

# BATTLE FOR MOSCOW



# Règles du jeu

## Table des matières

- 1.0 INTRODUCTION
- 2.0 GÉNÉRALITÉS SUR LE JEU
- 3.0 COMPOSANTS
- 4.0 SÉQUENCE DE JEU
- 5.0 COMMENT GAGNER LA PARTIE
- 6.0 DÉBUT DE PARTIE
- 7.0 ZONE DE CONTRÔLE
- 8.0 MOUVEMENT
- 9.0 COMBAT
- 10.0 REMPLACEMENTS
- 11.0 RENFORTS
- 12.0 BOUE
- 13.0 EQUILIBRAGE
- 14.0 CRÉDITS
- 15.0 NOTES DU CONCEPTEUR *par Alan Emrich*

## 0.0 UTILISER CES RÈGLES

**Les nouveaux termes de jeu**, quand ils sont définis pour la première fois, apparaissent en **rouge foncé** afin d'être rapidement référencés. Les instructions principales de jeu sont organisés dans des paragraphes, appelés "**Règles**" délimités par des titres avec **une trame de fond** et numérotés par un nombre entier (par exemple 4.0 signifie la quatrième règle). Ces règles détaillent, en général, les composants, les procédures de jeu, les principaux mécanismes des règles, comment mettre le jeu en place et comment gagner.

Dans chaque Règle, il y a des "**Cas**" qui affinent le concept général de la règle ou les procédures de bases. Les Cas peuvent aussi restreindre l'application de la règle au travers des exceptions. Les Cas (et **Sous-cas**) sont des extensions de la règle dont ils comportent le numéro en partie entière. Par exemple, la règle 4.1 est le premier cas de la quatrième règle et la règle 4.1.2 est le second sous-cas du premier cas de la quatrième règle.

**Les informations importantes sont en rouge.**

**Les exemples sont en bleu.**

Les textes sur fond grisé, comme celui-ci, donnent des explications de l'auteur sur les concepts ou les choix de règles.

## 1.0 INTRODUCTION

L'opération Typhon, le bond final pour capturer Moscou, avait pour but de briser l'armée soviétique et ses dernières résistances à la conquête allemande. En cas de succès cela aurait entraîné l'effondrement du moral russe (du moins, c'est ce que les allemands croyaient). En cas d'échec, cela aurait (et même a eu) pour effet de laisser une armée allemande exsangue et à la merci d'une contre-attaque russe qui repousserait les troupes nazies définitivement hors de portée de Moscou.

*Battle for Moscow* est un wargame historique retraçant les efforts de l'armée allemande pour capturer Moscou et défaire l'armée rouge. Le jeu se déroule sur une carte représentant le terrain où les combats se sont déroulés. Chaque joueur représente un général commandant une armée (pour l'allemand) ou un front d'armées (pour le soviétique).

Les unités qui ont participé à la bataille sont représentées par des pions (corps d'armée pour l'allemand d'environ 25 000 soldats et de ce qu'il leur restait de matériel après leur longue chevauchée à travers les steppes russes durant l'été 1941 et armées pour le soviétique d'environ 40 000 hommes). Les règles du jeu permettent de simuler l'engagement.

## 2.0 GÉNÉRALITÉS SUR LE JEU

*Battle for Moscow* se joue à deux : un joueur tient le rôle de l'**Axe** (Allemagne) et l'autre celui de la **Russie** (l'Union soviétique). Chaque joueur bouge ses unités et exécute ses attaques sur les unités ennemies pendant ses tours de jeu en cherchant à remplir les conditions de victoire.

Pour bouger d'un espace (appelé "**hex**" à cause de sa forme) à un autre, chaque unité dépense une partie de sa capacité de mouvement. Les combats sont résolus lors de bataille en comparant le total des potentiels de combat des unités ennemies adjacentes et en exprimant cette comparaison sous forme d'une fraction simplifiée ("**rapport de force**"). Un jet de dé permet d'obtenir le résultat sur la table des combats (CRT) et celui-ci s'applique aux unités engagées dans la bataille.

## 3.0 COMPOSANTS

Pour jouer à *Battle for Moscow* vous avez besoin :

- D'un livret de règle.
- D'une carte représentant le terrain où les combats se dérouleront.
- De pions représentant les unités russes et allemandes (40 pions).
- D'aides de jeu (terrain + tours).
- D'un dé à six faces (1d6), non inclus, pour résoudre les batailles.

### 3.1 La carte

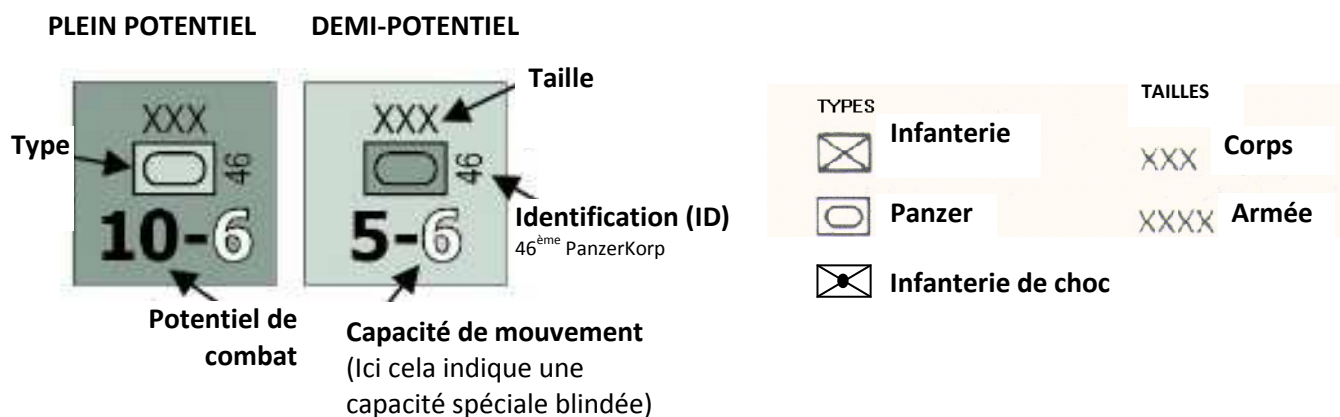
La **carte** représente la zone s'étendant à l'ouest et au sud de Moscou sur laquelle les troupes allemandes ont effectué leur ultime rush afin de capturer la capitale soviétique. Elle est divisée en hexagones qui permettent de situer les unités comme des pièces sur les cases d'un échiquier. Les hexagones (appelés "**hex**" pour faire plus court) sont numérotés suivant un schéma XXYY de coordonnées. La carte indique aussi les emplacements des terrains importants tels les forêts, les villes, les fortifications, les rivières et les voies ferrées. La carte des terrains explique l'effet produit par chaque type de terrain.

### 3.2 Les tables et aides de jeu

Différentes aides de jeu permettent aux joueurs d'illustrer certains mécanismes et de simplifier leurs mises en œuvre. Il y a la table des combats (CRT), la table des effets du terrain (TEC) and la piste des tours de jeu. Ces aides seront expliquées dans les chapitres des règles les concernant.

### 3.3 Les pions

Les **pions** (aussi désignés par le terme "**unités**") représentent les unités militaires russes et allemandes qui ont combattu lors de l'opération Typhon. Les soviétiques sont représentés par des pions rouges/marron alors que les allemands ont des pions gris (foncés et clairs). Le diagramme ci-dessous explique les informations contenues sur un pion, sur chacune de ses faces.



Les différents **types d'unités** sont soit de l'infanterie (troupe à pied), soit des blindés (panzers allemands ou tanks russes), soit de l'infanterie de choc (avec un support d'artillerie renforcé).

Le **potentiel de combat** mesure la valeur d'une unité au combat. Plus le nombre est grand, plus l'unité est forte.

La **capacité de mouvement** détermine la distance maximale qu'une unité peut parcourir en un tour.

La **taille** et l'**identification** de l'unité sont des renseignements historiques qui n'entrent pas en jeu.

Toutes les unités ont deux faces : une face **plein-potentiel** et une face **demi-potentiel** (de couleur plus claire) qui correspond à environ la moitié du potentiel de combat de l'unité à plein potentiel. Une unité à demi potentiel est dite **réduite**. Une unité peut être réduite suite à des résultats de combats. Les remplacements reçus permettent de changer des unités à demi potentiel en unités à plein potentiel.

Le dé à 6 faces, que les joueurs doivent fournir, est seulement utilisé conjointement avec la table des résultats des combats pour avoir les conséquences de la bataille. Le dé n'a rien à voir avec le déplacement.



## 4.0 SÉQUENCE DE JEU

**Durée du jeu** : Il y a 7 tours à *Battle for Moscow*.

**Échelle du jeu** : Chaque tour représente approximativement une semaine (à l'exception des tours 3 et 4 qui représentent chacun 2 semaines, ceci afin de simuler l'impact de la boue et le ralentissement du déroulement de la bataille).

**Comment fonctionne un tour** : Chaque tour est divisé en 9 **phases** qui se déroulent dans l'ordre indiqué ci-dessous. Toutes les actions d'une phase doivent être terminées avant de commencer la suivante. Les quatre premières phases constituent le **tour du joueur allemand**; les quatre dernières phases constituent le tour du joueur russe.

### Tour du joueur allemand

1. **Phase de remplacement allemande.** Le joueur allemand reçoit des remplacements.
2. **Phase de mouvements blindés allemande. Toutes les unités de panzers peuvent bouger.**
3. **Phase de combat allemande.** Toutes les unités allemandes peuvent attaquer.
4. **Phase de mouvement allemande.** Toutes les unités du joueur allemand peuvent bouger (y compris les unités de panzers qui ont déjà bougé pendant la phase 2).

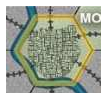
### Tour du joueur soviétique

5. **Phase de remplacement soviétique.** Le joueur soviétique reçoit des remplacements.
6. **Phase de mouvement par train soviétique.** Toute unité soviétique qui débute la phase sur une voie de chemin de fer, peut bouger le long de cette voie ferrée.
7. **Phase de combat soviétique.** Toutes les unités soviétiques peuvent attaquer.
8. **Phase de mouvement soviétique.** Toutes les unités soviétiques peuvent bouger (y compris celles qui ont effectué un déplacement stratégique à la phase 6).

### Phase administrative

9. **Phase de maintenance.** Avancer le marqueur tour d'une case et, si c'était le dernier tour, arrêter la partie et déterminer le vainqueur.

## 5.0 COMMENT GAGNER LA PARTIE



Les allemands gagnent s'ils contrôlent **Moscou** à la fin du dernier tour (tour 7). Les russes gagnent s'ils contrôlent **Moscou et n'importe quelle autre ville**. N'importe quel autre résultat (c'est-à-dire, le joueur allemand contrôle toutes les villes sauf Moscou) est un match nul. La notion de "**contrôle**" d'un hexagone (comme Moscou) est définie dans le § 10.0.

## 6.0 DÉBUT DE PARTIE



1. Placer le **marqueur des tours de jeu** sur la 1<sup>ère</sup> case de la piste des tours de jeu, puis le pion représentant la 1<sup>ère</sup> **armée de choc** russe sur la 4<sup>ème</sup> case (puisqu'elle arrive en tant que renforcements, voir § 11.0)



2. Prendre les 16 unités soviétiques restantes et les mettre sur leur face **réduite**. Placer une de ces unités réduites sur chaque case marquée d'une étoile rouge (★). Étant donné que toutes les unités russes sont semblables, leur mise en place n'a pas d'importance. Il devrait rester 2 unités russes disponibles.

3. Le joueur allemand doit alors disposer ses unités sur chaque hexagone avec une croix noire (⊕), toutes à **plein potentiel**. La mise en place est capitale, puisqu'elle déterminera ce que le joueur allemand pourra faire au premier tour.

5. Après la mise en place, le joueur allemand commence le premier tour à la phase 3 (phase de combat allemande). Le jeu se déroule alors selon la séquence de jeu (règle 4.0), jusqu'à la fin du dernier tour de jeu.

Puisque toutes les unités allemandes débutent à plein potentiel, le joueur allemand ne reçoit aucun remplacement au premier tour et passe donc cette phase.

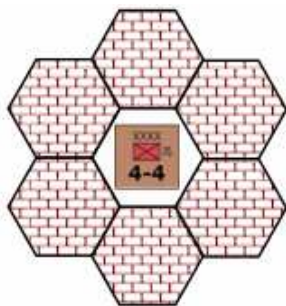
## 7.0 ZONE DE CONTRÔLE

Chaque unité possède une **zone de contrôle (ZDC)** qui correspond aux six hexagones qui l'entourent (voir le schéma), y compris les hexagones occupés par des unités ennemies. Les zones de contrôle ennemies ont des effets importants sur les mouvements, les combats et les remplacements.

**7.1 Effets sur le mouvement** : Une unité entrant dans une ZDC ennemie doit immédiatement stopper son mouvement (comme indiqué dans le § 8.3). **Les unités peuvent librement quitter les ZOC ennemies** (i.e. sans supplément de point de mouvement) et peuvent donc passer directement d'une ZDC ennemie à une autre mais doivent alors s'arrêter.

**7.2 Effets sur le combat** : Une unité ne peut pas terminer sa retraite dans une ZDC ennemie (elle est éliminée si elle n'a pas d'autres choix, voir § 9.3).

**7.3 Effets sur les remplacements** : Les ZDC modifient la façon dont est tracée la ligne de ravitaillement pour l'attribution des remplacements (voir § 10.3).



Zone de contrôle

## 8.0 MOUVEMENT

Les unités sont déplacées durant les phases de mouvement (phases 2, 4, 6 et 8 du tour). Le mouvement suit principalement les mêmes règles dans chaque phase. Chaque unité a une **capacité de mouvement**, qui représente la distance maximale en hexagones qu'une unité peut franchir en une phase. Les hexagones de forêt comptent double en ce qui concerne le mouvement. Dans une phase, le joueur bouge autant d'unités du type adéquat qu'il le souhaite (seulement les panzers pendant la phase 2 et seulement les unités soviétiques le long des voies ferrées durant la phase 6). Les unités bougent une par une, d'un hexagone à la fois dans n'importe quelle direction.

**8.1 Mouvement par train** : Durant la phase de mouvement par train (phase 6), toute unité soviétique qui débute la phase sur un hexagone de voie ferrée peut bouger. Ces unités doivent bouger le long des hexagones connectés par une ligne de chemin de fer. Les modifications dues au terrain sont ignorées lors de ces déplacements (les forêts ne comptent plus double).

**8.2 Restrictions** : Les restrictions suivantes s'appliquent :

**8.2.1 Unités ennemies** : Une unité ne peut jamais pénétrer dans un hexagone contenant une unité ennemie.

**8.2.2 Empilement :** Une unité peut traverser un hexagone contenant une unité amie, mais à la fin de la phase de mouvement, il ne doit y avoir qu'une unité par hexagone.

**8.3 Zone de contrôle :** Une unité qui rentre dans une ZDC ennemie **doit immédiatement stopper son mouvement**. Il n'y a pas de pénalité pour quitter une zone de contrôle ennemie.

**Exemple de mouvement :**



L'exemple ci-contre montre différentes façons de déplacer le 6<sup>ème</sup> corps allemand. Les nombres sur l'illustration indiquent combien de MP ont été dépensés sur la capacité de mouvement de 4 de l'unité. Le 6<sup>ème</sup> corps allemand peut bouger en A ou B, mais doit stopper immédiatement car il pénètre dans la ZDC exercée par la 10<sup>ème</sup> armée soviétique. L'unité allemande peut aussi bouger en C, mais elle doit s'arrêter pour la double raison qu'elle pénètre dans une ZDC ennemie et que cela correspond à son 4<sup>ème</sup> hexagone (elle a donc utilisée toute sa capacité de mouvement). Sur l'exemple D, le troisième hexagone du déplacement de l'unité est une forêt. Par conséquent il compte double et l'unité ne pourra aller plus loin ce tour. Enfin, le déplacement E correspond à un déplacement de 4 hexagones sans contrainte. *Remarque :* à la différence de nombreux wargames, il n'y a pas de coût supplémentaire pour franchir une rivière. Dans *Battle for Moscow*, les rivières n'ont une influence que sur les combats.

## 9.0 COMBAT

Dans chaque phase de combat (phases 3 et 7) les unités adjacentes à des unités ennemies peuvent les attaquer. On n'est jamais obligé d'attaquer des unités adjacentes. Une "bataille" consiste en une attaque sur une seule unité ennemie par une, plusieurs ou toutes les unités du joueur attaquant qui sont adjacentes à l'**hexagone de la bataille** et le résultat du lancer de dé pour déterminer l'issue de l'engagement.

Tout d'abord, le **joueur attaquant** (l'allemand à la phase 2 et le russe à la phase 7) déclare **toutes** ses attaques (c'est-à-dire qu'il **déclare à l'avance** quelles unités ennemies il attaquera et avec lesquelles de ses unités). Une bataille est une attaque sur une unité ennemie par une ou plusieurs unités amies qui lui sont adjacentes.

- **Une fois par phase de combat :** Une unité amie ne peut attaquer qu'une seule fois par phase et une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une seule fois par phase de combat.
- **Batailles engagées :** Une fois que les batailles ont été annoncées, le joueur attaquant ne peut plus changer d'avis.

Les batailles sont résolues l'une après l'autre, dans l'ordre que choisi le joueur attaquant. Pour chaque bataille, la séquence de jeu est la suivante :

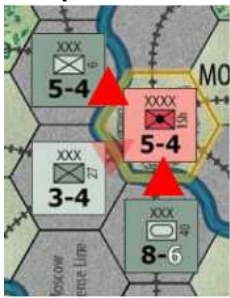
1. Additionner tous les potentiels de combat des unités attaquantes.
2. Diviser ce total par le potentiel de combat de l'unité du défenseur, en arrondissant à l'entier inférieur, afin d'obtenir un des rapports donnés dans la table des résultats de combats. Par exemple, une attaque à 16 contre 4 correspond à 4:1 alors qu'une attaque à 15 contre 4 est seulement du 3:1.
3. Déterminer les effets dus au terrain.
4. Lancer un dé et consulter la table de résultat des combats. L'intersection entre la colonne du rapport et la ligne du lancer de dé détermine le résultat.
5. Appliquer le résultat immédiatement (avant la prochaine bataille).
6. **Avance après combat :** si l'unité attaquée n'est plus dans l'hexagone (qu'elle soit éliminée ou qu'elle ait reculé), une des unités attaquantes peut immédiatement bouger dans cet hexagone.
7. Passer à la bataille suivante s'il en reste.

La phase de combat se termine quand toutes les batailles précédemment annoncées ont été résolues.

**9.1 Rapports maximum et minimum :** à l'étape 2, si le rapport excède 6:1, alors traiter la bataille comme si le rapport était 6:1. Après l'étape 3, si le rapport est inférieur à 1:1, l'attaque n'a aucune conséquence sur aucun des camps.

**9.2 Effets du terrain :** Si l'unité du défenseur est dans un hexagone de forêt, dans une grande ville (i.e. Moscou ou Tula) ou dans une fortification, alors réduire le rapport d'une colonne vers la gauche (i.e. 4:1 devient 3:1, 3:1 devient 2:1 et ainsi de suite). Si toutes les unités de l'attaquant se trouvent de l'autre côté d'une rivière par rapport à l'unité du défenseur, alors réduire le rapport d'une colonne vers la gauche. **Tous les effets du terrain sont cumulables** (c'est-à-dire que si les deux conditions précédentes sont remplies, alors le rapport est décalé de deux colonnes vers la gauche).

**Exemple :**



Les allemands attaquent la 1<sup>ère</sup> armée de choc russe (réduite) dans Moscou. À l'étape 1, la force totale des attaquants allemands est de 16.

À l'étape 2, cette valeur est divisée par la valeur de combat du défenseur (ici 5). 16/5 est réduit à 3:1.

À l'étape 3, on contrôle les effets du terrain. On décale de deux colonnes vers la gauche : une parce que le défenseur occupe Moscou et l'autre parce que tous les attaquants sont situés de l'autre côté de la rivière. Le rapport de force final pour ce combat est donc de 1:1.

### Table de résultat des combats

Die Roll	Odds					
	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	DR	DR	DR	DR	DR	DRL
2	EX	DR	DR	DR	DRL	DRL
3	EX	EX	DR	EX	DRL	DE
4	NE	EX	EX	DRL	DRL	DE
5	NE	NE	EX	DRL	DE	DE
6	AL	NE	DRL	DE	DE	DE

**Résultats des combats:** Il y a six résultats différents sur la table des combats.

**NE (No Effect):** Rien ne se passe.

**DR (Defender Retreat):** L'unité du défenseur est bougée de 2 hexagones par le joueur attaquant. L'unité doit terminer son mouvement à deux hexagones de celui de départ (donc pas de zigzag, chaque hex de retraite doit éloigner l'unité des unités attaquantes) et ne peut pas entrer dans une zone de contrôle ennemie. L'unité doit aussi terminer sa retraite dans un hexagone libre de toute unité amie et peut retraiter au-delà des deux hexagones si nécessaire afin de trouver un hexagone vide. **Si aucun chemin de retraite ne satisfait à ces conditions alors l'unité est éliminée.** **Résistance acharnée :** si une unité défend dans un hexagone de grande ville (et seulement dans les grandes villes), le défenseur peut choisir de convertir le résultat **DR** en une perte simple sans retraite.

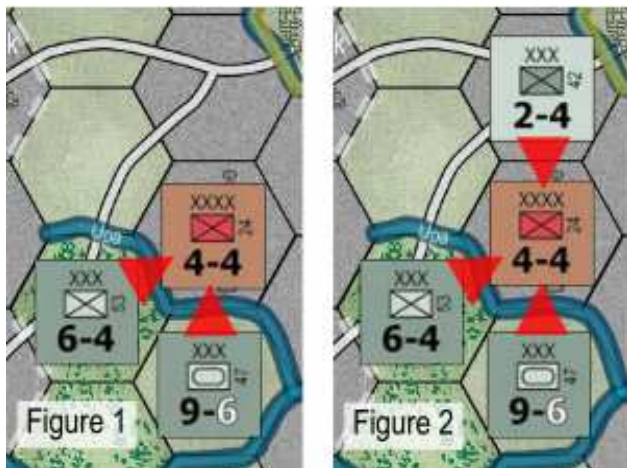
**DRL (Defender Retreat and Loss):** L'unité du défenseur subit d'abord une perte; puis, si elle est encore en vie, elle doit retraiter comme indiqué dans le résultat **DR**. Si une unité à plein potentiel subit une perte, retourner le pion sur la face 1/2 potentiel (réduite). Si l'unité était déjà réduite, elle devient éliminée.

**AL (Attacker Loss):** Une unité de l'attaquant (de son choix) subit une perte, comme indiqué pour **DRL** au-dessus (mais elle ne retrait pas).

**DE (Defender Eliminated):** L'unité du défenseur est éliminée, qu'elle soit à plein potentiel ou non.

**EX (Exchange):** D'abord l'unité du défenseur subit une perte comme pour le résultat **DRL**. Puis le joueur attaquant doit perdre au moins autant de points de potentiel de combat sur ses unités attaquantes. Dans les deux cas, si une unité à plein potentiel est réduite, le nombre de points de combat perdus correspond à la différence entre les valeurs de combat à plein et à demi potentiel. Par exemple, si un panzer avec un potentiel de 9 subit une perte, il est alors retourné sur sa face réduite (potentiel de combat de 4). La perte en point de combat sera de 9-4=5. Finalement, l'unité du défenseur, si elle a survécu, doit retraiter comme pour le résultat **DR** au-dessus. (Remarquez que le défenseur peut être éliminé durant sa retraite, mais l'attaquant n'aura pas à subir ces nouvelles pertes).

## Exemple de combat



L'exemple ci-contre montre deux attaques possibles sur une unité soviétique. Dans la première attaque, le rapport est de (9+6) 15 contre 4 soit 3:1. Le rapport est réduit d'une colonne à gauche car l'attaque se déroule au travers d'une rivière pour toutes les unités attaquantes et d'une autre colonne car le défenseur occupe une position fortifiée. Le rapport final est donc de 1:1.

La seconde attaque est semblable à la première sauf pour ce qui concerne l'ajout d'une unité attaquante de potentiel 2. Cela fait toute la différence ! Le rapport est maintenant de 17 contre 4 soit 4:1. Ce rapport est réduit d'une colonne à gauche à cause des fortifications, mais plus pour la rivière, car l'unité d'infanterie allemande de potentiel 2 n'attaque pas à travers la rivière. Le rapport final est donc 3:1. De plus, l'unité russe sera éliminée si elle doit retraiter car elle est entourée par des ZDC ennemie (la retraite ne peut donc s'y faire).

## 10.0 REMPLACEMENTS



Les deux joueurs perçoivent des remplacements chaque tour, chacun dans sa phase de remplacement (phases 1 et 5). Le nombre de remplacements perçus est indiqué sur la piste des tours de jeu.

Chaque point de remplacement permet de :

1. Créer de nouvelles unités à demi potentiel sur la carte (en utilisant une précédemment éliminée ou une qui n'a pas encore été utilisée)

**OU**

2. Retourner une unité à demi potentiel sur sa face plein potentiel.

Une ville **amie propriétaire** est une ville où l'une des unités amies est la dernière à y être passée. Au début de la partie, toutes les villes sont possédées par le joueur soviétique, excepté celles qui sont occupées par une unité allemande.

**En liaison** signifie pour le joueur russe qu'il est possible de tracer une ligne de n'importe quelle longueur jusqu'aux bords nord-est, est et sud-est (bord en rouge), sans jamais traverser d'hexagone occupé par une unité ennemie ou dans une ZDC d'une unité ennemie (à l'exception de l'hexagone de l'unité en liaison). *Remarque : à la différence de nombreux wargame, les unités amies n'annulent pas les effets des zones de contrôle ennemies.*

**10.1 Une étape à la fois** : Il n'est pas possible d'utiliser deux remplacements à la fois pour créer une unité à plein potentiel. *Créer une unité à plein potentiel en ne partant de rien prendra deux tours de remplacements.*

**10.2 Où apparaissent les remplacements russes** : Les nouvelles unités soviétiques apparaissent sur les bords nord-est, est et sud-est (bord en rouge) de la carte (dans un hexagone vide) **OU** dans un hexagone propriétaire de ville amie, vide et en liaison avec le bord est de la carte (pas plus d'une unité par ville). Les unités soviétiques réduites doivent être en liaison avec le bord en rouge de la carte pour passer à plein potentiel. Exception : Moscou peut toujours recevoir des remplacements qu'elle soit en liaison ou non avec le bord en rouge de la carte.

**10.3 Où apparaissent les remplacements allemands** : Les remplacements allemands fonctionnent de la même façon, si ce n'est que la liaison doit s'établir avec le bord ouest (bord en noir) de la carte et que Moscou n'a pas de propriété spéciale pour les allemands.

**10.4 Utilisé ou perdu** : Si des remplacements ne sont pas utilisés, ils sont perdus. Ils ne peuvent être cumulés d'un tour sur l'autre.

## 11.0 RENFORTS



Seulement le joueur russe reçoit des renforts. Il s'agit de la **1<sup>ère</sup> armée de choc russe** : Le joueur russe reçoit cette unité en renfort durant la phase de renforcement russe du tour 4 (voir le § 6). Elle peut être mise en place à plein potentiel sur la carte au 4<sup>ème</sup> tour sur n'importe quel hexagone des bords nord-est, est et sud-est (bord en rouge) de la carte, qui n'est pas occupé par une unité ennemie ou dans une ZDC ennemie.

## 12.0 BOUE

Les tours 3 et 4 correspondent à des tours où le terrain était boueux (les autres correspondent à un temps clair et n'ont pas d'effets). Pendant les tours 3 et 4, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

**11.1 Effets de la boue sur le mouvement :** Tous les mouvements, à l'exception des mouvements par train soviétiques, sont réduits à 1 hexagone par phase. Les mouvements par train russes ne sont pas affectés.

**11.2 Effets de la boue sur les combats :** Les capacités de combats des unités de Panzers et de tanks sont additionnées puis divisées par 2 (pas d'arrondi, on garde les 1/2 points) en attaque (mais pas en défense). Les capacités de combat de l'infanterie ne sont pas modifiées. **Par exemple, dans le second combat ci-dessus, la capacité de combat des trois unités attaquantes allemandes aurait été de 12,5 entraînant un rapport final de 2:1.** Les pertes de l'attaquant, lors des résultats EX au combat, sont basées sur les valeurs imprimées sur les pions sans considération dues à la boue.

## 13.0 ÉQUILIBRAGE

Si les deux joueurs n'ont pas la même expérience des wargames, il est possible de rééquilibrer le jeu en instaurant un handicap :

- Afin d'avantager l'**allemand**, réduire les remplacements russes à 4 par tour.
- Afin d'avantager le **russe**, interdire à l'allemand de remettre à plein potentiel les unités de *panzers* dans le tour qui suit leur réduction. Il est aussi possible de diviser par deux les potentiels de combat de toutes les unités attaquantes dans la boue (tours 3 et 4).

## 14.0 CRÉDITS

La version originale de *Battle for Moscow* a été conçue par Frank Chadwick (il a proposé l'idée de base, recherché les informations et rédigé les règles du jeu). Le jeu fut développé par Jon Harshman et John Astell (ils testèrent, améliorèrent et éditèrent les règles dans leur forme finale). Les séances de test furent réalisées par des membres de l'équipe de Game Designers' Workshop et Diverse Talents Incorporated (ils ont joué au jeu avant sa publication et on indiqué les problèmes qui nécessitèrent des corrections). Barbie Pratt dirigea la conception artistique (elle rassembla tous les composants en un produit fini).

Cette version (la seconde), révisée par **Victory Point Game**, fut créée par en 2009 par Alan Emrich, qui était aussi le président de Diverse Talents, Incorporated back en 1986 et qui connaît bien ce jeu depuis longtemps. Alan s'est occupé des nouveaux graphismes de cette édition, ainsi que de la nouvelle présentation des règles, Lance McMillan a pris en charge le développement et le jeu remanié fut testé par Bill Barrett, Terence Co, Vince DeNardo, Stefan Anton Federsel and the Bavarian Raiders, Don Johnson, John Leggat, Jon Matthews et Kim Meints.

## 15 NOTES DU CONCEPTEUR par Alan Emrich

J'étais un des premiers testeurs de la version initiale de *Battle for Moscow* de 1986. En fait, j'ai même encouragé mes amis de chez Game Designer Workshop à créer ce jeu afin de l'insérer en bonus dans le **Guide du wargame à l'usage du débutant** que je publiais pour le magazine *Fire & Movement* à cette époque. J'ai toujours apprécié ce type de jeux petits formats, qui peuvent servir à présenter les wargames, et je l'ai donc remanié spécifiquement pour m'aider dans mes cours de conception de jeux et afin d'offrir une nouvelle *Battlesson™* aux amateurs de jeux.

*Battle for Moscow* est le wargame à apprendre tout naturellement après le classique wargame *Battlesson™* d'initiation de Victory Point Game, **Strike Force One**. Parce que j'ai enseigné comment écrire des règles de jeu, des manuels, et concevoir des jeux à l'aide du format *Case System*, j'ai réorganisé les règles de *Battle For Moscow*, de leur format originel (1986), au standard actuel de VPG en utilisant la structure et la numérotation du *Case System*. Des tests supplémentaires réalisés depuis plus de 20 ans maintenant, nous ont aussi permis de faire certains ajustements aux règles initiales, la plupart de ces modifications provenant d'ailleurs de Frank Chadwick lui-même, suite à son travail sur un nouveau jeu utilisant le même système, *The Arduous Beginning* (disponible maintenant chez VPG).

Les enseignements tirés de *Battle for Moscow*, incluent l'introduction d'unités avec des triples statuts (c'est-à-dire qu'elles existent dans chacun des trois statuts : morte, plein potentiel, ou réduite – en d'autres termes, l'unité passe d'un statut à un autre). Les nouveautés dans la séquence de jeu (les bonus de mouvement, les combats, les mouvements réguliers), le temps et les effets du terrain, les remplacements, les hexagones contrôlés et les lignes de communication sont des concepts nouveaux présentés dans un format facilement assimilable.

Qui sait si dans 20 ans j'enseignerais encore à de nouveaux joueurs (et dans le domaine des jeux vidéo aussi !) des jeux comme **Strike Force One** et *Battle for Moscow* ? Ce qui importe, c'est que la plupart d'entre eux soient encore intéressés par l'apprentissage de ces jeux de plateau et qu'ils apprécient les leçons d'histoires que leurs apportent notre riche loisir qu'est le wargame.