Panzergruppe Guderian:

LA BATAILLE POUR SMOLENSK, JUILLET 1941

Copyright © 1976, Simulations Publications, Inc., New York

1.0 INTRODUCTION
2.0 COMMENT JOUER ?
3.0 MATERIEL DE JEU
3.1 La carte
3.2 Cartes et tables
3.3 Les pions
3.4 Comment lire les unités
3.5 Inventaire des pièces
4.0 SEQUENCE DE JEU
4.1 Le Tour de Jeu
4.2 Détail des phases de chaque tour
5.0 DEPLOIEMENTS INITIAUX
5.1 Déploiement soviétique initial
5.2 Règles spéciales pour le 1er tour soviétique
6.0 MOUVEMENT
6.1 Comment déplacer les unités
6.2 Inhibitions et interdictions de mouvement
6.3 Mouvement par chemin de fer
6.4 Restrictions spéciales des mouvements soviétiques
6.5 Débordement
6.6 Dislocation
6.7 Carte d'effets du terrain
7.0 EMPILEMENT
7.1 Restrictions soviétiques
7.2 Restrictions allemandes
7.3 Intégration divisionnaire allemande
8.0 ZONES DE CONTROLE (ZDC)
8.1 Efficacité des sDC
9.0 COMBAT
9.1 Quelles unités peuvent attaquer
9.2 Combat à plusieurs unités sur plusieurs hexagones
9.3 Effets du terrain sur le combat
9.4 Résolutions des combats
9.5 Table de résolution des combats
9.6 Explication des résultats des combats
9.7 Retraites
9.8 Avance après combat
10.0 CHEFS SOVIETIQUES
10.1 Le taux de commandement
10.2 Caractéristiques des chefs soviétiques
10.3 Capacités des chefs soviétiques
10.4 Evacuation des chefs soviétiques (règle optionnelle)
11.0 RAVITAILLEMENT
11.1 Ravitaillement allemand
11.2 Ravitaillement soviétique
11.3 Effets du ravitaillement
12.0 UNITES NON-RECONNUES
12.1 Mise en place des unités non-reconnues
12.2 Découverte de ces unités
12.3 Unités sans force
12.4 Unités non-reconnues éliminées
13.0 INTERDICTION
13.1 Marqueurs allemands d'interdiction aérienne
13.2 Utilisation des marqueurs d'interdiction allemands
13.3 Effets de l'interdiction aérienne allemande
13.4 Interdiction soviétique
14.0 RENFORTS
14.1 Renforts provisoires soviétiques
14.2 Renforts soviétiques du front sud-ouest
14.3 Renforts prévus
15.0 CONDITIONS DE VICTOIRE
15.1 Liste des points de victoire
15.2 Niveaux de victoire
16.0 TABLEAU DES RENFORTS
16.1 Renforts soviétiques
16.2 Renforts allemands

[1.0] INTRODUCTION

Panzergruppe Guderian est une simulation, au niveau du régiment et de la division, de la poussée allemande visant à la traversée du Dniepr et à la capture de l'important nœud de communication de Smolensk, en 1941, pour préparer l'assaut final contre Moscou. Chaque tour équivaut à 2 jours de temps réel, et chaque hexagone équivaut à 10,5 km.

La section 2.0 des présente règles donne aux joueurs un aperçu général du déroulement de la partie ; il s'agit d'une description narrative des règles qui permet d'avoir une bonne idée du fonctionnement du jeu et de sa progression. Les joueurs expérimentés se rendront compte qu'il leur est possible de commencer à jouer en n'ayant lu que cette section, en n'utilisant les règles spécifiques que comme références ultérieures. Mais le néophyte trouvera cette section bien utile pour l'initier au suivi d'un jeu.

[2.0] COMMENT JOUER ?

MISE EN PLACE DU JEU

La partie commence avec la mise en place, par le joueur soviétique, de ses forces initiales sur la carte. Toutes les unités soviétiques, à l'exception des chefs, commencent la partie non-reconnues ; il est interdit de dévoiler leur force de combat, mais il est possible de connaître leur capacité de mouvement. C'est uniquement lorsqu'une unité soviétique est impliquée dans un combat que la pièce est retournée pour dévoiler sa valeur de combat réelle. Les unités allemandes ne possèdent pas cette faculté de ne pas être reconnues : il est toujours possible de connaître leur force. Après le joueur soviétique, le joueur allemand met en place ses marqueurs d'interdiction aérienne. Ces marqueurs tendent à ralentir les mouvements soviétiques. Après que toutes les unités aient été déployées sur la carte (le joueur allemand n'a aucune unité de combat sur la carte au départ), le joueur soviétique commence son tour.

LE JOUEUR SOVIETIQUE BOUGE

Tout d'abord, le joueur soviétique vérifie que toutes ses unités sont bien ravitaillées. Les unités non-ravitaillées perdent la moitié de leur capacité de mouvement. Le joueur soviétique fait passer le ravitaillement par ses chefs qui, entre autres, sont responsables de la coordination du ravitaillement soviétique. Après avoir déterminé quelles unités sont ravitaillées et quelles unités ne le sont pas, le joueur soviétique entame ses mouvements.

Le joueur soviétique peut déplacer un nombre quelconque de ses unités à chaque tour. Chaque unité peut se déplacer d'autant d'hexagones que sa capacité de mouvement le lui permet, mais certains hexagones coûtent plus de points de mouvement (PM) que d'autres. Ainsi, p. ex., la traversée d'un hexagone de rivière coûte un PM supplémentaire. Le joueur soviétique peut aussi choisir d'accélérer ses mouvements en utilisant les chemins de fer. Si une unité soviétique entre dans un hexagone adjacent à une unité allemande, elle doit s'arrêter : elle est entrée dans une ZDC allemande. Le joueur soviétique continue sa phase de mouvement jusqu'à ce qu'il ait déplacé toutes ses unités.

Pendant le mouvement, le joueur soviétique peut désirer essayer de déborder des unités allemandes. Il peut y arriver pendant sa phase de mouvement en dépensant 3 PM et en divisant son potentiel d'attaque en deux. Si l'attaque de débordement réussit et le joueur allemand est éliminé ou forcé à la retraite, le joueur soviétique peut continuer ses mouvements jusqu'à l'épuisement de ses PM. Le débordement est considéré comme part du mouvement, bien qu'il ressemble au combat. Les unités débordées sont disloquées, ou virtuellement inutiles pour un tour tout entier.

LE JOUEUR SOVIETIQUE ATTAQUE

Le véritable combat a lieu après complétion de tous les mouvements. Le joueur soviétique peut à présent attaquer toute unité allemande adjacente à ses propres unités, pourvu que ses unités soient à portée d'un chef. Il n'est pas obligé d'attaquer, et il peut choisir les unités avec lesquelles il va attaquer. C'est ici que les unités non-reconnues sont retournées et que leur force est révélée (si l'unité retournée est un 0-0-6, elle est retirée du jeu). Le joueur soviétique additionne tous ses points de combat et compare ce total à la force des unités allemandes pour chaque attaque. Il réduit alors cette comparaison à un rapport simple tel que 2 contre un, 3 contre 1, etc., et utilise un dé et la Table de Résultats des Combats pour découvrir ce qui se passe. La Table de Résultats des Combats informe le joueur sur ce que doivent faire les unités impliquées dans l'attaque, faire retraite ou subir une perte. Le joueur suivra les instructions de la TRC après chaque combat, et le joueur qui gagne chaque combat individuel peut avancer dans les hexagones laissés vacants. Après détermination des résultats de tous les combats, le joueur soviétique retire les marqueurs de dislocation de ses unités (s'il y en a) et retire les marqueurs allemands d'interdiction aérienne, éventuellement en les plaçant sous les siens. Son tour est à présent terminé.

LE JOUEUR ALLEMAND BOUGE

Le joueur allemand consulte à présent la table des renforts pour voir quelles unités entrent en jeu — et où. Il vérifie aussi le ravitaillement de ses unités, comme l'a fait le joueur soviétique. Mais le joueur allemand n'a pas de « Chefs ». A la place, ses unités se tracent une ligne de ravitaillement directement vers le bord ouest de la carte. Puis, le joueur allemand déplace ses unités comme l'a fait le joueur soviétique, menant éventuellement les débordements qu'il souhaite.

LE JOUEUR ALLEMAND ATTAQUE

Après sa phase de mouvement, le joueur allemand attaque toute unité soviétique qui est adjacente à ses propres unités, comme l'a fait le joueur soviétique. Mais le joueur allemand a droit à un bonus si toutes les unités d'une même division de panzers bou d'infanterie motorisée se trouvent dans un même hexagone. Si cela est le cas, la division a un facteur de combat doublé.

LE JOUEUR ALLEMAND BOUGE A NOUVEAU

Au contraire du joueur soviétique, le joueur allemand a une seconde occasion de se déplacer après résolution des combats. Lors de cette seconde phase de mouvement, il peut déplacer toute unité de cavalerie, de panzers ou motorisée, en revérifiant les lignes de ravitaillement. Il peut y avoir de nouveaux débordements, etc. Après com-

plétion de cette seconde phase de mouvement, le joueur allemand enlève des marqueurs de dislocation, place ses marqueurs d'interdiction aérienne, et termine ainsi son tour.

POUR RESUMER

Les joueurs découvriront que le jeu sera beaucoup plus fluide s'ils conservent un œil sur la **Séquence de jeu** (4.0). Cette séquence est le point focal du jeu, puisqu'elle informe les joueurs sur les fonctions qu'ils doivent remplir, et dans quel ordre. C'est le squelette auquel le jeu est attaché. En général, la séquence ci-dessus est suivie pendant 12 tours, après lesquels les joueurs font le décompte des points de victoire.
Il est préférable de disposer d'abord la carte, avant de lire les règles plus avant ; détachez les pions et lisez la section sur les déploiements initiaux. Placez les pièces soviétiques sur la carte, et déplacez les pions au fur et à mesure de votre lecture des règles, pour vous imprégner du jeu. Soyez détendus, lisez les règles à fond et voyez leur fonctionnement. Prenez note au fur et à mesure des questions que les règles sous suggèrent : la réponse viendra sans doute plus tard, dans une autre section. Bientôt, vous vous retrouverez sur le Front de l'Est . . .

[3.0] MATERIEL DE JEU

[3.1] LA CARTE

La carte, de 28 x 40 cm représente la zone dans laquele eut lieu la bataille. Elle comprend tous les types de terrain de la bataille, et comprend aussi le tableau des terrains et la bande de succession des tours. Une grille hexagonale a été surimposée à la carte pour régulariser le mouvement et définir la position des unités.
Pour que la carte tienne tienne bien à plat, pliez-la à l'envers le long des plis, et utilisez éventuellement des petits morceaux de ruban adhésif pour la fixer sur la table.

[3.2] CARTES ET TABLES

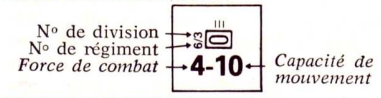
Plusieurs aides visuels sont fournis aux joueurs pour simplifier et illustrer certaines fonctions du jeu. Il y a la Table d'Effets du Terrain, la Table des Résultats des Combats, la Carte des Renforts et la Bande de Succession des Tours.

[3.3] LES PIONS

Les pièces de carton représentent les véritables unités militaires qui prirent part à la vraie bataille. Les chiffres et symboles sur ces pièces représentent la force, la capacité de mouvement et le type de l'unité figurée par la pièce. Ces pièces seront appelées « unités » plus avant.

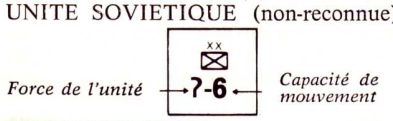
[3.4] COMMENT LIRE LES UNITES

UNITE ALLEMANDE

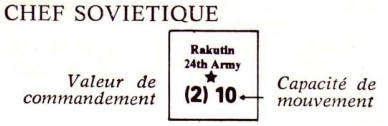


UNITE SOVIETIQUE (reconnue)

UNITE SOVIETIQUE (non-reconnue)



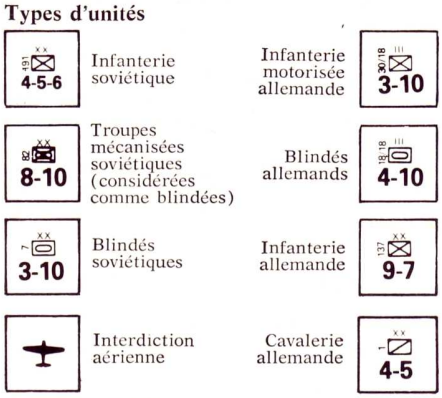
CHEF SOVIETIQUE



Désignation des unités

Ce sont les véritables numéros des unités ; les divisions n'ont qu'un numéro, alors que les régiments portent leur identité régimentaire et le numéro de la division à laquelle ils appartiennent. P. ex., 20/12 indique le 20ème régiment de panzers, partie de la 12ème division de panzers.

Types d'unités



Taille des unités
III = régiment ; XX = division

Force de défense
C'est la force relative d'une unité qui se défend.

Force de combat
C'est la force relative d'une unité qui attaque ou se défend.

Force non-reconnue
Représentée par un point d'interrogation ; la vraie force de l'unité est révélée aux 2 joueurs après que cette unité ait participé à un combat.

Valeur de commandement
C'est la valeur d'un chef particulier, exprimée en points de commandement.

[3.5] INVENTAIRE DES PIECES

Le jeu complet **Panzergruppe Guderian** doit contenir les pièces suivantes :

Une carte de 28 x 40 cm.

Un fascicule de règles.

Une feuille de pions emboutis (200 pions, imprimés recto-verso).

Une boîte (pas comprise dans l'édition de souscription).

Un dé de plastique (pas compris dans l'édition de souscription).

Si l'un ou l'autre pièce manquait ou était endommagée, écrivez à :

EDI-AR
340, Boulevard Lambermont
1030 Bruxelles

Les questions concernant les règles recevront une réponse pourvu qu'elles aient été accompagnées d'un coupon-réponse international et que la question soit formulée de telle manière que l'on puisse répondre en une phrase. Envoyez vos questions à l'adresse ci-dessus en mentionnant « Rules Questions : Panzergruppe Guderian » sur l'enveloppe.

[4.0] SEQUENCE DE JEU

[4.1] LE TOUR DE JEU

Panzergruppe Guderian est joué en Tours de Jeu. Il y en a 12 dans une partie complète. Chaque Tour de Jeu est composé de 2 tours de joueurs. Le joueur dont c'est le tour est appelé « joueur en phase ». Chaque Tour de Jeu se déroule très précisément de la manière suivante.

[4.2] DETAIL DES PHASES DE CHAQUE TOUR

A. TOUR DU JOUEUR SOVIETIQUE

1. **Phase de mouvement :** Le joueur soviétique vérifie son ravitaillement. Il déplace certaines de ses unités dans toutes les directions ou combinaisons de directions, et dans les limites de la capacité de mouvement de chaque unité. Il tient compte des restrictions soulignées dans les règles sur le mouvement et le ravitaillement. Le joueur soviétique peut mener des débordements pendant cette phase. Il amène aussi ses renforts en conformité avec la liste des renforts. A la fin de cette phase, les marqueurs allemands d'interdiction sont retirés du jeu.

2. **Phase de combat :** Les unités soviétiques peuvent attaquer des unités allemandes en conformité avec les règles sur le combat.

3. **Phase de dislocation :** Le joueur soviétique peut ôter les marqueurs de dislocation de ses unités qui avaient été disloquées après un débordement.

4. **Phase d'interdiction soviétique :** Le joueur soviétique peut choisir ce tour comme l'un des trois tours durant lesquels il peut utiliser les règles d'interdiction. S'il le fait, il place ses marqueurs d'interdiction sur la carte en conformité avec les règles sur l'interdiction soviétique.

B. TOUR DU JOUEUR ALLEMAND

1. **Phase de mouvement initial :** Le joueur allemand vérifie son ravitaillement. Il déplace ensuite ses unités, amène ses renforts en jeu et mène des débordements.

2. **Phase de combat :** Les unités allemandes peuvent attaquer des unités soviétiques.

3. **Phase de mouvement mécanisé :** Les Panzers, la cavalerie et l'infanterie motorisée allemande peuvent bouger à nouveau, si c'est possible. Les unités allemandes peuvent aussi déborder durant cette phase.

4. **Phase de dislocation :** Le joueur allemand enlève les marqueurs de dislocation de ses unités.

5. **Phase d'interdiction :** Le joueur allemand place ses marqueurs d'interdiction sur la carte en conformité avec les règles sur l'interdiction allemande. Il enlève les marqueurs d'interdiction soviétique.

C. INDICATION DU TOUR DE JEU

Après que les 2 joueurs ont complété leurs tours respectifs, le Tour de Jeu est terminé. Le marqueur de Tour de Jeu est avancé d'une case sur la bande de succession des tours, indiquant le démarrage d'un nouveau tour.

[5.0] DEPLOIEMENTS INITIAUX

REGLE GENERALE :

Le joueur soviétique place ses unités initiales sur la carte en premier lieu. Il respecte, pour ce faire, la liste des placements ci-dessous. Après qu'il a placé ses unités initiales, le joueur allemand place ses 3 marqueurs d'interdiction aérienne en conformité avec le cas 12.2. Le jeu peut commencer.

Le joueur soviétique bouge toujours le premier lors de chaque Tour de Jeu. Il n'y a pas d'unités allemandes (sauf des marqueurs d'interdiction) sur la carte pendant le premier tour soviétique. Les marqueurs allemands d'interdiction sont mis en place avant le jet de dé spécifié dans le cas 5.21. Détachez toutes les unités de combat soviétiques, et retournez-les face vers le bas de telle façon que ne soit visible que le côté non-reconnu. Le joueur soviétique choisit alors le nombre d'unités spécifiées en veil-

lant à bien prendre chaque fois le type d'unité prescrit. Toutes les unités sont empilées dans les hexagones prescrits à cet effet. S'il y a plus d'un hexagone, elles sont réparties entre les hexagones en tenant compte des restrictions à l'empilement (v. cas 12.1).

[5.1] DEPLOIEMENT SOVIETIQUE INITIAL

Hex. 4015 : La 24ème Armée (5 divisions de fusiliers, 1 division blindée, Général **Rakutin**).

Hex. 2216 : La 16ème Armée (6 divisions de fusiliers, Général **Lukin**).

Hex. 1414 : La 19ème Armée (4 divisions de fusiliers, Général **Koniev**).

Hex. 0123, 0124, 0125 et/ou 0126 : La 13è Armée (7 divisions de fusiliers, 1 division blindée, Général **Remezov**).

Hex. 0108, 0109, 0110, 0111, 0112, 0113, 0114 et/ou 0115 : La 20ème Armée (6 divisions de fusiliers, 4 divisions blindées, Gén. **Kurochkin**).

[5.2] REGLES SPECIALES POUR LE 1er TOUR SOVIETIQUE

Il y a des restrictions à ce que peut faire le joueur soviétique pendant son premier tour.

[5.21] Il faut un jet de dé pour chaque Armée pour déterminer si la 16ème Armée et la 19ème Armée peuvent être déplacées au tour un. 1, 2 ou 3 indiquent que l'Armée en question peut bouger. 4, 5 ou 6 qu'elle ne peut pas bouger au tour un et doit attendre le tour deux, durant lequel les deux Armées peuvent bouger sans restriction.

[5.22] Si la 16ème et/ou la 19ème Armée est (sont) incapable(s) de bouger au premier tour, elle(s) doit (doivent) encore satisfaire aux règles sur l'empilement à la fin de ce tour (à la fin de la phase de mouvement). Le joueur devra donc déplacer d'un hexagone (max.) autant d'unités que nécessaire.

[5.23] Toutes les unités des 13ème et 20ème Armées doivent dépenser la totalité de leurs capacités de mouvement au premier tour. Elles ne peuvent pas terminer leur phase de mouvement, lors de ce 1er tour, dans les rangées d'hexagones 0100 ou 0200, ni entrer dans un hexagone quelconque plus d'une fois. De plus, elles ne peuvent se déplacer vers l'ouest. Et elles ne peuvent pas utiliser les chemins de fer pendant ce premier tour non plus.

[6.0] MOUVEMENT

REGLE GENERALE :

Pendant sa phase de mouvement, le joueur en phase peut déplacer autant d'unités qu'il en posède, ou aucune. Chaque unité, lors de chaque phase de mouvement pendant laquelle elle peut bouger, peut se déplacer d'un nombre d'hexagones au maximum égal à sa capacité de mouvement. Les points de mouvements non utilisés ne peuvent pas être accumulés ou transférés.

PROCEDURE :

Déplacez chaque unité individuellement, en traçant sa route sur la grille hexagonale. Une fois que la main du joueur ne touche plus l'unité, le mouvement est considéré comme achevé.

CAS :

[6.1] COMMENT DEPLACER LES UNITES

[6.11] Pendant une phase de mouvement, toutes les unités d'un joueur peuvent être déplacées, ou certaines d'entre elles, ou aucune. Aucune autre unité ne peut être déplacée. Il ne peut pas y avoir de combat. Les **débordements** peuvent cependant avoir lieu durant cette phase (v. cas 6.5).

[6.12] Le mouvement est calculé en termes de Points de Mouvement (PM). Chaque unité dépense un PM pour chaque hexagone de terrain dégagé dans lequel elle entre. Les autres terrains coûtent **plus** d'un PM pour être traversés. Ces effets sont résumés sur la Carte d'Effets de Terrain (6.7).

[6.2] INHIBITIONS ET INTERDICTIONS DE MOUVEMENT

[6.21] Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone contenant une unité ennemie.

[6.22] Une unité doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans une zone contrôlée par l'ennemi (8.0). Une fois dans une ZDC ennemie, une unité ne peut plus la quitter volontairement.

[6.23] Une unité ne peut pas dépenser plus de PM que n'en compte sa capacité de mouvement (en une phase). Notez que les unités mécanisées allemandes ont droit à deux phases de mouvement par tour. Une unité peut utiliser tous ses PM, certains ou aucun pendant une phase de mouvement. Mais on ne peut « épargner » des PM pour un tour suivant, ou en transférer à une autre unité.

[6.24] Les unités ne peuvent se déplacer que pendant les phases de mouvement du joueur qui les possède ; bien que certains mouvements puissent avoir lieu en conséquence des combats (avances ou retraites), ceux-ci ne sont pas considérés comme mouvements et ne coûtent rien en PM.

[6.25] Les unités non-ravitaillées (11.0) ont leur capacité de mouvement diminuée de moitié, fractions non comprises.

[6.3] MOUVEMENT PAR CHEMIN DE FER

[6.31] Le joueur soviétique — et lui seul — peut déplacer jusqu'à 8 unités de combat, plus autant de chefs qu'il veut, par chemin de fer à chaque tour. Pour ce type de mouvement, chaque division blindée ou mécanisée compte pour **trois** unités.

[6.32] Pour se déplacer par rail, une unité doit commencer sa phase de mouvement dans un hexagone où il y a une voie ferrée. Elle doit se déplacer d'hexagone ferré en hexagone ferré adjacent, et ne peut entrer dans une ZDC ennemie. Les unités arrivant en renfort peuvent utiliser le train aussi si elles entrent sur le jeu par un hexagone ferré. Les unités de renfort utilisant le rail comptent dans la limite du maximum de 8 unités (les chefs pas).

[6.33] Les unités se déplaçant par train peuvent bouger de 30 hexagones par phase de mouvement. Le terrain n'a pas d'effet sur ces mouvements, mais bien les marqueurs allemands d'interdiction (12.0).

[6.34] Il n'est pas nécessaire qu'une unité soit ravitaillée pour utiliser le train avec tous ses avantages, ni qu'elle soit à portée d'un chef.

[6.35] Les chemins de fer n'ont d'autre fonction dans le jeu que de permettre au joueur soviétique de déplacer ses unités plus vite. En particulier, ils n'ont aucun effet sur le ravitaillement ou le mouvement normal.

[6.36] Les unités allemandes ne peuvent pas utiliser le rail.

[6.4] RESTRICTIONS SPECIALES DES MOUVEMENTS SOVIETIQUES

Pendant les 6 premiers tours de jeu, aucune unité soviétique (sauf notée en 5.23) ne peuvent entrer, volontairement ou non, dans les rangées d'hexagones 0100 et 0200. Elles peuvent attaquer les unités allemandes dans ces rangées, mais pas avancer après le combat. Elles ne peuvent pas essayer de déborder des unités allemandes dans ces rangées. Plutôt que d'y faire retraite, elles sont éliminées. Mais elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement ou de commandement à travers ces hexagones.

[6.5] DEBORDEMENT

Pendant une phase de mouvement — et uniquement pendant une phase de mouvement — le joueur en phase peut essayer de déborder des unités ennemies. Pour la facilité du jeu, le débordement est considéré comme une fonction du mouvement. Chaque camp peut déborder à son tour, l'Allemand ayant 2 phases de mouvement pour ce faire.

[6.51] Pour déborder, le joueur en phase doit déplacer des unités lui appartenant jusque dans un hexagone adjacent à l'unité-cible. Toutes les unités qui débordent doivent être dans un même hexagone. Le joueur en phase doit alors dépenser 3 PM supplémentaires pour attaquer **toutes** les unités ennemies dans l'hexagone adjacent. Les facteurs d'attaque de l'attaquant en phase sont réduits de moitié) fractions non comptées). Toutes les règles relatives au terrain et au ravitaillement s'appliquent. On juge notamment de l'état de ravitaillement au moment des débordements. Si, comme résultat du débordement, l'hexagone attaqué est laissé vacant, **toutes** les unités attaquantes **doivent** entrer dans cet hexagone (mais v. 6.52). Puis, si le joueur le désire, les unités qui ont débordé peuvent continuer leur mouvement s'il leur reste des PM et ne sont pas dans une ZDC ennemie. Les unités du joueur en phase ne peuvent donc déborder que si elles possèdent encore les PM nécessaires pour y arriver.

[6.52] Si un débordement ne parvient pas à déloger les unités-cibles, le mouvement des unités attaquantes est stoppé. Les unités attaquantes n'entrent pas dans un hexagone laissé vacant si le résultat du combat est un « fractionnement » (9.67) ou un résultat « engagé » (9.68). En plus, ces deux résultats arrêtent le mouvement des unités attaquantes pour le reste de la phase. Tout résultat qui indique une perte ou une retraite de l'attaquant stoppe le mouvement des unités attaquantes pour cette phase.

[6.53] Les chefs soviétiques peuvent être débordés comme d'autres unités. Mais ils ne peuvent pas déborder eux-mêmes puisqu'ils n'ont pas de facteur d'attaque (10.22 et 10.36).

[6.54] Toutes les unités participant à une attaque de débordement doivent commencer cette attaque sur le même hexagone. Il peut y avoir des cas où une unité tentera d'en déborder plusieurs, mais toutes celles-ci devront être dans un même hexagone. On ne peut déborder plus d'un hex. à la fois, bien qu'il puisse y avoir plus d'un débordement par phase de mouvement. Une même unité pourrait même être débordée plus d'une fois lors d'une même phase.

[6.55] Une unité qui déborde attaque avec la **moitié** de sa force. Cette diminution de moitié est effectuée après que tous les autres ajustements ont été effectués. Toutes les fractions restantes sont alors éliminées. Ainsi, une division allemande de panzers (force 8), non ravitaillée et débordant aura

une force de 4 (sa force étant doublée par l'intégration divisionnaire). Notons que les unités soviétiques qui commencent une phase de mouvement amie hors de la portée d'un chef ne peuvent pas déborder.

[6.56] Lors des débordements, on ignorera les ZDC d'unités exerçant une influence sur l'hexagone d'où vient le débordement. On peut donc occuper l'hexagone-cible du débordement sans tenir compte d'autres ZDC ennemies. Mais si une unité termine un débordement dans une ZDC ennemie, elle ne peut plus continuer son mouvement, bien qu'elle puisse mener encore d'autres débordements si elle a les PM nécessaires.

[6.57] Les unités qui débordent ne peuvent pas « avancer après le combat » (9.7). Elles peuvent entrer dans l'hex. vacant, mais pas aller plus loin sans dépenser de PM. Le débordement est du mouvement, pas du combat !

[6.58] Les unités qui se défendent avec succès contre un débordement n'avancent pas après le combat et n'entrent pas dans l'hex. vacant. Elles restent où elles sont.

[6.6] DISLOCATION

[6.61] Les unités qui se défendent contre un débordement et subissent des pertes ou doivent faire retraite (« engagé » non compris) de par ce débordement sont **disloquées.** Seules les unités en défense peuvent être disloquées, et la dislocation provient toujours du débordement, pas du combat normal. On place un marqueur de dislocation (disrupted) sur les unités disloquées.

[6.62] Les unités disloquées ne peuvent pas attaquer ; elles se défendent normalement. Elles ne peuvent pas bouger, ni exercer une ZDC. Plus d'un résultat de dislocation n'a aucun effet de plus qu'une seule dislocation.

[6.63] Les unités disloquées reviennent automatiquement à leur état normal lors de la phase de dédislocation de leur joueur.

[6.64] Si un chef soviétique devient « disloqué », il ne peut plus remplir ses fonctions de commandement, bien qu'il continue à fonctionner comme une unité de combat normale. Il ne peut plus coordonner le ravitaillement et/ou le combat, ni aider une attaque soviétique.

[6.7] CARTE D'EFFETS DU TERRAIN

[7.0] EMPILEMENT

[7.1] RESTRICTIONS SOVIETIQUES

Le joueur soviétique ne peut jamais avoir plus de 3 unités dans un même hexagone à la fin d'une phase de mouvement ni à aucun moment d'une phase de combat. Il peut avoir 4 unités par hexagone si une au moins est un chef. Les marqueurs d'information (interdiction, dislocation, etc.) ne comptent pas pour l'empilement. Les unités peuvent traverser les piles d'unités amies, sauf pour faire retraite, et les restrictions à l'empilement ne s'appliquent qu'à l'**issue** d'une phase de mouvement et pendant **toute la durée** d'une phase de combat. S'il y a des unités en surnombre dans un hex. à la fin de la phase de mouvement de leur joueur, ou pendant une phase de combat, ces unités en surnombre sont retirées du jeu selon le choix du joueur qui les possède.

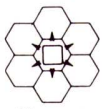
[7.2] RESTRICTIONS ALLEMANDES

Idem que pour les soviétiques, mais pas de chefs.

[7.3] INTEGRATION DIVISIONNAIRE ALLEMANDE

Si toutes les unités de panzers, mécanisées ou motorisées dans un hexagone comprennent **toutes** les unités d'une division, la force totale de ces unités est doublée pour l'attaque et la défense. Il ne peut pas y avoir d'unités d'une autre division dans cet hex., et **toutes** les unités de la division doivent être dans l'hex. considéré. Chaque division de panzers a un régiment de panzers et deux régiments de panzergrenadiers, et chaque division motorisée compte 2 régiments, sauf la **Das Reich** qui en compte 3. Les divisions de cavalerie et d'infanterie allemandes ne sont pas concernées par ce bonus. Si l'un ou l'autre des régiments d'une division est éliminé, cette division ne peut plus profiter de ce bonus non plus.

[8.0] ZONES DE CONTROLE (ZDC)



REGLE GENERALE :
Les six hexagones entourant l'hexagone qu'occupe une unité constituent la ZDC de cette unité (et de toutes celles qui sont dans l'hexagone considéré). Les hex. d'une ZDC sont dits « hexagones contrôlés ». Toutes les unités doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans une ZDC ennemie, et elles ne peuvent jamais la quitter volontairement.

CAS :

[8.1] EFFICACITE DES ZDC

[8.11] Toutes les unités exercent une ZDC à tout moment du jeu, sauf si elles sont disloquées. Les unités disloquées n'ont pas de ZDC.

[8.12] On ne dépense pas de PM supplémentaire pour entrer dans une ZDC ennemie.

[8.13] On ne peut jamais quitter volontairement une ZDC ennemie. On quitte une ZDC ennemie comme conséquence d'un combat (mais voyez 6.5).

[8.14] Les ZDC amies n'affectent pas les unités amies ; seulement les unités ennemies.

[8.15] Les unités amies (mais **Pas** les ZDC amies) contrebalancent les effets des ZDC ennemies pour ce qui est du mouvement, mais contrebalancent ces effets pour ce qui est des retraites.

[8.16] Si une unité est dans une ZDC ennemie, l'unité ennemie est aussi dans la ZDC de la première unité. Les deux unités sont également affectées.

[8.17] Les ZDC s'étendent sur les 6 hexagones adjacents, à travers les rivières, mais pas à travers les lacs. Aucun autre terrain n'affecte les ZDC.

[8.18] Il n'y a aucun effet additionnel si plus d'une unité exerce son contrôle sur un même hexagone.

[9.0] COMBAT

REGLE GENERALE :
Le combat a lieu entre unités adjacentes pendant les phases de combat. Le joueur en phase est l'attaquant. l'autre est le défenseur.

PROCEDURE :
On additionne tous les facteurs d'attaque des unités attaquantes impliquées dans une attaque et on compare ce total au total des facteurs de défense des unités en défense dans cette attaque. Cette comparaison est ramenée à une proportion, attaquant contre défenseur (dans cet ordre). La proportion est arrondie en faveur du défenseur. On jette le dé et on consulte la Table de Résultats des Combats. Le résultat obtenu est **immédiatement** appliqué, avant la résolution de toute autre attaque lors de cette phase.

CAS :

[9.1] QUELLES UNITES PEUVENT ATTAQUER

[9.11] Les unités ne peuvent attaquer que pendant la phase de combat du joueur qui les possède (v. aussi 6.5). Elles peuvent alors attaquer toute unité ennemie qui leur est adjacente. Seules des unités adjacentes les unes aux autres peuvent participer à un même combat.

[9.12] L'attaque est totalement volontaire. On n'est jamais obligé d'attaquer, et il n'est pas nécessaire que toutes les unités adjacentes à l'ennemi participent à une attaque. Une unité dans une pile qui ne participe pas à une attaque n'est pas affectée par les résultats de l'attaque.

[9.13] Un hexagone occupé par l'ennemi ne peut être attaqué par autant d'unités qu'on peut en amener dans les hexagones adjacents.

[9.14] Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par phase de combat, et aucune unité ennemie ne peut être attaquée plus d'une fois par phase de combat (mais le **débordement** n'est pas du combat !).

[9.2] COMBAT A PLUSIEURS UNITES SUR PLUSIEURS HEXAGONES

[9.21] Toutes les unités dans un hex. donné doivent être attaquées comme si elles n'avaient qu'un seul facteur de défense. Le défenseur ne peut tenir à l'écart une de ses unités dans un hexagone attaqué. Plusieurs unités dans un même hexagone ne peuvent pas être attaquées séparément, et une unité ne peut pas être attaquée sans entraîner dans le combat les autres unités de sa pile.

[9.22] Les autres unités dans un hexagone contenant une unité attaquante ne sont pas forcées de participer à l'attaque, ni à une autre. Donc, si une unité d'une pile attaque un hexagone, les autres unités de la pile peuvent très bien attaquer un autre hexagone, ou ne pas attaquer du tout.

[9.23] Si une unité est adjacente à plusieurs hexagones occupés par l'ennemi, elle peut les attaquer tous en un seul combat. Des unités dans un hexagone peuvent donc attaquer ensemble plus d'un hexagone, pourvu que toutes les unités impliquées soient adjacentes les unes aux autres.

[9.24] La force d'attaque et/ou de défense d'une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs combats, ni pour l'attaque, ni pour la défense.

[9.3.] EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT

[9.31] Les unités défendant certains types de terrain peuvent voir leur force accrue. Ceci est toujours exprimé en multipliant le facteur de défense (une unité avec un FD de 4 dans une grande ville se défendra avec une force de 8).

[9.32] Une unité en défense peut profiter du doublage de son facteur dû à une rivière seulement si toutes les attaques viennent de l'autre côté de cette rivière. Si au moins une unité n'attaque pas à travers une rivière, le FD n'est pas doublé.

[9.33] Les effets du terrain sont cumulatifs. On additionne tous les multiples et l'on soustrait 1 pour obtenir le nouveau multiple. Une unité en forêt attaquée à travers une rivière a un facteur de défense multiplié par 2 + 2 — 1 = 3.

[9.34] Voyez la carte d'effets du terrain pour plus de précision (6.7).

[9.4] RESOLUTION DES COMBATS

Les proportions sont toujours arrondies en faveur du défenseur. Par exemple une at-

taque avec une force de 26 contre une défense de 9 donne 26 — 9 = 2 — 1. On utilisera la colonne 2 — 1 pour résoudre l'attaque.

[9.5] TABLE DE RESOLUTION DES COMBATS (p. R8)

[9.6] EXPLICATION DES RESULTATS DES COMBATS

[9.61] Les unités allemandes ont un certain nombre de niveaux de force. Elles peuvent être réduites en force comme conséquence d'un combat, d'un niveau à la fois. On dira que l'unité allemande est réduite de un « pas », le pion de l'unité étant remplacé par un pion moins fort représentant la même unité. S'il n'y a plus de « pas » à perdre, l'unité est éliminée.

[9.62] Toutes les unités soviétiques ne comptent qu'un seul pas. Donc, si une telle unité subit une perte d'un pas, elle est éliminée.

[9.63] Toutes les unités de panzers, mécanisées, motorisées ou de cavalerie du joueur allemand ont 2 pas, le second pas étant représenté par le verso du pion avec la force originale. Toutes les divisions d'infanterie allemandes ont 4 pas (9-7, 4-7, 2-7, 1-7) et peuvent être réduites en conséquence.

[9.64] Tous les résultats des combats sont exprimés en termes de perte de pas ou d'hexagones de retraite. Les lettres « A » et « D » figurent l'attaquant ou le défenseur, respectivement. Le résultat Ae ou De signifie « attaquant éliminé » ou « défenseur éliminé », respectivement. Dans ce cas, **toutes** les unités de l'attaquant (ou du défenseur) participant au combat perdent tous leur pas et aucune retraite n'est possible.

[9.65] Un résultat A ou D plus un chiffre (A1 ou D2, p. ex.), indique que les unités affectées doivent **soit** perdre le nombre de pas indiqués **ou** faire retraite du nombre d'hexagones indiqué. Toutes les unités ayant participé au combat sont touchées par la retraite. On ne peut combiner perte de pas et retraite.

Lorsqu'une perte de un pas (ou plus) est encourue ou choisie, ceci ne signifie pas que cette perte s'applique à toutes les unités. Ceci signifie que le joueur concerné ôte un pas de l'**une** de ses unités affectées.

Exemple : 3 unités soviétiques se défendent contre une attaque allemande et le résultat du combat est D1. Le joueur soviétique a le choix entre l'élimination d'une de ses unités ou une retraite d'un hexagone pour ses 3 unités.

[9.66] Certains résultats sur la TRC donnent un résultat fractionné (D1/A1, p. ex.). Dans ce cas, le **défenseur** applique toujours le résultat en premier lieu, suivi de l'attaquant. Si une unité attaquant reste dans l'hexagone original, elle peut avancer après le combat, pourvu que l'hexagone défendu soit à présent vacant. Le défenseur ne peut **jamais** avancer après un résultat fractionné. Un tel résultat arrête un débordement (6.52).

[9.67] Un résultat « engagé » **(engaged)** signifie que les **deux** côtés doivent chacun perdre un pas ; il ne peut y avoir de retraite. Aucun côté ne peut avancer après le combat. Si ce résultat se présente pendant un débordement, les unités débordantes restent dans l'hexagone de départ : le résultat est appliqué et aucune unité ne peut bouger plus avant.

[9.7] RETRAITES

[9.71] Les retraites sont toujours optionnelles. Le joueur peut choisir de perdre des pas à la place (v. 9.64). Mais une unité ne peut pas faire retraite à travers un hexagone occupé par l'ennemi ou à travers une ZDC ennemie, sauf si cet hex. dans la ZDC ennemi est occupé par une unité amie. Les unités ne peuvent pas faire retraite à travers les lacs.

[9.72] Les retraites sont menées par le joueur lui-même, même dans les cas de résultats fractionnés. Le tracé de la retraite est donc toujours déterminé par le joueur **ennemi,** dans les limites du cas 9.73. Des unités d'une même pile peuvent faire retraite dans plusieurs directions.

[9.73] Une unité en retraite doit aller, **si possible,** dans un hexagone vacant. Si aucun n'est disponible, elle peut faire retraite dans ou à travers un hexagone occupé par une unité amie. Mais les règles de l'empilement ne peuvent pas être violées. Les unités qui devraient les violer sont éliminées à la place. Donc, si le joueur allemand doit faire retraite dans ou **à travers** un hexagone occupé par 2 unités allemandes, une seule unité pourra faire retraite et toutes les autres seront éliminées.

[9.74] Les unités peuvent faire retraite **à travers** des unités amies dans les limites du cas 9.73, sans déplacer ou gêner ces autres unités.

[9.75] Si une unité doit faire retraite dans un hexagone occupé par des unités amies et que cet hexagone subisse une attaque (régulière ou de débordement), l'unité qui a fait retraite n'ajoute **pas** sa force à celle des autres unités dans l'hexagone. Et si cet hexagone subit un résultat de perte de pas ou de retraite, l'unité qui y avait fait retraite est **automatiquement** éliminée, quel que soit le choix du joueur, retraite ou perte.

[9.8] AVANCE APRES COMBAT

[9.81] Quand une unité est forcée à la retraite ou éliminée, laissant son hexagone comme résultat du combat, elle laissera derrière elle un tracé de un ou plusieurs hexagones appelés tracé de retraite. Toute unité victorieuse dans cette attaque peut avancer le long du tracé de retraite ennemi.

[9.82] Les unités qui avancent ainsi peuvent arrêter cette avance en tout point du tracé de retraite.

[9.83] Les unités qui avancent ainsi peuvent ignorer les ZDC ennemies.

[9.84] Une unité qui avance ainsi ne peut pas dévier du tracé de retraite.

[9.85] L'option d'avancer doit être exercée immédiatement avant toute autre résolution de combat. On n'est pas forcé d'avancer après un combat (mais 6.51 et 6.57). On ne peut **jamais** attaquer après une telle avance (ni être attaquées s'il s'agit d'unités qui défendaient qui ont avancé) dans cette phase (v. cas 9.14), même si cette avance les met en contact avec des unités ennemies dont les combats n'ont pas encore été résolus, ou qui n'ont pas été impliquées dans des combats. L'avance est utile, néanmoins, pour couper la retraite à des unités ennemies dont les combats n'ont pas encore été résolus.

[9.86] Si toutes les unités dans un hex. sont éliminées, les unités victorieuses peuvent avancer d'un maximum de 2 hexagones après le combat. Le 1er hex. doit être celui qu'occupait l'ennemi détruit. Le second peut être un hexagone vide.

[9.87] Toute unité peut avancer après le combat, attaquant ou défenseur (mais v. 9.86).

[9.88] L'avance après le combat ne s'applique pas aux débordements, qui relèvent du mouvement.

[10.0] CHEFS SOVIETIQUES

REGLE GENERALE :

Les pions des chefs soviétiques représentent des organisations de logistique et de support des troupes, au niveau de l'Armée, qui sont dirigées par le Général dont le nom figure sur le pion. Les chefs soviétiques ont une existence double : ils sont traités comme unités de combat — bien que sans capacité de combat — et coordonnent le ravitaillement et le combat.

CAS :

[10.1] LE TAUX DE COMMANDEMENT

Le « taux » de chaque chef représente 3 capacités différentes : a) le nombre d'hexagones dans le rayon duquel les unités soviétiques sont ravitaillées pour le mouvement et le combat et peuvent engager un combat (11.2) ; b) le nombre maximum de points de combat que ce chef peut ajouter aux unités avec lesquelles il est empilé ; c) le facteur défensif du chef en question.

[10.2] CARACTERISTIQUES DES CHEFS SOVIETIQUES

[10.21] Les chefs ont une capacité de mouvement de **dix.** Mais bien qu'ils se déplacent comme des unités motorisées le long des routes, ils se comportent comme de l'infanterie dans les forêts. Les chefs peuvent emprunter le rail et ne comptent pas dans la limite des 8 unités ; ils peuvent même se déplacer seuls par le rail. Il ne leur est pas nécessaire d'être empilés avec une autre unité à un moment quelconque.

[10.22] Les chefs soviétiques exercent une ZDC. Ils se comportent en tout comme des unités de combat, sauf qu'ils n'ont pas de facteur d'attaque.

[10.23] Les chefs soviétiques ne peuvent entrer dans une ZDC ennemie que s'ils sont accompagnés par une unité de combat au moins qui a une capacité d'attaque. Si un chef entre dans une ZDC ennemie avec une unité non reconnue et que cette unité se révèle être un 0-0-6, ou un 0-1-6, alors le chef en question doit faire retraite immédiatement vers l'hex. d'où il vient. L'unité ennemie ne peut pas bouger après cette « retraite ». Si le chef, pour une raison ou une autre, ne peut pas bouger, il est éliminé.

[10.24] Chaque chef soviétique est considéré comme possédant un pas dans les combats. Si un chef soviétique se trouve dans une pile qui doit subir une perte de un pas, ce chef peut être éliminé pour satisfaire cette condition.

[10.25] Les chefs peuvent s'empiler avec d'autres unités (v. 7.0). Ils ne sont pas obligés de s'empiler avec des unités de combat.

[10.26] Si un chef se trouve dans une pile d'unités qui subissent un résultat de combat, le chef suit les retraites ou peut être éliminé (10.24). Il peut aussi avancer après le combat comme les autres unités. Si les unités dans la pile divisent leurs attaques (9.23), le chef doit être assigné à une attaque, pour laquelle il subira éventuellement des résultats.

[10.31] Les chefs soviétiques coordonnent le ravitaillement de **toutes** les unités soviétiques de combat. Les unités de combat doivent pouvoir tracer un chemin de ravitaillement égal au taux de commandement du leader jusqu'àce leader qui, à son tour, doit pouvoir tracer une ligne de communication jusqu'au bord oriental de la carte. Si une unité de combat ne remplit pas ces conditions, elle n'est pas ravitaillée, même si elle touche le bord oriental de la carte.

[10.32] Les chefs soviétiques peuvent coordonner le ravitaillement d'un nombre quelconque d'unités, sans limite supérieure ; les désignations « d'Armées » n'ont pas d'effet sur le ravitaillement.

[10.33] Les unités de combat peuvent utiliser le bonus de mouvement du rail hors la présence d'un chef ; elles peuvent donc se déplacer de 30 hex. sans chef ni ravitaillement.

[10.34] Les chefs eux-mêmes sont ravitaillés s'ils peuvent tracer une ligne de communication jusqu'au bord oriental de la carte (11.0).

[10.35] Les unités soviétiques de combat ne peuvent pas attaquer à moins de se trouver dans le rayon de commandement d'un chef. Ainsi, une unité peut ne pas être ravitaillée parce que le chef ne l'est pas mais attaquer quand même parce qu'elle est commandée. Mais cette attaque se fera à mi-force. Les unités de combat peuvent se défendre à mi-force sans la présence d'un chef ; elles n'ont pas besoin d'un chef pour ce faire.

[10.36] Les unités de combat soviétiques directement empilées avec un chef peuvent ajouter la valeur de ce chef à leur force d'attaque, pas défense, mais la valeur ajoutée à la force totale des unités de combat ne peut jamais dépasser cette force totale après tous les ajustements, pour le ravitaillement, etc. Les points des chefs soviétiques ne peuvent pas être divisés. Exemple : Un 6-8-6 et un chef de force 4. Cette unité peut attaquer avec une force de 10, ou une force de 6 (3+3) si elle n'était pas ravitaillée. Si un 1-2-4 est avec un chef, sa force max. sera (1+1), le bonus ne pouvant excéder le facteur d'attaque.

[10.4] EVACUATION DES CHEFS SOVIETIQUES (règle optionnelle)

Le joueur soviétique **peut** évacuer un maximum d'un chef par tour de jeu. Si nécessaire, il peut ne faire cela que 2 fois dans la partie. Si, au commencement de la phase de mouvement soviétique, un chef soviétique est entièrement entouré d'unités ou de ZDC ennemies (ces ZDC ne sont pas contrebalancées par des unités amies dans ce cas), il peut être « évacué ». Pour ce faire, le joueur le retire simplement du jeu. Les chefs évacués peuvent ensuite rentrer en jeu au tour qui suit leur évacuation, par les hexagones d'entrée « X ». Un seul chef peut être évacué par tour de jeu, et 2 seulement par jeu, et ceci est fait au commencement de la phase soviétique de mouvement.

[11.0] RAVITAILLEMENT

REGLE GENERALE :

Les unités doivent être ravitaillées pour bénéficier d'une capacité de mouvement et de combat complètes. Si elles ne sont pas ravitaillées, elles sont pénalisées quant au mouvement et au combat.

PROCEDURE :

La détermination de l'état de ravitaillement de chaque unité s'opère au commencement de chaque phase de mouvement. Une unité ravitaillée à ce moment peut donc utiliser toute sa capacité de mouvement. Si une unité commence une phase sans être ravitaillée, et est ravitaillée après son mouvement, elle est consisérée comme non ravitaillée durant cette phase. Pour les combats, la détermination de l'état de ravitaillement se fait au moment du combat.

CAS :

[11.1] RAVITAILLEMENT ALLEMAND

[11.11] Pour être ravitaillée, une unité allemande doit pouvoir tracer une ligne de communication de 20 hex. ou moins jusqu'à une route menant à l'hex. 0120. Ni le tracé jusqu'à la route, ni la route ne peuvent être coupés par des unités ennemies, des ZDC ennemies ou du terrain impassable. Les ZDC ennemies **sont** du terrain impassable. Dans ce cas, les unités amies ne contrebalancent pas les ZDC ennemies.

[11.12] Les unités allemandes sont aussi considérées comme ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de **20 PM** ou moins jusqu'à un hex. du bord ouest de la carte. Ces PM sont comptés selon le type de l'unité à ravitailler.

[11.13] Bien que les routes ne coupent pas les rivières dans le cas des mouvements (seuls les chemins de fer le font), on considère qu'elles coupent les routes pour le cas 11.11, mais pas pour le cas 11.12.

[11.2] RAVITAILLEMENT SOVIETIQUE

[11.21] Pour être ravitaillée, une unité soviétique doit d'abord tracer une ligne jusqu'à un chef (10.31) ; ce chef doit tracer une seconde ligne d'une longueur quelconque jusqu'au bord oriental du jeu. Ces lignes doivent remplir les mêmes conditions que les lignes allemandes de 11.11.

[11.22] La longueur d'une ligne unité-chef **ne peut dépasser** le taux de commandement de ce chef. Ainsi, une unité à 4 hex. de **Lukin** n'est pas ravitaillée (par **Lukin**) car le taux de **Lukin** est 3.

[11.23] Chaque chef peut coordonner le ravitaillement d'un nombre quelconque d'unités. Mais les unités soviétiques doivent toujours être ravitaillées via un chef, jamais directement du bord oriental de la carte.

[11.24] Les chefs soviétiques ne sont pas automatiquement ravitaillés. Ils doivent pouvoir tracer une ligne de communication jusqu'au bord oriental de la carte.

[11.3] EFFETS DU RAVITAILLEMENT

[11.31] Les unités non ravitaillées ont leur facteur de combat et capacité de mouvement diminués de moitié (fractions arrondies vers le bas).

[11.32] La force d'une unité ne peut jamais être réduite en dessous de 1.

[11.33] On considère que les unités sont ravitaillées lors de leur première phase de mouvement qui suit leur entrée sur la carte. Par la suite, elles doivent établir une ligne de ravitaillement.

[11.34] Les unités peuvent rester indéfiniment sans ravitaillement. Elles ne sont jamais perdues pour cette seule raison.

[11.35] Le ravitaillement n'affecte jamais les ZDC.

[11.36] Le ravitaillement, dans les cas de débordement, est déterminé au moment du débordement (comme pour le combat).

[12.0] UNITES NON-RECONNUES

REGLE GENERALE :

La force de combat des unités soviétiques qui n'ont pas encore participé à un combat est inconnue des 2 joueurs. Toutes les unités soviétiques sont placées à l'envers au départ (sauf les chefs). La force de ces unités se révélera au fur et à mesure des combats.

CAS :

[12.1] MISE EN PLACE DES UNITES NON-RECONNUES

Toutes les unités de combat soviétiques, qu'elles commencent la partie sur la carte ou comme renforts, sont non-reconnues à l'origine. Les unités sont prises par le joueur selon leurs types (fusiliers, blindés). Aucun des 2 joueur ne devra connaître leur force avant qu'elle se révèle.

[12.2] DECOUVERTE DE CES UNITES

Les unités soviétiques restent non-reconnues jusqu'à ce qu'elles soient impliquées dans un combat. Une fois impliquée dans un combat, une telle unité révèle sa vraie valeur, mais cette révélation n'a lieu qu'**au moment** du combat, c'est-à-dire quand le dé est jeté. Une fois engagées dans un combat ces unités ne peuvent pas être retirées ou lancées dans un autre combat, même si les proportions sont défavorables (mais v. 12.3).

[12.3] UNITES SANS FORCE

Certaines unités soviétiques n'ont pas de force d'attaque et/ou de défense. Ces unités sont retirées du jeu au moment où elles se révèlent. Mais tant qu'elles demeurent non-reconnues, elles ont une ZDC et doivent être ravitaillées. Elles bloquent donc alors les lignes de retraite et de ravitaillement. Il y a 2 divisions de fusiliers soviétiques du type 0-1-6. Ces unités ne sont pas retirées du jeu à leur révélation. Mais elles ne peuvent jamais attaquer, seulement se défendre. Si lancées à l'attaque avant révélation, elles doivent faire retraite comme les chefs isolés (10.23).

[12.4] UNITES NON-RECONNUES ELIMINEES

Toutes les unités soviétiques qui sont éliminées au combat ou retirées du jeu parce qu'elles n'ont pas de force de combat (0-0-6) sont placées dans une pile à part, non-reconnues. Lorsque le joueur soviétique manque de pièces nécessaires pour ses renforts, il peut puiser des renforts de cette « pile morte » jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pions disponibles. Le joueur soviétique est limité quant au nombre de pions qu'il reçoit par le nombre de pions qui sont fournis.

[13.0] INTERDICTION

COMMENTAIRE :

Le contrôle des cieux par la Luftwaffe permit aux Allemands de réduire en partie les mouvements des troupes soviétiques le long des artères majeures. Les Soviets, au contraire, avaient une force aérienne minimale et un effort portant sur les partisans d'arrière-garde.

CAS :

[13.1] MARQUEURS ALLEMANDS D'INTERDICTION AERIENNE

Le joueur allemand reçoit 3 marqueurs de ce type. Ils représentent les effets des raids de bombardement tactique contre les nœuds de communication de l'Union Soviétique. Ce ne sont que les marqueurs, sans ZDC, capacité de combat ou toute autre caractéristique des unités de combat. Ils n'ont aucun effet sur l'empilement.

[13.2] UTILISATION DES MARQUEURS D'INTERDICTION ALLEMANDS

EFFETS DE L'INTERDICTION AERIENNE ALLEMANDE

[13.21] Si un marqueur d'interdiction est placé sur un hex. de chemin de fer, il faut 4 PM aux unités sur rail pour y passer, au un PM supplémentaire aux unités qui ne se déplacent pas par chemin de fer.

[13.22] Sur les autres hexagones, un tel marqueur exige un PM supplémentaire pour être traversé par une eunité soviétique.

[13.23] Il ne peut y avoir qu'un marqueur par hex. Tous les marqueurs sont enlevés à la fin de la phase de mouvement soviétique. Ces marqueurs n'ont pas d'effet sur le tracé des lignes de ravitaillement.

[13.24] Ces marqueurs peuvent être placés sur des hexagones occupés par les Soviétiques.

[13.3] INTERDICTION SOVIETIQUE

Je joueur soviétique a parfois la possibilité de placer des marqueurs d'interdiction. Ceci à cause des petits groupes de partisans et des vestiges de sa force aérienne.

[13.31] Lors de 3 tours de jeu (dernier tour exclu), le joueur soviétique peut utiliser **un** marqueur d'interdiction.

[13.32] Ce marqueur est placé sur la carte à la fin du tour soviétique. Il peut être placé n'importe où et ne compte pas dans les empilements. Il n'a pas de ZDC et n'a d'effets que ceux renseignés ci-dessous.

[13.33] Le marqueur soviétique a les mêmes effets sur les mouvements allemands que les marqueurs allemands sur les mouvements soviétiques. Cet effet dure pendant les **deux** phases de mouvement allemandes.

[13.34] En plus le joueur allemand ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement à travers le marqueur soviétique, lequel interrompt ces lignes.

[13.35] Le marqueur soviétique ne peut pas être placé sur un hexagone occupé par les Allemands.

[13.36] Ce marqueur est retiré du jeu à la fin du tour allemand.

[14.0] RENFORTS

REGLE GENERALE :

Les 2 camps reçoivent des renforts conformément au tableau des renforts (16.0). En plus, le joueur soviétique reçoit à chaque tour des renforts provisoires et peut, s'il le désire, en amener d'autres de son Armée du Sud-Ouest. Les renforts dépensent le nombre de PM nécessaires pour l'hex. d'entrée sur la carte. Ils sont considérés comme ravitaillés lors de leur tour d'entrée. Tous les renforts soviétiques arrivent non-reconnus.

CAS :

[14.1] RENFORTS PROVISOIRES SOVIETIQUES

[14.11] A chaque tour, à partir du Tour de Jeu 1, le joueur soviétique jette le dé. Le nombre ainsi obtenu correspond à l'une des 6 zones d'entrée des renforts provisoires sur la carte. Ces zones (ou hex.) sont numérotées de 1 à 6. Le joueur soviétique reçoit **une** division de fusiliers (non-reconnue) à chaque tour, arrivant par la zone tirée au sort. Ceci en plus des renforts normaux.

[14.12] Si la zone d'entrée est entièrement occupée par les Allemands, ou dans les ZDC allemandes, les renforts soviétiques peuvent faire leur entrée par l'hex. le plus proche de cette zone qui soit libre pour cela, en allant vers le bord de la carte.

[14.13] Le joueur soviétique **doit** prendre ses renforts provisoires au tour prévu. Il ne peut pas les garder en réserve.

[14.14] La limitation des pions est absolue. Le joueur soviétique ne peut **jamais** avoir plus d'unités en jeu que de pions prévus dans la boîte. Mais il peut réutiliser des unités déjà drtruites (12.4), qui reviennent non-reconnues.

[14.2] RENFORTS SOVIETIQUES DU FRONT SUD-OUEST

Le joueur soviétique **peut** décider de ramener des traupes de son front sud-ouest pour aider à la défense de Moscou. Ce faisant, il ajoutera des points de victoire au total allemand.

[14.21] A partir du tour 2, le joueur soviétique peut ramener jusqu'à 5 divisions de fusiliers par tour, jusqu'à un maximum de 10 divisions pour tout le jeu.

[14.22] Ces renforts peuvent arriver sur la carte par tout hex. ferré du bord sud du jeu, à l'est de l'hex. « Z » (celui-ci compris).

[14.23] Le joueur allemand reçoit **un** point de victoire pour chacune des à premières divisions que le joueur soviétique ramène ainsi, et **deux PV** pour chacune des 5 suivantes (s'il y a lieu). Cela fera donc 15 PV si le joueur soviétique ramène les 10 divisions autorisées.

[14.24] Il n'y a pas de chef prévu avec ces renforts.

[14.3] RENFORTS PREVUS

Les 2 camps reçoivent des renforts selon un ordre donné en 16.0. Ces renforts peuvent être retardés au gré des joueurs. Mais ils doivent arriver par la zone spécifiée.

[15.0] CONDITIONS DE VICTOIRE

REGLE GENERALE :

Les joueurs s'assurent de la victoire par un système de points de victoire (PV). A la fin de la partie, les joueurs totalisent les PV qu'ils ont gagnés selon les tableaux ci-dessous. Ceci donnera un nombre de points obtenus par les Allemands, qui déterminera le niveau de victoire et le vainqueur.

PROCEDURE :

Chaque joueur prend note des PV sur une feuille de papier. Ces points sont accordés pour une série d'objectifs (v. 15.1). A la fin du jeu, les points sont additionnés et la victoire déterminée.

CAS :

[15.1] LISTE DES POINTS DE VICTOIRE

[15.11] Points accordés au joueur allemand
Le joueur allemand reçoit des PV pour l'occupation des villes soviétiques et de certains hex. à la fin de la partie. Occupation signifie que le joueur allemand **doit** avoir une unité de combat dans **tous** les hexagones de ces villes ou avoir été le dernier à y passer. Pour recevoir les PV qui y sont attachés, le joueur allemand doit pouvoir tracer une ligne sans unités ou ZDC ennemies de chacun de ces hexagones au bord **ouest** de la carte. Les unités amies contrebalancent les ZDC ennemies dans ce cas. PV **allemands**

Ville	Points pour occupation
Vitebsk	10
Orsha	5
Mogilev	5
Smolensk	25
Roslavi	10
Yelnya	10
Rzhev	5
Gzhatsk	5
Vyazma	15
Kaluga	20
Hex. 5907	20
Hex. 5915	20

En plus, le joueur allemand reçoit des PV si le joueur soviétique fait venir des renforts de son front sud-ouest.

[15.12] POINTS ACCORDES AU JOUEUR SOVIETIQUE

1. Le joueur soviétique reçoit 5 PV pour chaque division allemande entièrement éliminée — sauf pour division de cavalerie qui ne confère aucun point. Il ne reçoit aucun point pour la destruction de régiments individuels.

2. Le joueur soviétique reçoint 2 PV pour chaque cité au moment où il la recapture. Pour qu'il y ait recapture, il faut que **tous** les hex. de la cité aient été tenus par les Allemands à la fin du tour allemand précédent. Et il faut que le joueur allemand ait pu tracer une ligne comme dans le cas 15.11. Une ville est recapturée si le joueur soviétique occupe **tous** les hexagones qui la composent à l'issue de son tour de jeu. Le joueur reçoit des points chaque fois qu'il recapture une ville, même si c'est 2 fois la même.

[15.2] NIVEAUX DE VICTOIRE

Le joueur soviétique soustrait son total de PV de celui du joueur allemand. On compare ce qui reste avec le tableau ci-dessous:

PC restant à l'Allemand	Niveau de victoire
0 ou moins	décisive soviétique
1 à 25	stratégique soviétique
26 à 49	marginale soviétique
50 à 79	allemande marginale
80 à 124	allemande stratégique
125 ou plus	allemande décisive

[16.0] TABLEAU DES RENFORTS

[16.1] RENFORTS SOVIETIQUES

L'arrivée de ces renforts, qui viennent en plus des renforts provisoires et des renforts éventuels du sud-ouest, apparaît sur la bande de succession des tours.

Tour de Jeu 1 - Hex. X
6 divisions de fusiliers, Gén. **Rokassovski.**

Hex. V
22ème Armée (5 divisions de fusiliers, Gén. **Yershakov**).

Tour de Jeu 2 - Hex. W
30ème Armée (3 divisions de fusiliers, 1 division blindée, Général **Khomenko**).

Hex. X
4 divisions de fusiliers.

Tour de Jeu 3 - Hex. Z
21ème Armée (5 divisions de fusiliers, 2 divisions blindées, Général **Gerisamenko**).

Hex. X
4 divisions de fusiliers.

Tour de Jeu 4 - Hex. X
28ème Armée (5 divisions de fusiliers, 1 division blindée, Général **Kachalov**).

Tour de Jeu 5 - Hex. X
4 divisions de fusiliers, 1 division blindée.

Tour de Jeu 6 - Hex. X
4 division de fusiliers.

Tour de Jeu 7 - Hex. X
29ème Armée (4 divisions de fusiliers, Gén. **Maslennikov**).

Tour de Jeu 8 - Hex. X
31ème Armée (4 divisions de fusiliers, Gen. **Dolmatov**).

Tour de Jeu 9 - Hex. X
49ème Armée (4 divisions de fusiliers, Gén. **Zakharkin**).

Tour de Jeu 10 - Hex. X
32ème Armée (4 divisions de fusiliers, Gén. **Vishnevsky**).

Tour de jeu 11 - Hex. X
33ème Armée (4 divisions de fusiliers, Gén. **Onuprienko**).

Les divisions blindées soviétiques comprennent les unités mécanisées **et** les unités blindées proprement dites. Notons qu'il y a plus de divisions de ce type qu'il n'en faut. Ceci est voulu.

Lorsqu'il prend des divisions « blindées », le joueur soviétique les tirera d'une pile d'unités blindées **et** mécanisées non-reconnues.

[16.2] RENFORTS ALLEMANDS

Tour de Jeu 1 - Zone G
39ème corps panzer (7ème Pz, 12ème Pz, 14ème Inf Mot, 20ème Inf Mot, 20ème div Pz).

Tour de Jeu 2 - Zone A
57ème corps panzer (18ème Inf Mot, 19ème Pz div, Rgt PzGr Lehr).

Zone B
6ème et 26ème div Inf.

Tour de Jeu 3 - Zone D
5ème, 35ème et 161ème div Inf.

Zone E
47ème corps panzer (29ème Inf Mot, 17ème et 18ème Pz).

46ème corps panzer (10ème Pz, SS Das Reich Inf Mot, Gross Dtschld PzGr Rgt).

Zone H
24ème corps panzer (3ème Pz, 4ème Pz, 10ème Inf Mot, 1ère Cav).

Tour de Jeu 5 - Zone E
263ème, 137ème et 23ème Inf div.

Tour de Jeu 6 - Zone E
258ème et 292ème Inf div.

Tour de Jeu 7 - Zone E
7ème, 15ème, 17ème et 268ème Inf div.

Tour de Jeu 8 - Zone F
252ème et 78ème Inf div.

Tour de Jeu 9 - Zone G
31ème et 34ème Inf div.

EXEMPLES D'ORGANISATION DIVISIONNAIRE DES UNITES MECANISEES ALLEMANDES

NOTES SUR L'EQUILIBRE DU JEU

Si l'on a deux joueurs également compétents et habiles, il deviendra clair que la situation est en faveur des Allemands qui devraient remporter, comme ils le firent dans la réalité, une victoire marginale. Les joueurs pourront donc considérer qu'une victoire allemande marginale est en fait un match nul et que le joueur allemand doit au moins remporter une victoire stratégique pour gagner **la partie.**

REMERCIEMENTS

Inventeur : **James F. Dunnigan**/Systèmes physiques et graphisme : **Redmond A. Simonsen**/Mise au point2: **Richard Berg**/ Production : **Manfred F. Milkuhn, Larry Catalano, Kevin Zucker, Linda Mosca.**

[6.7] CARTE D'EFFETS DU TERRAIN

Terrain	PM pour entrer (ou traverser)	Effets sur combat	Effets sur ravitail.
Dégagé	1 PM	Pas d'effet	Pas d'effet
Forêt	Inf (pas Mot) 1 PM Autres : 2 PM	Défenseur x 2	Pas d'effet
Rivière (côté)	Allemands : + 2 PM Soviets : + 1 PM	Défenseur x 2 si attaque seulement à travers la rivière	Pas d'effet
Grande ville	1 PM	Défenseur x 2	Pas d'effet
Petite ville	1 PM	Pas d'effet	Pas d'effet
Marais	2 PM	Pas d'effet	Peut tracer vers mais pas à travers
Lac (côté)	Intraversable	Interdit	Pas à travers
Route (v. 11-13)	Inf (pas Mot) et cav : 1 PM Autres : 1/2 PM	Pas d'effet	Allemands doivent suivre routes
Rail	dépend d'autre terrain (6.3)	Pas d'effet	Pas d'effet

[9.5] TABLE DE RESULTATS DES COMBATS

Jet du dé	Proportions de combat (force de l'attaquant contre force du défenseur)												Jet du dé
	1-3	**1-2**	**1-1**	**2-1**	**3-1**	**4-1**	**5-1**	**6-1**	**7-1**	**8-1**	**9-1**	**10-1**	
1	A1	D1/A1	D1	D2	D2	D2	D2	De/A1	De	De	De	De	**1**
2	A1	Eng	D1/A1	D1	D2	D2	D2	D2	De/A1	De	De	De	**2**
3	A1	A1	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De/A1	De	De	**3**
4	A2	A1	Eng	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De/A1	De	**4**
5	Ae	A2	A1	Eng	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De	**5**
6	Ae	Ae	A2	A1	Eng	Eng	D1/A1	D1	D1/A1	D2	D2	D2	**6**

EXPLICATION DES RESULTATS DE COMBAT

Ae (ou **De**) = Toutes les unités attaquantes (ou défensives) sont éliminées. L'autre joueur peut avancer dans l'hex. vacant.

A1, A2 (ou **D1, D2**) = L'attaquant (ou le défenseur) peut choisir entre perdre le nombre de pas indiqués ou faire retraite du nombre d'hexagones indiqué. Les unités d'une pile doivent toutes faire retraite si on choisit la retraite, mais vers des hex. différents si l'on veut. Les unités victorieuses peuvent avancer au long des routes de retraite.

Eng = Engagé. Chaque côté perd un pas et reste en place. Pas de retraite ou d'avance après le combat.

Dans les résultats fractionnés, comme D1/A1, le défenseur subit ses pertes ou fait retraite d'abord, puis l'attaquant décide s'il fait retraite ou perd un pas. Si on a choisi de perdre une pas, les unités peuvent avancer après le combat.

Toutes les unités victorieuses peuvent avancer après le combat. Les routes de retraite sont déterminées par l'autre joueur. Les attaques à plus de 10-1 sont traitées comme 10-, celles à moins de 1-3 comme des 1-3.