



LIVRET DE REGLES

Roads To Leningrad

Table des Matières

1.0	Introduction	7.4	Activation des Unités d'Armée	11.4	Option Pas de Retraite
2.0	Matériel	8.0	Mouvement des Unités Terrestres	11.5	Retraite à Travers une ZDC Ennemie
2.1	Les Cartes	8.1	Restrictions	11.6	Avance Après Combat
2.2	Les pions	8.2	Effets des ZDC sur le Mouvement	12.0	Artillerie
2.3	Tables et tableaux	8.3	Effets du Terrain sur le Mouvement	12.1	Tir de Soutien
2.4	Le Dé	8.4	Effets de la Météo sur le Mouvement	12.2	Artillerie en Défense
3.0	Concepts de Base	8.5	Unités avec de l'Équipement Lourd	13.0	Unités Aériennes
3.1	Terminologie	8.6	Débordements	13.1	Restrictions
3.2	Zones de Contrôle	9.0	Actions Avant le Combat	13.2	Mission de Soutien
3.3	Empilement	9.1	Déclaration du Combat	14.0	Fortifications
3.4	Efficacité et Unités de Tête	9.2	Refus du Combat	14.1	Caractéristiques Générales
3.5	Réductions et Arrondis	9.3	Mouvement de Réaction	14.2	Procédure de Construction
3.6	Nombre de Pas	9.4	Déclaration Pas de Retraite	15.0	Unités de QG et Chefs
3.7	Désorganisation	10.0	Combat	15.1	Caractéristiques des QG
4.0	Commencer une Partie	10.1	Restrictions	15.2	Chefs
4.1	Préparation du Jeu	10.2	Effets du Terrain sur le Combat	15.3	QG et Points de Commandement
4.2	La Séquence du Tour	10.3	Choix de la TRC	16.0	Unités Spéciales
4.3	Formations et Activation	10.4	Coordination du Combat	16.1	Unités Anti-Chars et AA
5.0	Le Segment Stratégique	10.5	Détermination du Rapport de Forces	16.2	Pontoniers
5.1	Météo	10.6	Résolution du Combat	16.3	QG d'Artillerie Allemand
5.2	Renforts	11.0	Résultats du Combat	17.0	Comment Gagner
6.0	Ravitaillement	11.1	Lire la TRC	Index	
6.1	Restrictions	11.2	Pertes	Les Séquences d'Opérations	
6.2	Routes de Ravitaillement	11.3	Retraites	Séquence de Jeu Détaillée	
6.3	Sources de Ravitaillement				
7.0	Opérations				
7.1	Initiative				
7.2	Activation et Séquences d'Opérations				
7.3	Combiner les Formations				

1.0 Introduction

La Situation : Pendant l'été 1941 le monde entier regardait les forces du Groupe d'Armée Nord Allemand avancer rapidement vers la ville de Leningrad. La deuxième plus grosse ville d'Union Soviétique, et le lieu de naissance de la révolution Communiste. Leningrad était un objectif clef pour les Allemands. Pour beaucoup, pendant les mois de juillet et août, la chute de Leningrad semblait inévitable.

Mais Leningrad était loin de la frontière Allemande, et plus les Allemands s'en approchaient, plus ils rencontraient de difficultés avec le terrain, l'allongement de leurs lignes de ravitaillement, et le durcissement de la résistance Soviétique. Mi-juillet, environ à 150 kilomètres de Leningrad, dans la ville de Soltsy une force Soviétique étonnamment puissante de six divisions frappa. Le fer de lance Allemand fut repoussé et subit d'importantes pertes, mais, et c'est peut être le plus important, l'attaque força les Allemands à s'arrêter pendant trois semaines cruciales avant de reprendre leur course vers Leningrad.

En août, les Soviétiques ont lancé une autre contre-offensive, cette fois avec dix divisions, contre le flanc sud des Allemands à Staraya Russa (à environ 70 kilomètres à l'est de Soltsy et 190 kilomètres au sud-sud est de Leningrad). Comme l'offensive Allemande contre Leningrad reprenait, les Allemands durent utiliser d'importantes réserves pour s'occuper de cette autre menace Soviétique. A nouveau, la dispersion des forces ralentit l'avance des Allemands sur Leningrad. Pendant ce temps, ils finirent par atteindre les abords de Leningrad, mais les défenses à l'extérieur de la ville étaient très puissantes, et les Allemands ne devaient jamais entrer dans la ville elle même.

Les batailles de Soltsy et Staraya Russa, bien que petites pour les standards du Front de l'Est, auraient très bien pu sauver Leningrad.

Roads to Leningrad est un jeu à l'échelle opérationnelle sur les batailles qui se sont déroulées près de Soltsy et Staraya Russa en juillet et août 1941. Le jeu est conçu pour deux joueurs. Un joueur contrôle les forces Allemandes, et son adversaire contrôle les forces Soviétiques. Les joueurs manœuvrent leurs unités sur la carte et les font combattre selon les règles du jeu.

But du Jeu : Plusieurs scénarios sont fournis dans ce jeu, ils représentent les engagements historiques où un camp, ou les deux, attaquaient. Dans chaque scénario, les joueurs gagnent en capturant et en tenant divers objectifs, et en détruisant les unités blindés, d'artillerie et de quartiers généraux ennemis. Ces objectifs valent des Points de Victoire par rapport aux conditions de victoire du scénario joué. Le niveau de victoire est déterminé par le nombre de points gagnés (voir le Tableau des Points de Victoire sur la fiche d'aide de jeu).

2.0 Matériel

Chaque exemplaire de *Roads to Leningrad* contient :

- une carte 55x80 imprimée des deux côtés.
- 528 pions prédécoupés.
- un Livret de Règles.
- un Livret de Scénarios.
- deux fiches de Placement Allemand.
- deux fiches de Placement Soviétique.
- une fiche d'Aide de jeu 28x43cm.
- un dé à dix faces.

2.1 Les Cartes

Les deux cartes représentent les parties de l'Union Soviétique au sud de Leningrad où se sont déroulées les batailles. Chaque hex représente environ 2 kilomètres de terrain réel d'un bord à l'autre.

2.2 Les Pions

2.21 Il y a six types de pions :

a. Unités de Combat : Toutes les unités de combat ont une force d'Attaque/Soutien, une force de Défense, et une Capacité de Mouvement qui sont indiquées au bas de chaque pion (voir la section Comment Lire les Unités. Bien que la force d'Attaque/Soutien puisse être à zéro sur ou deux des côtés d'un pion, la Force de Défense sera toujours d'au moins un.

b. Unités Non Combattantes : Les Ponts et les Chefs sont des unités non combattantes.

NOTE : Les unités de Combat, de Pont et les Chefs sont aussi appelées collectivement les unités terrestres.

c. Unités Aériennes : Ce sont les pions avec une silhouette d'avion.

d. Marqueurs d'Activation (MA) : Ce sont les pions avec un drapeau. Ils ne sont pas placés sur la carte, mais ils sont utilisés pour déterminer les Formations activées [4..3].

e. Marqueurs de Force : Chaque camp à plusieurs marqueurs de Force à utiliser pour remplacer les grosses piles sur la carte [3.34].

f. Marqueurs : Tous les pions restant sont des marqueurs faits pour aider les joueurs.

2.22 Type d'Unité (Unités de Combat) : Chaque Case de Type ou de Taille d'Unité est coloré pour indiquer quelle unité est contrôlée par quel QG, ainsi que celles qui ne sont sous le contrôle d'aucun QG. Ce schéma de couleur affecte le jeu [4.3, 5.2, 7.21, 7.3, 12.13b et c, 15.13]. La couleur de fond de chaque pion permet de connaître sa nationalité.

2.23 Type d'Unité (Unités Aériennes) : Indique la fonction de l'unité aérienne.

Code	Type d'Unité Aérienne
A	Attaque au sol
B	Bombardier

2.24 Il devrait y avoir suffisamment de marqueurs dans la boîte. Si vous en avez besoin de plus, créez-en de nouveaux. A l'exception des fortifications, le nombre de marqueurs fourni ne constitue pas une limite de conception.

2.3 Tables et Tableaux

Roads to Leningrad contient plusieurs fiches de Placement et de Tables et Tableaux divers pour aider les joueurs à préparer une partie, connaître l'état de leurs renforts, et résoudre les fonctions de mouvement et de combat. Placez-les à côté de la carte pour vous y reporter facilement.

2.4 Le Dé

2.41 Ce jeu utilise un dé à dix faces. Le nombre « 0 » est lu comme un dix (10) et non comme un zéro (0).

2.42 Pour résoudre certaines fonctions du jeu, vous aurez besoin de lancer un dé pour déterminer un résultat. Vous devrez souvent modifier ce résultat en plus (+) ou en moins (-). Ceci est appelé un modificateur (DRM).

Comment Lire les Unités

Non Artillerie

Mécanisé Infanterie

Désignation Formation

Empilement Efficacité

Attaque Défense Mouvement
(Dans une case rouge)

Artillerie

N'a pas tiré A tiré

Portée Bande pas de ZDC

Force de Soutien Mouvement
(Dans un cercle orange)

Note : Seules les Unités d'Artillerie ont un cercle de Portée.

QG

Plein Vide

Formation Points de Commandement

Efficacité

Chefs

Manstein Voroshilov

Empilement Bande pas de ZDC

Points de Commandement

Marqueurs d'Activation

ID de Formation ID de Formation

Valeur de Combinaison Formation

Unités Aériennes

Type d'Avion Type « Attaque au sol »

Valeur de SA Type Bombardier

Efficacité

Explication des Valeurs des Unités

Force d'Attaque : C'est la force qu'une Unité de Combat autre qu'une unité d'artillerie utilise pour attaquer. Un chiffre rouge indique que c'est une unité de blindés.

Points de Commandement : Un DRM égal au nombre de Points disponibles à appliquer aux Tests de Coordination pour: le Mouvement de Réaction, Ne Pas Retraiter, et la Coordination d'un Combat Déclaré (artillerie, SA, ou unité de combat).

Force de Défense : La force d'une Unité de Combat (en dehors de l'artillerie de soutien) lorsqu'elle occupe un hex en défense. Un chiffre rouge signifie que l'unité possède des canons de 88mm. Lorsqu'une ou plusieurs de ces unités occupent un Hex de Défense lors d'un Combat Déclaré, les résultats grisés de la TRC obligent l'attaquant à prendre des pertes parmi ses blindés [11.12].

Valeur d'Efficacité (VE) : Un nombre quantifiant la capacité relative d'une unité à bien agir en combat. Plus le nombre est élevé, meilleure est l'unité, et plus il y a de chances qu'elle entreprenne des actions de combat ou agisse à son efficacité maximum.

Capacité de Mouvement (CM) : C'est le nombre maximum d'hexs de terrain clair qu'une unité peut traverser par temps Sec pendant la Phase de Mouvement.

Bande « Pas de ZDC » : indique les unités n'exerçant pas de ZDC dans les hexs adjacents.

Cercle Orange : Indique les unités qui payent le coût du terrain motorisé, mais qui ne peuvent pas faire de Mouvement de Réaction, de Refus de Combat, ni de Débordements ; et qui ne peuvent pas avancer après combat.

Portée : C'est le nombre maximum d'hexs d'où peut se trouver une unité d'artillerie d'un Hex de Défense et encore fournir du soutien. Pour compter cette distance, ne comptez pas l'hex de l'unité d'artillerie, mais comptez l'Hex de Défense.

Case Rouge : Indique que l'unité paye le coût du terrain motorisé et a la capacité de faire un Mouvement de Réaction, un Refus de Combat et de Déborder.

Valeur d'Empilement : C'est l'espace au sol qu'occupe une unité dans un hex. Pour les deux camps, la valeur d'empilement maximum autorisée dans un hex est 9 à la fin de la Phase de Mouvement ou d'une Retraite.

Force de Soutien : C'est la force qu'une unité d'artillerie éligible peut apporter à un combat déclaré, en attaque ou en défense.

Désignation de l'Unité : C'est le nom ou numéro historique de l'unité.

Taille de L'unité :

- I = Batterie/Compagnie
- II = Bataillon
- III = Régiment
- X = Brigade
- XX = Division

Case du Type d'Unité : Donne le symbole tactique de combat de l'unité (voir les Types de Symboles pour la liste complète).

Une double Case () : indique deux unités de même taille combinées sur un seul pion et n'a aucun effet sur le jeu.

Types d'Unités

	Reconnaissance (Recon)
	Infanterie à Moto
	Infanterie à Bicyclette
	Infanterie Motorisée
	Infanterie
	Génie Motorisé
	Génie
	Cavalerie
	Anti Aérien Lourd (AA)**
	Anti-Char (AT)**
	Anti-Char Automoteur (SP-AT)**
	Artillerie de Campagne
	Fusées
	Quartier Général

Couleurs des Formations

Toutes les unités d'une formation partagent une couleur commune.

- On voit la couleur du QG dans sa case de type.
- On voit la couleur des Unités de Combat dans leur case de type ou leur case de taille (si il y a une silhouette de véhicule sur le pion).
- Les unités d'armées (ce ne sont pas des formations) ont toutes leur case de type ou de taille en blanc.

Abréviations des Unités

Allemands

AA	Aufklarungs Abteilung (Reconnaissance)
BB	Strassenbaubattalion (Bataillon de Construction Routière).
K	Kradschutzen (Moto)
M	Division Motorisée
Pz	Panzer Division
SS T	SS Totenkopf Division

Soviétiques

Istr	Istrebitil'nyye (destructeur). Volontaires spéciaux des membres du parti.
MG	Mitrailleuse
NKVD	Narodnyy Komissariat Vnutrennykh Dyel (Commissariat du Peuple aux Affaires Internes).
Sep	Séparé. Une unité indépendante sous le commandement de l'Armée ou du Front.
T	Division de Chars

Silhouettes Soviétiques

	KVI**	1) Blindés [3.15]
	KVII**	
	BT-7**	
	T-26**	
	T-34**	2) Capables de Déborder seules ou de constituer une pile d'unités à CM dans une case rouge et/ou de cavalerie pour Déborder [8.62a]
	T-38*	
	Voiture Blindée BA-10*	

Silhouettes Allemandes

	Pzkw IV**	** = Anti-Char pour la règle 16.11
	Stug III**	
	Pz(38)t**	

* = Non Blindé

Capables de Déborder seules ou de constituer une pile d'unités à CM dans une case rouge et/ou de cavalerie pour Déborder [8.62a]

Capable de construire des Fortifications [14.23]

Marqueurs

Passer une Activation	Marqueur d'Activation	Pont	Mission de SA offensif
Ravitaillement de secours	Non Ravitaillé	Activation Finale	Première Activation
Fortification	Fortification en Construction	Points de Victoire	Météo
Attaque déclarée	Attaque déclarée	Désorganisé	Pas de retraite

Couleurs des Unités

Couleur de fond du pion

Soviétique	Marron
Allemand	Gris
Luftwaffe	Bleu acier
SS	Noir

3.0 Concepts de Base

3.1 Terminologie

3.11 Ame et Ennemi

a. Unités : Si vous êtes le joueur Allemand, toutes les unités Allemandes sont amies ; toutes les unités Soviétiques sont les unités ennemies. La situation est inversée pour le joueur Soviétique.

b. Séquences et Phases : Chacun des trois segments d'un tour est composé de segments et de phases [4.2, 7.2]. Au cours de certaines séquences et phases, les deux joueurs peuvent faire des activités ; pendant d'autres, seul un des deux joueurs peut agir (il est appelé le joueur ami ou le joueur actif). Les séquences et phases Allemandes sont amies du joueur Allemand, et ennemies du joueur Soviétique. Les séquences et phases Soviétiques sont amies du joueur Soviétique et ennemies du joueur Allemand.

c. Hexs et Sources de Ravitaillement : Si ils ont été occupés ou contrôlés en dernier par des unités Allemandes, alors ils sont amis du joueur Allemand ; si ils ont été occupés ou contrôlés en dernier par des unités Soviétiques, alors ils sont amis du joueur Soviétique.

NOTE : Le contrôle d'une Source de Ravitaillement ennemie empêche le joueur ennemi de tracer son ravitaillement jusqu'à cette source ; néanmoins, cela ne permet pas aux unités amies de tracer leur ravitaillement jusqu'à cette source.

3.1.2 Hexs Contrôlés et Hexs Contestés.

a. Un hex est contrôlé par un camp si :

- Une ou plusieurs des unités de combat de ce camp occupent l'hex, ou
- L'hex est vide, mais une ou plusieurs des unités de combat de ce camp ont été les dernières à le traverser, ou
- Une ou plusieurs des unités de combat de ce camp projettent une Zone de Contrôle incontestée [3.2] dans cet hex.

b. Si des unités de combat amies et ennemies projettent une ZDC dans un hex vide, alors les deux ZDC coexistent et l'hex est contesté.

3.13 Hexs Contigus : Une série continue d'hexs adjacents utilisée pour le mouvement, la portée, et les routes de ravitaillement.

3.14 Unités Motorisées, avec de l'Équipement Lourd, et Non Motorisées : Les unités avec leur capacité de mouvement dans une case rouge sont « motorisées », et ont généralement une mobilité supérieure aux autres types d'unités. Les unités avec leur capacité de mouvement dans un cercle orange possèdent « de l'Équipement Lourd », composé principalement d'artillerie, de canons anti-chars et anti-aérien remorqués. Certaines de ces armes étaient remorquées par des véhicules et d'autres par des chevaux, mais la distinction clef est leur manque de mobilité par rapport aux autres types d'unités. Les unités avec une capacité de mouvement en noir sont « non motorisées ».

3.15 Unités Blindées : Ce sont les unités avec une silhouette de véhicule sur le pion et une force d'attaque en rouge. Notez que les unités de voitures blindées et les unités de chars légers Soviétiques T38 sont motorisées et ont des silhouettes de

véhicules, mais n'ont pas de force d'attaque en rouge, elles ne sont pas des unités blindées en termes de jeu.

NOTE DE CONCEPTION : Le blindage de protection de ces voitures blindées du début de la guerre et plusieurs modèles de chars légers, ainsi que leur armement, était trop faible pour leur donner les mêmes effets sur le combat que les chars lourds et les canons d'assaut.

3.16 Unités d'Artillerie : Toute unité de combat avec une valeur de portée [voir la section Comment Lire les Unités] est une unité d'artillerie.

3.17 Unités Anti-Aériennes Lourdes : Ces unités possèdent des canons à haute vitesse, et sont capables de détruire les blindages les plus épais des deux camps. Leur force de défense est imprimée en rouge. En défense, ces unités peuvent obliger les unités blindées ennemies en attaque à subir la première perte et peut être des pertes supplémentaires [11.12].

3.1.8 Abréviations Fréquemment Utilisées : Ce qui suit sera utilisé tout au long des règles :

AC—Anti-Char
 MA—Marqueur d'Activation
 BAC—Bonus d'Armes Combinées
 SA—Soutien Aérien
 TRC—Table de Résultats des Combats
 DRM—Modificateur au Dé
 VE—Valeur d'Efficacité
 PM—Point de Mouvement
 NR—Non Ravitaillé
 TET—Tableau des Effets du Terrain
 PV—Point de Victoire
 ZDC—Zone de Contrôle

3.2 Contrôle et Zones de Contrôle

3.21 Chaque Unité de Combat contrôle toujours l'hex qu'elle occupe à tout moment, sans contestation possible. De plus, la plupart des Unités de Combat exercent une ZDC dans les six hexs adjacents à l'hex qu'elles occupent (Exceptions : 3.23 et 3.24). Les ZDC empêchent le mouvement des unités amies [8.2], le tracé des lignes de ravitaillement [6.2] et restreignent la capacité d'une unité à retraire après un combat [11.3 et 11.5].

3.22 Les unités de Pont, les Chefs, les Unités Aériennes et les marqueurs n'exercent jamais de ZDC.

3.23 Une unité de combat avec une bande jaune en haut du pion ; la bande Pas de ZDC ; n'exerce jamais de ZDC dans les six hexs adjacents. Elle ne contrôle que l'hex qu'elle occupe. Si au moins une unité de combat dans un hex exerce une ZDC (elle n'a pas la bande Pas de ZDC), alors toutes les unités de combat dans cet hex exercent une ZDC.

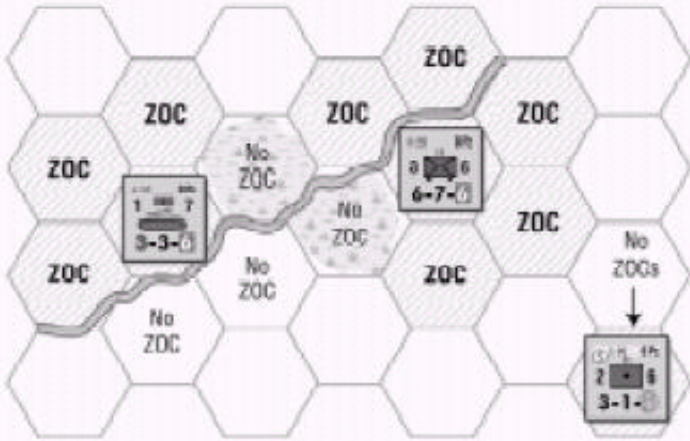
3.24 Une unité de combat qui n'a pas la bande jaune Pas de ZDC étend sa ZDC dans les six hexs adjacents à travers tous les côtés d'hexs, sauf ceux qui lui sont interdit pour le mouvement, quel que soit le coût de mouvement du terrain adjacent [voir le Tableau des Effets du Terrain], et quelle que soit la présence ou l'absence d'unités ennemies.

a. Les unités blindées, de voitures blindées, et celles avec de l'équipement lourd ne peuvent pas traverser les côtés d'hexs de

rivière, sauf par un pont. Par conséquent, elles ne projettent une ZDC à travers une rivière qu'en passant par un pont.

NOTE : Les autres types d'unités motorisées voient leur ZDC s'étendre à travers les côtés d'hexs de rivière [8.36c].

b. Les unités motorisées et celles avec de l'équipement lourd ne peuvent pas entrer dans des hexs de marais, à moins que ce ne soit par une route, une voie ferrée, ou un chemin ; par conséquent, elles exercent une ZDC dans un hex de marais adjacent uniquement le long d'une route, d'une voie ferrée ou d'un chemin.



3.25 Une ZDC n'est pas affectée par les autres unités, qu'elles soient amies ou ennemies, sauf pour le tracé d'une Route de Ravitaillement [6.24] ou pendant une Retraite [11.34].

3.26 Il n'y a pas d'effets supplémentaires lorsque plusieurs unités exercent une ZDC dans un même hex.

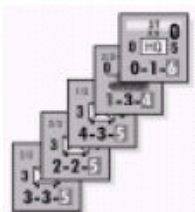
3.27 La ZDC d'une unité amie n'affecte pas le mouvement des autres unités amies.

3.3 Empilement

L'empilement est le fait de placer plus d'une unité dans un hex. La position d'une unité dans une pile n'a aucune importance.

3.31 Chaque unité de combat a une valeur d'empilement imprimée sur le pion. Les Unités Aériennes, les Chefs, les unités de ponts et les marqueurs n'ont pas de valeur d'empilement. Quelques unités de combat ont une valeur d'empilement de zéro (0). Ces unités peuvent s'empiler sans limitation, et peuvent être ajoutées à des piles contenant déjà le nombre maximum de points d'empilement [3.32].

3.32 Un maximum de neuf (9) points d'empilement peuvent occuper le même hex à la fin de n'importe quelle phase. Les unités qui sont en train de se déplacer ou de retraire peuvent passer à travers des piles d'unités amies sans se soucier de l'empilement. Si on découvre qu'une pile dépasse le maximum à la fin de n'importe quelle phase, alors son propriétaire élimine immédiatement l'excès.



Un exemple de pile légale—un total de neuf points d'empilement.

3.33 Les joueurs peuvent librement inspecter les piles ennemies.

3.34 Marqueurs de Force : Pour aider les joueurs à manipuler les grosses piles de pions (et pour compter rapidement la force d'attaque ou de défense), nous avons mis des marqueurs de Force dans la boîte. Chaque marqueur de Force a un nom et correspond à une Case de Force imprimée sur la carte. Un marqueur de force est utilisé à la place d'une pile d'unités qui est placée dans la Case de Force correspondante. Ce marqueur est déplacé sur la carte et il représente le déplacement de toute la pile.

a. Un joueur peut placer un marqueur de Force à tout moment en le plaçant dans un hex contenant une pile d'unités et en déplaçant cette pile vers la Case de Force correspondante.

b. Chaque joueur peut déplacer librement ses unités entre la carte et les Cases de Force à tout moment, tant que les unités sont transférées depuis ou vers l'hex contenant le marqueur de Force correspondant.

c. Un marqueur de Force ne peut jamais dépenser plus de Points de Mouvement que la capacité de mouvement la plus faible parmi les unités se trouvant dans la case.

d. Un marqueur de force paye les coûts de mouvement motorisé si une ou plusieurs des unités se trouvant dans la Case de Force est motorisée.

e. Les joueurs peuvent librement inspecter le contenu des Cases de Forces de l'adversaire.

NOTE DE CONCEPTION : Les marqueurs de Forces Allemands sont désignés par « KG » (Kampfgruppen) et les marqueurs Soviétiques « BG » (Boyevaya Gruppya). Les deux termes se traduisent grossièrement par « Groupe de Combat ».

3.4 Efficacité et Unités de Tête

3.41 La Valeur d'Efficacité (VE) de chaque unité représente le niveau d'entraînement, la cohésion et l'efficacité au combat de cette unité. Plus la VE est élevée, meilleure est l'unité. Un certain nombre de procédures de jeu nécessitent qu'une unité (ou un groupe d'unités) doive faire un test de VE.

NOTE : Le côté réduit de la plupart des unités, mais pas de toutes, comporte une VE diminuée.

3.42 Pour faire un test de VE, le propriétaire de l'unité lance un dé, applique les modificateurs, et compare le résultat avec la VE de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal à la VE de l'unité, le test de VE est réussi. Si le résultat modifié est supérieur, alors le test de VE échoue.

3.43 Unité de Tête : Certaines procédures nécessitent que les résultats d'un test de VE soient appliqués à plusieurs unités. Pour simplifier ce qui demanderait bon nombre de jets de dés, un joueur choisit une unité pour représenter toutes les unités qui pourraient être affectées par un test de VE donné [3.42]. Cette unité est appelée l'Unité de Tête. C'est sa VE qui détermine le succès ou l'échec du test de VE.

a. Le choix de l'unité de tête est toujours laissé au propriétaire des unités. Il n'est pas obligé de choisir celle avec la VE la plus élevée (bien qu'il soit intelligent de le faire).

b. L'Unité de Tête prend généralement le premier pas de toutes pertes [Exception : 11.12].

c. L'Unité de Tête du joueur actif doit faire partie de la Formation Active [4.3], ou être une Unité d'Armée activée avec cette Formation [7.4].

3.44 La VE d'une unité peut être réduite à cause des pertes au combat, de la Désorganisation, ou du manque de ravitaillement. Aucune VE ne peut passer en-dessous de un (1).

3.5 Réductions et Arrondis

3.51 La force d'attaque, la force de soutien, ou la capacité de mouvement d'une unité peuvent être réduites de moitié. La force de défense n'est jamais réduite de moitié.

EXEMPLE : Statut Non Ravitaillé [6.14], effets du terrain sur le combat [10.2], unités d'artillerie qui ne sont pas coordonnées [10.42].

3.52 Les réductions de moitié de la force d'attaque ou de soutien sont cumulatives. Elles peuvent se produire plus d'une fois pour la même unité ou le même groupe d'unités lors d'un combat donné. Suivez la séquence de 3.55 et 3.56.

3.53 Comment Diminuer de Moitié et Arrondir

a. Toutes les unités d'artillerie en soutien (en attaque ou en défense) sont réduites de moitié individuellement (arrondissez les fractions à l'inférieur).

b. Les unités en attaque qui ne sont pas de unités d'artillerie ont leurs forces additionnées avant d'être réduites de moitié (arrondissez à l'inférieur).

NOTE : Comme les fractions sont perdues, une unité sera incapable d'attaquer si sa force d'attaque tombe à zéro suite à une réduction de moitié.

c. Certaines unités dans un pile peuvent être réduites de moitié, alors que d'autres non. Additionnez les forces des unités affectées et réduisez le total de moitié (arrondissez à l'inférieur), avant de l'ajouter aux unités qui ne sont pas réduites de moitié.

3.55 Les forces de soutien des unités d'artillerie sont réduites de moitié dans cet ordre :

- Les unités ayant raté leur test de VE pour la Coordination du Combat.
- Les unités (en attaque et en défense) qui soutiennent un combat se déroulant dans un hex d'étang (ou dans un hex de marais pendant un tour de Pluie).

EXEMPLE : Trois unités d'artillerie soutiennent une attaque contre une unité en défense dans un hex d'étang. Une des unités d'artillerie (force de soutien de 3) est adjacente à l'hex du défenseur, et est donc automatiquement Coordonnée pour le Combat. Les deux autres unités d'artillerie ont une force de soutien de 4 et 5. L'unité de tête pour les deux unités d'artillerie rate son test de VE pour la Coordination du Combat ; par conséquent les forces de soutien de chaque unité sont réduites à 2 (après avoir arrondi). Ensuite, les trois unités d'artillerie ont leur force de soutien réduite à 1 (après arrondi) parce que l'hex du défenseur est un étang. Les forces de soutien modifiées sont ensuite additionnées, ce qui donne un total de 3 pour cette attaque.

3.56 Les forces d'attaque des Unités de Combat qui ne sont pas des unités d'artillerie sont réduites de moitié dans cet ordre :

- Unités Non Ravitaillées (sous un marqueur OoS).
- Les unités motorisées et avec de l'équipement lourd, qui attaquent à travers un côté d'hex de route, de voie ferrée, ou de chemin, dans ou à partir d'un hex d'étang. (Si elles attaquent depuis et dans un hex d'étang, elles ne sont réduites de moitié qu'une seule fois).
- Toutes les unités attaquant à travers un côté d'hex de rivière.

EXEMPLE : Une pile est composée de deux unités blindées avec une force d'attaque de 3 et 4 respectivement, plus une unité d'infanterie. L'unité blindée 4 est NR, et la pile attaque un hex d'étang à travers un côté d'hex de route. L'unité blindée 4 est d'abord réduite de moitié à cause du marqueur OoS, ce qui lui laisse 2 points de force. Maintenant, additionnez les deux unités blindées pour un total de 5 points de force, puis réduisez-le à 2 (après l'arrondi) car la pile attaque un hex d'étang (le long d'une route). L'unité d'infanterie n'est pas réduite de moitié.

3.57 Capacités de Mouvement : Les réductions de moitié de la Capacité de Mouvement (CM) sont faites individuellement, unité par unité. Gardez les fractions (car les demi PM peuvent souvent être dépensés pour se déplacer sur une route ou un chemin). La réduction de moitié de la CM se produit à cause du statut Non Ravitaillé [6.14], de la Séquence d'Assaut [7.21b], et du Mouvement de Réaction (9.31), et n'est pas cumulative (EXEMPLE : si une unité est NR, sa CM n'est pas encore réduite de moitié pour un Mouvement de Séquence d'Assaut ou un Mouvement de Réaction).

3.6 Pas de Pertes des Unités

3.61 Les pas représentent la durabilité des Unités de Combat. Les Unités de Combat ont un ou deux pas de pertes. Une Unité de Combat avec des valeurs imprimées des deux côtés du pion a deux pas (Exception : 3.62) ; le recto montre l'unité à pleine puissance, et le verso la représente à puissance réduite. Une Unité de Combat qui n'a que des valeurs imprimées au recto n'a qu'un seul pas. Les unités perdent des pas à cause des résultats du combat [11.0].

3.62 Les unités de QG et d'artillerie n'ont qu'un seul pas. Le verso d'un QG indique que ce QG a déjà dépensé tous ses Points de Commandement [15.32]. Le verso d'une unité d'artillerie indique que cette unité a déjà tiré, et qu'elle ne peut plus utiliser sa force de soutien pendant la Phase de Combat en cours [10.42d, 12.13d].

3.7 Désorganisation

La désorganisation représente l'affaiblissement des capacités d'une unité à cause de certains résultats de combat et de débordement.

3.71 Une désorganisation affecte toutes les unités de la pile au moment où le résultat est obtenu. Placez un marqueur Désorganisé sur les unités dans l'hex affecté.

3.72 Les effets de la Désorganisation sur une unité terrestre sont :

a. Réduisez sa Capacité de Mouvement (CM) de deux (2) PM après sa réduction de moitié pour le Non Ravitaillement [6.14] ou une Séquence d'Assaut [7.21b].

NOTE : toute unité dont la CM a été réduite à zéro à cause de ces effets cumulatifs ne peut plus bouger. Il n'y a pas de « mouvement minimum d'un hex » dans ce jeu [8.13].

b. Réduisez sa VE de deux (2) dans tous les cas (cumulatif avec la réduction de VE pour Non Ravitaillement [6.14b]).

c. Réduisez les Points de Commandement d'un QG Désorganisé à zéro (retournez le QG sur sa face zéro Points de Commandement), et le QG devient inéligible pour autoriser des missions de SA dans les quatre hexs de sa position [13.14].

d. L'unité ne peut pas tenter de :

- Refus de Combat [9.2].
- Mouvement de Réaction [9.31].
- Débordement [8.62].

e. Elle ne peut avancer que d'un seul hex après un combat [11.61b Exception 2].

f. Elle ne peut pas commencer ni terminer la construction de fortifications [14.25], ni éliminer des fortifications ennemies [14.26].

g. Si c'est une unité d'artillerie, elle ne peut pas utiliser sa force de soutien jusqu'à ce que le marqueur Désorganisé soit retiré [12.13d].

h. Elle ne peut pas se qualifier pour le Bonus d'Armes Combinées [10.61f6].

3.73 Indiquer la Désorganisation : Placez un marqueur de Désorganisation (Disruption) sur une unité ou sur une pile lorsqu'elle est Désorganisée. Si une (ou des) unités Désorganisées viennent à faire partie d'une pile contenant des unités Désorganisées et d'autres non, alors placez les unités qui ne sont pas Désorganisées sur le marqueur de Désorganisation, et laissez les unités Désorganisées sous le marqueur.

3.74 Tout résultat de Désorganisation supplémentaire subi par une unité déjà Désorganisée n'entraîne aucun effet supplémentaire.

3.75 Enlever la Désorganisation : Retirez les marqueurs de Désorganisation pendant la Phase de Réorganisation du Segment de Réorganisation de la façon suivante :

a. Retirez tous les marqueurs de Désorganisation des unités qui ne se trouvent pas en ZDC ennemie.

b. Faites un test de VE [3.42] pour chaque unité Désorganisée se trouvant en ZDC ennemie. Tout marqueur « Disruption » ou « OoS » sur l'unité réduit sa VE pour chaque test. Si l'unité réussit, retirez le marqueur de Désorganisation. Si elle rate, elle garde le marqueur et reste Désorganisée. Des DRM peuvent être appliqués par l'intermédiaire de l'utilisation de Points de Commandement [15.34b].

4.0 Commencer la Partie

4.1 Préparer le jeu

4.11 Choisissez le scénario que vous voulez jouer puis reportez-vous aux Fiches de Placement de ce scénario (une pour chaque

camp). Les deux joueurs commencent par placer leurs unités sur les Fiches de Placement.

4.12 Ensuite, les deux joueurs transfèrent leurs unités de départ (at start) depuis la Fiche de Placement vers l'endroit de la carte indiqué pour chaque unité. Les renforts sont laissés sur les Fiches de Placement jusqu'à leur tour d'arrivée, où ils seront placés sur la carte pendant la Phase de Renforts.

4.13 Les unités commencent la partie au niveau de force indiqué sur la Fiche de Placement. Les unités qui commencent un scénario à force réduite sont indiquées.

4.14 Les unités aériennes disponibles au début du scénario sont placées dans la Case Prête (Ready Box) de la Zone d'Aviation.

4.15 Chaque joueur met de côté ses marqueurs d'Activation de départ jusqu'à la Phase d'Initiative.

4.16 Lorsque le placement des unités est terminé, commencez à jouer en suivant la séquence de jeu.

4.2 La Séquence de Tour

Roads To Leningrad est joué en tours de jeu successifs. Chaque tour est composé de segments qui sont décrits plus bas. (Voir aussi la Séquence de Jeu Détaillée à la fin de ce livret pour plus de détails sur les événements se déroulant au cours de chaque Phase).

4.21 Séquence de Jeu

A. Segment Stratégique

1. Phase Météo
2. Phase de Renforts
3. Phase de Détermination du Ravitaillement
4. Phase de Préparation Aérienne
5. Phase d'Initiative

B. Segment des Opérations

1. Séquence d'Opérations du Premier Joueur
 - a. Le Premier Joueur tire au sort un marqueur d'Activation*
 - b. Le Premier Joueur entreprend une des trois Séquences d'Opérations possibles.
2. Séquence d'Opération du Second Joueur
 - a. Le Second Joueur tire au sort un marqueur d'Activation
 - b. Le Second Joueur entreprend une des trois Séquences d'Opérations possibles.
3. Les joueurs alternent les Séquences d'Opérations jusqu'à ce que toutes les Formations aient été activées.

**NOTE : Voir plus bas pour les exceptions [4.35] pour la première Séquence d'Opérations du premier tour d'un scénario.*

C. Segment de Réorganisation

1. Phase du Génie
2. Phase de Réorganisation
3. Phase de Détermination de la Victoire
4. Phase de Changement de Tour

4.22 La partie se déroule selon la séquence précédente jusqu'au dernier tour du scénario. Ensuite on évalue la performance des joueurs en fonction des conditions de victoire afin de déterminer le vainqueur.

NOTE : Certains scénarios ont des conditions de « Victoire Immédiate » qui peut entraîner la fin du scénario avant le dernier tour.

4.3 Formations et Activation

En général, chaque formation représente une division ou un regroupement d'unités historiques.

4.31 Une « Formation » est normalement composée d'au moins un Quartier Général (QG), plus plusieurs autres unités de différents types. Certaines Formations Allemandes ont plusieurs QG. Certaines Formations Soviétiques n'ont pas de QG. Chaque Formation a une couleur différente dans la case de type (ou dans la case de taille pour les unités avec une silhouette). Toutes les unités appartenant à la même Formation ont la même couleur dans leur case de type ou de taille.



EXEMPLE DE FORMATION : Voici les dix unités de la 21^e Division de Chars Soviétique.

4.32 Un QG de Formation n'appartient pas à une autre formation supérieure.

4.33 Les unités dont la case de type ou de taille est blanche sont des Unités d'Armée. Elles peuvent être utilisées, dans une certaine limite, avec n'importe quelles Formations [7.4].



4.34 Si la majorité des unités d'une attaque donnée (plus l'unité de tête) appartiennent à la même Formation, alors le QG de cette Formation peut utiliser ses Points de Commandement pour soutenir ce combat (en supposant que le QG soit à Portée de Commandement [15.1 et 15.3]).

4.35 Marqueurs d'Activation

a. Chaque Formation a généralement un ou plusieurs Marqueurs d'Activation (MA). Tous les MA sont mis dans une tasse, une pour le joueur Allemand l'autre pour le joueur Soviétique. Pendant le Segment des Opérations, les joueurs alternent le tirage au sort de leurs MA, un par un, au début de chaque Séquence d'Opérations.

Exception : Le Premier Joueur [7.12], pendant sa première Séquence d'Opérations du premier tour d'un scénario [7.15] peut choisir librement un de ses marqueurs d'Activation au lieu de le tirer au sort. Ensuite, tous les MA sont tirés au sort.

b. Lorsqu'un MA est tiré, toutes les unités (quel que soit l'endroit où elles se trouvent) de cette Formation sont activées. Cette Formation devient la Formation Active ; toutes les autres Formations, y compris celles du même camp, sont des Formations Inactives, et leurs unités ne peuvent donc pas bouger. Ne remettez pas les MA dans la tasse avant la Phase d'initiative.

NOTE : Si la Séquence d'Assaut est choisie, les unités des Formations Inactives ne peuvent pas bouger, mais si elles sont

adjacentes à des Hexs du Défenseur attaqués par la Formation Active, alors elles peuvent participer à ces combats.

EXEMPLE : C'est au tour du joueur Allemand de faire une Séquence d'Opération. Il tire au sort un MA c'est celui de la 8^e Panzer Division. Il choisit de jouer en déclarant une Séquence Mobile [7.21a] (Il aurait aussi pu choisir une Séquence d'Assaut [7.21b] ou Passer [7.21c]). Le joueur Allemand déplace les unités de la 8^e Panzer Division, plus toutes les Unités d'Armées éligibles [7.4] pendant ce Segment d'Opérations.

NOTE : Dans certains scénarios, deux Formations ou plus sont activées par un MA. Lorsqu'un tel MA est tiré, son propriétaire active simultanément toutes les Formations indiquées sur le MA, et toutes les unités de QG sont éligibles pour utiliser les Points de Commandement disponibles, par contre, pas plus d'un QG éligible ne peut utiliser des Points de Commandement pour une attaque donnée [15.33b1].

4.36 Certaines Formations ont deux MA. Ceci signifie que ces Formations seront activées deux fois au cours du même tour.



4.37 Dans un scénario il y a un marqueur « Activez n'importe quelle Formation » (Activate any Formation) pour le joueur Soviétique. Lorsqu'il est tiré, ce marqueur permet au joueur Soviétique d'activer n'importe quelle Formation disponible de son choix, y compris une Formation qui a déjà été activée au cours de ce tour. Le joueur peut aussi choisir de placer le marqueur « Activez n'importe quelle Formation » dans sa Réserve d'Activation en choisissant de Passer [7.21c]

4.38 Si toutes les unités d'une Formation sont éliminées (ou sont sorties de la carte), et qu'il ne doit plus en arriver en renforts [5.2], retirez immédiatement du jeu le (ou les) MA correspondant.

4.39 Dans certaines circonstances, il est possible que les Formations sur deux MA soient activées en même temps. Ceci est appelé « Formations Combinées » [7.3], et ce n'est pas la même chose que tirer un MA qui permet l'activation de deux Formations ou plus [4.35b note].

5.0 Le Segment Stratégique

5.1 Météo

Les conditions météo ont beaucoup influencé les combats en Russie, même pendant les mois d'été. Les deux camps ont été affectés. Les règles du jeu ont été écrites en prenant un temps Clair comme base. Les autres conditions météo affectent le ravitaillement, le mouvement des unités terrestres, et diverses autres fonctions de jeu.

5.11 Conditions Météo

a. La condition météo du tour est déterminée pendant la Phase Météo. Le joueur Allemand lance un dé et consulte les Cases de Météo du tour en cours, comme indiqué sur la Piste des Tours. Il n'y a pas de DRM.

b. Il y a 3 conditions météo possibles : Clair, Nuageux et Pluie.

c. La condition météo s'applique sur toute la carte pendant toute la durée du tour de jeu.

d. Optionnel. La condition météo historique de chaque tour est indiquée sur la Piste des Tours par une astérisque. Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent choisir d'appliquer les conditions météo historiques pendant toute la partie.

5.12 Effets d'une Météo Nuageuse. Il n'y a pas d'effets sur le ravitaillement ni sur le mouvement terrestre. Une météo nuageuse affecte la Coordination de Combat des unités aériennes [voir la Table de Coordination de Combat].

5.12 Effets d'une Météo Pluvieuse

a. La Séquence Mobile peut être choisie pendant un tour de Pluie, mais c'est la colonne Pluie du TET qui sera utilisée.

b. Le coût en points de mouvement pour entrer dans ou traverser les divers types de terrains est celui indiqué dans la colonne Pluie du Tableau des Effets du Terrain (TET).

c. Une Ligne de Ravitaillement [6.21] tracée vers une Route de Ravitaillement voit sa longueur réduite de 7 à 5 hexs.

d. Les chemins sont ignorés et n'ont aucun effet sur le mouvement ou le ravitaillement, mais les ponts qui se trouvent sur ces chemins peuvent toujours être utilisés.

e. les débordements sont interdit, et la TRC d'Assaut doit être utilisée pour tous les combats.

f. La Pluie affecte la Coordination de Combat des unités aériennes [voir la Table de Coordination de Combat].

5.2 Renforts

Les deux joueurs reçoivent des renforts. Les renforts sont des nouvelles unités qui arrivent depuis l'extérieur de la zone de jeu. Les Feuilles de Placement des scénarios donnent les informations spécifiques sur les tours d'entrée et la localisation des renforts (par un bord de carte). Lorsque plusieurs localisations sont indiquées, c'est le propriétaire des unités qui détermine combien d'unités, si il y en a, doivent entrer dans chaque localisation [5.22a].

5.21 Les unités terrestres ne peuvent pas terminer leur mouvement dans des hexs au bord de la carte de façon à bloquer l'entrée des renforts de l'autre camp.

EXEMPLE : Dans le scénario #1, les unités terrestres Allemandes ne peuvent pas occuper l'hex de bord de carte 3622 de façon à interdire un des hexs d'entrée de la 183^e division de fusiliers Soviétiques. Les unités Allemandes peuvent occuper l'hex 3623, adjacent à l'hex 3622.

NOTE DE JEU : Sans cette règle, il serait possible de placer des chaînes d'unités faibles dans les hexs de bord d'entrée pour interdire l'entrée des renforts de l'autre camp— une pratique qui viole la réalité tactique des deux batailles simulées.

5.22 Procédures d'Entrée

a. Une unité de renfort qui entre par un bord de carte ne peut le faire que pendant sa Phase de Mouvement lorsque sa Formation est activée ; elle ne peut pas entrer à un autre moment.

b. Une unité de renfort paye le coût d'entrée du terrain pour le premier hex où elle pénètre. Une unité qui entre par une route, une voie ferrée ou un chemin peut entrer sur la carte en utilisant

le coût de mouvement applicable à la route, la voie ferrée ou le chemin.

c. Les unités de renforts entrent en jeu une par une, et non empilées.

5.23 Séquence de la Formation et Entrée

a. Une unité de renfort d'une Formation qui fait une Séquence Mobile peut utiliser toute sa CM et engager le combat, comme si elle avait commencé sur la carte.

b. Une unité de renfort d'une Formation qui fait une Séquence d'Assaut entre sur la carte avec seulement la moitié de sa CM et peut engager le combat, comme si elle avait commencé sur la carte.

5.24 Placez les unités aériennes de renfort dans la Case Prête de la Feuille Aérienne pendant la Phase de Renforts du Segment Stratégique.

5.25 Chaque joueur peut, au choix, retarder l'arrivée de n'importe quelle unité de renfort amie (ou groupe d'unités) et la faire entrer ultérieurement.

5.26 Tous les renforts sont automatiquement ravitaillés [6.0] pendant leur tour d'entrée.

5.27 Les QG, les Chefs et l'artillerie en renforts ne peuvent agir en aucune manière avant d'être entrés sur la carte.

5.28 Les Unités d'Armées en renforts (les unités avec la case de type ou de taille en blanc) s'activent automatiquement [7.42-43] pour entrer en jeu. Elles peuvent entrer en tant qu'élément d'une Formation amie activée pendant le tour de jeu où elles doivent entrer.

5.29 Réserve (scénarios 1 et 2). Pendant la phase de renforts, chaque joueur peut choisir de placer autant de Formations qu'il le souhaite « en réserve ». Retirez les MA de ces Formations des MA « disponibles » [7.15] et placez-les deux tours plus loin sur la Piste des Tours. Une Formation en réserve ne peut pas être activée (il n'est plus possible de tirer ses MA), mais toutes ses unités qui sont en jeu ont encore besoin d'être ravitaillées, se défendent normalement, peuvent fournir du tir de soutien et des points de commandement aux unités de leur Formation, peuvent recevoir du SA, et subissent tous les effets du combat. Elles ne peuvent rien faire d'autre. Lorsque le tour contenant les MA de la Formation en réserve sur la Piste des Tours est atteint, les MA sont remis avec ceux disponibles dans la tasse, ou, si le joueur le désire, ils peuvent être immédiatement remis en réserve.

Note : Mettre une Formation en réserve est utile pour augmenter les chances d'activer une autre Formation plus tôt. Par contre, les unités placées en réserve seront pratiquement hors jeu pendant deux tours.

6.0 Ravitaillement

Le statut de ravitaillement d'une unité affecte ses capacités de mouvement et de combat. Une unité doit être ravitaillée pour pouvoir se déplacer et combattre sans pénalités.

Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement de chaque tour, les deux joueurs déterminent les unités qui sont ravitaillées. Une unité qui est ravitaillée pendant la Phase de Détermination

du Ravitaillement reste ravitaillée constamment jusqu'à la fin de ce tour. Une unité qui n'est pas ravitaillée pendant le Phase de Détermination du Ravitaillement reste non ravitaillée jusqu'à la fin de ce tour, même si elle se déplace de façon à être ravitaillée pendant sa Phase de Mouvement. Tous les renforts sont automatiquement ravitaillés pendant leur tour d'entrée.

6.1 Restrictions sur le Ravitaillement

6.11 Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une Route de Ravitaillement [6.2] à travers un chemin d'hexs contigus jusqu'à une Source de Ravitaillement amie [6.3] pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement.

6.12 Une unité qui est ravitaillée pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement le reste pendant toute la durée du tour. Retirez le marqueur de Ravitaillement de Secours ou de Non Ravitaillement de cette unité. Si une unité ne peut pas tracer de Route de Ravitaillement pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement :

a. Placez un marqueur de Ravitaillement de Secours sur l'unité si elle n'en a pas déjà un, sinon placez un marqueur Non Ravitaillé.

b. Si l'unité est déjà sous un marqueur de Ravitaillement de Secours, retournez ce marqueur sur sa face Non Ravitaillé.

c. Si l'unité est déjà sous un marqueur Non Ravitaillé, ce marqueur reste en place.

6.13 Une unité avec un marqueur de Ravitaillement de Secours n'est pas pénalisée. Le Ravitaillement de Secours ne peut pas durer pendant plus d'un tour.

NOTE DE CONCEPTION : Les unités gardaient généralement une petite réserve de carburant et de munitions, qui pouvait durer peu de temps si elles étaient coupées de leur source de ravitaillement.

6.14 Une unité sous un marqueur Non Ravitaillé (mais pas sous un marqueur Ravitaillement de Secours) est pénalisée de la façon suivante :

a. Réduisez de moitié la CM des unités avec une CM dans une case rouge ou un cercle orange. Les unités non motorisées ne sont pas affectées. Calculez la réduction de moitié de la CM pour le Non Ravitaillement avant la réduction causée par la Désorganisation [3.72a].

EXEMPLE : Une unité motorisée Désorganisée et Non Ravitaillée avec une CM de 5 est d'abord réduite à cause du non ravitaillement à 2.5 PM. Gardez la fraction. Ensuite, la Désorganisation réduit sa CM de 2 PM de 2.5 à 0.5 PM.

b. Réduisez sa VE de un (1), ceci est cumulatif avec la réduction de -2 à la VE à cause de la Désorganisation [3.72b].

c. Réduisez sa force d'attaque imprimée de moitié (arrondissez à l'inférieur).

d. Si l'unité est de l'artillerie, elle garde sa force de soutien. Lorsqu'elle apporte sa force de soutien (si elle n'est pas sous un marqueur Désorganisé) et qu'elle est retournée pour tirer, elle ne peut plus être remise sur son côté soutien jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau ravitaillée [12.13e].

e. Elle ne peut pas commencer ou terminer la construction d'une fortifications [14.24].

f. Si l'unité est une unité motorisée avec une CM dans une case rouge, elle ne peut pas participer à un Débordement ni faire de Mouvement de Réaction.

6.15 Une unité ne peut pas être éliminée par manque de ravitaillement.

6.2 Chemins de Ravitaillement

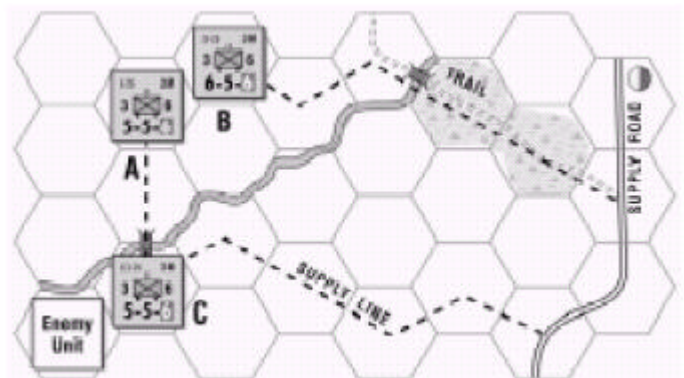
Un Chemin de Ravitaillement est un chemin d'hexs contigus ne contenant pas d'unités de combat ennemies, et aucun hex ne doit être contesté ou sous contrôle ennemi [3.12]. Une Route de Ravitaillement est composée d'une Ligne de Ravitaillement tracée depuis l'unité soit directement vers une Source de Ravitaillement, soit vers une Route de Ravitaillement qui mène à une source de ravitaillement amie.

6.21 Ligne de Ravitaillement. Une Ligne de Ravitaillement ne peut pas faire plus de sept (7) hexs de long, depuis l'unité jusqu'à une Route de Ravitaillement (ne comptez pas l'hex occupé par l'unité). Si il Pleut, ou si n'importe quel hex de la ligne de ravitaillement est un hex de marais, réduisez la longueur de la Ligne de Ravitaillement à 5 hexs. Une Ligne de Ravitaillement ne peut pas inclure :

a. Un hex d'étang (sauf le long d'une route, d'une voie ferrée ou d'un chemin, auquel cas la longueur de la ligne de ravitaillement est aussi réduite à 5 hexs).

b. Un côté d'hex de rivière ou de lac (sauf en passant par un pont), ou

c. Une fortification ennemie.



EXEMPLE DE LIGNE DE RAVITAILLEMENT : Les trois unités Allemandes sont ravitaillées. L'unité A est à 7 hexs d'une Route de Ravitaillement—notez que l'unité C permet à la Ligne de Ravitaillement de passer dans un hex adjacent à une unité ennemie [6.24]. L'unité B a une Ligne de Ravitaillement de 5 hexs—le maximum autorisé si la Ligne de Ravitaillement passe à travers un hex d'étang.

6.22 Route de Ravitaillement : Une Route de Ravitaillement amie est composée de n'importe quels hexs de routes majeures ou mineures connectés menant à une Source de Ravitaillement amie, dont chaque hex est vide d'unités de combat ennemies et de fortifications ennemies terminées, et dont chaque hex vide n'est pas contesté ou sous contrôle ennemi. Le réseau routier peut être d'une longueur illimitée.

Important : Les Routes de Ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers des côtés d'hexes de ruisseau ou rivière sans pont.

NOTE : Pensez à placer une unité de pont [16.2] pour permettre la continuité d'une Route de Ravitaillement.

6.23 Les chemins ne peuvent pas servir de Routes de Ravitaillement pour les unités avec une CM dans une case rouge ou un cercle orange, mais le peuvent pour toutes les autres unités par temps Clair ou Nuageux.



NOTE : Les chemins sont totalement ignorés lorsqu'il Pleut [5.13d].

6.24 Un Chemin de Ravitaillement (une Ligne de Ravitaillement et une Route de Ravitaillement) ne peut être tracé à travers un hex en ZDC ennemie qui si une unité de combat amie occupe cet hex.

6.3 Sources de Ravitaillement

6.31 Les Sources de Ravitaillement Allemandes et Soviétiques sont toutes imprimées sur la carte. Une source amie pour un joueur ne peut jamais être amie de l'autre joueur, même si elle est capturée. Si elle est capturée, une Source de Ravitaillement cessera d'être une Source de Ravitaillement, mais si elle est à nouveau capturée par le joueur ami, elle fournira à nouveau du ravitaillement à partir de la prochaine Phase de Détermination du Ravitaillement.

6.32 Les unités disponibles, mais actuellement hors carte, sont toujours supposées ravitaillées lorsqu'elles sont hors carte. Toute unité de renfort est automatiquement ravitaillée pendant toute la durée du tour où elle entre sur la carte.

7.0 Opérations

7.1 Initiative

7.11 Pendant la Phase d'Initiative du Segment Stratégique, les deux joueurs lancent un dé pour déterminer qui obtient l'initiative.

7.12 DRM d'Initiative. Comptez un DRM de +1 pour chaque Séquence Passe [7.21c] qu'a pris votre adversaire pendant le dernier tour. Si nécessaire, placez des marqueurs Allemands et Soviétiques quelconques sur la piste des PV pour indiquer le nombre de Séquences Passe qui ont été prises.

7.13 Le joueur dont le résultat modifié est le plus élevé gagne l'initiative. En cas d'égalité, le joueur qui avait l'initiative au tour précédent la garde. Le joueur qui a l'initiative devient le Premier Joueur pendant le Segment d'Opérations. L'autre joueur devient le Second Joueur. Ces rôles pourront être inversés au tour suivant, et peuvent changer à chaque tour au cours d'une partie.

7.14 Pendant la Phase d'Initiative, le Premier Joueur place tous ses MA disponibles dans une tasse. Il ne peut en omettre aucun. Le Second Joueur en place le même nombre plus un dans sa propre tasse. Les MA en excès seront utilisables au tour suivant. Un joueur ne peut pas examiner les MA que son adversaire n'a pas choisis.

EXEMPLES :

(1) Le joueur Allemand a l'initiative et place ses 4 MA dans la tasse ; le Soviétique en a 7 de disponibles mais ne peut en placer que 5 ($4 + 1 = 5$) ; ses sixième et septième MA de son choix, seront hors jeu pour ce tour.

(2) Le joueur Soviétique a l'initiative et doit mettre ses 7 MA dans la tasse ; comme l'Allemand n'en a que 4, il les place tous dans la tasse.

7.15 Le Premier Joueur, uniquement pendant sa première Séquence d'Opérations du premier tour d'un scénario peut regarder ses marqueurs d'Activation avant de les mettre dans la tasse, et en choisir librement le premier qu'il tire. Tous les MA restant des deux camps sont mis dans des tasses séparées pour le tirage au sort.

7.2 Activation et Séquences d'Opérations

Pendant le Segment d'Opérations, les deux joueurs déplacent leurs unités et engagent le combat par l'intermédiaire du processus d'activation. Les unités doivent d'abord être activées par le tirage d'un MA pour pouvoir bouger et attaquer. Les joueurs alternent l'activation de leurs Formations. Lorsque les deux joueurs ont terminé toutes leurs activations et ont bougé ou attaqué avec toutes les unités qu'ils voulaient, le Segment d'Opérations est terminé.

7.21 Procédure. Au début de sa Séquence d'Opérations, le joueur actif tire au sort un MA de sa tasse (voir l'exception plus haut (7.15) pour la première Séquence d'Opérations du premier tour d'un scénario). Il note la (ou les) Formations Actives indiquées sur l'MA sans les révéler à son adversaire. Ensuite il choisit une des trois Séquences d'Opérations que toutes les Formations activées par ce MA devront suivre : Mobile, Assaut ou Passe. Il déclare ensuite verbalement la Séquence qu'il désire et, si c'est Mobile ou Assaut, il révèle le MA. La (ou les) Formations ainsi « Activées » deviennent les Formations Actives.

Le joueur actif entreprend une des trois Séquences d'Opérations, qui sont détaillées plus loin. (voir la page de Séquences d'Opérations pour une liste plus détaillée des événements de chaque phase).

NOTE SUR LA TERMINOLOGIE : Les Séquences Mobiles et d'Assaut ne sont pas forcément associées aux Tables de Résultat des Combats Mobiles et d'Assaut (TRC). La TRC d'Assaut sert à déterminer l'issue des combats uniquement pendant la séquence d'Assaut. La TRC d'Assaut ou Mobile détermine l'issue du combat pendant la séquence Mobile.

a. SEQUENCE MOBILE

1. Phase de Mouvement (CM totale autorisée)
2. Phase de Réaction Ennemie
 - a. Refus du Combat
 - b. Mouvement de Réaction
 - c. Pas de Retraite
3. Phase de Combat (TRC Assaut ou Mobile)

NOTES :

1) Toutes les unités de la Formation Active peuvent bouger et attaquer ; suivez les étapes de la page de Séquence d'Opérations.

2) Les unités d'une Formation amie Inactive ne peuvent ni bouger ni attaquer.

3) Les unités de la Formation Active peuvent utiliser toute leur Capacité de Mouvement.

4) Les unités motorisées qualifiées peuvent Déborder.

5) Les attaques peuvent être faites en utilisant la TRC d'Assaut ou Mobile (certaines conditions de combat forcent à utiliser la TRC d'Assaut, voir 10.32).

6) La Séquence Mobile peut être choisie pendant un tour de Pluie, mais utilisez la colonne Pluie du TET pour déterminer les coûts en points de mouvement. Les Débordements ne sont pas autorisés par temps de Pluie. Toutes les attaques doivent être résolues en utilisant la TRC d'Assaut.

7) Aucune fonction du génie n'est autorisée.

8) Comme les unités peuvent utiliser toute leur CM, la Coordination est plus difficile pour l'attaquant et le défenseur. Reportez-vous à la Table de Coordination pour les DRM négatifs.

b. SEQUENCE D'ASSAUT

1. Phase du Génie

2. Phase de Mouvement (demi CM)

3. Phase de Réaction Ennemie

a. Refus du Combat

b. Mouvement de Réaction

c. Pas de Retraite

4. Phase de Combat (TRC d'Assaut uniquement)

NOTES :

1) Toutes les unités de la Formation Active peuvent bouger et attaquer, suivez les étapes de la page de Séquence d'Opérations.

2) Les unités des autres Formations amies ne peuvent pas bouger, mais peuvent participer aux combats, si toutes les obligations [10.1] sont remplies.

3) Les unités de la Formation Active peuvent dépenser jusqu'à la moitié (gardez les fractions) de leur CM imprimée (ne réduisez pas de moitié une fois de plus si l'unité est sous un marqueur OoS), mais avec une pénalité supplémentaire de deux PM si l'unité est sous un marqueur Désorganisé [3.72a].

4) Tous les combats terrestres utilisent la TRC d'Assaut.

5) Les Débordements ne sont pas permis.

6) Toutes les fonctions du génie sont autorisées.

7) Comme les unités ne peuvent dépenser que ½ CM, la Coordination est plus facile pour l'attaquant et le défenseur. Reportez-vous à la Table de Coordination pour les DRM positifs.

c. SEQUENCE PASSE

1. Placez le MA dans la Réserve d'Activation (pour une tentative ultérieure de Combinaison de Formations [7.3]).

2. Phase du Génie (placement des unités de pontonniers et relocalisation uniquement).

NOTES :

1) Aucune Formation n'est activée ; le joueur laisse son MA retourné, hors de la vue de son adversaire.

2) Le joueur actif place son MA dans la Réserve d'Activation [7.22] pour éventuellement l'utiliser plus tard en tentant de Combiner des Formations [7.3].

3) Pendant une Séquence Passe, aucune unité terrestre ne peut bouger ni attaquer.

4) Le placement/relocalisation des unités de pontonniers est la seule fonction du génie autorisée.

7.22 Réserve d'Activation. Chaque joueur a une case sur la carte appelée 'Réserve d'Activation' (Activation Pool). Si un joueur a déjà un MA dans sa Réserve d'Activation lorsqu'il en tire un autre, il choisit le MA à jouer. Il peut jouer l'un ou l'autre, et laisser l'autre dans la Réserve d'Activation, ou alors il peut tenter d'activer les deux Formations simultanément [7.3]. Il ne peut pas y avoir plus d'un MA dans la Réserve d'Activation à la fin d'une Séquence.

7.23 Lorsque le Premier Joueur a terminé sa Première Séquence d'Opérations, le Second Joueur fait sa première Séquence d'Opérations. Les joueurs alternent les Séquences d'Opérations jusqu'à ce que tous les MA aient été tirés et joués. Lorsque tous les MA ont été tirés et joués, le Segment d'Opérations du tour est terminé, et le jeu passe au segment de Réorganisation.

7.24 Un joueur ne peut pas refuser de jouer un MA disponible ; par contre, il peut refuser de bouger ou d'attaquer avec la Formation que représente ce MA lorsqu'elle est activée.

NOTE : Un joueur qui tire un MA pour lequel il n'y a aucune unité sur la carte peut choisir n'importe quelle séquence bien que rien ne se passera sur la carte. Les unités de cette Formation peuvent être des renforts choisis pour entrer en jeu plus tard.

7.25 Un joueur qui a encore plus d'un MA à tirer, après que son adversaire ait tiré tous ses MA, continuera à tirer ses MA un par un, en activant les Formations restantes l'une après l'autre, avec des Séquences d'Opérations séparées. Son adversaire ne fait pas de Séquence Passe si il n'a pas de MA à tirer ; il est supposé être inactif (pas d'activité). Un joueur ne peut pas continuer à retenir un MA au delà de la fin du tour.

7.26 Ne remettez les MA dans la tasse que pendant la Phase d'Initiative.

NOTE DE CONCEPTION : L'activation représente la capacité des équipes de commandement et de communication. L'ordre (ou la séquence) d'Activation des Formations représente le chaos du champ de bataille, ou le fait qu'une Formation ait reçu des ordres et les exécute. Lorsqu'il y a beaucoup de Formations dans un rayon de commandement ami, il y aura des temps morts dans les actions. Un manque de ravitaillement par exemple, affectera certainement ce que vos unités peuvent faire, mais pas forcément comment elles ont essayé. Une bonne direction ou de bonnes communications se traduisent par plus de marqueurs d'activation par Formations. Un joueur obtient l'initiative pour faire quelques activités, pas pour ne rien faire. L'initiative a une relation avec l'Activation, mais seulement pour aider à décrire comment se déroulent les événements.

7.3 Combinaison de Formations

7.31 Un joueur qui a déjà un MA dans sa Réserve d'Activation a trois choix lorsqu'il en tire un autre.

1. Il peut jouer le MA de la Réserve d'Activation et y placer celui qu'il vient juste de tirer, ou
2. Il peut jouer le MA qu'il vient de tirer en laissant l'autre MA dans la Réserve, ou
3. Il peut tenter de combiner les deux MA, de façon à activer les deux Formations simultanément.

7.32 La combinaison peut être tentée uniquement si les deux MA représentent des Formations différentes. Si ils représentent la même Formation, un des MA doit être utilisé pour activer la Formation pendant la Séquence d'Opérations en cours, et l'autre MA est laissé dans la Réserve d'Activation.

7.33 Procédure de Combinaison : Suivez cette procédure pour déterminer si les deux Formations peuvent être activées simultanément.

a. Le joueur actif déclare qu'il tente une combinaison.

b. Il dévoile un des MA.

c. Il lance un dé et ajoute la Valeur de Combinaison se trouvant sur le MA dévoilé, plus tous les DRM de chef applicable [15.33e], pour obtenir un résultat.

d. Si le résultat modifié est huit (8) ou plus, alors les deux Formations sont activées. Aucune Formation ne peut attaquer avec l'autre (Exception : Séquence d'Assaut) ni soutenir l'autre, mais les deux peuvent bouger et attaquer dans l'ordre choisi par leur propriétaire.

7.34 Une Formation dans la Réserve d'Activation qui rate sa combinaison peut réessayer au cours d'une Séquence d'Opérations amie ultérieure pendant le même tour. Ou, son propriétaire peut délibérément l'activer au début de n'importe quelle Séquence d'Opérations amie, au lieu de tirer un autre MA de sa tasse. Un échec pour combiner des Formations lorsque le dernier MA ami est tiré signifie que la Formation dans la Réserve d'Activation est activée séparément, pendant la prochaine Séquence d'Opérations amie.

7.4 Activation des Unités d'Armée

Toutes les unités avec une case de taille ou de type en blanc représentent des unités d'Armée. Les unités d'Armée étaient des unités de soutien indépendantes, fréquemment assignées et réassignées à différentes Formations au cours d'une bataille.

7.41 Les unités d'Armée sont activées uniquement par une Formation Active. Les unités d'Armée ne peuvent pas être activées séparément.

7.42 Les unités d'Armée peuvent être activées (ou tenter une activation) deux fois par tour, et peuvent être actives pendant deux Séquences d'Opérations différentes pendant le même tour, en tant qu'éléments de deux Formations différentes (ou deux fois de la même Formation). Optionnel : Après la première activation/tentative, placez un marqueur Première Activation (First Activation) sur l'unité d'Armée ; après la seconde activation/tentative, retournez le marqueur sur sa face Activation

Finale. Retirez tous les marqueurs d'Activation pendant le Segment de Réorganisation).

7.43 Les Points de Commandement ne peuvent pas être dépensés pour fournir des DRM aux activations des unités d'Armée [7.45].

7.44 Une Formation active peut activer une unité d'Armée automatiquement si :

a. L'unité d'Armée n'a pas de marqueur d'Activation Finale, et

b. l'unité d'Armée est à Portée de Commandement [15.15] d'un QG de Formation actif.

7.45 Une Formation active peut tenter d'activer une unité d'Armée en dehors de sa Portée de Commandement, mais seulement si cette unité d'Armée n'a pas de marqueur d'Activation Finale et si elle réussit un test de VE. N'oubliez pas d'appliquer les réductions de VE pour les statuts Désorganisé et Non Ravitaillé. Si l'unité d'Armée rate son test de VE, elle n'est pas activée et ne peut ni bouger ni attaquer pendant la Séquence d'Opérations en cours. Placez un marqueur Première Activation ou Activation Finale dessus (recommandé). Le QG Actif ne peut pas utiliser ses PC pour cette activation puisque l'unité est hors de portée.

7.46 Une unité d'Armée activée fait partie de la Formation Active pour le reste de la Séquence d'Opérations pour toutes les règles, y compris pour être une unité de tête. Placez un marqueur Première Activation ou Activation Finale dessus (optionnel).

8.0 Mouvement des Unités Terrestres

Pendant la Phase de Mouvement de sa Séquence d'Opérations, un joueur peut déplacer autant d'unités éligibles qu'il le désire. Le mouvement est affecté par le ravitaillement, le terrain, la météo, les ZDC ennemies et les Séquences d'Opérations. Le mouvement des unités motorisées peut aussi se dérouler pendant le Mouvement de Réaction [9.3]. Le Refus du Combat [9.2], la Retraite [11.3 et 11.5] et l'Avance Après Combat [11.6] ne sont pas considérés comme un « mouvement » et ne coûtent donc pas de PM.

8.1 Restrictions sur le Mouvement

8.11 Déplacez les unités ou les piles une par une d'un hex à un hex adjacent. Chaque unité dépense des points de mouvement (PM) de sa capacité de mouvement (CM) pour entrer dans chaque hex. Voir le Tableau des Effets du Terrain (TET) pour le coût en PM des divers types de terrains. Une unité ne peut pas sauter par-dessus un hex. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant passer par un même hex.

8.12 Les unités peuvent se déplacer ensemble en pile. Lorsqu'une pile commence son mouvement, la CM de la pile est celle de l'unité la plus lente de cette pile. Les piles ne peuvent pas « récupérer » des unités pendant leur mouvement. Lorsqu'une pile a cessé son mouvement, d'autres unités peuvent entrer dans son hex (en respectant les limites d'empilement). Les unités laissées derrière elle par une pile ont terminé leur mouvement pour cette phase. Les unités dans une pile qui ne s'est pas encore déplacée peuvent quitter la pile seules, ou en piles plus petites.

8.13 Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois pendant une Phase de Mouvement. Elle ne peut jamais dépenser plus de PM

que sa CM, et elle ne peut pas entrer dans un hex si elle n'a pas suffisamment de PM pour cela. Il n'y a pas de « mouvement minimum d'un hex », ceci peut vouloir dire qu'à l'occasion, une unité ne pourra pas du tout se déplacer. Les PM inutilisés ne peuvent pas être économisés pour les tours futurs, ni transférés à d'autres unités. Une unité n'est jamais obligée de se déplacer.

8.14 Une unité qui bouge ne peut jamais entrer dans un hex contenant une Unité de Combat ennemie (Exception : Débordement [8.6]). Elle peut entrer dans ou traverser un hex occupé par des Unités de Combat amies ou rejoindre une Unité de Combat amie dans un hex.

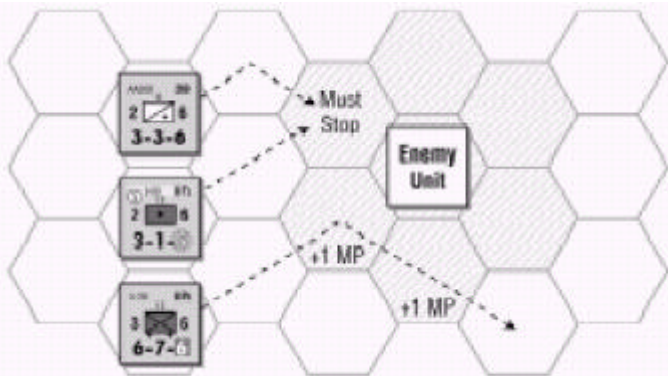
8.15 Les Unités Non Combattantes ne peuvent pas être déplacées pour se retrouver adjacentes à des Unités de Combat ennemies, à moins de se déplacer avec une Unité de Combat amie ou de rejoindre une Unité de Combat amie dans un tel hex.

8.16 En dehors de la réduction de moitié de la CM pour les unités motorisées et des unités avec de l'équipement lourd qui sont Non Ravitaillées, et l'interdiction pour ces premières d'engager un Débordement ou un Mouvement de Réaction, il n'y a pas d'autres effets du ravitaillement sur le mouvement. Toutes les unités peuvent volontairement se déplacer vers un hex où elles seraient Non Ravitaillées à partir d'un hex où elles sont ravitaillées.

8.2 Effets des ZDC sur le Mouvement

8.21 Une unité dépense un point de mouvement supplémentaire (+1 PM) pour entrer dans une ZDC ennemie (Exception : 9.34), quel que soit le nombre d'unités ennemies projetant une ZDC dans cet hex, même si l'hex est déjà occupé par d'autres unités amies. Si l'unité n'a pas suffisamment de PM pour entrer dans l'hex ou traverser le côté d'hex, alors elle ne peut pas entrer dans cet hex.

8.22 Lorsqu'une unité est entrée dans une ZDC ennemie, elle doit stopper son mouvement pour le reste de la Phase de Mouvement, à moins que cette unité n'ait une CM dans une case rouge. Si elle a suffisamment de PM, une unité avec une CM dans une case rouge peut continuer de se déplacer, même pour entrer dans un hex adjacent se trouvant également en ZDC ennemie, mais elle ne peut pas utiliser le coût de mouvement des routes, chemins et voies ferrées pour se déplacer directement d'une ZDC à une autre.



EXEMPLE : Les hex grisés représentent les ZDC ennemies. Les bataillons de bicyclettes et d'artillerie doivent s'arrêter en entrant dans la ZDC ennemie. Le bataillon motorisé, grâce à sa CM dans une case rouge, peut se déplacer à travers les ZDC ennemies en payant +1 PM pour chaque hex en ZDC traversé.

8.23 Pour les unités qui commencent leur Phase de Mouvement déjà dans une ZDC ennemie :

a. Les unités avec une CM dans une case rouge peuvent entrer dans un hex adjacent, y compris dans une ZDC ennemie, en payant le coût normal du terrain et le PM supplémentaire, et (si il reste suffisamment de PM) elle peut continuer de se déplacer dans d'autres hex adjacents également en ZDC ennemie.

b. Séquences Mobiles ou d'Assaut : Toutes les autres unités dépensent leur CM disponible pour entrer dans un hex adjacent également en ZDC ennemie, et ne peuvent donc pas continuer de se déplacer après être entrées dans cet hex (en supposant que leur CM soit suffisante pour couvrir le coût nécessaire en PM).

c. Il n'y a pas de coût en PM pour quitter une ZDC ennemie.

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

8.3 Effets du Terrain sur le Mouvement

La Légende du Terrain identifie tous les types de terrains, et le Tableau des Effets du Terrain (TET) donne les divers coûts en PM qu'une unité doit dépenser pour entrer dans ces types de terrains.

8.31 Chaque hex contient un ou plusieurs types de terrains. Lorsqu'un hex contient plus d'un type de terrain, appliquez ce qui suit :

a. Si l'hex contient plus d'un type de terrain naturel, alors l'hex entier est supposé comme étant du type de terrain ayant le coût de mouvement le plus élevé. Les unités qui ne se déplacent pas le long d'une route, d'une voie ferrée ou d'un chemin payent le coût en PM du terrain le plus cher (Exception : 8.34a).

EXEMPLE : Pour un hex contenant du terrain clair et un marais, appliquez le coût du marais. Par temps Clair, une unité d'infanterie qui ne se déplace pas sur une route payerait 2 PM pour entrer dans un hex contenant du terrain clair et un marais, car le coût du marais, 2 PM, est plus élevé que celui du terrain clair, 1 PM.

b. Si l'hex contient un marqueur de fortification ennemie, les unités payent le coût de la fortification en plus du coût du terrain.

8.32 Une unité ne peut pas entrer dans un hex si il ne lui reste pas suffisamment de PM pour entrer dans l'hex et traverser le côté d'hex.

8.33 Routes et Chemins. Une unité qui se déplace d'un hex de route ou de chemin directement à un autre hex de route ou de chemin adjacent, en passant par un côté d'hex traversé par le symbole de route ou de chemin dépense des PM en fonction du coût de la route ou du chemin dans l'hex où elle entre, et ignore l'autre terrain présent dans l'hex.

NOTE : Il y a trois types de routes différents : routes principales, routes secondaires et chemins. Elles ont toutes un coût en PM différent, en fonction de l'unité qui se déplace, des conditions météo, et du type de l'autre terrain dans l'hex.

8.34 Bois

a. Le coût en PM des bois est toujours ajouté au coût de l'autre terrain dans l'hex.

EXEMPLES : Par temps Clair, un hex de terrain clair avec un bois coûte $1 + 1 \text{ PM} = 2 \text{ PM}$; un terrain difficile avec un bois coûte $2 + 1 \text{ PM} = 3 \text{ PM}$. Par temps de Pluie, un hex de terrain difficile avec un bois coûte à une unité motorisée $3 + 1 \text{ PM} = 4 \text{ PM}$.

b. Quelle que soit la météo [8.4], ignorez l'effet des bois lors d'un déplacement le long d'une route, d'un chemin, ou d'une voie ferrée.

NOTE : Le coût en PM pour se déplacer le long d'une route peut être plus élevé pour les types de terrains autre qu'un terrain clair.

8.35 Voies Ferrées. Les unités peuvent se déplacer le long d'une voie ferrée comme le long d'une route [8.33] si elle permet de réduire le coût en PM ; sinon, ignorez la (voir le TET). Il n'y a pas de mouvement en train.

NOTE DE CONCEPTION : Pendant la majeure partie de l'année, et à peu près dans toute la Russie, les voies ferrées étaient doublées d'une route, ce qui facilitait le mouvement de tous les types d'unités. Le mouvement le long d'une voie ferrée, même pour les camions et les unités hippomobiles, était souvent plus facile que sur les routes cabossées, surtout dans les régions marécageuses et par temps de pluie. C'est ainsi parce que le lit des voies ferrées était plus souvent sec et dur à cause de la surélévation du terrain.

ferrée ou un chemin qui traverse un ruisseau ou une rivière par un pont, il n'y a pas de coût supplémentaire pour traverser le ruisseau ou la rivière en passant par ce pont.

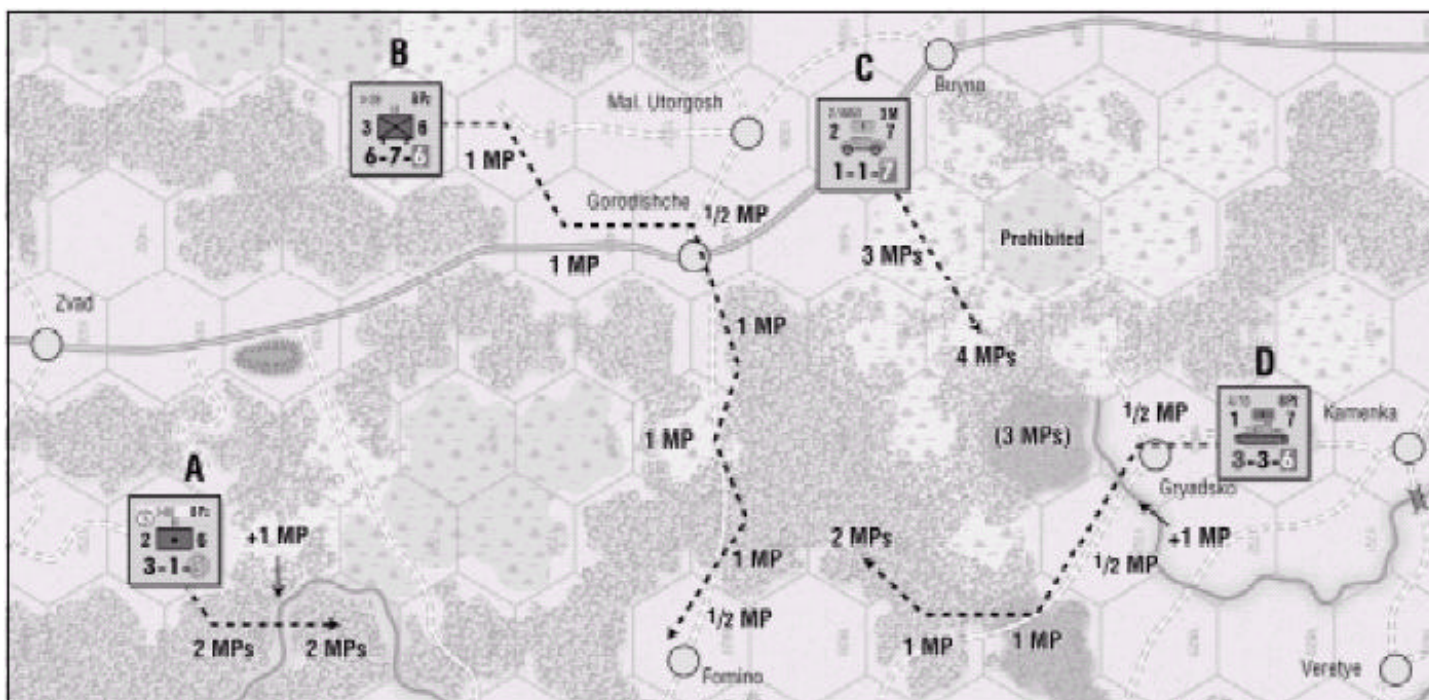
Important ! Si il n'y a pas de symbole de pont sur la carte, alors c'est qu'il n'y a pas de pont et les unités doivent payer des PM supplémentaires pour traverser le ruisseau ou la rivière, même en se déplaçant sur une route ou un chemin (Exception : unités de pontonniers [16.2]).

c. Toutes les unités avec une silhouette de véhicule et toutes les unités avec de l'équipement lourd (CM dans un cercle orange) ne peuvent pas traverser un côté d'hex de rivière sans pont, en aucun cas. Les autres unités avec une CM dans une case rouge le peuvent mais doivent dépenser toute leur CM pour cela, ce qui veut dire qu'elles doivent commencer leur mouvement adjacentes à la rivière (elles peuvent aussi avancer après combat [11.6] à travers un côté d'hex de rivière).

8.37 Etang

a. Les unités motorisées et celles avec de l'équipement lourd ne peuvent pas entrer, avancer, quitter ou retraire dans ou à travers un hex d'étang, sauf par un côté d'hex traversé par une route, une voie ferrée ou un chemin.

b. Toutes les unités non motorisées (sauf la cavalerie) dépensent toute leur CM pour entrer dans un hex d'étang par un côté d'hex qui n'est pas traversé par une route, une voie ferrée ou un chemin, et ne peuvent donc pas continuer à se déplacer après être entrées dans cet hex. (En supposant que leur CM soit suffisante pour couvrir le coût nécessaire en PM ; sinon elles ne peuvent pas du tout entrer dans l'hex). Les unités de cavalerie peuvent entrer et sortir d'une série d'hexs d'étang si elles ont suffisamment de PM pour le faire.

**8.36 Ruisseaux, Rivières et Ponts**

a. Les ruisseaux et les rivières sont sur les côtés d'hex. Une unité dépense des PM pour traverser les côtés d'hex en plus du coût du terrain de l'hex où elle entre.

b. Les ponts sont représentés sur la carte là où la plupart des routes et certains chemins traversent des côtés d'hex de ruisseaux et de rivières. En se déplaçant sur une route, une voie

EXEMPLE DE MOUVEMENT : Le coût pour entrer dans chaque hex, ou pour traverser un côté d'hex de ruisseau est indiqué sur la carte. La météo est Claire. L'unité A a de l'équipement lourd et dépense ses 5 PM pour bouger de deux hexs. L'unité B dépense 6 PM—notez que le chemin coûte 1/2 PM dans les hexs clairs et 1 PM dans les autres terrains. L'unité 7 paye 7 PM pour traverser un hex de marais et un hex de marais boisé. Notez que l'hex difficile boisé coûte 3 PM pour y entrer et

que l'hex d'étang est interdit aux unités motorisées. L'unité D dépense 6 PM, mais notez que le chemin traversant le ruisseau n'a pas de pont, donc elle doit payer +1 PM pour traverser.

8.4 Effets de la Météo sur le Mouvement

8.41 Le TET contient des colonnes séparées à utiliser pour le temps Clair/Nuageux ou Pluvieux. La Pluie est évidemment le pire temps pour le mouvement. En plus d'augmenter le coût en PM de la plupart des terrains, la Pluie force aussi certains types de terrains à agir comme si ils étaient un terrain encore pire pour le mouvement et pour d'autres effets.

EXEMPLE : Si la météo actuelle est Pluie, le coût pour entrer dans un terrain Difficile passe de 2 à 3 PM pour les unités motorisées. **8.42** En se déplaçant le long d'un chemin par temps de Pluie, ignorez le coût de mouvement du chemin et utilisez celui de l'autre terrain de l'hex (ignorez les bois) pour déterminer le coût d'entrée de cet hex (plus les coûts des côtés d'hex applicables).

8.5 Equipement Lourd

Les unités avec de l'équipement lourd (CM dans un cercle orange) utilisent la même colonne que les unités motorisées sur le TET pour déterminer le coût de mouvement des divers types de terrains, mais elles ne sont pas éligibles pour le Mouvement de Réaction, le Refus du Combat, les Débordements ou l'Avance Après Combat.

NOTE DE CONCEPTION : Les éléments de QG des divisions d'infanterie Allemandes et surtout les formations d'artillerie (ARKO) tombent aussi dans cette catégorie, à cause de leurs grands nombres de chariots tirés par des chevaux. Les éléments de QG de la plupart des divisions de fusiliers Soviétiques, d'autre part, sont non motorisés, parce qu'ils avaient un impact logistique moindre, et étaient moins dépendants des services et du ravitaillement de l'arrière.

8.6 Débordements

Un débordement est une tentative pour vider un hex occupé par l'ennemi au cours d'un mouvement. Bien qu'il ressemble à un combat [10.0], le Débordement fait partie du mouvement. Un Débordement se produit lorsque l'unité (ou la pile) se déplace. Les unités peuvent être capable de continuer leur mouvement après un Débordement réussi. Toute unité terrestre (en dehors des pontonniers et des chefs) peut être Débordée.

8.61 Le Débordement n'est autorisé que pendant une Phase de Mouvement amie d'une Séquence Mobile. Il n'est pas autorisé pendant une Séquence d'Assaut. L'hex qui subit le Débordement est appelé Hex du Défenseur. Les unités éligibles peuvent faire un ou plusieurs Débordements pendant leur Phase de Mouvement, si elles ont suffisamment de PM pour cela et attaquer pendant la Phase de Combat. Utilisez la TRC Mobile pour résoudre chaque Débordement.

NOTE : Le Débordement n'est pas une Attaque Déclarée [9.1] ; par conséquent le défenseur ne peut pas faire un Refus de Combat [9.2], ni un Mouvement de Réaction [9.3], ni choisir Pas de Retraite [9.4].

8.62 Toute unité blindée (force d'attaque en rouge), de blindés légers ou de voitures blindées avec une silhouette de véhicule ou une unité de cavalerie qui n'est ni Non Ravitaillée ni

Désorganisée peut être capable de faire un Débordement. Une pile d'unités peut être capable de faire un débordement si :

- a. Toutes les unités de la pile qui déborde sont des unités avec une CM dans une case rouge et/ou des unités de cavalerie au début du mouvement, et qu'il y a au moins une unité blindée (force d'attaque en rouge), de blindés légers ou de voitures blindées avec une silhouette, ou une unité de cavalerie dans la pile ;
- b. Toutes les unités de la pile commencent la Phase de Mouvement ensemble dans le même hex.
- c. La pile laisse derrière elle toutes les unités avec une CM dans un cercle orange et les unités non motorisées et toutes les autres unités inéligibles dans l'hex d'où elle a commencé son mouvement ;
- d. La pile ne récupère pas des unités au cours de son mouvement.

NOTE : Une unité (ou une pile) en défense peut subir un débordement par deux unités (ou piles) successives (ou plus) éligibles.

8.63 Le Débordement coûte 1 PM en plus du coût normal pour entrer dans l'Hex du Défenseur (par contre, ne payez pas le +1 PM pour les ZDC ennemies projetées dans l'Hex du Défenseur). Toutes les unités de la pile doivent avoir suffisamment de PM pour faire le Débordement. Les unités les plus lentes peuvent cesser leur mouvement.

8.64 Restrictions dues à la Météo et au Terrain

- a. On ne peut pas faire de Débordements par temps de Pluie.
- b. Les Débordements ne peuvent pas être faits à travers des côtés d'hex de rivières (même avec un pont), ni à travers tout côté d'hex dont la traversée est interdite à une ou plusieurs des unités en Débordement.
- c. Les Débordements ne peuvent pas être faits dans les hexs contenant ce qui suit :
 - étang
 - ville
 - fortification ennemie terminée
- d. Une unité ne peut pas déborder depuis un hex se trouvant dans une ZDC ennemie projetée depuis plusieurs hexs.
- e. Si un Débordement est fait le long d'une route, d'une voie ferrée ou d'un chemin, utilisez le coût de mouvement applicable aux types de terrains pour entrer dans l'Hex du Défenseur.

8.65 Les Débordements peuvent être faits avec n'importe quel rapport, à partir de 1 : 4. La Coordination des Unités de Combat [10.44] n'est pas applicable aux Débordements, et aucun test de VE n'est fait.

8.66 Limitations de Soutien au Débordement

- Le joueur Allemand peut allouer un maximum d'une unité aérienne A en Soutien Aérien pour chaque tentative de Débordement.
- Aucune unité aérienne Allemande B (bombardier) ne peut fournir de soutien lors d'un Débordement.

- Aucune unité aérienne Allemande de chaque type ne peut fournir de soutien à un Hex de Défense que le joueur Soviétique tente de Déborder.
- Aucun soutien aérien Soviétique n'est autorisé pendant un Débordement, que ce soit en attaque ou en défense.
- Le Tir de Soutien d'Artillerie n'est autorisé pour aucun camp lors d'un Débordement.

Exception : Une unité d'artillerie dans l'Hex du Défenseur peut fournir du Tir de Soutien automatiquement et à pleine puissance, si l'Hex du Défenseur contient également au moins une Unité de Combat n'étant pas une unité d'artillerie.

8.67 Procédure de Débordement

a. La force qui Déborde commence son mouvement ou se déplace dans un hex adjacent à l'Hex du Défenseur, en payant les coûts de ZDC si c'est applicable, puis en payant +1 PM pour le Débordement, et les coûts du terrain pour entrer dans l'Hex du Défenseur.

b. Les deux camps choisissent leur Unité de Tête.

c. Additionnez les Forces d'Attaque et de Défense de chaque camp, calculez le rapport de forces.

d. Allouez le Soutien Aérien pour les Allemands (si ce sont les Allemands qui se déplacent) et déterminez la coordination du soutien [10.41].

e. Déterminez les DRM :

- Terrain (terrain dans l'hex et côté d'hex)
- Calcul du Différentiel de VE [10.61c]
- Bonus d'Armes Combinées [10.61f]
- Soutien Aérien Allemand [13.23]

NOTE : les DRM de Débordements peuvent différer de ceux du combat régulier.

f. Lancez un dé, appliquez le DRM net, et consultez la TRC mobile pour obtenir le résultat.

g. Les joueurs retirent les pertes. Les unités en défense forcées de retraiter par la TRC sont retraitées de deux hex par l'attaquant (le joueur qui fait le Débordement) avec une route de retraite légale. Toutes les unités qui retraitent à cause d'un Débordement sont automatiquement Désorganisées. Placez un marqueur de Désorganisation dessus.

NOTE : L'attaquant n'est pas obligé de choisir la route de retraite la plus favorable si il en existe plusieurs, et il peut choisir une route de retraite qui entraîne l'élimination des unités qui retraitent. Le Débordement est un outil très puissant dans l'arsenal de l'attaquant.

h. Si le Débordement réussit à vider l'Hex du Défenseur de toutes les unités ennemies, déplacer la pile qui Déborde dans l'Hex du Défenseur sans coût supplémentaire en PM (il a déjà été payé pour faire le Débordement). Ignorez les coûts des ZDC ennemies pour entrer dans l'Hex du Défenseur.

i. La pile peut maintenant continuer à se déplacer dans la limite de la CM qu'il lui reste. Par contre, si l'Hex du Défenseur où vient juste d'entrer la pile venant de Déborder est dans une autre ZDC ennemie, alors la force qui Déborde doit soit Déborder l'hex projetant la ZDC, soit cesser son mouvement.

8.68 Si le Débordement ne réussit pas à vider l'Hex du Défenseur des unités ennemies, la pile cesse son mouvement dans l'hex adjacent à l'Hex du Défenseur, et perd un pas (au choix du propriétaire), en plus des pas déjà perdus à cause de la TRC. Ignorez les résultats de retraite pour l'attaquant sur la TRC.



EXEMPLE : Une pile Allemande avec 6 PM fait un Débordement. Elle commence sa Phase de Mouvement sur un chemin, à trois hexs de distance d'une pile Soviétique qui sera la cible du débordement. La pile Soviétique se trouve sur le même chemin, avec deux hexs de distance entre les piles. La pile Allemande dépense 1 PM pour traverser les deux hexs le long du chemin (1/2 PM par hex), 1 PM pour entrer dans la ZDC de la pile Soviétique, 1 PM pour entrer dans l'Hex du Défenseur via le côté d'hex de chemin (parce que c'est un hex de bois), et 1 PM pour faire le Débordement, soit un total de 4 PM dépensés pour faire un Débordement. Une ZDC Soviétique s'étendant dans l'Hex du Défenseur à partir d'un hex adjacent à l'arrière n'a aucun effet et est ignorée. Si le Débordement est réussi et que la pile qui Déborde occupe l'Hex du Défenseur, elle peut continuer son mouvement car il lui reste 2 PM.

9.0 Actions Avant le Combat

La résolution du combat est précédée d'une série d'actions qui vont définir son déroulement.

- Déclaration du Combat
- Refus du Combat
- Mouvement de Réaction
- Déclaration Pas de Retraite

9.1 Déclaration du Combat

Le combat se déroule entre des unités ennemies dans des hexs adjacents. L'attaque est toujours volontaire. Les Unités de Combat amies ne sont jamais forcées d'attaquer les unités ennemies. Les unités ne sont pas obligées d'attaquer toutes les unités ennemies auxquelles elles sont adjacentes, ou qui projettent des ZDC dans des hexs contenant des unités de l'attaquant.

9.11 A la fin de chaque Phase de Mouvement amie, le joueur en mouvement déclare les hexs ennemis qu'il va attaquer, et désigne les unités amies qui attaquent.

- Les unités dans une pile peuvent attaquer différents hexs adjacents.
- Les hexs inoccupés et les hexs ne contenant qu'une unité de chef/pontonier ne peuvent pas être attaqués.
- En utilisant la Séquence d'Assaut, les unités appartenant à des Formations Inactives peuvent être désignées pour

participer à des attaques contre des Hexs du Défenseur adjacents par les unités de la Formation Active.

9.12 Il ne peut pas y avoir plus d'un hex ennemi attaqué au cours d'un combat. Placez des marqueurs d'Attaque Déclarée sur chaque unité (ou pile) qui attaque. Positionnez les flèches vers l'hex attaqué (l'Hex du Défenseur). Les hexs ennemis sans marqueur d'Attaque Déclarée pointant vers eux ne peuvent pas être attaqués.

NOTE : Plusieurs marqueurs d'Attaque Déclarée peuvent être placés dans le même hex, sur chaque groupe d'unités qui attaque un hex différent.

9.13 Un Hex du Défenseur peut être attaqué par autant d'unités qu'il est possible d'amener dans les six hexs adjacents, avec un éventuel Tir de Soutien d'artillerie et un Soutien Aérien (tous étant sujets à la Coordination de Combat [10.4]).

9.14 Les unités avec une force d'attaque de zéro ne peuvent ni déclarer ni participer à un combat. Toute unité (ou pile) dont la force d'attaque totale a été réduite à moins de un (1) à cause de réductions de moitié [3.5] ne peut pas attaquer.

9.15 Une unité ne peut pas attaquer dans un hex ou à travers un côté d'hex à travers lequel elle ne peut pas passer.

Exception : L'artillerie peut être capable d'apporter son soutien à toute Attaque Déclarée à portée, quel que soit le terrain dans l'Hex du Défenseur [12.18].

EXEMPLE : Une unité avec une silhouette de véhicule ou une unité non artillerie avec sa CM dans un cercle orange ne peut attaquer dans un hex d'étang que par un côté d'hex de route ou de chemin, et ne peut attaquer à travers un côté d'hex de rivière que si il y a un pont.

9.16 Lorsque les marqueurs d'Attaques Déclarées ont été placés, l'attaque est irrévocable. L'Hex du Défenseur doit être attaqué par toutes les unités ayant déclaré un combat contre lui (à moins que les unités dans l'Hex du Défenseur n'aient fait un Refus de Combat [9.2]).

9.2 Refus du Combat

9.21 Après que toutes les attaques aient été déclarées, le défenseur peut choisir de Refuser le Combat dans tous les Hexs du Défenseur éligibles. Les conditions d'éligibilité sont :

- Toutes les unités dans l'Hex du Défenseur ont leur CM dans une case rouge ou sont de la cavalerie.
- Aucune unité dans l'Hex du Défenseur n'est Désorganisée.

9.22 Le Refus du Combat n'est pas un mouvement. C'est une forme de retraite [11.3].

9.23 Procédure

a. Faites un test de VE avec l'Unité de Tête dans l'Hex du Défenseur. Aucun DRM n'est utilisé.

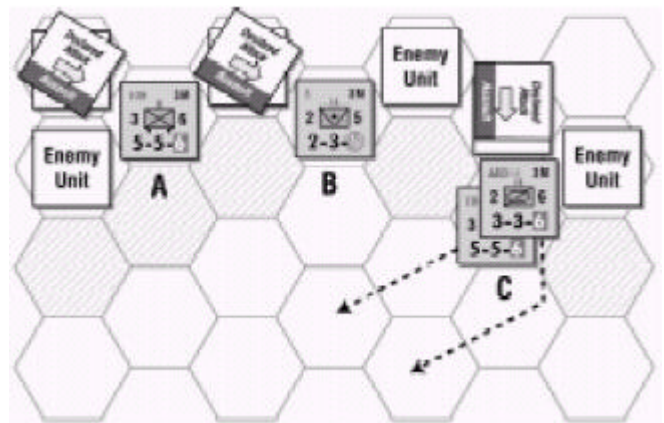
b. Si le test de VE rate, l'unité ou la pile reste où elle est et doit se défendre.

c. Si le test de VE réussit, le propriétaire fait retraiter l'unité ou la pile entière de deux hexs [11.31a].

d. Maintenant l'attaquant peut avancer des unités dans la limite d'empilement dans l'hex libéré. Retirez tous les marqueurs d'Attaque Déclarée de cette force en attaque. Les unités en attaque de cette Attaque Déclarée ne peuvent pas déclarer ni participer à un autre combat pendant cette Phase de Combat (en effet, leur combat a déjà été résolu).

9.24 Une pile qui réussit un Refus de Combat ne peut pas terminer sa retraite dans un hex qui est lui même la cible d'une Attaque Déclarée ; bien qu'elle puisse passer à travers un tel hex au cours de sa retraite.

9.25 Le Refus du Combat ne peut pas se produire si la route de retraite doit passer par un hex vide en ZDC ennemie.



EXEMPLE DE REFUS DE COMBAT : Le joueur Soviétique a engagé trois attaques—A, B et C. Le joueur Allemand ne peut pas utiliser le Refus de Combat en A parce que ses unités sont entourées par des ZDC ennemies. Il ne peut pas utiliser le Refus de Combat en B parce que son unité n'a pas sa CM dans une case rouge et n'est pas non plus une unité de cavalerie. Il peut utiliser le Refus du Combat en C et le fait. Il utilise l'unité de reconnaissance comme Unité de Tête et fait un test de VE. Un résultat de 1 à 6 permettra au joueur Allemand de retraiter les deux unités de deux hexs. Les unités peuvent retraiter vers des hexs séparés.

9.26 Les unités qui retraitent à cause d'un Refus de Combat ne pourront pas ensuite faire de Mouvement de Réaction pendant la Phase de Réaction de cette Séquence.

9.3 Mouvement de Réaction

Le mouvement de réaction se déroule après le Refus du Combat. La Réaction est toujours déterminée sur une base unité par unité.

9.31 Le défenseur peut déplacer toutes ses unités éligibles (sauf les QG), de la moitié de leur CM. Les unités sous un marqueur Désorganisé ou Non Ravitaillé ne sont pas éligibles.

9.32 Une unité est éligible si :

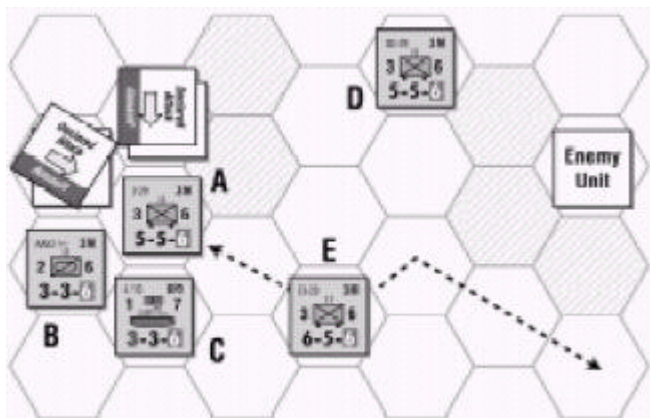
- Elle est dans les deux hexs d'un Hex du Défenseur, mais n'occupe pas elle même un Hex du Défenseur.
- Elle a sa CM dans une case rouge.
- Elle n'est pas sous un marqueur Désorganisé ou Non Ravitaillé.
- Elle fait partie de la même Formation que l'Unité de Tête dans l'Hex du Défenseur, ou elle est une Unité d'Armée éligible.

- Elle n'est pas dans une ZDC ennemie (pour le Soviétique ; les unités Allemandes peuvent se trouver dans une ZDC Soviétique).
- Elle n'a pas déjà tenté un Refus de Combat pour ce tour.

NOTE : Cette phase donne au défenseur l'opportunité de réagir localement au combat. Si il n'y a pas d'attaques déclarées, aucun Mouvement de Réaction n'est possible. Notez également que la même unité peut être éligible plusieurs fois au Mouvement de Réaction au cours d'un même tour.

9.33 Procédure

a. Faites un test de VE pour chaque unité dans l'hex de Réaction. Des DRM peuvent être appliqués grâce à l'utilisation de Points de Commandement [15.33c].



EXEMPLE DE MOUVEMENT DE REACTION : l'unité Allemande A est attaquée et le joueur Allemand souhaite utiliser le Mouvement de Réaction. Les unités C et D ne sont pas éligibles. C appartient à une Formation différente de l'unité dans l'Hex du Défenseur, et D n'est pas dans les 2 hex d'un Hex du Défenseur. L'unité B est éligible parce que, étant Allemande, elle peut réagir dans une ZDC ennemie, mais elle n'est pas choisie. L'unité E est aussi éligible, donc le joueur Allemand fait un test de VE, et réussit avec un résultat de 1 à 6. La tentative est réussie, ce qui permet au joueur Allemand de déplacer l'unité E de 3 PM (la moitié de sa CM). L'unité n'est pas obligée de renforcer l'Hex du Défenseur—elle peut même s'éloigner. Elle ne peut pas entrer dans les hex grisés parce qu'elle ne peut entrer dans un hex adjacent à l'ennemi que si celui-ci contient une unité amie.

b. Si le test de VE rate, l'unité en réaction reste dans son hex, et ne peut plus faire d'autres tentatives pour cette phase.

9.34 Pendant le Mouvement de Réaction, une unité ne peut entrer dans un hex adjacent à l'ennemi que si :

- Elle a suffisamment de points de mouvement disponibles, et
- Une unité de combat amie occupe déjà cet hex.

L'entrée est soumise aux limites d'empilement. Si elle entre dans un hex occupé par une unité amie dans une ZDC ennemie, elle ne paye pas le coût en PM pour entrer dans la ZDC, mais elle s'arrête immédiatement.

9.35 Le Mouvement de Réaction ne doit pas forcément se faire vers un Hex du Défenseur, ni même vers un combat. Une unité ne peut pas Réagir dans un hex ou à travers un côté d'hex contenant un terrain interdit à cette unité.

9.4 Déclaration « Pas de Retraite »

9.41 L'option Pas de Retraite permet au défenseur d'éviter de reculer après un combat, mais avec un éventuel coût en pertes supplémentaires [11.41]. Le défenseur peut tenter de ne Pas Reculer si :

- L'Hex du Défenseur contient au moins deux pas de force, et
- L'Hex du Défenseur contient une Fortification.

9.42 Procédure

a. Faites un test de VE pour l'unité de Tête dans l'Hex du Défenseur. Des DRM peuvent être appliqués en utilisant des Points de Commandement [15.33a] et doivent l'être si l'Unité de Tête est sous un marqueur OoS et/ou Désorganisé.

b. Si le test de VE est réussi, placez un marqueur Pas de Retraite (No Retreat) dans l'Hex du Défenseur.

c. Si le test de VE est raté, faites les retraits normalement si cela se produit au cours du combat.

9.43 Le marqueur Pas de Retraite indique :

a. Appliquez un DRM +1 au dé de résolution du combat.

b. L'unité (ou le groupe d'unités) en défense perd un pas supplémentaire si le résultat de la TRC indique une retraite (résultat « R »). Appliquez cette perte à l'Unité de Tête du Défenseur [11.42b].

c. Les unités dans l'Hex du Défenseur ne retraitent pas.

10.0 Combat

Le joueur en train de faire une Séquence d'Opérations (et qui vient juste de placer ses marqueurs d'Attaques Déclarées) est l'attaquant. L'autre joueur est le défenseur, quelle que soit la situation stratégique globale. L'attaquant résout ses attaques déclarées individuellement, dans l'ordre qu'il désire.

10.1 Restrictions sur les Attaques

10.11 Aucune unité ne peut attaquer ou se défendre plus d'une fois par Phase de Combat de la Séquence d'Opérations en cours.

NOTE : Il est possible pour les unités d'attaquer deux fois ou plus par tour—une fois (ou plus, selon le nombre de MA de la Formation) lorsqu'elles sont activées, et une ou plusieurs autres fois lorsqu'elles sont adjacentes à des Hexs du Défenseur attaqués par des autres Formations amies activées en utilisant la Séquence d'Assaut. Il est aussi possible pour les unités du défenseur d'être attaquées plusieurs fois au cours d'un tour, selon le nombre de Formations activées qui choisissent d'attaquer un Hex du Défenseur donné.

10.12 Une unité (ou une pile) sans marqueur d'Attaque Déclarée ne peut pas attaquer.

Exception : Les unités d'artillerie peuvent fournir un Tir de Soutien [10.42 et 12.1].

10.13 Une unité ne peut pas diviser sa Force d'Attaque entre différents combats, ni la prêter à d'autres unités.

10.14 Une Attaque Déclarée ne peut être dirigée que contre un seul Hex du Défenseur à la fois (pas de combat multi-hexs).

10.15 Une unité en défense ne peut pas être attaquée seulement par de l'artillerie ou de l'aviation.

10.16 Toutes les unités dans un Hex du Défenseur se défendent avec une seule Force de Défense combinée. L'attaquant ne peut pas attaquer des unités individuelles dans une pile, et le défenseur ne peut pas empêcher une unité dans une pile de participer à un combat.

10.17 Retirez les marqueurs d'Attaque Déclarée avant la Coordination de Combat de cette attaque.

10.18 Après avoir retiré les marqueurs d'Attaque Déclarée, l'attaquant désigne une Unité de Tête pour cette attaque [10.44].

10.2 Effets du Terrain sur les Combats

10.21 Une unité en défense bénéficie de la protection du terrain dans l'hex qu'elle occupe, ainsi que du terrain se trouvant sur les côtés d'hex par lesquels elle est attaquée.

10.22 Le défenseur reçoit les DRM cumulatifs suivants grâce au terrain :

a. N'appliquez qu'un seul DRM pour le terrain de l'Hex du Défenseur, mais toujours le plus favorable si plusieurs types de terrains existent dans l'Hex du Défenseur.

b. Appliquez un DRM pour une Fortification dans l'Hex du Défenseur.

c. Appliquez le DRM du côté d'hex, si toutes les unités non artillerie qui attaquent le font à travers ce type de côté d'hex.

NOTE DE CONCEPTION : Tous les combats sont censés se dérouler dans l'Hex du Défenseur. Le terrain du côté d'hex représente un obstacle pour entrer dans cet hex, par conséquent cela aide à la défense.

10.23 Le terrain dans les hexs occupés par les unités qui attaquent n'a aucun effet sur le combat.

Exception : Les unités motorisées et celles avec de l'équipement lourd attaquant depuis un hex d'étang [10.26].

10.24 Le ravitaillement et le terrain peuvent réduire de moitié la force d'attaque de l'attaquant une ou plusieurs fois. Toute unité (ou pile) réduite à moins de un (1) point de force d'attaque ne peut plus attaquer (parce que les fractions sont ignorées [3.54]).

10.25 Rivières et Combat. La force d'attaque de toutes les unités n'étant pas de l'artillerie est réduite de moitié (arrondi à l'inférieur) lorsqu'elles attaquent à travers des côtés d'hex de rivière, qu'il y ait ou non un pont. La force de soutien de l'artillerie n'est pas affectée par une rivière.

10.26 Etangs et Combat. Les unités avec leur CM dans une case rouge et les unités n'étant pas de l'artillerie avec leur CM dans un cercle orange peuvent attaquer dans ou depuis un hex d'étang, mais seulement à demi puissance (arrondi à l'inférieur), et uniquement à travers un côté d'hex traversé par une route, un chemin, ou une voie ferrée. Si l'unité attaque depuis un hex d'étang et dans un hex d'étang également, elle n'est réduite de moitié qu'une seule fois. Cette réduction de moitié est cumulative avec la réduction pour les rivières [TET].

10.27 La force de soutien des unités d'artillerie n'est pas réduite de moitié si elles se trouvent dans un hex d'étang.

10.28 La force de soutien de l'artillerie de l'Attaquant et du Défenseur est réduite de moitié lorsque :

- L'Hex du Défenseur est un étang.
- L'Hex du Défenseur est un marais, et que la condition météo est Pluie.

10.3 Choix de la TRC

10.31 Il n'y aura qu'une seule des deux Tables de Résultats des Combats (TRC) d'utilisée pour chaque combat. C'est l'attaquant qui détermine la TRC à utiliser pour chaque combat.

10.32 La TRC d'Assaut est obligatoire :

- Pendant une Séquence d'Assaut
- Pendant un tour de Pluie
- La force de l'attaquant ne contient pas de blindés
- L'Hex du Défenseur contient une ville, une colline, un étang ou une Fortification
- Toutes les unités attaquent à travers un côté d'hex de rivière

10.33 L'attaquant peut choisir la TRC mobile si :

- L'utilisation de la TRC d'Assaut n'est pas obligatoire [10.32].
- Au moins une des unités qui attaquent est une unité blindée.

10.4 Coordination du Combat

La coordination entre les unités est essentielle pour réussir une attaque ou une défense. Le jeu représente ceci en demandant une coordination (tests de VE) pendant le combat. L'attaquant peut faire jusqu'à trois tests de Coordination de Combat par combat (pour le Soutien Aérien (SA), l'Artillerie, et les Unités de Combat). Le défenseur peut faire jusqu'à deux tests de Coordination de Combat par combat (pour le SA et l'Artillerie). Quand les joueurs font leurs tests de VE, reportez-vous à la Table de Coordination de Combat.

NOTE SUR LA TERMINOLOGIE : Les unités d'artillerie sont des Unités de Combat, mais pour les règles des tests de Coordination, la coordination de l'artillerie est faite séparément des autres Unités de Combat. Lorsque vous voyez le terme Coordination des Unités de Combat, il concerne toutes les unités n'étant pas de l'artillerie—les unités d'artillerie, si il y en a, sont couvertes par la Coordination d'Artillerie.

10.41 Coordination du Soutien Aérien

a. Chaque joueur (l'attaquant en premier) engage ses unités aériennes en Soutien Aérien (SA) [13.2] pour l'Attaque Déclarée. Les unités aériennes en SA sont placées dans l'Hex du Défenseur. Lorsque les unités en SA sont placées, elles ne peuvent pas être retirées avant la résolution de cette Attaque Déclarée ; on ne peut pas non plus en rajouter.

NOTE DE JEU : Si les deux joueurs sont d'accord, on peut ajouter un peu de brouillard de guerre sur le SA si les joueurs allouent secrètement leurs unités aériennes à chaque SA, puis en révélant simultanément le nombre d'unités engagées par chaque joueur.

10.42 Coordination d'Artillerie

a. Chaque joueur indique les unités d'artillerie éligibles [12.13] qui vont tenter de fournir un Tir de Soutien à l'Attaque Déclarée, puis choisit l'Unité d'artillerie de Tête (attaquant en premier).

b. Ensuite, chaque joueur fait un test de VE en utilisant l'Unité d'artillerie de Tête (attaquant en premier) et en appliquant les DRM des Points de Commandement, de la Séquence Mobile ou d'Assaut, et de l'Hex du Défenseur si il contient des bois. Les résultats s'appliquent à toutes les unités d'artillerie fournissant un Tir de Soutien à la même Attaque Déclarée.

Exceptions : Une unité d'artillerie dans l'Hex du Défenseur est toujours Coordonnée, et une unité d'artillerie de l'attaquant adjacente à l'Hex du Défenseur est toujours Coordonnée [12.17].

c. Résultats de la Coordination d'Artillerie

- Si l'unité d'artillerie de Tête réussit son test de VE, toutes les unités d'artillerie en attaque peuvent utiliser leur pleine force de soutien.
- Un résultat modifié supérieur à la VE de l'unité d'artillerie de Tête mais inférieur à 10 réduit de moitié (arrondie à l'inférieur) la force de soutien de toutes les unités d'artillerie. Cette réduction peut se cumuler avec une réduction pour tir dans un hex d'étang ou de marais pendant un tour de Pluie. Chaque unité d'artillerie réduite peut toujours apporter au moins un point de force de soutien, même si elle est réduite deux fois.
- Un résultat modifié de 10 ou plus signifie qu'aucune unité d'artillerie ne peut apporter sa force de soutien à ce combat.

d. Quel que soit le résultat du test de VE, chaque unité d'artillerie ayant participé est retournée sur sa face « Fired » après la résolution de l'Attaque Déclarée.

e. La force de soutien d'artillerie totale ajoutée à chaque camp pour un combat donné ne peut pas dépasser la force de combat terrestre totale de ce combat [12.13f].

EXEMPLE : Un Hex du Défenseur contient des Unités de Combat avec une force de défense de cinq. Deux unités d'artillerie amie avec une force de soutien de 4 chacune sont à portée et l'unité de Tête réussit son test de VE. Bien que les deux unités aient une force de soutien totale de 8 à apporter à l'Hex du Défenseur, seuls 5 de ces points pourront être utilisés parce qu'il n'y a que cinq points de force de défense dans l'Hex du Défenseur.

10.43 Coordination des Unités de Combat du Défenseur. Le défenseur ne fait jamais de test de Coordination des Unités de Combat.

10.44 Coordination des Unités de Combat de l'Attaquant.

a. Si toutes les Unités de Combat de l'attaquant sont dans le même hex et qu'aucune n'est Désorganisée, elles sont automatiquement Coordonnées. Le test de VE n'est pas effectué.

b. Sinon, l'attaquant fait un test de VE avec son Unité de Combat de Tête.

- Si l'attaque fait partie d'une Séquence Mobile, l'Unité de Combat de Tête est une unité de la Formation Active, ou une unité d'Armée éligible. Un QG de Formation Active à portée peut dépenser ses Points de Commandement pour modifier le test de VE.

- Si l'attaque fait partie d'une Séquence d'Assaut, l'Unité de Combat de Tête peut être de la Formation Active, ou une Unité d'Armée éligible. Pour qu'un QG de la Formation Active puisse dépenser ses Points de Commandement afin de modifier le test de VE, plus de la moitié des unités participant à l'attaque doivent être de la Formation Active (car des unités de Formations Inactives adjacentes à l'Hex du Défenseur peuvent aussi participer). Si l'unité réussit son test de VE, aucun ajustement n'est fait pour ce combat.
- Si l'unité rate son test de VE, ajoutez un DRM +2 au dé de résolution du combat [10.61g].

c. Voir la Table de Coordination de Combat pour les DRM de Coordination :

- Points de Commandement.
- Séquence Mobile ou d'Assaut.
- Les unités de combat de l'attaquant n'étant pas de l'artillerie occupent 3 hexs ou plus.

10.5 Détermination du Rapport de Forces

10.51 Calcul de la Force Finale. L'attaquant et le défenseur additionnent respectivement leurs forces d'attaque et leurs forces de défense, de la façon suivante :

a. Additionnez toutes les Unités de Combat participant au combat. Certaines unités (ou piles) en attaque pourront avoir leur force de combat réduite de moitié. Les réductions de moitié sont cumulatives, certaines unités ou piles pourront être réduites de moitié plusieurs fois [3.5].

b. Additionnez la force de soutien des unités d'artillerie [12.1].

10.52 Calcul du Rapport de Forces. Divisez la force totale de l'attaquant par la force totale du défenseur pour obtenir le rapport de forces. Arrondissez toujours le résultat en faveur du défenseur, vers la colonne de rapport la plus proche sur la TRC.

EXEMPLES : 8 points de force d'attaque contre 2 points de force de défense donne un rapport de 4:1 ; 8 contre 3 donne 2:1 ; 8 contre 4 donne 2:1 ; 8 contre 5 donne 3:2.

10.53 Rapports de Forces Spéciaux

a. Le rapport de forces minimal pour pouvoir déclarer une attaque (avant que l'artillerie n'ait été engagée, et avant le Mouvement de Réaction du défenseur) est 1:4 [10.52]. Les rapports finaux inférieurs à 1:4 entraînent un résultat automatique A2R (TRC Mobile) ou un résultat A2Rd (TRC d'Assaut).

b. Les rapports de forces finaux supérieurs à 7:1 sur la TRC d'Assaut sont résolus dans la colonne 7:1.

c. Les rapports de forces finaux supérieurs à 8:1 sur la TRC Mobile sont résolus dans la colonne 8:1.

d. L'attaquant ne peut jamais réduire volontairement le rapport de force d'une attaque.

EXEMPLE : L'attaquant ne peut pas déclarer une attaque à 2-1 alors qu'il a un rapport de 3-1.

10.6 Résolution du Combat

Lorsque toutes les Coordinations de Combat et les calculs de rapport de forces sont effectués, l'attaquant calcule les DRM applicables au combat, puis le résout.

10.61 DRM de Combat. Déterminez les DRM pour :

- a. Le terrain (hex et côté d'hex) [voir le TET].
- b. Les Fortifications dans l'Hex du Défenseur : +1 DRM.

c. Calcul du Différentiel de VE. Comparez la VE de l'Unité de Combat de Tête dans l'hex de l'attaquant à celle de l'Unité de Combat de Tête dans l'Hex du Défenseur. L'unité de Tête doit être celle utilisée pour la Coordination. Si la VE du défenseur est supérieure à celle de l'attaquant, il y aura un DRM positif (+) ; si la VE de l'attaquant est supérieure, il y aura un DRM négatif (-). Le DRM est égal à la différence entre les deux VE. N'oubliez pas de prendre en compte les statuts de Désorganisation et de Non Ravitaillement pour déterminer la VE des unités.

EXEMPLE : L'Unité de Combat de Tête de l'attaquant a une VE de 5, et celle du défenseur est de 7. Soustrayez l'attaquant du défenseur (7-5 = 2). Ce qui donne un DRM +2 pour l'attaquant.

d. Soutien Aérien de l'Attaquant et du Défenseur [13.23].

e. L'Hex du Défenseur contient un marqueur Pas de Retraite [9.4] : +1 DRM.

f. Bonus d'Armes Combinées (BAC). Appliquez un DRM de -1 au combat si toutes ces conditions sont remplies :

1. La force de l'attaquant contient une ou plusieurs unités blindées avec une force d'attaque en rouge.
2. La force de l'attaquant contient aussi une ou plusieurs unités de motos, d'infanterie motorisée, de génie motorisé, ou de reconnaissance (pas de voitures blindées). Ce type d'unité et l'unité blindée ne sont pas obligés de se trouver dans le même hex.
3. Le défenseur n'a pas d'unités blindées, anti-chars, ou anti-aériennes lourdes.
4. Le temps est Clair ou Nuageux.
5. Le défenseur n'est pas dans un étang, une ville, ou une Fortification terminée.
6. Les unités définies en 1 et 2 ci-dessus n'attaquent pas à travers un côté d'hex de rivière et ne sont pas Désorganisées [3.72h].

g. Coordination d'Unités de Combat Ratée. Si l'attaquant a raté son test de VE de Coordination d'Unités de Combat [10.44], appliquez un DRM +2 au combat.

h. Effets du Génie en Attaque. Appliquez un DRM -1 lorsque la force de l'attaquant contient une unité du génie (des unités du génie supplémentaires n'ont pas plus d'effet), et que le défenseur reçoit un DRM pour les villes ou les Fortifications. Appliquez aussi les Effets du Génie lorsqu'une unité du génie participe à une attaque à travers un côté d'hex de ruisseau et que le défenseur obtient le DRM du ruisseau. Les Effets du Génie ne s'appliquent pas aux Débordements. Le génie du défenseur n'a aucun effet.

10.62 DRM Net. Calculez le DRM net. Chaque DRM +1 annule un DRM -1. Le DRM final sera positif ou négatif après l'annulation de tous les DRM opposés. Le DRM final ne peut pas être supérieur à +5 ni inférieur à -5 ; ignorez les DRM qui font dépasser cette limite.

10.63 Lancez un dé. L'attaquant lance un dé à dix faces, et modifie le résultat avec le DRM net. Croisez le résultat avec la colonne de rapport de forces final sur la TRC appropriée. Appliquez immédiatement le résultat du combat aux unités impliquées avant de passer à la résolution d'un autre combat.

11.0 Résultats du Combat

11.1 Lire la TRC

11.11 Interprétez les résultats de la TRC de la façon suivante :

A = Attaquant. Les lettres et chiffres après le 'A' concernent les unités de l'attaquant.

D = Défenseur. Les lettres et chiffres après le 'D' concernent les unités du défenseur.

R = Retraite. Toutes les unités de la force affectée doivent retraiter [11.3], à moins qu'elles ne soient sous un marqueur Pas de Retraite [9.4].

E = Éliminé. Toutes les unités de la force affectée sont éliminées.

1, 2, 3. 1, 2 ou 3 pas (comme indiqué) sont perdus par la force affectée. L'unité terrestre de Tête de la force affectée doit toujours subir le premier pas de pertes (Exception : Attrition des blindés [11.12]).

d = Désorganisé. Toutes les unités affectées sont Désorganisées (attaquant ou défenseur, selon le camp qui subit le résultat [3.7]).

11.12 Attrition des Blindés. Les cases grisées dans les deux TRC obligent à perdre des blindés si la force de l'attaquant contient un ou plusieurs pas blindés (force d'attaque en rouge) et si une ou plusieurs unités dans l'Hex du Défenseur ont leur force de défense en rouge. Si ces conditions sont remplies, le premier pas perdu par l'attaquant doit être un pas blindé, quel que soit le type de l'Unité de Tête pour cette attaque (Exception à 3.43b). Si la TRC ne cause aucune pertes à l'attaquant, un pas blindé doit néanmoins être perdu.

EXEMPLE : Une pile Soviétique contenant une unité blindée à deux pas et une unité non blindée (l'Unité de Tête) attaque une unité anti-aérienne Allemande (force de défense en rouge) avec un rapport de 3:1 sur la TRC d'Assaut. Le dé modifié donne un 5, ce qui donne un résultat 'DR' avec une case grisée. L'unité anti-aérienne Allemande retraite, mais à cause de la case grisée, l'unité blindée Soviétique doit perdre un pas, bien que la TRC n'ait demandé aucune perte à l'attaquant.

11.13 Les unités d'artillerie de l'attaquant qui ne sont pas adjacentes à l'Hex du Défenseur, et les unités d'artillerie du défenseur qui ne sont pas dans l'Hex du Défenseur ne sont jamais affectées par un résultat de combat ; elles ne retraitent pas

et n'avancent pas non plus ; elles ne sont pas Désorganisées ; et ne perdent pas de pas [12.16].

11.2 Pertes au Combat

11.21 Lorsque la TRC le demande, le propriétaire des unités retire un certain nombre de pas de sa force totale, et non de chaque unité dans la force.

a. Le processus d'application de chaque pas de pertes à une unité varie en fonction du nombre de pas possédés par cette unité.

- Lorsqu'une unité à un pas prend une perte, retirez-la du jeu.
- Lorsqu'une unité à deux pas prend son premier pas de pertes, retournez-la sur sa face réduite. Un second pas de perte l'élimine du jeu.

b. Ces types d'unités n'ont qu'un seul pas :

- QG
- unités d'artillerie
- unités de combat avec une force sur un seul côté du pion.

c. Lorsqu'un résultat combat entraîne l'élimination d'une unité, retirez-la du jeu. Toute unité devant perdre plus de pas qu'elle n'en possède est retirée du jeu.

11.22 Pertes de l'Unité de Tête. L'Unité de Tête de chaque camp doit normalement subir le premier pas de pertes demandé par la TRC.

Exception : Cases de résultats grisées sur la TRC [11.12].

11.23 Pertes avec l'Option Pas de Retraite. En plus de toutes les autres pertes, si la force en défense est sous un marqueur Pas de Retraite, et que le résultat du combat indique une Retraite du Défenseur, alors la force en défense doit perdre un pas supplémentaire [11.41 et 11.42b].

11.24 Pertes Réduites. Si un camp possède moins de pas que ce qui est indiqué par le résultat numérique (ce qui l'élimine entièrement, en ignorant les pertes en excès), alors les pertes subies par le camp adverse sont réduites de un. Ceci n'annule pas l'attrition des blindés.

11.3 Retraites

Lorsqu'un résultat de combat oblige des unités à retraiter, leur propriétaire déplace les unités affectées individuellement (ou en pile—obligatoire si le premier hex de Retraite est un hex vide en ZDC ennemie) d'un ou deux hexs, dans n'importe quelle direction l'éloignant de l'Hex du Défenseur. Une unité incapable de retraiter en respectant les restrictions suivantes est éliminée.

Exception : Pendant un Débordement, c'est l'attaquant qui fait retraiter les unités affectées.

11.31 Différences de TRC

a. Les Retraites générées par la TRC Mobile ou un Refus de Combat [9.22] doivent être de deux hexs.

b. Les Retraites générées par la TRC d'Assaut peuvent être d'un ou deux hexs, au choix du propriétaire des unités.

c. Quelle que soit la TRC utilisée, aucune Retraite ne peut dépasser deux hexs.

11.32 Les Retraites ne sont pas des mouvements, et ne coûtent donc pas de PM. Par contre, une unité ne peut pas retraiter à

travers un côté d'hex ou dans un hex qui lui est interdit lors d'un mouvement normal. Elle ne peut pas non plus quitter la carte ni traverser des hexs contenant des Unités de Combat ennemies.

11.33 Une unité peut retraiter à travers un hex contenant des unités amies, même si cela entraîne une violation temporaire des limites d'empilement. Une unité ne peut pas terminer sa retraite en dépassant les limites d'empilement. Si c'est le cas, le propriétaire des unités qui retraitent doit en éliminer suffisamment pour respecter la limite d'empilement.

11.34 Une unité ne peut pas terminer sa Retraite dans une ZDC ennemie, à moins qu'une unité amie ne soit déjà présente dans cet hex. Les unités amies annulent les ZDC ennemies pour les règles de Retraite.

11.35 Une unité peut terminer sa retraite dans un Hex du Défenseur où le combat n'a pas encore été résolu (en respectant les limites d'empilement). Par contre, elle ne comptera pas dans la défense pour le combat à venir et ne pourra pas servir d'Unité de Tête pour le défenseur. Elle devra subir les résultats de Retraites subis par le défenseur lors de la future résolution du combat, mais ne pourra subir aucunes pertes (à moins que la force du défenseur ne soit complètement éliminée) si il reste des pertes non distribuées au défenseur.

11.4 Option Pas de Retraite

11.41 Les unités dans un Hex du Défenseur avec un marqueur Pas de Retraite [9.4] ne retraitent pas, mais doivent perdre un pas supplémentaire si la TRC donne un résultat Retraite du Défenseur [11.23].

11.42 Procédure

a. Retirez les pertes demandées par la TRC, avec le premier pas pour l'Unité de Tête.

b. La force en défense subit maintenant un pas supplémentaire au lieu de retraiter. Normalement, c'est l'Unité de Combat de Tête qui doit perdre ce pas ; si elle a déjà été éliminée, c'est l'unité avec la VE la plus élevée qui perd un pas (en cas d'égalité de VE entre plusieurs unités, c'est le défenseur qui choisit).

c. Si ce pas supplémentaire est le dernier pas restant dans l'Hex du Défenseur, aucune Avance Après Combat n'est autorisée pour l'attaquant.

d. Retirez le marqueur Pas de Retraite.

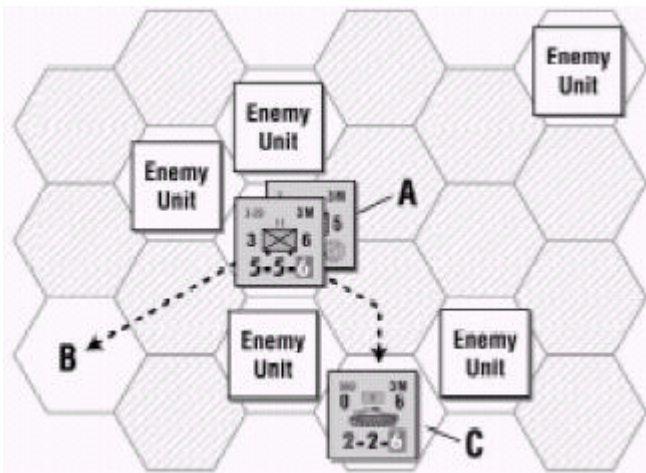
11.5 Retraite à Travers une ZDC Ennemie

11.51 Une unité ne peut pas retraiter à travers un hex vide en ZDC ennemie, sauf s'il n'existe aucun autre chemin de retraite.

11.52 Une unité peut retraiter à travers un hex occupé par une ou plusieurs unités amies, même si une Unité de Combat ennemie projette une ZDC dans cet hex.

11.53 Une unité peut terminer sa retraite dans une ZDC ennemie seulement si une unité de combat amie occupe déjà cet hex (en respectant les limites d'empilement).

EXEMPLE DE RETRAITE A TRAVERS DES ZDC ENNEMIES :
Le joueur Allemand doit retraiter la pile A de deux hexs. L'unité avec son mouvement dans un cercle orange est éliminée parce qu'elle ne peut pas retraiter dans une ZDC ennemie. L'unité



motorisée peut retraiter à travers une ZDC ennemie, mais seulement pour le premier hex. Ce qui ne laisse que deux choix—l'hex B ou C. Après la retraite, le joueur Allemand doit faire un test de VE pour voir si l'unité perd un pas.

11.54 Une unité est éliminée si son seul chemin de retraite passe à travers deux hexes vides en ZDC ennemis ou plus.

11.55 Les unités éligibles retraitant à travers seulement un hex vide en ZDC ennemie peuvent tenter de le faire, mais doivent retraiter de deux hexes (en supposant que le deuxième hex ne soit pas un hex vide en ZDC ennemie), et peuvent subir un ou plusieurs pas de pertes dans le processus.

a. Les seules unités qui ne peuvent pas retraiter à travers un hex vide en ZDC ennemie sont les unités d'artillerie avec un cercle orange.

b. Un joueur peut choisir d'éliminer de telles unités d'artillerie, et tenter de retraiter avec le reste de la pile. Ces unités d'artillerie éliminées ne peuvent pas compter dans la pertes de pas potentielle [11.56c].

11.56 Procédure

a. Faites la retraite de deux hexes. Les piles qui retraitent doivent rester ensemble. Le deuxième hex de retraite ne peut pas être un hex vide en ZDC ennemie.

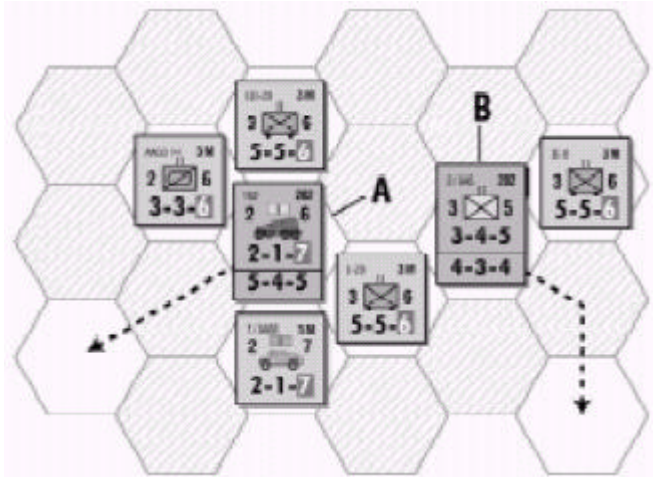
b. Lorsque la retraite est terminée, le propriétaire des unités fait un test de VE pour l'unité qui retraite. Si c'est une pile, il fait un test de VE avec l'Unité de Tête de la pile.

NOTE : N'oubliez pas que les VE imprimées sont réduites si l'unité est Désorganisée ou Non Ravitaillée. L'Unité de Tête pour la pile qui retraite ne doit pas forcément être l'Unité de Tête utilisée dans le combat.

d. Avantage Motorisé de l'Attaquant. Si l'unité ou la pile qui retraite ne contient pas d'unités avec sa CM dans une case rouge, et qu'une ou plusieurs unités ennemies avec leur CM dans une case rouge exercent une ZDC dans l'hex vide, un pas (au choix du joueur ennemi) est automatiquement perdu, sans faire de test de VE.

c. Si le test de VE rate, l'Unité de Tête doit perdre un pas. Si le test de VE est réussi, il n'y a pas de perte supplémentaire.

EXEMPLE D'AVANTAGE MOTORISÉ DE L'ATTAQUANT : Le joueur Soviétique doit retraiter les piles A et B. Les hexs grisés indiquent les hexs vides en ZDC ennemie. Après avoir retraité la pile A, le joueur Soviétique fait un test de VE. Il utilise l'unité de Reconnaissance comme Unité de Tête—donc un jet de dé de 7 à 10 forcera l'unité à perdre un pas. Les autres unités de la pile ne sont pas affectées. La pile B doit **automatiquement** perdre un pas après sa retraite parce que la pile ne contient pas d'unités avec une CM dans une case rouge et la ZDC ennemie traversée était exercée par une unité ennemie avec une CM dans une case rouge. Le joueur Allemand peut décider quelle sera l'unité qui perd un pas.



11.6 Avance Après Combat

Lorsque l'Hex du Défenseur a été vidé à cause du résultat du combat, les unités de l'attaquant peuvent être capables d'y avancer.

L'avance après combat n'est pas un mouvement, et ne coûte pas de PM. Par contre, une unité ne peut pas avancer à travers un côté d'hex ou dans un hex qui lui serait interdit au cours du mouvement normal. Elle ne peut pas non plus avancer pour sortir de la carte, ni à travers des hexs contenant des Unités de Combat ennemies.

11.61 Longueur de l'Avance

a. Lorsque la TRC d'Assaut est utilisée pour résoudre le combat, les unités de l'attaquant ne peuvent avancer que d'un seul hex (dans l'Hex du Défenseur qui vient d'être vidé).

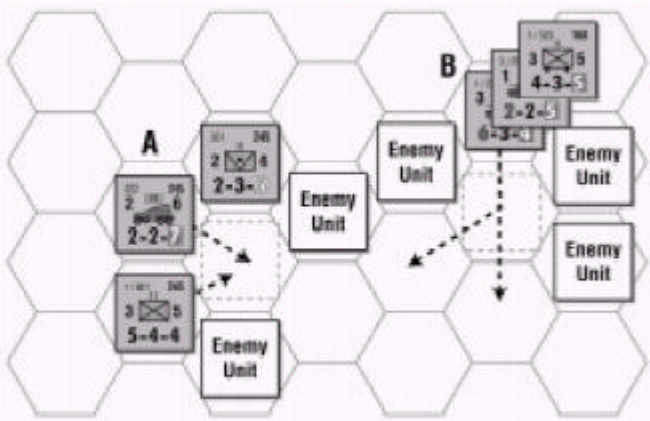
Exception : L'avance n'est pas autorisée dans un hex où le dernier pas a été perdu à cause de l'utilisation de l'option Pas de Retraite.

b. Lorsque la TRC Mobile est utilisée pour résoudre le combat, les unités de l'attaquant avec leur CM dans une case rouge peuvent avancer de deux hexs. Le premier hex doit être l'Hex du Défenseur (l'hex qui a été attaqué), et le second peut être n'importe quel hex qui lui est adjacent, au choix de l'attaquant.

Exceptions :

- 1) L'avance n'est pas autorisée dans un hex où le dernier pas a été perdu à cause de l'utilisation de l'option Pas de Retraite.
- 2) Les unités Désorganisées avec leur CM dans une case rouge ne peuvent pas avancer de plus d'un hex.

c. Lorsque la TRC Mobile est utilisée pour résoudre le combat, les unités non motorisées ne peuvent jamais avancer de plus d'un hex (dans l'Hex du Défenseur qui vient d'être vidé).



EXEMPLE D'AVANCE APRES COMBAT : Le joueur Soviétique a réussi deux attaques. Les carrés en pointillé indiquent les Hexs du Défenseurs qui ont été vidés. L'attaque A a utilisé la TRC d'Assaut, donc une avance d'un seul hex est autorisée. Notez que les unités avec des armes lourdes ne peuvent pas du tout avancer. L'attaque B a utilisé la TRC Mobile, donc les trois unités Soviétiques peuvent avancer de deux hexs et entrer dans des ZDC ennemies pour le second hex.

d. Les unités du défenseur n'avancent jamais après un résultat Attaquant Retraite.

11.62 Un joueur doit exercer son option d'avance immédiatement, avant de passer à la résolution d'un autre combat. Un joueur n'est pas forcé d'avancer une unité. Après l'avance, les unités ne peuvent pas à nouveau attaquer pendant cette Phase de Combat, même si leur avance les place dans des hexs adjacentes à des unités ennemies.

11.63 Seules les unités de l'attaquant ayant participé au combat peuvent avancer. De telles unités peuvent avancer depuis tous les hexs ayant pris part à l'attaque. Les unités qui n'ont servi qu'à bloquer les routes de retraites (comme celles n'ayant pas de marqueur Attaque Déclarée) ne peuvent pas avancer.

Exception : Les unités avec de l'équipement lourd (CM dans un cercle orange) ne peuvent pas avancer après combat.

11.64 Les unités qui avancent ignorent les ZDC ennemies, que leur avance soit d'un ou deux hexs.

NOTE DE JEU : Cette règle a des implications importantes pour l'attaquant et pour le défenseur, parce que cela signifie que les unités avec une CM dans une case rouge qui avancent en ayant utilisé la TRC Mobile peuvent potentiellement infiltrer les positions du défenseur et encercler ses unités.

11.65 Les unités ne peuvent pas dépasser les limites d'empilement à la fin d'une avance après combat.

12.0 Artillerie

Les unités d'artillerie peuvent participer à un combat depuis des hexs adjacents et non adjacents. Les unités d'artillerie n'ont pas de force d'attaque, mais une force de soutien qui est utilisée pour augmenter les forces d'attaque ou de défense d'autres unités amies. Les unités d'artillerie n'ont pas besoin d'être adjacentes à

l'Hex du Défenseur, mais doivent en être à portée de tir pour pouvoir apporter leur soutien. Dans la plupart des cas [Exception : 12.17] les unités d'artillerie doivent faire un test de Coordination [10.42] pour participer à un combat.

Certaines unités d'artillerie ont la lettre « A » à côté de leur force de soutien. Ceci représente des unités d'artillerie spéciales, qui sont limitées au tir de soutien offensif. Elles ne peuvent pas apporter leur soutien en défense.

12.1 Tir de Soutien de l'Artillerie

12.11 Déclaration. Pendant la Coordination du Combat, l'attaquant puis le défenseur déclarent quelles unités d'artillerie éligibles tenteront de soutenir ce combat.

12.12 Seules les unités d'artillerie qui remplissent les conditions d'éligibilité peuvent participer à un tir de soutien. L'artillerie n'est pas obligée d'apporter son soutien à un combat.

12.13 Conditions d'Éligibilité

a. Une unité d'artillerie doit être à portée de tir de l'Hex du Défenseur pour un combat donné afin de pouvoir participer à ce combat. Chaque unité d'artillerie a une portée, exprimée en hexs. Comptez la portée depuis l'hex contenant l'unité d'artillerie jusqu'à l'Hex du Défenseur ; comptez l'Hex du Défenseur, mais pas celui contenant l'artillerie.

b. Pour l'attaquant, seules les unités d'artillerie de la Formation Active plus les unités d'Armée éligibles peuvent participer.

c. Pour le défenseur, seules les unités d'artillerie de la même Formation que l'Unité de Tête dans l'Hex du Défenseur, plus les unités d'Armée éligibles peuvent participer à ce combat.

d. Une unité d'artillerie sur sa face « Fired » ou sous un marqueur Désorganisation au moment de la déclaration du Tir de Soutien ne peut pas utiliser sa force de soutien.

e. Une unité sur sa face avec sa force de soutien visible et sous un marqueur de Ravitaillement de Secours ou Non Ravitaillé peut utiliser sa force de soutien. Par contre, une fois retournée sur sa face « Fired », l'unité d'artillerie ne pourra pas être remise sur sa face avec la force de soutien avant d'avoir été à nouveau ravitaillée.

f. Limites à la Force de Soutien. Dans toute Attaque Déclarée, la force de soutien totale de l'artillerie ne peut pas dépasser la force d'attaque totale modifiée des unités qui ne sont pas des unités d'artillerie, et la force de soutien totale du défenseur ne peut pas dépasser la force de défense totale modifiée des unités en défense qui ne sont pas des unités d'artillerie. Les points de force de soutien en excès sont ignorés.

g. En dehors des contraintes précédentes, il n'y a pas d'autres limites au nombre d'unités d'artillerie à portée pouvant apporter leur soutien à un combat.

NOTE DE CONCEPTION : Les procédures de contrôle de tir d'artillerie Allemande et Soviétique pendant la deuxième guerre mondiale étaient plutôt limitées par rapport aux standards modernes. Dans la plupart des cas, un observateur avancé ne pouvait appeler et corriger le tir que pour une seule batterie d'artillerie (ou dans la plupart des cas, pour un bataillon). Il n'y avait pas de 'centres de contrôle de tir', pas de moyens pour que

'quelqu'un avec une radio' puisse appeler l'artillerie, et pas de moyens pour qu'un observateur d'artillerie ne puisse communiquer avec plusieurs batteries en même temps. La pratique moderne Américaine de pouvoir utiliser un seul observateur pour appeler et recevoir le tir de plusieurs bataillons d'artillerie différents ne pouvait pas être utilisée par la majorité des armées de l'époque.

12.14 Lorsque des unités d'artillerie sont dans une ZDC ennemie, elles ne peuvent fournir du soutien que dans l'hex ennemi adjacent (en attaque) ou dans leur propre hex (en défense).

12.15 Une unité d'artillerie en défense peut utiliser sa force de soutien ou sa force de défense lors d'un combat, mais pas les deux en même temps [12.21]. Une unité d'artillerie ne peut tirer que dans un seul Hex du Défenseur pendant une Phase de Combat donnée ; elle ne peut pas diviser sa force, ni prêter des points inutilisés à d'autres unités d'artillerie.

12.16 Les unités d'artillerie du défenseur qui ne sont pas dans l'Hex du Défenseur, et les unités d'artillerie de l'attaquant qui ne sont pas adjacentes à cet hex ne subissent jamais les résultats du combat qu'elles soutiennent [11.13]. Les unités d'artillerie en défense dans l'Hex du Défenseur subissent tous les résultats du combat, ainsi que les unités d'artillerie de l'attaquant adjacentes à l'Hex du Défenseur.

12.17 Une unité d'artillerie adjacente à l'Hex du Défenseur (au choix de l'attaquant) réussit automatiquement sa Coordination de Combat et utilise toute sa force de soutien (même si d'autres unités d'artillerie ratent leur Coordination de Combat). Avec les contraintes de 12.21, 12.22 et 12.23, une unité d'artillerie en défense dans l'Hex du Défenseur (au choix du défenseur) réussit automatiquement sa Coordination de Combat et peut utiliser toute sa force de soutien (même si d'autres unités d'artillerie en défense en dehors de l'Hex du Défenseur ratent leur Coordination de Combat).

12.18 Effets du Terrain. Le terrain ou les unités qui se trouvent entre le tireur et la cible ne peuvent pas annuler le soutien d'artillerie. Par contre, la force de soutien de l'attaquant et du défenseur est réduite de moitié lorsque :

a. L'Hex du Défenseur est un étang, ou

b. L'Hex du Défenseur est un marais, et la météo est Pluvieuse.

NOTE DE CONCEPTION : Les grands corps d'eau stagnante dans de tels hexs, avec la prépondérance d'un sol très mou et boueux réduisaient considérablement l'efficacité des tirs d'artillerie.

12.19 Retournez chaque unité d'artillerie (attaquant et défenseur) sur leur face « Fired » après avoir fait le test de Coordination de Combat. Les unités qui ont déjà tiré ne peuvent plus apporter leur force de soutien jusqu'à la fin du tour, même si leur force a été réduite de moitié ou inutilisée à cause d'un test de Coordination raté. Les deux joueurs peuvent retourner leurs unités sur leur face normale si elles sont ravitaillées pendant la Phase de Réorganisation du Segment de Réorganisation.



NOTE : la face « Fired » contient aussi des valeurs parce que l'unité peut encore avoir à être activée ou peut être obligée de se défendre lors d'un combat avant d'avoir été retournée pendant le Segment de Réorganisation.

12.2 Artillerie en Défense

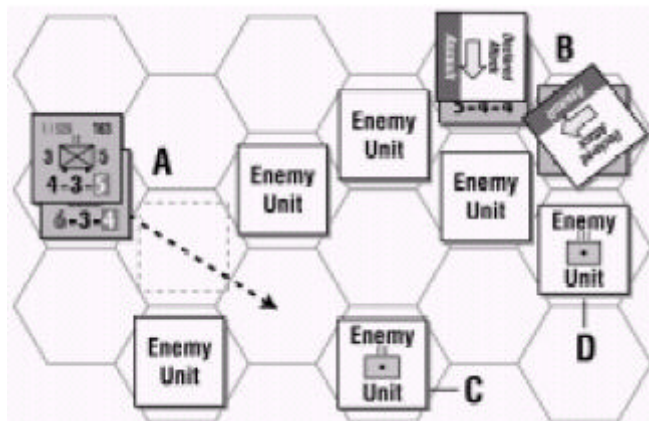
12.21 Lorsqu'une unité d'artillerie est attaquée en étant seule dans un hex, utilisez sa force de défense, pas sa force de soutien.

12.22 Lorsque deux unités d'artillerie et/ou QG ou plus sont dans le même hex et se font attaquer, utilisez leurs forces de défense combinées, et aucune de leurs forces de soutien.

12.23 Lorsqu'une unité d'artillerie est dans un Hex du Défenseur avec une Unité de Combat qui n'est pas une unité d'artillerie, elle apporte sa force de soutien à l'hex [12.17]. Si deux unités d'artillerie ou plus sont présentes, une seule peut utiliser sa force de soutien. Les autres doivent utiliser leur force de défense. Elles subissent toutes les résultats du combat.

12.24 Après le combat, retournez toutes les unités d'artillerie dans l'Hex du Défenseur sur leur face « Fired ».

12.25 Si une unité d'artillerie en défense commence sa Phase de Combat sans être adjacente à des unités ennemies, mais, avant que le combat qu'elle soutien ne soit résolu, si une unité de combat bouge (ou avance) dans un hex adjacent et exerce une ZDC dans son hex, alors elle ne peut plus utiliser sa force de soutien pendant cette Phase de Combat, sauf pour se défendre dans l'hex qu'elle occupe [12.14].



EXEMPLE D'ARTILLERIE EN DEFENSE : Le joueur Soviétique utilise la TRC Mobile pour le combat A ce qui autorise les unités Soviétiques à avancer de deux hexs et venir à côté d'une unité d'artillerie ennemie. Maintenant, Les unités d'artillerie C et D ne peuvent pas être utilisées pour la défense contre le combat B.

13.0 Unités Aériennes

Les unités aériennes ne représentent que les forces d'attaque au sol qui ont participé à la bataille ; le combat aérien n'est pas représenté ici.

13.1 Restrictions des Unités Aériennes

13.11 Laissez les unités aériennes dans la case appropriée de la Fiche Aérienne lorsqu'elles ne sont pas en SA sur la carte. La capacité d'accueil de chaque case est illimitée.

13.12 Procédure de Préparation des Unités Aériennes

a. Pendant la Phase de Préparation Aérienne de chaque Segment Stratégique, déplacez automatiquement toutes les unités aériennes de la case Mission Accomplie (Flown) à la case Prête (Ready). Aucun jet de dé n'est nécessaire.

b. Les unités aériennes inutilisées lors du tour précédent restent dans la case Prête jusqu'à ce qu'elles soient utilisées lors d'un tour ultérieur.

13.13 Seules les unités aériennes dans la case Prête peuvent être utilisées pour des missions de SA. Chaque unité aérienne dans la case Prête ne peut participer qu'à une seule mission de SA par tour.

13.14 Les unités aériennes peuvent faire des missions de SA n'importe où sur la carte, dans n'importe quel Hex du Défenseur, quel que soit le terrain ou la présence d'Unités de Combat ennemies, tant qu'un QG ami éligible et non Désorganisé se trouve dans les quatre hexes de cet Hex du Défenseur.

13.15 Les unités aériennes n'exercent jamais de ZDC et ne sont pas affectées par elles.

13.16 Les unités aériennes doivent faire un test de VE lorsqu'elles font un SA [10.41]. Appliquez les DRM indiqués dans la Table de Coordination de Combat.

13.17 Lorsqu'une unité aérienne termine son SA, placez-la sur sa face « Flown » dans la case Mission Accomplie.

13.2 Missions de Soutien Aérien

13.21 Au début de chaque procédure de résolution de combat, l'attaquant puis le défenseur assignent jusqu'à deux unités aériennes de la case Prête si elles sont éligibles [13.14] en mission de SA pour ce combat.

NOTE DE JEU : Si les deux joueurs sont d'accord, il est possible d'ajouter un peu de brouillard de guerre en allouant secrètement les unités aériennes à chaque combat et en révélant simultanément le nombre d'unités engagées.

13.22 Lors d'un Débordement, le joueur Allemand peut y assigner une seule unité aérienne de la case Prête en mission de SA.

13.23 Chaque unité aérienne assignée à un combat (ou à un Débordement) par l'attaquant apporte un DRM -1 (ou -2), selon ce qui est imprimé sur l'unité ; chaque unité aérienne assignée à un combat par le défenseur apporte un DRM +1 (ou +2), selon ce qui est imprimé sur l'unité.

13.24 Restrictions d'Utilisation

a. **SA Défensif.** Pour les deux camps, le SA défensif est autorisé pour toute Formation occupant l'Hex du Défenseur lors d'une Attaque Déclarée. Aucun SA défensif n'est autorisé pendant les Débordements.

b. Débordement Offensif.

1) Dans chaque scénario, il y a une limite au nombre d'Attaques ou de Débordements pouvant recevoir du SA à chaque tour. Au début de chaque tour, placez le marqueur de Missions de SA Offensif restantes dans la case appropriée de la Piste de Missions

Offensives, et déplacez le marqueur vers la case zéro à chaque résolution de mission de SA.

2) En fonction de la disponibilité de missions de SA Offensif, le joueur Allemand peut utiliser librement son SA pour soutenir des Formations de Panzers et des Formations Motorisées. Pour pouvoir en bénéficier, l'Unité de Tête et plus de la moitié des unités d'une Attaque Déclarée (ou d'un Débordement) doivent être de la même Formation de Panzer ou Formation Motorisée.

3) Pour toutes les autres Formations Allemandes et Soviétiques, l'utilisation est limitée à une mission de SA par Formation et par tour (à moins que les instructions du scénario ne précisent autre chose).

4) Restrictions sur les Types d'Avions Allemands

- Les unités aériennes A (attaque au sol) et B (bombardier) peuvent toutes deux faire des missions de SA Offensif pour soutenir des Attaques Déclarées.
- Seules les unités aériennes A peuvent faire des missions de SA Offensif pour soutenir des Débordements (avec une limite d'une unité aérienne par Débordement).

5) Restrictions sur les Types d'Avions Soviétiques

- Les unités aériennes A peuvent faire des missions de SA Offensif pour soutenir des Attaques Déclarées.
- Les unités aériennes B peuvent faire des missions de SA Offensif pour soutenir des Attaques Déclarées si elles sont accompagnées par une unité aérienne A (les unités aériennes B seules ou en groupes ne peuvent pas faire de missions de SA Offensif si elles ne sont pas accompagnées).
- Aucune unité aérienne Soviétique ne peut faire de mission de SA Offensif pour soutenir un Débordement.

NOTE DE CONCEPTION : Les deux forces aériennes avaient des limitations de doctrine, néanmoins, les Allemands avec des équipes de liaison de la Luftwaffe assignées à chaque Formation de Panzers ou Motorisée, disposaient d'une bien meilleure disponibilité du SA Offensif. Il devrait y avoir plus de restrictions pour les Soviétiques, mais ils avaient beaucoup plus d'avions. Un jeu est plus agréable si il se concentre sur les aspects importants et laisse le reste en généralités.

13.25 Les unités aériennes ne sont pas affectées par les résultats du combat terrestre et ne peuvent pas subir de pertes, quel que soit le résultat du combat.

13.26 Retirez les unités aériennes à la fin de chaque résolution de combat. Placez-les dans la case Mission Accomplie.

14.0 Fortifications



Les fortifications représentent divers ouvrages préparés pour la défense comme des champs de tirs préparés, des bunkers en terre, des trous d'hommes, des tranchées et des barrages routiers. Les Fortifications doivent être construites. Elles ne sont pas imprimées sur la carte.

14.1 Caractéristiques Générales

14.11 Une Fortification ennemie bloque le tracé des Lignes de Ravitaillement ou des Routes de Ravitaillement dans l'hex qu'elle occupe. Elle doit être détruite avant qu'une Route ou une Ligne de Ravitaillement puisse passer dans cet hex.

14.12 Pendant la Phase de Mouvement amie, il coûte 1 PM pour entrer dans un hex contenant une Fortification ennemie en plus du coût du terrain. Les unités à qui il reste suffisamment de PM peuvent continuer à se déplacer, dans la limite de leur CM.

14.13 Effets sur le Combat

a. La TRC d'Assaut est imposée lorsque l'Hex du Défenseur contient une Fortification, quel que soit l'autre terrain, ou le type de la Séquence d'Opérations choisie.

b. Les Débordements ne peuvent pas être faits contre des unités se trouvant dans un hex avec une Fortification.

c. Les unités en défense dans un hex contenant une Fortification gagnent un DRM +1 au jet de dé de combat. Il n'y a pas de modificateur pour attaquer depuis un hex de Fortification.

d. Une Fortification dans un Hex du Défenseur permet au défenseur de tenter de ne Pas Retraiter [9.4]. Les Fortifications qui ne sont pas occupées par des Unités de Combat amies ne bloquent pas la retraite des unités ennemies.

14.14 Une fois construites, les Fortifications n'ont pas l'obligation d'être occupées par des unités amies pour rester en jeu. Une Fortification terminée reste sur la carte jusqu'à ce qu'elle soit retirée du jeu.

14.2 Procédure de Construction

14.21 Les unités éligibles des deux camps peuvent construire des Fortifications. Une Fortification peut être construite dans n'importe quel hex éligible. L'hex peut se trouver en ZDC ennemie.

14.22 Un hex est éligible pour la construction d'une Fortification si il :

- est occupé par une unité amie éligible [14.23]
- ne contient pas une autre Fortification
- ne contient pas un étang

14.23 Types d'unités éligibles pour la construction :

- infanterie
- infanterie motorisée
- génie
- génie motorisé
- bicyclette

14.24 Une unité n'est pas autorisée à commencer le processus de construction si elle est Désorganisée ou Non Ravitaillée. Une unité éligible devient inéligible pendant le processus de construction si elle bouge, retraite ou attaque. Si l'unité devient inéligible, le processus de construction est arrêté, et le marqueur de Fortification en Construction est retiré [14.26b].

14.25 Procédure

a. Pendant la Phase du Génie d'une Séquence d'Assaut amie, placez un marqueur de Fortification en Construction sur n'importe quelle unité éligible. L'unité doit faire partie de la Formation Active, ou être une Unité d'Armée activée avec cette Formation. Les unités Inactives doivent attendre d'être activées avec une Séquence d'Assaut.

b. L'unité de construction reste sur place et ne doit ni bouger, ni retraiter, ni attaquer jusqu'à la Phase du Génie du Segment de Réorganisation, ou jusqu'à la prochaine Phase du Génie de la

Séquence d'Assaut lorsque cette même unité est à nouveau activée (selon ce qui se produit en premier).

c. Pendant la Phase du Génie du Segment de Réorganisation, ou pendant la prochaine Phase du Génie de la Séquence d'Assaut, si l'unité de construction est toujours éligible, retournez la Fortification sur sa face terminée. L'unité de construction est maintenant libre de se déplacer à sa prochaine activation, et la Fortification restera en place, même si l'hex est ensuite inoccupé.

EXEMPLE : Une unité d'infanterie Soviétique occupe un hex et souhaite construire une Fortification pendant le tour 16AM. Pendant la Phase du Génie de sa Séquence d'Assaut, placez un marqueur de Fortification en Construction dans cet hex. Si l'unité Soviétique est restée dans cet hex, et n'a pas participé à une attaque, alors pendant la Phase du Génie du Segment de Réorganisation du tour 16AM, retournez le marqueur sur sa face terminée. L'unité d'infanterie pourra quitter l'hex de fortification pendant la Séquence d'Opérations du tour 16PM.

d. Si une Unité d'Armée est éligible, elle peut construire une Fortification.

14.26 Enlèvement

a. Retirez une Fortification de la carte lorsque n'importe quel type d'Unité de Combat ennemie non Désorganisée occupe son hex à la fin de la Phase du Génie du Segment de Réorganisation.

b. Une Fortification en Construction est retirée immédiatement lorsque l'unité qui la construit bouge, retraite, ou participe à une attaque.

NOTE : L'unité de construction peut se défendre contre une attaque, et si elle n'est pas forcée de retraiter, le marqueur de Fortification en Construction reste en place.

c. Le propriétaire d'une Fortification peut volontairement la retirer du jeu lorsqu'elle est inoccupée.

d. Les marqueurs de Fortifications retirés du jeu peuvent être réutilisés à tout moment.

15.0 Unités de QG et Chefs

15.1 Caractéristiques des QG



15.11 Les unités de Quartiers Généraux (QG/HQ) représentent les unités de contrôle et de commandement ainsi que diverses unités de soutien non combattantes. La plupart des Formations ont au moins un QG ; certaines Formations en ont plusieurs. Les unités de QG affectent les tests de VE et de Coordination de Combat des unités subordonnées par l'intermédiaire de dépense de Points de Commandement.

15.12 QG en Combat et en Débordement

a. Un QG ne peut pas être l'Unité de Tête d'une Attaque Déclarée parce qu'il n'a pas de force d'attaque. Les QG peuvent entrer dans un hex adjacent à des unités ennemies, et les QG motorisés (avec la CM dans une case rouge) peuvent participer aux tentatives de Débordements.

Exception : Le QG Soviétique de la 25^e Division de Cavalerie peut être une Unité de Tête parce qu'il a une force d'attaque.

b. Un QG contribue à la défense de son hex avec sa force de défense.

c. Un QG ne peut pas être l'Unité de Tête dans un Hex du Défenseur, à moins qu'il ne soit seul dans cet hex, ou empilé avec d'autres unités de QG.

15.13 Couleur de Formation. Chaque QG a une couleur qui le distingue dans sa case de type d'unité. Toutes les Unités de Combat avec la même couleur dans leur case de type ou de taille appartiennent à la même Formation que ce QG.

15.14 Pour qu'un QG puisse utiliser ses Points de Commandement en tant que DRM à un test de VE, l'Unité de Tête faisant le test doit être de la même Formation que ce QG.

NOTE : Une Unité d'Armée fait partie de la Formation pour toutes les règles lorsqu'elle est activée.

15.15 Rayon de Commandement

a. Chaque QG a un Rayon de Commandement de quatre (4) hexs. Tracez les portées sans vous soucier du terrain, des unités ennemies, ou de leurs ZDC. Lorsque vous comptez la portée, ne comptez pas l'hex occupé par le QG, mais comptez l'hex occupé par l'Unité de Tête (ne comptez pas la distance vers les autres unités).

b. Un QG dans un Hex du Défenseur peut appliquer ses Points de Commandement à d'autres hexs dans son Rayon de Commandement, même si le QG lui-même est attaqué.

15.16 Les QG Désorganisés ne peuvent pas dépenser de Points de Commandement ni permettre des missions de SA. Comme les autres unités, les QG Désorganisés récupèrent automatiquement de leur Désorganisation si ils ne sont pas en ZDC ennemie pendant le Segment de Réorganisation à la fin de chaque tour. Si un QG Désorganisé se trouve en ZDC ennemie pendant le Segment de Réorganisation, faites un test de VE pour tenter de récupérer.

NOTE : Comme la Désorganisation réduit la VE de deux, le QG devra obtenir 3 ou moins pour récupérer [3.75].

15.2 Chefs

15.21 Les Chefs sont des Unités non Combattantes avec des capacités spéciales. Un Chef n'est pas une unité de QG ; il représente juste le général et son équipe personnelle.

15.22 Un chef a une capacité de mouvement, mais pas de valeur d'empilement, ni de force d'attaque ou de défense, ne peut pas être pris en tant que perte, et ne peut pas être éliminé. Si une unité ennemie entre dans son hex, il est « déplacé ». Ramassez le pion et placez-le sur l'unité amie la plus proche encore en jeu (au choix de son propriétaire si il y a plusieurs unités à la même distance). Si il est déplacé, retournez le chef sur sa face Utilisé (Spent). Si les Points de Commandement du Chef ont déjà été utilisés, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

15.23 Un Chef peut avancer après combat si il est empilé avec les unités qui avancent. Il retraite lorsqu'il est empilé avec des unités qui retraitent. Un Chef ne peut pas être Désorganisé ni Non Ravitaillé, mais il est sujet aux restrictions normales du mouvement terrestre [8.0].

15.24 Un Chef peut s'activer automatiquement pendant n'importe quelle Séquence d'Opérations amie. Il peut être activé au maximum deux fois pendant un Segment d'Opérations. Utilisez les marqueurs Première Activation et Activation Finale, comme pour les Unités d'Armée pour indiquer son statut si nécessaire.

15.25 Rayon de Commandement

a. Le Chef Soviétique Voroshilov a un Rayon de Commandement de 4 hexs. De plus, le Chef Voroshilov doit être empilé avec un QG, et est limité à dépenser ses Points de Commandement uniquement lorsque ce QG est activé. Pour compter la distance, ne comptez pas l'hex occupé par le QG et Voroshilov, mais comptez l'hex occupé par l'Unité de Tête.



b. Le Chef Allemand von Manstein a un Rayon de Commandement de 8 hexs. Le Chef von Manstein n'a pas besoin d'être empilé avec un QG pour pouvoir dépenser des Points de Commandement. Le Rayon de Commandement est compté vers n'importe quel QG Allemand Actif. Pour compter la distance, ne comptez pas l'hex occupé par von Manstein, mais comptez l'hex occupé par le QG.



NOTE DE CONCEPTION : Les Allemands avaient plus de radios (et de meilleure qualité) que les Soviétiques et les utilisaient plus efficacement. Il peut être argumenté que les armes offensives les plus puissantes sur ces champs de bataille étaient les véhicules équipés de radios accompagnant von Manstein.

15.3 Points de Commandement des QG et des Chefs

Les Points de Commandement représentent généralement la capacité à traiter et distribuer les informations et les ordres sur le champ de bataille.

15.31 Nombre Disponible. Chaque QG non Désorganisé ou Chef possède un ou deux Points de Commandement. C'est le nombre de Points de Commandement que possède le QG ou le Chef pendant le Segment d'Opérations du tour. Les Points de Commandement inutilisés ne peuvent pas être économisés d'une phase ou d'un tour sur l'autre et ne peuvent être donnés à d'autres QG ou Chefs. Chaque Point de Commandement agit comme un DRM -1 pour un test de VE ou de Coordination de Combat. Les Points de Commandement peuvent être appliqués à des unités dans d'autres hexs, du moment qu'elles se trouvent dans le Rayon de Commandement [15.15 et 15.25].

15.32 Lorsqu'un QG ou un Chef dépense des Points de Commandement, il dépense toujours la valeur imprimée (pas d'utilisation partielle pour les QG ou les Chefs avec 2 Points de Commandement). Lorsqu'un QG ou un Chef dépense ses Points de Commandement, retournez-le sur sa face utilisé (spent), où la valeur en Points de Commandement est de zéro.

15.33 Quand Dépenser les Points de Commandement

a. **Phase de Réaction Amie.** Chaque QG ou Chef peut dépenser ses Points de Commandement en tant que DRM pour ce qui suit :

- Une tentative de Mouvement de Réaction
- Une tentative Pas de Retraite

b. Phase de Combat Amie

1. Pas plus d'un QG ne peut dépenser des Points de Commandement par Attaque Déclarée (Exception : unités de QG Allemandes Arko [16.3]) ; mais un QG plus un Chef peuvent dépenser leurs Points de Commandement pour la même Attaque Déclarée.

EXEMPLE : La 8è Panzer Division Allemande a deux de ses QG, le 10Pz et le 28è avec l'Unité de Tête d'une Attaque Déclarée à portée. Un seul de ces QG peut allouer ses Points de Commandement à cette Attaque Déclarée.

2. Lors d'une Attaque Déclarée, un QG ou un Chef peut dépenser ses Points de Commandement pour :

- Coordination du SA
- Coordination de l'artillerie
- Coordination du Combat Terrestre

NOTE : Un QG de Formation ne peut dépenser des Points de Commandement pour soutenir une attaque donnée que si la majorité des unités de cette attaque (y compris l'unité de Tête) appartiennent à sa Formation [4.34 et 10.44b, 2è point].

c. Phase de Combat Ennemie

1. Juste après la Déclaration du Combat, un QG ou un Chef peut dépenser des Points de Commandement pour :

- Tentative de Mouvement de Réaction
- Tentative de ne Pas Retraiter

2. Pas plus d'un QG par Hex du Défenseur ne peut dépenser de Points de Commandement (Exception : unités de QG Arko Allemandes [16.3]), bien qu'un QG plus un Chef puissent dépenser des Points de Commandement si ils sont dans le même Hex du Défenseur.

3. Dans un Hex du Défenseur, un QG ou un Chef dépense des Points de Commandement pour :

- SA
- Coordination de l'artillerie

d. Combinaison de Formations. Au début d'une Séquence d'Opérations amie, un Chef peut utiliser ses Points de Commandement pour apporter un DRM favorable au jet de dé de tentative de Combinaison de Formations [7.3]. Le DRM est égal au nombre de Points de Commandement dépensés par le Chef. Après avoir lancé le dé, quel que soit le résultat, retournez le Chef sur sa face « Spent ».

15.34 Pendant la Phase de Réorganisation du Segment de Réorganisation :

a. Les QG Non Désorganisés et les Chefs n'ayant pas dépensé leurs Points de Commandement peuvent contribuer à retirer la Désorganisation des Unités de Combat.

b. Après avoir retiré les Désorganisations, retournez tous les QG et les Chefs qui étaient sur leur face « Spent » sur leur face avec tous leurs Points de Commandement.

NOTE : Si un QG avec un marqueur de Désorganisation n'arrive pas à le retirer, il ne peut pas utiliser ses Points de Commandement même si il est sur sa face avec ses points disponibles.

16.0 Unités Spéciales**16.1 Unités Anti -Aériennes et Anti -Chars**

16.11 En plus des types d'unités anti-chars, toutes les unités avec un facteur d'attaque en rouge (unités blindées), et toutes les unités anti-aériennes lourdes (AA) avec un facteur de défense en rouge agissent également comme des unités anti-chars dans le cadre de ce jeu.



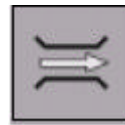
16.12 Les unités des types précisés ci-dessus dans un Hex du Défenseur annulent le Bonus d'Armes Combinées [10.61f3].

16.13 Les unités AA Lourdes avec un facteur de défense en rouge peuvent aussi imposer le résultat spécial d'Attrition des Blindés contre des unités blindées [11.12].

16.2 Unités de Pontonniers

NOTE DE CONCEPTION : De nombreuses unités de pontonniers étaient présentes dans les deux camps, mais peu d'entre elles étaient capables de déployer un pont suffisamment solide pour supporter un char moyen. Les marqueurs de ponts de ce jeu ne représentent que ces unités ; sinon il aurait fallu tenir compte de plusieurs types de ponts, au détriment de la jouabilité.

16.21 Une unité de pontonniers crée un pont à travers un côté d'hex de ruisseau ou de rivière adjacent. Orientez la flèche sur le pion vers le côté d'hex où se trouve le pont. Comme les ponts permanents imprimés sur la carte, une unité de pontonniers annule le coût en PM de la traversée du côté d'hex de ruisseau ou de rivière pour les autres unités.



16.22 Le propriétaire peut placer ses unités de pontonniers comme il le souhaite dans tout hex adjacent à un ruisseau ou une rivière se trouvant de le Rayon de Commandement d'un QG ami ne se trouvant pas en ZDC ennemie. Placez les unités de pontonniers pendant la Phase du Génie de n'importe quelle Séquence d'Assaut amie, pendant une Séquence Passe, ou pendant la Phase du Génie du Segment de Réorganisation.

16.23 Les unités de pontonniers peuvent être repositionnées librement dans un autre hex dans le Rayon de Commandement d'un QG ami ne se trouvant pas en ZDC ennemie pendant les Phases du Génie, comme expliqué précédemment. Un pont peut également être laissé hors carte indéfiniment ; et placé sur la carte au moment opportun, en respectant les restrictions d'utilisation.

16.24 Un pont ne peut pas être placé dans un hex d'étang à moins d'être placé le long d'un chemin, d'une route ou d'une voie ferrée.

16.25 Une fois placé, un pont reste dans l'hex aussi longtemps que son propriétaire le désire [exception : 16.26], même si cet hex devient Non Ravitaillé. Les unités de pontonniers ne peuvent jamais être Désorganisées ou Non Ravitaillées.

16.26 Un pont est une unité non combattante. Il n'a pas de force de combat, ni de capacité de mouvement, ni de valeur d'empilement et pas de ZDC. Il ne peut pas être capturé, éliminé,

ni pris en compte dans les pertes. Il est retiré de la carte dès qu'une unité ennemie entre dans son hex.

16.3 QG d'Artillerie Allemands

16.31 L'unité de QG Allemande « Arko » représente une unité de commandement d'artillerie spéciale.



16.32 Elle peut être utilisée comme second QG dans toute Attaque Déclarée Allemande [c'est une exception à 15.33b et c], ou pour coordonner l'artillerie en défense. Par contre, elle ne peut être utilisée que pour la Coordination d'Artillerie [10.42], même si c'est le seul QG présent.

17.0 Comment Gagner

La partie est gagnée en accumulant des Points de Victoire (PV). Les PV sont gagnés en contrôlant certains endroits sur la carte, en causant des pertes à l'ennemie, et en entreprenant certaines actions (voir le livret de jeu et le Tableau de PV).

Index

- Actions Avant Combat : 9.0
 Activation : 4.3
 Activation des Unités d'Armée : 7.4
 Artillerie : 12.0
 Attrition des Blindés : 11.12
 Avance Après Combat : 11.6
 Artillerie en Défense : 12.2
 Bande Pas de ZDC : 3.23
 Capacités de Mouvement : 3.57
 Chefs : 15.2
 Chemins de Ravitaillement : 6.2
 Choix de la TRC : 10.3
 Combat : 10.0
 Comment Gagner : 17.0
 Contrôle et Contestation : 3.12
 Coordination du Combat : 10.4
 Débordements : 8.6
 Déclaration du Combat : 9.1
 Déclaration Pas de Retraite : 9.4
 Désorganisation : 3.7
 Détermination du Rapport de Forces : 10.5
 Effet du Terrain sur le Combat : 10.2
 Effet du Terrain sur le Mouvement : 8.3
 Effets de la Météo sur le Mouvement : 8.4
 Effets des ZDC sur le Mouvement : 8.2
 Efficacité : 3.4
 Etang : 8.37, 8.64c, 10.26, 10.27
 Formations : 7.3, 7.3
 Formations Combinées : 7.3
 Fortifications : 14.0
 Initiative : 7.1
 Joueur Actif : 7.21
 Ligne de Ravitaillement : 6.21
 Marqueurs d'Activation : 4.35
 Marqueurs d'Attaque Déclarée : 9.12
 Marqueurs/Cases de Force : 3.34
 Météo : 5.1
 Mission de Soutien Aérien : 13.2
 Mouvement de Réaction : 9.3
 Mouvement des Unités Terrestres : 8.0
 Non Ravitaillé : 6.14
 Opérations : 7.0
 Option Pas de Retraite : 11.4
 Pas : 3.6
 Pertes au Combat : 11.2
 Pistes : 8.33, 8.42
 Points de Commandement des Chefs : 15.3
 Points de Victoire : 17.0
 Ponts : 8.36
 Premier/Dernier Marqueurs d'Activation : 7.42
 Premier Joueur : 7.12, 7.14, 7.15
 QG : 15.1, 15.3
 QG d'Artillerie Allemand : 16.3
 Ravitaillement : 6.0
 Ravitaillement de Secours : 6.12-6.13
 Réduction de Moitié et Arrondi : 3.5
 Refus du Combat : 9.2
 Renforts : 5.2
 Réserve d'Activation : 7.22
 Résolution du Combat : 10.6
 Résultats du Combat : 11.0
 Restrictions sur le Mouvement : 8.1
 Restrictions sur le Ravitaillement : 6.1
 Restrictions sur les Attaques : 10.1
 Restrictions sur les Unités Aériennes : 13.1
 Retraites : 11.3, 11.5
 Retraites à Travers une ZDC Ennemie : 11.5
 Rivières : 8.36, 8.64b, 10.25
 Routes de Ravitaillement : 6.22
 Ruisseaux : 8.36
 Segment Stratégique : 5.0
 Séquences d'Activation : 7.2
 Séquences d'Opérations : 7.2
 Sources de Ravitaillement : 6.3
 Tir de Soutien : 10.42, 12.1
 Tir de Soutien de l'Artillerie : 12.1
 Unités Aériennes : 13.0
 Unités Anti-Aériennes : 16.1
 Unités Anti-Chars : 16.1
 Unités avec de l'Équipement Lourd : 8.5
 Unités d'Armée : 7.4
 Unités de Pontonniers : 16.2
 Unités Spéciales : 16.0
 Unités de Tête : 3.43
 Voies Ferrées : 8.35
 Zones de Contrôle : 3.2

Crédits

Concepteur : Vance von Borries
Développeurs : Ed Rains et Tony Curtis
Directeur Artistique : Rodger MacGowan
Carte : Mark Simonitch
Pions : Mark Simonitch
Recherche : Vance von Borries, Thomas F. Burke
Aide à la Recherche : Kurt Gillies, David M. Glantz, Charles Sharp
Testeurs : Bob Antonacci, Steven Bernheisel, Jeff Boschmann, Brett Bozeman, Steve Brown, Thomas F. Burke, Clair Conzelman, Gene Dickens, Richard Diem, Mike Duffy, Tony England, Mike Forte, Mark Guttag, Jim Hambacher, Bob Irelan, Rob Kirchubel, David Lilly, Steve Newhouse, Dave Peashock, Al Rose, Kevin Rohrer, Andy Smoot, John Vasiliakos, Dick Vohlers, Joe Wilson
Coordination de la Production : Tony Curtis
Producteurs : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch
Relecture : Vincent Lefavrais, Tony Curtis
Traduction : Noël Haubry

La Séquence d'Opérations

A. Séquence Mobile

1. Phase de Mouvement (CM complète)

a. Tentative d'activation des Unités d'Armée amies en dehors du Rayon de Commandement du QG Actif n'ayant pas encore fait de tentative d'activation pour ce tour.

b. Mouvement et Débordements pour toutes les unités; les renforts entrent sur la carte.

c. **DECLARATION DU COMBAT**: Déclarez les attaques contre tous les Hexs du Défenseur que vous souhaitez attaquer. Placez les marqueurs d'Attaque Déclarée dans tous les hexs de l'attaquant adjacents aux Hexs du Défenseur. Le placement des marqueurs sur la face Assaut ou Attaque Mobile (si c'est permis) déterminera la TRC à utiliser.

2. Phase de Réaction Ennemie

a. Tentative de Refus de Combat [9.2]. Faites un test de VE avec l'Unité de Tête en défense.

b. Tentative de Mouvement de Réaction [9.3]. Chaque unité à bouger doit faire un test de VE.

c. Tentative de ne Pas Retraiter [9.4]. Faites un test de VE avec l'Unité de Tête en défense.

3. Phase de Combat (TRC Mobile ou d'Assaut). Chaque Attaque Déclarée est résolue dans l'ordre choisi par l'attaquant. Suivez les étapes 'a' à 'k' pour chaque Attaque Déclarée:

a. Chaque joueur (l'attaquant en premier) engage ses unités aériennes en Soutien Aérien (SA). Choisissez l'Unité Aérienne de Tête et faites un test de VE (voir la Table de Coordination du Combat pour les DRM). Si l'Unité Aérienne de Tête rate le test, toutes les unités aériennes de ce camp ayant été engagées pour ce combat sont immédiatement placées dans la case «mission accomplie» sur leur face «flown». Si l'unité aérienne réussit le test, alors toutes les unités aériennes restent et peuvent utiliser leur DRM de SA pour ce combat.

b. Les deux camps (l'attaquant en premier) désignent les unités d'artillerie de soutien (elles doivent être à portée de l'Hex du Défenseur).

c. Chaque joueur choisit une unité d'artillerie de Tête et fait un test de VE (voir la Table de Coordination du Combat pour les DRM). Résultats possibles :

- L'unité d'artillerie de Tête réussit le test; toutes les unités d'artillerie apportent toute leur force de soutien.
- L'unité d'artillerie de Tête rate le test, mais avec un résultat inférieur à «10»: chaque unité d'artillerie peut apporter la moitié de sa force de soutien (arrondie à l'inférieur).
- L'unité d'artillerie de Tête rate le test, avec un résultat supérieur ou égal à «10»: aucune unité d'artillerie ne peut apporter sa force de soutien.

NOTE : Une unité d'artillerie dans l'Hex du Défenseur est toujours coordonnée, et une unité d'artillerie en attaque adjacente à l'Hex du Défenseur est toujours coordonnée [12.17].

Quel que soit le résultat de la coordination, retournez toutes les unités d'artillerie ayant participé à l'Attaque Déclarée sur leurs faces «Fired».

d. Chaque camp additionne la force finale de ses unités (unités terrestres plus l'artillerie en soutien); déterminez le rapport de forces pour l'Attaque Déclarée.

e. **COORDINATION DES UNITES DE COMBAT** (Attaquant uniquement). L'attaquant désigne son unité de Combat de Tête et fait un test de VE (voir la Table de Coordination du Combat pour les DRM). Résultats possibles :

- L'unité de Tête réussit le test: aucun ajustement au dé de résolution du combat.
- L'unité de Tête rate le test: Ajoutez un DRM +2 au dé de résolution du combat.

NOTE : Si toutes les unités de Combat de l'attaquant sont dans le même hex et qu'aucune n'est Désorganisée, l'attaque est automatiquement Coordonnée, et le test de VE n'est pas fait [10.44].

f. Le défenseur désigne l'unité de Tête dans l'Hex du Défenseur.

g. Appliquez tous les DRM pour l'attaquant et le défenseur et résolvez la coordination du SA (attaquant en premier). Déterminez le DRM net; limite + ou -5.

h. Trouvez la bonne colonne sur la TRC. Lancez le dé et appliquez le DRM net pour obtenir le résultat final.

i. Appliquez le résultats aux unités affectées.

1. Retirez les pas de pertes, défenseur en premier.
2. Retirez le marqueur Pas de Retraite, et appliquez le pas de perte à l'unité de Tête.
3. Faites les retraites, défenseur en premier, y compris les retraites Spéciales à travers les ZDC ennemies. La TRC de Manœuvre oblige à faire une retraite de 2 hexs; la TRC d'Assaut permet un ou deux hexs de retraite (au choix du défenseur).

j. Si l'Hex du Défenseur est libéré, les unités de l'attaquant qui ont survécu peuvent Avancer après Combat [11.6]. Mettez les unités aériennes ayant fourni un DRM de SA dans la case «mission accomplie» sur leurs faces «flown».

Répétez les étapes 'a' à 'j' pour la prochaine Attaque Déclarée.

B. Séquence d'Assaut

1. Phase du Génie

a. Terminez la construction des Fortifications amies en retournant les marqueurs de Fortifications en Construction sur leur face «completed +1» pour les Formations précédemment activées au cours de ce tour en utilisant la Séquence d'Assaut.

b. Commencez les Fortifications amies. Placez les marqueurs «Under Construction» visible.

c. Placez ou relocalisez les unités de Pontonniers amies (l'hex de placement doit être dans le rayon de commandement d'un QG ami, et ne doit pas être en ZDC ennemie).

2. Phase de Mouvement (demi CM)

a. Tentez d'activer les Unités d'Armée que vous voulez se trouvant en dehors du Rayon de Commandement du QG Actif n'ayant pas encore fait de tentative d'activation au cours de ce tour.

b. Mouvement terrestre pour toutes les unités; les renforts entrent sur la carte. Les Débordements sont interdits.

c. **DECLARATION DU COMBAT**: Déclarez les attaques contre les Hexs du Défenseur que vous souhaitez attaquer. Placez des marqueurs d'Attaque Déclarée sur tous les hexs de l'attaquant adjacents aux Hexs du Défenseur.

3. Phase de Réaction Ennemie

a. Tentative de Refus du Combat.

b. Tentative de Mouvement de Réaction.

c. Tentative de ne Pas Retraiter.

4. Phase de Combat (TRC d'Assaut uniquement). Chaque Attaque Déclarée est résolue dans l'ordre choisi par l'attaquant. Suivez les étapes 3a à 3j de la Phase de Combat de la Séquence Mobile pour chaque Attaque Déclarée. *Note* : En faisant des attaques pendant la Séquence d'Assaut, lors de l'étape 3.k.1, il peut être demandé de placer des marqueurs de Désorganisation suite au résultat du combat.

C. Séquence Passer

1. Laissez le MA dans la Réserve d'Activation, pour des tentatives ultérieures de Combinaison de Formations [7.3].

2. **Phase du Génie**. Placez ou relocalisez les unités de Pontonniers amies (l'hex de placement doit être dans le rayon de commandement d'un QG ami, et ne pas être en ZDC ennemie).

Séquence de Jeu Détaillée

A. Segment Stratégique (les deux joueurs)

1. Phase Météo. Le joueur Allemand lance un dé et consulte les Cases de Météo pour le tour en cours, comme indiqué sur la piste des tours du scénario joué, afin de déterminer la condition météo pour toute la durée du tour de jeu.

2. Phase de Renforts

- Les deux camps transfèrent leurs renforts disponibles et les Groupes Optionnels qu'ils ont choisi entre les feuilles de placement et la carte.
- Placez les renforts aériens dans la case Prête de la fiche des unités aériennes.

3. Phase de Détermination du Ravitaillement. Les deux joueurs tracent le ravitaillement pour toutes les unités présentes sur la carte.

- Retirez les marqueurs de Ravitaillement de Secours ou de Non Ravitaillement des unités qui sont maintenant capables de tracer leur ravitaillement.
- Retournez les marqueurs de Ravitaillement de Secours sur leur face Non Ravitaillé pour les unités incapables de tracer leur ravitaillement.
- Placez des marqueurs de Ravitaillement de Secours sur les unités qui viennent de passer en statut Non Ravitaillé.

4. Phase de Préparation Aérienne. Déplacez toutes les unités aériennes de la case Mission Accomplie à la case Prête, et retournez les unités pour avoir leur silhouette visible. Placez les marqueurs de Missions de SA Allemandes et Soviétiques sur le nombre de missions autorisées pour le tour.

5. Phase d'Initiative.

- Les deux joueurs lancent un dé. Appliquez les DRM. Le joueur avec le résultat modifié le plus élevé obtient l'initiative.
- Le Premier Joueur place tous ses MA disponibles dans sa tasse ; le Second Joueur place le même nombre de marqueurs que le Premier Joueur, plus un.

B. Segment d'Opérations (les joueurs alternent les Séquences d'Opérations).

1. Séquence d'Opérations du Premier Joueur

- Le Premier Joueur tire au sort un marqueur d'Activation (Exception : Première Séquence d'Opérations du premier tour d'un scénario, 7.15).
- Le Premier Joueur fait une des trois Séquences d'Opérations possibles (voir la pages des Séquences d'Opérations).

2. Séquence d'Opérations du Second Joueur

- Le Second Joueur tire au sort un marqueur d'Activation.
- Le Second Joueur fait une des trois Séquences d'Opérations possibles (voir la pages des Séquences d'Opérations).

3. Les joueurs alternent les Séquences d'Opérations jusqu'à ce que tous les marqueurs d'Activation aient été tirés et utilisés.

C. Segment de Réorganisation (les deux joueurs)

1. Phase du Génie

- Retirez la Fortification ennemie si l'hex est occupé par une Unité de Combat amie non Désorganisée.
- Terminez la construction des Fortifications amies en retournant le marqueur de Fortification en Construction sur sa face « completed +1 ».
- Placez ou relocalisez les unités de Pontonniers amies (l'hex de placement doit être dans le rayon de commandement d'un QG ami, et ne pas être en ZDC ennemie).

2. Phase de Réorganisation

- Retirez les marqueurs de Désorganisation des unités ne se trouvant pas en ZDC ennemie. Faites des tests de VE pour les unités Désorganisées en ZDC ennemie.
- Retournez tous les chefs et les QG sur leur face avec leurs Points de Commandement disponibles.
- Retournez toutes les unités d'artillerie « fired » sur leur face normale, sauf pour les unités sous un marqueur Non Ravitaillé.
- Retirez les marqueurs d'Activation des Unités d'Armée.

3. Phase de Détermination de la Victoire.

Vérifiez les conditions de victoire du scénario. Si le joueur de l'Axe a atteint ses conditions de victoire, la partie est terminée (et ignorez l'étape C.4).

4. Phase de Changement de Tour.

Avancez le marqueur de tour d'un espace sur la Piste des Tours et commencez à jouer le tour suivant.