

THE GREAT PATRIOTIC WAR

Séquence de jeu.

Tour de phase du joueur de l'Axe.

1. Phase de remplacement et de renforcement.
2. Phase de déplacement par rail.
3. Phase de déplacement des unités motorisées.
 - Déplacement stratégique des leaders de l'axe.
4. Phase de combat.
 - Placement des avions en mission support offensif et défensif.
 - Placement des avions en mission d'interception.
 - Résolution des batailles.
5. Phase de déplacement de toutes les unités terrestres de l'Axe.
 - Déplacement tactique des leaders de l'axe.

Tour de phase du joueur Soviétique.

1. Phase de remplacement et de renforcement.
2. Phase de déplacement par rail.
3. Phase de déplacement des unités motorisées.
 - Déplacement stratégique des leaders Soviétiques.
4. Phase de combat.
 - Placement des avions en mission support offensif et défensif.
 - Placement des avions en mission d'interception.
 - Résolution des batailles.
5. Phase de déplacement de toutes les unités terrestres Soviétiques.

Zone de contrôle.

Toutes les unités possèdent une ZOC, qui consiste aux six hexagones adjacents à cette unité indépendamment du type de terrain et des unités ennemies.

Une unité qui pénètre dans une ZOC ennemie doit stopper son mouvement.

Une unité qui commence son mouvement dans une ZOC ennemie peut quitter cette ZOC, mais doit s'arrêter dès qu'elle pénètre de nouveau dans une ZOC ennemie.

Une unité forcée de retraiter à travers une ZOC ennemie doit perdre un pas supplémentaire. Dans le cas où une unité à pleine force doit retraiter à travers deux ZOC ennemie, cette unité est détruite.

Une ZOC affecte combien et où les remplacements et les renforcements doivent être reçus.

Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers une ZOC ennemie, à moins qu'une unité amie n'occupe cet hexagone.

Mouvement.

Les unités peuvent bouger durant la phase de déplacement. Elles se déplacent une par une, dans n'importe quelle direction. Chaque hexagone coûte un certain nombre de points de déplacement en fonction du terrain. Voir le tableau effets du terrain.

Une unité doit avoir le nombre de points disponibles pour pouvoir pénétrer dans un nouvel hexagone.

Exception : une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hexagone durant sa phase de mouvement.

- Terrain clair : Coût de 1 point de mouvement pour toutes les unités.
- Forêt : Coût de 2 points de mouvement pour l'infanterie et la cavalerie ou 4 points de mouvements pour les unités motorisées.
- Marais : Coût de 3 points de mouvement pour l'infanterie et la cavalerie, **3 points** pour les unités motorisées qui doivent cesser leur mouvement dès qu'elles y pénètrent.
- Montagne : Coût de 4 points de mouvements pour l'infanterie et la cavalerie. Exception pour l'infanterie de montagne coût de 2 points. **4 points** pour les unités motorisées qui doivent cesser leur mouvement dès qu'elles y pénètrent.
- Escarpé : Coût de 2 points mouvement pour l'infanterie et la cavalerie ou 3 points de mouvement pour les unités motorisées.
- Rivières : Dépense de 1 point supplémentaire en plus du coût normal du terrain.
- Métropole : Aucun effet sur le mouvement.
- Détroit de KERCH : Hexagones A-2714 et A-2715. Une unité par tour et par joueur peut traverser ce détroit. Cette unité ne peut pas être mécanisée. L'unité qui traverse dépense 1 point supplémentaire en plus du coût normal du terrain. Une unité peut attaquer à travers ce détroit mais possède sa valeur d'attaque divisée par 2 (fraction arrondie à l'inférieure) de plus la colonne d'attaque est décalée d'une colonne vers la gauche. Les leaders et les avions ne sont pas affectés. Le ravitaillement peut être tracé à travers ce détroit.
- Voie ferrée : Les voies ferrées **n'annule pas les coûts du terrain** durant un déplacement normal. Les voies ferrées ne peuvent être utilisées que durant un déplacement par rail.
- Frontières : Aucun effet sur le déplacement.
- Forteresse : Aucun effet sur le terrain.

Déplacement par rail.

Le joueur Soviétique peut déplacer six armées par rail durant cette phase en Union Soviétique.

Le joueur de l'Axe à partir de Janvier 1942, peut déplacer deux unités.

Le joueur Soviétique possède une capacité de déplacement par rail de 7 points par tour en Union Soviétique. Le joueur de l'Axe possède une capacité de déplacement par rail de 6 points par tour en Allemagne et ses alliés, (Hongrie et Roumanie). A partir de 1942, il peut transférer jusqu'à 3 points de rail en Union Soviétique. Chaque point de rail peut permettre de déplacer une armée d'infanterie ou un pas d'armée mécanisée. Ainsi déplacer une armée blindée à pleine capacité (2 pas) coûte 2 points.

Pour pouvoir réaliser ce type de déplacement, l'unité doit débuter son déplacement sur un hexagone de rail. L'unité peut alors se déplacer d'un nombre illimité d'hexagones en suivant la ligne ferroviaire. Cependant chaque hexagone de rail doit être contrôlé au début de cette phase ferroviaire. Un hexagone est contrôlé par le dernier joueur qui traverse ou occupe cet hexagone.

Une unité se déplaçant par rail ne peut pas traverser une ZOC ennemie. Elle pourra traverser un hexagone occupé par une unité amie mais ne pourra pas s'y arrêter.

Météo.

Durant les tours de jeu qui possèdent un astérisque soit :

Janvier / Février et Novembre / Décembre. Un joueur tire un dé si le résultat est 1, 2 ou 3 la météo est « neige ». Appliquer alors les effets sur le déplacement des unités. Pour tous autres résultats, la météo est normale (pas d'effet).

Durant les tours de jeu qui possèdent un point soit :

Septembre / Octobre et Mars / Avril. Un joueur tire un dé si le résultat est 1, 2 ou 3 la météo est « boue ». Appliquer alors les effets sur le déplacement des unités. Pour tous autres résultats, la météo est normale (pas d'effet).

Durant ces tours, la météo devra être testée 4 fois, c'est-à-dire pour chacune des 2 phases de déplacement mécanique et normal. Les effets de la météo sont toujours applicable pour les combats, quelque soit les résultats du dé.

Les effets.

La boue, divise par 2 le mouvement et la puissance de feu de toutes les unités qui attaquent.

La neige additionne 1 point de mouvement pour chaque hexagone. Toutes les attaques effectuées durant un tour de neige sont décalées d'une colonne vers la gauche.

Note : Durant les tours de neige ou de boue les unités en défense ne souffrent d'aucune pénalité.

Combat.

Durant une phase de combat, le joueur actif pourra attaquer toutes les unités ennemies adjacentes à ses unités. Pour chaque combat, le joueur devra désigner les unités qu'il souhaite faire combattre ainsi que l'unité cible ennemie. Chaque unité ne pourra effectuer qu'une seule attaque par tour de jeu. Une unité cible ne pourra être attaquée qu'une seule fois par tour de jeu. Les batailles sont résolues une par une, dans l'ordre que souhaite le joueur actif.

Procédure de résolution d'une bataille.

1. Additionner les facteurs de combat de toutes les unités qui attaquent.
2. Diviser le total des unités attaquantes par le facteur de combat de l'unité en défense.
Ce résultat est toujours arrondi à l'entier le plus proche, afin d'obtenir un rapport de combat. Ce rapport ne peut excéder 6 contre 1. Une attaque inférieure à 1 contre 1 ne peut être effectuée.
Exemple un total de 19 points d'attaque qui attaque 4 points de défense sera arrondi à un rapport de 4 contre 1.
3. Déterminer les effets du terrain, les effets de la météo, les supports aériens et les soutiens des leaders. Tous les effets sont cumulatifs.
4. Lancer un dé.
5. Appliquer le résultat de la table du combat.
6. Dans le cas où l'unité attaquée est détruite ou forcée à reculer, une unité attaquante doit occuper l'hexagone attaqué.

Résultats des combats

Ils existent 6 résultats différents.

NE (Aucun effets) : Il ne se passe rien.

DR (Le défenseur retraite) : Le défenseur doit reculer de 2 hexagones. Le recul est effectué par l'attaquant. Un défenseur obligé de reculer à travers des zones de contrôles ennemies doit prendre un pas de perte par

zone de contrôle ennemie traversé. Un défenseur qui recule doit impérativement terminer son mouvement dans un hexagone vide même s'il doit reculer de plus de 2 hexagones.

Cas particulier : Un défenseur combattant dans un hexagone de marais, de montagne ou de métropole peut choisir de prendre un pas de perte plutôt que de retraiter.

Un défenseur combattant dans un hexagone de forteresse peut choisir d'ignorer la retraite sans perte de pas.

DLR (Le défenseur prend une perte et recul) : Dans le cas où le défenseur survit à un pas de perte, il doit reculer suivant la procédure normale de retraite.

AL (L'attaquant prend une perte) : Une unité attaquante, au choix de l'attaquant, subit un pas de perte.

DE (Le défenseur est éliminé) : Le défenseur est éliminé quelque soit sa capacité à prendre des pas de pertes.

EX (Echange) : Les deux parties doivent prendre des pertes. Le défenseur doit appliquer un pas de perte. Puis l'attaquant doit subir des pertes qui soient au moins égales ou supérieures aux pertes du défenseur.

Exemple : Si une unité de 14 points de force est réduite à 7 points, l'attaquant devra réduire assez d'unité pour atteindre au minimum 7 points de force.

Si l'unité en défense survit au pas de perte, elle devra être reculée suivant la procédure de recul.

Effets du terrain sur les combats.

Certain type de terrain favorise la défense. Cela peut être dû aux obstacles naturels qui empêchent ou freinent la progression des unités en attaques ou encore protègent efficacement les défenseurs. Ces types de terrain font bénéficier le défenseur de décalage de colonne sur la table de combat ou réduisent la puissance de feu des attaquants.

- Marais ou montagne: Les unités qui attaquent un hexagone de marais, ont leur puissance de feu réduite de moitié, arrondie à l'entier inférieure. En complément en cas de retraite, le défenseur peut choisir de rester sur place au prix d'une perte supplémentaire.
Attention c'est le total qui est réduit et non les unités prises séparément.
- Métropole, forêt ou terrain encaissé : Le défenseur bénéficie d'un décalage du rapport de force d'une colonne vers la gauche.
- Forteresse : Le défenseur bénéficie d'un décalage du rapport de force d'une colonne vers la gauche et peut ignorer un résultat de retraite sans prendre de perte supplémentaire. Les capitales Moscou et Berlin ainsi que les métropoles de Königsberg, Leningrad et Stalingrad sont considérées comme des forteresses. Il est aussi à préciser que tous les modificateurs sont cumulatifs, une capitale ou une métropole forteresse fait bénéficier au défenseur d'un décalage de 2 colonnes vers la gauche.
- Détroit de Kertch : Les unités qui attaquent à travers ce détroit, ont leur puissance de feu divisé par deux et reçoivent un décalage de colonne vers la gauche.
- Attaque à travers un fleuve : Si toutes les unités qui attaquent doivent traverser le fleuve pour atteindre l'unité en défense, l'attaque recevra une pénalité d'un décalage vers la gauche.

Ravitaillement

Les unités doivent être ravitaillées pour pouvoir attaquer ou bouger à pleine capacité. Lorsqu'une unité n'est plus ravitaillée elle ne peut attaquer ou se déplacer qu'à la moitié de sa capacité, cependant son facteur de défense n'est pas affecté.

Pour être ravitaillée, une unité doit pouvoir tracer une ligne de n'importe quelle longueur jusqu'à un bord ami de la carte.

Pour être ravitaillée, une unité doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement d'une longueur maximale de 5 hexagones, les marais et les montagnes comptant double, jusqu'à une voie ferrée contrôlée de n'importe quelle longueur jusqu'à un bord ami de la carte. Respectivement à l'Ouest pour l'Axe et à l'Est pour le Soviétique. Cette ligne ne peut ni traverser un hexagone contenant une unité ennemi, ni traverser un hexagone dans une ZOC ennemie si cette hexagone est vide d'unité amie. Cette ligne ne peut pas non plus être tracée à travers un hexagone qui ne peut être traversée par l'unité, comme un hexagone de lac. Le ravitaillement peut traverser le détroit de Kerch.

Le statut d'une unité est contrôlé au début de sa phase de déplacement et à sa phase de combat si cette unité attaque.

En complément les unités Soviétiques sont ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne jusqu'à une ville située sur les côtes de la mer Noire qui est elle-même reliée par voie maritime à une autre ville côtière ravitaillée. Par exemple des unités Soviétiques pourront se ravitailler depuis Sébastopol même si cette ville est encerclée tant que le Soviétique contrôlera une cité côtière ravitaillée.

Moscou et Berlin sont toujours considérées comme ravitaillées même complètement encerclées.

Une unité non ravitaillée ne pourra se déplacer que vers une source de ravitaillement amie. De plus elle ne pourra pas se déplacer depuis une zone de contrôle ennemie directement vers une autre zone de contrôle ennemie.

Remplacements et renforts.

Les remplacements sont des hommes et des ressources qui permettent de combler les pertes du aux combats. Les remplacements sont utilisés pour reconstruire les unités réduites ou détruites.

1 point permet de :

- Reconstruire une unité d'infanterie réduite à pleine force ou
- Remettre sur la carte une unité d'infanterie réduite depuis la case « unités détruites ».

La reconstruction pour une unité blindée est le double d'une unité d'infanterie.

La reconstruction d'une unité réduite peut être faite même adjacente à une unité ennemie, tant que l'unité à reconstruire est ravitaillée. Une unité à Moscou ou à Berlin pourra toujours être reconstruite.

Les remplacements qui ne sont pas utilisés ne peuvent pas être cumulés d'un tour à un autre.

Le joueur de l'Axe peut utiliser ses remplacements pour reconstruire les unités Roumaines, Hongroises et Slovaques. Le joueur Soviétique peut utiliser ses remplacements pour reconstruire les unités Polonaises et Roumaines après leur défection.

Une unité éliminée est remise en jeu grâce à des remplacements, cependant elle ne peut entrer directement à pleine force, même si l'on a assez de points pour le faire. Cette unité doit entrer face « réduite » et pourra être renforcée au tour suivant.

Chaque camp perçoit des renforts durant le cours du jeu. Les renforts disponibles sont listés sur l'aide de jeu « renfort et remplacement » qui précise leur arrivée durant la partie.

Chaque joueur place ses renforts dans une ville contrôlée ou sur le côté ami de la carte. Les renforts peuvent se déplacer au tour où ils apparaissent. Les renforts sont pris et placés sur la carte avant les remplacements.

Attention : Les renforts Soviétiques de Juillet et d'Aout 1941 entre en jeu à demie force (coté face réduite). Ils pourront être utilisés des remplacements pour être construits à pleine force. Après le tour d'Aout 1941 les renforts Soviétiques entre à pleine force.

Retrait d'unité : Les unités dans un cadre sur ligné doivent être retirées du front. Elle est simplement retirée de la carte au début de la phase de remplacement.

Aviation.

Les avions représentent des chasseurs ou des bombardiers tactiques. Ils peuvent être utilisés pour abattre les avions ennemis au cours d'une interception ou pour soutenir une attaque terrestre en pilonnant les unités ennemies.

Sur la carte ils devront toujours être basés sur un hexagone contenant un aéroport. Ces hexagones sont les hexagones qui contiennent une métropole ou un hexagone dans lequel se trouve une voie ferrée. Un avion reçu en renfort durant un tour de jeu peut être placée sur n'importe quel aéroport disponible.

- 2 avions maximum peuvent être empilés sur un hexagone contenant une métropole.
- 1 avion maximum peut être empilé sur un hexagone contenant une voie ferrée, même si il contient une ville.

Les missions peuvent être : le support offensif (attaque), le support défensif (défense) et l'interception. Dans le cas d'une mission de support l'avion sera empilé sur l'hexagone cible. Cependant pas plus d'un avion par camp et par mission ne pourra être empilé sur le même hexagone.

Mission de support offensif : Durant une phase de combat, le joueur actif pourra déplacer un avion en support, dans la limite de son rayon d'action, avant que le combat ne soit résolu. Si cet avion survit à une attaque d'interception, il pourra faire bénéficier l'attaque d'un décalage de colonne vers la droite, égal à sa puissance de feu.

Mission d'interception : Cette mission ne peut être effectuée que par les chasseurs. Tous les avions qui possèdent leur facteur de combat entre parenthèses sont des bombardiers et ne peuvent donc pas réaliser d'interception.

Leaders

Ces unités peuvent être empilées au dessus d'une unité amie. Les leaders n'exercent pas de ZOC par eux même. Si l'unité sur laquelle il est empilé est détruite, lors d'un résultat d'un combat, le leader est replacé dans sa capitale respective (Moscou ou Berlin) durant la prochaine phase de remplacement.

Le leader possède un rayon de commandement. Il exerce un contrôle sur toutes les unités amies à portées de son rayon de commandement.

Un leader apporte un décalage d'une colonne sur la droite pour toutes les attaques effectuées par des unités amies à portées de son rayon de commandement. Un joueur peut utiliser ces leaders autant de fois qu'il le désire durant le temps ou ils sont disponibles. Attention on ne peut pas cumuler plusieurs leaders sur une attaque.

Leaders Soviétiques : Ils ne possèdent pas de valeur de déplacement. Cependant ils peuvent être déplacés durant leur phase de mouvement mécanisé depuis ou jusqu'à Moscou.

Procédure : Un leader Soviétique à Moscou pourra être placé sur n'importe quel unité amie présente sur la carte ou un leader Soviétique sur une unité ami pourra être placé directement sur Moscou. Ainsi un leader Soviétique ne pourra jamais être déplacé sur un autre hexagone sans être repassé par Moscou.

Leaders de l'Axe : Ils peuvent se déplacer de la même manière que les leaders Soviétiques à l'exception qu'ils doivent repasser par Berlin. En complément ils peuvent bouger de deux hexagones durant la phase de mouvement général.

Pour pouvoir bénéficier du bonus de décalage, les leaders doivent se trouver sur un hexagone de rail qui puisse être relié jusqu'à un hexagone de rail situé en bordure de carte.

Les leaders apparaissent comme des renforts. Au tour de leur apparition ils sont placés sur leur capitale respective. Ils pourront être déplacés, durant le même tour, en accord avec les règles de déplacement d'un leader.

Combat « Choc ou rupture »

Le combat « choc », représente les avantages qui résultent de l'effet de surprise, d'une attaque planifiée, d'un regroupement de force ou d'un renforcement spécial dont bénéficie une attaque planifiée.

Armée de choc : le joueur Soviétique possède cinq armées choc. Ces armées sont organisées de manière à attaquer. Ces armées possèdent la capacité de se déplacer d'un hexagone pendant la phase de mouvement mécanisé Soviétique. Cette capacité spéciale n'empêche pas ces unités de pouvoir se déplacer normalement durant la phase de mouvement général Soviétique.

Attaques chocs : les deux parties bénéficient d'une attaque choc, par an.

Exception : Pas d'attaque choc pour l'Axe en 1944.

Pas d'attaque choc pour le Soviétique en 1941.

Le joueur qui désire bénéficier d'une attaque choc doit simplement l'annoncer à sa phase de remplacement. Il pourra alors déplacer toutes ses unités d'infanterie d'un hexagone durant sa phase de combat mécanisé. Les joueurs peuvent lancer l'attaque choc à tout moment de l'année ou peuvent les accumuler si elles ne sont pas utilisées.

Conversion d'unité.

Des unités Soviétiques peuvent être converties en unité de la Garde ou en troupe Choc. Les dates de ces conversions sont précisées sur le compteur de remplacements et de renforcements.

Pendant la phase de renforcement et de remplacement Soviétique, le joueur Soviétique peut décider de convertir certaines de ces unités. Les unités à convertir peuvent être à pleine ou à demi force. Cependant une unité cadrée ne sera pas convertie à pleine force.

Pour réaliser une conversion le Soviétique devra juste dépenser un point de remplacement et remplacer l'unité ainsi « Upgradée » par une unité de la garde ou une unité choc. Cette unité pourra bouger et combattre normalement durant le même tour. L'unité enlevée de la carte est placée dans la case des unités détruites et pourra être reconstruite normalement.

Attention : Une unité de la garde ou de choc, ne pourra être reconstruite qu'en convertissant de nouveau une armée standard.

En Mai 1942, le Soviétique reçoit 6 armées blindées disponible à la construction. Le Soviétique placera ces unités dans la case « unités détruites ». Il pourra commencer à construire ces unités durant le même tour.

Les parachutistes.

Les deux camps possèdent un nombre limité d'unités parachutistes. Ces unités sont plus petites que les autres unités terrestres (un seul pas de perte). Ces unités représentent des divisions plutôt que des corps ou des armées. Une unité « para » peut s'empiler avec une autre unité amie. Elle additionnera son facteur de combat en attaque et en défense. L'unité para pourra prendre une perte dans un résultat de combat. Cependant si une unité de « para » empilée avec une autre unité est forcée de retraiter à travers une zone de contrôle ennemie les deux unités seront éliminées. Pas plus de deux unités « para » ne peuvent être empilées ensemble et une seule unité « para » ne pourra être empilée avec une autre unité terrestre.

Une unité « para » exerce une zone de contrôle que dans l'hexagone qu'elle occupe. Elle se déplace comme une unité d'infanterie, cependant elle possède une capacité spéciale de mouvement.

Si durant un mouvement ami, une unité « para » commence sa phase dans un hexagone possédant un aérodrome, cette unité pourra effectuer un déplacement aéroporté. Il n'y a pas besoin d'être empilé avec des avions pour réaliser cette opération. Les avions de transports sont considérées intrinsèques avec l'unité « para ». Une unité aéroportée ne pourra pas être interceptée.

Une unité « para » en déplacement aéroportée pourra être parachutée dans n'importe quel hexagone clair dans un rayon de quatre hexagones autour de l'aérodrome.

Restrictions :

- Pas plus d'un déplacement aéroporté par tour.
- Une opération aéroportée ne peut pas être effectuée durant deux tours consécutifs.

De part leur équipement et leur entraînement une unité « para » est plus couteuse à reconstruire. Ainsi il faudra dépenser 2 points de reconstruction par unité. Grace à leur capacité d'empilement elles pourront apparaitre directement sur un hexagone contenant déjà une unité amie.

Les Partisans.

Ces unités sont des forces irrégulières souvent recrutées parmi la population civile des territoires occupés. Ces unités ont rarement engagées leur ennemi directement privilégiant plutôt les actions de sabotage contre les lignes et les centres de ravitaillement.

Le Soviétique reçoit une unité de partisans durant le mois de Janvier de chaque année, à partir de 1942.

L'unité n'est pas obligée d'entrer en jeu tout de suite et son placement peut être différé, au choix du joueur Soviétique. L'unité est placée sur la carte durant une phase de renforcement Soviétique. Cette unité peut être placée n'importe où excepté dans une ville non contrôlée ou dans une zone de contrôle ennemie.

Les partisans ne possèdent pas de facteur de combat. Il se déplace comme les unités d'infanterie. Une unité de partisans qui se trouve adjacente à une unité ennemie durant une phase de combat de l'axe est automatiquement détruite. Les unités éliminées sont placées sur le compteur des arrivées des renforts trois tours après leur destruction. Cependant une seule unité peut revenir sur la carte par tour de jeu. Ainsi si deux unités de partisans sont éliminées dans le même tour de jeu, une pourra revenir trois tour après sa destruction, la deuxième au tour suivant.

Effets :

- Les partisans bloquent le déplacement par rail.
- Les partisans exercent une zone de contrôle dans l'hexagone qu'ils occupent. Ils empêchent les retraites et coupent les lignes de ravitaillement. Une unité de l'Axe ne peut pas traverser un hexagone occupé par des partisans. Si une unité de l'Axe est contrainte de reculer mais qu'une unité de partisans bloque sa retraite l'unité de l'Axe est éliminée. Cependant elles peuvent se déplacer autour sans aucune restriction.

Les alliés de l'Axe.

Les alliés de l'axe sont les Roumains, la Hongrie, la Slovaquie et l'Italie cependant leur force doivent obéir à plusieurs conditions de règles.

La Roumanie : Les unités Roumaines avec un « G » sont des unités de garnison et ne peuvent jamais quitter la Roumanie. Si elles sont forcées de retraiter hors de leur pays, elles sont éliminées. Le territoire de Bessarabie est considéré comme appartenant à la Roumanie dès que plus aucune unité Soviétique ne se trouve dans ce territoire. Les unités de garnison Roumaine peuvent donc y pénétrer. Les unités Roumaines peuvent être reconstruites par l'Axe, ces unités apparaissent sur une ville Roumaines comme les nouvelles unités.

Les autres unités Roumaines ne peuvent se déplacer à plus de trois hexagones de leur pays tant que les deux conditions suivantes ne sont pas remplies.

1. Odessa doit être prise et occupée par les forces Roumaines.
2. Toutes les unités Roumaines en jeu doivent être présentes à pleine force sur la carte.

Une fois ces conditions effectuées les unités Roumaines peuvent se déplacer et attaquer librement sous réserve de ne pas entrer en Hongrie.

L'engagement Roumain déclina au fur et à mesure que les pertes montèrent. Aucune unité Roumaine ne peut participer à une attaque tant qu'il y a au moins quatre ou plus unités détruites. Durant la fin d'une phase de remplacement de l'Axe si six, ou plus, unités sont détruites, il y a une chance que la Roumanie bascule dans l'autre camp.

Rouler un dé, sur un résultat de 6 la Roumanie bascule.

+1 au dé pour chaque unité détruite au-delà de 6 unités.

+1 au dé si Odessa est occupé par le Soviétique.

+1 au dé pour chaque paire d'unité Soviétique présente en Roumanie (pas en Bessarabie).

+2 au dé si le Soviétique occupe Bucarest.

Dès la défection de la Roumanie, toutes les unités Roumaines sont retirées du jeu. Durant le tour de remplacement Soviétique les deux armées Roumaines Soviétiques sont placées sur la carte dans n'importe quelle hexagone en Roumanie ou en Bessarabie. Ces unités pourront être utilisées et reconstruites par le Soviétique. Ces deux armées pourront entrer en Hongrie.

La Hongrie : Les unités Hongroises avec un « G » sont des unités de garnison et ne peuvent jamais quitter la Hongrie. Si elles sont forcées de retraiter hors de leur pays, elles sont éliminées. Les autres unités Hongroises peuvent se déplacer et attaquer librement sous réserve de ne pas entrer en Roumanie. Les unités Hongroises peuvent être reconstruites par l'Axe, ces unités apparaissent sur une ville Hongroises comme les nouvelles unités.

L'engagement Hongrois déclina au fur et à mesure que les pertes montèrent. Aucune unité Hongroise ne peut participer à une attaque tant qu'il y a au moins deux unités détruites. Durant la fin d'une phase de remplacement de l'Axe si six, ou plus, unités sont détruites ou si le Soviétique occupe Budapest, la Hongrie capitule.

L'Italie : Le contingent Italien est faible, les ressources dépensées sur les autres fronts empêchèrent de réaliser une campagne majeure à l'Est. Résultat l'Axe ne peut pas reconstruire d'unités Italiennes.

La Slovaquie : L'unique unité Slovaque ne peut pas pénétrer en Hongrie ou en Roumanie. En cas de destruction l'Axe peut reconstruire cette unité mais elle doit apparaître à Bratislava. Si à la fin d'une phase de remplacement de l'Axe, le Soviétique occupe Bratislava, la Slovaquie capitule et l'unité est retirée du jeu.

La Bulgarie : Ce pays était allié à l'Allemagne, mais il n'envoya pas de troupe combattre l'Union Soviétique car les liens étaient forts entre ces deux pays. Dès que la Roumanie rejoint le camp Soviétique la Bulgarie doit capituler au tour suivant. Le Soviétique reçoit alors les trois armées Bulgares. Elles pourront entrer au sud de la carte le long de la frontière Roumaine. Dans le cas où l'Axe a retiré la garnison des Balkans, elles pourront entrer depuis la frontière Yougoslave.

La garnison des Balkans.

Plusieurs unités Allemandes généralement de faible valeur étaient stationnées en Grèce ou en Yougoslavie afin de combattre les partisans. Au fur et à mesure de l'avance Soviétique vers l'ouest, ces unités furent redéployées afin de défendre les zones vitales.

Sur le compteur de renforcement, l'Allemand a une liste d'unités stationnées dans la zone des Balkans. Ces unités sont gardées hors carte jusqu'à ce qu'elles soient activées.

Conditions d'activation :

- Capitulation de la Roumanie.
- Occupation de Budapest par le Soviétique.
- Occupation de Varsovie.
- Entrée des forces Soviétiques en Yougoslavie.

Durant la prochaine phase de renforcement de l'Axe, le joueur pourra déployer toutes ces unités en Yougoslavie. Ces unités sont considérées comme ravitaillées et pourront bouger normalement durant ce tour. Après elles devront tracer une ligne de ravitaillement normalement.

Objectifs clés.

Si l'Axe occupe Moscou, le Soviétique perd un point de remplacement par tour durant chaque phase de renforcement ou l'Axe tient cette ville. Le Soviétique annule cette pénalité dès qu'il reprend Moscou. Si l'Axe occupe simultanément les villes de Yerevan et Tbilissi il reçoit un point de remplacement supplémentaire tant qu'il tient ces deux villes.

Règles pour la campagne.

Utiliser la mise en place du scénario Barbarossa, additionner les avions et les leaders. Commencer le jeu à partir de Juin 1941.

Conditions de victoire. Si à la fin d'un tour Soviétique l'axe occupe Moscou, Leningrad et Kuibyshev la partie se termine immédiatement avec une victoire de l'Axe.

Pour gagner le Soviétique doit occuper Berlin au plus tard au 32ième tour (Mai 1945).

Si le Soviétique échoue le résultat de la partie est une égalité.