis rétablir une ligne de front pour tenter de lancer une contre-attaque désespérée. La moindre erreur peut transformer la victoire en défaite. Le résultat dépend donc de vos décisions !

*Note du traducteur : Pour faciliter la lecture de certains points de règles, une grande partie des informations inscrites sur la carte ou les pions n'ont pas été directement traduites (traduction entre parenthèse). Il est ainsi plus simple et plus rapide de les identifier. De même, les nombreux renvois aux illustrations font référence à celles de la règle originale, absentes de cette traduction. Enfin, les termes « major river » et « minor river » ont été traduits respectivement par les mots « fleuve » et « rivière ».*

### 1.1 ECHELLE

Un hexagone représente approximativement 13 km de terrain d'un bord à l'autre. Chaque tour de jeu représente une période d'environ 10 jours. Les pions représentent essentiellement des unités à l'échelle de la division, à l'exception des unités mécanisées, de tank et de cavalerie soviétiques qui sont représentées à l'échelle du corps d'armée.

### 1.2 CONTENU DE LA BOITE

- Une carte de 61x86 cm
- 280 pions
- Un livret de règles
- Un dé à 6 faces

### 1.3 CONVENTION DE CALCUL

On admet par convention que lorsqu'on effectue une division par 2 ou par 4, le résultat doit toujours être arrondi à l'entier inférieur.

*EXEMPLE : 5 divisé par 2 est égal à 2.5 arrondi à 2. 3 divisé par 4 est égal à 0.75 arrondi à 0.* Lorsque les potentiels de combat d'unités empilées doivent être divisés par 2 ou par 4, il

faut d'abord faire la somme de ces potentiels avant d'effectuer la division.

## 2.0 COMPOSANTS DU JEU

Le jeu nécessite l'utilisation d'un petit sac, destiné à cacher certains pions à la vue des joueurs.

### 2.1 CARTE

**2.1.1** La carte représente la région de l'Union Soviétique où la campagne historique eut lieu. Une grille d'hexagones (hex) y est dessinée en surimpression pour faciliter le placement et le mouvement des pions. Les symboles de couleur imprimés sur la carte servent de repères pour le placement des unités en début de partie. Des compteurs, des tables, ainsi que des zones particulières sont également imprimés sur les bords de la carte :

- **La « Terrain Effects Chart » ou TEC** (Table des effets du terrain) détermine les effets des différents éléments du terrain sur le mouvement (voir 8.0) et sur le combat (voir 9.0).
- **La « Combat Results Table » ou CRT** (Table des résultats de combat) est utilisée pour la résolution des combats (voir 9.0).
- **Le « Turn Track »** (Compteur de tours) permet de comptabiliser le nombre de tours de jeu effectués.
- **Les « Command Chit Pool »** (réserve de pions de commandement) sont utilisés pour contenir les pions de commandement qui n'ont pas été placés dans le sac.
- **Les « German 1PzA & Soviet 28A reinforcement boxes »** (zone d'entrée en renfort de la 1<sup>ère</sup> Armée de Panzer Allemande et de la 28<sup>ème</sup> Armée Soviétique) sont utilisées pour contenir respectivement, les QG et les unités de combat de la 1<sup>ère</sup> Armée de Panzer Allemande et de la 28<sup>ème</sup> Armée Soviétique aux tours où elles entrent en jeu en tant que renfort (voir 11.2).

**2.1.2 Les hex de ravitaillement :** Un hex de source de ravitaillement avec un symbole rouge est une source de ravitaillement pour les unités soviétiques ; un hex de source de ravitaillement avec un symbole noir est une source de ravitaillement pour les unités de l'Axe.

**2.1.3 Les ponts :** Un côté d'hex de rivière (*minor river*) ou de fleuve (*major river*) traversé par une route ou une voie ferrée, signale la présence d'un pont. Réciproquement, un côté d'hex de rivière ou de fleuve non traversé par une route ou une voie ferrée est un côté d'hex sans pont.

## 2.2 UNITES DE COMBAT

**2.2.1** Les unités de combat représentent les forces militaires qui prirent part à la campagne historique. Chaque nationalité a sa propre couleur distinctive. Certaines nations au sein de l'Axe ont des restrictions d'empilement (voir 5.3 et 9.5.5) et d'activation (voir 7.3.5).

**2.2.2** Les symboles et les potentiels imprimés sur les pions peuvent être lus comme suit (voir illustration) :

- **Type et déploiement :** Le symbole indique le type de l'unité, et sa couleur désigne l'emplacement de départ de l'unité. Les symboles noirs correspondent aux unités de renfort, et les blancs aux unités de la 1<sup>ère</sup> Armée de Panzer Allemande et de la 28<sup>ème</sup> Armée Soviétique (voir 11.2).
- **L'identification :** Indique le numéro ou le nom de l'unité. **NOTE IMPORTANTE :** L'identification d'une unité et la couleur de son symbole n'ont aucun lien avec la façon et le moment où les unités de combat sont activées, se déplacent, ou combattent (voir 7.0).
- **Numéro de renfort :** Indique le tour durant lequel l'unité entre sur la carte en tant que renfort.
- **Potentiel de combat :** Ce nombre est utilisé dans la résolution des combats. Les unités mécanisées ont des potentiels d'attaque et de défense différents. Les unités non mécanisées n'ont qu'un seul potentiel de combat, utilisé à la fois en attaque et en défense.
- **Capacité de mouvement :** Détermine la distance qu'une unité peut parcourir, exprimée en points de mouvement (PM).

### Pions alternatifs (voir illustration)

La boîte contient des pions alternatifs pour toutes les unités de combat mécanisées du jeu. Les symboles de ces unités sont remplacés par des silhouettes de véhicule. Ces pions peuvent être utilisés au choix des joueurs, *en remplacement* de ceux contenant des symboles. Le placement

de ces pions alternatifs est indiqué par la bande colorée sur laquelle la silhouette de véhicule est imprimée.

**NOTE :** La bande rouge (utilisée pour le placement) sur le pion alternatif de la 2GdA soviétique n'est pas facile à distinguer. Néanmoins vous pouvez considérer qu'elle ne fait pas partie des unités de renfort puisqu'elle n'a pas de numéro de renfort.

**2.2.3** La plupart des unités de combat ont une face dite « à plein potentiel » (recto) et une face dite « à potentiel réduit » (verso). Certaines unités n'ont pas de face à potentiel réduit. Les pertes subies lors d'un combat peuvent entraîner le retournement d'une unité sur sa face à potentiel réduit, ou son élimination si elle a déjà été retournée ou si elle ne possède pas de face à potentiel réduit (voir illustration).

Les unités sont toujours disposées face « à plein potentiel » visible lors de leur entrée sur la carte (en début de partie ou en renfort).

### **Abréviations d'identification des unités**

#### Soviétiques

**C :** Cavalerie

**M :** Mécanisée

**G :** Garde

**Tk :** Tank

#### Allemandes

**DR :** Das Reich

**Lw :** Luftwaffe

**Mt :** Montagne

**Tot :** Totenkopf

**GD :** Gross Deutschland

**Mot :** Motorisée

**Pz :** Panzer

**Wik :** Wiking

**LAH :** Leibstandarte Adolf Hitler

#### Italiennes

**Cos :** Cosséria

**Jul :** Julia

**Sfz :** Sforzesca

**Trd :** Tridentina

**Cun :** Cuneense

**Rav :** Ravenna

**Tor :** Torino

**PADA :** Divisione Celere Principe Amedeo Duca d'Aosta

#### Roumaines

**Mot :** Motorisée

#### Hongroises

**Tk :** Tank

## 2.3 QUARTIERS GENERAUX (QG)

**2.3.1** Les QG représentent des formations d'échelon hiérarchique élevé (essentiellement des armées) ayant participé à la campagne historique. Tout comme les unités de combat, ils sont caractérisés par leur couleur, mais ne sont pas des unités combattantes (voir illustration).

**2.3.2** Les chiffres et les symboles imprimés sur les QG sont identiques à ceux des unités de combat, à quelques différences près :

- **Type** : Uniquement présent dans un but historique, n'a aucune incidence sur le jeu. Les QG blindés fonctionnent comme les autres QG.
- **Rayon de commandement** : Utilisé pour déterminer quelles unités pourront être activées par ce QG (voir 7.3).
- **Information d'installation** : La bande de couleur imprimée en bas du pion QG permet d'en déterminer le placement en début de partie, tout comme pour les unités de combat.

**2.3.3** Des règles spéciales s'appliquent aux QG (voir 12.0).

### Abréviations d'identification des QG

#### Soviétiques

**A** : Armée

**GdA** : Armée de la Garde

**Popov** : Groupe mobile Popov

**ShA** : Armée de choc

**TkA** : Armée de tank

#### Axe

**F-Pico** : Détachement Fretter-Pico

**H2A** : 2ème Armée Hongroise

**PzA** : Armée de Panzer

**It8A** : 8ème Armée Italienne

**Kempf** : Détachement Kempf

**Hollidt** : Détachement Hollidt

**R3A** : 3ème Armée Roumaine

### 2.4 PIONS DE COMMANDEMENT

Les pions de commandement (voir illustration) sont utilisés pour activer les différents QG, lesquels permettent ensuite de déplacer et de faire combattre les unités de combat. A chaque tour, un certain nombre de pions de commandement des deux camps sont placés dans un même sac. Ces pions seront ensuite tirés au hasard un par un (voir 7.0). A chaque QG correspond un pion de commandement. Le jeu compte également 3 pions de commandement

spéciaux : 2 pions de commandement « Manstein » pour le joueur de l'Axe, et 1 pion de commandement « STAVKA » pour le joueur soviétique (voir 7.2.2).

### 2.5 MARQUEURS

Les marqueurs utilisés dans le jeu sont :

- **Marqueur de tour** : On le place sur le compteur de tours imprimé sur la carte pour indiquer le tour actuel.
- **Marqueurs de contrôle** : Ils permettent d'indiquer quel camp contrôle chacune des villes offrant des points de victoire (voir 14.0).
- **Marqueurs « hors commandement »** : (out of command) Ils peuvent être utilisés lorsqu'un joueur a besoin d'identifier clairement les unités qui sont hors de portée de commandement de ses QG. Ces marqueurs sont particulièrement utiles lorsque le pion STAVKA est tiré au sort (voir 7.3.3).
- **Marqueurs « non ravitaillé/isolé »** : (out of supply/isolated) Ils sont placés face « non ravitaillé » visible sur les unités non ravitaillées, et face « isolé » visible sur les unités isolées. Les marqueurs rouges sont utilisés pour les unités soviétiques, et les gris pour les unités de l'Axe.

### 3.0 INSTALLATION DU JEU

- Les joueurs choisissent leur camp, Axe ou Union Soviétique.
- Les joueurs choisissent s'ils utilisent les pions d'unités mécanisées avec un symbole ou avec une silhouette, puis positionnent leurs unités en fonction des informations imprimées sur la carte. Les abréviations « R », « H » et « It » inscrites sur les pions désignent respectivement les unités roumaines, hongroises et italiennes.
- Placez le marqueur de tour sur la case 1 du compteur de tours et un marqueur de contrôle (Axe face visible) sur chaque ville donnant des points de victoire (notées Victory City sur la TEC). Notez qu'en début de partie le joueur de l'Axe possède 25 points de victoire et le joueur soviétique aucun.
- **Pions de commandement soviétiques** : Le joueur soviétique récupère le pion de

commandement « STAVKA » et choisi secrètement 5 autres pions de commandement parmi ceux restants. Il peut s'il le souhaite choisir des pions de commandement correspondant à des QG destinés à rentrer plus tard dans la partie, en tant que renfort. Ensuite il place ses 6 pions de commandement face cachée sur la « Soviet Inactive Command Chit Pool » (réserve de pions de commandement inactifs soviétiques) de la carte. **Ces pions de commandement seront les seuls disponibles pour le joueur soviétique durant toute la partie.** Les pions de commandement soviétiques restants sont définitivement retirés du jeu, sans que le joueur de l'Axe ne puisse en prendre connaissance.

*NOTE:* En pratique, ce choix n'est pas aussi handicapant qu'il n'y paraît. Tous les QG soviétiques peuvent en effet être activés lorsque le pion de commandement « STAVKA » est pioché (voir 7.2.2). Ainsi même les QG dont les pions de commandement n'ont pas été sélectionnés en début de partie pourront être activés pendant le jeu. Par conséquent, choisissez vos 5 pions de commandement en considérant qu'il s'agit de votre fer de lance, et que les unités qui en dépendent seront plus souvent activées.

Les joueurs débutants devraient établir leur choix de pions de commandement en fonction des données historiques. Staline choisit la « 1<sup>ère</sup> Armée de la Garde », la « 2<sup>ème</sup> Armée de la Garde », la « 3<sup>ème</sup> Armée de la Garde », la « 5<sup>ème</sup> Armée de Tank », et un QG en renfort, le « Groupe Popov ». La première fois, commencez avec ces pions de commandement puis, l'expérience aidant, vous pourrez ensuite tester vos propres séquences.

- **Pions de commandement de l'Axe :** Le joueur de l'Axe place les 5 pions de commandement suivants face cachée sur l' « Axis Inactive Command Chit Pool » (réserve de pions de commandement inactifs de l'Axe) : 4PzA, Hollidt, It8A, H2A, R3A. Des pions supplémentaires seront disponibles ultérieurement lors de l'arrivée des renforts.
- **Ravitaillement :** En début de partie, toutes les unités présentes sur la carte sont ravitaillées (voir 10.0).

## 4.0 SEQUENCE DE JEU

Le jeu s'organise en phases successives présentées ci-dessous (vous trouverez davantage de détails plus loin dans ces règles et la séquence de jeu détaillée en fin de ce livret). Cet enchaînement de phases constitue un tour de jeu, et doit être répété jusqu'à la fin du tour 9 ou jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 30 points de victoire de plus que son adversaire (voir 14.0), ce qui entraîne la fin de la partie.

### 4.1 PHASE DE COMMANDEMENT

#### 4.1.1 PHASE DE SELECTION DES PIONS DE COMMANDEMENT

Chaque joueur choisi un nombre donné de pions de commandement parmi ceux dont il dispose, et tous deux les placent dans le même sac (voir 7.1).

#### 4.1.2 PHASE D'ACTIVATION

1. **Séquence de commandement :** Un pion de commandement est pioché au hasard dans le sac. Le joueur à qui il appartient devient le joueur actif : il active le QG correspondant à ce pion (voir 7.2) et peut ensuite activer les unités de combat amies se trouvant dans le rayon de commandement de ce QG (voir 7.3).
2. **Séquence de mouvement :** Le joueur actif peut déplacer ses unités activées (voir 8.0).
3. **Séquence de combat :** Le joueur actif peut attaquer des unités ennemies avec ses unités activées (voir 9.0).
4. S'il reste des pions de commandement dans le sac, recommencez les séquences 1 à 3, sinon, passez à la phase de ravitaillement (4.2).

**Séquence spéciale de combat au tour 1 :** Au tour 1 le joueur soviétique peut activer n'importe lequel de ses QG (y compris ceux dont les pions de commandement ne sont pas dans le sac), et ce, avant que la séquence de commandement n'ait lieu. Les unités de combat se trouvant dans le rayon de commandement de ce QG, réalisent une séquence normale de combat (elles peuvent attaquer et avancer après combat), mais ne peuvent réaliser leur séquence de mouvement comme elles l'auraient fait après une activation normale. **Aucun pion de commandement n'est tiré lors de cette séquence spéciale de combat. Une fois cette séquence terminée, réalisez normalement les séquences 1 à 4 décrites plus haut.**

## 4.2 PHASE DE RAVITAILLEMENT

Chaque joueur détermine le statut de ravitaillement de ses unités (voir 10.0). Puis, tous les QG avec un marqueur « out of supply » doivent être repositionnés (voir 10.3).

## 4.3 PHASE DE FIN DE TOUR

1. **Séquence de renfort** : Chaque joueur reçoit des renforts (QG et unités de combat). Le joueur de l'Axe reçoit en plus les pions de commandement « Manstein » correspondants au tour de jeu en cours, et les place sur la carte (voir 11.0). Enfin, les QG qui n'ont pas d'unités amies dans leur rayon de commandement sont retirés du jeu avec leur pion de commandement correspondants (voir 11.3).
2. **Séquence de victoire par mort subite** : Vérifiez si l'un des joueurs remplit les conditions de victoire (voir 14.2).
3. **Passage au tour suivant** : Avancez d'une case le marqueur de tours sur le compteur de tours, et retournez à la phase de commandement (4.1).

## 5.0 EMPILEMENT

**5.0.1** Plusieurs unités amies situées dans le même hex constituent une « pile ». Un maximum de 2 unités de combat (à plein potentiel ou non) et un QG, peuvent occuper un même hex. 2 QG ne peuvent s'empiler.

**5.0.2** Les unités de l'Axe et de l'Union Soviétique ne peuvent jamais être empilées sur un même hex. La seule exception concerne un QG seul dans son hex et subissant un écrasement (voir 12.1).

**5.0.3 Restrictions d'empilement pour le joueur de l'Axe** : Les unités allemandes peuvent être empilées avec toutes les nationalités de l'Axe. Les autres unités de l'Axe ne peuvent être empilées qu'avec des unités de leur propre nationalité ou des unités allemandes.

***NOTES HISTORIQUES** : Pour diverses raisons, les nations mineures de l'Axe opéraient toujours indépendamment les unes des autres et toujours en coordination avec les unités allemandes. La haine séculaire que se vouaient les Roumains et les Hongrois les conduisait souvent à s'entretuer lorsqu'ils se retrouvaient à proximité. De plus, les Allemands jugeant assez faible les capacités de combat des Italiens, ne les associaient jamais*

*aux autres nationalités. Enfin, il arrivait que les Allemands « motivent » leurs troupes en les menaçant d'un feu de mitrailleuses destiné à leur faire passer toute envie de fuir. Cette pratique étant néanmoins beaucoup plus répandue dans l'armée russe.*

**5.0.4** La limite d'empilement est vérifiée au moment où les renforts sont placés sur la carte, ou bien à l'instant même où une unité termine son mouvement, sa retraite, ou son avance après combat. Elle n'a aucune incidence *pendant* ces actions.

## 6.0 ZONE DE CONTROLE

**6.0.1** Chaque unité de combat exerce une zone de contrôle (ZDC) sur les six hex qui l'entourent. Les *seules* exceptions sont que les ZDC ne s'étendent ni dans les hex d'eau, ni à travers les côtés d'hex infranchissables (oui, cela signifie *qu'elles s'étendent* à travers les fleuves sans pont. Voir illustration). *Les QG n'exercent pas de ZDC.*

**6.0.2** Les ZDC affectent le ravitaillement, le mouvement, la retraite, et le placement des renforts (voir respectivement 10.1 ; 8.2 ; 9.5 ; 11.1).

**6.0.3** Quel que soit le nombre de ZDC exercées dans un même hex, leurs effets ne se cumulent pas.

## 7.0 COMMANDEMENT

Les unités de combat doivent être activées par un QG pour pouvoir se déplacer et attaquer d'autres unités. Ce processus s'établit selon les règles définies ci-dessous.

### 7.1 SELECTION DES PIONS DE COMMANDEMENT

**7.1.1 Pions de commandement disponibles** : Les joueurs rassemblent chacun leurs propres pions de commandement se trouvant dans leur « Inactive/Played Command Chit Pool » (réserve de pions de commandement inactifs/utilisés) respectif.

**7.1.2 Sélection des pions de commandement** : Les joueurs choisissent secrètement un nombre donné de pions de commandement et les placent dans le *même sac*.

- Le joueur soviétique sélectionne le pion STAVKA et 3 autres pions à chaque tour.



- Le joueur de l’Axe sélectionne le nombre de pions indiqué sur le compteur de tours (Axis Com). Ce nombre varie de 3 à 6 en fonction des tours
- Les pions de commandement restants, sont placés face cachée sur leur « Inactive Command Chit Pool » respectif et ne sont pas utilisés pendant ce tour.

**7.1.3** Les joueurs n’ont pas le droit d’inspecter le contenu du sac ou celui de l’« Inactive Command Chit Pool » de leur adversaire.

## 7.2 ACTIVATION

### 7.2.1 Tirage des pions de commandement :

Dans la phase d’activation (4.1.2) les pions de commandement sont tirés un par un et au hasard du sac, par un joueur quelconque. Le propriétaire du pion tiré, devient le joueur actif, et active le QG correspondant à ce pion. Les QG activés peuvent ainsi eux-mêmes activer les unités de combat se trouvant dans leur rayon de commandement pour le mouvement et le combat (mais ne peuvent pas activer d’autres QG). Le joueur actif place ensuite le pion de commandement utilisé dans sa « Played Command Chit Pool ».

**7.2.2 Activation des QG :** Un pion de commandement active le QG qui lui correspond à deux exceptions près :

- Le pion de commandement soviétique « STAVKA » active tous les QG soviétiques sur la carte (voir 7.3.2), y compris le QG de la 28<sup>ème</sup> Armée Soviétique si celui-ci se trouve dans sa zone d’entrée en renfort (voir 11.2).
- Un pion de commandement « Manstein » permet au joueur de l’Axe d’activer n’importe lequel de ses QG. Le joueur de l’Axe peut, s’il le souhaite, *refuser* un pion « Manstein » qu’il vient de tirer, en le remettant dans le sac. Mais si le tirage suivant est encore un pion « Manstein » il est, cette fois, obligé de le jouer. *NOTE : Le pion de commandement « Manstein » permet au joueur de l’Axe de planifier ses attaques avec une grande flexibilité. Utiliser ce pion avec discernement est absolument crucial pour remporter la victoire.*

En dehors de ces considérations, les pions « STAVKA » et « Manstein » fonctionnent comme des pions de commandement normaux. Les pions « Manstein » en particulier ne sont ni

des pions à usage libre, ni des pions à usage unique. Comme tous les autres pions de commandement de l’Axe, ils sont susceptibles d’être tirés chaque tour et comptent dans le total de pions utilisables à chaque tour par le joueur de l’Axe.

## 7.3 QG ET ACTIVATION

**7.3.1** Le QG correspondant au pion de commandement tiré au hasard est activé.

**7.3.2 Activation des unités de combat :** Le QG activé peut activer toutes les *unités de combat* amies (mais ne peut activer d’autres QG) se trouvant dans son rayon de commandement, *sans se préoccuper de leur identification ou de leur couleur* (exception 7.3.5). Une même unité de combat peut être activée plusieurs fois par tour par différents QG suivant les tirages successifs de pions de commandement.

Lorsque le pion « STAVKA » est tiré au sort, tous les QG soviétiques sont activés *en même temps*. Toutes les unités de combat activables ne le sont qu’une fois, même si elles se trouvent dans le rayon de commandement de plusieurs QG. *Les unités ainsi activées se déplacent dans la même séquence de mouvement, puis, elles combattent dans la même séquence de combat.*

**7.3.3 Rayon de commandement :** le rayon de commandement est exprimé en nombre d’hex, comptabilisés en partant de l’hex du QG. Un QG ayant un rayon de commandement de 4 peut donc activer les unités de combat amies se trouvant à 4 hex de distance (donc séparées de lui par 3 hex). Voir illustration.

Le rayon de commandement est déterminé au moment où le QG est activé : une unité de combat ne peut être activée par ce QG que si elle se trouve dans son rayon de commandement à ce moment précis. L’unité de combat ainsi activée pourra être appelée à sortir de ce rayon, suite à un mouvement, une retraite, ou une avance après combat.

*NOTE : La situation peut devenir confuse suite à l’activation des QG et des mouvements des unités activées, en particulier lorsque le pion « STAVKA » est tiré au sort. Le joueur actif peut alors utiliser les marqueurs « hors commandement » pour désigner clairement les unités qui sont hors du rayon de commandement d’un QG au moment de l’activation. Ces marqueurs sont utilisés de façon générale quand un risque de confusion est possible.*

**7.3.4 Limitations du rayon de commandement :** Un rayon de commandement ne peut s'étendre au-delà d'un côté d'hex infranchissable ou à travers un hex d'eau. *Un rayon de commandement qui traverse un côté d'hex de fleuve sans pont doit s'arrêter dans l'hex qui se trouve juste après et ne peut aller au-delà.* Le statut de ravitaillement, ainsi que les unités ennemies et leurs ZDC, n'ont aucun effet sur le rayon de commandement (voir illustration).

**7.3.5 Restrictions d'activation de l'Axe :** Les QG allemands peuvent activer des unités de l'Axe toutes nationalités confondues. Les QG italiens, hongrois et roumains, ne peuvent activer que des unités de leur propre nationalité ou des unités allemandes (voir illustration).

## 8.0 MOUVEMENT

Lors de la séquence de mouvement le joueur actif peut déplacer ses QG et ses unités de combat activés.

### 8.1 PROCEDURE DE MOUVEMENT

**8.1.1** Les unités sont déplacées l'une après l'autre. Une unité ne peut commencer son mouvement si la précédente n'a pas terminé le sien.

**8.1.2 Points de mouvement :** Dans une séquence de mouvement, chaque unité activée reçoit un nombre de point de mouvement (PM) égal à son potentiel de mouvement. Une unité peut utiliser tout ou partie de ses PM, voire aucun, mais ne peut en conserver pour le tour suivant. Les PM non utilisés sont perdus. Pour entrer dans un hex adjacent une unité dépense un nombre de PM égal au coût du terrain dans lequel elle entre auquel s'ajoute le coût du côté d'hex traversé s'il y a lieu (se référer à la TEC). Une unité ne peut entrer dans un hex si elle n'a pas assez de PM.

**8.1.3 Côtés d'hex de rivière/fleuve :** Ils ont les effets suivants sur le mouvement :

- Pour traverser *un côté d'hex de rivière* en l'absence de pont, une unité doit dépenser 1 PM en plus du coût normal de l'hex.
- Pour traverser *un côté d'hex de fleuve* en l'absence de pont, une unité doit commencer son mouvement en étant adjacente au fleuve. Elle traverse le fleuve mais doit alors stopper son

déplacement et ne pourra plus bouger durant cette séquence de mouvement.

- La présence d'un pont entre les deux hex annule les coûts de traversée ci-dessus.

**8.1.4 Ecrasements :** Une unité de combat en mouvement peut écraser un QG ennemi s'il est seul dans son hex, simplement en entrant dans cet hex (voir 12.1).

**8.1.5** Une unité ne peut sortir de la carte, entrer dans un hex d'eau, ou traverser un côté d'hex infranchissable.

### 8.2 EFFETS DES ZDC SUR LE MOUVEMENT

Les ZDC ennemies affectent le mouvement selon les règles suivantes :

**8.2.1 Dépense des PM :** Entrer ou sortir d'une ZDC ennemie coûte 2 PM en plus du coût du terrain. Ces coûts supplémentaires sont cumulatif (voir illustration).

**8.2.2 Côté d'hex de fleuve :** Traverser un côté d'hex de fleuve est interdit si l'hex de départ et l'hex d'arrivée sont dans des ZDC ennemies, *et ce malgré la présence d'un pont ou d'unités amies dans ces ZDC ennemies.*

### 8.3 MOUVEMENT STRATEGIQUE

**8.3.1** Une unité utilisant une route pour entrer dans un hex adjacent contenant lui-même une route, ne dépense qu'1/2 PM au lieu du coût normal du terrain si les conditions suivantes sont vérifiées :

- L'unité doit commencer son mouvement dans un hex contenant une route, et poursuivre le long de cette route jusqu'à la fin de son mouvement.
- L'unité ne peut ni débiter son mouvement dans une ZDC ennemie ni y entrer pendant ce mouvement. Elle peut néanmoins écraser un QG ennemi car ce dernier n'exerce pas de ZDC (voir 12.1).

**8.3.2** Les voies ferrées ne peuvent être utilisées pour effectuer un mouvement stratégique.

## 9.0 COMBAT

Dans la séquence de combat le joueur actif peut attaquer les unités ennemies adjacentes à ses unités de combat activées. Les hex vides et les QG seuls *ne peuvent faire l'objet d'une attaque.* Le joueur actif est nommé l'Attaquant dans la séquence de combat, tandis que l'autre joueur est nommé le Défenseur, indépendamment de la situation stratégique d'ensemble.



## 9.1 PRINCIPES DU COMBAT

**9.1.1** Une unité activée ne peut participer qu'à un seul combat par séquence de combat.

*Les unités non activées ne peuvent participer à un combat*, même si elles sont adjacentes à des unités ennemies.

**9.1.2** Combattre est un choix du joueur, aucune unité n'est obligée d'engager une unité ennemie durant une séquence de combat.

**9.1.3** Une même unité ne peut attaquer qu'un seul et même hex ; elle ne peut en attaquer plusieurs. Deux unités empilées dans le même hex peuvent attaquer séparément des hex différents.

*9.1.4 Un même hex ne peut être attaqué qu'une seule fois dans une même séquence de combat.*

Des unités amies situées dans des hex adjacents à une même unité ennemie peuvent l'attaquer ensemble. Si deux unités ou plus veulent attaquer la même cible, leur potentiel d'attaque sont additionnés, et le combat est résolu en une fois.

**9.1.5** Si plusieurs unités ennemies sont empilées dans l'hex attaqué, l'attaquant doit toutes les attaquer. Les potentiels de défense des unités de la pile sont additionnés pour obtenir un potentiel global.

**9.1.6** Une unité séparée de sa cible par un côté d'hex infranchissable ne peut participer au combat.

## 9.2 PROCEDURE DE COMBAT

Les combats sont résolus l'un après l'autre, dans l'ordre décidé par l'attaquant selon les règles suivantes :

1. Déclarer quel hex est attaqué et par quelles unités.
2. Déterminer le total des potentiels d'attaque et de défense, calculer le rapport de force, et le modifier si nécessaire (voir 9.3).
3. Lancer un dé sur la CRT et appliquer le résultat de combat (voir 9.4).

## 9.3 CALCUL DU RAPPORT DE FORCE

**9.3.1 Potentiels d'attaque et de défense :** Pour résoudre un combat, additionnez tout d'abord les potentiels d'attaque des unités attaquantes, puis les potentiels de défense des unités du défenseur. Plusieurs facteurs peuvent affecter les potentiels de combat :

- Les unités qui attaquent au travers d'un côté d'hex de rivière/fleuve (avec ou sans pont), divisent leur potentiel d'attaque par 2. Lorsqu'un combat

implique à la fois des unités attaquant au travers d'un côté d'hex de rivière/fleuve et d'autres non, seules les premières divisent leur potentiel d'attaque par 2.

- Les unités non ravitaillées divisent par 2 leur potentiel d'attaque.
- Les unités isolées divisent par 2 leur potentiel d'attaque et de défense.

Les effets du terrain sont cumulatifs avec les effets du ravitaillement. Quand des unités de combat empilées doivent diviser leurs potentiels, faites d'abord la somme de leurs potentiels respectifs avant d'effectuer la division (par 2 ou par 4), puis arrondir le résultat à l'entier inférieur (voir illustration).

**9.3.2 Rapport de force :** Le potentiel total d'attaque divisé par le potentiel total de défense donne le rapport de force. Dans le calcul du rapport de force arrondissez le résultat à l'inférieur, soit en décalant la lecture du résultat d'une colonne vers la gauche sur la CRT, soit (lorsqu'on est au dessus de 10-1) en arrondissant au rapport de force inférieur le plus proche.

*EXEMPLES :*

*15 : 5 donne un rapport de force de 3-1*

*26 : 9 donne 2-1*

*12 : 7 donne 1.5-1*

*18 : 13 donne 1-1*

*25 : 2 donne 12-1*

**9.3.3 Modificateurs de terrain :** Certains terrains donnent un avantage au défenseur, se traduisant par un décalage sur la CRT (voir la TEC). Ce décalage s'opère soit en utilisant la colonne immédiatement inférieure sur la CRT, soit (quand on est au dessus de 10-1) le rapport de force inférieur le plus proche. Les effets du terrain sont cumulatifs.

*EXEMPLE :* Un hex de terrain accidenté contenant une ville à point de victoire entraîne un décalage de 2 colonnes vers la gauche sur la CRT. Un rapport de force initial de 3-1 se lit donc après décalage dans la colonne 1.5-1 (le premier décalage donne 2-1, le second 1.5-1). Un décalage d'une colonne sur la CRT transforme un rapport de force de 12-1 en 11-1.

**9.3.4** Si le rapport de force final est inférieur à 1-1 après l'application des modificateurs de terrain, l'attaque est impossible. Si le rapport de force est supérieur à 10-1, il est résolu sur la colonne 10-1+ de la CRT (voir illustration).

**9.3.5** Si un potentiel de défense est égal à zéro après avoir été arrondi, le combat est obligatoirement résolu sur la colonne 10-1+ sans

tenir compte des modificateurs de terrain (voir illustration).

## 9.4 RESOLUTION DES COMBATS

**9.4.1** Une fois que le rapport de force final a été établi, l'attaquant lance un dé et lit le résultat du combat en croisant le nombre tiré au dé avec la colonne du rapport de force sur la CRT. Tous les résultats sont exprimés en nombre de « pas de perte » et/ou en nombre d'hex de retraite :

- - : Aucun effet.
- A : Le résultat affecte l'attaquant.
- 1, 2, 3, 4 : Enlever le nombre de pas de perte aux unités impliquées.
- DR : Toutes les unités du défenseur doivent reculer d'un hex.
- DR2 : Toutes les unités du défenseur doivent reculer de 2 hex.

### EXEMPLES :

- « AI » indique qu'une des unités attaquantes doit encaisser un pas de perte.
- « DR » indique que toutes les unités du défenseur doivent reculer d'un hex.
- « 3DR2 » indique que les unités du défenseur doivent encaisser 3 pas de perte, puis toutes retraire de 2 hex.

**9.4.2 Pas de perte :** Enlevez un pas de perte à une unité en la retournant sur sa face à potentiel réduit (verso), éliminez la si elle a déjà été retournée ou si elle ne possède pas de face à potentiel réduit (verso vierge). Le joueur dont les unités subissent des pertes, les répartit librement. Les unités éliminées sont retirées de la carte.

EXEMPLE : Si une pile de deux unités à plein potentiel subit une perte de 2 pas, leur propriétaire peut choisir de les retourner toutes les deux sur leur face à potentiel réduit, ou bien d'en éliminer une.

## 9.5 RETRAITE

Des unités affectées par un résultat « DR » ou « DR2 » doivent faire retraite d'un ou deux hex.

**9.5.1** La retraite n'est pas un mouvement normal. Une unité ne dépense pas de PM pour l'effectuer. Des unités d'une pile contraintes de reculer peuvent le faire dans des hex différents.

**9.5.2 Restrictions :** Une unité qui fait retraite doit entrer dans le moins de ZDC ennemies possible (et ainsi réduire ses pertes, voir 9.5.3). A pertes égales, devant plusieurs chemins de

retraite, une unité qui recule doit remplir autant que possible les conditions suivantes :

1. Chaque hex dans lequel elle pénètre doit la rapprocher d'une source de ravitaillement amie.
2. La limite d'empilement ne doit pas être dépassée une fois la retraite terminée.

La condition (1) est prioritaire sur la (2) si les deux ne peuvent être remplies (voir illustration).

**9.5.3 ZDC ennemies :** Toute unité contrainte de faire retraite dans une ZDC ennemie (même si cette ZDC contient une unité amie) encaisse un pas de perte supplémentaire (voir 9.4.2).

**9.5.4 Limite d'empilement :** Si la limite d'empilement n'est toujours pas respectée dans le nouvel hex, elle doit reculer d'un hex supplémentaire en respectant les restrictions du paragraphe 9.5.2. Si la limite d'empilement n'est toujours pas respectée, elle doit continuer à reculer d'un hex, etc... (Voir illustration).

**9.5.5 Restrictions d'empilement du joueur de l'Axe :** Une unité de l'Axe qui termine sa retraite dans un hex contenant des unités amies avec lesquelles elle ne peut s'empiler (voir 5.3), doit reculer d'un hex supplémentaire en respectant les restrictions du paragraphe 9.5.2. Si la limite d'empilement n'est toujours pas respectée dans le nouvel hex, elle doit continuer à reculer, etc...

**9.5.6 Côtés d'hex de fleuve :** Ils ont les effets suivants sur la retraite :

- Une unité peut retraire par un côté d'hex de fleuve sans pont si elle débute sa retraite adjacente au fleuve.
- Une unité ne peut retraire par un côté d'hex de fleuve si les deux hex de part et d'autre du fleuve (celui du départ et celui d'arrivée de l'unité) sont dans des ZDC ennemies, et ce même si un pont relie les deux hex, et même en présence d'unités amies dans les dites ZDC.

**9.5.7 Ecrasements :** Une unité de combat qui retraite peut écraser un QG ennemi en entrant simplement dans son hex (voir 12.1), et en respectant les restrictions du paragraphe 9.5.2. Une unité de combat éliminée à cause d'une ZDC ennemie ne peut écraser un QG qui se trouverait dans l'hex d'où elle vient d'être éliminée.

**9.5.8** Les unités contraintes de faire retraite en dehors de la carte, au travers d'un côté d'hex infranchissable, dans des conditions non autorisées (voir 9.5.6), ou dans un hex d'eau, sont éliminées.

## 9.6 AVANCE APRES COMBAT

**9.6.1** Si un hex attaqué se retrouve vide suite à un combat (unités ennemies en fuite ou éliminées), les unités attaquantes peuvent avancer d'un ou deux hex en respectant les points suivants :

- Les unités non mécanisées peuvent avancer d'un hex.
- Les unités mécanisées peuvent avancer d'un ou deux hex (même si le défenseur n'a reculé que d'un hex).
- Les QG peuvent avancer avec leur pile (voir 12.4)

**9.6.2** L'avance après combat est optionnelle ; l'attaquant peut avancer une, plusieurs ou aucune de ses unités attaquantes. L'avance après combat n'est pas un mouvement normal. Avancer après un combat ne coûte aucun PM et les ZDC ennemies sont ignorées.

**9.6.3** Le premier hex d'avance après combat doit être l'hex attaqué. Il n'y a pas de limitation quant au choix du second hex, mais les unités qui avancent ne peuvent néanmoins pas traverser un côté d'hex infranchissable, un hex d'eau ou sortir de la carte. Les unités mécanisées ayant participé au combat peuvent terminer leur avance après combat dans des hex différents, contrairement aux unités non mécanisées qui ne peuvent avancer au-delà de l'hex attaqué.

**9.6.4 Ecrasements :** Une unité de combat effectuant son avance après combat peut écraser un QG ennemi simplement en entrant dans son hex (voir 12.1).

**9.6.5 Côté d'hex de fleuve :** Une unité mécanisée qui traverse un côté d'hex de fleuve en l'absence de pont lors de son premier hex d'avance après combat ne peut avancer que sur cet hex et doit ensuite stopper. De même qu'une unité mécanisée ne peut entrer dans son second hex d'avance après combat si elle le fait en traversant un côté d'hex de fleuve en l'absence de pont (voir illustration).

## 10.0 RAVITAILLEMENT

Dans la phase de ravitaillement, les joueurs vérifient d'abord le statut de ravitaillement de leurs unités. Une fois cette vérification effectuée ils font de même pour leurs QG, et repositionnent tous ceux qui sont non ravitaillés (voir 12.7).

## 10.1 DETERMINATION DU RAVITAILLEMENT

**10.1.1** Les deux joueurs déterminent simultanément le statut de ravitaillement de leurs unités. Une unité est dite ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie.

**10.1.2 Lignes de ravitaillement :** Une ligne de ravitaillement est une suite d'hex adjacents partant de l'unité jusqu'à une source de ravitaillement amie. Il n'y a pas de limitation concernant le nombre d'hex qui constitue cette ligne. Une ligne de ravitaillement ne peut traverser un hex occupé par une unité ennemie ou contenant une ZDC ennemie, à moins qu'une unité amie (QG inclus) soit dans cette ZDC. Une ligne de ravitaillement ne peut traverser un côté d'hex de fleuve en l'absence de pont, un côté d'hex infranchissable, ou un hex d'eau.

**10.1.3 Marqueurs de ravitaillement :** Une unité incapable de tracer une ligne de ravitaillement est déclarée non ravitaillée et reçoit un marqueur « non ravitaillée » (out of supply). Si l'unité est déjà à court de ravitaillement elle reçoit un marqueur « isolé » (isolated). Si l'unité est déjà isolée elle ne subit pas de nouvelle pénalité.

Dès qu'une unité avec un marqueur « out of supply » ou « isolated » redevient ravitaillée, le marqueur correspondant est retiré.

**10.1.4** Le statut de ravitaillement d'une unité reste en vigueur jusqu'à la phase de ravitaillement suivante, où il est à nouveau évalué.

**10.1.5 Ravitaillement du 1<sup>er</sup> tour de jeu :** En début de partie toutes les unités présentes sur la carte sont ravitaillées.

## 10.2 EFFETS DU RAVITAILLEMENT

**10.2.1 Unités ravitaillées :** Elles opèrent normalement.

**10.2.2 Unités non ravitaillées :** Leur potentiel d'attaque est divisé par deux. Leur potentiel de défense et leur capacité de mouvement ne sont pas affectés.

**10.2.3 Unités isolées :** Tous leurs potentiels sont divisés par deux (attaque/défense/mouvement).

## 10.3 REPOSITIONNEMENT DES QG

Une fois que le statut de ravitaillement de toutes les unités a été vérifié, les QG ayant un marqueur « non ravitaillé » doivent être repositionnés (voir 12.7). Les marqueurs sont retirés une fois les repositionnements effectués.

## 11.0 RENFORTS

Pendant la séquence de renfort chaque joueur reçoit et place les unités de renfort qui lui sont allouées pour le tour en cours.

### 11.1 PLACEMENT DES RENFORTS

**11.1.1** Le joueur de l'Axe place ses renforts en premier, puis le joueur soviétique en fait de même. Les unités de combat et les QG reçus en tant que renfort sont placés sur des hex de voies ferrées pouvant tracer une voie ferroviaire continue jusqu'à une source de ravitaillement amie. Cette voie ne peut traverser d'hex occupés par l'ennemi (*QG inclus*) ou contenant des ZDC ennemies. Les renforts *peuvent* être placés dans des hex hors du rayon de commandement des QG amis, mais ne peuvent être placés dans des ZDC ennemies. *La présence d'unités amies n'annule pas les ZDC ennemies pour le placement.* Les renforts peuvent être placés dans des villes contenant un marqueur de contrôle ennemi, prenant ainsi le contrôle de la ville.

*NOTE : Prenez bien soin de bloquer les voies ferrées avec vos unités, sans quoi le joueur adverse pourrait placer ses renforts loin derrière vos lignes.*

**11.1.2 Pions de commandement :** Les pions de commandement correspondant à des QG de l'Axe devant être placés en renfort sur la carte, ainsi que les pions de commandement « Manstein » dont l'arrivée est prévue à ce tour, sont placés face cachée dans l'« Axis Inactive Command Chit pool ». Le joueur soviétique ne reçoit pas de pions de commandement durant la partie.

**11.1.3** Les renforts qui ne peuvent entrer sur la carte au tour prévu sont considérés éliminés.

### 11.2 1ERE ARMEE DE PANZER ALLEMANDE ET 28EME ARMEE SOVIETIQUE

**11.2.1** Les QG et les unités de combat de la 1<sup>ère</sup> Armée de Panzer Allemande et de la 28<sup>ème</sup> Armée Soviétique ne sont pas placés dans des hex de voies ferrées lors de leur arrivée mais dans leur zone de renfort respective (voir carte). Le pion de commandement de la 1<sup>ère</sup> Armée de Panzer Allemande est placé face cachée dans l'« Axis Inactive Command Chit Pool » lorsque la 1<sup>ère</sup> Armée de Panzer Allemande est placée dans sa zone de renfort.

**11.2.2 Entrée sur la carte :** Le QG et les unités de combat placés dans une zone de renfort

*doivent* rentrer sur la carte pendant la séquence de mouvement où le QG est activé pour la première fois. Ces unités effectuent cette action en se déplaçant normalement, c'est-à-dire en entrant dans un hex adjacent à leur zone de renfort, en dépensant le nombre de PM nécessaire et en continuant leur mouvement. Elles *peuvent* effectuer un mouvement stratégique (voir 8.3) à condition qu'elles entrent sur la carte par un hex de route. Une fois que les unités ont quitté leur zone de renfort, elles ne peuvent plus y revenir.

**11.2.3** Lorsqu'il est activé un QG placé dans une zone de renfort ne peut activer que les unités présentes dans cette zone ; il ne peut activer les unités qui sont à l'extérieur de la zone.

### 11.3 RETRAIT DES QG

Les QG qui n'ont pas d'unités amies dans leur rayon de commandement à la fin de la séquence de renfort sont retirés du jeu avec le pion de commandement correspondant. Les QG roumains, hongrois, et italiens n'admettent pour unités amies que les unités allemandes et celles de leur nationalité. Au regard de cette règle, une unité roumaine ne pourra donc pas être considérée comme une unité amie par un QG hongrois.

## 12.0 REGLES PROPRES AU QG

**12.1 Ecrasements :** Un QG seul sur son hex peut être écrasé par une unité de combat ennemie, lors du déplacement de celle-ci, qu'elle se déplace normalement, fasse retraite ou avance après combat. L'unité de combat entre simplement sur l'hex où se trouve le QG et ce dernier est repositionné (voir 12.7). Notez qu'un QG seul dans un hex *ne peut être* attaqué par une unité de combat ennemie durant une séquence de combat.

**12.2 Pertes consécutives au combat :** Un QG ne peut jamais subir de pas de perte et ne peut être éliminé suite au résultat d'un combat. Néanmoins un QG doit être repositionné (voir 12.7) si toutes les unités empilées avec lui au début d'une séquence de combat sont éliminées suite à ce combat, que ce soit par des pertes dues au combat, par une impossibilité de retraiter, ou par une retraite dans une ZDC ennemie.

**12.3 Retraites :** Un QG empilé avec des unités de combat au début d'une séquence de combat doit faire retraite avec elles si elles sont contraintes de reculer suite au résultat du combat.

**12.4 Avance après combat :** Un QG empilé avec des unités de combat au début d'une séquence de combat peut les suivre durant l'avance après combat si le joueur le souhaite. Il peut avancer après combat de deux hex s'il est empilé avec des unités mécanisées et à condition que ces unités avancent effectivement de deux hex.

**12.5 QG non ravitaillés :** Un QG avec un marqueur « non ravitaillé » à la fin de la séquence de ravitaillement est repositionné (voir 12.7).

**12.6 Retrait :** Un QG (et son pion de commandement correspondant) est retiré du jeu si aucune unité de combat amie ne se trouve dans son rayon de commandement à la fin d'une séquence de renfort (voir 11.3).

**12.7 Repositionnement** (voir exemple au dos du livret) : Le QG est retiré de son hex actuel et est immédiatement repositionné en arrière du front par son propriétaire. Tout marqueur de ravitaillement lui est retiré. La distance de repositionnement doit être aussi courte que possible, mais doit respecter les règles suivantes :

1. Elle doit être au minimum de 4 hex en partant de l'hex d'où le QG a été retiré.
2. Le QG devra se retrouver plus proche d'une source de ravitaillement amie.
3. Le repositionnement ne peut avoir lieu en ZDC ennemie.
4. On doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement à partir de l'hex de repositionnement (voir 10.1.2).

Notez que la règle 12.6 *ne s'applique pas immédiatement* aux QG qui viennent d'être repositionnés, mais elle entre à nouveau en vigueur à la fin de la séquence de renfort suivante. Enfin, si un QG ne peut être repositionné, il revient en renfort au tour suivant.

### 13.0 LA POCHE DE STALINGRAD

Jusqu'à la fin du tour 4, aucune unité, qu'elle soit de l'Axe ou russe, ne peut utiliser les hex de la « poche de Stalingrad » (grisée sur la carte) et sous aucun prétexte (mouvement, ligne de ravitaillement, renfort, etc...). La seule exception concerne le rayon de commandement des QG, qui peut être tracé via cette zone. Au début du tour 5, la « poche de Stalingrad » redevient normalement utilisable. *NOTE :* Lorsque la « poche de Stalingrad » cesse d'exister à partir du tour 5, les voies ferrées deviennent

*opérationnelles et le joueur soviétique peut faire rentrer ses renforts par rail à condition qu'il n'y ait ni unité ni ZDC de l'Axe pour l'en empêcher. Si le joueur de l'Axe n'y prend garde, il risque de voir arriver des troupes ennemies loin derrière ses lignes.*

## 14.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

**14.0.1** Chaque joueur peut gagner ou perdre des points de victoire (PV) pendant la partie, comme suit :

1. **Contrôle des villes :** 5 PV pour le contrôle d'une ville marquée d'une étoile (les « Victory City », voir carte). Ce qui signifie que si une telle ville change de main, le conquérant gagne 5 PV alors que l'autre joueur en perd 5. *EXEMPLE :* Si les scores sont de 26 PV pour l'Axe et de 8 PV pour le soviétique, la capture de Rostov (sous contrôle de l'Axe) par le joueur soviétique ferait passer les scores à 21 PV pour l'Axe et à 13 PV pour le soviétique.
2. **Unités de combat ennemies éliminées :**
  - Chaque unité allemande\* mécanisée éliminée rapporte 3 PV au joueur soviétique.
  - Chaque unité allemande\* non mécanisée éliminée rapporte 1 PV au joueur soviétique.
  - Chaque unité soviétique mécanisée éliminée rapporte 1 PV au joueur de l'Axe.

\*Les unités hongroises, roumaines, et italiennes éliminées ne rapportent aucun PV au joueur soviétique.

Les unités non ravitaillées ou isolées à la fin de la partie sont considérées comme éliminées. *NOTE :* Pensez à utiliser les marqueurs de contrôle sur les « Victory City » et gardez sous la main les unités éliminées en cours de partie, de façon à faciliter le comptage des PV en fin de partie. Notez que le joueur de l'Axe débute avec 25 PV grâce au contrôle de 5 villes marquées d'une étoile (Victory City, voir carte)

**14.0.2 Victoire par mort subite :** Lors de la séquence de victoire par mort subite, **si l'un des joueurs possède au moins 30 PV de plus que son adversaire**, la partie s'arrête et ce joueur est déclaré vainqueur. Si ce cas ne se présente pas,

c'est le joueur qui a le plus de PV à la fin du tour 9 qui gagne.

## 15.0 REEQUILIBRAGE DU JEU

Certains trouveront que *A Victory Lost* favorise l'un ou l'autre des deux camps. Les règles optionnelles ci-dessous pourront apporter une aide au joueur qui en ressent le besoin. Les joueurs sont libres d'expérimenter ces règles comme bon leur semble.

### 15.0.1 Aide au joueur soviétique

- Chaque unité de combat mécanisée allemande éliminée rapporte 5 PV au joueur soviétique.
- **Mouvement administratif** : Une unité soviétique qui ne débute pas son mouvement dans une ZDC ennemie, ni n'en traverse une pendant son déplacement, peut dépenser 1 PM supplémentaire. Ce bonus est cumulatif avec celui que procure le mouvement stratégique (voir 8.3).
- La 1<sup>ère</sup> Armée de Panzer n'arrive en renfort qu'au tour 5.

### 15.0.2 Aide au joueur de l'Axe

- Au tour où ils arrivent en renfort, les pions de commandement « Manstein » sont reçus lors de la phase de sélection des pions de commandement (7.1) et non lors de la séquence de renfort, pouvant donc être placés immédiatement dans le sac.
- Durant la phase de sélection des pions de commandement, le joueur soviétique doit sélectionner ses pions de commandement un tour en avance. Au tour 1 il les sélectionne normalement, mais note sur une feuille sa sélection pour le tour à venir. Au tour 2 il utilise cette sélection et note celle du tour suivant, etc...
- Après la séquence spéciale de combat du joueur soviétique au tour 1 (4.1.2), le joueur de l'Axe désigne un de ses pions de commandement pendant la phase de sélection, et ce dernier est utilisé aussitôt et sans le tirage au sort habituel. Après cela, les pions de commandement des deux camps sont placés normalement dans le sac.

## CREDITS

**Concepteur** : Tetsuya Nakamura

**Développeur** : Adam Starkweather

**Graphiste** : Nicolas Eskubi

**Rédacteur** : Vincent Lefavrais

**Assistants graphistes** : Knut Grunitz, Mark Mahaffey

**Support VASSAL** : Brent Easton

**Testeurs** : Forest Atterberry, Mervyn Dejacacion, Rick Ferhenbacher, Jon Gautier, Jon Hipp, Chris Milne, Kevin Moody, Bill Peeck, Rob Winslow.

**Relecteurs** : Pet Atak, Matthew Hayes, David Hoskins, Hans Korting, John McDougall, Patrick McGovern, Jeff Myers, Jeff O'Handley, Randall Shaw.

**Traduction française** : **Scipion** et **Touriste** du forum [Strategikon](http://www.strategikon.info/forum2/index.php) avec l'aide précieuse des relecteurs **Tof**, **Golden13** et **Gouvion**.

(<http://www.strategikon.info/forum2/index.php>)

*A Victory Lost* est fabriqué et distribué par Multi-Man-Publishing, LLC. Tous droits réservés.

Vous trouverez différentes informations et conseils concernant *A Victory Lost* sur le site : [WWW.multimanpublishing.com/IGS/avl.php](http://WWW.multimanpublishing.com/IGS/avl.php)



## PREPARATION DE LA PARTIE

### 1. INSTALLATION

Les joueurs choisissent leur camp et installent leurs unités en fonction des informations imprimées sur la carte (voir 3.2). Placez le marqueur de tour sur la case 1 du compteur de tours, et des marqueurs de contrôle sur chaque ville à points de victoire. (« Victory City »)

### 2. PIONS DE COMMANDEMENT

#### A. PIONS DE COMMANDEMENT SOVIETIQUES

Le joueur soviétique prend le pion de commandement «STAVKA» et choisi secrètement 5 autres pions commandement ; il peut sélectionner des pions de commandement correspondant à des QG qui entreront en jeu plus tard en tant que renfort. Il place ses 6 pions de commandement face cachée dans son «Inactive Command Chit Pool». Les pions de commandement soviétiques restant sont retirés du jeu définitivement.

#### B. PIONS DE COMMANDEMENT DE L'AXE

Le joueur de l'Axe place ces 5 pions de commandement dans son «Inactive Command Chit Pool» : 4PzA, Hollidt, It8A, H2A, R3A.

## SEQUENCE DE JEU DETAILLEE

*NOTE : Au début du jeu toutes les unités sur la carte sont ravitaillées.*

### 1. PHASE DE COMMANDEMENT

#### A. SELECTION DES PIONS DE COMMANDEMENT (voir 7.1)

Le joueur soviétique sélectionne secrètement son pion de commandement «STAVKA» accompagné de 3 autres pions de commandement parmi les 5 possibles.

Le joueur de l'Axe sélectionne secrètement le nombre de pions de commandement indiqué par le compte tour parmi ses 5 possibles.

Tous les pions sélectionnés par l'un et l'autre joueur sont placés dans le sac. Les pions de commandement restant sont placés face cachée dans leur «Inactive Command Chit Pool» respectif.

#### B. PHASE D'ACTIVATION

(0) **Séquence spéciale de combat** (tour 1 uniquement) : Au tour 1, le joueur soviétique peut activer un de ses QG (y compris l'un de ceux pour lesquels aucun pion de commandement n'a été placé dans le sac) et ce, avant que la séquence de commandement (1) n'ait lieu. Les unités de combats se trouvant dans le rayon de commandement de ce QG réalisent immédiatement leur séquence de combat (3), mais ne peuvent réaliser la séquence de mouvement (2) qui précède, comme elles l'auraient fait normalement. *Aucun pion de commandement n'est tiré lors de cette séquence spéciale de combat. Une fois cette séquence terminée, réalisez normalement les séquences (1) à (4) décrites plus bas.*

(1) **Séquence de commandement** : Un pion de commandement est tiré au hasard dans le sac. Le joueur à qui il appartient devient le joueur actif : il active le QG correspondant à ce pion (voir 7.2) et peut ensuite activer les unités de combat amies qui se trouvent dans le rayon de commandement de ce QG (voir 7.3). Le pion de commandement utilisé est ensuite placé sur la «Played Command Chit Pool» du joueur.

(2) **Séquence de mouvement** : Le joueur actif peut déplacer ses unités activées (voir 8.0).

(3) **Séquence de combat** : Le joueur actif peut attaquer des unités ennemies avec ses unités activées (voir 9.0).

(4) S'il reste des pions de commandement dans le sac, retournez à la séquence (1). Sinon passez à la phase de ravitaillement.

### 2. PHASE DE RAVITAILLEMENT

Les deux joueurs déterminent le statut de ravitaillement de leurs unités (voir 10.0). Ensuite tous les QG qui portent un marqueur «non ravitaillé» sont repositionnés (voir 10.3)

### 3. FIN DU TOUR

(1) **Séquence de renfort** : Les deux joueurs reçoivent leurs renforts en QG et en unités de combat ; le joueur de l'Axe reçoit en plus ses pions de commandement «Manstein» suivant les indications du tour. Les renforts sont placés sur la carte en commençant par ceux de l'Axe (voir 11.0). Une fois que c'est fait, les QG qui n'ont pas d'unités amies dans leur rayon de commandement sont retirés du jeu avec le pion de commandement qui leur est associé.

(2) **Séquence de mort subite** : Vérifiez si l'un des joueurs remplit les conditions de victoire (14.2).

(3) **Passage au tour suivant** : Avancez le marqueur de tour d'une case sur le compteur de tours, puis recommencez à partir de la phase de commandement de la séquence de jeu.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du tour 9, ou dès qu'un des joueurs a une avance de 30 points de victoire sur son adversaire (voir 14.0).