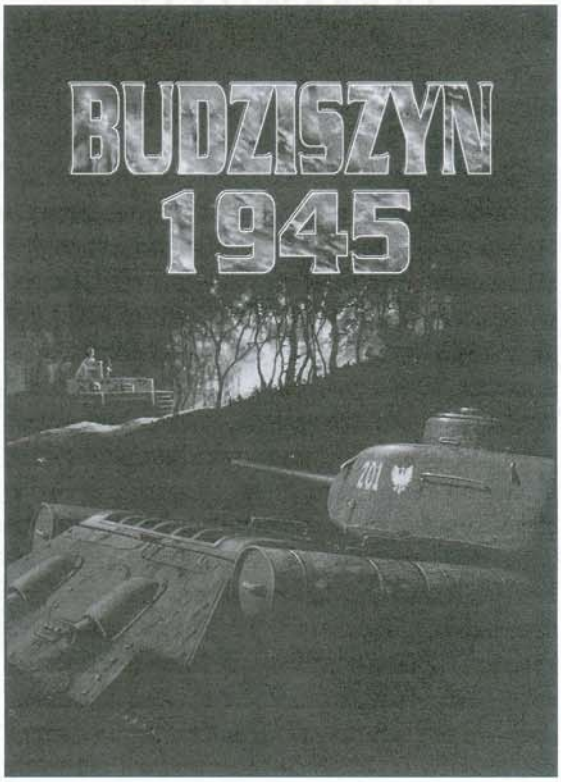
BUDZISZYN 1945

SYSTEME : Grandes Batailles 1939-1945



Auteur du jeu :	Wojciech Zalewski
Auteur du système :	Wojciech Zalewski
Couverture :	Arkadiusz Wróbel
Carte :	Wojciech Zalewski
Editeur :	Taktyka i Strategia
Testeurs :	Andrzej Szymczyk, Roman Mękicki, Michał Kowalczuk, Bartłomiej Batkowski. Michał Kawiński

www.taktykaistrategia.pl

1.0 – Introduction

Ce jeu est une simulation des combats aux alentours de la ville de Bautzen en 1945. Les unités soviétiques, polonaises et allemandes sont représentées par des divisions, brigades et régiments alors que les unités américaines le sont par des brigades, régiments et bataillons. L'aviation est aussi présente, mais de manière abstraite, représentée par des marqueurs.

2.0 – Composants du jeu

2.1 – La carte

La carte représente la portion de l'Allemagne où la bataille a eu lieu, à la fin de la guerre. On y retrouve différents symboles pour représenter le terrain : bois, villes, rivières ou réseau routier de l'époque... Une grille d'hexagones a été imprimée sur la carte pour réguler le mouvement et le placement des unités. Chaque hexagone (hex) est aussi défini par un numéro et représente une distance d'environ 2700m.

2.2 – Unités

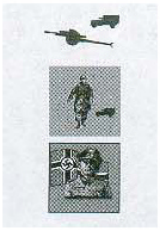
La plupart des pions ont deux faces qui correspondent à deux pas de perte possibles.
Les nombres et noms indiqués sur les unités sont les désignations historiques.
Les unités sont de différentes tailles : II – bataillon, III – régiment, X – brigade et XX – division.
La valeur de combat est utilisée aussi bien en attaque qu'en défense.
La valeur d'attaque de l'artillerie est utilisée en attaque. La valeur de défense, en défense. La distance de tir de l'artillerie représente la distance en nombre d'hex jusqu'où peut tirer l'unité. Dans ce jeu, la distance de tir de toutes les unités d'artillerie est de 3 hex.

Toutes les unités à chenilles sont dites mécanisées (chars, artillerie sur véhicules, halftrack…).
Toutes les unités à roues sont dites motorisées (Tout ce qui a des roues).
Toutes les autres unités sont dites non motorisées (Infanterie, artillerie, QG, cavalerie…).

ALLEMAGNE

Unités mécanisées

Unités motorisées



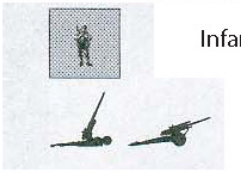
Unités non motorisées

ETATS-UNIS

Unités mécanisées

Unités motorisées

Unités non motorisées

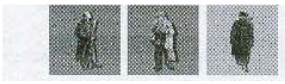


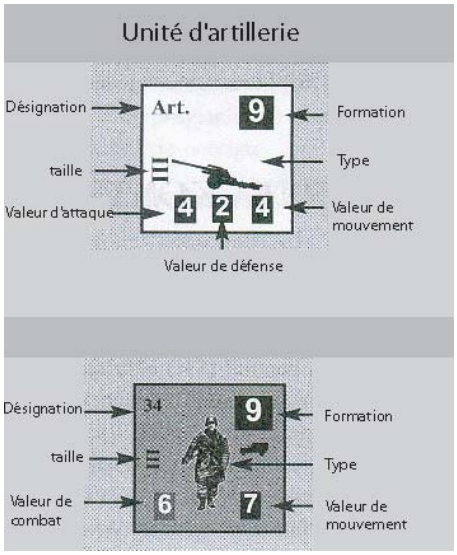
URSS et POLOGNE

Unités mécanisées

Unités motorisées

Unités non motorisées





Le facteur de mouvement représente la possibilité qu'a une unité pour se déplacer durant la phase de mouvement. Une unité possède un potentiel de mouvement (PM) qu'elle dépense au cours de son mouvement en entrant dans chaque hex, en fonction du terrain.

Toutes les unités, sauf certaines unités d'artillerie et quelques unités faibles, ont un recto (force maximale) et un verso (force réduite). Ces unités ont donc deux pas de perte. Certaines unités d'artillerie et quelques unités faibles n'ont qu'un seul pas de perte.

Si une unité subit un pas de perte, elle est :
- retournée si elle était à son niveau de force maximale,
- retirée de la carte si elle était sur son niveau de force réduite, ou si elle n'a qu'un seul pas de perte.

A l'échelle du jeu, seules quelques unités au niveau bataillon et en dessous sont représentées. Les unités du type génie, anti-chars et artillerie divisionnaire sont incorporées dans les autres unités et ne sont donc pas modélisées.

3.0 - Tours et phases de jeu

B1945 est décomposé en plusieurs tours de jeu. A chaque tour, les joueurs peuvent ou doivent effectuer certaines actions. Tous les tours sont indiqués sur le compte tour. Un tour équivaut à un jour de temps réel. Chaque tour est décomposé en 12 phases. Une fois les phases 1 à 12 effectuées, le tour est terminé et un nouveau commence (ou la partie est terminée, s'il s'agissait du dernier tour du scénario).

3.1 – Phases

Les phases doivent être effectuées les unes après les autres. Il est possible de sauter une phase si celle-ci n'est pas nécessaire pour ce tour ou si aucun des joueurs ne souhaite effectuer d'action au cours de cette phase.
L'initiative est la notion du jeu pour indiquer le premier joueur. Le joueur ayant l'initiative est le joueur A, le joueur n'ayant pas l'initiative est le joueur B. Le joueur A joue avant le joueur B.

Phase 1 : Phase aérienne du joueur A
Durant cette phase, le joueur A peut effectuer des attaques aériennes. Le joueur B peut placer du support aérien en défense et/ou retarder le mouvement ennemi et apporter du ravitaillement.

Phase 2 : Phase de ravitaillement du joueur B
Le joueur B vérifie le ravitaillement de ses unités comme défini en 14.0. Les effets du manque de ravitaillement s'appliquent dès cette phase.

Phase 3 : Barrage de l'artillerie du joueur A
Le joueur A peut effectuer des tirs d'artillerie sur les positions ennemies.

Phase 4 : Mouvements du joueur A
Le joueur A peut faire mouvement avec ses unités, faire rentrer en jeu des renforts et construire des fortifications.

Phase 5 : Attaque du joueur A
Le joueur A peut attaquer les unités ennemies. Il peut utiliser de l'artillerie en support ainsi que du support aérien. De même, le joueur B peut apporter du support à ses unités en défense.

Phase 6 : Redéploiement stratégique des unités du joueur A
Le joueur A peut redéployer ses unités selon 13.0.

Phase 7 : Phase aérienne du joueur B
Durant cette phase, le joueur B peut effectuer des attaques aériennes ou assigner du support aérien pour de futures attaques. Le joueur A peut placer du support aérien en défense pour retarder le mouvement ennemi et apporter du ravitaillement.

Phase 8 : Phase de ravitaillement du joueur A
Le joueur B vérifie le ravitaillement de ses unités comme défini en 14.0. Les effets du manque de ravitaillement s'appliquent dès cette phase.

Phase 9 : Barrage de l'artillerie du joueur B

Le joueur B peut effectuer des tirs d'artillerie sur les positions ennemies.

Phase 10 : Mouvement du joueur B
Le joueur B peut faire mouvement avec ses unités, faire rentrer en jeu des renforts et construire des fortifications.

Phase 11 : Attaque du joueur B
Le joueur B peut attaquer les unités ennemies. Il peut utiliser de l'artillerie en support ainsi que du support aérien. De même, le joueur A peut apporter du support à ses unités en défense.

Phase 12 : Redéploiement stratégique des unités du joueur B
Le joueur B peut redéployer ses unités selon 13.0.

3.2 – Note générale
Comme les phases 1 à 6 sont identiques aux phases 7 à 12, pour simplifier les phases 1 et 7 sont appelées phases aériennes, 2 et 8 phases de ravitaillement, 3 et 9 phases de barrage, 4 et 10 phases de mouvements, 5 et 11 combats et 6 et 12 phases de redéploiement stratégique.

4.0 – Mouvement

4.1 – Généralités
Lors de sa phase mouvement (y compris lors de la phase de redéploiement stratégique) un joueur peut bouger autant d'unités qu'il le souhaite, dans toutes les directions possibles. Les unités peuvent être bougées dans n'importe quel ordre. Elles font mouvement d'hex en hex, sans sauter d'hex.
Au début de chaque mouvement, une unité possède un potentiel de PM. En entrant dans chaque hex, un certain nombre de PM sont retirés du potentiel de l'unité. Le mouvement peut continuer tant que ce potentiel n'est pas épuisé. Le mouvement a lieu lors des phases mouvements (y compris lors de la phase de redéploiement stratégique) du joueur mais aussi après le résultat de certains combats (avance et retraite).

4.2 – Détail
4.2.1 – Une unité ne peut pas entrer dans un hex contenant une unité ennemie.
4.2.2 – Une unité ne peut pas dépenser plus de PM qu'elle n'en possède.
4.2.3 – Une unité n'est pas obligée de dépenser tous ses PM dans une phase.
4.2.4 – Les PM non utilisés lors d'une phase ne peuvent pas être conservés pour la phase suivante.
4.2.5 – Une unité ne peut pas transférer une partie de ses PM à une autre unité.

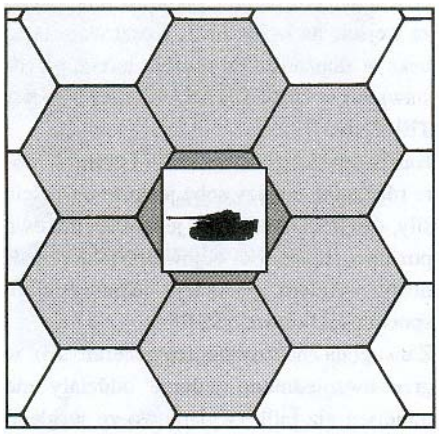
4.3 – Effets du terrain
4.3.1 – Le terrain de référence est le terrain clair. Le coût de mouvement dans un hex de terrain clair est de 1 PM, comme indiqué dans la table des terrains.
4.3.2 – Pour entrer dans un hex autre qu'en terrain clair, une unité doit dépenser des PM en plus, comme indiqué dans la table des terrains.
Exemple : Une unité entrant dans un hex contenant une colline couverte de bois doit dépenser 1PM pour le terrain clair, +1PM pour le bois, +1PM pour la colline soit 3PM.
4.3.3 – Le coût pour certains hex peut être différent suivant le type de l'unité (mécanisé, motorisé ou non-motorisé). On retrouve donc une colonne par type dans la table des terrains. Les unités mécanisées sont un cas particulier des unités motorisées.

4.4 – Unités amies
4.4.1 – Une unité peut traverser un hex contenant des unités amies ou des ZdC amies sans dépenser de PM supplémentaire.
4.4.2 – Un nombre illimité d'unités amies peut faire mouvement dans un même hex au cours d'une même phase de mouvement.

5.0 – Empilement

5.1 – Généralités
5.1.1 – Dans ce jeu, il ne peut pas y avoir plus de 3 unités dans un même hex. Cette limite ne s'applique pas aux QG et bataillons de chars.
5.1.2 – Dans un même hex, en plus de ces 3 unités, il peut y avoir 1 bataillon et un nombre illimité de QG.

6.0 – Zones de contrôle



6.1 – Généralités

6.1.1 - Une unité exerce une zone de contrôle (ZdC) dans les six hex autour d'elle, sauf si un hex se trouve dans un terrain impassable.
6.1.2 – Toutes les unités exercent des ZdC, sauf les QG et certaines unités d'artillerie. Voir l'influence des ZdC sur le combat en 7.3 et sur le ravitaillement en 14.1.5.
6.1.3 – Exercer plusieurs ZdC dans un même hex n'a aucun effet particulier. Si une unité amie exerce une ZdC dans un hex où une unité ennemie exerce aussi une ZdC, cela veut simplement dire que l'hex en question n'est contrôlé par aucun des deux camps et les deux ZdC s'appliquent.
6.1.4 – Les ZdC ne s'étendent pas sur l'autre rive des fleuves ou dans des terrains inaccessibles (exemple un hex de marais pour une unité blindée).
6.1.5 – Un hex est contrôlé par un camp si la dernière unité à être passée dans l'hex est une unité de ce camp ou si la dernière unité à avoir exercé une ZdC dans l'hex est une unité de ce camp.

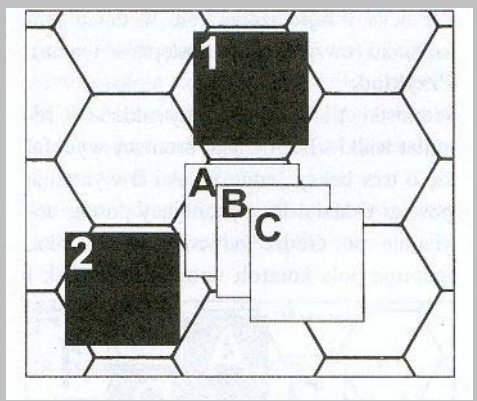
6.2 – Influence des ZdC sur le mouvement
6.2.1 – Une unité qui entre dans une ZdC ennemie doit arrêter son mouvement.
6.2.2 – Entrer dans une ZdC ne coûte aucun PM.
6.2.3 – Une unité ne peut faire mouvement d'une ZdC à une autre ZdC exercée par la même unité que lors d'une poursuite.

6.3 – Quitter une ZdC
6.3.1 – Une unité peut quitter une ZdC sans dépenser de PM supplémentaire.
6.3.2 – Une unité peut quitter une ZdC et entrer directement dans une autre ZdC si ces deux ZdC ne sont pas exercées par la même unité. Passer d'une ZdC à une autre exercée par la même unité ennemie est interdit.

7.0 – Combat

7.1 – Procédure
7.1.1 – Une unité ne peut attaquer que lors de la phase combat du joueur. Le combat n'est possible que pour des unités adjacentes, sauf pour l'artillerie (voir 8.0). Le joueur dont c'est la phase est appelé attaquant, l'autre le défenseur.
7.1.2 – Une unité ne peut être attaquée que par des unités ennemies qui exercent une ZdC dans son hex. Une attaque est résolue selon la procédure suivante et en utilisant la table des combats :
a) L'attaquant nomme les unités qui vont participer au combat. Il indique aussi son support éventuel (aérien et/ou artillerie). L'attaquant calcule sa valeur d'attaque finale.
b) Le défenseur peut assigner du support pour sa défense (aérien et/ou artillerie). Le défenseur calcule sa valeur de défense finale.
c) La valeur de l'attaquant est divisée par celle du défenseur et le résultat arrondi mathématiquement
Exemple : une valeur d'attaque de 16 contre une valeur de défense de 5 donne un résultat de 16/5, soit 3.2/1 arrondi à 3/1. A contrario un rapport de 3.51/1 est arrondi à 4/1.
d) L'attaquant recherche le rapport final dans la table des combats.
e) L'attaquant lance deux dés.
f) L'attaquant lit le résultat du combat dans la table des combats.

7.2 – Détail
7.2.1 – Toutes les unités en défense qui sont dans des ZdC d'unités du joueur actif doivent être attaquées.
7.2.2 – Toutes les unités du joueur actif qui exercent des ZdC sur des unités ennemies au début de phase de combat doivent attaquer (exception : voir 9.2.3).
7.2.3 – Une unité peut être attaquée par toutes les unités ennemies qui exercent une ZdC dans son hex. Une unité peut attaquer plusieurs unités ennemies dans différents hex sur lesquels elle exerce une ZdC. On somme alors la valeur de défense de chaque unité.
7.2.4 – Quand plusieurs unités ennemies sont dans un même hex, elles ne peuvent pas être attaquées individuellement, mais doivent être attaquées comme un même groupe. On somme alors la valeur de défense de chaque unité.
7.2.5 – Quand plusieurs unités sont empilées dans un même hex, chacune peut attaquer un hex différent.
Dans l'exemple, les unités A et B peuvent attaquer 2 pendant que C attaque 1.



7.2.6 – Les combats sont résolus les uns après les autres, au choix du joueur actif.

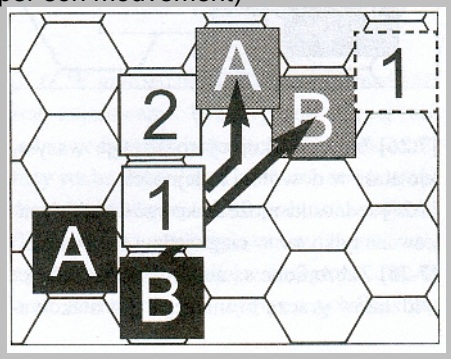
7.2.7 – Une unité ne peut attaquer ou être attaquée qu'une seule fois au cours d'une phase combat.
7.2.8 – Les combats où plusieurs unités attaquent plusieurs autres unités ne sont pas permis, sauf si les unités de l'attaquant ou celles du défenseur sont dans un même hex (dans un combat l'attaquant ou le défenseur ne doit avoir d'unités participantes que dans un seul hex).
7.2.9 – Les unités ne peuvent pas esquiver un combat. Il est possible d'appliquer 7.2.1 et 7.2.2 en même temps (exception : voir 9.2.3). La phase de combat se termine lorsque tous les combats ont été résolus, en appliquant 7.2.1 et 7.2.2.
7.2.10 – Attaquer un QG seul est toujours résolu à 10/1 et quel que soit le résultat, le QG est éliminé à la fin du combat.

7.3 – Effets du combat – retraite
7.3.1 – Les résultats suivants sont utilisés dans la table des combats :
A gauche du « / », c'est le résultat de l'attaquant et, à droite, celui du défenseur.
Un résultat -1 indique un pas de perte, Ax indique une retraite de x hex ou la perte de x pas pour l'attaquant. Bx indique la même chose, mais pour le défenseur.
D implique que les unités du joueur sont désorganisées (voir 18.0).
Un point implique que chaque unité du joueur doit effectuer un test de désorganisation. Le joueur lance alors un dé pour chaque unité. Voir la table de désorganisation pour le résultat.
7.3.2 – La retraite et la perte de pas peuvent affecter de la même façon des unités situées dans différents hex et participant au même combat.
Exemple : La 7ème division blindée attaque la 560ème division allemande. Si le résultat du combat est A1, la 7ème division blindée doit perdre un pas si elle ne veut pas faire retraite. Un seul pas est perdu que la division soit dans un seul hex ou dans deux.
7.3.3 – Une unité qui reçoit un résultat Bx ou Ax doit faire retraite ou subir x pas de perte, ou faire retraite de n hex (n<x) et subir x-n pas de perte.
Exemple : Des unités subissent un résultat B2. Elles peuvent faire retraite de 2 hex, ou perdre un pas et faire retraite de 1 hex, ou perdre 2 pas.
7.3.4 – La perte de pas est irréversible.
7.3.5 – Chaque joueur applique ses propres pertes en décidant quelle(s) unité(s) subit (subissent) des pas de perte.
7.3.6 – Une unité qui subit deux pas de perte est éliminée. Une unité qui n'a qu'un seul pas de perte est éliminée avec une perte seulement.
7.3.7 – Si l'attaquant subit des pertes, n'importe quelle unité du joueur ayant participé au combat peut subir des pertes.
7.3.8 – Une unité qui fait retraite ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie, dans un hex contenant du terrain impassable ou sortir de la carte. Quand la retraite n'est pas possible, une unité n'a pas le choix et doit subir les pas de perte à la place.
7.3.9 – Retraiter ne fait pas dépenser de PM.
7.3.10 – Une unité ne peut pas traverser un fleuve lorsqu'elle retraite, à moins de le traverser en utilisant un pont.
7.3.11 – Une retraite peut se faire au travers d'unités amies n'ayant pas participées au combat et se trouvant dans une ZdC ennemie. Dans ce cas, des unités qui font retraite subissent un pas de perte pour chaque hex de ce type pénétré (un pas pour tout le groupe).
7.3.12 – Une unité qui a effectué une retraite au cours d'un tour ne peut pas effectuer de construction de fortification par la suite, lors de la phase suivante.

7.4 – Avance après combat
7.4.1 – Si une unité ennemie fait retraite, les unités ennemies ayant attaquées peuvent effectuer une poursuite le long du chemin de retraite (les hex que vient de suivre l'unité dans sa retraite). Les unités victorieuses peuvent faire mouvement du même nombre d'hex, ou de moins, à la suite de l'unité retraitante.
7.4.2 – Si des unités font retraite dans des directions différentes, la poursuite peut avoir lieu dans toutes ces mêmes directions, suivant la règle 7.4.1.
7.4.3 – Les unités qui effectuent une poursuite ignorent les ZdC ennemies.
7.4.4 – Les unités en poursuite doivent arrêter leur mouvement dans le premier hex qui ne fait pas partie du chemin de retraite des unités ennemies.
7.4.5 – Les unités en poursuite peuvent faire mouvement quel que soit leur potentiel de mouvement et ne s'occupent que de l'accessibilité des terrains traversés et non de leur coût en PM.
7.4.6 – Toutes les unités victorieuses adjacentes à l'unité ennemie en début de combat peuvent effectuer une poursuite, à l'exception des unités d'artillerie non motorisées.
7.4.7 – Si toutes les unités ennemies sont éliminées à la suite d'un combat, alors les unités victorieuses peuvent entrer dans un des hex précédemment occupés par l'ennemi et

avancer en plus d'un hex dans n'importe quelle direction.

Exemple : Les unités A et B attaque l'unité 1 et obtiennent un résultat -/B3. L'unité 1 choisit de faire retraite de 3 hex. Les unités A et B décident de poursuivre. L'unité B, ne tenant pas compte des Zdc ennemies (de l'unité 2), avance de 3 hex à la poursuite de 1. L'unité A choisit de poursuivre l'unité 1 sur deux hex, puis de quitter le chemin de retraite de 1 pour le dernier hex (où elle doit de toute façon stopper son mouvement)



7.4.8 – En cas de poursuite à travers une rivière, tout type d'unité peut effectuer la poursuite normalement.
En cas de poursuite à travers un fleuve, seule les unités d'infanterie, de cavalerie et de motocyclistes peuvent effectuer une poursuite. Si la poursuite s'effectue sans utiliser de pont, seul l'hex de l'unité ennemi peut être pénétré. Si la poursuite s'effectue au travers d'un pont, la poursuite peut s'effectuer normalement.

7.5 – Effet du terrain sur les combats

7.5.1 – Seul le terrain dans le ou les hex des défenseurs a un effet sur les combats. Exception, une unité qui attaque à partir d'un hex de marais voit son potentiel de combat divisé par deux.
7.5.2 – L'effet du terrain sur les combats est indiqué dans la table des terrains. Les nombres indiqués donnent un décalage de la colonne de résolution du combat vers la gauche ou la droite.

Exemple : Une unité dans un hex de colline d'une valeur de défense de 4 est attaquée par des unités d'une valeur d'attaque totale de 20. Le résultat pour le combat est de 20/4 soit 5/1. Comme le combat a lieu dans une colline, le défenseur reçoit un décalage de 1 colonne en sa faveur. Le combat est donc résolu à 4/1.

7.5.3 – Les différents modificateurs sont cumulatifs. Une colline (+1) couverte de bois (+1) apporte donc un décalage de +2.
7.5.4 – Les rivières n'ont d'effet sur le combat que si une majorité (en valeur de combat) des attaquants est de l'autre côté de la rivière.
7.5.5 – Quand les défenseurs sont répartis sur plusieurs hex contenant des terrains différents, c'est le terrain le plus favorable pour le défenseur qui est pris en compte.
7.5.6 – Les routes n'ont aucune influence sur les combats.
7.5.7 – 7.1.2c (choix de la colonne finale dans la table des combats) ne s'applique qu'après l'application de tous les décalages de colonnes (terrain, mais aussi QG, fortifications et bonus divisionnaire).

Exemple : L'attaquant a une valeur de 30, le défenseur de 2. Le ratio initial est de 30/2 soit 15/1. Mais le défenseur est dans une ville (+2). Le ratio théorique est de 13/1, ce qui correspond à 10/1 dans la table des combats.

8.0 – artillerie

8.1 – Généralités

L'artillerie est divisée en :
- artillerie de campagne, représentée par un canon sur le pion, qui peut être tractée par camions (symbole du camion sur le pion) ou non (pas de camion sur le pion).
- Artillerie motorisée, représentée par un canon monté sur un véhicule chenillée ou un halftrack (avec le symbole correspondant sur le pion).

L'artillerie motorisée inclut aussi bien l'artillerie motorisée que mécanisée.
8.1.1 – Seule une unité d'artillerie peut participer à un combat sans être adjacente au défenseur. Une unité d'artillerie peut soit bombarder en direct une unité, soit apporter son soutien en attaque ou défense d'une unité non adjacente.
8.1.2 – Les unités d'artillerie motorisée peuvent avoir deux niveaux de PC. Les unités d'artillerie non motorisée n'ont toujours qu'un seul niveau de PC.
8.1.3 – La distance de tir de toutes les unités d'artillerie est de 3 hex.
8.1.4 – Une unité d'artillerie de campagne ne peut pas effectuer de poursuite et n'exerce pas de ZdC.
8.1.5 – Une unité d'artillerie motorisée peut effectuer une poursuite avec d'autres unités (hors artillerie) et exerce des ZdC.
8.1.6 – Une unité d'artillerie de campagne n'a pas de ZdC. Elle est éliminée si une unité ennemie entre dans son hex pendant son mouvement (y compris le mouvement stratégique) ou après un combat lors d'une poursuite. Cette élimination coûte 1 PM à l'unité ennemie ou 2 PM si l'unité d'artillerie est dans une fortification. Une unité d'artillerie ne

peut pas être éliminée de cette façon lors d'une retraite. L'unité peut ensuite continuer son mouvement s'il lui reste assez de PM.

Le point 8.16 ne s'applique pas pour les unités blindés d'artillerie (type « Wespe » ou « Hummel » pour l'Allemagne ou « Priest » ou « Sexton » pour les alliés).

8.2 – Bombardement

8.2.1 – Généralités

Durant la phase de combat du joueur actif, les unités d'artillerie du joueur actif peuvent effectuer des bombardements en utilisant leur potentiel d'attaque. La procédure est la suivante :

a) L'attaquant déclare l'unité qui bombarde, son potentiel d'attaque et l'hex cible (qui doit être à 3 hex ou moins de l'unité).

b) L'attaquant lance 2 dés pour déterminer le résultat du bombardement sur la table du bombardement d'artillerie.

L'unité d'artillerie qui effectue le bombardement ne subit aucun dommage.

8.2.2 – Une artillerie ne peut effectuer qu'un seul bombardement d'un seul hex.

8.2.3 – Plusieurs unités d'artillerie peuvent effectuer ensemble un même bombardement. On somme alors leurs valeurs d'attaque.

8.2.4 – Les unités attaquées ne peuvent être bombardées que si elles sont à distance de tir de l'unité d'artillerie, soit 3 hex au plus mais pas adjacentes.

8.2.5 – Un bombardement peut recevoir de l'appui aérien. La valeur de ce support est ajoutée à la valeur du bombardement. Seul l'attaquant peut recevoir un tel support.

8.2.6 – Une unité d'artillerie qui a été la cible d'un bombardement mais qui n'a pas subi de dommage peut apporter son support en défense lors de cette même phase de combat.

8.2.7 – Une unité d'artillerie ne peut pas bombarder un hex adjacent. Une telle attaque est un combat classique et peut donc affecter les deux camps.

8.3 – Support en attaque

8.3.1 – Une artillerie peut apporter son soutien à une attaque amie. Sa valeur d'attaque est ajoutée à la valeur d'attaque des autres unités.

8.3.2 – Quand une unité d'artillerie supporte une attaque sur plusieurs hex, au moins un des hex doit être à distance de tir de l'artillerie.

8.3.3 – L'attaquant doit indiquer son éventuel support d'artillerie avant que le défenseur ne fasse de même.

8.3.4 – Une unité d'artillerie ne peut supporter qu'une seule attaque dans une même phase de combat.

8.4 – Support en défense

8.4.1 - Une artillerie peut apporter son soutien à la défense d'un combat lors de la phase de combat ennemie.

8.4.2 – Une unité ne peut apporter son support en défense que si elle n'est pas dans une ZdC ennemie. Si une unité est dans une ZdC ennemie, elle ne peut apporter son support en défense que pour un combat dans son propre hex. On parle alors de combat direct (voir 8.5).

8.4.3 – Une unité d'artillerie apportant son support à une défense voit son potentiel de défense ajouté à celui des autres unités.

8.4.4 – L'unité supportée doit être à distance de tir de l'unité d'artillerie.

8.4.5 – Plusieurs unités d'artillerie peuvent apporter leur support au même combat. Le total des valeurs de défenses des unités d'artillerie est alors ajouté aux valeurs de défense des autres unités.

8.4.6 – Si plusieurs unités sont attaquées dans des hex différents, alors une ces unités doit être à distance de tir de l'unité d'artillerie.

8.4.7 – Le défenseur doit annoncer son support d'artillerie après que l'attaquant ait annoncé son propre support. L'attaquant ne peut pas ensuite réajuster son niveau de support.

8.4.8 – Une unité d'artillerie ne peut supporter qu'une seule défense dans une même phase de combat.

8.4.9 – Une unité d'artillerie qui apporte son support à distance lors d'un combat ne peut pas subir de dommage.

8.5 – Combat direct

8.5.1 – Une unité qui se trouve dans une ZdC ennemie en début de phase ne peut apporter son support que pour un combat dans l'hex où elle se trouve. En attaque, elle utilise sa valeur d'attaque. Si elle est empilée avec d'autres unités (qui ne sont pas uniquement des unités d'artillerie ou des QG), elle utilise sa valeur de défense en défense. Si elle est seule dans son hex, une unité d'artillerie non mécanisée a une valeur de 1 en défense et une unité d'artillerie mécanisée utilise sa valeur de défense. Les dommages s'appliquent aussi aux unités d'artillerie en cas de combat direct.

8.6 – Barrage

8.6.1 – Si le scénario le permet, une unité d'artillerie peut effectuer un barrage sur des unités ennemies. Un barrage est un bombardement mais effectué avant sa propre phase de mouvement et se résout comme en 8.2. Durant un barrage, la valeur des unités

d'artillerie est doublée. Une unité qui a effectué un barrage ne peut pas effectuer de mouvement dans la phase suivante et ne peut pas effectuer de support lors des phases de combat amie et ennemie suivantes.

9.0 – Fortifications

9.1 – Généralités

9.1.1 - Toutes les unités hors artillerie de campagne qui n'ont pas fait mouvement et qui n'ont pas effectué de retraite lors de la dernière phase de combat (elles peuvent avoir subit des pas de perte) peuvent construire des fortifications dans leur propre phase de mouvement. On indique la fortification en plaçant un marqueur fortification sous l'unité. Construire une fortification coûte à une unité tous ses points de mouvement.

9.1.2 – Il est possible de construire des fortifications dans tout type de terrain, excepté dans des marais.

9.1.3 – Le marqueur fortification est retiré dès qu'il n'y a plus d'unité amie dans l'hex à la fin d'une phase de mouvement. Un marqueur peut aussi être retiré à la suite d'un combat.

9.1.4 – au cours de la même phase de mouvement, une unité peut quitter un hex contenant une fortification puis une autre unité entrer dans l'hex et profiter de la fortification existante sans avoir à la reconstruire.

9.1.5 – Une fortification est retirée si une unité ennemie entre dans l'hex. Une fortification ne peut pas être utilisée par les deux camps.

9.1.6 – Une fortification détruite peut être de nouveau construite dans le même hex.

9.1.7 – Une fortification ne peut pas être construite dans un hex contenant un ouvrage fortifié.

9.2 – Effet lors d'un combat

9.2.1 – Une unité défendant dans un hex contenant une fortification obtient un bonus de 2 colonnes en sa faveur sur la table des combats.

Exemple : Une unité dans un hex contenant une fortification est attaquée. Le ratio est de 5/1 qui est ramené à 3/1 à cause de la fortification.

9.2.2 – L'effet d'une fortification est cumulatif avec l'effet du terrain. Une fortification dans un hex de colline apporte donc un décalage de 3 colonnes en faveur du défenseur.

9.2.3 – Une unité dans un hex contenant une fortification n'est pas obligée d'attaquer une unité qui se trouve dans sa ZdC (une fortification ne neutralise pas pour autant les ZdC).

9.3 – Effet lors du mouvement

9.3.1 – Une unité entrant ou quittant un hex contenant une fortification ne dépense pas de PM supplémentaire. Par contre, elle doit toujours tenir compte du terrain dans l'hex.

9.4 – Ouvrages fortifiés

Les ouvrages fortifiés sont indiqués sur la carte soit par des traits rouge et noir soit par des pointillés ou des croix, selon les jeux.

9.4.1 – Si une attaque a lieu au travers d'un ouvrage fortifié, l'attaquant voit sa valeur d'attaque divisée par deux et le défenseur bénéficie d'un bonus de +3. Si l'attaque a lieu de plusieurs hex, la fortification est prise en compte si la moitié de la valeur de combat des unités en attaque combat au travers de la fortification.

9.4.2 – Certaines fortifications peuvent avoir des modificateurs particuliers. Dans ce cas, le modificateur est inscrit dans l'hex.

9.4.3 – Toute unité dans un hex contenant un ouvrage fortifié est considérée fortifiée si elle est attaquée mais pas au travers de l'ouvrage fortifié. Le défenseur reçoit donc un modificateur de +2.

9.4.4 – L'ouvrage fortifié apporte sa valeur de défense lors du calcul du rapport de force, mais aussi lors de l'application du résultat (si le joueur ne veut pas faire retraite).

Exemple : une unité allemande se trouve derrière une fortification de niveau 5. Elle est attaquée et subit un résultat B2, ce qui implique qu'elle doive perdre 2 pas de perte si elle ne fait pas retraite. Les pertes sont appliquées sur la fortification, il reste encore 3 pas de perte à l'ouvrage fortifié. Note : On peut placer un marqueur « 2 barré » dans l'hex pour indiqué que l'ouvrage a perdu en valeur de défense.

9.4.5 – Les pertes sont définitives et il est ainsi possible d'éliminer la fortification.

Exemple, à la suite du précédent, si l'unité allemande fait retraite, le marqueur « 2 barré » reste dans l'hex. Si un ouvrage fortifié perd son dernier pas, il est définitivement éliminé de la carte. S'il reste des pertes à absorber, l'unité peut faire retraite du nombre de points restant après élimination de l'ouvrage fortifié.

9.4.6 – Si plusieurs unités se trouvent derrière une fortification, les pertes peuvent être partagées entre les unités et la fortifications, au choix du joueur.

10.0 – Aviation

10.1 – Généralités

10.1.1 – Dans ce jeu, l'aviation est représentée par les marqueurs. Le nombre et

la valeur des marqueurs disponibles sont indiqués pour chaque scénario.
10.1.2 – Les marqueurs sont placés sur la carte lors des phases aériennes. Chacune des deux phases aériennes permet le placement des marqueurs. Un marqueur ne peut être utilisé qu'une seule fois chaque tour. Afin de masquer le marqueur placé dans l'hex, chaque joueur peut inscrire sur un papier la valeur du marqueur choisi. La valeur n'est alors divulguée qu'une fois que les deux joueurs ont assigné de l'aviation au combat. Il est ensuite interdit de modifier son marqueur. L'autre marqueur est retiré de la carte.
10.1.3 – Si les deux joueurs ont assignés des marqueurs sur un même hex, un combat aérien a lieu. Chaque joueur lance un dé et additionne la valeur du marqueur au résultat. Le joueur avec le plus haut total remporte le combat aérien. Seul le vainqueur du combat peut utiliser son marqueur. En cas de match nul, on relance les dés.
10.1.4 – Un marqueur aérien ne peut affecter qu'un seul hex (voir aussi 10.2.1).
10.1.5 – L'aviation peut être représentée par des chasseurs ou par des bombardiers.
10.1.6 – Si un marqueur est placé dans un hex qui ne se trouve pas dans une ZdC amie, le joueur lance un dé :
- sur un résultat de 1 à 4, le marqueur est retiré de la carte,
- sur un résultat de 5 ou 6, le bombardement a lieu normalement.
10.1.7 – N'importe quel nombre de marqueurs peut être utilisé dans un seul hex. Leurs valeurs sont ajoutées.
10.1.8 – Une ZdC ne s'applique pas non plus pour l'aviation au travers d'un fleuve, sauf en utilisant un pont.
10.1.9 - Un marqueur peut ravitailler des unités au sol. Cela ne change pas le statut des unités du point de vue du ravitaillement, mais cela l'empêche d'empirer pour ce tour. De plus, aucune unité ne doit effectuer de test de reddition pour des unités ravitaillées de la sorte. Les marqueurs américains ou britanniques seuls peuvent ravitailler des unités au sol. Le marqueur est placé sur un hex et toutes les unités dans cet hex reçoivent son effet pour ce tour.

10.2 – Attaque des bombardiers

10.2.1 – Des bombardiers peuvent avoir pour but dans un hex :
- le bombardement de ponts,
- le bombardement des unités dans l'hex.

L'effet de ces deux types de bombardements est jugé soit dans la table de destruction des ponts soit dans la table de bombardement des bombardiers.

10.2.2 – Pour connaître la valeur des modificateurs dus au terrain dans l'hex, on somme les modificateurs de la table des terrains et on les multiplie par deux. On retranche ensuite ce modificateur final de la valeur d'attaque des marqueurs bombardiers.

Exemple : Un total de 17 points attaque un hex de colline boisée. Les modificateurs sont donc de 1+1 =2, multiplié par deux donc 4. Le bombardement est résolu pour 17-4 = 13 points.

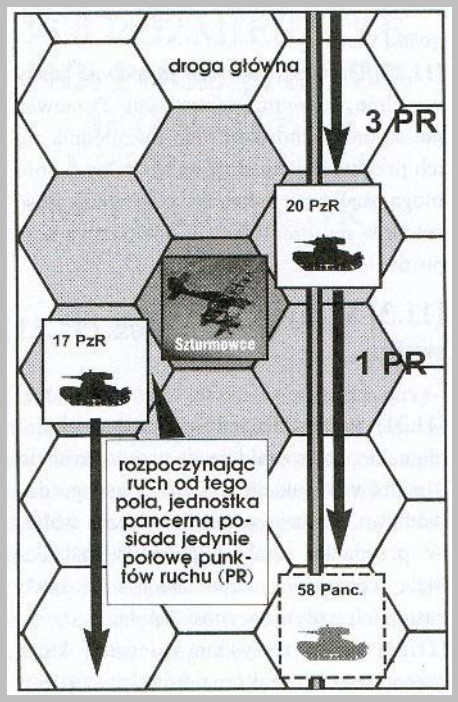
Attention : dans chaque jeu de la série, la valeur du terrain peut être différente.

10.3 – Attaque des chasseurs

10.3.1 – Un marqueur chasseur peut effectuer une des actions suivantes :
- apporter son support à une attaque
- apporter son support à une défense
- attaquer seul
- détruire des ponts
- perturber le mouvement des troupes soviétiques

10.3.2 – Les chasseurs peuvent agir avec de l'artillerie (en excluant un bombardement naval). On additionne la valeur de l'aviation à celle de l'artillerie.
10.3.3 – Un marqueur chasseurs peut apporter son support lors d'une attaque ou une défense. Afin d'appuyer une attaque, le marqueur est positionné dans l'hex attaqué et on additionne la valeur du marqueur aux unités attaquantes. Afin d'appuyer une défense, le marqueur est positionné dans l'hex attaqué et on additionne la valeur du marqueur aux unités en défense.
10.3.4 – Un marqueur de chasseurs peut aussi attaquer seul, en début de phase aérienne du joueur actif. Seul celui-ci peut effectuer des attaques directes avec ses marqueurs. L'objectif de ces attaques directes peut être des unités ennemies, mais aussi des ponts. L'effet des attaques est résolu dans les tables bombardement des chasseurs et destruction des ponts. La destruction des ponts est décrite dans un chapitre distinct (voir 16.0).
10.3.5 - Un marqueur de chasseurs peut être utilisé pour perturber le mouvement des unités soviétiques. Toute unité soviétique qui débute son mouvement dans un hex adjacent à un marqueur ennemi ne dispose que de la moitié de son potentiel de mouvement pour ce tour (arrondi à l'entier supérieur). Une unité qui veut entrer dans la zone formée par les hex adjacents à un marqueur ennemi doit dépenser la moitié de son potentiel de mouvement initial.

Exemple :



L'unité blindée de la 58ème Pz arrive dans un hex adjacent à l'unité de chasseurs ennemis. L'unité a déjà dépensé 3PM (pour arriver dans l'hex en dehors de la zone adjacente à l'unité aérienne) sur sa capacité de 8 PM. L'unité dépense 4PM (la moitié de son total de PM) pour entrer dans l'hex adjacent à l'unité aérienne. Il lui reste encore 1PM pour faire mouvement, ce qui lui permet d'avancer de 3 hex, en suivant la route.
Si la même unité avait déjà dépensé 5 PM, elle ne pourrait pas entrer dans l'hex adjacent à l'unité aérienne, car il lui faut 4 PM pour le faire.

Une unité aérienne qui est utilisée pour ralentir les unités soviétiques, ne peut pas dans le même temps être utilisé pour la défense. Lors du placement du marqueur, son rôle doit être clairement défini (comme pour 10.1.9).
L'exemple 10.2.2 montre des bombardiers attaquant des unités précises alors que celui-ci montre de petits groupes de chasseurs en patrouille obligeant les troupes à ralentir ou s'arrêter. Cela représente une utilisation différente des différents types d'appareils.
10.3.6 – En attaque, les marqueurs chasseurs apportent leur pleine puissance. En défense, ils n'apportent que la moitié de leur valeur de combat (arrondi à l'entier supérieur). Les chasseurs soviétiques ne peuvent être utilisés qu'en attaque.

11.0 – Quartiers généraux (QG)

11.1 – Généralités

Ce sont les unités représentant les quartiers généraux des corps et armées. Bien que ce ne soit pas des unités combattantes, elles affectent tout de même les combats.

11.2 – Détail

11.2.1 – Un QG n'a pas de valeur de combat et n'exerce pas de ZdC.
11.2.2 – Un QG a un potentiel de mouvement de 8PM et fait mouvement comme une unité mécanisée. Par contre, un QG peut traverser un fleuve comme de l'infanterie.
11.2.3 – Un QG peut s'empiler librement avec des unités amies. Comme ce ne sont pas des unités combattantes, les QG ne sont pas comptés dans les limites d'empilement (voir 5.0).

11.3 – Effet lors d'un combat

11.3.1 – Toutes les unités alliées ou allemandes qui se trouvent dans un rayon de 4 hex de leur QG reçoivent son support pour le combat. Les unités soviétiques et polonaises ne reçoivent ce support que dans un rayon de 3 hex.
11.3.2 – Si toutes les unités de l'attaquant se trouvent dans le rayon de support de leur QG, elles bénéficient d'un bonus d'une colonne pour le combat.
11.3.3 – Si toutes les unités du défenseur se trouvent dans le rayon de support de leur QG, elles bénéficient d'un bonus d'une colonne pour le combat.
11.3.4 – Les effets des QG ne sont pas cumulatifs et la présence de plusieurs QG n'apporte pas de bonus supplémentaire.
11.3.5 – Les QG n'ont qu'un seul pas de perte.
11.3.6 – Comme les QG ne sont pas des unités combattantes, ils ne peuvent pas attaquer seuls (par contre, ils peuvent être attaqués, voir 7.2.10).
11.3.7 – Un QG peut être utilisé pour absorber une perte, si un combat implique les unités de l'hex où il se trouve.
11.3.8 – Un QG est éliminé si une unité ennemie passe dans son hex ou s'y arrête (de la même façon que pour une unité d'artillerie, voir 8.1.6).

12.0 – Bonus d'intégrité

12.1 – Généralités

12.1.1 – Si trois unités alliées ou allemandes de la même division ou trois unités d'un corps blindé soviétique ou polonais combattent ensemble (attaque ou défense), elles bénéficient d'un bonus d'une colonne pour le combat.

12.2 – Détail
12.2.1 – Les trois unités n'ont pas à être dans le même hex.
12.2.2 – Le bonus d'intégrité est cumulatif. Si neuf unités de trois divisions participent au même combat, le joueur bénéficie d'un bonus de trois colonnes.
12.2.3 – Une unité d'artillerie compte pour le bonus divisionnaire.

13.0 – Redéploiement stratégique

13.1 – Généralités
13.1.1 – Le redéploiement stratégique (phases 6 et 12) est utilisé pour bouger des troupes une fois les combats terminés.
13.1.2 – Le redéploiement stratégique peut être utilisé par une unité qui n'a pas fait mouvement, combattu, construit de fortification et qui n'est pas dans une ZdC ennemie. Le joueur place donc un marqueur redéploiement stratégique sur une unité qu'il souhaite bouger en phase de redéploiement stratégique lors de la phase de mouvement.
13.1.3 – Les règles de mouvement décrites en 4.0 s'applique au redéploiement stratégique.

13.2 – Détail
13.2.1 - Le redéploiement stratégique est limité par le potentiel de mouvement de l'unité. Si le potentiel de mouvement de l'unité est de 9 à 5, elle dispose de 2PM de moins lors du mouvement stratégique. Une unité qui dispose d'un potentiel de mouvement de 4 dispose de 3PM pour le redéploiement stratégique. Une unité qui dispose d'un potentiel de mouvement de 3 dispose de 2PM pour le redéploiement stratégique.
13.2.2 – Une unité ne peut pas entrer dans une ZdC lors du redéploiement stratégique ou combattre.

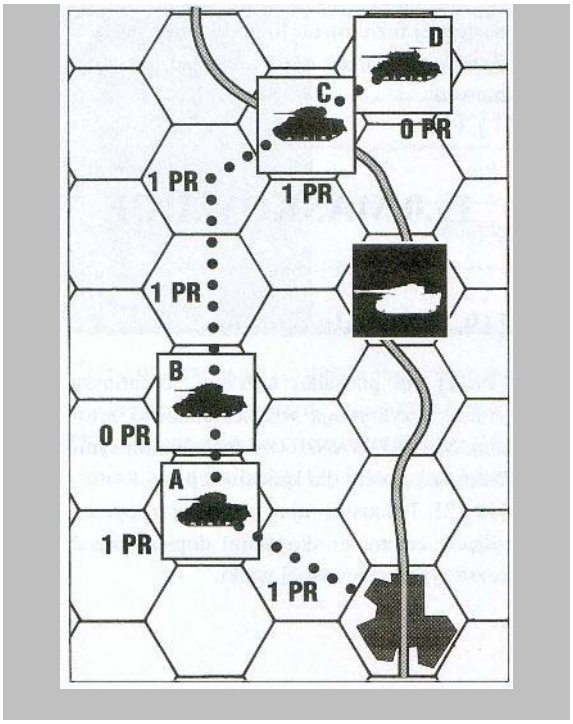
14.0 – Ravitaillement

14.1 – ligne de ravitaillement
14.1.1 – Une ligne de ravitaillement est une ligne qui part d'une source de ravitaillement jusqu'à une unité.
14.1.2 – Les sources de ravitaillement sont indiquées dans chaque scénario (généralement, il s'agit de bords de carte ou de villes).
14.1.3 – Une ligne de ravitaillement est composée d'un nombre illimité d'hex de route et d'un nombre limité d'hex hors route (donné en nombre de PM). Chaque camp a ses propres limitations :
- pour les alliés : 12PM,
- pour les allemands : 10PM,
- pour les soviétiques et les polonais : 8PM.

La longueur de la ligne de ravitaillement consiste en un nombre illimité d'hex de routes, plus un nombre d'hex correspondant au déplacement d'une unité motorisée du nombre de PM indiqué au maximum, de l'hex de route jusqu'à l'hex de l'unité.
14.1.4 – Une ligne de ravitaillement ne peut pas passer dans une ZdC ennemie ou dans un hex contenant une unité ennemie.
14.1.5 – Pour le tracé des lignes de ravitaillement, toutes les unités d'artillerie exercent des ZdC.
14.1.6 – Une ligne de ravitaillement peut passer dans un hex où s'exerce une ZdC si l'hex contient une unité amie.
14.1.7 – Seules les unités qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement sont déclarées ravitaillées.
14.1.8 – Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas passer dans des hex de montagne, marais, fleuve ou rivière (sauf en utilisant des routes).
14.1.9 – Les unités amies étendent une ligne de ravitaillement. Pour chaque hex de la ligne de ravitaillement qui passe dans un hex contenant une unité amie, on ne compte pas le coût de l'hex en PM.

Exemple : 2 unités amies sont situées dans deux hex adjacents. L'une d'elle est adjacente à un hex contenant une route reliée à une source de ravitaillement. La ligne de ravitaillement arrive donc adjacente à la première unité. A partir de cet hex, on compte les PM. On compte les PM pour arriver de l'hex de la route jusqu'à la première unité. On ne compte pas le nombre de PM pour aller de la première unité jusqu'à la deuxième.

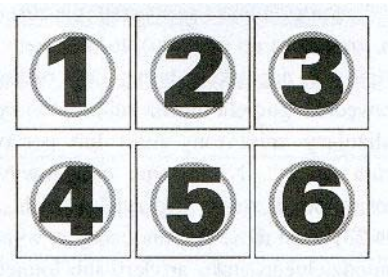
Dans l'exemple ci-dessous, en partant de l'hex de ville (relié par la route à une source de ravitaillement), on compte 2PM pour arriver à l'unité A, puis 0PM pour aller à B, car adjacente à A, puis 3PM supplémentaires pour aller à C, puis 0PM pour aller à D. Il faut donc 5PM uniquement pour ravitailler D.



14.1.9.1 – Il est ainsi possible d'étendre ses lignes de ravitaillement. Chaque unité ravitaillée dans un hex, étend sa propre ligne de ravitaillement dans les hex adjacents (sans dépense de PM supplémentaire).

14.2 – Effet sur le combat et le mouvement

14.2.1 – Le statut des unités d'un joueur est vérifié lors de la phase de ravitaillement de ce joueur. Si une unité est hors ravitaillement, le joueur place sur l'unité un marqueur indiquant le nombre de tours depuis lequel l'unité est hors ravitaillement. Donc si une unité n'est plus ravitaillée depuis 3 tours, un marqueur « 3 » est placé sur l'unité (et remplace le marqueur « 2 » du tour précédent).



14.2.2 – Si une unité hors ravitaillement est de nouveau ravitaillée, le marqueur est retiré et l'unité retrouve immédiatement tout son potentiel de mouvement et de combat.

14.2.3 – Une unité qui est hors ravitaillement depuis 2 tours ou plus doit effectuer un test de reddition. Le joueur lance un dé pour chaque unité dans ce cas. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre indiqué sur le marqueur, l'unité se rend et est retiré du jeu. Quel que soit le chiffre sur le marqueur, un résultat de 6 au dé est toujours un test réussi.

14.2.4 – Une unité hors ravitaillement a son potentiel d'attaque divisé par 2 (arrondi à l'entier supérieur). Une unité de valeur d'attaque 7 dispose d'une valeur d'attaque de 4 si elle est hors ravitaillement.

14.2.5 – Une unité hors ravitaillement conserve sa valeur de défense.

14.2.6 – Une unité d'artillerie hors ravitaillement a sa valeur de combat à distance (attaque et défense) divisée par 2 et, de plus, arrondie à l'entier inférieur.

14.2.7 – Une unité motorisée hors ravitaillement ne dispose plus que de la moitié de son potentiel de mouvement (arrondi à l'entier supérieur).

15.0 – Placement des unités et renforts

15.1 – Renforts

15.1.1 – Au cours de la partie, les deux joueurs reçoivent des renforts. La table des renforts de chaque scénario indique le lieu et la date où les unités entrent en cours de partie.

15.1.2 – Les renforts d'un joueur peuvent entrer à tout moment sur la carte, lors de la phase de mouvement du joueur.

15.1.3 - Si la zone d'entrée des unités en renfort se trouve dans une ZdC ennemie, les unités peuvent rentrer dans la zone la plus proche.

15.1.4 – Les unités peuvent entrer en jeu empilées.

15.1.5 – Si plusieurs unités entrent par le même hex, le cout d'entrée sur la carte n'est pas le même pour toutes. Toutes les 3 unités, le coût augmente. Par exemple, si plusieurs unités entrent par un hex d'autoroute. Pour les trois premières unités, il n'y a pas de coût supplémentaire pour entrer sur la carte. Pour les 3 suivantes, il faut dépenser 1/3PM (soit le coût de l'hex), pour les 3 suivantes 2/3PM (soit deux fois le coût de l'hex) et pour la dixième 1 PM (soit trois fois le coût de l'hex). Seules 10 unités peuvent entrer par le même hex sur la carte au cours d'un tour. Le coût est calculé comme décrit dans l'exemple précédent, pour tout type de terrain. En plus de ces coûts d'entrée, il faut bien sûr dépenser le coût de l'hex lui-même. Les autres coûts sont dépensés avant d'entrer sur la carte.

15.1.6 – Ensuite, les règles de mouvement (4.0) et les effets des zones de contrôle ennemies s'appliquent.

15.2 – Zones d'entrée

15.2.1 – Si au cours du jeu, les zones d'entrée des renforts sont :

- en ZdC ennemies,

- ou occupées par l'ennemi,
- alors le joueur peut décider de faire entrer ses troupes à partir d'une autre zone de renforts possible adjacente. Il en coûte la moitié des PM des unités en renforts.

15.2.2 – Il est possible de décider de faire rentrer ses renforts par une toute autre zone, du même bord de carte, mais cela dépense tous les PM de l'unité pour ce tour.

Exemple : La zone X a été saisie par l'ennemie. Si une unité amie devait entrer par cette zone, elle peut :
- entrer par la zone voisine avec la moitié de ses PM restants (arrondi à l'entier supérieur),
- entrer au prochain tour avec tous ses PM par une zone du même bord de carte.

15.2.3 – Sortie de la carte et retour en jeu.

Si au cours du jeu, une unité de combat sort de la carte par une zone d'entrée amie (mais uniquement lors de la phase de mouvement du joueur), elle peut revenir en jeu lors de la prochaine phase de mouvement du joueur par la zone suivante ou dans une autre zone du même bord de carte, que le joueur doit annoncer lors de la sortie. On utilise alors 15.2.2.

15.3 – Setup

15.3.1 – au début du jeu, les unités sont placées sur la carte comme précisé dans le setup du scénario. Pour les unités appartenant à un corps ou à une division, ou si les limites d'empilement ne sont pas respectées, les unités peuvent aussi être placées dans un hex adjacent.

16.0 – Ponts

16.1 – Les ponts sur des rivières

16.1.1 – Un pont sur une rivière est détruit si une unité (hors QG et artillerie) se trouve à une extrémité du pont à n'importe quel moment de la phase de mouvement du joueur et que celui-ci déclare la destruction du pont. Si une unité ennemie se trouve de l'autre côté du pont, le joueur qui souhaite détruire le pont doit avoir été le premier présent à une extrémité du pont (donc démarrer son mouvement dans l'hex). Détruire un pont coûte 1PM à l'unité.

16.1.2 – Un pont peut être reconstruit par une unité (hors artillerie) durant la phase de mouvement du joueur, si le joueur contrôle les deux extrémités du pont. Reconstruire un pont coûte 3PM à l'unité. L'unité doit de plus être à distance de commandement d'un QG.

Note : Un pont sur une rivière peut être construit par un QG.

16.1.3 – Il est juste possible de reconstruire un pont détruit, pas de construire un nouveau pont dans un hex où il n'y en avait pas.

16.2 – Les ponts sur les fleuves

16.2.1 - Un pont sur un fleuve est détruit si une unité (hors QG et artillerie) se trouve à une extrémité du pont à n'importe quel moment de la phase de mouvement du joueur et que celui-ci déclare la destruction du pont. Si une unité ennemie se trouve de l'autre côté du pont, le joueur qui souhaite détruire le pont doit avoir été le premier présent à une extrémité du pont. Détruire un pont coûte 3PM à l'unité. L'unité doit de plus être à distance de commandement d'un QG.

16.2.2 – Un pont sur un fleuve peut être reconstruit par un QG selon la procédure suivante :
- Le QG fait mouvement et se retrouve adjacent à une rive de la rivière importante. Cela peut être à la suite d'un combat.
- Le QG reste un tour entier dans l'hex et la rive opposée doit être libre de toute unité ennemie.
- Lors de la phase de mouvement suivante du joueur, le pont est considéré construit ou reconstruit.

16.2.3 – Un pont peut aussi être détruit par bombardement de l'artillerie ou de l'aviation (voir la table de destruction des ponts).

17.0 – Particularités de certaines unités

17.1.1 – Les unités blindées marquées d'une étoile noire apportent un bonus d'une colonne en attaque. Ce modificateur ne peut s'obtenir qu'en cas d'attaque en terrain clair sur des unités d'infanterie (motorisée ou non) ou de l'artillerie. On additionne les modificateurs si plus d'une unité blindée attaque.

17.1.2 – Les unités anti-char marquées d'une étoile blanche apportent un bonus d'une colonne en défense et annulent le bonus des blindés ennemis. Les unités mécanisées apportent aussi leur bonus en attaque.

17.1.3 – Les unités de blindés marqués d'une étoile jaune bénéficient d'un bonus d'une colonne dans tout combat contre des troupes autres que blindés marqués d'étoile blanche ou noire.

17.1.4 – Toute unité qui amène un modificateur devra au moins subir une perte, si le combat implique une ou plusieurs pertes pour son camp.

17.1.5 – aucun bonus ne s'applique si le combat se déroule au travers d'un fleuve.

18.0 – Désorganisation

18.1.1 – Une unité peut être désorganisée à la suite d'un combat ou d'un bombardement.

18.1.2 – Une unité désorganisée a ses valeurs d'attaque et de défense divisées par deux (arrondies à l'entier inférieur).
18.1.3 – Une unité qui ne fait rien durant un tour entier (ne bouge pas, n'attaque pas, n'est pas attaquée) peut retirer son marqueur « désorganisé » et retrouve son statut normal. Il faut donc noter à partir de quand l'unité ne fait rien et attendre un tour complet.

19.0 – Brouillard de guerre
19.1 – Généralités
19.1.1 – En début de scénario, chaque joueur dispose de marqueurs pour camoufler ses unités (chaque camp dispose de ses propres marqueurs).
19.1.2 – Les unités ne sont alors dévoilées que juste avant les combats. Elles redeviennent masquées après chaque combat.

Effets des étoiles :

	Noire	Jaune	Blanche	Bleue
Pourquoi un modificateur ?	Avantage tactique et logistique	Unité de soutien direct à l'infanterie	Unités anti-chars	Unités spéciales
Quand s'applique le modificateur ?	Si l'unité est accompagnée d'infanterie (motorisée ou non) en terrain clair	Affecte les combats lorsque l'adversaire n'a pas de blindé	- Unité mécanisée : Affecte tous les combats où l'ennemi a des blindés. - Unité non mécanisée : seulement en défense, si l'attaquant a des blindés.	Affecte tous les combats
Attaque	Oui	Oui	Oui	Oui
Défense	Non	Non	Oui	Oui
Effet	Elimine les étoiles jaunes et apporte son propre modificateur	Ne s'applique pas si une unité ennemie a une étoile	Elimine les étoiles noires et jaunes et apporte son propre modificateur	S'applique toujours

Table des terrains

Terrain	Coût du terrain		Effet sur le combat
	unité motorisée	unité non motorisée	
Terrain clair	1	1	-
Fleuve *	+3	+2	+3
Rivière	+1	+1	+1
Bois	+1	+1	+1
Ville **	+1	+1	+2
Village	-	-	+1
Route principale (jaune)	1/3 (1/2)	1/2	-
Route secondaire (marron)	1/2 (1)	Une unité effectuant tout son mouvement sur une route secondaire a son potentiel augmenté de 1PM	-
Autoroute (marron avec trait noir)	1/4 (1/3)	1/2	-
Colline	+1	+1	+1
Marais	Impassable	+1	Une unité qui attaque d'un hex de marais a son potentiel d'attaque divisé par deux
Ouvrages fortifiés	-	-	+3

Les nombres entre parenthèses s'appliquent aux unités à chenilles (mécanisées).
* : Les ZdC ne s'étendent pas sur l'autre rive des fleuves.
** : Il s'agit des zones urbaines d'au moins deux hex.
La ville de Gorlitz est fortifiée et bénéficie donc d'un modificateur de +3.

Table des combats

Lancer deux dés	1 : 4	1 : 3	1 : 2	1 : 1	2 : 1	3 : 1	4 : 1	5 : 1	6 : 1	7 : 1	8 : 1	9 : 1	10 : 1
2	-1/-1	-1/B1D	-1/B1D	-1/B2D	-1/B2D	-1/B2D	-1/B3D	-1/B3D	-1/B4D	-1/B4D	-1/B4D	-1/B4D	-1/B5D
3	-1/-	-1/B1	D/B1	D/B2	D/B2	D/B2	• /B3	• /B3	• /B3D	• /B4	• /B4D	•/B4D	• /B4D
4	A1D/ -	D/-1	• /B1	• /B1	• /B2	• /B2	• /B3	• /B3	• /B3	• /B3D	• /B4	•/B4D	• /B4D
5	A1-1/-	-1/-	-1/-1	• /B1	• /B2	• /B2	- /B2	- /B3	- /B3	- /B3	- /B3D	/B4	/B4D
6	A1-1/-	A1D/-	-1/-1	- /B1	- /B2	- /B2	- /B2	- /B2	- /B3	- /B3	- /B3	- /B3D	- /B4
7	A2-1/-	A1/-	A1/-	-1/-1	- /B1	- /B2	- /B2	- /B2	- /B2	- /B3	- /B3	- /B3	- /B3
8	A2-2/-1	A1-1/	A1/-	-1/-1	- /B1	- /B2	- /B2	- /B2	- /B2	- /B2	- /B3	- /B3	- /B3
9	A2-2/ -	A2-1/-1	A1-1/	-1/-	-1/B1	- /B2	D/B2	D/B2	D/B2	- /B2	- /B2	- /B3	- /B3
10	A2-2/ -	A2-2/ -	A2-1/-1	A1/-	-1/B1	-1/B1	-1/B2	- /B2	- /B2	D/B2	D/B2	D/B2	- /B3D
11	A2-2/ -	A2-2/ -	A2-2/ -	A1-1/ -	-1/-1	-1/-1	-1/B1	-1/B2	-1/B2	- /B2	-1/B2	-1/B2	D/B3
12	A2-2/-1	A2-2/-1	A2-2/-1	A2-1/-1	-1/-1	-1/-1	-1/-1	-1/B2	-1/B2	-1/B2	-1/B2	-1/B2	-1/B2

Résultats :
A1 : Recul d'un hex pour l'attaquant (ou perte sans recul)
B1 : Recul d'un hex pour le défenseur (ou perte sans recul)
-1 : un pas de perte
. : test de réorganisation
D : Désorganisation de toutes les unités

Table de désorganisation

Valeur	Nationalité
6	Allemands
5, 6	Volksturm
6	Américains, soviétiques et polonais
6	Britanniques
5, 6	Français
4, 5, 6	Belges et néerlandais
5, 6	Tchèques

Si le résultat du dé correspond à la valeur de désorganisation de la nationalité de l'unité, l'unité est désorganisée.

Bombardement des bombardiers

Valeur d'attaque	Lancer 2 dés										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-1	-1	-	-	-	-	-	-	-	D	-1
3-5	-1	-1	D	-	-	-		-	D	-1	-1
6-8	-1D	-1	-1	D	-	-	--	D	-1	-1	-1D
9-12	-1D	-1D	-1	-1	D	-	D	-1	-1	-1D	-1D
13-16	-	-1D	-1D	-1	-1	D	-1	-1	-1D	-1D	-
17+	-	-2D	-1D	-1D	-1	D	-1D	-1D	-1D	-2D	-

Les modificateurs dus au terrain s'appliquent (voir la table des terrains)
-1 : Un pas de perte dans la pile
D : Toutes les unités de la pile sont désorganisées

Bombardement des chasseurs

Valeur d'attaque	Lancer 2 dés										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-1
3-5	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-1
6-8	-1D	-1	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1D
9-12	-1D	-1D	-1	-1	-	-	-	-1	-1	-1D	-1D
13-16	-	-1D	-1D	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1D	-
17+	-2D	-	-1D	-1	-1	-1	-1	-1	-1D	-	-2D

Les modificateurs dus au terrain s'appliquent (voir la table des terrains)
-1 : Un pas de perte dans la pile
D : Toutes les unités de la pile sont désorganisées

Bombardement de l'artillerie

Valeur d'attaque	Lancer 2 dés										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•
3+5	-1	D	•	-	-	-	-	-	-	•	D
6-8	-1 •	-1	D	•	-	-	-	-	•	D	-1
9-12	-1D	-1•	D	•	-	-	-	•	D	-1•	-1D
13-16	-	-1D	-1•	D	•	-	•	D	-1•	-1•	-
17+	-	-1D	-1D	-1•	-1	D	D	-1	-1•	-1D	-

Les modificateurs dus au terrain s'appliquent (voir la table des terrains)
-1 : Un pas de perte dans la pile
D : Toutes les unités de la pile sont désorganisées
. : Toutes les unités doivent effectuer un test de désorganisation

Destruction des ponts

Valeur d'attaque	Lancer 2 dés										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3-5	Z	Z	-	-	-	-	-	-	-	Z	Z
6-8	Z	Z	Z	-	-	-	-	-	Z	Z	Z
9-12	-	Z	Z	Z	-	-	-	Z	Z	Z	-
13-16	-	-	Z	Z	Z	-	Z	Z	Z	-	-
17+	-	-	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	-

Z : Pont détruit

NYSA 1945 (Neisse 1945)

Position initiale des troupes

Troupes allemandes

pułki Volksturmu: 4204, 3116, 4928, 4110, 3306, 3426, 2800
691 p-panc. 5000
1 Flak Gorlitz
2 Flak 4329
3 Flak Drezno
4 Flak 4008

V KA
QG Cotbus
21 DPanc. Cotbus (et adjacent)
73/35SS 5000
73/35SS 4702
698/342 4705
697/342 4808

554/342 5110
Art./V KA 4508
4 x „Gniazda Oporu”

Librement parmi le V KA
Grupa „Bohmen”:
Mahren, Trabant 4114
Schultze, Bohmen 4114

KGPanc. „GD”
QG 3819
DGPanc. „GD” 3819
A/545 5112
B/545 5115
C/545 5016
A/615 5217

B/615 5418
687 BSap. 5719
DGPanc. „Brandenburg”:
panc. 4022
bdz.szt. „Gross.” 4022
Art. 5425
1 5721
2 5823
1244 5924
3 x „Gniazda Oporu”

Librement parmi le KG GD.

LVII KPanc.
QG Zgorzelec
Gorlitz 1, 2, 3 Gorlitz
732, 733 art. Gorlitz
124/72 6025
266/72 6226
105/72 Gorlitz
37/6 6427

KA „Moser”
QG Drezno
463 DP Drezno
469 DP Drezno
464 DP 919
404 DP 1323
193 DP 1829

Troupes soviétiques et polonaises

I KKGw. 6421
2 A LWP
QG , I KPanc. 6119
16 BPanc., 5 pcz. 6119
10 DP 5517, 5717, 5819
7 DP 5820
9 DP 5822
5 DP 6022
8 DP 5923
A, B Art. 6021

52 Armia
QG , 3 x Art. 6424
VII KZmech. 6322
213 DS 6323
Art. panc., 124 pcz. 6323
254 DS 6024

50 DS 6225
111 DS 6426

5 Armia Gwardii
QG , 3 x Art. 5314
IV KPanc.Gw. 5415
13, 97 DG 5213
9, 58 DG 5114
78, 95 DG 5313
118 DS 5511
14, 15 DG 5216

4 Armia Pancerna Gwardii
QG , 7 mot. 6115
113, 119 pcz. 6115
Art. panc., 68 BPanc. 6115
V KZmech. 6216

X KPanc. 6315
VI KZmech. 6015
29, 50 pcz. 6015

3 Armia Pancerna Gwardii
QG , 50 mot. 6105
57, 90 pcz. 6105
16 BAPanc. 6105
IX KZmech. 6006
VI KPanc. 6206
VII KPanc. 6306

3 Armia
QG , 87 pcz. 5306
Art. panc. 5306
XXV KPanc. 5304
3 x Art. 5006

389 DS 5100
287 DS 4804
197 DS 5206
149, 106 DS 4906
127, 329 DS 4907
253 DS 5008
58 DG 5007

13 Armia
QG 5609
Art.panc., 88 pcz. 5609
3 x Art. 5411
121 DG, 395 DS 5410
117 DG, 147 DS 5209
172 DS, 6 DG 5210
280, 350 DS 5211

Renforts

Troupes allemandes

18 IV – 36DP SS	D
18 IV – 275 DP	E
18 IV – 10 DPanc.SS	F
18 IV – 18, 58/6 DP	X
19 IV – 344 DP	X, W
19 IV – Art./LVII KPanc.	X
19 IV – 300 BDz.Szt., 4 szturm.	X
19 IV – 20 DPanc.	W, U, Y
20 IV – 269 DP	W, U, Y
20 IV – 1 „HG”	W, U, Y
20 IV – 655 BSap.	X
20 IV – 1 BP-Panc.	E
20 IV – QG KG „Jollase”	F
21 IV – Freie Ukraine, Własow	Y
21 IV – DGPanc. „FB”	F
22 IV – 17 DP	X
25 IV – 2 DPanc.SS	P
26 IV – QG K „HG”	F
26 IV – 2 „HG”	F
26 IV – 546 DGL	P
26 IV – „p Chemnitz”	P
26 IV – QG „Kohlsdorfen”	P
27 IV – 600 DP	F

Troupes soviétiques

17 IV – 294, 337 DS	C
28 Armia – Voir note	

Troupes américaines

A partir du 25 avril, le joueur peut faire entrer une division d'infanterie par jour par les zones K et L. Les unités américaines ne peuvent pas traverser l'Elbe (Laba) ou tout hex de la colonne 17xx.

Durée du scénario :

Le scénario débute le 16 avril et se termine le 2 mai 1945 (soit 17 tours).

Conditions de victoire du scénario 1

Soviétique :

- Victoire automatique de l'Armée Rouge : Si le joueur réussit à amener 60 facteurs d'attaque de troupes mécanisées dans la zone S indiquée sur la carte. Le joueur est alors le digne successeur de Staline !
- Si le joueur n'obtient pas la victoire automatique, il faut compter le nombre de points de victoire qu'à remporté le joueur (les points sont remportés par le contrôle de certaines villes et sont indiqués sur la carte). Le niveau de victoire dépend du nombre de points remporté par le joueur soviétique.
  De 1 à 10 points : petite victoire soviétique
  De 11 à 16 points : victoire moyenne soviétique
  De 17 à 22 points : grande victoire soviétique
  De 23 à 30 points : Victoire totale soviétique
  + de 30 points : Héro de l'URSS

Allemand :
Le joueur allemand n'a qu'un seul but : empêcher l'Armée Rouge d'arriver en S et ainsi l'empêcher d'atteindre Berlin. Pour cela, il doit tenir les villes rapportant des points de victoire et empêcher le joueur soviétique de remporter une trop grande victoire.

Note : Les unités allemandes peuvent démarrer le jeu fortifiées. Au premier tour, les unités allemandes ne peuvent pas faire mouvement.

Règles spéciales pour le scénario 1

Barrages d'artillerie :
Le 16 avril, et seulement ce jour là, les troupes soviétiques, et seulement elles, peuvent effectuer des barrages d'artillerie.

Aviation soviétique :
Le joueur soviétique dispose des points de chasseurs suivants :
16 avril : 30 points de chasseurs
17 avril : 20 points de chasseurs
18 avril : 10 points de chasseurs
Ces points peuvent être utilisés librement. De plus, les points non utilisés pour un tour ne peuvent pas être utilisés un autre tour.

28ème armée soviétique :
Les unités de la 28ème armée soviétique entrent en jeu selon la condition suivante :
Si une unité de la 52ème armée soviétique dépasse le fleuve Naisse, alors une unité de la 28ème armée est immédiatement disponible en renfort

Pont soviétique :
L'Armée Rouge dispose de ponts, pour chaque armée, qui peut être utilisé pour franchir des rivières, après la phase de mouvement, lors de la phase de mouvement stratégique. Après la phase de combat soviétique du premier tour, il est possible de placer les ponts, le placement étant automatiquement réussi. Par la suite, la procédure à suivre pour activer ce pont est la suivante : le pont permet de replacer en jeu un pont détruit selon la procédure de « construction d'un pont ». Une fois placé sur la carte, le pont ne peut plus être bougé. S'il est détruit, il est définitivement retiré du jeu.

Elbe et Naisse :
L'Elbe et la Naisse affectent les ZdC car ce sont des fleuves. Le coût pour le mouvement et l'effet sur les combats sont indiqués dans la table des terrains.

Les américains :
Dans le scénario historique, les troupes américaines ne peuvent pas avancer plus loin que l'Elbe et la rivière qui se termine à Mesni en 1729. Dans ce scénario, le même joueur dirige les troupes américaines, soviétiques et polonaises.

Le tour de jeu est le suivant, en exception à la règle de base :
1 - phase aérienne américaine
2 - phase de ravitaillement allemande
3 - phase de barrage américain (optionnel)
4 - phase de mouvements américains
5 - phase de combats américains
6 - phase de mouvements stratégiques américains

7 - phase aérienne soviétique
8 - phase de ravitaillement américain
9 - phase de barrage soviétique (premier tour uniquement)
10 - phase de mouvements soviétiques
11 - phase de combats soviétiques
12 - phase de mouvements stratégiques soviétiques

13 - phase aérienne allemande
14 - phase de ravitaillement soviétique
15 - phase de barrage allemand (optionnel)
16 - phase de mouvements allemands
17 - phase de combats allemands
18 - phase de mouvements stratégiques allemands

Ravitaillement :
Si une ville n'est pas contrôlée par les soviétiques, aucune ligne de ravitaillement ne peut passer par cette ville ou tout hex adjacent à la ville (comme une ZdC).
Il peut être utile de placer un drapeau du camp qui contrôle la ville dans l'hex de la ville, afin de faciliter la détermination des lignes de ravitaillement.

Zone de placement des unités soviétiques :
Dans le premier scénario, les zones de placement des unités soviétiques sont indiquées sur la carte.

Le QG polonais :
Le QG polonais ne peut qu'apporter son soutien pour la défense, et encore seulement dans l'hex où il se trouve.

Les QG soviétiques et polonais :
Les QG soviétiques et le QG polonais n'ont d'influence que sur leurs propres unités. Exception : Lorsqu'une unité et un QG défendent ensemble dans un même hex.

QG du IV KA :
Lors du scénario 1, si à un moment de la partie un QG allemand a été éliminé, alors le QG du V KA est immédiatement disponible en renfort.

Unité allemande « GO » :
Les unités « GO » allemandes ne peuvent pas faire mouvement et n'exercent pas de ZdC.

DWIE GWIAZDY (Deux étoiles)

Position initiale des troupes

Troupes allemandes

KA Moser
QG Drezno
4 Flak, Volksturm Drezno
Chemnitz Drezno
463, 469 DP Drezno
Ne peuvent pas quitter Drezno.

2 DPanc.SS (-4 pas) 2631, 2832

IV KA
QG , Art. 3432
10 DPanc. SS (-4 pas) 3030, 3330
Freie Ukraine 3730
Własow 3730
496/269 DP 4030
490/269 DP 4230
489/269 DP, 2 Flak 4329
344 DP (-2 pas) 4529, 4728, 4927

LVII KPanc.
QG Gorlitz
1/1 HG 5127
Art./1 HG (-1 pas) 5030
1 panc, 2/1 HG (-2 pas) 5231
300 BDz.Szt. 5231
panc/Br. 5326
2/Br. 5526
1/Br. 5827
20 DPanc. (-4 pas) 4932
17 DP (-3 pas) 5630
6 DP (-3 pas) 6330
124/72 DP 6025
105/72 DP 6226
266/72 DP 6427

Fortifications de **Gorlitz**
1 Flak, 732, 733,Art.
Gorlitz 1, 2, 3
4 szturmowy
Les unités ne peuvent pas quitter Gortitz.

V KA
QG , Art. 3600
214 DP (-1 pas) 3600
192/21 DPanc. 2899
C/545 DGL 2899
Volksturm 3402
B/545 DGL 3602
36 DP SS (-2 pas) 4503, 4802, 5000
35 DP SS (-1 pas) 4104,4304
691 p-panc. 5000

Troupes soviétiques et polonaises

1 KK Gw. (-2 pas) 4722

28 Armia
QG , 20 Art., 48 DGw.5823
3 Art. 6424
73 Art. 5323
20 DS 5325
54 DG 5525
96 DGw. 5826
130 DS 6024
61 DS 6125
152 DS 6426

52 Armia
QG , 3 x Art 4427
124 pcz. 4427
7 KZmech. (-4 pas) 4526
art. panc. 5016
213 DS 4128
50, 337 DS 4328
254, 111 DS 4628
294 DS 4926
- 2 pas de perte, au choix du joueur

2 Armia LWP
2 x Art., 5 pcz. 3525
1 KPanc. (-2 pas), 16 BPanc., QG 3426
7 DP (-2 pas) 2925
5 DP (-1 pas) 3128
10 DP 3428
8 DP (-2 pas) 3828
9 DP (-1 pas) 3928

5 Armia Gwardii
QG , 4 KPanc, 33 Art.2426
32, 34 Art. 2726
14, 95 DGw. 2728
9, 13 DGw. 2429
58, 97 DGw. 2228
118 DS 1829
78 DGw. 1924
15 DGw. 1625

13 Armia
QG , 88 pcz., art. panc. 1917
27 Art. 1513
24 Art., 147 DS 1515
102 Art. 1719
395 DS 1423
6 DGw. 1221
117 DS 1118
172 DS 816
350 DS 515
280 DS 513
212 DS 210

3 Armia Gwardii
QG , 20/XXV 2403
175/XXV 3306
162/XXV 4008
111/XXV 4107
87 pcz. 4204
21, 76 Art. 4205
art. panc,, 120 Art. 3504
197 DS 2800
149, 127 DS 3502
106 DS, 58 DGw. 4203
329 DS 4803
389 DS 5100
253 DS 305
287 DS 700

Troupes américaines

Amerykanie
271/69 DP 111
273/69 DP 413
272/69 DP 415
309/78 DP 919
416/104 DP 1121
414/104 DP 1323
413/104 DP 1728

Arrière garde
VIII KA
QG , 3 x Art.
310, 311/78, GB/VIII, 102 Kaw., 3 DPanc.
9 DP

VII KA
QG , 3 x Art.
76 DP, 89 DP, 87 DP, GB/VII
6 DPanc.

Les unités de l'arrière garde peuvent se placer librement à l'Est de l'Elbe et à l'Est de la rivière qui rejoint l'Elbe en 1729.

Conditions de victoire du scénario 2

La victoire finale dépend du nombre de points de victoire (PV) remportés par chacun des deux camps.

Victoire américaine :
1 PV de plus que le joueur soviétique : victoire totale américaine
De 0 à 5 PV de plus pour le soviétique : grande victoire américaine
De 6 à 11 PV de plus pour le soviétique : victoire américaine
De 12 à 16 PV de plus pour le soviétique : petite victoire américaine
De 17 à 20 PV de plus pour le soviétique : victoire serrée américaine
Victoire soviétique :
De 21 à 25 PV de plus pour le soviétique : petite victoire soviétique
De 26 à 30 PV de plus pour le soviétique : victoire soviétique
+ de 31 PV de plus pour le soviétique : grande victoire soviétique

Allemagne : Les troupes allemandes ne peuvent pas remporter la victoire, mais on compte tout de même les PV qu'elles possèdent pour déterminer la victoire (ce total est ajouté aux PV des troupes américaines).

Points de victoire

Pour le joueur soviétique :
- Pour chaque unité américaine éliminée : 2 PV
- Pour chaque unité allemande éliminée : 1 PV
- Pour un accès à la Tchécoslovaquie (tout hex de route dans ce pays relié au bord Est de la carte) : 20 PV
- Pour la maîtrise de toute route menant au Sud : 10 PV (pour chaque route)
- Pour empêcher les troupes américaines de traverser l'Oder (donc la Neisse), selon les conditions suivantes. La colonne de base est la colonne 51xx. Si à la fin du jeu, une unité soviétique se trouve sur la colonne 26xx, le joueur soviétique reçoit 25 PV (soit la distance entre la colonne 51xx à la colonne 26xx). Si les américains ne dépassent pas la colonne 38xx, le joueur soviétique reçoit 13 PV. Chaque colonne qui n'a pas été atteinte par les troupes américaines donne 1 PV au joueur soviétique.

Pour le joueur américain :
- Pour le contrôle de chaque ville en fin de jeu : 1 PV
- Pour chaque unité soviétique détruite : 2 PV
- Pour chaque unité polonaise détruite : 1 PV (ne s'applique pas pour les unités polonaises qui rejoignent le camp américain)
- Plus les troupes américaines vont vers l'Est, plus le joueur américain remporte des PV, selon la procédure suivante. La colonne de base est la colonne 16xx. Si les troupes américaines vont jusqu'à la colonne 31xx, le joueur américain remporte 16 PV. Si les troupes américaines vont jusqu'à la colonne 28xx, le joueur remporte 13 PV. Chaque colonne atteinte, à partir de la colonne 16xx donne donc 1 PV au jour américain.

Pour le joueur allemand (lors de la variante à trois joueurs) :
- Pour toute ville contrôlée : 2 PV
- Pour toute unité soviétique détruite : 2 PV
- Pour empêcher les troupes soviétiques d'arriver au bord Sud de la carte : 20 PV
- Pour empêcher la prise de la ville de Dresde (Drezno) : 8 PV.

Notes sur le scénario 2

- Le jeu se déroule du 30 avril au 15 mai (soit 16 tours de jeu).
- Dans ce scénario, les troupes américaines et allemandes sont dirigées par le même joueur. Le joueur effectue d'abord les mouvements américains puis les mouvements allemands.
- Il est possible de jouer à trois joueurs. Dans cette variante, le joueur américain joue le premier, puis c'est le joueur soviétique et enfin le joueur allemand.
- Toutes les unités peuvent démarrer le jeu fortifiées.

- Avant le début du jeu, il faut suivre la procédure suivante pour les unités polonaises. Il faut effectuer un test pour chaque unité polonaise (voir dans les règles spéciales). Toute unité polonaise qui passe dans le camp américain est dirigée par le joueur américain.
- Voir la note sur les bombardiers américains.
- Voir la note sur les chasseurs soviétiques.
- La table suivante est utilisée pour les chasseurs américains :

  30 avril : 20 points d'attaque
  1 mai : 16 points d'attaque
  2 mai : 14 points d'attaque
  3 mai : 10 points d'attaque
  4 mai : 5 points d'attaque
  5 mai : 18 points d'attaque
  6 mai : 14 points d'attaque
  7 mai : 12 points d'attaque
  8 mai : 10 points d'attaque
  9 mai : 5 points d'attaque
  10 mai : 16 points d'attaque
  11 mai : 12 points d'attaque
  12 mai : 9 points d'attaque
  13 mai : 6 points d'attaque
  14 mai : 4 points d'attaque
  15 mai : 12 points d'attaque

- Les troupes américaines et allemandes ne peuvent pas être empilées ensemble.
- Si une unité polonaise, passée dans le camp américain se retrouve dans une ZdC d'une unité allemande, un combat doit avoir lieu entre l'unité polonaise et l'unité allemande.
- Les troupes américaines peuvent entrer librement dans les hex contrôlées par les unités allemandes. Les troupes allemandes ne peuvent pas entrer dans des hexes contrôlés par les troupes américaines.
- Tous les ponts soviétiques peuvent être placés sur la carte. De plus, hors pont sur la Neisse, il n'y a pas de pont détruit.

Règles spéciales pour le scénario 2

Elbe et Naisse :
L'Elbe et la Naisse affectent les ZdC car ce sont des fleuves. Le coût pour le mouvement et l'effet sur les combats sont indiqués dans la table des terrains.

Les américains :
Dans le deuxième scénario, un conflit ouvert entre soviétiques et américains a lieu. Un joueur dirige les troupes américaines et allemandes et l'autre les troupes soviétiques et polonaises.
Il est aussi possible de jouer à trois joueurs, le troisième prenant le contrôle des troupes allemandes.

Le tour de jeu est le suivant, en exception à la règle de base :
1 - phase aérienne américaine
2 - phase de ravitaillement allemande
3 - phase de barrage américain (optionnel)
4 - phase de mouvements américains
5 - phase de combats américains
6 - phase de mouvements stratégiques américains

7 - phase aérienne soviétique
8 - phase de ravitaillement américain
9 - phase de barrage soviétique (optionnel)
10 - phase de mouvements soviétiques
11 - phase de combats soviétiques
12 - phase de mouvements stratégiques soviétiques

13 - phase aérienne allemande
14 - phase de ravitaillement soviétique
15 - phase de barrage allemand (optionnel)

16 - phase de mouvements allemands
17 - phase de combats allemands
18 - phase de mouvements stratégiques allemands

Lors du deuxième scénario, les joueurs peuvent décider, en option, que toutes les troupes peuvent effectuer des barrages.

Les troupes polonaises :
En cas de conflit entre les soviétiques et les américains, les troupes polonaises suivent la procédure suivante :
Pour chaque unité polonaise, on lance un d6.
Si le résultat est 1, l'unité polonaise passe du côté américain. Elle est déplacée dans une ville contenant une unité américaine.
Si le résultat est 2, l'unité polonaise passe du côté américain mais perd un pas de perte. Elle est déplacée dans une ville contenant une unité américaine.
Si le résultat est 3, l'unité reste du côté soviétique, mais perd un pas de perte.
Si le résultat est 4, l'unité reste du côté soviétique mais est désorganisée.
Si le résultat est 5 ou 6, l'unité reste du côté soviétique.
La procédure ci-dessus ne concerne que les unités d'infanterie.

Bombardiers américains :
Dans le deuxième scénario, le joueur américain dispose chaque jour de 10 points de bombardiers. Si des points n'ont pas été utilisés pour le jour prévu, ils peuvent être transférés pour un jour suivant. Toutefois, en une seule journée le joueur américain ne peut pas disposer de plus de 30 points de bombardiers.

Chasseurs américains :
Le nombre de points de chasseurs est maximal dans le scénario 2. Tous les marqueurs sont disponibles.

Ravitaillement :
Si une ville n'est pas contrôlée par les soviétiques, aucune ligne de ravitaillement ne peut passer par cette ville ou tout hex adjacent à la ville (comme une ZdC).
Il peut être utile de placer un drapeau du camp qui contrôle la ville dans l'hex de la ville, afin de faciliter la détermination des lignes de ravitaillement.

Chasseurs soviétiques :
Dans le scénario 2, le joueur soviétique doit choisir 3 tours pendant lesquels il pourra utiliser des chasseurs. Il doit inscrire sur un papier la date des 3 tours. De plus, il doit aussi indiquer combien de points il recevra pour chaque tour choisi. Pour cela, il a droit à une fois 20 points, une fois 25 points et une fois 30 points.

Zone de placement des unités soviétiques :
Dans le premier scénario, les zones de placement des unités soviétiques sont indiquées sur la carte.
Dans le scénario 2, les armées soviétiques peuvent échanger leurs zones de placement. Exception : les armées blindées 3 et 4 ne changent pas de placement.
Si le joueur soviétique choisit d'inverser les zones de placements, le joueur allemand peut déplacer 4 unités librement.

Le QG polonais :
Le QG polonais ne peut qu'apporter son soutien pour la défense, et encore seulement dans l'hex où il se trouve.

Les QG soviétiques et polonais :
Les QG soviétiques et le QG polonais n'ont d'influence que sur leurs propres unités. Exception : Lorsqu'une unité et un QG défendent ensemble dans un même hex.

16 Scenario 1	17 R	18 R	19 R	20 R	21 R	22 R	23	24	25 R R	26 R R	27 R R
28 R	29 R	30 Scenario 2 R	1 R	2 R	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15						