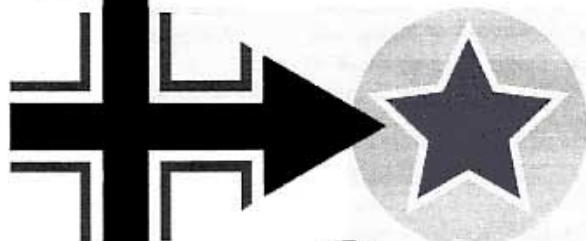


BARBAROSSA
ARMY GROUP NORTH, 1941

LIVRET DE RÈGLES

BARBAROSSA



**ARMY GROUP
NORTH, 1941**



By Rodger B. MacGowan © 1997

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	2	13. INTERDICTION AERIENNE DE L'AXE	20
2. EQUIPEMENT DE JEU	2	14. REACTION DU DEFENSEUR	21
3. TERMINOLOGIE	2	15. LA PHASE DE COMBAT	21
4. SEQUENCE DE JEU	3	16. RESULTATS DE COMBAT	24
5. METEO	3	17. FORCE AERIENNE	27
6. RAVITAILLEMENT	4	18. FORTIFICATIONS	29
7. RECEPTION DE REMPLACEMENTS	7	19. CONVERSION DE CHEMIN DE FER	30
8. RENFORT/RETRAIT	8	20. UTILISATION DES REMPLACEMENTS	31
9. PREPARATION DES UNITES AERIENNES	9	21. REDDITION SOVIETIQUE	32
10. MOUVEMENT TERRESTRE	10	22. UNITES SPECIALES	32
11. MOUVEMENT SPECIFIQUE	14	23. PIONS REGIMENT DE REMPLACEMENT	36
12. DECLARATION D'ATTAQUE	18	24. COMMENT GAGNER	36

1.0 Introduction

Les jeux **Barbarossa** de la série East Front de GMT est un groupe de trois jeux qui couvre l'avancée initiale des trois Groupes d'Armée

de l'Axe de juin à septembre 1941. Bien que chaque jeu décrive juste les opérations d'un Groupe, les trois jeux peuvent être liés ensemble pour couvrir les batailles initiales de la Mer Noire à la Baltique. Barbarossa : Army Group North est le quatrième volet de la série East Front (après TYPHOON!, Army Group South et Army Group Center).

Barbarossa : Army Group North est un jeu à deux joueurs, mais un jeu en équipe peut se faire pour de grands scénarios. Une équipe contrôle les forces de l'Axe et l'équipe opposée contrôle les forces soviétiques. Les pions représentent les unités réelles qui ont participé à la campagne et les cartes représentent le terrain sur lequel elles se sont battues. Les joueurs manœuvrent leurs unités sur la carte et conduisent le combat comme décrit dans les règles de jeu. Les objectifs, les pertes d'unités et certaines actions sont prises en compte pour le total de Point de Victoire final qui est employé pour déterminer le gagnant.

Note de Jeu : Il peut y avoir des références dans les tables ou les règles sur des unités, ou à des situations, non incluses dans un module spécifique de Barbarossa . Par exemple, sur la carte d'aide de jeu "Comment Lire des Unités" est inscrit des couleurs de nationalité pour des unités roumaines et Finlandaises. Vous ne trouverez pas d'unités Finlandaises dans Army Group Center, ou des Roumains dans Army Group North.

2.0 Équipement de Jeu

Chaque jeu inclut :

- Plusieurs cartes
- Des pions prédécoupés
- Un Livret de Règles et Un Livre de Jeu
- Des cartes d'installations pour les unités de l'Axe et de l'Union Soviétiques
- Des aides de jeu
- Un dé à dix faces

2.1 La Carte du Jeu

Note : le livret de jeu fournit des détails sur les désignations de Carte, les alignements de Carte et le placement du jeu.

Une grille d'hexagones a été mise en surimpression sur le terrain pour régulariser le mouvement et la position des pions. Ces hexagones sont appelés pour la suite de la règle "hex". Chaque hex a un numéro d'identification à quatre chiffres, employé pour des buts de référence de jeu seulement. Chaque hex sur la carte représente environ 5.0 milles (8.0 km) de terrain réel de bord à bord.

2.2 Cartes d'aide de Jeu

Barbarossa: Army Group North inclut des Cartes d'Installation, des Tables pour aider les joueurs à placer le jeu, tenir la trace des renforts, effectuer les mouvements et résoudre les combats. Placez ceux-ci près de la carte pour s'y référer facilement.

2.3 Les pions du jeu

Beaucoup de pions représentent les unités militaires qui se sont battues dans la campagne historique. Ceux-ci sont appelés "les unités". Les autres pions sont des marqueurs d'aide de jeu.

2.3.1 Comment lire les unités: les nombres et les symboles sur les pions représentent la force, la capacité de mouvement et le type d'unité représentée par chaque pion. Référez-vous à la carte d'aide de jeu "Comment lire les pions" pour plus d'explication.

2.3.2 Les désignations d'unité sont les identifications historiques des unités. Pour une explication des abréviations sur les pions d'unité, référez-vous au livret de jeu.

2.3.3 Catégories diverses

a. Les marqueurs d'aide de jeu sont des marqueurs d'information placés sur la carte pour noter le statut des unités ou la condition d'hex. Les marqueurs d'aide de jeu ne sont pas des unités de combat, mais ils peuvent influencer la résolution des combats.

b. Les unités aériennes ont une silhouette d'avion. Ils attaquent les unités ennemies, contrôlent des hex ou défendent des hex seulement en conjonction avec des unités de combat terrestres amie (Exception : 13.0 Interdictions aériennes de l'axe).

c. Les unités non-combattantes terrestres sont des unités de ravitaillement mobile (MSUs), les unités de pontonniers et les dépôts.

Note : les pions décrits dans les paragraphes a, b et c n'ont aucune zone de contrôle, et ne contrôlent jamais l'hex qu'ils occupent et peuvent s'empiler sans limite parce qu'ils n'ont aucune valeur d'empilement.

d. Les unités de combat terrestres sont n'importe quels pions avec des points de mouvement imprimé et une force de défense d'au moins un. Les unités soviétiques inconnues (avec des ? sur le verso du pion -ndt) en sont aussi. Toutes les unités de combat terrestres contrôlent les hex qu'ils occupent et peuvent participer au combat terrestre.

2.4 Explication de la valeur des unités

Se référer à la carte d'aide de jeu "Comment lire les unités".

2.5 Le dé

2.5.1 Le jeu emploie un dé à dix faces. Le numéro 0 est lu comme dix (10), pas zéro (0), comme dans d'autres autres jeux.

2.5.2 Pour exécuter la plupart des fonctions du jeu, vous lancerez un dé pour déterminer un résultat. Souvent vous modifierez le résultat réel du dé par un nombre positif (+) ou négatif (-). Ceux-ci sont appelés les modificateurs du jet de dé (die roll modifications, DRM), leurs applications sont expliquées dans les règles.

3.0 Terminologie

a. "Ami" et "Ennemi" sont les termes qui se réfèrent, au camp de l'Axe et celui des Soviétiques dans Barbarossa.

1. Unités. Si vous êtes le Joueur Soviétique, toutes les unités soviétiques sont amies; toutes les unités de l'Axe sont des unités ennemies. La situation est inverse pour le joueur de l'Axe.

2. Phases de Tour. Les phases du tour de l'Axe sont amies au joueur de l'Axe et ennemies au joueur soviétique; les phases du joueur Soviétique sont amies au joueur Soviétique et ennemies au joueur de l'Axe.

3. Bords de Carte, Hex et Sources de ravitaillement. Ces derniers occupés ou contrôlé par les unités soviétiques sont amis au joueur Soviétique; ces derniers occupés ou contrôlé par des unités de l'Axe sont amis au joueur de l'Axe.

b. Contrôlé. Un hex est contrôlé par le dernier joueur à déplacer une unité de combat terrestre sur cet hex ou avoir une Zone de Contrôle incontesté [Voir la définition f. ci-dessous] qui s'y projette.

c. Hex contigus. Une série ininterrompue d'hex connectés, essentiel à la formation d'un itinéraire de ravitaillement.

d. Hex convertis. Hex contenant d'anciennes lignes de rail soviétiques maintenant amies au joueur de l'Axe et utilisable pour le mouvement par voie ferrée de l'Axe.

e. Empilement. Le placement de plus d'une unité dans un hex. La position d'une unité dans une pile n'a aucun effet sur le jeu.

1. La plupart des unités terrestres ont une valeur de point d'empilement imprimée. Les unités de pontonniers, MSUs, les dépôts et HQs Soviétiques n'ont aucune valeur d'empilement imprimée et leur valeur d'empilement est zéro (sauf pendant le transport par train [11.1.4]).

2. Un maximum de dix (10) points d'empilement peut occuper un hex à la fin de n'importe quelle phase de mouvement ou retraite amie. Le déplacement ou la retraite d'unités peut librement entrer et passer sur des piles d'unités amies. Si une pile excède la limite d'empilement à la fin d'une retraite ou de la phase de mouvement, l'excès est éliminé par le joueur qui possède les unités. Les unités enlevées sont placées dans la Case de Cadre de la table de reconstruction d'unités.

3. Certaines unités avec une valeur d'empilement de zéro et les marqueurs s'empilent librement sans limites.

f. Les zones de Contrôle (ZOC). L'hex qu'une unité occupe et les six hex l'entourant immédiatement constitue la Zone de Contrôle de l'unité (la ZOC). Les hex dans lesquels une unité exerce une ZOC sont appelés les hex contrôlés. Les ZOCs sont importants. Les ZOCs ennemies forcent généralement vos unités d'arrêter leur déplacement; les ZOCs amies forcent généralement les unités ennemies d'arrêter leur déplacement.

1. Une unité de combat terrestre contrôle toujours l'hex qu'elle occupe, même si elle n'exerce pas de ZOC dans aucun des six hex l'entourant.

2. Les unités de combat terrestre qui n'exercent pas de ZOC dans les six hex l'entourant sont marquées avec une bande jaune en haut du pion. Si au moins une unité dans un hex exerce une ZOC (c'est-à-dire qu'elle n'a aucune bande), toutes les unités de combat dans cet hex exercent une ZOC.

Note : Des unités arborent une bande jaune quand elles sont réduites.

3. La ZOC d'une unité peut être modifiée par le temps [Voir les Effets sur la Table de Mouvement].

4. La ZOC d'une unité s'étend dans la plupart des hex de terrain et à travers la plupart des cotés d'hex [Voir le Diagramme d'Effets de Terrain].

5. Une ZOC n'est pas affectée par d'autres unités, ennemi ou amie, sauf en traçant un itinéraire de ravitaillement [6.1.2] ou pendant la retraite.

6. Si les unités d'un camp projettent une ZOC dans un hex, ce camp a le contrôle incontesté de cet hex. Si des unités ennemies et amies projettent une ZOC dans un hex, l'hex est mutuellement contrôlé par les deux joueurs.

7. Les unités qui ont été débordés [11.4.4a] perdent temporairement leur ZOC dans les six hex les entourant.

4.0 Comment Jouer

4.1 Préparation pour le Jeu

Référez-vous au livret de jeu. Il contient des instructions d'installation générales et chaque scénario a ses propres instructions d'installation.

4.2 Séquence de Jeu

Le jeu est joué en tours de jeu composés de Segments. La séquence de jeu étendu dans le livret de jeu a une inscription détaillée de chaque Phase.

A. Segment Stratégique

1. Phase de Détermination Météorologique
2. Phase de Détermination de Ravitaillement
3. Phase de Remplacements
4. Phase de Renfort et Retrait
5. Phase de préparation Aérienne

B. Segment du joueur de l'Axe

1. Phase de Mouvement
2. Phase d'Interdiction aérienne de l'axe
3. Phase de Réaction Soviétique
4. Phase de Combat
5. Phase de Mouvement Motorisée
6. Phase de génie

C. Segment du Joueur Soviétique

1. Phase de Mouvement Motorisée
2. Phase de Réaction de l'Axe
3. Phase de Combat
4. Phase de Mouvement
5. Phase de génie
6. Phase de Reddition Soviétique

D. Interphase.

Note d'organisation des Règles : de la Section 5 (le Temps) à la section 21 (la Reddition Soviétique) les règles suivent généralement l'ordre du jeu, avec trois exceptions :

- Les renforts sont couverts immédiatement après les remplacements parce qu'ils sont étroitement liés. L'entrée de renforts peut arriver dans quatre phases de mouvement d'un tour de jeu.
- Le Mouvement et le mouvement motorisé pour les deux camps est couvert où il arrive en premier dans un camp - la phase de mouvement de l'axe.
- Les procédures de mission aériennes et de combat aériens suivent le combat terrestre. (Il était plus facile de les laisser dans un même emplacement plutôt qu'expliquer trois fois des procédures semblables.)

5.0 Météo

Les conditions météorologiques ont beaucoup dirigées la campagne en Union soviétique. Les deux camps ont été affectés. Les règles de Barbarossa sont écrites en employant le temps sec comme base. Les autres conditions météorologiques affecteront le ravitaillement, le mouvement, la préparation des unités aériennes et divers d'autres fonctions du jeu.

5.1 Détermination Météorologique

5.1.1 La détermination météo s'effectue pendant le Segment Stratégique de chaque tour de jeu à part les tours où les instructions de scénario spécifient la condition météo. Le Joueur de l'Axe se réfère au compteur de tour du scénario. Chaque case de tour de jeu sur le compteur contient la condition climatique pour le tour.

a. La condition climatique correspondra à une des colonnes sur la table de temps du scénario. Le joueur de l'Axe emploie cette colonne en faisant le jet d'un dé météo.

b. Il peut y avoir un DRM de +1 ou +2 dans certain tour de jeu. S'il en est ainsi le DRM est appliqué au jet d'un dé météo du joueur de l'Axe pour ce tour de jeu.

5.1.2 La Table Météo des Scénarios

a. Chaque table de temps des scénarios peut avoir jusqu'à quatre colonnes de condition climatique (Sec, Boue, Gel et Neige), mais il peut en avoir moins. Chaque condition climatique représente une saison météo nommé pour le type prédominant de condition météo.

b. Chaque colonne de condition climatique peut contenir jusqu'à quatre conditions météo ; Sec, Boue, Gel et Neige / Arctique dans des proportions variées. Chaque case dans la colonne contient une des conditions météorologiques. Il y aura une condition météo prédominante dans chaque colonne de condition climatique. Par exemple, dans une colonne de condition climatique de Gel, la condition météo la plus fréquente sera le Gel, avec des conditions Sec, Boue, ou Neige / Arctique arrivant moins fréquemment (comme ils pourraient en avoir en fin d'automne/début d'hiver).

5.1.3 Jet d'un dé de Détermination Météo

a. Le joueur de l'Axe lance un dé et recherche la ligne correspondante sur la colonne de condition climatique applicable. S'il n'y a aucun DRM applicable, ce résultat est la condition météo pour le tour entier. S'il y a un DRM, descendre vers le bas de la colonne d'une case pour un DRM de +1, et deux cases pour un DRM de +2 pour trouver la condition météo du tour entier.

b. La condition météo s'applique immédiatement à toutes les cartes employées pour le scénario.

c. Certains résultats de la table météo incluent des Tempêtes en plus de la condition météo donnée. Les tempêtes durent pour le tour entier, mais ne sont pas des conditions météo. Elles complètent la condition météo actuelle en ayant un impact principal sur la disponibilité des unités aériennes [9.2].

5.1.4 Les Temps Météo qui ralentissent. Les effets de Boue et le temps de Neige / Arctique peuvent s'étendre au-delà du tour dans lequel ils arrivent.

a. **Boue Résiduelle.** Dans un tour météo Sec qui suit un tour de Boue, continuez à appliquer tous les effets de Boue et les taux de mouvement qui s'y appliquent, seulement aux hex contenant le terrain de forêt.

Exception : les unités d'artillerie super lourdes ne peuvent pas se déplacer pendant des tours de Boue Résiduelle sur les routes secondaires [10.5.11c].

b. **Neige Résiduelle.** Si le temps de Gel arrive à un tour qui suit un tour de Neige, appliquer des effets de Neige. Il prend deux tours consécutifs de résultats de Gel pour changer le temps de Neige en Gel.

Exemple : Au tour de jeu "X" la Condition Météo est le Gel. Le jet d'un dé Météo fournit un résultat météo de "S" (Neige) pour le tour actuel.

Pour le tour de jeu "X+1", le jet d'un dé fournit un résultat "ST", ce qui signifie que la condition météorologique pour le tour est toujours la Neige, mais maintenant avec des Tempêtes en supplément.

Pour le tour de jeu "X+2", le jet d'un dé aboutit à "Gel." Parce qu'il faut deux résultats de Gel consécutifs pour changer le temps de Neige à gel, la condition météorologique reste la Neige pour ce tour. Si le jet de dé météo pour le tour de jeu "X+3" aboutit de nouveau au Gel, le temps changera au Gel.

6.0 Ravitaillement

Il y a deux types de ravitaillement : le **Ravitaillement Complet**, qui affecte les actions d'une unité tout le long d'un tour de jeu et le **Ravitaillement d'Attaque**, qui affecte les unités attaquantes seulement pendant la Phase de Combat [Voir 6.8]. Pendant chaque Phase de Détermination de Ravitaillement, les deux joueurs déterminent le statut de Ravitaillement Complet de leurs unités [6.6 et 6.7].

6.1 Détermination du Ravitaillement Complet

6.1.1 Pour être en ravitaillement complet, une unité doit être capable de tracer un itinéraire de ravitaillement par un chemin d'hex contigus à une source de ravitaillement amie [6.5]. Un itinéraire de ravitaillement contient un, ou plusieurs, des composants suivants :

- Une Ligne de Communications (LOC ; Line Of Communication)
- Un réseau de Routes [6.3]
- Un réseau de Chemin de fer [6.4]

6.1.2 Il y a deux restrictions qui s'appliquent à tous les hex d'itinéraire de ravitaillement :

- Un itinéraire de ravitaillement ami ne peut pas être tracé sur un hex occupé par une unité de combat terrestre ennemie.
- Un itinéraire de ravitaillement ami ne peut pas être tracé sur un hex dans une ZOC ennemie, à moins que cet hex ne soit aussi occupé par une unité de combat terrestre amie.

6.2 La LOC

Dans la plupart des cas, les unités terrestres n'occuperont pas d'hex de route ou un hex de chemin de fer. Ils devront tracer leur ravitaillement "à travers champs" vers une source de ravitaillement, un hex d'une route ou d'une voie ferrée menant à une source de ravitaillement en arrière.

6.2.1 Une LOC ne peut pas être tracé :

- A travers un lac ou une mer intérieur non gelé, ou un côté d'hex de fleuves principal dégelés sans un pont ou unité de pontonnier amie.
- Sur un hex de marais non traversé par une route ou une voie ferrée pendant un tour Sec ou de Boue. Un hex de marais peut avoir des routes, mais s'ils ne peuvent pas être employés pour tracer une LOC, l'hex ne peut pas faire partie d'une LOC (la route / chemin de fer doit entrer dans l'hex de marais à partir d'un hex de la LOC sortir dans un hex de la LOC).
- Sur un hex avec un point fortifié ennemi non-détruit ou un côté d'hex avec une ligne fortifiée ennemie non détruite [18.1.1].

6.2.2 Longueur de LOC. Une LOC est tracée par un maximum de sept hex contigus (ne comptez pas l'hex que l'unité occupe) à une source de ravitaillement, à un hex de route, ou un hex de voie ferrée. La longueur de la LOC est réduite à cinq hex contigus dans les cas suivants:

- a. En traçant la LOC le long d'une route /voie ferré passant par un hex de marais pendant des tours secs.
- b. En traçant la LOC par un hex de *marsh* pendant les tours Secs.
- c. En traçant la LOC par un hex de forêt quand des conditions de boue résiduelle s'appliquent [5.1.4].
- d. Pendant n'importe quelle tour de Boue ou Neige / Arctique.

6.3 Réseaux Routier

Un réseau routier ami est une série continue d'hex de route, ou d'autoroute, pas plus longue de 21 hex, qui mène soit à une source de ravitaillement ami, ou bien à un hex de voie ferré qui fait partie d'un réseau de chemin de fer ami.

Exception : Réduisez la longueur de la LOC à 15 hex pendant des tours de Boue ou de Neige / Arctique.

6.4 Réseaux de Chemin de fer

Un réseau de chemin de fer ami est une série continue d'hex de voie ferré de longueur illimitée qui mène à une source de ravitaillement amicale. Le réseau de chemin de fer de l'Axe ne peut pas contenir de marqueurs Soviétiques *Railcut* et chaque hex de rail doit être converti pour être utilisé par l'Axe. Le réseau de chemin de fer Soviétique ne peut pas contenir des marqueurs *Railcut* ou entrer dans un hex avec un marqueur de tête de ligne (*railheads*) de l'Axe.

Note : Les cartes de Barbarossa ne montrent pas de lignes de rail passant dans les villes / villes principales. Chaque hex de ville / ville principal compte comme un hex de rail pour les buts de mouvement de rail et conversion de rail.

6.5 Sources de Ravitaillement

Note de Jeu : la plupart des hex de bord de carte ne sont pas des sources de ravitaillement.

6.5.1 Les sources de ravitaillement soviétiques sont n'importe quel hex de ville principale, de voie ferrée, de route principale, d'autoroute ou d'hex de bord de carte désignés comme les sources de ravitaillement dans les instructions du scénario [Voir le Livret de Jeu].

Note de Jeu : un hex de ville principale soviétique fonctionne toujours comme une source de ravitaillement même quand elle est encerclée (incapable de tracer un itinéraire de ravitaillement terrestre vers une autre ville principale ou une source de ravitaillement d'un bord de carte). Quand elle est encerclée, une ville principale soviétique fonctionne comme une source de ravitaillement pour toutes unités soviétiques qui peut y tracer un itinéraire de ravitaillement.

6.5.2 Les sources de ravitaillement de l'Axe sont n'importe quelle route principale, autoroute, ou hex de rail de bord de carte désignés comme sources de ravitaillement dans les instructions du scénario [Voir le Livret de Jeu].

6.5.3 Les deux joueurs peuvent employer des Unités de Ravitaillement Mobile (Mobile Supply Units, MSUs) ou des dépôts

comme des sources de ravitaillement provisoires pour un tour. Pendant la phase de détermination de ravitaillement un MSU ou un dépôt [6.8] peut être employé provisoirement, comme une source de ravitaillement pour des unités ou des empilements d'unités qui se trouvent dans un rayon de cinq hex. Chaque hex doit être capable de tracer une LOC qui n'excède pas cinq hex au MSU ou au dépôt utilisé. Un MSU est enlevé, un dépôt est retourné pour montrer sa face MSU. Une fois qu'un marqueur de ravitaillement est retourné ou enlevé, les marqueurs de ravitaillement d'urgence (Emergency Supply) ou les marqueurs de non ravitaillement (Out of Supply) sur les cinq hex éligibles sont aussi enlevés. Toutes les unités de combat terrestre qui étaient sous ces marqueurs reviennent maintenant dans un état de ravitaillement complet pour le reste du tour de jeu. (Ces unités peuvent retourner en état de non ravitaillement ou en ravitaillement d'urgence si elles ne peuvent pas tracer un itinéraire de ravitaillement aux tours suivants; mais pour ce tour, elles sont en ravitaillement complet).

6.5.4 Ports Soviétiques et de l'Axe. Chaque hex de carte ami contrôlé contenant un port peut tracer un ravitaillement complet par la mer (référez-vous au Livret de Jeu pour le nombre d'unités capables de tracer un ravitaillement complet pour chaque type de port), ajoutant un quatrième composant possible pour un itinéraire de ravitaillement. Les ports soviétiques et de l'axe peuvent tracer vers d'autres ports principaux qui sont sur la carte (qui peuvent tracer un itinéraire de ravitaillement terrestre vers une autre ville principale ou un hex de bord de carte désigné comme source de ravitaillement). Les ports de l'axe peuvent aussi tracer vers les symboles de port principaux dans les cases des zones maritimes hors carte de la Baltique. Il n'y a aucune limite à la longueur d'un itinéraire de ravitaillement maritime. Les instructions d'un scénario peuvent annuler le ravitaillement maritime.

6.6 Détermination de l'État de Ravitaillement

6.6.1 Après le traçage des itinéraires de ravitaillement, les unités terrestres sur carte seront dans un des trois états de ravitaillement :

- a. En ravitaillement complet.
- b. En ravitaillement de secours.
- c. "No Supply".

Note : une unité en ravitaillement complet pendant la phase de détermination du ravitaillement reste ravitaillé pour le reste du tour de jeu, même si elle se déplace sur un emplacement où elle ne sera pas en ravitaillement complet.

6.6.2 Une unité est en ravitaillement complet si elle peut tracer un itinéraire de ravitaillement pendant la phase de détermination de ravitaillement. Si l'unité porte un marqueur de ravitaillement de secours ou de non ravitaillement, enlever le marqueur à ce moment.

6.6.3 Si une unité était en ravitaillement complet, mais ne peut pas tracer un itinéraire de ravitaillement maintenant, elle est en ravitaillement de secours. Placez un marqueur de ravitaillement de secours sur l'unité. Une unité portant un marqueur de ravitaillement de secours ne subit aucun effet défavorable. Elle est traitée comme si elle était en ravitaillement complet. L'artillerie de l'attaquant et du défenseur portant un marqueur de ravitaillement de secours peut fournir leurs forces d'appui aux combats déclarés [14.2 et 15.4].

Note de Conception : Ces unités consomment les stocks de secours pour maintenir leur efficacité au combat.

6.6.4 Une unité est "No Supply" si :

a. Elle porte un marqueur de ravitaillement de secours et elle ne peut toujours pas tracer un itinéraire de ravitaillement. (retourner le marqueur de ravitaillement de secours afin de montrer son côté "No Supply"), ou

b. Elle porte un marqueur "No Supply" et ne peut toujours pas tracer un itinéraire de ravitaillement. (le marqueur "No Supply" reste sur l'unité.)

6.7 Effets du Non Ravitaillement

6.7.1 Toutes les unités de combat terrestre ont leurs points de mouvement imprimés réduits de deux (-2) dans chaque phase de mouvement.

Exception : les unités de cavalerie ne sont pas affectées, parce qu'elles dépendent très peu du carburant pour leur mobilité.

6.7.2 Toutes les unités de combat terrestre motorisées perdent leur Phase de Mouvement de Réaction [14.1.1d], ne peuvent pas faire de mouvement d'infiltration [11.5.2] et ne peuvent pas exécuter de débordement [11.4.2e].

6.7.3 Les divisions motorisées et de panzer allemand ne peuvent pas employer le bonus d'intégrité des divisions panzer [15.6.8.c.1] à moins qu'elle ne reçoivent un ravitaillement d'attaque, mais peuvent toujours employer le bonus d'armes combiné [15.6.7].

6.7.4 Les unités d'artillerie ne peuvent pas employer leurs forces d'appui du tout en défense et seulement avec un ravitaillement d'attaque en attaque.

6.7.5 Dans le combat, l'attaquant applique un DRM de -1 quand la force de défense inclut une unité avec un marqueur "No Supply".

6.7.6 Détérioration d'un point fortifié. Les marqueurs de point fortifié amis non-occupés qui ne sont pas adjacents à une unité amie et qui sont jugés "No Supply" ont un marqueur de ravitaillement de secours placé sur eux. Pendant la phase de détermination de ravitaillement suivante, tout marqueur de point fortifié toujours jugé "No Supply" est enlevé de la carte.

6.8 Ravitaillement d'Attaque

Soutenir une attaque exige un stockage et une dépense importante de munitions et d'armes. Les attaques faites sans ravitaillement d'attaque impliquent des pénalités à l'attaquant en plus d'autres effets de ravitaillement et de combat.

6.8.1 Pendant chaque phase de détermination de ravitaillement, les deux joueurs consultent les instructions du scénario et/ou leurs diagrammes de ravitaillement d'attaque pour déterminer le nombre de points de ravitaillement d'attaque (Attack Supply Points, ASPs) ils reçoivent pour ce tour. Les ASPs peuvent seulement entrer sur la carte sous la forme d'unités de ravitaillement de mobile [MSUs, 6.8.4] ou en dépôt [6.8.3]. Un ASP disponible crée un MSU. Deux ASPs disponible crée un dépôt de ravitaillement. Les MSUs et les dépôts sont représentés par des pions de ravitaillement. Si les pions de ravitaillement disponibles sont insuffisants, alors l'excès d'ASPs est perdu. Les ASPs ne peuvent pas être accumulés hors de la carte. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de pions de ravitaillement dans le jeu à un moment donné, que ceux qui sont fournis.

6.8.2 Pions de Ravitaillement. Les deux camps ont un nombre limité de pions de ravitaillement. Chaque pion de ravitaillement a deux faces qui correspondent au nombre d'ASPs que le pion représente. La face avant d'un pion de ravitaillement est une unité de ravitaillement mobile (MSU), contenant un ASP. La face inverse

du pion de ravitaillement est un dépôt de ravitaillement qui contient deux ASPs. Un pion de ravitaillement ne peut jamais contenir plus de deux ASPs. Un pion de ravitaillement n'a aucune force de combat (ce n'est pas "un pas" de combat) et est immédiatement enlevé s'il est seul dans un hex quand une unité ennemie déclare le combat contre lui ou entre dans son hex. Il ne peut pas rentrer dans une ZOC ennemie, à moins qu'une unité de combat terrestre ami n'occupe cet hex. Les unités de ravitaillement ne peuvent pas être capturées. Les MSUs peuvent subir les résultats de retraite; les dépôts de ravitaillement ne peuvent pas reculer. Quand ils sont enlevés du jeu, par la dépense ou une attaque ennemie, le pion de ravitaillement est de nouveau disponible pour le tour suivant (il représente l'alimentation, le carburant et les munitions; pas des hommes ou de l'équipement). Un pion de ravitaillement ne peut pas être "No Supply", indépendamment de son emplacement.

6.8.3 Dépôts. Les dépôts de ravitaillement n'ont pas de points de mouvement propre. La seule façon de déplacer un dépôt est par le train.

a. Entrée sur la carte. Les dépôts entrent sur la carte pendant la phase de mouvement ami par n'importe quel hex de rail de bord de carte ami qui a été désigné comme une source de ravitaillement par les instructions du scénario [voit le Livret de Jeu].

b. Création de dépôt sur la carte. Un joueur peut, pendant sa phase de mouvement, combiner deux MSUs (un ASP chacun) dans le même hex pour créer un dépôt de ravitaillement (deux ASPs). Dans ce cas, retournez (au choix du joueur) un MSU avec sa face dépôt visible et enlevez l'autre du jeu. Les joueurs doivent employer cette procédure pour accumuler des provisions supplémentaires sur place et libérer un MSU pour introduire d'autre ASP pour les tours suivants.

c. Conversion de dépôt sur la carte. Un joueur peut, pendant sa phase de mouvement, retourner un dépôt (deux ASPs) avec sa face MSU (un ASP) visible et le déplacer. En échange de la mobilité, un ASP du dépôt est perdu. (C'est une façon très inefficace de fournir le ravitaillement là où il est nécessaire et ne doit pas être employé souvent).

6.8.4 MSUs. Il y a deux types de MSUs parmi les pions. Les MSUs avec les points de mouvement de huit couleur orange (représentant le ravitaillement par camion) qui se déplace avec les mêmes pénalités de point de mouvement qu'une unité motorisée (mais n'a pas les phases de mouvement motorisées); et ceux avec quatre (4) points de mouvement (le ravitaillement portées par chariot) qui se déplace comme des unités non-motorisées. Les deux types se déplacent seulement pendant la phase de mouvement amie et tous les deux peuvent employer le mouvement stratégique.

a. Entrée Normale. Les MSUs entrent sur le secteur jouable de la carte pendant la phase de mouvement ami par des hex de bord de carte contenant une route principale ou une autoroute amie désignée comme des sources de ravitaillement [consultez le Livret de Jeu].

b. Entrée Aérienne. Si une mission de transport aérien est disponible, une MSU nouvellement créée peut être placée dans la case Prêt (*Ready Box*) du tableau des unités aériennes pour entrer sur la carte pendant le segment de transport aérien ami. Cette option est ouverte aux deux joueurs.

c. Soviétique seulement. Le joueur Soviétique peut aussi placer une MSU nouvellement créée dans n'importe quelle ville soviétique principale qualifiée comme source de ravitaillement (les villes principales multi-hex peuvent recevoir seulement un MSU par tour) pendant la phase de mouvement soviétique [6.5.1]. Après le placement, ce MSU peut se déplacer normalement. Un hex de ville principal soviétique ami encerclé par des unités de combat terrestre

de l'axe ou leurs ZOCs ne peut pas servir comme un hex de placement pour la nouvelle arrivée de MSUs.

6.8.5 Pour la dépense d'ASPS dans le combat, voir 15.3 et 15.5.6.

7.0 Réception de Remplacements

Les deux joueurs peuvent recevoir des points de remplacement (si cela est permis par les instructions du scénario) pendant cette phase. Les points de remplacement représentent la main-d'oeuvre et l'équipement expédié aux unités combattantes pour remplacer les pertes au combat, ou reconstruire des formations détruites au combat.

7.1 Remplacements Soviétiques

Le joueur soviétique recevra la plupart des points de remplacement aléatoirement comme indiqué sur les tables de remplacements soviétiques. Les instructions de scénario spécifient quelle table employer et le tour pour l'employer.

7.1.1 Chaque table de remplacement soviétique a une colonne pour le jet d'un dé et quatre autres colonnes représentant les catégories suivantes :

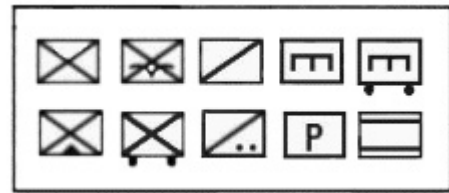
Les fortifications, les remplacements de type I, les autres remplacements et les événements spéciaux. Le joueur soviétique lance le dé, ajoute les DRMS pour le temps de boue ou des attaques obligatoires non exécutées et cherche ce nombre sur la colonne du jet d'un dé. Ensuite, le joueur soviétique consulte les quatre cases des catégories de remplacement sur cette ligne. Les cases contenant un nombre et/ou une lettre fournit un type de remplacement ou un événement.

7.2 Catégories de Remplacement Soviétiques

Les remplacements sont reçus immédiatement, mais doivent être mis de côté jusqu'à la phase de construction soviétique avant qu'ils ne puissent être dépensés.

a. Fortifications. Le nombre montré est le nombre de marqueurs de point fortifié que le joueur soviétique peut placer pendant la phase de construction de ce tour. Si un résultat de "E" est obtenu, le joueur soviétique reçoit un point fortifié en plus d'autres marqueurs de point fortifié reçus d'un résultat numérique. Cependant, ce point fortifié "supplémentaire" peut seulement être placé sur une ville soviétique amie ou dans un rayon de quatre hex (trois hex d'écart) d'un hex de ville principal soviétique ami. Les points fortifiés sont perdus s'ils ne sont pas placés pendant le tour de jeu où ils sont reçus. Les HQs soviétique Non-Op peuvent empêcher le placement de point fortifié régulier, mais n'ont aucun effet sur le placement de point fortifié "E" [22.2.5a].

b. Type de remplacements I. Le nombre dans cette case est celui des points de remplacement s (RPs) de type I, non-NKVD, reçu. Le joueur soviétique enregistre ces points en avançant le marqueur de remplacement d'infanterie d'un espace sur la piste soviétique de pertes/remplacement pour chaque point reçu. Ces points peuvent être économisés d'un tour à l'autre, mais si le marqueur de remplacement ne peut pas être avancé plus loin sur la piste soviétique de pertes/remplacement, l'excès de RPs est perdu. Les types d'unité, non-NKVD, suivants peuvent être reconstruire/regagner des pas perdus en employant le type I de RPs pendant la phase de construction soviétique:

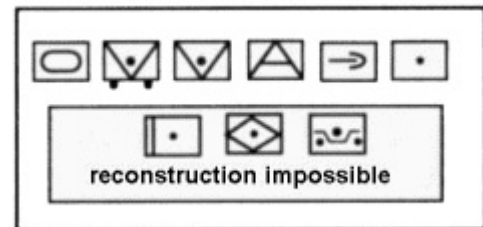


c. Pendant la phase de remplacement soviétique, le joueur soviétique peut enlever des unités Zap ou des unités de milice, ayant leurs faces de valeur réelle visible [22.10 et 22.11], qui occupe une ville ou une ville principale soviétique en ravitaillement complet et qui ne soit pas dans une ZOC de l'Axe. Pour chaque pas enlevé de la carte, on augmente le total du type I de RP soviétique d'un point. Placez les unités de milice/Zap enlevées dans la case de cadre. Placez des unités UR/MG [20.3.2].

d. Les autres Remplacements. La présence d'une lettre code de remplacement (A, N, ou V) dans cette colonne fournit une des choses suivantes :

Armements : (Lettre code A).

Ces points représentent des tanks ou des armes lourdes. Le Joueur soviétique reçoit un point pour remplacer / reconstruire un pas des types d'unité suivantes :



Le Joueur soviétique ne peut pas économiser ces points. S'il n'est pas dépensé au tour reçu, le point est perdu. Les points d'armements sont dépensés pendant la phase de construction soviétique. Le joueur soviétique doit noter le point reçu; il n'y a aucun marqueur de remplacement d'armements.

NKVD : (Lettre code N). Le Joueur soviétique reçoit un point pour remplacer / reconstruire un pas d'unités NKVD. N'importe quel type d'unité NKVD (sauf les trains NKVD blindés) peut être reconstruit ou renforcé. S'il n'y a aucune unité NKVD dans les cases Détruit ou Cadre, et toutes les unités NKVD sur la carte sont à pleine force, le point est perdu. S'il n'est pas dépensé pendant le tour reçu, le point est perdu. Il est dépensé dans la phase de construction soviétique. Il n'y a aucun marqueur pour ce point.

Avion : (Lettre code V). Le joueur soviétique reçoit un point pour déplacer une unité aérienne soviétique de la case Détruite ou Endommagée (au choix du joueur soviétique) immédiatement dans la case Prêt sur le tableau aérien soviétique (l'unité aérienne nouvellement reformée n'est pas soumise au contrôle de préparation aérien du tour actuel à moins que ce ne soit un tour de Tempête). Ce point est perdu s'il n'y a aucune unité aérienne disponible dans les cases détruites ou endommagées. Ce point ne peut pas être économisé d'un tour à l'autre.

Note : Les RPs pour les trains blindés soviétiques sont reçus sur les cartes de placements soviétiques. Chaque point peut être employé pour une unité de NKVD ou de train blindée. Le point doit être employé dans la phase de construction soviétique en cours, sinon il est perdu.

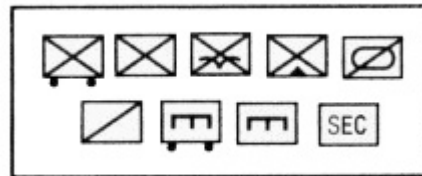
e. Événements Spéciaux. Le joueur soviétique reçoit de l'aide extérieure (ou de l'ingérence) quand les lettres code M, R, ou S sont reçus:

- **1. Lettre code M (Attaque Soviétique Obligatoire).** De temps en temps, Staline a ordonné des attaques spéciales. Celles-ci sont des attaques obligatoires. Une attaque obligatoire doit être effectuée par le joueur soviétique chaque fois qu'une lettre code M est reçue (quand cela est défini dans les instructions du scénario). Quand une attaque obligatoire est reçue, déplacez le marqueur d'attaque obligatoire pas encore fait d'un espace le long de la piste soviétique Perte/Remplacement.
- Une attaque obligatoire peut être faite pendant n'importe quel tour de jeu et n'a pas besoin d'être faite pendant le même tour de jeu où elle est exigée. L'attaque obligatoire peut être accumulée et plus d'une attaque peut être faite dans un seul tour de jeu. Une attaque obligatoire ne peut pas être faite avant d'être exigée.
- Le joueur soviétique peut être pénalisé pour ne pas effectuer l'attaque obligatoire d'une façon aléatoire. Pendant l'interphase de n'importe quel tour de jeu où le joueur de l'Axe capture et tient un emplacement de point de victoire de scénario, chaque attaque obligatoire qui n'est pas encore faite est convertie en +2 VPs pour le joueur de l'Axe. La piste de VP est ajustée et le marqueur "Attaque obligatoire pas encore faite" est placé dans la case zéro de la piste pertes/remplacement Soviétique.
- Pendant chaque phase de remplacement soviétique, chaque attaque obligatoire non résolue devient un DRM de +1 au Jet d'un dé de Remplacement (par exemple, deux attaques obligatoires non encore résolues deviennent un DRM de +2).
- **2. Lettre code R.** Si cette lettre code est reçue, le Joueur Soviétique peut :
 - Choisir un *Pool* (ensemble d'unités -ndt) de renfort soviétique spéciale (si disponible ou éligible pour être relâché [8.3]), ou
 - Libérez toutes les unités se trouvant sur un hex de garnison soviétique. Les unités relâchées se déplacent et combattent normalement [22.12.2ème].
- **3. Lettre code S** (ravitaillement supplémentaire). Si cette lettre code est reçue, le joueur soviétique peut :
 - Enlever le marqueur de ravitaillement de secours, ou "No Supply", de n'importe quelle unité ou pile désirée. L'unité ou la pile sont maintenant en ravitaillement complet pour le reste du tour de Jeu, ou
 - Recevoir un ASP supplémentaire pour ce tour.

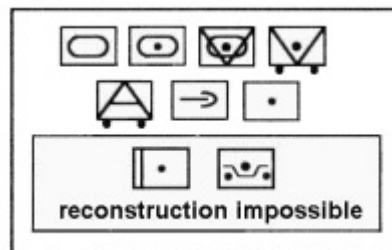
7.3 Remplacements de l'Axe

Le Joueur de l'Axe reçoit le type de RPs I, A et V comme spécifié sur des cartes d'installation des scénarios. Il n'y a aucune Table de Remplacement de l'Axe.

7.3.1 Les RPs d'infanterie (Type I) Les points reçus sur la piste de pertes/remplacement de l'Axe utilisent le marqueur de remplacement d'infanterie de l'Axe. Si le marqueur ne peut pas être avancé, les RPs sont perdus. Ces points sont dépensés pendant la phase de construction de l'Axe et peuvent être économisés d'un tour sur l'autre. Un RP de type I remplacera un pas de pertes (n'importe quelle nationalité de l'Axe) des types d'unité suivants :



7.3.2 Les RPs de l'armement de l'Axe (Type A). Ces points peuvent aussi être économisés d'un tour sur l'autre. Les points reçus utilisent le marqueur de remplacement des blindés de l'Axe sur la piste de pertes/remplacement de l'Axe. Un point de type A remplacera un pas de pertes (n'importe quelle nationalité de l'Axe) des types d'unité suivants :



7.3.3 Les RPs Aérien de l'Axe ("V"). Ces points doivent être dépensés pendant la phase de remplacement où ils sont reçus, sinon ils sont perdus. Un point déplace une unité aérienne (n'importe quelle Nationalité de l'Axe) de la case Détruit ou Endommagé du tableau des unités aériennes de l'axe vers la case Prête. Si aucune unité aérienne n'est disponible, ou le point n'est pas employé, il est perdu.

8.0 Renfort/Retrait

8.1 Arrivée de Renfort

8.1.1 Les renforts sont de nouvelles unités arrivant des secteurs hors carte du front. Référez-vous aux cartes d'installation du scénario pour :

- Le tour de jeu de l'entrée et l'emplacement des renforts prévus.
- La disponibilité et l'emplacement d'entrée des *Pools* de renfort spéciaux.

8.1.2 Quand une unité entre par un hex de bord de carte, elle paye le coût du terrain pour cet hex. Les unités entrantes sur la carte peuvent utiliser la route, le chemin de fer, ou le mouvement stratégique.

8.1.3 L'entrée d'une unité peut être retardée au choix du joueur qui la dirige. L'entrée d'une unité doit être retardée si des unités ennemies occupent tous ses hex d'entrée possibles.

8.1.4 Quelques renforts sont placés directement sur la carte (d'habitude dans un hex de village, de ville, de ville principale). Pour que les renforts soient placés sur l'hex désigné, l'hex doit être ami, en ravitaillement complet et pas dans une ZOC ennemie (les hex de ville principales ne sont pas affectés par les ZOCs ennemies). L'entrée doit être retardée tant que l'hex ne rentre pas dans ces conditions de placement.

8.1.5 Les renforts sont en ravitaillement complet pendant leur tour d'entrée de jeu.

8.1.6 Les quartiers généraux ne fonctionnent d'aucune façon avant qu'ils ne soient entrés sur la carte. Une fois sur la carte, ils n'ont aucun effet sur les unités qui sont toujours hors cartes.

8.2 Renforts Prévus

8.2.1 Le tour de jeu désigné pour un groupe de renforts est le tour le plus proche auquel il peut entrer. Les renforts non-motorisés, avec des points de mouvements orange ou verts arrivent et entrent pendant la phase de mouvement ami seulement. Les unités motorisées peuvent entrer ou bien dans la phase de mouvement amie ou bien pendant la phase de mouvement motorisée amie.

Note de Jeu : en raison des différentes séquences de jeu, les unités motorisées de l'Axe obtiennent le mouvement maximal quand elles entrent pendant leur phase de mouvement amie, tandis que les unités motorisées soviétiques se déplacent plus quand elles entrent pendant leur phase de mouvement motorisée amie.

8.2.2 Les renforts prévus ne coûtent aucun VPs.

8.2.3 Les unités aériennes entrant comme des renforts vont directement dans la case Prêt à moins que cela soit spécifié autrement. Les unités aériennes allant dans les cases Prêt ne vérifient pas leur préparation à moins que ce ne soit un tour de Tempête. Les unités aériennes allant dans les cases Ayant Volé ou endommagées vérifient pour leur préparation à moins que les instructions du scénario ne spécifient autrement.

8.2.4 Les unités UR/MG créées en dépensant des RPs entrent toujours en jeu pendant la phase de remplacement [20.3.2].

8.3 Les Pools de Renfort Spéciaux

Ces *Pools* représentent les groupes d'unités qui peuvent être apportées dans le jeu, mais seulement à la charge d'autres secteurs de combat hors cartes. Les groupes de *pools* de renfort spéciaux pour les deux camps entrent en jeu comme des renforts normaux pendant le tour où chaque groupe est choisi.

8.3.1 Pools Soviétiques. Il est possible pour le joueur soviétique de faire entrer un groupe de renfort spécial seulement après l'obtention d'un résultat "R" sur la table de remplacement soviétique, (il peut y en avoir plusieurs de disponible). L'option pour faire entrer un groupe doit être exercée le tour où elle est reçue. Si aucun groupe n'est actuellement disponible (tous ont été choisis ou le tour d'entrée le plus proche n'est pas arrivé) l'option pour faire entrer des unités ne peut pas être "exercée", elle est perdue. Quand le groupe choisi est enlevé de la carte d'installation pour entrer, ajuster le compteur de VP pour les pénalités de VP Soviétique. Quelques groupes ont plusieurs tours pour entrer. Un groupe peut être choisi si certaines de ses unités ont droit d'entrer dans le tour de jeu en cours. Les unités restantes du groupe qui entrent plus tard sont traitées comme des renforts prévus (une bonne idée est de placer ces unités sur le compteur des tours à l'endroit du tour où elles pourront rentrer.). Un résultat "R" supplémentaire n'est pas nécessaire pour introduire ces unités restantes et il n'y a aucun coût de VP supplémentaire.

8.3.2 N'importe quel groupe de renfort spécial de l'axe peut entrer automatiquement, à la discrétion du joueur de l'Axe, si l'entrée du groupe est permise ce tour. Il n'y a aucune limite au nombre de groupe de l'Axe éligible qui peut entrer dans un tour de jeu. Quand les unités sont prises pour rentrer, ajustez le compteur de VP pour les pénalités de VP de l'Axe.

8.4 Unités Reconstituées

Chaque table de reconstruction d'unités a une case active pour contenir les unités reconstituées à partir de la case de cadre [20.2.2a]. Ces unités peuvent entrer sur la carte comme des renforts pendant n'importe quelle phase de renfort ami de la façon suivante :

- a. En étant placé sur n'importe quelle ville, ou ville principale, ravitaillée amie qui ne soit pas dans une ZOC ennemie (ces unités peuvent se déplacer normalement après le placement), *ou*
- b. Entrer sur la carte par n'importe quel hex de bord de carte ami désigné comme une source de ravitaillement amie.

8.5 Milice Soviétique Inconnue

Quelques pions de Milice Soviétiques ont un côté imprimé montrant des valeurs inconnues. Ceux-ci sont des unités de Milice Inconnue [22.10.2]. Dans la plupart des scénarios, ces unités entrent en jeu pendant la phase de renfort soviétique sur leurs faces inconnues après avoir été tirées aléatoirement d'une tasse opaque. La face inconnue de chaque unité de Milice porte le nom de la ville/ville principale soviétique où elle a été levée. Cela désigne la ville de placement. Chaque unité de Milice tirée doit être placée sur la ville ou dans un rayon de cinq hex de cette ville (ne comptez pas l'hex de la ville, mais comptez l'hex de placement). Les unités de Milice inconnues ne peuvent pas être placées dans un hex adjacent à une unité de l'Axe.

8.6 Retraits

Une Carte d'Installation peut indiquer des unités qui doivent être retirées.

8.6.1 Sur le tour désigné, les unités qui doivent être retirées sont enlevées de la carte dans la Phase de Renfort/Retrait. Les unités peuvent avoir leur force réduite : tant qu'une unité se retirant a au moins un pas restant, elle peut se retirer sans pénalité. Si une unité qui doit se retirer a été détruite et n'est pas re-rentrée dans le jeu, le joueur qui la possède doit retirer une autre unité avec le même symbole de type d'unité et des forces de défense et d'attaque égale, ou payer un VP.

8.6.2 Les unités aériennes ne portent pas de symboles de retrait. N'importe quelle unité aérienne du type désigné pour le retrait suffira. L'unité aérienne peut venir de la case **Prêt**, **Ayant Volé**, **Endommagés** ou **Détruits** (même si les avions ont été détruits, le personnel aérien et au sol est disponible pour se redéployer). Enlevez simplement les unités aériennes devant être retirées du tableau des unités aériennes pendant la Phase de Renfort/Retrait.

8.6.3 Un joueur peut vouloir annuler le retrait de n'importe quelle unité, mais doit payer un VP pour chaque unité non retirée.

Note de Jeu : la case Active sur table de reconstruction d'unités peut être un endroit pratique pour stocker des points fortifié nouvellement reçus, des unités de ravitaillement, des renforts prévus et des groupes de renforts spéciaux. Faites rentrer ces unités et marqueurs dans la phase de tour de jeu applicable. Bien que ce soit une bonne façon d'avoir tout "en un endroit," les joueurs peuvent toujours avoir les références pour vérifier les hex d'entrée et les bords de carte.

9.0 Préparation des Unités Aériennes

9.1 Préparation

Pendant la Phase de préparation Aérienne du Segment Stratégique de chaque tour de jeu, lancez un dé pour chaque unité aérienne dans la case Ayant Volé. Si le jet d'un dé se trouve inscrit dans la case Ayant Volé (ajustez avec les DRMs météo, qui sont cumulatifs), il est déplacé dans la case Prêt. Les unités qui ne passent pas le jet d'un dé restent dans la case Ayant Volée. Ne faites pas de jets d'un dé de préparation pour les unités aériennes factices : elles sont

automatiquement placées dans la case Prêt à la fin de la phase de préparation aérienne. Lancez ensuite pour toutes les unités aériennes dans la case Endommagée. Les unités aériennes passant le jet d'un dé sont déplacées dans la case Ayant Volé. Les unités aériennes ratant le jet d'un dé restent dans la case Endommagée. Les unités commençant dans la case Prêt restent automatiquement dans cette case, à moins que le résultat météo n'inclue des Tempêtes.

9.2 Tempête

Sur n'importe quel tour de Tempête, toutes les unités aériennes des deux camps qui commencent la Phase de préparation Aérienne dans la case Prêt (incluant les unités de renfort et de remplacement aériens) sont immédiatement placées dans la case Ayant Volé. Chaque unité doit passer le jet d'un dé de préparation Aérienne retourner dans la case Prêt [voit la Carte d'Opérations Aérienne].

9.3 La Case Détruite

Les unités aériennes dans la case Détruite ne vérifient pas pour la préparation Aérienne. Le seul moyen de sortir de la case Détruite est de recevoir des points de remplacement aériens ou d'effectuer un Retrait [8.6.2].

10.0 Mouvement Terrestre

Chaque joueur peut déplacer certaines ou toutes ses unités terrestres éligibles pendant le Mouvement ami, le Mouvement Motorisé, ou les phases de Mouvement de Réaction de chaque tour de jeu.

Note Importante : Pour simuler les différences fondamentales entre les armées de l'Axe et Soviétiques, les tours de joueur respectifs ne sont pas identiques [se référer à la séquence de jeu détaillée]. Aussi, les unités de l'Axe et Soviétiques se déplacent souvent à des taux de mouvement différents pendant certaines de ces phases de mouvement. Par exemple, les unités motorisées de l'Axe ont leur plein potentiel de points de mouvements pendant leur phase de mouvement, mais les unités motorisées soviétique ont seulement la moitié des points de mouvements pendant leur phase de mouvement. Se référer à la table de phase de mouvement.

Note 1 : Pendant les Phases de Mouvement et de Mouvement Motorisées, les marqueurs "No Supply" n'empêchent pas le mouvement d'unité.

Note 2 : Les Fractions sont conservées quand les points de mouvements imprimés sont divisés par deux ou augmentées, mais sont seulement utilisables en utilisant le mouvement de route ou en se déplaçant par des villes/villes principales.

10.1 Phase de Mouvement Amie

10.1.1 Les unités de l'axe recevant des remplacements doivent être désignées avant tout mouvement dans la phase de mouvement de l'Axe et ne peuvent pas être déplacées pendant le Tour entier du joueur de l'Axe. Les unités désignées peuvent être tournées, marquées avec des marqueurs de rechange, ou avoir des marqueurs de remplacements placés sur eux. Il y a un nombre limité de ces marqueurs; n'hésitez pas à en faire plus. Les marqueurs sont enlevés (ou les unités remises à l'endroit) pendant l'interphase du tour de jeu.

10.1.2 Pour les types d'unité soviétique et de l'axe qui peuvent se déplacer pendant leurs phases de mouvement respectives amies, référez-vous à la table de phase de mouvement.

10.1.3 Les formes de mouvement spécifiques permises pendant les phases de mouvement soviétique et de l'axe sont :

a. Mouvement de Chemin de fer. La distance de mouvement pour les unités de combat terrestre, MSUs et les dépôts transportées par le train sont de soixante (60) hex de rail amis [11.1].

b. Mouvement Stratégique. N'importe quelle MSU ou unité de combat terrestre (sauf les Trains Blindés, les canons sur rail et les Flottilles) avec un potentiel de mouvement supérieure à zéro peut se déplacer d'une fois et demi de son potentiel de mouvement [11.3].

c. Mouvement de Débordement. Les unités, et empiement, motorisées soviétiques et de l'axe peuvent faire des débordements. Le manque de forces, l'enchevêtrement de ZOCs, le temps, ou le terrain peut empêcher un débordement [11.4].

d. Renforts. Tous les renforts soviétiques (à part les unités UR/MG) et de l'axe ont le droit d'entrer et de se déplacer pendant leurs phases de mouvement respectives. Les unités de combat terrestres non-motorisées soviétique et de l'axe, avec un potentiel de mouvement (PM) orange, ou vert, les MSUs et les dépôts peuvent seulement entrer pendant leurs phases de mouvement respectives.

10.1.4 Les formes spécifiques de mouvement permises seulement pendant la phase de mouvement soviétique sont :

a. Les trains blindés soviétiques peuvent se déplacer jusqu'à quarante huit hex de rail amis soviétiques connectés. Les interdictions aériennes de l'axe peuvent réduire le potentiel de mouvement d'un train blindé [11.1.1 et 11.1.6].

b. Les flottilles soviétiques peuvent se déplacer jusqu'à seize hex de rivière principale, d'hex côtiers, ou de mer. Les interdictions aériennes de l'axe peuvent réduire le potentiel de mouvement d'une flottille [11.2.1].

10.1.5 Le mouvement spécifique permis seulement pendant la phase de mouvement de l'axe est :

- **Le Mouvement d'Infiltration.** Les unités motorisées de l'axe avec un potentiel de mouvement de sept ou plus, peuvent dépenser leur PM entier pour se déplacer directement d'une ZOC ennemie à un autre, quand cela n'est pas interdit par le temps, le terrain, ou le ravitaillement. (les unités soviétiques motorisées ne peuvent pas effectuer ce mouvement pendant leur phase de mouvement [11.5.1].)

10.2 Phase de Mouvement Motorisée

10.2.1 Les unités soviétiques recevant des remplacements doivent être désignées avant tout mouvement dans la phase de mouvement motorisée soviétique et ne peuvent pas être déplacées pendant le tour de joueur entier soviétique. Les unités soviétiques sont désignées, ou non, de la même façon que les unités de l'axe [10.1.1].

10.2.2 Pour les types d'unités soviétiques et de l'axe qui peuvent se déplacer pendant leurs phases de mouvement motorisées respectives, référez-vous à la table de la phase de mouvement.

10.2.3 Les formes spécifiques de mouvement permises pendant les phases de mouvement motorisées soviétique et de l'axe:

a. Mouvement de Débordement. Identique à ceux de la phase de mouvement.

b. Renforts. Seuls les renforts motorisés soviétiques ou de l'axe peuvent entrer et se déplacer pendant leurs phases de mouvement motorisées respectives.

10.2.4 Les formes spécifiques de mouvement permises seulement pendant la phase de mouvement motorisée soviétique:

a. Mouvement d'Infiltration. Les unités motorisées soviétiques avec un PM de sept ou plus, peuvent dépenser leur PM en entier pour se déplacer directement d'une ZOC ennemie à une autre quand ce n'est pas interdit par le temps, le terrain, ou le ravitaillement. (les unités motorisées de l'axe ne peuvent pas exécuter le Mouvement d'Infiltration dans leur phase de mouvement motorisée puisqu'elles ne peuvent dépenser seulement la moitié de leur PM [11.5.1].)

b. Flottille Soviétique et Mouvement de Train Blindé. Identique à ceux de la phase de mouvement.

Note de Jeu : Parce que la phase de mouvement motorisée soviétique arrive avant la phase de mouvement soviétique, le joueur Soviétique peut vouloir repérer les trains blindés qui se déplacent dans la phase de mouvement motorisée. Les unités peuvent être tournées, ou des marqueurs d'activation peuvent être employés.

c. Activation d'unité soviétique non-motorisée. Les HQs (Head Quarters, Quartiers Généraux) avec des points de commandement, qui ne soient pas Interdits par l'axe, peuvent activer une unité non-motorisée (incluant les PMs orange ou des unités à PMs vert) par point de commandement. Les unités Activées peuvent avancer avec leur PMs complet. Sauf pour les HQs Non-Op Soviétique [22.2.4b], chaque HQ peut aussi activer dans son rayon d'action une unité de la Garde [22.8] sans coût de point de commandement (même si le taux de commandement d'un HQ a été réduit à zéro). Placez un marqueur Activé sur chaque unité activée pour indiquer quelle ne peut effectuer de mouvement dans la phase de mouvement. Les marqueurs sont enlevés pendant l'Interphase du tour de jeu.

Note : Cette section s'étend sur plusieurs sections de règles postérieures : 22.1.1, Rayon d'action de Commandement; 22.1.2, Rayon d'action de Commandement et Activation; 22.2.2 Et 22.2.4 Restrictions des HQ non-Op; et 13.2.5a, Effets d'Interdiction.

10.3 Phase de Réaction Amie

10.3.1 Seule, les unités motorisées soviétiques et de l'axe peuvent se déplacer dans cette phase et peuvent seulement avancer à la moitié de leur PMs [14.1].

10.3.2 Plusieurs conditions peuvent limiter ou empêcher le Mouvement de Réaction [14.1.1].

10.4 Comment Déplacer les Unités Terrestres

Procédure : On déplace les unités, ou empilement, un par un en traçant un chemin d'hex contigus sur le réseau d'hex de la carte. Chaque unité dépense un certain nombre de Points de Mouvement (PM) de son potentiel de mouvement [Voir la table Comment Lire les Unités] pour entrer dans chaque hex ou traverser certains coté d'hex [Voient le Tableau d'Effets de Terrain].

Note : le mouvement peut être réduit ou éliminé entièrement par le manque de ravitaillement, le terrain, le temps, l'interdiction, ou des ZOCs ennemies. Il peut être augmenté en utilisant la route, le mouvement stratégique ou par voie ferrée.

10.5 Restrictions de Mouvement

Note : les avances et les retraites [décrites plus tard dans 16.6 et 16.7] ne sont pas considérés comme un mouvement. Les unités qui

avancent, ou retraitent, ne dépendent pas de points de mouvement (PMs).

10.5.1 Les unités se déplacent d'un hex à un autre. Une unité ne peut pas sauter par-dessus un hex.

10.5.2 Il n'y a aucune limite au nombre d'unités amies qui peuvent passer sur un hex pendant un tour de jeu. Cependant, les limites d'empilement s'applique à la fin de chaque phase de mouvement amie et pendant les retraites.

10.5.3 Une unité peut se déplacer seulement une fois pendant une phase de mouvement amie. Normalement elle ne peut pas dépenser plus de points de mouvement que ceux inscrits sur sa capacité de mouvement pendant n'importe quelle phase de mouvement amie quand elle se déplace.

Exception : Un mouvement d'un hex. Une unité peut être capable de se déplacer d'un hex pendant une phase de mouvement amie, même s'il lui manque des points de mouvements pour le faire. Le mouvement doit être fait dans un hex adjacent dont le coté d'hex et le terrain d'hex n'est pas interdit à l'unité se déplaçant. L'unité se déplaçant ne doit pas avoir dépensé de points de mouvement avant l'exécution d'un mouvement d'un hex. A moins que l'unité se déplaçant ne soit qualifiée pour exécuter un mouvement d'infiltration [11.5], un mouvement d'un hex ne peut pas être fait à partir d'un hex dans une ZOC ennemie dans un autre hex adjacent qui soit aussi dans une ZOC ennemie. Les débordements ne peuvent pas être effectués en utilisant un mouvement d'un hex [11.4]. Les unités motorisées sous un marqueur "No Supply" ne peuvent pas employer un mouvement d'un hex pendant la phase de mouvement de réaction. En respectant les restrictions ci-dessus, n'importe quelle unité amie qualifiée pour se déplacer pendant n'importe quelle phase de mouvement amie peut exercer un mouvement d'un ex.

10.5.4 Les unités ne sont jamais forcées de se déplacer. Les PMs inutilisés ne peuvent pas être accumulés pour une utilisation postérieure ou transférés à d'autres unités.

10.5.5 Les unités peuvent être déplacées ensemble comme une pile. Les PMs de la pile sont celui de l'unité la plus lente de la pile. Le joueur effectuant le mouvement peut séparer une pile se déplaçant en déclarant que la pile se sépare. La pile cesse le mouvement temporairement. Le joueur se déplaçant déplace maintenant les unités qui se séparent de la pile en dépensant leur PMs restants. Le joueur se déplaçant retourne à la pile réduite et peut continuer à la déplacer en dépensant les PMs de l'unité la plus lente restante. Le détachement d'unités peut arriver plus d'une fois pendant le mouvement d'une pile. Comme alternative, les unités dans une pile peuvent être déposées dans n'importe quel hex où la pile entre (une bonne façon de laisser les unités lentes et permettre à une pile de se déplacer plus loin). Les piles ne peuvent pas prendre ou rajouter des unités en se déplaçant. Une fois qu'une pile a cessé de se déplacer dans une phase de mouvement, d'autres unités peuvent être déplacées dans son hex (jusqu'à la limite de points d'empilement).

10.5.6 Une unité amie ne peut jamais entrer à un hex contenant une unité de combat terrestre ennemie. Elle peut se déplacer sur des hex amis occupés ou contrôlés (pas dans une ZOC ennemie) sans coût de PMs supplémentaires.

10.5.7 En respectant les restrictions du terrain ou du scénario, le mouvement (ou la retraite) entre des cartes adjacentes pendant le jeu est permis. A moins que cela ne soit permis par les instructions du scénario, le mouvement hors de la carte (pas entre des cartes) est interdit. Les unités devant reculer hors carte sont enlevées du jeu et placées dans la case de Cadre.

10.5.8 Les instructions de scénario peuvent interdire le mouvement de certaines ou toutes les unités pendant des tours de jeu

spécifiques, ou peuvent interdire le mouvement dans ou hors de certains secteurs de carte. Par exemple, les unités d'un ou des deux camps peuvent ne pas pouvoir traverser des frontières nationales pendant certains tours de jeu.

10.5.9 Les HQS non-opérationnel Soviétique limite le mouvement des unités soviétique dans leur Rayon d'action de Commandement [22.2.5g].

10.5.10 Quelques unités doivent payer les dépenses de mouvement motorisées, mais ne peuvent pas se déplacer dans la Phase de Mouvement Motorisée amie (à moins d'être activé par un HQ Soviétique) ou la Phase de Réaction. Ce sont :

- a. Artillerie super-lourde de l'Axe et Soviétique (PMs vert) [22.7].
- b. Toute les autres artilleries de l'Axe et Soviétique, ou unités Soviétiques AA (PMs orange).
- c. Les MSUs de l'Axe et Soviétique avec des PMs de huit (le symbole camion et les PMs orange).

10.5.11 En addition, l'artillerie super lourde des deux camps (PMs vert) est très limitée dans l'endroit et comment elle peut se déplacer. Voici les mouvements permis:

- a. Mouvement par voie ferrée [11.1].
- b. Le long d'une route principale ou hex d'autoroute à un taux d'un PM par hex pendant n'importe quelles conditions météorologiques. Le mouvement stratégique peut être employé quand toutes les conditions sont rencontrées [11.3].
- c. Le long d'hex de route secondaires à un taux d'un PM par hex pendant les tours météo secs. On ne permet aucun mouvement pendant des tours de Boue ou des tours de Boue résiduelle. Le mouvement stratégique ne peut pas être employé.

10.6 Effets des Zones de Contrôle

10.6.1 Les ZOCs amies n'affectent pas le mouvement des unités amies.

10.6.2 Les ZOCs ennemies affecte presque toujours le mouvement ami. Les deux exceptions principales sont : le débordement [11.4] et le mouvement d'infiltration [11.5].

10.6.3 Les unités amies peuvent entrer dans une ZOC ennemie en employant tous les types de mouvement sauf :

- a. Le mouvement stratégique.
- b. Le mouvement par voie ferrée (Cependant, les trains blindés, étant construit pour se battre sur les rails, ils peuvent entrer dans une ZOC ennemie).

c. Les unités amies employant le mouvement de réaction peuvent seulement entrer dans une ZOC ennemie si l'hex contient déjà une, ou des, unité de combat terrestre amies.

10.6.4 Des unités amies entrant dans une ZOC ennemie doivent payer un PM supplémentaire.

Exception : Mouvement de Réaction. L'hex où l'unité entre doit contenir une ou plusieurs unités de combat terrestre amies. Si une unité amie n'a pas de PM nécessaire, elle ne peut pas entrer dans l'hex. L'infiltration et le mouvement d'un hex ne sont pas affectés, parce qu'une unité dépense tout ses PMs pour couvrir le coût du terrain et de la ZOC associées à un mouvement d'un hex.

10.6.5 Des unités amies entrant dans une ZOC ennemie doivent arrêter leur déplacement immédiatement sauf si elles utilisent un mouvement de débordement [11.4].

10.6.6 Des unités amies ne peuvent pas se déplacer directement d'un hex qui soit dans une ZOC ennemie à un hex adjacent aussi dans une ZOC ennemie, sauf en utilisant le mouvement d'infiltration [11.5].

10.6.7 Des unités amies peuvent commencer leur mouvement terrestre en quittant un hex qui est dans une ZOC ennemie, continuer leur mouvement dans des hex hors ZOC ennemie et rentrer ensuite dans un hex qui soit dans une ZOC ennemie s'ils leur restent assez de points de mouvement, à moins qu'elles n'utilisent le Mouvement de Réaction. (Des unités en mouvement de réaction ne peuvent pas commencer le mouvement dans une ZOC ennemie [14.1].)

Rappels :

- La retraite n'est pas un mouvement. Les effets de ZOCs pour la retraite sont dirigés par les règles de retraite.
- Les ZOCs ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex d'une rivière principale, de lac, de mer intérieure (sauf pendant un tour de Neige/Arctique) ou dans des hex de ville principale.
- Le Temps a un impact majeur sur la projection de ZOC. Référez-vous étroitement au tableau d'effets du terrain : le changement du temps peut permettre aux ZOCs d'être projeté à travers des coté d'hex où ce n'était pas précédemment possible. Référez-vous étroitement aux Effets sur la table de mouvement : les unités peuvent perdre la capacité de projeter des ZOCs; pendant des tours de Boue, les unités motorisées peuvent seulement projeter des ZOCs dans des hex adjacents de ville ou de village et par des coté d'hex traversés par des routes ou des voies ferrées.

10.7 Effets de Terrain

Référez-vous au tableau d'effets du terrain (TET) pour identifier tous les types de terrains sur la carte.

10.7.1 Les unités terrestres dépensent des points de mouvement (PMs) pour entrer et passer par (ou occuper) des hex. Elles ne dépensent pas de PMs pour quitter des hex. Chaque type de terrain peut affecter le mouvement par les cotés d'hex ou dans les hex.

Note : Sauf pour, les flottilles, l'artillerie super lourde et les trains blindés, les PMs d'une unité terrestre représentent le nombre d'hex de terrain clair qu'elle peut parcourir par temps Sec.

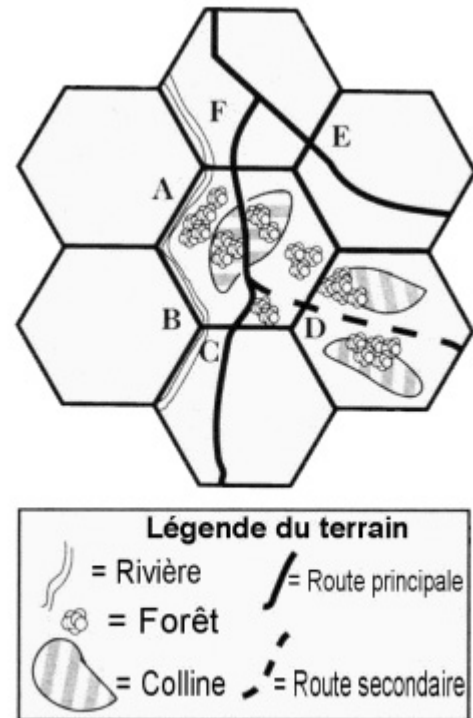
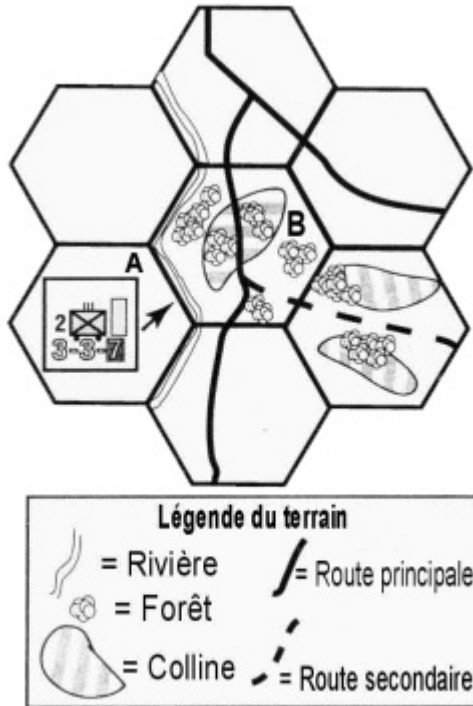
10.7.2 Le Tableau d'Effets de Terrain (TET) identifie :

- a. Tous les types de terrains.
- b. Le coût en point de mouvement pour traverser ou entrer dans chaque terrain, basé sur le type d'unité et les conditions météo.

10.7.3 Chaque hex de carte contient un ou plusieurs types de terrains. Si un hex contient plus d'un type de terrain (par exemple : terrain dégagé, ou clair, et une colline), les unités qui ne sont pas sur des routes payent le plus haut coût de PMs pour occuper l'hex. Par exemple, par temps sec une unité ne se déplaçant pas sur une route payerait 2 PMs pour occuper un hex contenant du terrain clair et une colline. Généralement, les unités utilisant la route ou le mouvement de chemin de fer payent moins de PMs pour entrer ou occuper des hex de la carte.

10.7.4 L'hex ou le côté d'hex de terrain qui porte un signe plus (+), ajoute le nombre indiqué de PMs sur le coût de terrain le plus élevé d'un hex, quand les unités qui ne sont pas sur des routes traversent un côté d'hex ou occupent un hex de terrain avec un (+).

Exemple : [référez-vous au TET et l'exemple ci-dessous]. Le temps est sec. Une unité motorisée de l'axe avec sept PMs n'a dépensé aucun PM, mais traverse maintenant le côté d'hex A (un côté d'hex de rivière) et occupe l'hex B. Ce mouvement d'un hex coûte cinq points de mouvement à l'unité motorisée (deux PMs pour la colline, +2 PMs pour la forêt et +1MP pour traverser la rivière).



Le temps est Sec dans tous les cas. L'hex d'exemple est limité par des côté d'hex de A à F. Les côtés d'hex A et B sont des côté d'hex de rivières. Le terrain de l'hex est de la colline avec forêt. La route principale traverse le côté d'hex C et F. Une route secondaire traverse le côté d'hex D.

Cas 1. Une unité entre dans l'hex en utilisant le mouvement de route et finit le mouvement dans l'hex. Le coût en PM pour faire ce mouvement par les côtés d'hex C ou F le long d'une route principale est d'un demi PM. En utilisant la route secondaire par le côté d'hex D, le coût est un PM.

Cas 2. Une unité entre et passe par l'hex en restant sur le même type de route. L'unité entre dans l'hex sur la route principale par le côté d'hex C, elle reste sur la route principale qui traverse l'hex et entre dans l'hex adjacent par la route principale traversant le côté d'hex F. Il lui coûte 1/2 PM pour traverser le côté d'hex C et un autre 1/2 PM pour traverser le côté d'hex F.

Cas 3. Mouvement par l'hex en utilisant différents types de routes. Une unité entrant par un côté d'hex secondaire de route payera un PM parce que l'hex contient un terrain non-dégagé. Si l'unité continue à se déplacer par la route, elle changera de types de routes et traversera les côtés d'hex C ou F le long d'une route principale où le coût pour entrer dans l'un ou l'autre hex adjacent sera 1/2 PM. Coût total 1 1/2 PM. (Le déplacement dans le sens inverse donne le même coût).

Cas 4. Entrée par un côté d'hex de route; sortir par coter d'hex sans route. Le taux de mouvement par route pour l'hex est ignoré et le coût du mouvement est le coût du terrain de l'hex.

Exception : l'entrée par la route annule toujours les coûts de côté d'hex de rivières.

Note de Conception : Barbarossa n'est pas un système de niveau tactique. Il n'y a aucun calcul "moitié sur la route/moitié hors des routes".

10.7.5 Les effets du terrain sur le Mouvement de Chemin de fer. Les unités employant le mouvement de chemin de fer payent un taux fixe de 1 PM pour entrer et occuper chaque hex sur la ligne de rail indépendamment du terrain.

10.7.6 Les unités se déplaçant d'un hex à un autre le long des lignes de rail (par opposition à l'utilisation du mouvement de chemin de fer) reçoivent trois bénéfices de mouvement :

- a. En entrant dans un hex de forêt, la pénalité de PM est réduite d'un par tout temps.
- b. En traversant un côté d'hex de rivière ou de rivière principale sur une ligne de rail, les pénalités de mouvement pour les deux types de côtés d'hex sont annulées. Les unités qui traversent payent le coût de terrain pour entrer dans l'hex sur le côté opposé de la rivière/rievière principale traversée.
- c. Les unités motorisées (ou celles avec des PMs orange ou vert) peuvent entrer dans un hex de marais.

10.7.7 Le mouvement sur route par temps Sec. Les unités se déplaçant directement d'un hex à un autre le long d'une route (le symbole de route traverse chaque côté d'hex) dépense des PMs au taux de mouvement applicable sur route, au lieu de celui du terrain du côté d'hex ou de l'hex. Référez-vous à la TET et à l'exemple ci-dessous.

Exemple Un : une unité motorisée entre dans l'hex d'exemple par le côté d'hex de route C, mais sort par le côté d'hex sans route E. Il paye quatre PMs pour le terrain de l'hex (deux PMs pour des collines plus deux PMs pour des forêts), plus un PM pour entrer dans l'hex de terrain clair E, pour un total de cinq PMs dépensés.

Note : le déplacement sur plusieurs hex en utilisant le mouvement de route coûte le moins de PM. L'unité motorisée peut entrer dans l'hex de l'exemple par le côté d'hex de route C, sortir par le côté d'hex de route F, rester sur la route dans l'hex F et sortir par le côté d'hex de route E, pour un total de 1 1/2 PM dépensé.

Exemple Deux : une unité motorisée entre dans l'hex de l'exemple par le côté d'hex de route C, mais sort par le côté d'hex sans route A. L'unité paye quatre PMs pour le terrain de l'hex. Il paye un PM pour entrer dans l'hex de terrain clair A, plus un PM pour traverser un côté d'hex de rivière sans pont, pour un total de six PMs dépensés.

10.7.8 Mouvement sur route pendant des conditions météo qui ne soit pas SEC :

a. Autoroutes. Aucune condition météo ne dégrade le mouvement le long d'une autoroute. Il coûte toujours 1/2 PM pour entrer dans un hex d'autoroute.

b. Routes principales. Pendant les tours de Boue et Neige/arctiques, le coût en PM pour entrer dans n'importe quel hex de route principales devient 1 PM par hex.

c. Routes secondaires. [Référez-vous étroitement à la TET].

1. Temps de Gel et de Neige/Arctique.

a. Il coûte un PM pour entrer dans n'importe quel hex de route secondaire pendant un tour de Gel.

b. Il coûte deux PMs pour entrer dans n'importe quel hex de route secondaire pendant un tour de Neige/arctique.

2. Temps de boue (ou de boue résiduelle dans un hex de forêt). [Référez-vous à la colonne de boue de la TET]. Au lieu de dépenser 1/2 PM (le coût par temps sec) pour entrer dans un hex de terrain clair sur une route secondaire, il coûte maintenant deux ou trois PMS. Tous les hex de terrain non-dégagé demandent des dépenses de PM supplémentaires sur la colonne de Boue, sauf les forêts qui sont ignorées.

Exemple : Retournez à la deuxième figure de la page 12. Si le côté d'hex D est traversé dans l'une ou l'autre direction, il coûtera trois PMs. Tous les deux contiennent le terrain de colline qui coûte trois PMS pendant des tours de boue. Les deux hex de part et d'autre contiennent aussi des forêts; mais parce que le mouvement est le long de la route secondaire, ils sont ignorés. Si tous les deux hex partageant le côté d'hex D étaient des hex de terrain clairs, le coût en PM pour entrer dans l'un ou l'autre hex par la route secondaire serait de deux PMs pour :

- Les unités non-motorisées de l'axe / soviétiques qui n'ont pas d'AMs orange ou verte.

- Les unités Soviétiques Blindées

Le coût est de trois PMs pour toutes les autres unités à part les unités avec des AMs vertes, qui ne peuvent pas se déplacer du tout sur des routes secondaires pendant un tour de Boue.

10.7.9 Rivières Principales. Il y a quatre méthodes permises pour traverser un côté d'hex de rivière principal:

a. Traverser sur un côté d'hex de pont routier, en payant le taux de mouvement par route pour entrer dans l'hex de l'autre côté de la rivière principale.

b. Traverser par une unité de pontonniers ou un côté d'hex avec un pont de chemin de fer, en payant le coût du terrain de l'hex qui est de l'autre côté de la rivière principale.

c. Traverser un côté d'hex de rivière principale sans pont pendant un tour Sec, de Boue, ou de Gel : l'unité doit commencer sa phase de mouvement amie (pas les phases motorisées ou de réaction) adjacent au côté d'hex de rivière principale qui doit être traversé. L'AM entière de l'unité est dépensée et l'unité est déplacée dans un hex adjacent de l'autre côté de la rivière principale.

d. Traverser un côté d'hex de rivière principale sans pont pendant un tour de Neige/Arctique. Les rivières principales deviennent des coté d'hex gelés à +1MP qui peuvent être traversés pendant le cours du mouvement normal.

Exception : Toutes les unités d'artillerie doivent traverser les cotés d'hex de rivière principale seulement sur des ponts de route/chemin de fer ou des unités de pontonniers, indépendamment des conditions météo.

10.7.10 Hex de Mer Intérieures/lac et coté d'hex. Ces splendides barrières défensives deviennent inexistantes pendant des tours de neige/arctique. Consultez la TET pour les coûts des terrains pendant les tours de Neige/Arctique. Une fois gelé, ces hex et coté d'hex "ne dégèlent pas" pour le restant du scénario joué.

10.7.11 Marais. Pendant les tours Secs et de boue, les unités motorisées et d'AM orange peuvent seulement entrer (et sortir) dans les hex de marais par des coté d'hex traversés par des routes ou des voie ferrées. On ne permet à ces unités aucun mouvement à travers champs, elles ne peuvent pas quitter les routes ou les voies ferrées dans des hex de marais. Pendant les tours de Gel et de Neige / Arctique, les marais peuvent être accédés par n'importe quel coté d'hex (les marais sont gelés), mais les unités motorisées et d'AM orange doivent payer le coût du terrain de marais.

Note de Jeu : Si des unités motorisées ou avec un AM orange occupent un hex de marais sans route pendant un tour Sec ou de Boue, elles auront des problèmes. A moins qu'elles ne puissent utiliser le mouvement d'un hex pour se déplacer dans un hex adjacent sans marais, elles ne peuvent pas se déplacer ou reculer jusqu'aux regels de l'hex de marais.

10.7.12 Hex de ville principal. Parce que les ZOCs ne s'étendent pas dans des hex de ville principale, les unités amies peuvent :

a. Quitter un hex de ville principale et bouger directement dans un hex adjacent qui soit dans une ZOC ennemie (où le mouvement doit s'arrêter).

b. Entrer dans un hex de ville principale vide adjacent, en payant les coûts de mouvement normaux et quitter l'hex de ville principale si elles ont suffisamment de PMs pour le faire.

11.0 Mouvement Spécifiques

11.1 Mouvement par voie ferrée

11.1.1 Toute unité de combat, ou non combattante, terrestre en ravitaillement complet ou de secours peut se déplacer par voie ferrée. Pour se faire, l'unité doit commencer sur un hex de rail qui soit au moins à trois hex (deux hex d'intervalle) d'une unité de

combat terrestre ennemie et ne pas être dans une zone d'interdiction aérienne [13.2.1]. Le chemin de fer employé doit faire partie d'un réseau de chemin de fer [6.4]. Les unités d'artillerie super lourdes peuvent seulement employer le mouvement de chemin de fer quand elles sont sur leurs faces Mobile.

11.1.2 Une unité peut employer le mouvement de chemin de fer plusieurs fois pendant un jeu, mais seulement une fois par tour de jeu. Les unités emploient le mouvement par voie ferrée seulement pendant la phase de mouvement amie. Elles peuvent avancer jusqu'à 60 hex le long des hex de voie ferrées amies connectés, changer de voie ferrée seulement dans des hex où deux, ou plus, lignes de rail se joignent. Chaque hex entré coûte un point de mouvement de rail. Une unité se déplaçant par le train ne peut se déplacer autrement pendant cette phase de mouvement. Une unité se déplaçant par le train ne peut jamais être déplacée dans un rayon de trois hex d'une unité de combat terrestre ennemie (deux hex d'intervalle) et ne peut jamais entrer dans une ZOC ennemie.

Exception 1: Les trains blindés soviétiques [22.5.1] peuvent se déplacer dans la phase de mouvement ou bien la phase de mouvement motorisée (mais pas les deux) et entrer dans une ZOC ennemie et engager le combat, mais elles peuvent seulement se déplacer d'un maximum de 48 hex de rail connectés.

Exception 2 : Les S-H Artillerie sur rail observe le paragraphe 11.1.2 ci-dessus, mais se déplace selon l'AM inscrite sur chaque pion.

11.1.3 Capacité de Rail : Les deux camps peuvent employer les chemins de fer pour déplacer un nombre limité de points d'empilement chaque tour de jeu. C'est la capacité de rail et elle est inscrite dans les instructions du scénario [voir le Livret de Jeu]. Les trains blindés et les canons sur rail ne comptent pas dans la capacité de rail. Un HQ ou une unité avec une valeur d'empilement de 0 utilisent une valeur d'un point de capacité de rail. Un MSU (un ASP) utilise un point; un dépôt de Ravitaillement (deux ASPs) utilise deux points de capacité de rail.

11.1.4 Les renforts des deux camps peuvent entrer dans le jeu en utilisant le mouvement de chemin de fer. Ils comptent dans la capacité de rail pendant le tour d'entrée en jeu.

11.1.5 Chaque hex de rail dans une Zone d'Interdiction coûte douze (12) PMs de rail pour y entrer [13.2.2].

11.2 Mouvement des Flottes

11.2.1 Les unités de flottille peuvent seulement se déplacer entre des hex joints par un côté d'hex de rivière principale, de canal, de côte ou de mer. Chaque hex entré coûte un PM de flottille (Note : chaque hex dans n'importe quelle Zone d'Interdiction coûte quatre PMs de flottille pour rentrer).

11.2.2 Les flottes peuvent se déplacer dans la phase de mouvement amie ou bien la phase de mouvement motorisée.

11.2.3 Mouvement sur une rivière principale : Le terrain d'une rivière principale couvre les cotés d'hex de deux hex adjacents [Voir ci-dessous].

Les flottes peuvent se déplacer en haut ou en bas des rivières principales à un coût d'un PM par hex entré. Dans l'exemple ci-dessus, la flottille pourrait déplacer dans l'hex A ou E de cette façon. Les flottes peuvent aussi se déplacer sur l'autre rive à un coût d'un PM. La flottille ci-dessus pourrait changer de côté de la rivière principale, se déplacer dans les hex B, C, ou D à un coût d'un PM. Les flottes peuvent aussi déplacer à travers des cotés d'hex connectant des rivières principales aux canaux.

11.2.4 Hex côtiers et de mer : le mouvement de flottes entre des cotés d'hex de rivière principale, d'hex côtier, ou d'hex de mer, coûte un PM pour chaque hex entré. Voir l'exemple ci-dessous :

La flottille occupe un hex côtier. Elle peut entrer dans les hex A, B, C ou D, E, ou F à un coût d'un PM par l'hex.

11.2.5 Hex de canal. A la différence des rivières principales, les canaux occupent seulement un côté d'hex. Les flottes ne peuvent pas déplacer d'une rive à l'autre sur des canaux, mais peuvent se déplacer d'un hex à l'autre contenant le symbole de canal hachuré à un coût d'un point de mouvement de flottille par hex. Les flottes peuvent aussi se déplacer par des cotés d'hex où les canaux et des rivières principales se rencontrent.

11.2.6 Les flottes ne peuvent pas entrer dans des hex occupés par l'ennemi et doivent cesser le mouvement en entrant dans une ZOC ennemie.

11.3 Mouvement Stratégique

11.3.1 La plupart des unités terrestres de l'un ou l'autre camp peuvent employer le mouvement stratégique. Pour en avoir le droit, l'unité doit :

- Avoir une AM plus grande que zéro.
- Commencer sa phase de mouvement sur une route secondaire, une route, ou un hex d'autoroute. (Les Flottes, des trains blindés et les canons sur rail sont inéligibles pour le mouvement stratégique.)
- Être en ravitaillement complet dans chaque hex occupé ou entré *et*
- Être au moins à trois hex d'une unité ennemie combattante dans chaque hex occupé ou entré (deux hex d'intervalle) *et*
- Ne pas commencer le mouvement dans une Zone d'Interdiction ou se déplacer dans une Zone d'Interdiction.

11.3.2 Les unités éligibles peuvent effectuer le mouvement stratégique *seulement pendant leur phase de mouvement*. Augmentez leur allocation de mouvement pour cette phase de moitié. Référez-vous à la Table de conversion d'AM.

11.3.3 Les unités effectuant le mouvement stratégique se déplacent seulement le long des autoroutes, des routes principales, ou secondaires (pas les voies ferrées). Une unité peut conduire un mouvement stratégique seulement une fois par tour de jeu où elle est éligible.

Note de Jeu : Toutes les unités de l'Axe ne peuvent pas employer l'autoroute pour le mouvement de route ou stratégique. [Référez-vous à la note de la TET (f).]

11.3.4 Le temps n'affecte pas les routes pour le mouvement stratégique. Pendant les tours de boue, le coût du terrain s'applique dans les hex de routes secondaires, mais les unités peuvent toujours exécuter le mouvement stratégique par ces hex.

11.4 Débordement

Un débordement est une tentative de se déplacer dans un hex occupé par l'ennemi. Bien qu'il ressemble à un combat [15.0], le débordement est une fonction de mouvement. Pendant le mouvement ami ou la phase de mouvement motorisée, n'importe quelle unité de combat motorisée, ou pile d'unités motorisées, qui

peut obtenir un rapport de force établi par 11.4.2.a peut essayer de déborder une unité, ou une pile, ennemie.

11.4.1 Seules, les unités motorisées ont le droit conduire des débordements; et seulement une unité, ou une pile d'unités (jusqu'à dix points d'empilement), peut conduire un débordement à la fois. Les unités dans une pile de débordement doivent commencer leur mouvement empilées ensemble et rester empilées pendant le débordement.

11.4.2 Restrictions.

a. Rapport de force. L'unité, ou la pile, de débordement doit obtenir un rapport de force minimum. Le rapport de force doit être au moins de 5-1 si l'unité, ou la pile entière, motorisée est allemande, ou au moins 7-1 pour toutes les autres unités motorisées non-allemandes ou des piles contenant une ou plusieurs unités non-allemandes. Tous les débordements Soviétiques doivent obtenir un rapport de force de 7-1.

b. Temps. Les débordements ne sont pas permis pendant les tours de boue ou de Neige/Arctique, ou dans des hex affectés par le retardement dû à la Boue.

c. Terrain. Les débordements ne peuvent pas être conduits dans aucune circonstance par des coté d'hex de rivière principales ou des coté d'hex de mer/lac intérieurs (avec ou sans pont), ou dans des hex de montagne ou des hex alpins. D'autre terrain ont des restrictions partielles :

Les hex de marais peuvent être les cibles de débordement seulement pendant des tours de Gel.

Les hex de ville, de ville principale et tous les hex de fortification peuvent être la cible d'un débordement si le niveau de rapport de force de base est au moins 12-1 et une unité d'ingénieur motorisée fait partie de la pile de débordement.

d. Multiple ZOCs Ennemies. Une unité ne peut pas conduire un débordement d'un hex qui est dans la ZOC d'unités ennemies dans plus d'un hex. Voir l'exemple ci-dessous.

Cas Un : Le débordement est permis si le régiment blindé se déplace dans l'hex A. La seule ZOC ennemie projeté dans l'hex A est l'unité motorisée soviétique, l'objectif du débordement.

Cas Deux : Le régiment blindé ne peut pas déborder l'unité motorisée soviétique s'il se déplace dans l'hex B, parce que l'unité motorisée et la division d'infanterie Soviétique projettent des ZOCs dans l'hex.

e. Ravitaillement. Aucune unité conduisant un débordement ne peut porter un marqueur "No Supply". Le ravitaillement d'attaque n'est pas employé pendant le débordement.

f. Les unités d'artillerie ne peuvent pas conduire des débordements ou faire partie d'une pile de débordement (Bien que l'on permette aux unités anti-aériennes motorisées allemandes de le faire). L'artillerie ne peut pas fournir d'appui de feu offensif ou défensif. Les missions de support aériens ne sont pas autorisées. Les unités d'artillerie dans un hex de débordement emploient leur potentiel de défense seulement.

g. Les débordements ne peuvent pas être exécutés en utilisant le mouvement d'un hex.)

11.4.3 Procédure :

a. Déplacer l'unité, ou la pile, de débordement adjacent à l'hex de la cible du débordement, payer le coût du terrain et de la ZOC. Déclarez le débordement. Si l'unité/pile de débordement commence sa phase de mouvement adjacente à l'hex de débordement [mais se souvenir de 11.4.2d], déclarez simplement le débordement.

b. Chaque unité de débordement dépense un point de mouvement comme coût de PM de débordement, plus le coût du terrain pour l'hex occupé par l'unité débordée (payer un coût de route quand les deux hex sont joints par une route). *Il n'y a aucun coût supplémentaire pour entrer dans une ZOC dans l'hex de débordement.*

Exemple : si l'hex de débordement est un terrain de colline, le coût total en PM est 1 PM pour déborder plus 2 PM pour la colline (soit un total de 3 PM), plus le coût pour traverser le côté d'hex (s'il y en a un).

c. Laisser la pile de débordement dans l'hex adjacent à l'hex de débordement. Les unités n'ayant pas droit de déborder peuvent rester adjacentes, mais ne peuvent pas participer.

d. Totaliser la force d'attaque de l'unité, ou pile, de débordement.

e. Totaliser les forces de défense de toutes les unités ennemies dans l'hex cible du débordement.

Note : les débordements peuvent être essayés contre des unités, ou des piles, de forces inconnues.

Si l'unité, ou la pile, qui effectue le débordement ne peut pas obtenir le rapport de force minima nécessaire après que le potentiel de combat des unités inconnues soit révélé, la tentative de débordement est annulée et le mouvement de l'unité, ou la pile, cesse. Si des unités de force zéro sont révélées, elles sont enlevées du jeu immédiatement. Si en enlevant une unité de force zéro, l'hex cible du débordement est vide, aucun débordement n'est effectué. Le coût du débordement évalué contre l'unité, ou la pile, débordée est annulé complètement. L'unité, ou la pile, qui effectuait le débordement, doivent maintenant entrer dans l'hex vide, en payant le coût normal de mouvement. L'unité, ou la pile, qui conduisait le débordement sont libres de continuer à se déplacer (et exécuter peut-être des débordements supplémentaires) jusqu'à la limite de leur PMs disponibles.

f. Comparez maintenant les forces d'attaque des unités conduisant le débordement à la force de défense de l'unité, ou des unités, dans l'hex cible du débordement pour déterminer les DRMs du rapport de force qui s'appliquent au débordement. [Référez-vous à la Table de Débordement.]

g. Combiner les DRMs désavantageux du défenseur avec les DRMs du rapport de force de l'attaquant afin d'obtenir le DRM total de l'attaquant. [Référez-vous à la Table de Débordement.]

h. Compenser le DRM total de l'attaquant avec les DRMs des terrains de l'hex défensif (qui sont cumulatifs). Le DRM final ne peut pas excéder +3/-3. [Référez-vous à la Table de Débordement.]

i. Maintenant lancez le dé et référez-vous à la Table de Débordement. Appliquez le DRM final au nombre du dé.

j. Si le débordement est couronné de succès, les unités défensives sont reculées par le joueur attaquant de deux hex. Si une perte de pas est exigée, seulement un pas est enlevé de l'unité ou de la pile qui a été débordée (les unités à un pas enlevées pour donner satisfaction aux pertes de pas sont placées dans la case de cadre). Les unités survivantes sont alors reculées comme ci-dessus. Les unités qui sont reculés suite à un débordement ne peuvent pas être

reculées dans une ZOC ennemie, à moins que cet hex ne contienne une unité amie. Des unités qui doivent reculer dans une ZOC ennemie sont enlevées et placées dans la case de cadre.

k. Les dépôts de Ravitaillement, les unités de pontonniers et les unités d'Artillerie super lourdes sur leurs faces de tir dans l'hex cible d'un débordement ne peuvent pas être reculées pendant un débordement et restent en jeu seulement si le débordement échoue. Ces unités sont enlevées si le débordement réussit. (L'artillerie super lourdes va dans la case de cadre; les dépôts et les unités de pontonniers sont mis de côté pour être réutilisés) un MSU subit le destin des unités de combat avec lesquelles il est empilé. Les dépôts, MSUs et les unités de pontonniers ne peuvent pas être enlevées pour satisfaire des pertes de pas d'un débordement; les unités d'artillerie super lourdes le peuvent.

l. Placer l'unité/pile de débordement dans l'hex quitté. Si cet hex est dans la ZOC d'une unité ennemie, le mouvement de la pile de débordement est fini pour cette phase à moins qu'elle ne puisse exécuter un autre débordement contre l'unité(s) qui se trouve dans l'hex projetant la ZOC. Si l'hex n'est pas dans une ZOC ennemie, l'unité/pile de débordement peut continuer à se déplacer, dans la limite de son AM restante et peut conduire des débordements supplémentaires s'il lui reste suffisamment de points de mouvement disponibles.

m. Si le débordement échoue, les unités de débordement restent dans leur hex actuellement occupé; elles ne peuvent pas se déplacer pour le reste de la phase. Elles peuvent, cependant, conduire un combat régulier pendant la Phase de Combat qui suit.

11.4.4 Marquez les unités qui retraitent de l'hex de débordement avec un marqueur de débordement. Une unité portant un marqueur de débordement :

- a.** Perd sa ZOC dans les six hex adjacents et
- b.** Ne peut pas conduire d'appui de feu (si c'est une unité d'artillerie) et
- c.** N'a pas droit au Mouvement de Réaction [14.1.1ème]. En addition,
- d.** Les attaques et des débordements contre une unité qui porte déjà un marqueur de débordement reçoivent un DRM de -1.
- e.** Les HQs qui a reçoivent un marqueur de débordement sont retournés immédiatement sur leur face Non-Op [22.2.3b].

Note : les marqueurs de débordement sur les unités soviétiques sont enlevés pendant la phase de construction de l'axe. Les marqueurs de débordement sur les unités d'Axe sont enlevés pendant la phase de construction soviétique.

11.4.5 Tant qu'un hex est qualifié comme un hex cible de débordement, les unités ennemies dans cet hex peuvent être l'objet de plusieurs tentatives de débordement. (Même si le premier débordement n'était pas couronné de succès, d'autres unités pourraient aussi essayer de déborder la pile.) Après la retraite d'un débordement, la même force de défense pourrait être l'objet de tentatives de débordement supplémentaires par le même groupe de combat ou par d'autres groupes.

11.5 Mouvement d'Infiltration

Seulement les unités de combat terrestre avec des AMs jaunes peuvent exécuter le Mouvement d'Infiltration (c'est-à-dire le mouvement d'une ZOC ennemie à une autre ZOC ennemie).

11.5.1 Le mouvement d'Infiltration peut seulement avoir lieu dans la phase de mouvement où les unités qualifiées pour, peuvent

dépenser leur AM entièrement. Les unités motorisées de l'axe peuvent seulement employer le mouvement d'infiltration pendant leur phase de mouvement. Les unités motorisées soviétiques peuvent seulement employer le mouvement d'infiltration pendant leur phase de mouvement motorisée.

11.5.2 Le mouvement d'Infiltration coûte l'AM entière de l'unité (ainsi, une unité s'infiltrant ne peut pas exécuter un débordement). Les unités portant un marqueur "No Supply" ne peuvent pas utiliser le mouvement d'infiltration [6.7.2].

11.5.3 Une unité infiltrant, doit commencer son mouvement adjacent à une unité ennemie et dans une ZOC ennemie.

11.5.4 On ne permet pas le mouvement d'infiltration dans des hex contenant des points fortifiés non-détruits ennemis, ou à travers des cotés d'hex de ligne fortifiés ennemis non-détruit.

Note : le mouvement d'infiltration est semblable à un mouvement d'un hex, le mouvement à travers des coté d'hex de rivières principales sans pont et le mouvement dans, ou hors, des hex de villes principales. Bien que beaucoup d'unités puissent exécuter ces formes de mouvement, seulement les unités avec des AMs jaunes peuvent exécuter le mouvement d'infiltration.

11.5.5 On ne permet pas le mouvement d'infiltration pendant des tours de boue. [Voir les Effets de la Table de Mouvement.]

11.6 Mouvement des UR/MG inconnues

Normalement, les unités de *Ukreplyonni Raion* ou Mitrailleuse (UR/MG) [22.9] n'ont pas leurs forces et AMs révélées avant qu'elles ne soient retournées suite au calcul d'un rapport de forces ; cependant le joueur soviétique peut les révéler pendant sa phase de mouvement.

11.6.1 Après que le joueur soviétique ait déplacé toutes les unités ayant des valeurs de mouvement connues, il peut retourner des unités UR/MG sur leurs faces connues.

11.6.2 Les unités UR/MG avec une AM supérieure à zéro, peuvent maintenant se déplacer normalement. Celles qui sont avec une AM de zéro doivent rester dans l'hex qu'elles occupent.

11.6.3 Les unités UR/MG avec une force de défense de zéro sont enlevées du jeu immédiatement et remises dans une tasse opaque où elles peuvent être re-piochées au cours du jeu.

11.7 Transport Aérien et Maritime

11.7.1 Toutes les unités de type aéroporté, les MSUs et HQs soviétique peuvent se déplacer par transport aérien.

11.7.2 Les unités transportées par avions doivent commencer sur un hex ami de village, ville, ville principale, ou sur la case Prêt du Tableau des Unités Aériennes ami. Elles peuvent être déplacées sur n'importe quelle distance, sans prendre en compte le terrain, vers un autre hex de village, ville, ou ville principale. Les unités transportées par avions, atterrissent après que tous les mouvements soient finis dans la phase de mouvement amie; elles ne peuvent pas se déplacer jusqu'à la phase de mouvement suivante amie.

11.7.3 Le transport aérien ne peut pas être contré par des avions de chasse ennemis ou par le tir anti-aérien (AA).

11.7.4 Une unité ne peut pas être transportée vers, ou à partir d'un hex qui est dans une Zone d'Interdiction ennemie [13.2.6].

11.7.5 Une unité ne peut pas être transportée vers, ou à partir, d'un hex adjacent à une unité de combat terrestre ennemie.

11.7.6 On ne permet aucun transport aérien vers, ou à partir, d'un hex de village pendant un temps de boue à moins qu'une unité d'ingénieur ne soit présente dans l'hex de village [22.3.3].

11.7.7 Chaque joueur peut exécuter un nombre limité de missions de transport aérien pendant le jeu [Voit les instructions du scénario]; ils peuvent seulement exécuter une mission de transport aérien par phase de mouvement amie.

11.7.8 Transport Maritime et Amphibie. Le transport maritime a lieu après que tout autre mouvement sur carte cesse dans la phase de mouvement amie. Les débarquements amphibies arrivent après que tout autre mouvement sur carte cesse dans :

- a. (Soviétique) la phase de mouvement motorisée soviétique.
- b. (Axe) la phase de mouvement de l'Axe.

12.0 Déclaration d'Attaque

Avant qu'une attaque puisse avoir lieu, elle doit être déclarée. Le joueur de l'axe déclare toutes ses attaques après que ses mouvements sont achevés dans sa phase de mouvement. Le joueur soviétique déclare toutes ses attaques après que ses mouvements sont achevés dans sa phase de mouvement motorisée. Placez un marqueur "Attaque Déclarée" sur chaque hex du défenseur visé par une attaque.

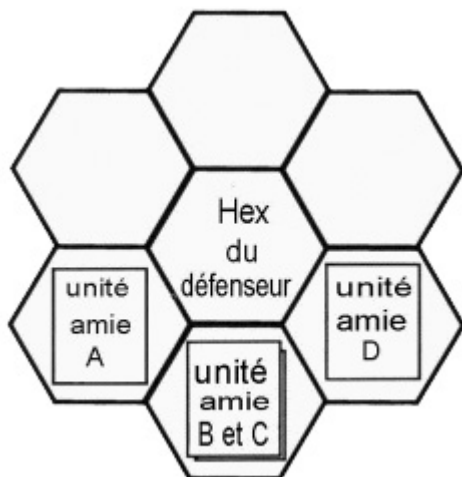
12.1 Qu'elles Unités Peuvent Attaquer ?

12.1.1 Le joueur se déplaçant engage ses unités de combat terrestres, qui ont des potentiels d'attaque supérieure à zéro, adjacentes aux unités ennemies dans des hex où les attaques sont permises[12.5]. Les unités de force d'attaque zéro ne peuvent pas attaquer.

12.1.2 Les artilleries amies et ennemies à portée de l'hex attaqué, ne sont pas prises en compte pendant le processus de déclaration d'attaque.

12.2 L'Attaque est Volontaire

12.2.1 Les unités de combat de terrestres amies adjacentes aux unités ennemies ne sont pas obligées d'attaquer. Il peut y avoir des cas où plusieurs unités de combat de terrestres amies sont adjacentes à un hex de défenseur éligible, mais toutes ne sont pas incluses dans une attaque déclarée sur l'hex.



Les unités amies A, B, C et D sont adjacentes à un hex de défenseur éligible. Le joueur en phase déclare une attaque en utilisant les unités B et D. Les unités A et C, bien qu'aussi adjacentes, ne participent pas.

12.3 Rapport de Force Minima

12.3.1 Le rapport de force initial minimum pour déclarer une attaque est d'un contre quatre, 1-4.

12.3.2 Le rapport de force est calculé au moment où chaque attaque est déclarée.

12.3.3 Faites le total des potentiels d'attaque des unités de combat, sauf les artilleries, désignées pour attaquer.

12.3.4 Faites le total des potentiels de défense connus, des unités de combat terrestre, sauf les artilleries, dans l'hex du défenseur.

Note de jeu : Le défenseur désigne les unités d'artillerie qui fourniront leurs forces d'appui pendant la phase de réaction du défenseur [Voir 14.2]. L'attaquant désigne ses unités d'artillerie pendant sa phase de combat [15.4]. Les forces d'artillerie du défenseur [15.5.5] et les potentiels de défense des unités inconnues [15.5.4] sont aussi ajoutées pendant la phase de combat.

12.3.5 Si le rapport de force initial est à un contre quatre ou plus, un marqueur "Attaque Déclarée" est placé sur l'hex du défenseur. Si le rapport de force initial est inférieur à un contre quatre, aucune attaque ne peut être déclarée.

12.3.6 La réaction et l'assignation d'appui d'artillerie du défenseur qui suit peuvent empirer le rapport de force d'attaque finale à moins d'un contre quatre, mais peu importe car une telle attaque doit toujours être faite. (Une fois qu'une attaque est déclarée, elle doit être exécutée). Le choix des unités qui participent dans une attaque donnée est déterminé par l'attaquant, avec la clause restrictive que le rapport de force finale ne peut pas être volontairement réduit en dessous d'un contre quatre. (Si des unités de combats et des facteurs d'appui sont disponibles pour permettre une attaque d'avoir lieu à un contre quatre, ils doivent être employés. On ne permet pas d'attaques suicidaires à moins d'un contre quatre).

12.4 Attaques Soviétiques Obligatoires

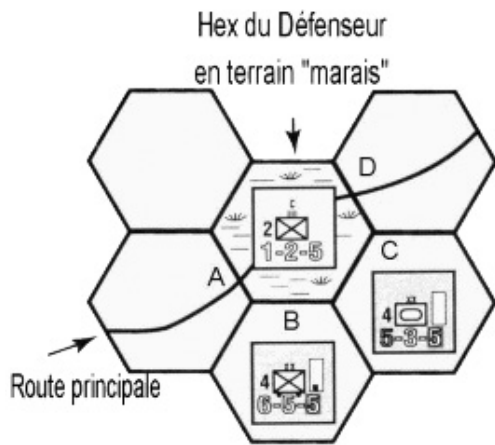
Toute Attaque Soviétique Obligatoire doit être identifiée quand elle est déclarée. Le rapport de force initiale minimum doit être de trois contre deux (3-2) ou mieux.

La réaction de l'axe peut réduire le rapport de force finale à moins de 3-2, mais le joueur soviétique ne peut pas volontairement réduire le rapport de force finale sous aucune raison – toutes les unités soviétiques désignées pour participer à l'attaque obligatoire doivent attaquer pendant la phase de combat soviétique.

12.5 Les Hex éligibles pour une attaque

Les hex éligibles occupés par l'ennemi doivent posséder une des deux conditions pour être attaqué.

12.5.1 Condition 1 : Les unités ennemies dans l'hex ciblé doivent projeter une ZOC dans les hex adjacents occupés par les unités attaquantes. Les unités de combat terrestre amies peuvent attaquer de n'importe quel hex dans la ZOC du défenseur. Les unités de combat terrestre amies peuvent attaquer à partir de ces hex même si elles sont incapables d'avancer après le combat. Exemple :

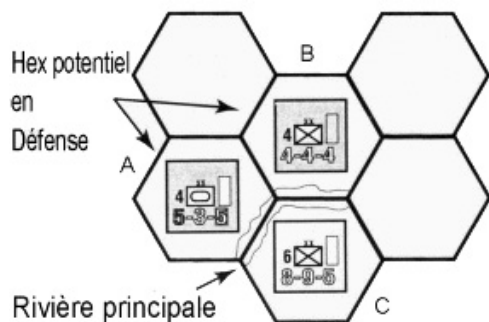


Dans cet exemple, le temps est sec et l'unité ennemie dans l'hex de marais projette une ZOC dans chaque hex adjacent. Les deux unités soviétiques adjacentes à l'hex du défenseur peuvent attaquer, mais aucune ne peut s'avancer parce que les côtés d'hex B et C ne permettent pas aux unités motorisées d'entrer dans l'hex de marais (ils ne sont pas traversés par des routes ou des voies ferrées). Si ces unités soviétiques occupaient les hex A et D, elles pourraient s'avancer le long de la route dans l'hex de marais.

12.5.2 Condition 2: L'hex occupé par l'ennemi contient un hex, ou un côté d'hex, de terrain qui permet aux unités de combat terrestre adjacentes attaquantes d'entrer dans l'hex. Même si aucune des unités ennemies dans l'hex ciblé ne projette de ZOC dans les hex adjacents contenant des unités amies, l'hex peut être attaqué parce que les unités amies peuvent entrer dans l'hex par le mouvement normal ou l'avance après combat. [Voir les deux exemples qui suivent.]



Exemple Un : le défenseur (une unité d'artillerie) ne projette aucun ZOC. Elle peut quand même être attaquée par l'infanterie et les unités blindées parce qu'elles sont capables de se déplacer dans l'hex du défenseur.



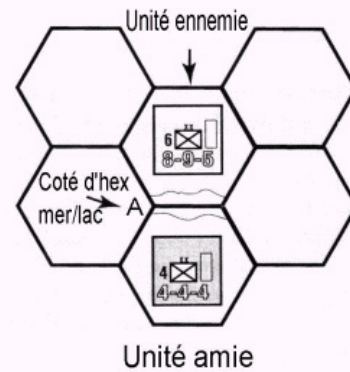
Exemple Deux : Les hex A et B sont les hex du défenseur. L'hex C contient une unité amie. Toutes les trois unités ont des ZOCs, mais elles ne peuvent pas projeter ces ZOCs à travers un côté d'hex de rivière principale. Parce que les ZOCs ennemies ne s'exercent pas dans l'hex C, l'unité amie dans l'hex C peut attaquer l'une ou l'autre des unités de défense sans être obligé d'attaquer les deux (ou bien elle peut attaquer les deux). Le mouvement à travers les côtés d'hex de rivière principale, donc la condition préalable de ZOC projetée ne le soit pas.

12.6 Hex Inéligibles Pour Attaque

12.6.1 Les attaques ne peuvent pas être déclarées contre des hex occupés par l'ennemi qui :

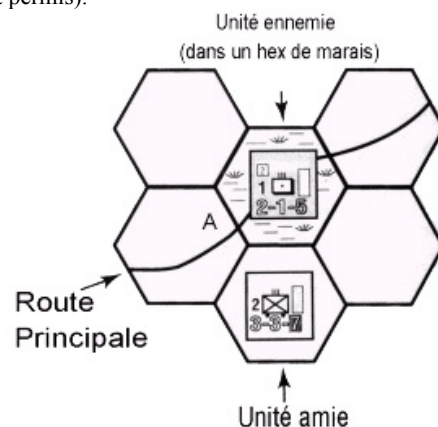
- Ne projette pas de ZOC ennemie dans aucun des hex adjacents avec des unités de combat terrestre amies, *et*
- Ne peut pas être occupé par des unités de combat terrestre amies.

Voici deux exemples :



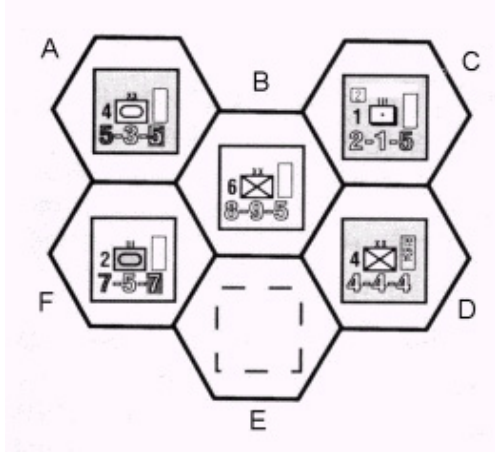
Dans le premier exemple (ci-dessus), le temps est Sec et les deux unités sont capables de projeter des ZOCs; cependant, aucune unité ne peut projeter une ZOC à travers le côté d'hex A (un côté d'hex de mer/lac). Le mouvement à travers un côté d'hex de mer/lac est interdit [se référer à la TET]. Aucune ZOC ennemie n'est projetée dans l'hex d'une unité amie; aucune unité amie ne peut entrer dans l'hex ennemi par le côté d'hex A. Aucune attaque ne peut être déclarée.

Dans l'exemple ci-dessous, l'hex occupé par l'ennemi contient un terrain de marais et le temps est sec. L'unité motorisée amie ne peut pas entrer par le côté d'hex A parce qu'il n'est pas traversé par une route ou une voie ferrée [se référer à la TET]. L'unité ennemie n'a pas de bande "No-ZOC", donc il ne projette pas de ZOC dans l'hex de l'unité amie. De nouveau, aucune ZOC ennemie et aucun mouvement ami dans l'hex de marais empêche une attaque déclarée. (Si l'unité amie était non-motorisée, une attaque pourrait être déclarée parce que le mouvement d'une unité amie dans l'hex de marais est permis).



12.7 Les Hex qui doivent être attaqués

Quand des unités amies attaquent, toutes les unités ennemies de combat qui projettent une ZOC dans l'hex d'une unité attaquante doivent être attaquées ou bien par l'unité attaquante en question, ou bien par une autre unité attaquante éligible. Si une pile d'unités amies est adjacente à plusieurs unités ennemies projetant des ZOCs dans l'hex de la pile, tant que les rapports de force initiaux sont obtenus, toutes unités amies est libres d'attaquer quelques une ou toutes les unités adjacentes ennemies.



Dans cet exemple, le temps est de la Boue et tous les hex sont des hex de terrain clairs. Les unités ennemies (Soviétiques) occupent les hex A, C et D. Les unités amies (Axe) occupent les hex B et F.

Situation : Le joueur de l'axe désire attaquer l'unité blindée soviétique avec ses unités dans les hex B et F. Étant donné la position actuelle des unités, l'unité d'infanterie dans l'hex B ne peut pas attaquer l'unité blindée dans l'hex A.

L'unité blindée soviétique ne projette pas de ZOC dans l'hex B (pendant un tour de boue, les unités motorisées projettent des ZOCs seulement dans les hex adjacents par des coté d'hex traversés par des routes ou des voies ferrées), mais l'unité d'infanterie dans l'hex B peut entrer dans l'hex de terrain clair A. L'unité d'infanterie obtient un des deux pré-requis pour l'attaque; *cependant*

Parce que l'unité d'infanterie dans l'hex B est dans le ZOC de l'unité d'infanterie Soviétique de l'hex D, elle doit attaquer cet hex aussi (une unité attaquante est obligée d'attaquer chaque hex occupé par l'ennemi qui projette une ZOC dans son hex). Si une autre unité de combat terrestre de l'axe avec une force suffisante occupait l'hex E, elle pourrait attaquer l'unité soviétique de l'hex D, libérant l'unité d'infanterie dans l'hex B pour joindre l'attaque sur l'unité blindée soviétique.

L'unité ennemie dans l'hex C n'a aucun effet parce qu'elle ne peut pas projeter une ZOC dans l'hex B. Elle peut être ignoré ou attaqué, mais si elle est attaquée, l'unité soviétique dans l'hex D doit être attaquée aussi (elle projette une ZOC dans l'hex B).

12.8 Attaque sur plusieurs Hex

Deux, ou plus, hex de défenseur peuvent être visés dans une seule attaque déclarée si :

Les dispositions de 12.5, 12.6 et 12.7 sont réunies *et*

Toutes les unités attaquantes sont adjacentes à toutes les unités en défense.

En se référant à la figure ci-dessus, l'unité amie de l'hex B pourrait être désignée pour attaquer les unités ennemies dans A, B et D

parce qu'elle est adjacente aux trois unités (et elle rencontre les autres pré requis pour l'attaque). L'unité amie dans l'hex F ne peut pas participer à cette attaque parce qu'elle est adjacente à seulement une des trois unités ennemies (l'unité blindée dans l'hex A).

13.0 Interdiction Aérienne de l'Axe

Par sa supériorité aérienne complète, seul le joueur de l'Axe peut conduire une Interdiction Aérienne.

13.1 Procédure

13.1.1 Pendant la Phase d'Interdiction aérienne de l'axe, le joueur de l'Axe peut conduire des missions d'Interdiction. [Voir 17.1 - 17.3 pour la mission et la séquence de combat aérien].

13.1.2 La survie d'unités de mission de l'axe entraîne le placement d'un marqueur d'Interdiction dans l'hex. Le marqueur indiquera un niveau d'interdiction de un ou deux. Le niveau d'interdiction est déterminé par le total des unités de mission aérienne de l'axe restant dans l'hex. Si le total est un, le niveau d'interdiction est un. Si le total est deux ou plus, le niveau d'interdiction est deux.

13.1.3 L'interdiction affecte l'hex interdit et les six hex adjacents; c'est la Zone d'Interdiction. Les zones d'interdiction peuvent se chevaucher. Cependant, le niveau d'interdiction maximal dans n'importe quel hex est deux (2).

13.2 Effets des Zones d'Interdiction

13.2.1 Seuls, les trains blindés peuvent commencer le mouvement sur rail dans une Zone d'Interdiction.

13.2.2 Toutes unités se déplaçant par le train (y compris les trains blindés) par des hex interdit dépensent 12 PMS de chemin de fer par hex interdit au lieu de 1 PM par hex. Les zones de niveau deux ou le chevauchement de zones n'entraîne pas d'effet supplémentaire.

13.2.3 Les flottilles soviétiques payent quatre PMs de flottille pour entrer dans n'importe quel hex de rivière principale, canal, hex côtier, ou de mer au lieu d'un PM de flottille normal. Les zones de niveau deux ou le chevauchement de zones n'entraîne pas d'effet supplémentaire.

13.2.4 Les unités ne peuvent pas conduire de mouvement stratégique par un hex interdit, aucune unité ne peut commencer un mouvement stratégique dans un hex interdit.

13.2.5 Toutes les unités de HQ soviétiques dans une Zone d'Interdiction ont leur valeur de commandement réduit par un montant égal à la somme de tous les Niveaux d'Interdiction qui affecte leur hex (avec un maximum de deux). Les valeurs de commandement d'HQ soviétiques peuvent être réduites à zéro pour ces HQs qui ont une valeur de commandement d'un ou deux. Chaque diminution dans la valeur de commandement peut réduire ou éliminer les capacités des HQs soviétiques :

a. Activation d'unités non-motorisées pendant la phase de mouvement motorisée [sauf unités de la Garde, 22.8.1].

b. Engagement d'unités Soviétiques motorisées pendant la phase de réaction soviétique.

c. Édition d'ordres de retraite.

d. Permission à des unités d'artillerie empilées avec un HQ d'attribuer leurs forces d'appui à un combat donné. [Voir les Effets

d'Interdiction sur le tableau de jeu]. Le joueur de l'Axe détermine les unités d'artillerie soviétiques qui sont interdites et qui ne peuvent pas employer leurs facteurs d'appui.

Note : parce qu'une unité d'artillerie ravitaillée peut toujours soutenir un combat dans son rayon d'action, même si toute l'artillerie soviétique disponible est sous interdiction, une unité d'artillerie (au choix du joueur de l'Axe) peut toujours soutenir.

13.2.6 Aucune mission de transport aérien ne peut commencer ou finir sur un hex de la carte dans une Zone d'Interdiction.

13.2.7 Le mouvement normal et les itinéraires de ravitaillement ne sont pas affectés par l'interdiction.

Note : Enlevez tous les marqueurs d'interdiction pendant chaque Interphase de tour de jeu.

14.0 Réaction du Défenseur

Après les déclarations d'attaque (et d'interdiction si le joueur de l'axe est l'attaquant), le joueur défenseur a une chance de réagir. Les deux joueurs peuvent entreprendre les actions suivantes dans leurs phases de réaction de défenseur respectives :

14.1 Mouvement de Réaction

Cela donne l'occasion au défenseur de réagir localement pour les combats. Ainsi, si le joueur se déplaçant n'a déclaré aucun combat à la fin de sa phase de mouvement (la phase de mouvement motorisée pour le joueur soviétique), aucun mouvement de réaction n'est possible.

14.1.1 Pendant la phase de mouvement de réaction, le défenseur peut déplacer ses unités motorisées qui sont dans un rayon de trois hex d'un hex de combat déclaré jusqu'à la moitié de leur allocation de mouvement. [Référez-vous à la Table de conversion d'AM]. Une unité motorisée a droit au Mouvement de Réaction si elle :

- a. Ne commence pas son mouvement dans une ZOC ennemie ou un hex attaqué, *et*
- b. Est dans le rayon de commandement [22.1.1] d'un HQ soviétique (le joueur soviétique seulement) avec un point de commandement disponible non-interdit, *et*
- c. N'est pas dans le rayon de Commandement [22.2.1] d'un HQ Non-Op soviétique (le joueur soviétique seulement). Les effets d'un HQ Non-Op ont la priorité sur ceux d'un HQ opérationnel *et*
- d. Ne porte pas de marqueur de débordement ou un marqueur Non-Ravitailé.

14.1.2 Une unité qui réagit ne peut pas se déplacer adjacente à une unité ennemie ou dans une ZOC ennemie à moins qu'elle n'ait des points de mouvement suffisants (ou elle peut utiliser le mouvement d'un hex) et qu'une unité amie qui occupe déjà cet hex. Si elle entre dans un hex occupé par une unité amie dans une ZOC ennemie, elle ne paye pas le coût pour entrer dans une ZOC ennemie; mais elle s'arrête immédiatement pour le reste de cette phase. Le mouvement de réaction n'a pas besoin d'être vers le combat qui l'a déclenché, ou même vers tout autre combat.

14.2 Appui d'Artillerie

14.2.1 Le défenseur peut engager de l'artillerie pour supporter les hex des attaques déclarées. Chaque unité d'artillerie engagée ajoute son potentiel d'appui à la force de défense de l'hex d'une attaque déclarée pendant le calcul du rapport de force final dans la phase de combat ennemie. Une fois qu'elle est engagée, une unité d'artillerie

du défenseur ne peut pas transférer son potentiel d'appui à un autre combat.

14.2.2 Pour savoir quelles sont les unités d'artillerie du défenseur qualifiées pour faire du support, regardez la section des supports d'artillerie qualifiés dans les pages de la table de Combat.

14.3 Ordres de Retraite

14.3.1 Le défenseur peut dicter des ordres **Aucune Retraite** ou **Retraite** aux hex de défense portant des marqueurs d'Attaque Déclarés. Un Ordre placé sur un des hex d'un combat d'hex multiple s'applique à tous les hex.

14.3.2 Le marqueur d'ordre est placé face cachée sur l'hex du défenseur. Le marqueur sera révélé pendant la phase de combat ennemie à venir. (Les marqueurs peuvent être placés face visible si le joueur joue en solitaire.)

14.3.3 Il n'y a aucune restriction au nombre d'hex de défenseur de l'axe qui peuvent recevoir des ordres de retraite.

14.3.4 Le Joueur soviétique est dépendant des HQs soviétique pour les ordres de retraite. Un hex de défense soviétique doit :

- a. Être dans le rayon de commandement d'un HQ soviétique opérationnel. Cet HQ doit avoir un point de commandement non-interdit disponible pour exécuter l'ordre *et*
- b. Ne pas être dans le rayon de commandement d'un HQ soviétique Non-Op. Un HQ soviétique Non-Op ne peut pas envoyer des ordres. Les effets d'un HQ soviétique Non-Op ont la priorité sur ceux d'un HQ opérationnel [22.2.2].

14.3.5 A moins d'être contredit par un HQ soviétique Non-op [22.2.5e], les unités de NKVD dans un hex de village, ville, ou ville principale confère automatiquement un statut de "No Retreat" sur ces hex sans exiger un ordre de retraite d'un HQ soviétique [22.8.2]. Ne placez pas de marqueurs d'ordre sur ces hex.

15.0 La Phase de Combat

Le joueur attaquant exécute ses attaques déclarées pendant la phase de mouvement dans l'ordre qu'il souhaite.

15.1 Support Aérien (SA)

15.1.1 Séquence de Mission de SA. Les deux joueurs effectuent leurs missions de Support Aérien (SA) en utilisant la mission aérienne et la séquence de combat aérien [17.1 - 17.3].

15.1.2 Si les unités d'une mission aérienne restent dans l'hex de la mission (un hex portant un marqueur d'Attaque Déclaré) après le combat aérien et le tir AA, leurs potentiels de SA seront pris en compte pour ce combat. Si toutes les unités restantes d'une mission appartiennent à un camp (l'attaquant ou le défenseur) le total du potentiel de SA pour ces unités aériennes sera le DRM net pour le jet d'un dé du combat [15.6.5]. Si les unités de l'attaquant et du défenseur restent dans l'hex du défenseur, faites la différence entre les deux potentiels de support aérien en soustrayant le potentiel le plus faible au potentiel le plus élevé le résultat sera le DRM net. C'est le DRM de SA pour le jet d'un dé du combat [15.6.5]. Si les joueurs le désirent, ils peuvent employer les marqueurs numériques pour enregistrer le taux de SA.

15.2 Organisation de Chaque Combat

La séquence de résolution des Attaques Déclarées est laissée entièrement au joueur attaquant. Comme chaque attaque est déterminée, le joueur attaquant doit faire la détermination finale des unités de combat terrestre (sauf l'artillerie) amies qui participeront.

15.2.1 Les unités qui participent sont :

a. Les unités de combat terrestre (sauf artillerie) adjacentes à l'hex du défenseur.

b. Chaque unité attaquante doit être dans la ZOC des unités ennemies dans l'hex du défenseur, *ou*

c. Chaque unité attaquante doit être capable de se déplacer dans l'hex du défenseur.

Note de Jeu : A l'exception des attaques soviétiques obligatoires, les unités finalement choisies pour effectuer une Attaque Déclarée ne sont pas nécessairement les unités désignées pendant la phase de déclaration de combat. Cependant, les Attaques Déclarées ne peuvent pas être résolues à moins d'un contre quatre s'il y a des unités de combat terrestre adjacentes disponible qui ramèneraient le rapport de l'attaque à au moins un contre quatre. Ces unités doivent être engagées dans le combat.

15.2.2 Un hex du défenseur occupé par une unité ennemie peut être attaqué par autant d'unités de combat terrestre (sauf artillerie) amies que les six hex adjacents peuvent contenir.

15.2.3 Aucune unité ne peut attaquer ou être attaqué plus d'une fois par phase de combat.

Note : Les débordements ne sont pas des attaques.

15.2.4 Toutes les unités défendant un hex donné doivent être attaquées comme une seule force de défense combinée. Le défenseur ne peut pas mettre à l'écart une unité dans un hex attaqué.

15.2.5 La force attaquante ou de défense d'une unité ne peut pas être divisée entre des combats différents ou prêtés à d'autres unités.

15.2.6 Attaques sur plusieurs Hex. Une attaque peut impliquer un certain nombre d'unités attaquantes ou défendantes et peut être dirigée contre plusieurs hex de défense. Pour que l'attaque soit résolue comme un seul combat, les conditions de 15.2.1 doivent être obtenues et toutes les unités attaquantes doivent être adjacentes à toutes les unités de défense.

15.3 Détermination du Ravitaillement d'attaque

15.3.1 Le joueur attaquant déclare si l'attaque sera une attaque préparée et désigne le MSU ou le dépôt contenant l'ASP (Attack Supply Point) a dépensé. Au moins un ASP doit être dépensé pour effectuer une attaque préparée. Toutes les unités attaquantes (incluant l'artillerie) doivent être capables de tracer une LOC de sept (ou cinq) hex vers l'ASP désigné. Si aucun ASP n'est dépensé, l'attaque ne sera pas une attaque préparée. Plus d'un ASP peut être désigné et dépensé pour assurer qu'une attaque soit préparée, mais aucun ASP ne peut fournir de ravitaillement à plus d'une attaque.

Très important : Les unités portant des marqueurs "No Supply" ne souffrent pas d'effets du manque de ravitaillement tandis qu'elles participent à une attaque préparée [15.3.2a – d, ci-dessous]. N'enlevez pas leur marqueur de ravitaillement. L'ASP dépensé permet à ces unités de fonctionner normalement pendant l'attaque seulement. Après la conclusion de l'attaque, les unités portant des marqueurs "No Supply" subissent de nouveau les pénalités de non ravitaillement.

15.3.2 Si on ne fournit aucun ravitaillement d'attaque à une Attaque Déclarée :

a. Le joueur attaquant ajoute un DRM de plus deux (+2) au jet d'un dé de l'attaque.

b. Les divisions de panzers allemands ou motorisés portants des marqueurs "No Supply" ne peuvent pas recevoir le bonus d'intégrité des divisions de Panzer.

c. L'attaquant ne peut pas allouer de support d'artillerie à cette attaque.

d. La force attaquante subit une perte de pas supplémentaire si le résultat final de combat contient un astérisque [*].

15.3.3 Le nombre de combat désignés pour recevoir un ravitaillement d'attaque ne peut pas excéder le nombre d'ASP disponible.

15.4 Support d'Artillerie de l'Attaquant

L'attaquant alloue un support d'artillerie à chaque attaque préparée qui a lieu. Référez-vous à la table de support d'artillerie pour les critères.

15.5 Détermination du rapport de Base

15.5.1 Le joueur attaquant totalise les forces d'attaques et de support de toutes les unités de combat terrestre impliquées dans l'attaque. Le terrain et le temps peuvent réduire les forces d'attaque et de soutien. La force de support d'artillerie ne peut pas excéder la force totale des autres unités attaquante. Les facteurs de support en excès sont ignorés.

Note : La division en deux des rapports de forces est cumulative, mais un groupe d'unités impliquées dans un seul combat ne peut pas être réduit à moins d'un point de force. Conservez les fractions.

15.5.2 Terrain

a. Marais. Le marais ne donne aucun DRM avantageux à une unité en défense, mais la force de combat des unités attaquant à partir d'un hex de marais est divisée par deux. Les forces de support d'unité d'artillerie ne sont pas divisées par deux en tirant à partir d'un hex de marais, mais sont divisées par deux en tirant dans des hex de marais.

Note de Conception : les Marais sont des endroits épouvantables pour déployer et manoeuvrer des unités de combat terrestre. Les obus d'artillerie avec des détonateurs à impact étaient inefficaces dans la fange et le détonateur à retardement pour les *airburst* était une science inexacte.

b. Rivières Principales. Les unités attaquant à travers un côté d'hex de rivière principale ont leur force d'attaque divisée par deux, indépendamment de la présence d'autres unités amies dans le même combat et qui n'attaquent pas à travers un côté d'hex de rivière principale.

Exceptions :

- Cet effet n'applique pas pendant les tours de Neige/Arctiques quand les rivières principales sont gelées.

- La force de support des artilleries n'est pas divisée en deux en tirant à travers des cotés d'hex de rivières principales.

c. Villes et Villes Principales. Les unités blindés sont divisées par deux en attaquant dans les villes ou les villes principales. Les villes et les villes principales causent aussi des DRMS sur le jet de dé d'attaque [Voir TET].

15.5.3 Effets Météo

a. Boue. La force de support d'artillerie de l'attaquant et du défenseur est divisée par deux (conservez les fractions) pendant les tours de boue.

b. Boue Résiduelle. Les facteurs d'artillerie de l'attaquant et du défenseur sont divisés par deux (conservez les fractions) quand elles tirent dans les hex du défenseur affectés par la boue résiduelle [5.1.4].

15.5.4 Le défenseur totalise les forces de défense de toutes les unités qui font l'objet de l'attaque.

Les unités d'artillerie dans l'hex attaqué ne sont pas qualifiées pour apporter leurs forces de support à la défense, c'est leurs facteurs de défense qui est utilisés dans ce cas. Toutes les unités inconnues en défense sont maintenant retournées sur leurs faces connues. Toutes les unités de force de défense zéro sont enlevées immédiatement et ne sont pas prises en compte pour la force de défense. Remettez les unités UR/MG de facteurs zéro dans une tasse opaque.

Note : si toutes les unités de défense dans un combat sont des unités de force de défense zéro, enlevez le marqueur d'attaque déclaré et les unités de force de défense zéro (l'attaque est annulée et tout ASP alloué à l'attaque n'est pas dépensé). Avancez jusqu'à dix SPs (point de force) parmi les unités attaquantes dans l'hex vide. Ces unités ne peuvent pas se déplacer plus loin, elles ne peuvent pas non plus être réorientées sur d'autres attaques déclarées.

15.5.5 Support d'Artillerie du Défenseur

a. Le défenseur ajoute les forces de support d'artillerie engagée pendant la phase de réaction à la force de défense attaquée.

Note : Le défenseur vérifie maintenant que les artilleries qui apportent leur support ne soient pas dans un hex attaqué. Si une de ces unités est dans une ZOC ennemie, elle ne peut plus apporter sa force d'appui (d'autres unités d'artillerie "disponibles" ne peuvent les remplacer).

b. La force d'appui d'artillerie du défenseur ne peut pas excéder la force de défense totale des autres unités. La force d'appui en excès est ignorée.

15.5.6 Dépense de Point de Ravitaillement. Le joueur attaquant dépense les ASPs désignés pour fournir le ravitaillement aux Attaques Préparés. Si un ASP est employé à partir d'un dépôt, retournez celui-ci sur sa face MSU. Si les deux ASPs d'un dépôt ou un ASP d'un MSU sont dépensés, enlevez les pions de la carte pour les réutiliser dans les tours suivants.

15.5.7 Détermination du rapport de force. Divisez le total de la force attaquante par la force totale du défenseur pour obtenir un rapport de combat, qui est arrondi toujours en faveur du défenseur (Exemple : 29 contre 10 donne un rapport de 2-1), inscrit sur la Table de Résultats des Combats. Dans une attaque avec un rapport de force final inférieur à 1-4, les unités attaquantes sont automatiquement éliminées (résultat "e") et la force de défense ne subit rien. Les rapports de combat plus grand que 10-1 sont résolus comme 10-1. L'attaquant ne peut pas volontairement réduire un

rapport de force; par exemple, il ne peut pas déclarer un rapport de 3-1 quand il a un rapport de 4-1.

15.5.8 Ordres de Retraite pour l'Attaquant. S'il le souhaite, le joueur attaquant peut ordonner maintenant un ordre "No Retreat" ("No Retreat") ou "Additional Retreat" ("Additional Retreat") pour l'attaque déclarée.

Le Joueur Soviétique peut être restreint dans l'émission de ses ordres par manque d'HQ opérationnel à portée, le manque de points de commandement disponibles, ou la présence de HQs Non-Op.

Le marqueur de retraite approprié est placé face cachée sur n'importe quel hex attaquant de l'attaque déclarée.

15.5.9 Maintenant les Ordre de Retraite sur les hex attaqués du défenseur sont retournés.

15.6 Détermination du DRM Final

Utilisez les DRMs de cette section des règles.

Le joueur attaquant compare les DRMs qui lui sont attribués et ceux du défenseur pour obtenir un DRM final qui sera appliqué au jet de dé du combat.

15.6.1 Les DRMs des effets du terrain. Seules les unités du défenseur en bénéficient.

a. Les unités en défense profitent du DRM de terrain le plus important de l'hex qu'elles occupent.

b. S'il y a un côté d'hex de terrain dans l'hex du défenseur qui pourrait apporter un DRM au défenseur, pour recevoir ce DRM toutes les unités de défense doivent être derrière le terrain du côté d'hex et toutes les unités attaquantes doivent attaquer à travers.

c. Chaque fois que l'hex du défenseur contient un côté d'hex et un terrain avantageux, l'effet est cumulatif (comme une colline derrière une rivière).

d. Quand deux, ou plus, hex de défense sont attaqués dans un seul combat, appliquez le DRM de terrain le plus avantageux trouvé dans un des hex du défenseur. L'application d'un DRM de terrain de côté d'hex dépend du paragraphe "b" ci-dessus.

e. Référez-vous la TET et la TRC.

15.6.2 DRM. Défenseur "No Retreat". Appliquez un DRM de +1 [22.1 et 22.8].

15.6.3 DRM pour l'effet d'une attaque par une unité du génie. Quand elle est déclarée, appliquez un DRM de -1. Ce DRM s'applique quand la force attaquante contient une unité du génie (deux, ou plus, unités du génie n'ont aucun effet supplémentaire) et le défenseur reçoit des DRMs pour le terrain d'une ville, une ville principale, une ligne fortifiée, un Point fortifié, ou d'une rivière (pas pour une rivière principale et les villages).

15.6.4 DRM pour les Artilleries Super lourde (S-H) de l'axe. Chaque unité attaquante ravitaillée apporte un DRM de moins un (-1) si la force de défense reçoit des DRMs positifs pour des hex de terrain de ville, ville principale, ligne fortifiée, ou Point fortifié. Le DRM des artilleries S-H (ou S-H *plus* DRM des unités de génie) ne peut pas excéder les DRMs Soviétiques reçus pour le terrain susdit.

Note de Jeu : Les unités d'Artillerie super lourdes S-H de l'axe possèdent aussi des forces d'appui qui s'ajoutent à la force d'attaque de l'axe.

15.6.5 DRM du Support Aérien (Close Air Support, CAS). Si une mission de CAS est effectuée dans l'hex, les points du CAS

[15.1.2] sont maintenant traduits en DRMs. Chaque point de CAS Attaquant est égal à un DRM de moins un (-1). Chaque point de CAS en défense est égal à un DRM de plus un (+1).

15.6.6 DRMs de Ravitaillement.

a. Si une, ou plusieurs, unités en défense portent un marqueur "No Supply", appliquer un DRM de -1.

b. Si une, ou plus, unités attaquantes ne sont pas sous une Attaque préparée, appliquer un DRM de +2.

15.6.7 Bonus des Armes Combiné (BAC)

a. L'Attaquant gagne un DRM de -1 si deux conditions sont rencontrées. D'abord, la force attaquante doit contenir au moins une unité de type blindé (le facteur d'attaque en rouge) et au moins une unité de reconnaissance, infanterie motorisée, de motocycliste, ou une unité de génie. Deuxièmement, la force de défense ne doit pas contenir d'unité de blindé, anti-char (Anti-Tank, AT), ou AA.

b. Restrictions. Le BAC ne s'applique pas quand toutes les unités de défense sont derrière des coté d'hex de rivières, des coté d'hex de rivières principales, ou dans des hex de marais, des fortifications non-détruites, des villes et des villes principales.

c. Le BAC ne s'applique pas pendant les temps de neige/Arctique ou de Boue.

Note de Conception : En raison du manque de compétence tactique, un seul pion d'une division blindés soviétique ne reçoit pas le Bonus des Armes Combiné bien qu'il contient des éléments d'infanterie motorisés.

15.6.8 DRM Bonus d'Intégrité des Divisions de Panzer:

a. Quand les unités composantes d'une Division de Panzer Allemande ou d'une Division Motorisée Allemande attaquent le même défenseur, le joueur de l'axe soustrait un (-1) du résultat de jet de dé pour ce combat pour chaque division de Panzer ou Motorisée. Ce bonus s'applique même si les unités attaquent à partir d'hex différents ou si quelques-unes d'entre elles ont leurs forces réduites.

b. Les divisions motorisées n'ont pas automatiquement ce bonus. Il doit y avoir autant de divisions de Panzer dans l'attaque que de divisions Motorisés, afin que les divisions Motorisés obtiennent le bonus.

c. Les conditions suivantes permettent à une Division d'obtenir ce bonus :

1. Aucune des unités nécessaires ne peut porter un marqueur "No Supply" (à moins que la division ne participe à une Attaque Préparée).

2. Une Division de Panzer doit avoir trois unités présentes : son régiment de Panzer plus une infanterie motorisée plus son deuxième régiment d'infanterie motorisé ou bien l'unité de reconnaissance.

3. La Division Motorisée doit avoir ses trois unités présentes (les deux régiments d'infanterie motorisés et l'unité de reconnaissance).

Exception : Les divisions SS motorisée ont seulement besoin de trois de leur quatre unités présentes. La brigade SS LAH nécessite seulement la présence de ses deux unités.

15.7 DRM Final

Comparez les DRMs de l'Attaquant et du Défenseur. Chaque DRM plus un (+1) compense un DRM moins un (-1). Le résultat de la comparaison des DRMs, positif ou négatif, est le DRM Final.

Note Importante : Le DRM Final ne peut jamais être plus grand que +3 ou -3.

15.8 Résolution des Combats

15.8.1 Procédure.

a. Référez-vous de nouveau à la Table de résultat des combats (TRC), localisez la colonne du rapport de force employé pour le combat.

b. Lancez le dé.

c. Trouver le nombre du jet de dé dans la colonne gauche de la TRC.

d. Trouvez le jet du dé dans la colonne du rapport de force. S'il n'y a aucun DRM final appliqué, la case du résultat où le nombre du jet de dé et la colonne du rapport de force se croisent donne le Résultat du Combat.

e. S'il y a un DRM final positif, descendre d'une case de la colonne pour chaque DRM (c'est-à-dire, un DRM +2 causerait un mouvement de deux cases vers le bas de la colonne). Cela devient le Résultat du Combat.

f. S'il y a un DRM final négatif, monter d'une case la colonne pour chaque DRM (c'est-à-dire, un DRM -3 causerait un mouvement de trois cases vers le haut de la colonne). Cela devient le Résultat du Combat.

g. Les DRMS positifs et négatifs qui restent inutilisés, quand la case zéro (0) ou onze (11) de la colonne du rapport de force est atteinte, sont perdus.

h. Après l'obtention du Résultat de Combat, enlevez le marqueur d'Attaque Déclarée et les marqueurs Numériques de l'hex du défenseur avant l'exécution du résultat.

16.0 Résultats de Combat

16.1 La TRC

Chaque case sur la TRC est divisée en un résultat supérieur qui s'applique à l'Attaquant et un résultat inférieur qui s'applique au Défenseur.

16.1.1 Les résultats de combat sont

a. **Aucun Résultat (---**). Rien n'arrive. Il n'y a aucune perte de pas et aucune retraite après le combat.

b. **Perte de Pas (1,2,3 ou 4)**. La force concernée perd de un à quatre pas comme indiqué.

c. **Élimination (e)**. Toutes les unités concernées sont détruites dans le combat et enlevées du jeu.

d. **Astérisque (*)**. Pertes supplémentaires possibles.

	Unité à 4 pas	Unité à 3 pas	Unité à 2 pas	Unité à 1 pas
A pleine force				
perte de 1 pas				Éliminé
perte de 2 pas			Éliminé	Éliminé
perte de 3 pas		Éliminé	Éliminé	Éliminé
perte de 4 pas	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé

e. **Retraite (R).** Toutes les unités concernées restantes sont reculées.

16.1.2 Les unités d'artillerie du défenseur qui ne sont pas dans un hex attaqué ou les unités d'artillerie de l'attaquant non adjacentes à un hex attaqué ne subissent aucun résultat de combat.

16.1.3 Les unités d'artillerie dans un hex attaqué sont soumises à tous les résultats de combat, comme le sont les unités d'artillerie de l'attaquant adjacentes à l'hex attaqué.

16.2 Aucun Résultat

Le combat n'a pas causé de pertes sérieuses aux unités affectées.

16.3 Pertes de Pas

16.3.1 Quand une perte de force de combat est exigée, le propriétaire enlève le nombre indiqué de niveaux de force de combat (appelé des pas) de la force totale, pas à chaque unité de cette force.

Note de Jeu : Les ordres Aucune Retraite, "No retreat", et "Additional Retreat", "Additional Retreat" peuvent augmenter ou diminuer les pertes de pas établies [16.6.1].

16.3.2 Une unité de combat possède jusqu'à quatre pas. Pour les deux camps, toutes les unités avec une force de défense imprimée (sur leur face de force maximum) de huit (8) ou plus ont quatre pas. Toutes les unités avec une force de défense imprimée de cinq (5) ou plus ont trois pas. Toutes les autres unités avec des valeurs des deux faces de leur pion d'unité ont deux pas. Ceux avec des valeurs sur seulement une face de leur pion ont un pas; cependant, les HQS Soviétique, les unités Inconnues, les unités d'artillerie super lourdes de l'axe et les unités Ukrainiennes Nationalistes sont toutes des unités d'un pas bien qu'elles aient des valeurs imprimées sur les deux faces.

16.3.3 Extraction des Pertes. Quand cela est demandé sur la Table de Résultats des Combats, une unité prend des pertes de pas. Quand une unité à quatre pas prend sa première perte, placez un marqueur de Perte de Pas directement sur sa face de force maximum. Un marqueur de Perte de Pas diminue la force d'attaque et de défense de l'unité de deux points (-2) dans toutes les situations. Si cette unité perd un autre pas, enlevez le marqueur et retournez l'unité sur sa face de force réduites.

Une troisième perte de pas est indiquée en plaçant un marqueur de Perte de Pas sur l'unité réduite, qui diminue sa force d'attaque et sa force de défense de deux points chacune. Une quatrième perte de pas enlève l'unité du jeu. Une unité perdant plus de niveaux de force qu'elle dispose est enlevée du jeu.

16.3.4 Quand une unité est enlevée du jeu, suite aux pertes de combat, elle est placée immédiatement dans la Case de Cadre ou bien dans la Case Éliminée, selon comment elle a été éliminée. Les unités éliminées par un résultat "e", ou enlevée parce qu'elles ne peuvent pas reculer en raison de leur encerclement par des unités ennemies ou du terrain infranchissable, sont placées dans la Case Éliminée. Les unités à un pas qui subissent une perte de pas pendant un débordement vont dans la Case de Cadre. Toutes les autres unités réduites au-delà de leur dernier pas sont placées dans la Case de Cadre.

16.3.5 Pertes de pas et points de victoire.

Chaque fois qu'un pas de pertes de blindé ou d'artillerie (qui ne soit pas de la Garde) est perdu, bougez le marqueur de perte approprié d'une case à droite sur la piste de perte de pas de l'axe ou du soviétique. Quand le marqueur de perte de pas atteint la case extrême de la piste de perte de pas de l'axe ou du soviétique, déplacez le marqueur en arrière vers la case zéro et augmentez le total de PV (Point de Victoire) de un (pour les pertes soviétiques), ou diminuez le total de PV de un (pour les pertes de l'axe).

Note: Chaque perte de pas de Garde Soviétique vaut +1 PV. Il est noté directement sur la piste de PV, sans passer par la piste de perte de pas.

16.4 Élimination

Perte catastrophique! La force entière affectée est enlevée et placée dans la Case Éliminée (à part les unités Soviétiques MG/UR, qui retournent dans la tasse MG/UR opaque).

16.5 Résultats avec Astérisque (*)

16.5.1 Les résultats sur la TRC avec une astérisque (*) peuvent entraîner une perte de pas supplémentaire si chacune des conditions suivantes s'appliquent :

a. L'attaque n'est pas une Attaque Préparée (indépendamment du statut de ravitaillement des unités attaquantes).

b. L'attaque est une attaque déclarée obligatoire (Soviétique seulement).

c. L'attaque est faite contre une fortification non-détruite (toutes les unités attaquantes doivent attaquer par des coté d'hex de ligne fortifiés pour que l'astérisque prenne effet pour les hex de ligne fortifiés).

Ces résultats d'astérisque sont cumulatifs. Une force Soviétique, sans attaque préparée, faisant une attaque obligatoire contre un Point fortifié de l'axe perdrait trois pas de pertes supplémentaires si un résultat d'astérisque était obtenu. Une force de l'axe attaquant sans attaque préparée contre une fortification soviétique perdrait deux pertes de pas supplémentaires sur un résultat avec une astérisque.

16.5.2 Situation Spéciales pour les Pertes avec Astérisque.

On peut exiger des unités de type blindés et du génie, de perdre des pas en raison des résultats avec une astérisque.

a. **Unité de génie.** Conditions nécessaires pour les pertes :

1. Un, ou plusieurs, pas d'unité du génie font partie d'une attaque déclarée.

2. Le joueur attaquant a déclaré les effets du génie et a reçu un DRM de -1.

b. Résultat avec astérisque contre des unités de génie.

1. Si le résultat est un astérisque seulement, l'unité du génie doit prendre la perte de pas.

2. Si le résultat est une perte de pas numérique et une astérisque, l'unité du génie doit prendre la première perte de pas numérique. Si des pertes de pas restent à prendre après que l'unité du génie ait perdu le premier pas, tout autre unité attaquante peut prendre ces pertes.

Exemple Un : Une force de l'axe sous une Attaque Préparée attaque une force soviétique dans un Point fortifié. La force attaquante contient un pas d'unité du génie et les effets du génie ont été déclarés. Le résultat de combat est seulement une astérisque (*). Aucune perte de pas numérique n'est requise, mais l'astérisque rend obligatoire une perte de pas supplémentaire en raison de l'attaque d'une fortification. Parce que les effets du génie ont été déclarés, un pas d'unité du génie doit être le premier pas perdu.

Exemple Deux : La situation de l'exemple un reste inchangée, sauf que le résultat de combat obtenu est "1*". La force de l'axe doit perdre deux pas, un pour la perte numérique et un autre pour l'astérisque parce qu'une fortification non-détruite a été attaquée. Ensuite les effets du génie ont été déclarés, la première perte de pas doit être un pas d'unité du génie. Le pas d'unité du génie satisfait le résultat numérique. Un autre pas d'une unité de l'axe peut satisfaire le résultat de l'astérisque.

Exemple Trois : Même situation que l'exemple un, mais le résultat de combat est "1" (aucune astérisque). Un pas de l'axe doit être perdu, mais cela ne doit pas être obligatoirement celui de l'unité du génie. (Bien que les effets du génie aient été déclarés, il est nécessaire d'avoir un résultat avec une astérisque pour requérir que le premier pas de pertes soit d'une unité du génie).

Exemple Quatre : Reprendre l'exemple un. Cette fois, le joueur de l'axe ne déclare pas d'effets du génie. L'unité de génie fait toujours partie de la force d'attaque, mais elle ne fournit pas de DRM -1 contre la fortification. L'astérisque exige toujours une perte de pas de l'axe pour attaquer la fortification, mais on n'exige pas que l'unité de génie perde un pas pour le satisfaire.

c. Attrition Blindée. On peut exiger des unités de type blindé (facteurs d'attaque rouges) pour prendre le premier pas de perte d'un résultat de combat avec une astérisque en attaquant ou défendant si :

1. La force attaquante contient un, ou plusieurs, pas de blindé, *et*

2. La force de défense a un, ou plusieurs, pas de blindé, anti-char, ou une unité AA, *et*

3. les effets du génie ne sont pas déclarés (les unités de génie ont la priorité sur toutes les autres unités pour prendre la première perte de pas quand les effets du génie sont déclarés) *et*

4. Le résultat de combat contient un résultat numérique et un astérisque. (Un pas de blindé, en effet, est requis par l'astérisque pour satisfaire le résultat de perte de pas numérique. Un astérisque seul ne causera pas de perte de pas blindé).

Note : Chaque fois que l'attaquant doit perdre un pas de blindé suite à l'attrition blindé, le défenseur doit satisfaire le premier pas perte de pas numérique avec un pas de blindé, anti-char, ou d'AA.

16.6 Retraites

16.6.1 Quand un résultat de combat inclut le résultat de Retraite ("R"), dans la plupart des cas, le joueur qui les possèdent, déplace immédiatement chaque unité affectée de deux hex dans n'importe quelle direction éloignée de l'hex qu'il a occupé pendant l'Attaque Déclarée.

Exception 1 : On n'exige pas des unités portant un marqueur "No Retreat" (ou empilé avec une unité NKVD) de reculer quand elles reçoivent un résultat "R". Enlevez le marqueur "No Retreat" et appliquez une perte de pas supplémentaire au résultat du combat imprimé.

a. Si toutes les unités sous un marqueur "No Retreat" sont allemandes (incluant les SS), il n'y a aucune nouvelle perte dû au marqueur "No Retreat".

b. Tout autre combinaison d'unité, attaquante ou en défense, avec un ordre "No Retreat" doit maintenant prendre encore une perte de pas à moins que toutes les unités en défense n'occupent un hex de ville, ville principale, colline, montagne, haute montagne, forêt, ou n'importe quel hex de fortification non-détruit.

Exception 2 : Si le résultat de combat indique un "R" pour des unités portant un marqueur de "Additional Retreat" (en attaque ou bien en défense), enlevez le marqueur de "Additional Retreat" et reculez chaque unité affectée de trois hex au lieu de deux hex pour une retraite normale. Les particularités de "Additional Retreat" sont :

a. Le chemin de retraite est toujours déterminé par le joueur qui ne possède pas les unités, cependant, celui-ci ne peut pas déplacer les unités en retraite par des hex où elles seraient détruites pendant la retraite si d'autres chemin de retraite plus sûrs sont disponibles. Si plusieurs chemins de retraite "sûrs" sont disponibles au joueur qui ne possède pas les unités, il est libre d'employer celui qu'il souhaite et peut reculer les unités dans des positions où elles seront détruites plus tard.

b. Les unités portant des marqueurs de "Additional Retreat" ne peuvent pas reculer par un hex dans une ZOC ennemie incontesté [16.6.6].

c. Les unités portant des marqueurs de "Additional Retreat" peuvent subir des pertes de pas plus légères. Si le résultat de combat contient un résultat "R" et un résultat numérique (Exemples : 1R, 2R, ou 3R), le nombre de pas perdus est réduit de un point.

16.6.2 Certaines unités ne peuvent pas reculer. Les dépôts, les unités de pontonniers, les unités avec une AM de zéro et les unités d'Artillerie super lourdes de l'axe sur leurs faces de tir sont enlevées si elles sont obligées de reculer. Les unités de pontonniers et les dépôts sont mis de côté pour une réutilisation. Les unités de combat terrestre vont dans la case Éliminée ou la tasse opaque des unités UR/MG (selon le type d'unité).

Note : Les unités de combat terrestre qui sont obligés de reculer hors de la carte sont enlevées du jeu et placées dans la case de cadre [10.5.7].

16.6.3 Certaines unités ont des chemins de retraite limités. Les unités d'Artillerie super lourdes sur leurs face de déplacement peuvent seulement reculer par des coté d'hex traversés par des autoroutes, des routes principales, ou des routes secondaires (seulement par

temps Sec ou de boue – pas boue résiduelle Ndt)). Les trains blindés ou l'Artillerie sur voie ferrée peut seulement reculer par des coté d'hex de rail. Les flottilles peuvent seulement reculer par des coté d'hex traversés par des canaux, des rivières principales, des eaux côtières, ou la mer. Les unités qui ne peuvent pas suivre leurs chemins de retraite limités sont enlevées du jeu et placées dans la case éliminée.

16.6.4 Retraites Permissibles Par ZOCs Ennemies. Les unités peuvent reculer sur un hex occupé par une, ou plusieurs, unité de combat terrestre amie même si des unités ennemies projettent des ZOCs dans cet hex (le contrôle ami de l'hex supprime les ZOCs).

16.6.5 Retraites Interdites Par ZOCs Ennemies. Les unités ne peuvent jamais reculer dans deux hex vides consécutifs dans des ZOCs ennemies. Toute unité qui doit faire ainsi est enlevée de la carte et placées dans la case éliminée.

16.6.6 Retraite Par une ZOC Ennemie. A moins de porter un marqueur de "Additional Retreat" [16.6.1 Exception 2], une unité (ou une pile) peut reculer sur un hex vide dans une ZOC ennemie, mais peut être détruite dans le processus.

Procédure :

1. Quand la retraite est finie, l'unité (ou la pile) perd automatiquement un pas et un jet de dé est fait pour déterminer le destin des pas restants. [Référez-vous à la Table de Retraite]. Un HQ soviétique qui a reculé dans une ZOC de l'axe, est immédiatement retourné sur sa face Non-Op.

2. Lancez le dé et appliquez tout DRMs nécessaires.

Note de Jeu : Il y a une pénalité de DRM substantielle au jet d'un dé de retraite pour des unités d'artilleries. Les joueurs peuvent volontairement enlever des unités d'artillerie et les placer dans la case éliminée avant la retraite, plutôt que de compromettre les chances d'une pile entière d'évasion comprenant de l'artillerie et des unités d'autres types.

3. Si le jet de dé modifié est trois ou moins, la retraite a réussie et il n'y a pas de pertes supplémentaire. Si le jet de dé modifié est quatre ou plus, la tentative de retraite échoue. Enlevez toutes les unités en retraite et placez les dans la case de cadre.

16.6.7 Retraites et Empilement. Une unité peut reculer à travers un hex contenant des unités amies, même si cela entraîne (temporairement) un excès des limites d'empilement. Une unité ne peut pas finir sa retraite en excédant les limites d'empilement. Si elle n'a aucune alternative, que d'être en surempilement dans le deuxième hex de retraite, la déplacer d'un hex supplémentaire loin de sa position originale de combat. Si elle est toujours en surempilement dans le troisième hex, elle est enlevée et placée dans la case de cadre.

16.6.8 Aucune unité ne peut reculer à travers un coté d'hex de rivière principale qui ne contient pas de pont.

Exception : Les unités terrestres, sauf l'artillerie, peuvent reculer à travers des coté d'hex de rivière principale gelés.

16.7 Avance Après Combat

Quand un hex du défenseur laissé vacant suite au combat, les unités attaquantes peuvent s'avancer dans cet hex (en respectant les limitations d'empilement et du terrain). Les avances sont utiles pour couper la retraite aux unités ennemies dont le combat n'a pas encore été résolu.

16.7.1 Le joueur doit exercer l'option d'avancer dans l'hex immédiatement, avant de résoudre d'autres combats. Le joueur n'est pas forcé d'avancer une unité. Après avoir avancé, les unités ne peuvent pas attaquer de nouveau dans cette phase sous aucunes circonstances.

16.7.2 Seules les unités attaquantes victorieuses, sauf l'artillerie, qui ont participé à ce combat peuvent s'avancer.

16.7.3 L'avance doit se faire dans l'hex qui a été attaqué. Les unités qui avancent ignore les ZOCs ennemies pour entrer dans l'hex.

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

16.7.5 Dans le cas d'un combat sur plusieurs hex, les unités victorieuses peuvent avancées à partir de n'importe quel hex attaquant et dans n'importe quel hex du défenseur adjacent, en respectant les limitations d'empilement et du terrain.

16.7.6 Les unités attaquantes portant des marqueurs de "Additional Retreat" ne peut pas avancer après le combat même si le résultat du combat leur permettaient.

17.0 Force Aérienne

Les unités aériennes représentent tous les avions de combat tactique employés par les deux camps. Chaque unité aérienne représente un groupe d'avion de chasse ou de bombardier de quarante à quatre-vingts avions.

17.1 Unités Aériennes et Missions

17.1.1 Il y a deux types d'unités aériennes dans le jeu : les avions de chasse (marqué d'un "F" sur les pions) et les Bombardiers (marqué d'un "B"). Des unités aériennes n'ont pas de "pas" comme des unités terrestres et donc ne peuvent pas être prises comme des pertes dans le combat terrestre, bien qu'elles soient soumises aux pertes du combat aérien [17.2] ou du tir AA [17.3].

Note de Conception : Toutes les unités aériennes ont leur type d'avion inscrit sur le pion. C'est pour la référence historique seulement. Les Soviétiques employaient d'habitude plus d'un type d'avion dans leurs formations aériennes, donc le type inscrit est celui qui était le plus représenté dans le groupe. Les deux camps ont des unités aériennes "factices" pour les aider à tromper l'adversaire concernant le contenu d'une mission aérienne [17.1.4].

17.1.2 Les unités aériennes des deux camps sont gardées dans la case appropriée de la Carte d'Opérations Aérienne chaque fois qu'elles ne sont pas utilisées. La capacité de chaque case est illimitée.

17.1.3 Un joueur peut exécuter des missions avec autant d'unités aériennes (qui soient dans la Case Prêt) qu'il désire pendant chaque tour de jeu. Une unité aérienne n'est pas disponible pour effectuer une mission à moins qu'elle ne soit dans la Case Prêt.

17.1.4 Missions Aériennes. Chaque unité aérienne (réelle ou factice) dans la Case Prêt peut exécuter une mission aérienne par tour de jeu. Les unités aériennes de l'axe ou soviétiques peuvent conduire des missions de CAS. Seules, les unités aériennes de l'axe peuvent conduire des missions d'Interdiction, mais les unités d'avion de chasse soviétiques peuvent intercepter de telles missions. Les deux camps peuvent allouer un maximum de trois unités aériennes (y compris des unités aériennes factices) sur un CAS ou une mission d'Interdiction.

17.1.5 Quand il décide une mission aérienne, le joueur place simplement son, ou ses, unité (s) aérienne(s) dans l'hex cible désiré (il ne les déplacent pas d'hex en hex à travers la carte); ce sera l'hex de mission. Il n'y a aucune limitation de rayon d'action, mais chaque camp peut allouer seulement une mission par hex pendant chaque phase de combat.

17.1.6 Les unités aériennes de l'axe exécutant une mission d'Interdiction peuvent être placées n'importe où sur la carte. Des avions de chasse soviétiques s'opposant à une mission d'Interdiction sont placés dans n'importe quel hex de Mission d'Interdiction. Le joueur de l'axe décide d'abord toutes ses missions d'Interdiction (et ensuite le Soviétique envoie les avions de chasse qu'il souhaite contrer ces missions) pendant la Phase d'Interdiction aérienne de l'axe de chaque tour de jeu.

17.1.7 Les deux camps ont le droit d'exécuter des missions de CAS avec des unités aériennes prêtes pendant la Phase de Combat de l'un ou l'autre joueur. L'hex de mission pour une mission de CAS doit être un hex contenant un marqueur d'Attaque Déclaré. Le joueur attaquant alloue d'abord ses missions de CAS et ensuite le joueur en défense alloue les siennes.

Note de Jeu : Les missions de CAS du défenseur peut être placé sur des hex de mission (des hex avec les marqueurs d'Attaque Déclarés) qui ne contiennent aucunes unités de CAS de l'attaquant.

17.1.8 Les unités aériennes sont placées à l'envers sur leur hex de mission. Leur identité et leur force sont inconnus au joueur ennemi avant que le combat aérien [voir 17.2] soit résolu.

17.1.9 Quand les unités achèvent leur mission pour le tour de jeu, elles sont mises dans la case Ayant Volée. Si elles ont été affectés par des résultats de combat aériens ou un tir AA, elles peuvent aller dans les cases Endommagés ou Détruits à la place[17.2 et 17.3].

17.2 Combat Aérien

Quand les deux joueurs envoient des unités aériennes pour exécuter une mission dans le même hex, un combat aérien peut avoir lieu entre ces unités.

17.2.1 Retourner les unités aériennes adverses sur leurs faces connues. Remettez les unités aériennes "factices" dans leurs cases respectives Ayant Volées.

17.2.2 Déterminer dans chaque camp, quelles sont les unités aériennes qui effectuent la mission et celles qui font le combat aérien. Dans les missions d'Interdiction, le joueur de l'axe, le déclare en premier. Dans les missions de CAS, le premier joueur à déclarer est le joueur qui a déclaré l'attaque terrestre contre l'hex de mission occupé par les unités aériennes.

a. Unités en mission. Les unités aériennes désignées comme étant en mission ne peuvent pas combattre pendant le combat aérien. Le Potentiel de Combat Aérien (PCA) des unités en mission sera employé seulement pour se défendre dans le combat aérien.

1. Toutes les unités aériennes avec le symbole "B" sont automatiquement des unités en mission.

2. Double emploi des unités d'avion de chasse. Certaines unités d'avion de chasse (type d'unité "F") possèdent un Potentiel de Support Aérien (PSA) en plus de leur PCA. Dans une mission de CAS où des avions de chasse sont révélés, le joueur qui les possède doit immédiatement déclarer si ces avions de chasse sont des unités en mission ou des unités qui tirent. La décision est irréversible. De plus, la plupart des unités d'avion de chasse de l'axe possède un potentiel d'interdiction. Dans une mission d'Interdiction où les avions de chasse de l'axe sont présents, le joueur de l'axe doit

immédiatement déclarer si chaque avion de chasse est en mission ou en tir. Une fois encore, la décision est irréversible.

b. Unités qui tirent. Tout les avions de chasse (type d'unité "F") non désignés comme des unités en mission sont automatiquement des unités qui tirent (Ndt : les unités qui **tirent** sont celles qui participent activement au combat aérien, les unités de chasseurs alloués pour le combat aérien).

17.2.3 Détermination du Combat Aérien.

Les joueurs déterminent le camp qui a l'Initiative Aérienne pour ce combat. Lancé un dé et consultez la Table d'Initiative Aérienne (TIA). Si le résultat indique que les unités en mission atteignent la cible sans combat aérien, les joueurs remettent toutes les unités de tir dans leurs cases Ayant Volés. Seulement les unités en mission peuvent continuer la mission. La procédure de combat aérien est finie. Si les unités en mission sont soumises au tir AA, allez à la section 17.3. Sinon, elles exécutent maintenant leur mission et retournent aussi dans leurs cases Ayant Volés. Si le résultat indique qu'un camp a l'Initiative Aérienne ou un Avantage Tactique Local, un combat se produit en utilisant la procédure 17.2.4 ci-dessous.

17.2.4 "Tir" dans le Combat Aérien

a. Le joueur qui a l'initiative aérienne ou l'avantage tactique local, choisit les unités aériennes amies qui combattent, et quelles unités aériennes ennemies. Toute unité ennemie qui tire, doit être engagé par des unités de tir amies avant d'attaquer des unités en mission. Si un joueur a plus d'unités qui tirent que l'autre, les unités en surplus peuvent se mettre à plusieurs sur n'importe quelle unité aérienne ennemie. Les unités attaquées par plus d'une unité ennemie peut seulement tirer sur le premier attaquant.

b. Chaque joueur lance un dé pour chaque unité qui tire, consulte la Table de Combat Aérien pour les résultats. Tout les tirs sont considérés être simultanés, ainsi toute les unités qui tirent, le font avant que n'importe quels résultats ne soient appliqués.

c. Pour tirer, soustraire le Potentiel de Combat Aérien de l'unité cible à celui de l'unité qui tire. Ensuite lancez le dé et consultez la colonne de la Table de Combat Aérien qui est égale à cette différence.

Exemple : Un Bf-109 (PCA de 4) tirant sur un MiG 3 (PCA de 2) tire sur la colonne "+2" de la Table de Combat Aérien. Le MiG 3 tire en retour sur la colonne "-2".

d. Les résultats des Combats Aériens. En se référant à la Table de Combat Aérien, les joueurs appliquent les résultats des combats aériens à chaque combat. Les unités aériennes affectées par les résultats des combats aériens retournent à leurs cartes d'opérations aériennes respectives. Les unités interceptés retournent dans les cases Ayant Volés, les unités endommagées dans les cases Endommagées et les unités éliminées dans les cases Détruits. Si l'Avantage Tactique Local est obtenu, passer au paragraphe "e" ci-dessous. Sinon, passez au paragraphe "f".

e. Avantage Tactique Local. Si le résultat de l'initiative aérienne permet un avantage tactique local à un joueur et si ce joueur a maintenant des unités de tir non engagées après le round initial de combat, il choisit une nouvelle cible (sans restrictions) pour chacune d'entre elles. Pour être non engagé, une unité qui tire doit avoir forcé son adversaire du round aérien initial à retourner dans la case Ayant Volé, Endommagés, ou Détruits. Indépendamment du type d'unité aérienne, les cibles de ce tir ne peuvent pas répliquer. Chaque nouveau combat aérien est résolu [se réfèrent aux paragraphes b, c et d de nouveau pour la procédure].

f. Les unités en mission survivantes continueront leur mission. Remettez les unités qui tirent survivantes dans leur case Ayant Volés respectives.

Note aux joueurs solitaires : Il y a deux bonnes façons de jouer ce système aérien en solitaire.

1. N'employer pas d'unités aériennes factices. Gardez la face connues des unités visible tout le temps. Faites les meilleurs mouvements que vous pouvez pour chaque camp.

2. Mettez les unités aériennes factices de cotés. Après avoir effectué les jets de dés de préparation, séparez les unités aériennes Prêtes de chaque camp dans deux groupes : toutes les unités de tir dans un groupe, toutes les unités de mission dans l'autre. Placez une unité factice avec chaque groupe. Retournez alors toutes les unités aériennes sur leurs faces inconnues. Quand vous allouez les missions aériennes, faite le au hasard, vous saurez seulement le nombre d'unités aériennes de chaque type que vous répartirez à chaque mission, pas leurs identités ou valeurs. Révélez-les normalement pendant le combat et vous serez étonnés! Une fois que des unités aériennes sont révélées, faites les meilleurs mouvements vous pouvez pour chaque camp.

17.3 Tir AA

17.3.1 Après l'achèvement de la procédure de combat aérien, les unités en mission survivante peuvent subir le tir d'unités AA. Pour les conditions d'admissibilité, le tir AA est considéré venir de l'hex de mission et des six hex l'entourant. Si une unité dans ces hex a le droit d'exécuter un tir AA, le tir a lieu. Autrement, il n'y a aucun tir AA et les unités en mission résolvent leurs missions. Le tir AA contre des unités en mission est résolu sur la Table de Tir AA.

17.3.2 Admissibilité

a. Toutes les unités de combat terrestre de l'axe, les unités AA, les flottilles et les unités navales ont droit au tir AA sauf : les unités de cavalerie et les unités sans bandes de ZOC (à moins qu'elles soient nommées ci-dessus comme ayant une capacité AA).

b. Toutes les divisions soviétiques (sauf la cavalerie), les HQs, les unités AA et navales ont droit au tir AA sauf : unités de cavalerie, flottilles et toutes les unités moins importantes qu'une division (à moins qu'elles soient nommées ci-dessus comme ayant une capacité AA).

17.3.3 Pour résoudre le tir AA, chaque joueur tire une fois contre chaque unité ennemie en mission dans l'hex de mission (indépendamment du nombre d'unités terrestre). Appliquez les DRMs inscrits au-dessous de la Table de Tir AA. Les unités en mission interceptés retournent dans leurs cases Ayant Volés. Les unités en mission endommagées retournent dans leurs case Endommagés. Les unités en mission détruites vont dans la case Détruits.

17.3.4 Les unités en mission qui réchappent au tir AA exécutent avec succès leur mission et retournent dans leurs cases Ayant Volés.

18.0 Fortifications

Il y a deux types de fortifications : les lignes fortifiées et les points fortifié. Les points fortifié sont disponibles pour les deux joueurs, mais les lignes fortifiées profitent seulement au joueur soviétique.

18.1 Particularités Communes

18.1.1. Tout point fortifié ami, non-détruits, bloque l'itinéraire de ravitaillement ennemi qui passerait par l'hex qu'il occupe. Tout coté d'hex de ligne fortifiée amie, non-détruites, bloque l'itinéraire de ravitaillement ennemi qui passerait par ce coté d'hex. Les fortifications ennemies doivent être détruites avant qu'un itinéraire de ravitaillement ami puisse être tracé par un hex (ou coté d'hex) ou avant qu'une conversion de voie ferrée puisse se faire.

18.1.2. Il coûte toujours un PM complémentaire pour entrer dans n'importe quel type d'hex de fortification non-détruite ennemie. (Si l'hex contient une ligne fortifiée, le mouvement doit se faire à travers un coté d'hex de ligne fortifié pour payer un PM supplémentaire.) Dans les hex contenant des lignes fortifiées et des points fortifié, le coût est toujours de +1 PM indépendamment du coté d'hex traversé.

18.1.3. Toutes les fortifications continuent à conférer des bénéfices défensifs aux unités amies jusqu'à leur destructions.

18.1.4. N'importe quelle fortification ennemie achevée est détruite quand une division amie ou une unité du génie restent dans l'hex de fortification pendant sa Phase de Génie.

Note de Jeu : Les divisions de Panzer et Motorisés allemandes doivent avoir les unités qui leur donne l'intégrité des Divisions de Panzer [15.6.8] pour qu'elles puissent détruire une fortification.

18.1.5. Toute fortification ennemie en construction est détruite simplement en déplaçant une unité de combat terrestre amie dans ou à travers l'hex.

18.1.6 Les débordements peuvent être conduits dans un hex de fortification tant qu'ils rencontrent les conditions du paragraphe 11.4.2c.

18.2 Lignes Fortifiées

Les lignes fortifiées représentent des *pillboxes* et des bunkers en béton. Toutes les lignes fortifiées ont été imprimées sur la carte.

18.2.1 Les lignes fortifiées sont un terrain de coté d'hex. Si toutes les unités de l'axe attaquent par des coté d'hex contenant des lignes fortifiées, le joueur de l'axe ajoute un (+1) à son résultat de jet d'un dé pour ce combat, cumulatif avec d'autres effets. Si unes des unité de l'axe attaque par un coté d'hex non couvert par la ligne fortifiée, le DRM ne s'applique pas.

18.2.2 Le joueur de l'axe ne peut pas employer le bonus d'armes combiné si toutes les unités de l'axe dans ce combat attaquent à travers des coté d'hex de ligne fortifiés non-détruites.

18.2.3 Le joueur Soviétique peut construire un point fortifié sur un hex de ligne fortifié, si l'hex est en ravitaillement complet.

18.2.4 Une fois détruit, un hex de ligne fortifié ne peut pas être reconstruit.

18.3 Points fortifié

Les points fortifié représentent des fortifications légère préparées pour défendre dans toutes les directions. Les points fortifié doivent être construits; ils ne sont pas imprimés sur la carte.

18.3.1 Les deux joueurs peuvent construire des points fortifié. La construction peut commencer sur n'importe quel hex en ravitaillement complet. L'hex de construction ne peut pas contenir un autre point fortifié. Un point fortifié en construction n'a aucun effet sur le jeu.

18.3.2 Pendant la durée d'un jeu, le nombre de Points fortifié permis sur la carte pour les deux camps est illimité; les pions fournis ne constitue pas une limite.

18.3.3 En raison des matériaux de construction limités, le joueur soviétique ne peut pas commencer la construction de plus de points fortifié par tour de jeu que celui permis par le résultat de son jet d'un dé sur la Table de Remplacements Soviétique [7.2a]. Les remplacements de point fortifié ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre.

18.3.4 Les points fortifié de l'axe ne peuvent pas être construits à moins qu'une unité du génie [22.3.2] ne soit présente dans l'hex et si les instructions du scénario en permettent la construction.

18.3.5 Procédure de Construction. Pendant la phase de génie amie, placez le point fortifié sur sa face "Under Construction" (en construction). Il n'y a aucun coût complémentaire pour entrer dans un hex avec un point fortifié qui est en construction. Pendant la phase de génie amie, retournez les points fortifié qui sont en construction sur leur face achevé si l'hex de construction est toujours en ravitaillement complet. Le processus de construction est maintenant fini. La construction soviétique peut être accélérée par des unités du génie [22.3.1]. La construction peut avoir lieu dans une ZOC ennemie.

18.3.6 Effets de Combat Normaux. Les unités défendant dans un hex contenant un point fortifié ajoute un DRM de +1 au jet d'un dé de combat. En addition, on ne permet pas à l'attaquant d'employer le bonus d'armes combiné. Un point fortifié construit dans un hex de ligne fortifié confère "une défense tout azimut." le DRM pour les effets du combat pour un tel hex est de +1 pour les six coté d'hex.

18.3.7 Effets de Combat Spéciaux. Quand un point fortifié soviétique est construit sur un hex de ligne fortifié qui est dans un rayon de quatre hex d'une ville, ou ville principale, amie soviétique, le DRM pour l'attaque par un coté d'hex de ligne fortifié devient +2. (Cela représente des travaux défensifs construits en profondeur par les équipes d'ouvrier civiles recrutées en ville.) si une unité de l'axe attaque par un coté d'hex non couvert par la ligne fortifiée, le DRM est +1.

19.0 Conversion de Chemin de fer

L'Union soviétique avait une largeur de rail différente de celui des autres nations européennes.

19.1 Statut des Hex de Rail

19.1.1 A tout moment pendant un jeu, un hex de chemin de fer particulier sera ami ou bien ennemi. Seuls, des hex de chemin de fer amis peuvent être employés pour le mouvement de par voie ferrée ami et/ou le traçage du ravitaillement ami. Les instructions d'installation du scénario spécifient les hex de rail soviétique et de l'axe.

19.1.2 Les Hex de Rail de L'Union soviétique. Chaque hex de frontière de l'Union Soviétique a droit de recevoir un marqueur "Railcut" (rail coupé) avec une flèche indiquant les hex de rail en Union soviétique.

Les joueurs peuvent employer ces marqueurs. Les instructions d'installation du scénario ne vous demandera pas de les placer parce que chaque hex de rail en Union soviétique est ami seulement au joueur Soviétique, jusqu'à ce qu'un marqueur de tête de ligne de l'axe n'occupe ou passe par l'hex. Pour le joueur de l'axe, les seuls

hex de rail amis en Union soviétique sont ceux sous, ou derrière, des marqueurs de tête de ligne de l'axe.

19.1.3 Les deux joueurs peuvent convertir des hex de rail pendant leurs phases de travaux du génie respectives. Tous les hex converti dans une seule phase peuvent être ajoutés seulement à un réseau de chemin de fer existant [6.4]. Un joueur ne peut pas laisser exprès des trous dans le réseau, bien que les trous puissent apparaître par la suite en raison d'attaque ennemie [19.4].

19.2 Conversion de Rail par l'Axe

19.2.1 Pour convertir un hex de rail, on n'exige pas que le joueur de l'axe ait une unité occupant cet hex. Au lieu de cela, il a des points de conversion (comme indiqué dans les instructions du scénario) disponible chaque tour de jeu, qu'il peut dépenser pour convertir n'importe quel hex de rail qui soit :

- a. En ravitaillement complet, *et*
- b. Pas dans une ZOC ennemie (à moins qu'une unité amie n'occupe l'hex), *et*
- c. Adjacent à un marqueur de Tête de ligne ami. (quand un hex de rail est converti, le marqueur de tête de ligne est déplacé dans cet hex, faisant de l'hex suivant le prochain à être converti sur la ligne).

Note de Jeu : Les hex de rail précédemment convertis portant des marqueurs "Railcut" Soviétiques peuvent toujours être reconvertis.

Un hex de marais (*swamp* ou *marsh*) coûtent deux points de conversion; tous les autres hex coûtent un point de conversion. Pendant les temps de Boue ou de Neige / arctique, tous les hex coûte deux points de conversion. Quand le joueur de l'axe dépense des points de conversion, il convertit les hex affectés immédiatement en déplaçant son marqueur de tête de ligne ou en enlevant des marqueurs "Railcut" [19.2.3].

Exception : La conversion d'un hex de rail contenant une fortification ennemie ne peut pas se faire avant la première phase de travaux du génie qui suit la destruction de la fortification [18.1.1].

19.2.2 Pendant chaque tour, le joueur de l'axe peut dépenser des points de conversion pour avancer les marqueurs de tête de ligne sur plusieurs lignes de rail, mais pas plus de quatre points de conversion peuvent être dépensés pour déplacer un seul marqueur de tête de ligne. Les points de conversion inutilisés sont perdus; ils ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre.

19.2.3 Le joueur de l'axe emploie des marqueurs de tête de ligne pour indiquer la progression de sa conversion de rail, comme suit:

- a. Quand le joueur de l'axe dépense des points de conversion, il déplace le marqueur de tête de ligne dans l'hex converti.
- b. Chaque fois qu'un marqueur de tête de ligne est déplacé dans un hex de jonction de rail (celui où plusieurs lignes de rail convergent), le joueur de l'axe place immédiatement des marqueurs de tête de ligne supplémentaires orientés vers chaque ligne de rail qui entre dans l'hex. Si le Joueur de l'axe a toujours des points de conversion disponible, la construction peut passer le long d'une des lignes de rail quittant l'hex de jonction et ce marqueur de tête de ligne peut être avancé. Les marqueurs de tête de ligne restants peuvent être avancés comme désiré pendant la phase de travaux du génie de l'axe suivante, suivant la disponibilité de point de conversion.
- c. Un marqueur "Railcut" sans flèche indique juste que l'hex contenant le marqueur n'est pas converti et qu'il n'est pas disponible pour être utilisé par le joueur d'Axe. Quand un marqueur de tête de

ligne de l'axe entre dans un hex de rail contenant un marqueur "Railcut" Soviétique sans flèche, enlevez le marqueur "Railcut".

d. Les marqueurs "Railcut" avec une flèche indiquent que l'hex avec le marqueur et tous les hex dans la direction de la flèche ne sont pas convertis pour être utilisés par le joueur d'Axe et sont disponibles pour l'utilisation par le joueur Soviétique. Quand un marqueur de tête de ligne de l'axe entre dans un hex contenant un marqueur "Railcut" avec une flèche qui pointe derrière le marqueur de tête de ligne, le marqueur "Railcut" est déplacé en arrière d'un hex vers l'hex de rail suivant soviétique. Le marqueur "Railcut" avec une flèche est seulement enlevé quand il entre dans un hex de rail contenant un marqueur "Railcut" sans flèche, ou un hex contenant un marqueur "Railcut" où la flèche indique la tête de ligne de l'axe.

Note de Jeu : le joueur de l'axe doit se rappeler qu'en se déplaçant par un hex de chemin de fer il ne le convertit pas. Le joueur soviétique peut toujours l'employer pour déplacer des unités par le train profondément derrière la ligne de front de l'axe.

19.3 Conversion de Rail Soviétique

Le joueur soviétique peut convertir un hex de rail de l'axe pendant sa phase de travaux du génie seulement si une unité du génie soviétique occupe actuellement l'hex [22.3.1]. Les unités du génie ne doivent pas avoir été engagées dans un combat, ou un mouvement stratégique, ou par chemin de fer pendant le segment du joueur. Si ces conditions sont remplies, le joueur soviétique peut immédiatement pousser en arrière le marqueur de tête de ligne et placer un marqueur "Railcut" pour indiquer sa conversion, ou enlever un marqueur "Railcut" pour faire une ligne opérationnelle soviétique.

19.4 Coupures des Lignes de Rail

Pendant sa phase de travaux du génie, le joueur Soviétique peut placer un marqueur "Railcut" sur n'importe quel hex de rail converti de l'axe qui est actuellement occupé par une unité de combat soviétique. Les unités de l'axe ne peuvent jamais couper des hex de rail.

Note de Conception : Nous ne permettons pas au joueur de l'axe de couper les lignes de rail parce que généralement, l'axe n'a pas détruit de chemins de fer soviétiques pendant cette période. Au lieu de cela, il les capturait et les utilisait pour leur propre utilisation. Les Soviétiques, pour leur part, détruisaient les voies ferrées de l'axe.

20.0 Utilisation des Remplacements

Les deux joueurs peuvent dépenser des Points de Remplacement disponibles (PRs) pendant leurs phases de travaux du génie respectives. Les PRs peuvent être dépensés pour renforcer des unités sur la carte, ou reconstruire des unités détruites en combat.

20.1 Remplacements Sur la carte

Pendant la phase de travaux du génie, ajoutez un pas à chaque unité marquée pour recevoir des remplacements [10.1.1 et 10.2.1] et diminuez les PRs disponibles de un pour chaque pas supplémentaire. Les unités recevant des remplacements (remplaçants) peuvent regagner seulement un pas par tour. Les unités ne peuvent pas recevoir un PR si dans elles sont dans une ZOC ennemie, ou si elles sont incapables de tracer un itinéraire de ravitaillement à une source de ravitaillement [6.5.1 et 6.5.2].

20.2 La Table de Reconstruction des Unités

Cette table montre les efforts nécessaires pour reconstruire des unités à plein potentiel. Sur cette table il y a trois cases de statut pour les unités, d'Éliminée (la plus basse) à Active (la plus haute). Les unités se déplacent de cases inférieures aux cases plus hautes, d'une case par tour quand elles reçoivent des remplacements.

Exception : les unités marquées avec le symbole "Cannot Rebuild" (Ne peuvent pas être Reconstituées) ne peuvent pas recevoir des remplacements indépendamment de la case qu'elles occupent.

20.2.1 La Case Éliminée. Les unités dans cette case ont perdu la plupart de leur équipement et une majorité de leurs troupes. Un PR déplacera l'unité éligible jusqu'à la case de Cadre [Se référez à la table de reconstruction des unités].

20.2.2 La case de Cadre. Les unités dans cette case ont perdu certaines de leurs troupes et beaucoup d'équipement, mais peuvent revenir au combat assez rapidement. Un (ou deux) PRs déplaceront une unité du type d'unité approprié vers:

a. La Case Active. Les unités arrivent de la case de Cadre à leur niveau de force de un pas. Elles ont le droit d'entrer sur la carte au tour de jeu suivant comme des renforts, ou elles peuvent rester dans la case Active autant qu'on le souhaite. Les unités commençant la phase de remplacement dans la case Active peuvent regagner un pas par tour si elles reçoivent un RP approprié au lieu d'entrer sur la carte. Un HQ Non-Op peut lancer le dé pour retrouver le Statut Opérationnel.

b. La Carte (Soviétique Seulement). Cela peut être sur n'importe quelle ville principale, ou ville, amie soviétique en ravitaillement complet. (Une ville Soviétique ne peut pas être dans une ZOC de l'axe) Seulement une unité à son niveau de force de un pas peut être placée dans une ville, ou ville principale, et ces unités ne peuvent pas se déplacer pendant le tour de leur placement.

20.3 Unités Soviétiques UR/MG

A moins que cela ne soit spécifié dans les instructions du scénario, ces unités ne sont pas placées sur la table de reconstruction des unités. Toutes les unités UR/MG qui ne sont pas sur la carte ou sur des diagrammes d'installation sont gardées dans une tasse opaque. Quand elles sont prises pendant la Phase de Remplacement, les unités UR/MG sont choisies au hasard, sans être vues, et disposées sur la carte avec leurs faces inconnues visibles [22.9].

20.3.1 Un PR Soviétique de type I dépensé permet au joueur soviétique de prendre une unité UR/MG dans la tasse opaque.

20.3.2 Chaque unité UR/MG prise va directement sur la carte pendant la Phase de Remplacement du Segment Stratégique et est placée face cachée :

a. Sur n'importe quelle ville soviétique, ou ville principale, en ravitaillement complet, *ou*

b. Sur n'importe quel hex de fortification soviétique ami en ravitaillement complet.

20.3.3 Restrictions. Les unités UR/MG ne peuvent pas être placées dans un hex contenant déjà une unité UR/MG. Les unités UR/MG ne peuvent pas être placées dans une ZOC ennemie.

20.4 Remplacements dans les villes Majeures

Une ville principale encerclée (Note de jeu 6.5.1) est limité dans le nombre de PR (de tout types) qu'elle peut recevoir dans un tour de jeu par le nombre d'hex de cet ville qui est contrôlé par le soviétique.

Les proportions sont les suivantes;

Nombre d'hex	Maximum de PR
1 ou 2	0
3 ou 4	1
5 ou 6	2
7	3

Note de conception : Ces limites reflètent les contraintes de ravitaillement et de main d'œuvre, aussi bien que les dégâts des tirs d'artillerie de l'axe.

21.0 Reddition Soviétique

Il est bien connu que beaucoup d'unités soviétiques encerclées se sont rendues pendant la campagne, mais les unités de la Garde et de la NKVD [22.8.3], aussi bien que les unités soviétiques dans les villes, ont le plus souvent combattues jusqu'à la mort.

21.1 Procédure

21.1.1 Pendant la Phase de Reddition Soviétique de chaque tour de jeu, le joueur soviétique fait un test de reddition sur chaque hex Soviétique occupé qui :

a. Est adjacent à une unité de combat terrestre de l'axe sans une bande de No ZOC *et*

b. Ne peut pas tracer une ligne de n'importe quelle longueur, libre d'unités de l'axe ou de leurs ZOCs incontestés, vers une ville soviétique principale ou une source de ravitaillement d'un bord de carte.

Note de Conception : Les unités soviétiques encerclées sont toujours susceptibles de se rendre. Les villes principales encerclées, les MSUs et des dépôts peuvent seulement réduire la possibilité en tenant des unités en ravitaillement complet ou de secours [Se référez à la Table de Reddition Soviétique].

21.1.2 Référez-vous à la Table de Reddition Soviétique et lancez le dé pour chaque hex. Modifiez le jet d'un dé avec les DRMs de la Table applicable. Si le jet d'un dé modifié donne un résultat de "reddition", toutes les unités Soviétiques dans l'hex sont enlevées et placées dans la case Éliminée. Si le résultat est "aucun effet", les unités soviétiques restent dans l'hex.

22.0 Unités Spéciales

Quelques unités spécialisées ont été employées par les deux camps pour exécuter des tâches spécifiques dans le mouvement, le combat et autres.

22.1 Les HQs opérationnel Soviétique

Les unités de HQ soviétiques opérationnelles (la face pile des pions d'HQ) effectuent plusieurs fonctions de commandement importantes dans le jeu.

22.1.1 Chaque HQ soviétique opérationnel a un rayon d'action de commandement de quatre hex. Le rayon d'action est tracé sans prendre en compte le terrain ou les unités ennemies et leur ZOC. En

comptant le rayon d'action, ne comptez pas l'hex occupé par l'unité HQ.

22.1.2 La valeur de commandement imprimée sur le pion d'un HQ Opérationnel, a trois fonctions qui peuvent toutes être exercées pendant n'importe quel tour de jeu. Il indique :

a. Le nombre d'unités non-motorisées qu'un HQ Opérationnel peut activer pour le mouvement au commencement de n'importe quelle phase de mouvement motorisée [10.2.4c]. Le HQ ne peut pas s'activer. Pour être activé, les unités doivent être dans le rayon d'action de commandement du HQ qui active. Les unités de la Garde sont activées en plus de ceux permis par la valeur de commandement du HQ [22.8.1]. Placez des marqueurs activés sur les unités activées.

b. Le nombre d'unités motorisées (une fois encore, dans rayon d'action de commandement) ayant le droit d'être déplacé par chaque HQ Opérationnel pendant la Phase de Réaction Soviétique [14.1.1].

c. Le nombre de marqueurs "Additional Retreat"(Retraite Prolongée) ou "No Retreat" (Pas de Retraite) qui peuvent être placés pendant un segment de jeu sur des combats dans le rayon d'action d'un HQ Opérationnel [14.3 et 15.5.8].

Exemple : S'il y a deux combats, mais le seul HQ dans le rayon d'action des combats a une valeur de commandement d'un (1), une option de retraite peut être seulement placée sur un de ces combats.

22.1.3 La valeur de commande ne peut pas être accumulée d'un tour à l'autre, ou prêtée à d'autres HQs. Les unités aériennes peuvent faire une interdiction sur la valeur de commandement [13.2.5].

22.2 HQ non-opérationnel

Le "Talon d'Achille" de l'Armée Soviétique était sa structure de commandement rigide.

22.2.1 Chaque HQ Soviétique est imprimé avec une face Non-opérationnel. Au lieu d'une valeur de commandement, la face Non-Op a une Valeur de Rétablissement. Chaque HQ Non-Op est toujours une unité à un pas avec une valeur d'empilement de un. Chaque HQ Non-Op conserve un rayon d'action de commandement de quatre hex (ne pas compter l'hex du HQ).

22.2.2 Si le rayon d'action de commandement d'un HQ Opérationnel et Non-Op se chevauche, le rayon d'action de commandement du HQ Non-Op a la priorité dans les hex où se chevauchent les rayons d'actions, et les effets du HQ Non-Op prennent le pas sur les effets du HQ Opérationnel.

22.2.3 Un HQ Soviétique est placé sur sa face Non-Op quand :

a. Les instructions d'installation du scénario le spécifient.

b. Le HQ reçoit un marqueur de débordement.

c. Le HQ recule à travers un hex vide dans une ZOC de l'axe.

22.2.4 Un HQ Non-Op ne peut pas :

a. Envoyer des ordres "No Retreat" (Aucune Retraite) ou des ordres de "Additional Retreat" (Retraite Prolongée).

b. Activer des unités non-motorisées (incluant des unités de la Garde) pendant la Phase de Mouvement Soviétique Motorisée.

c. Permettre aux unités motorisées dans son rayon d'action de commandement de se déplacer pendant la Phase de Réaction Soviétique.

22.2.5 Tant qu'un HQ Soviétique sur sa face Non-Op, les restrictions suivantes s'appliquent à tous les hex placés dans son rayon d'action de Commandement :

a. Aucun nouveau point fortifié régulier ne peut être placé, mais des points fortifié "E" peuvent toujours être placés. Les points fortifié sur leur face "Under Construction" (En Construction) peuvent être achevés et retournés.

b. Les unités de pontonniers ne peuvent pas être placées, ou si elles sont déjà placées, ne peuvent pas être déplacées.

c. Des unités aériennes soviétiques ne peuvent pas exécuter de missions CAS sur aucuns hex de défenseur, mais les unités d'avion de chasse soviétiques peuvent toujours intercepter les missions d'interdiction et de CAS de l'axe.

d. Sous aucune circonstance, il ne peut avoir plus d'une unité d'artillerie Soviétique qui apporte sa force d'appui à n'importe quel combat donné.

e. Les unités de NKVD ne confèrent plus d'effets "No Retreat" en occupant des villages, des villes ou des villes principales.

f. N'importe quelle unité de combat terrestre soviétique qui commence son mouvement à l'extérieur du rayon d'action de commandement d'un HQ Non-Op peut entrer et se déplacer librement dans ce rayon d'action de commandement. Une fois qu'une unité cesse de se déplacer à quatre hex d'un HQ Non-Op, elle est soumise aux restrictions de mouvement de ce HQ.

g. Restriction de Mouvement. Les HQ soviétique Non-Op peuvent toujours se déplacer pendant la phase de mouvement soviétique. Aussi pendant chaque phase de mouvement, le nombre d'unité de combat terrestre qui commence le mouvement dans le rayon d'action de commandement est limité à la Valeur de Rétablissement de l'HQ'S Non-Op moins un (-1). Par exemple, si la valeur de rétablissement était de trois, deux unités de combat terrestre soviétiques placées dans le rayon d'action de commandement d'un HQ Non-Op pourraient se déplacer pendant la phase de mouvement soviétique motorisée (si elles sont motorisées) et ces même unités(ou deux autres différentes) pourraient se déplacer pendant la phase de mouvement Soviétique.

Note de Jeu : Le déplacement d'un HQ Non-Op peut être critique, parce que son rayon d'action de commandement de quatre hex se déplace avec lui. Le déplacement du rayon d'action de commandement libère des unités pour se déplacer, qui resterait autrement limité si le rayon d'action de commandement n'était pas déplacé.

22.2.6 Rétablissement de Statut Opérationnel

a. Méthode 1. A moins que cela ne soit interdit par des instructions de scénario, pendant l'interphase de tour de jeu le joueur soviétique lance le dé pour chaque HQ Non-Op. Si le jet d'un dé est plus grand que la valeur de rétablissement du HQ, celui-ci reste Non-Opérationnel. Si le jet d'un dé est égal à, ou moins que, la valeur de rétablissement du HQ, retournez le HQ immédiatement sur sa face Opérationnel.

b. Méthode 2. A moins que cela ne soit interdit par des instructions de scénario, pendant l'interphase de tour de jeu, le joueur soviétique peut déclarer qu'un HQ Non-Op dans le secteur de carte du scénario sera démantelé. Pas plus d'un HQ Non-Op peut être démantelé par

tour. La déclaration du démantèlement doit être faites avant le jet de dé pour de la valeur de rétablissement de ce HQ (vous ne pouvez pas faire le jet de dé et décider ensuite de démanteler le HQ). Le HQ démantelé est enlevé de la carte et placé dans la case de Cadre. Le joueur de l'axe marque deux points de victoire (+2 VPs) pour chaque HQ Non-Op démantelé.

22.3 Unité du Génie

22.3.1 Une unité du génie soviétique peut placer un point fortifié achevé pendant le même tour de jeu où il est reçu [18.3.5]. Placez un marqueur de point fortifié achevé sous n'importe quel unité du génie en ravitaillement complet pendant la phase de Génie. Cet unité du génie ne doit avoir été engagé dans un combat pendant ce segment du joueur ou conduire un mouvement stratégique ou par rail, ou convertir des hex de chemin de fer [19.3].

22.3.2 Une unité du génie de l'axe est requise pour placer un point fortifié de l'axe. Cet unité du génie ne doit pas avoir été engagé dans un combat, un mouvement stratégique ou de chemin de fer pendant ce tour de jeu. Pour construire un point fortifié, placez-le avec sa face "En Construction" visible sur le même hex que l'unité du génie. Retournez le point fortifié sur sa face achevé pendant la phase de génie suivante amie si une unité du génie est dans cet hex (en respectant les mêmes restrictions).

22.3.3 Une unité du génie doit occuper un hex de village pendant des tours de Boue pour que des missions de transport aérien amies commencent ou aboutissent à cet hex.

22.3.4 Une unité du génie motorisée doit être incluse dans toute tentative de débordement contre un hex de ville, de ville principale, ou des hex de fortification.

22.4 Unités de Pontonniers

Historiquement, beaucoup d'ingénieurs des travaux publics et de constructeurs de pont étaient disponibles dans les deux camps et une utilisation fréquente a été faite de ponts flottants, même à travers des rivières principales.

22.4.1 Une unité de pontonniers crée un pont à travers un coté d'hex adjacent de rivière ou de rivière principale. Orientez la flèche du pion pour indiquer le coté d'hex où se trouve le pont. Un pont supprime le coût pour traverser ce coté d'hex.

22.4.2 Le joueur qui les possèdent peut placer ces unités comme il le souhaite sur n'importe quel hex vide ou ami occupé adjacent à une rivière ou une rivière principale. L'hex doit être en ravitaillement complet. Le placement d'unité de pontonniers s'effectue seulement pendant la phase de mouvement amie du tour de joueur, mais il peut se faire à n'importe quel moment de cette phase.

22.4.3 Placement de Pont. Tant que l'hex qu'une unité de pontonniers occupe est en ravitaillement complet, elle peut être prise et placée sur un autre hex de la carte qui est en ravitaillement complet. Il est aussi permis "de stocker" des unités de pontonniers pendant des périodes de temps prolongées. Quand elles sont nécessaires, les placer simplement sur n'importe quel hex de la carte en ravitaillement complet.

Note : les HQs Non-Op soviétique peuvent limiter le placement et le mouvement d'unités de pontonniers [22.2.5b].

22.4.4 Un maximum de deux unités de pont amies par carte peuvent être utilisés par tour.

22.4.5 Une unité de pontonniers est une unité non combattive et n'a aucune force de défense. Elle ne peut pas être déplacé sauf comme ci-dessus et est enlevée au lieu de retraire quand d'autres unités dans son hex sont forcées de reculer. Une unité de pontonniers enlevée peut être placée sur n'importe quel hex sur la carte éligible pendant les prochaines phase de mouvement amie. Un pont est enlevé si une unité ennemie se déplace dans son hex.

22.5 Trains Blindés

Les unités du jeu représentent les groupes de trains, numérotés pour leur régiments de sécurité de chemin de fer, ou de NKVD, qui les contrôlaient.

22.5.1 Un train blindé peut se déplacer seulement sur des hex de chemin de fer amis connectés, jusqu'à 48 hex par tour (en respectant les effets d'interdiction aériens ennemis). Il ne compte pas dans la capacité de voie ferrée. Il peut être déplacé pendant la phase de mouvement soviétique motorisée ou la phase de mouvement soviétique, mais pas les deux dans le même tour de jeu. Il peut être déplacé dans, mais pas à travers une ZOC ennemie. Il peut être déplacé sur des hex de chemin de fer amis traversés dernièrement par une unité de l'axe, mais pas ceux convertis pour l'utilisation de l'axe.

22.5.2 Un train blindé bloque les LC par l'hex qu'il occupe. Un Train Blindé ne peut pas porter ou transporter des unités. Les trains Blindés ne sont pas des unités de type "blindés" pour les conditions de mouvement ou de combat. Les trains blindés ne peuvent pas être reconstruits avec le type de PR **A**, mais seulement avec des PRs de train blindé.

22.6 Flottes

22.6.1 Les flottes peuvent se déplacer de 16 hex par mouvement ami et phase de mouvement motorisée le long du canal connecté, la rivière principale, des hex côtiers, ou de mer, sujet à une interdiction aérienne de l'axe. Les flottes peuvent se déplacer dans, mais pas à travers une ZOC ennemie. (Souvenez-vous, cependant, que les ZOCs ennemies ne s'étendent pas à travers les cotés d'hex de rivières principales et de mer.)

22.6.2 Les flottes bloquent les LOCs par les hex qu'elles occupent. Les flottes ne peuvent pas porter ou transporter d'autres unités. Les flottes subissent tout les résultats des combats ou débordements.

22.6.3 Les flottes peuvent être débordées par des unités motorisées qui sont sur le même bord d'une rivière principale (techniquement les unités terrestres ne peuvent pas envahir une flotte, mais elles peuvent tirer dessus quand elles sont sur la même rive d'une rivière). Les flottes dans des hex côtiers peuvent aussi être débordées (par le même raisonnement).

22.6.4 Les flottes défendant seul un hex de fortification ne reçoivent pas le DRM de la fortification.

22.6.5 Les flottes de l'axe ont des capacités AA.

22.7 Artillerie Super lourde

Les unités d'artillerie super lourdes (Super Heavy, S-H) possèdent les pièces d'artillerie les plus grosses, de vrais monstres conçus pour réduire les fortifications les plus imposantes en ruines.

22.7.1 Mouvement. l'artillerie soviétique et de l'axe S-H ont les mêmes restrictions de mouvement [10.5.10 et 10.5.11].

22.7.2 Artillerie soviétique S-H. Au moment du jeu, les Soviétiques utilisaient leur artillerie super lourdes dans un rôle d'appui de feu tactique. L'artillerie soviétique S-H fonctionne comme des unités d'artillerie normales soviétiques avec les exceptions suivantes :

a. Restrictions de mouvement 22.7.1.

b. Les unités soviétiques S-H portant des marqueurs Activés ne peuvent pas attribuer leur force d'appui à aucun combat.

c. Les unités d'artillerie sur rail soviétiques ont deux modes ; mobile et tir et changent de mode comme les artilleries sur rail de l'axe [22.7.3.a et b].

Note de Jeu 1 : Les unités soviétiques S-H sont présent en compte dans la limite de quatre unités d'artillerie par combat.

Note de Jeu 2 : l'artillerie de défense côtière et sur rail soviétique sont traités à tous égards comme de l'artillerie soviétique S-H.

22.7.3 L'artillerie S-H de l'axe (incluant l'artillerie sur rail) fonctionne différemment et ce de plusieurs façons.

a. Les unités de S-H de l'axe sont des unités à un pas, mais les pions ont deux faces pour dépendre deux modes différents. La face avant est la face Mobile. Notez que la case du rayon d'action est blanche et la force d'appui est zéro. Les unités de SH sur leur face mobile peuvent se déplacer, mais elles ne peuvent pas fournir de force d'appui aux attaques déclarées de l'axe. La face arrière représente le mode d'Appui, avec le rayon d'action imprimé, la force d'appui et le DRM d'attaque. L'AM du mode d'Appui est égale à zéro. Les unités de SH dans le mode d'Appui ne peuvent pas déplacer, mais peuvent apporter leur forces d'appui et leur DRMs.

b. Les unités S-H de l'axe change de modes pendant la phase de construction de l'axe. Si l'unité S-H ne s'est pas déplacée pendant la Phase de Mouvement de l'axe, on peut la retourner sur sa face de support. Elle pourra fournir un appui au prochain tour. Si l'unité S-H est dans le mode d'Appui, on peut la retourner sur sa face mobile pendant la Phase de Mouvement de l'axe suivante.

c. Les unités de S-H de l'axe ne peuvent pas fournir de forces d'Appui ou des DRMs en défense. Les unités de S-H de l'axe apporte leurs forces de défense seulement en occupant les hex du défenseur (les hex attaqués).

d. Les unités de S-H de l'axe ne compte pas dans la limite des quatre unités d'artillerie par attaque. Chaque unité de S-H apporte sa force d'appui et ses DRMs seulement aux attaques où l'hex du défenseur contient n'importe quelle combinaison de terrain de ville, ville principale, ligne fortifiée, ou Point fortifié.

Note de Jeu : Les DRMs obtenus en attaque avec des unités de l'axe de S-H et des unités du génie ne peuvent pas excéder les DRMs qu'obtient le joueur soviétiques en défense pour du terrain de ville, ville principale, ligne fortifiée, ou Point fortifié.

22.7.4 Aucun type d'unités de S-H de l'axe ou soviétique ne peut être reconstruit avec des Points de Remplacement de Type A.

22.8 Unités de la Garde soviétiques et NKVD

22.8.1 Unités de la Garde Soviétique. Pendant la phase de mouvement soviétique motorisée, le joueur soviétique peut activer une unité de la Garde dans le rayon d'action d'un HQ Opérationnel. Cette activation est en plus de l'activation permise par la valeur de commandement d'un HQ'S et est permise même si une interdiction a réduit la valeur de commandement du HQ à zéro [13.2.5a].

Note de Jeu : Un HQ soviétique Non-Op ne peut pas activer une unité de la Garde [22.2.4b].

22.8.2 Unités Soviétiques de la NKVD. Ces troupes de sécurité internes n'étaient pas sous le contrôle de l'armée, mais dans les conditions d'urgence de 1941 beaucoup d'entre elles ont été envoyées au front. Chaque fois qu'une unité de NKVD défend un hex de ville principale, de ville, ou de village, l'option "No Retreat" est obligatoire et l'unité prend le dernier pas de perte. Si plus d'un pas de NKVD occupe un hex de défenseur, seulement un de ces pas a besoin d'être le dernier pas perdu.

Note de Jeu : Un HQ soviétique Non-Op supprime l'effet "No Retreat" de l'unité NKVD [22.2.5e].

22.8.3 Les jets de dé de reddition reçoivent un DRM favorable pour n'importe quel hex où se trouve au moins une unité de la Garde ou de NKVD [voit la Table de Reddition].

22.9 Unités Soviétiques UR/MG

Les unités UR soviétique (*Ukreplyonni Raion*) représentent des unités de Secteur Fortifiées - des groupes d'unités de mitrailleuse et des troupes de défense de forteresse diverses sous le commandement d'un HQ. Les bataillons de mitrailleuse (MG) avait souvent des unités de garde-frontière ou de forteresse attachées, mais manquaient d'élément de HQ qu'une unité de UR possédaient.

22.9.1 Toutes les unités UR/MG ont des faces connues ou inconnues. Les faces arrières des pions représentent la face inconnues, où on ne connaît pas la valeur des unités. Les unités UR/MG sont normalement placés sur la carte avec la face inconnues. La face avant du pion montrant les valeurs de l'unité est la face connue. Les unités UR/MG sont retournées de la face inconnues vers la face connues par le joueur soviétique dans la phase de mouvement soviétique [11.6] ou pendant le combat [15.5.4]. Les unités UR/MG de force 0 sont enlevées de la carte immédiatement quand elles sont retournées sur leur face connues.

22.9.2 Les unités UR/MG avec leur face inconnues visibles ne peuvent pas se déplacer, mais chaque unité UR/MG inconnues exerce une ZOC. Elles sont traitées comme des unités de combat terrestre et sont soumises aux restrictions de ravitaillement et de reddition soviétique.

22.9.3 Placement de sur la carte. A moins que cela ne soit spécifié différemment par les instructions du scénario, toutes les unités UR/MG sont placées dans une tasse opaque avant l'installation. Pour l'installation initiale, les unités UR/MG sont piochées aléatoirement dans la tasse, sans être vue et placés sur la face inconnue sur les hex de carte spécifiés par la carte d'installation du scénario. Toutes les unités UR/MG enlevées de la carte, suite à un combat ou parce qu'elles ont une force de zéro, retournent dans la tasse opaque (où elles peuvent être re-piochées).

22.9.4 Les unités UR/MG dans la tasse opaque après l'installation du scénario peuvent seulement entrer en jeu par la dépense de points de remplacement [20.3].

22.10 Milice Soviétique

Toutes les unités Soviétiques avec des cases de type d'unité jaunes sont des unités de Milice (pour les commentaires de distinctions sur les unités de Milice, voir le Livre de Jeu). Les unités de milice fonctionnent comme des unités de combat terrestre normales soviétiques, mais avec quelques différences.

22.10.1 Les unités de milice (sauf les unités de force zéro) avec des symboles de type d'unité d'infanterie ou de cavalerie peuvent être converties en points de remplacement de type I pendant la phase de remplacement [7.2c]. Les unités de Milice inconnues ne peuvent pas être converties avant qu'elles ne soient retournées.

22.10.2 Milice Inconnues. A moins que cela ne soit spécifié différemment par les instructions du scénario, pendant l'installation, les unités de Milice soviétiques inconnues sont placées dans une deuxième tasse opaque pour être piochées au hasard et ensuite placées sur la carte. Les unités de milice placées sur leurs faces inconnues ne peuvent pas être retournées par le joueur soviétique pendant la phase de mouvement soviétique. Leurs forces réelles peuvent seulement être révélées pendant le combat.

Note de Conception : La performance des milices était irrégulière. Les commandants soviétiques étaient souvent les derniers à connaître l'efficacité de leur unité de Milice.

Les unités de Milice inconnues enlevées de la carte pour n'importe quelle raison ne retournent pas dans la tasse opaque, mais sont placées au lieu de cela sur la carte de reconstruction d'unités soviétiques d'où elles pourront retourner en jeu par le processus de remplacement normal.

22.10.3 Les unités de milice ne peuvent pas être placées ou déplacées volontairement de plus de cinq hex de leur ville de placement (ne comptez pas l'hex de la ville/ville principale, mais comptez l'hex occupé par l'unité). Si elles sont forcées de reculer à l'extérieur du rayon de cinq hex, elles n'ont plus de restriction.

22.10.4 Les unités *Istrebitel'nyye* (Istr) ne peuvent pas être reformés.

22.11 Unités ZAP

Celles-ci étaient des unités d'entraînement envoyés précipitamment au front. N'importe quelle unité soviétique portant une désignation d'unité "ZAP" peut être convertie en point de remplacement de type I pendant la phase de remplacement [7.2c].

22.12 Garnisons Soviétiques

22.12.1 Les unités de garnison sont désignées comme tel sur les cartes d'installation soviétiques. Une unité de garnison ne peut pas se déplacer de son hex de garnison jusqu'à ce qu'elle soit "Libérée". Les garnisons sont "Libérées" sur une base d'hex par hex. Une fois qu'un hex de garnison est "Libérées", toutes les unités de garnison dans cet hex sont "Libérées"; il n'y a aucun nécessité de maintenir une unité à cet emplacement.

22.12.2 Toutes les unités dans un hex de garnison sont "Libérées" immédiatement quand :

- a. L'hex est attaqué, *ou*
- b. Est Jugé ne pas être en ravitaillement complet, *ou*
- c. Un mouvements d'unité ennemis adjacents se produit, *ou*
- d. Est "Libérées" par un résultat "R" sur la table de remplacements soviétique [7.2.e2], *ou*
- e. Est "Libérées" par une date de libération inscrite dans les instructions du scénario.

Note : Il y a un nombre limité de marqueurs d'Hex de Garnison disponibles pour désigner les hex de garnison, particulièrement ces hex où des unités de garnison et d'autres de "non- garnison" sont

empilées ensemble. N'hésitez pas à faire des marqueurs supplémentaires.

22.13 Partisans Soviétiques

Dans l'avancement de la guerre, les Partisans ont affecté significativement les opérations de l'Axe. Les premiers partisans étaient balayés dans le combat, étant utilisé comme de l'infanterie ordinaire. A moins que cela ne soit spécifié dans les instructions du scénario, les Partisans fonctionnent à tous égards comme des unités de type infanterie.

23.0. Pions Régiments de Remplacement

Seul le joueur de l'Axe peut employer des pions régiment de remplacement.

23.1 Pas et PRR

Chaque pas d'une division d'infanterie allemande est égal à un pion régiment de remplacement (PRR). Toutes les unités à pleine force ou réduite allemande d'infanterie, de Montagne, de Sécurité, ou Légères peuvent détacher tous leur pas, sauf leur dernier, comme PRR.

Note : La brigade de la SSLAH et le régiment motorisé de la GrossDeutschland (GD) peuvent aussi le faire, bien qu'elles soient des unités de type motorisées et que les PRR se déplaceront comme des unités non-motorisées.

23.2 Détachement

Un, ou plusieurs, PRR par tour peut être détaché de n'importe quelle division allemande qui en a la capacité. La division peut être dans une ZOC soviétique. Le détachement se fait avant le mouvement de la division. Les PRRs sont placés sans coût dans l'hex contenant la division. Les PRRs entre en jeu dans un état de ravitaillement identique à la division qui l'a détaché.

23.3 Recombinaison

Les divisions qui sont qualifiées pour, peuvent se recombinaison avec des PRRs. La division et un, ou plusieurs, PRR doivent occuper le même hex à la fin de la phase de mouvement amie. La recombinaison ne coûte pas de PM. N'importe quelle division diminuée peut se recombinaison avec n'importe quel PRRs jusqu'au maximum de sa force originale. Les divisions assument le statut de ravitaillement le plus bas de toutes les unités se combinant dans l'hex. Les PRRs ne peuvent pas se combiner pour recréer un pion de division précédemment éliminé.

Note : Les PRRs sont générique, mais le nombre de pions fournis en limite la quantité qui peut être sur la carte à tout moment.

24.0 Comment Gagner

Le joueur de l'Axe gagne le jeu en marquant des Points de Victoire (VPs) exigés dans le scénario joué. Le joueur soviétiques gagne en empêchant une victoire de l'Axe.

24.1 Points de Victoire

Les points de victoire (Victory Points, VPs) sont attribués pour le contrôle de certains emplacement de la carte, en causant des pertes

parmi les HQs ennemis, les unités de la Garde, les blindés et les pertes de pas d'artillerie et pour certaines actions effectuées par les joueurs. Le nombre réel de VPs gagnés ou perdus est inscrit sur chaque liste de point de victoire des scénarios. Seul le joueur de l'Axe reçoit des VPs. Ceux "gagnés" par le joueur soviétique sont soustraits du total de l'Axe.

24.1.2 Les VPs pour des emplacements sont obtenus au moment où l'emplacement est occupé ou contrôlé [3.0b] par une unité terrestre de l'Axe. Ajoutez les VPs pour la capture au total de VP de l'Axe. Si l'emplacement est par la suite repris par les Soviets, soustrayez les VPs au total de VP de l'Axe.

24.1.3 Les unités de type Blindés ou de la garde commençant un scénario avec une force réduite peuvent avoir leurs pas "perdus" comptés dans les totaux de VP [voir les instructions de Scénario du Livret de Jeu]. Seuls les pas perdus pendant le cours de scénario sont pris en compte dans les totaux de VP [16.3.5].

24.1.4 Il est possible pour le joueur de l'Axe d'avoir un total de VP "négatif".



Cette traduction a été réalisée par Dominique Chupin, la mise en page par l'équipe de JOCADE SARL. Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouviez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à

JOCADE
59, rue Berbisey
21000 Dijon
jocade@jocade.com
03.80.49.93.36

afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de nous contacter aux coordonnées ci-dessus ou de consulter notre site internet :

www.jocade.net

GMT Games
PO Box 1308
Hanford, CA 93232

