THE GERMAN INVASION, SEPTEMBER 1939

POLAND DEFIANT

REVOLUTION GAMES

RULES OF PLAY

DESIGNER
STEFAN EKSTRÖM

DEVELOPER
Roger Miller

ART
Charles Kibler
Joe Youst

POLAND DEFIANT, l'Invasion Allemande, Septembre 1939

1.0 INTRODUCTION

Poland Defiant représente les 10 premiers jours de la campagne polonaise en septembre 1939, chaque tour représentant un jour. Les unités polonaises, allemandes et slovaques sont incluses, les unités étant un mélange de divisions et de brigades. L'invasion soviétique n'est pas décrite étant donné que celle-ci s'est déroulée après la période couverte ici.

2.0 COMPOSANTS

Poland Defiant contient les éléments suivants :

- Une carte de 22" par 34"
- Une planchet de pions
- Les règles de jeu
- Une page de couverture / d'aide de jeu

2.1 Règles

Chaque groupe majeur de règles est appelé une règle; une partie dans une règle est une section. Une section spécifique peut contenir plusieurs cas liés, identifiés sous les noms 3.5.1, 3.5.2, etc. La table des matières se trouve au dos de ce livre de règles.

2.1.1 Effets cumulatifs

Dans tous les cas où une unité est soumise à de multiples modificateurs, les effets sont cumulatifs. Une unité divisée par deux en terrain et divisée par deux en ravitaillement au combat est globalement divisée en quatre.

2.1.2 Règle d'arrondi standard

Lorsque les unités impliquées dans un combat doivent diviser par deux (ou quatre) leurs forces de combat, additionnez toutes les fractions, puis arrondissez à l'inférieur. Les unités qui arrondiraient jusqu'à une force égale à zéro sont traitées comme ayant une force égale à la moitié de leur force. Exemple : une unité de 3 points de force qui attaque sans ravitaillement (Out of Supply) et traverse une rivière majeure serait divisée par quatre, à trois quarts d'un point de force qui serait alors arrondi à zéro est considéré comme ayant un demi-point de force.

Brouillard de guerre (facultatif)

Sauf lorsqu'il calcule les probabilités d'une attaque qu'il s'est engagé à entreprendre, un joueur ne peut pas examiner les unités composant une pile ennemie. Il peut uniquement observer l'unité supérieure de la pile (ou le marqueur, le cas échéant). Un joueur ne peut pas annuler une attaque après l'avoir annoncée (à moins qu'une opposition à au moins un contre deux, 1-2, ne soit pas atteinte).

2.1.3 Préparation au jeu

Les joueurs sélectionnent leur camp (allemand ou polonais) et placent leurs unités en fonction de la mise en place. (Voir Section 14.0)

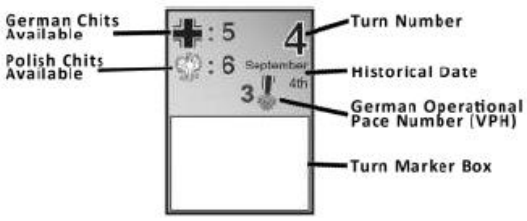
Placer le marqueur de tour sur le tour 1 de la piste d'enregistrement de tours (Turn Record Track ou TRT). Placez tous les renforts sur leur zone de tour d'arrivée sur le TRT. Placez les unités aériennes allemandes dans leurs boîtes Luftflotte respectives et l'unité aérienne polonaise dans la zone des forces aériennes polonaises. Les joueurs auront également besoin d'un récipient pour tirer des jetons de commandement et d'action. Placez tous les pions de commandement et d'action qui n'ont pas de numéro de tour dans le récipient pour commencer la partie.

2.2 Carte

La carte représente les régions de l'Allemagne, de la Slovaquie, de Dantzig et Pologne sur laquelle la campagne historique a été menée. L'échelle de la carte est d'environ 10 miles par hex. Plusieurs diagrammes, tableaux, pistes et zones sont imprimés autour de la carte.

2.2.1 Piste de Suivi de Tour - Turn Record Track (TRT)

Cette piste fournit un emplacement pour marquer le tour en cours. Avancer le marqueur de tour d'une case à la fin de chaque tour.



Pions Allemands disponibles

Numéro du Tour

Date

Pas de Victoire Opérationnel Allemand (VPH)

Case de Marqueur de Tour

2.2.2 Table d'Effets du Terrain (TEC)

La table TEC fournit une légende de carte et montre les effets des différentes caractéristiques du terrain sur le mouvement et le combat.

2.2.3 Combat Results Table (CRT) La table CRT est utilisée pour résoudre les combats.

2.2.4 Cases de la Luftflotte Allemandes et des Forces Aériennes Polonaises

Ces cases sont utilisées pour accueillir les unités aériennes de la 1ère et 4ème Luftflotte Allemande et de l'unité aérienne polonaise.

2.2.5 Pistes d'Activation Polonaise et Allemande

Ces cases sont utilisées pour accueillir les pions de commandement Polonais et Allemand après qu'ils aient été tirés. La case 1 pour le premier pion tiré et ainsi de suite.

2.2.6 Table de Remplacement

Cette table est utilisée pour tirer les remplacements Polonais quand le pion « Replacement » est tiré.

2.2.7 Table de Jet de Groupe Opérationnel

Cette table est utilisée pour determiner combien de Groupes Opérationnels Polonais (OG) peuvent être activés quand le pion Commandement d'OG est tiré.

2.2.8 Piste hexagonale de suivi des Points De Victoire

Cette piste est utilisée pour suivre le nombre actuel d'hexagones Points de Victoire Ravitaillés (In Supply) détenus par le joueur Allemand.

2.2.9 Hexagones Source de Ravitaillement (Supply Source)

Les Hexs avec un symbole noir et blanc Source de Ravitaillement sont pour les unités alllemandes. Les unités polonaises sont ravitaillées depuis tout hexagone de Varsovie (Warsaw).

2.3 Pions de Commandement

Les Pions de Commandement sont utiliséé pour activer des Quartiers Généraux (QG) spécifiques, qui en retour autorisent des unités de de combat sous leurs ordres à se déplacer et attaquer. Tous les pions de Commandement allemands et polonais disponibles sont placés dans un récipient commun, duquel ils sont tirés, un à la fois. Les Pions de Commandement disposant d'un numéro de tour imprimé sont ajoutés dans le récipient au tour indiqué. La Piste de Suivi de Tour spécifie combien de QGs allemands et polonais peuvent encore être activés une fois tirés. *Notez que le QG de l'Armée Karpaty Army commence le jeu sur la carte mais son pion de commandement n'est pas mis en jeu avant le tour 3.*

Exemple: Au Tour 3, les Allemands activeraient les cinq premiers QGs dont les pions de commandement ont été tirés. Le sixième et les QGs suivants ne peuvent être activés à ce tour. Le joueur Polonais n'activerait que les 4 premiers QGs tirés.

2.4 Pions de Commandement Spécial

2.4.1 Polonais: Pion Groupe Opérationnel

Le joueur Polonais tire ce pion et tire ensuite les dés sur la table intitulée « Operational Group Roll Table ». Elle indique le nombre de Groupes Opérationnels qui peuvent être activés. Il y a trois Groupes Opérationnels dans le jeu, Narew, Unrug, et Wyskow. Narew et Unrug commencent sur la carte tandis que Wyskow entre comme renforts au Tour 7.

2.4.2 Polonais: Armée de Malopolska

Au tour 7 ce pion de commandement remplace les pions de commandement de l'Armée de Cracovie (Krakow) et de l'Armée des Carpathes (Karpaty). Lorsque le pion de commandement Malopolska

est tiré, il active le QG Malopolska qui commande toutes les unités qui étaient auparavant dans les armées Krakow et Karpaty.

2.4.3 Allemand: Armée Groupe Nord (AGN)

Ce pion entre au tour 7 et peut activer tout QG du Groupe Armée Nord (AGN) : la 3ème Armée, la 4ème Armée ou Falken. Le QG peut déjà avoir été activé par son propre pion de commandement à ce tour ou le joueur peut l'activer avec son propre pion de commandement après avoir utilisé le pion AGN. Cette capacité de pouvoir activer potentiellement un QG deux fois est à conserver à l'esprit pour les deux joueurs.

2.4.4 Allemand: Armée Groupe Sud (AGS)

Ce pion entre en jeu au tour 7 et peut activer tout QG dans l'armée Groupe Sud (AGS) : 8ème Armée, 10ème Armée, 14ème Armée, Bernolak ou Gienath. Il agit par ailleurs comme le pion AGN vu précédemment.

2.4.5 Allemand: 14ème Armée / Bernolak

Au tour 7 ce pion de commandement remplace les pions de commandement de la 14ème Armée et Bernolak. Quand ce pion est tiré, il active les deux QGs en question.

2.5 Pions d'Action

Poland Defiant contient des Pions d'Action. Chacun de ces pions a un insigne national, ou les deux, indiquant quel camp est affecté. Les pions d'Action avec un numéro de Tour imprimé sont placés dans le récipient au tour concerné. Les Pions d'Action ne comptent pas dans le décompte de Pions de Commandement tirés et activés à chaque tour. Toutefois, une fois que le nombre de pions de commandement autorisé pour chacun des camps a été atteint, on cesse de piocher des pions même s'il reste des Pions d'Action dans le récipient. Tous les pions tirés sont remis dans le récipient pendant la séquence de tour d'avancement suivante.

2.5.1 Pion de Remplacement Polonais

Quand ce pion est tiré, le joueur polonais tire les dés sur la table de Remplacement (Replacement Table). On applique alors instantanément le résultat avant de procéder au tirage suivant.

2.5.2 Pion d'Action d'Evénement Aléatoire

Lorsque ce Pion d'Action est tiré, on tire 2D6 et l'on compare le score obtenu avec la Table d'Evénement Aléatoire (Random Event Table) située à la fin de ce livret de règles. On applique alors instantanément le résultat avant de procéder au tirage suivant.

2.6 Marqueurs

Les marqueurs suivants sont utilisés dans le jeu :

2.6.1 Marqueur de Tour

Il est placé sur la piste de suivi de tour (TRT) pour enregistrer le Tour actuellement en cours de jeu.

2.6.2 Points de Victoire (VPs)

Utilisez le marqueur VP pour suivre la progression des objectifs Points de Victoire pris.

2.6.3 En Rupture de Ravitaillement (Out of Supply) / Isolé (Isolated)

Les unités qui sont en rupture de Ravitaillement ont un marqueur 'out-of- supply' placés sur eux. Leur verso 'Isolated' est utilisé quand une unité devient isolée .

2.6.4 Pont Endommagé (Damaged Bridge)

Ces marqueurs sont fournis pour indiquer les ponts endommagés sur la carte (cf 2.2.9).

3.0 SEQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule en suivant les phases suivantes :

PHASE UNITES AERIENNES

Segment d'Attaque au Sol

Segment d'Interdiction

PHASE DE RENFORTS

Segment de Renforts

PHASE DE COMMANDEMENT

Segment de Commandement

Segment de Mouvement

Segment de Combat

PHASE d'APPROVISIONNEMENT

Segment d'Approvisionnement

PHASE DE FIN DE TOUR

Segment de retour des unités aériennes

Segment de Victoire Mort Subite

Segment d'Avancement de Tour

4.0 COMMANDEMENT

Toutes les unités de combat doivent être activées par un QG pour pouvoir se déplacer ou attaquer d'autres unités.

Exception: Voir pion 2.5.2 (événements aléatoires). Un QG peut être active plus d'une fois par tour tant que les règles suivantes sont appliquées.

4.1 Phase de Commandement

4.1.1 Tirage de Pions de Commandement

Dans la Phase de Commandement, les Pions de Commandement sont tirés aléatoirement un par un du récipient, peu importe par quel joueur. Vérifiez une fois que la limite a été atteinte qu'aucun pion de commandement supplémentaire n'est activé à ce tour. Le propriétaire du pion tiré devient le joueur actif et active le QG correspondant. Le QG active peut alors activerx à son tour toute les unités de sa formation et à portée de commandement pour se déplacer et attaquer. Une fois que toutes les unités concernées se sont déplacées ou ont attaqué, le joueur place alors le Pion de Commandement tiré dans la première case disponible sur la piste de suivi d'Activation.

4.1.2 Pas Opérationnel Allemand

Sur le TRT, le joueur Allemand a l'indication du nombre d'hexagones Points de Victoire qu'il doit contrôler et avoir de ravitaillées à la fin du tour. S'il ne parvient pas à atteindre cet objectif, les activations allemandes au tour suivant sont réduites d'un point. La réduction maximale est de « un », quel que soit le retard sur objectif de Points de Victoire pour le joueur allemand. Cependant, si le joueur allemand parvient à atteindre son objectif et ne reperd rien face aux polonais avant la fin du tour suivant, il regagne alors immédiatement l'activation perdue.

Exemple: Au tour 1 TRT, l'allemand a un objectif de Un Hexagone Point de Victoire (1 VPH). Si les allemands échouent à accomplir ceci, alors au tour 2 leurs activations sont réduites de 6 à 5. Lors du 5ème et alors dernier niveau d'activation, les Allemands prennent un VPH et il est ravitaillé. Les allemands ont alors une 6ème activation car ils ont rattrapé les objectifs du Haut Commandement.

4.2 QGs & Exécution du Commandement

Le QG correspondant au Pion de Commandement pioché est activé.

4.2.1 Activation d'Unité de Combat

Un QG activé peut activer à son tour toutes les unités de combat sous son commandement (les unités

sont dotées de barres colorées qui correspondent à la couleur du QG), ainsi que deux unités de combat indépendantes. Si le QG ne dispose d'aucune unité sous son commandement (pas de barre colorée sur le QG) alors le QG peut activer n'importe quelles 5 unités de combat ; il importe peu de quel commandement elles dépendent ou si elles sont indépendantes.

4.2.2 Unités Indépendantes

Les unités dénuées de barre colorée inférieure sont indépendantes. Les unités indépendantes peuvent être activées chaque fois qu'elles sont à portée de Commandement du QG activé jusqu'aux limites définies dans la Section 4.2.1. Les Unités qui commencent sous le commandement d'un QG peuvent devenir indépendantes si leur QG est éliminé (cf. 11.1.6).

4.2.3 Portée de Commandement

La Portée de Commandement est mesurée en termes de nombre d'hexagones, décomptés depuis l'unité QG. Un QG avec une Portée de Commandement de quatre peut ainsi activer des unités de combat amies jusqu'à une distance de quatre hexagones. Déterminez la Portée de Commandement au moment de l'activation du QG. Une unité de combat ne peut être activée que si elle est à portée de commandement d'un QG convenant à cet instant. Les unités de combat actives peuvent ensuite quitter la Portée de Commandement pendant le mouvement ou le combat.

4.2.4 Limitations de Portée de Commandement

Les Portées de Commandement ne s'étendent pas au-delà des hexagones aquatiques ou au travers des bords d'hexagones aquatiques. Ils s'étendent au-delà d'une rivière majeure dénuée de pont jusqu'à un hexagone. Elle peut être tracée uniquement dans ou au travers d'un hexagone de montagne ou le long d'une route. L'état d'Approvisionnement, les unités ennemies, et les Zones de Contrôle Ennemies (EZOCs) n'ont pas d'effet sur la Portée de Commandement.

4.2.5 Hors de Portée de Commandement

Toute unité qui n'est pas dans la portée de commandement lorsque le QG est activé est considérée Hors de Portée de Commandement. Une unité Hors de Portée de Commandement ne peut plus ni bouger ni attaquer. Une unité n'est Hors de Portée de Commandement que lorsque l'activation de son QG est résolue. Cela ne persiste pas tout le tour et n'a pas d'effet sur l'état de ravitaillement ou la force défensive.

4.2.6 Premier Tour

Toutes les unités allemandes d'un commandement sont automatiquement actives au tour 1 lorsque leur QG est activé sans se préoccuper du fait qu'elles sont dans la Portée de Commandement de leur QG.

Note: Un nombre conséquent d'unités allemandes sont hors de portée de Commandement au début du jeu et les joueurs devraient tirer parti de ce moment de grâce d'un tour pour les placer à portée pour le tour 2. Quelques unités dans le sud ne seront pas à portée au tour 2 et il s'agit d'une décision délibérée de conception car ces unités ont pris du terrain local mais n'ont pas progressé davantage jusqu'à ce qu'elles rejoignent la force principale allemande.

5.0 ZONES DE CONTROLE (ZOCs)

Les Zones de Contrôle (ZOCs) représentent la capacité d'une unité à inhiber le mouvement, la retraite et l'approvisionnement ennemi autour d'eux. Les ZOCs des unités ennemies sont appelées Zones de Control Ennemies (EZOCs). Une unité exerce une ZOC dans tous les hexagones adjacents au sien. Exceptions: cf. 5.6.

5.1 Effets de la ZOC

Les unités paient un Point de Mouvement (+1 MP) additionnel pour entrer ou quitter une EZOC; se déplacer directement depuis une EZOC pour une autre coûte +3MP. Ces coûts additionnels sont cumulatifs. Selon les Points de Mouvement (MPs), les unités peuvent se déplacer directement d'une EZOC à une autre EZOC et peuvent entrer ou sortir de n'importe quel nombre de EZOCs.

5.2 Unités en capacité de ZOC

Les unités dotées d'un score imprimé en Force d'Attaque (PAS en Défense) de '1' ou plus disposent de ZOCs. Exception: Cf. 5.2.1

5.2.1 Unités dénuées de ZOCs

Il s'agit des QGs, les trains blindés et les unités dotées d'un score imprimé de Force d'Attaque de '0'.

Les unités de Combat sans ZOC sont marquées avec un symbole « pas de ZOC ».

5.3 ZOC et Renforts

Les Renforts peuvent être placés directement dans des EZOCs (il s'agit ici d'un changement par rapport aux règles des autres jeux, *Konigsberg* et *Across the Narva*).

5.4 Retraites et EZOCs

Retirez un Pas d'une pile de pions qui fait retraite dans une EZOC. Les piles de pions battant en retraite perdent un Pas de Force de Combat au total, et non un pas par unité. Procédez ainsi pour chaque EZOC pénétrée hexagone par hexagone. Les unités amies n'annulent **pas** les EZOCs dans le cas des retraites.

5.5 ZOC et Ravitaillement

Les EZOCs bloquent les lignes de Ravitaillement. Les unités amies annulent les EZOCS dans leurs hexagones uniquement à des fins de Ravitaillement.

5.5.1 Unités en Rupture d'Approvisionnement et ZOCs

Les unités en Rupture de Ravitaillement (Out of Supply) continuent d'exercer leurs ZOCs de manière normale.

5.6 Limitations de ZOC

Les ZOCs ne s'étendent pas dans les hexagones aquatiques ou au travers des côtés d'hexagones aquatiques ou au travers des rivières majeures dénuées de pont. La ZOC s'étend dans et hors des hexagones de montagne le long des routes.

6.0 MOUVEMENT

Au cours du Segment de Mouvement, le joueur actif peut déplacer son QG activé et les unités commandées aussi loin qu'il le souhaite dans la limite du mouvement autorisé de l'unité et toutes autres restrictions applicables.

6.1 Comment déplacer les unités

Le joueur actif peut bouger tout, une partie ou aucune de ses unités commandées. Les Unités sont déplacées l'une après l'autre. Le mouvement d'une unité doit être complété totalement avant qu'une autre unité puisse être déplacée.

6.1.1 Allocation de Mouvement

Chaque unité a une Allocation de Mouvement (MA) indiquée sur le pion. Une unité ne peut pas dépenser plus de Points de Mouvement (MPs) que son Allocation de Mouvement.

6.1.2 Utilisation des Points de Mouvement

Pour entrer dans un hexagone adjacent, une unité doit dépenser le coût en MP indiqué par la table TEC pour cet hexagone (ainsi que son côté d'hexagone le cas échéant) plus tous coûts d'EZOC applicables. L'unité **peut ne pas** être capable de se déplacer même d'un seul hex si les coûts sont supérieurs à son Allocation de Mouvement.

6.2 Effets du Terrain sur le Mouvement

Selon les effets du terrain sur la table des Effets du Terrain sur le Mouvement (TEC), chaque caractéristique d'hex et de côté d'hexagone coûte des MPs.

6.2.1 Routes

Les unités ne peuvent utiliser les routes que lorsqu'elles suivent un chemin continu le long de la route pour entrer dans un hexagone donné. De telles unités paient alors le coût de mouvement de la route et ignorent les coûts en MP de l'hexagone pénétré ou du côté d'hexagone traversé.

6.2.2 Ponts

Une rivière traversée par une route ou une voie ferrée est un côté d'hexagone avec un pont. Un pont annule tout modificateur de rivière sur ZOC, mouvement, combat, portée de commandement et

ravitaillement. A contrario, un bord d'hexagone qui n'est pas traversé par une route ou une voie ferrée est un côté d'hexagone sans pont. Les 5 ponts temporaires imprimés sur la carte ne sont utilisés que par le joueur Polonais. Si le joueur vient à déplacer une unité de combat adjacente au pont, le pont est alors endommagé et ne peut plus être utilisé (pas de mouvement, ni combat, ni ZOC). On utilise alors le pion-marqueur de pont endommagé « Damaged Bridge ».

6.2.2 Bord d'hexagone de rivière mineure sans pont

Pour traverser un côté d'hexagone de rivière mineure dénuée de pont, une unité doit dépenser un MP additionnel, ainsi que le coût de MP du terrain de l'hexagone pénétré à l'arrivée. L'unité traverse la rivière mais doit alors s'arrêter et ne peut pas aller plus loin au cours de ce Segment de Mouvement**.** *Notez que s'il est traversé par une route ou un chemin de fer, le bord de l'hexagone est doté d'un pont, il s'agit alors d'un bord d'hexagone avec pont et le surcoût de 1 MP et la halte forcée après traversée ne s'appliquent pas.*

6.2.3 Bord d'hexagone de rivière majeure sans pont

Une rivière majeure dénuée de pont ne peut pas être traversée.

6.2.4 Terrain restrictif

Une unité ne peut se déplacer hors carte en aucune circonstance, ni dans un hexagone aquatique, un hexagone de montagne en dehors du long d'une route ou au travers des bords d'hexagones aquatiques. Les restrictions de mouvement et combat concernant les côtés d'hexagones ne s'appliquent uniquement qu'aux côtés d'hexagones qui sont entièrement recouverts d'eau. S'il existe du terrain entre les hexagones, il ne s'agit pas d'un côté d'hexagone aquatique.

6.3 Restrictions de Mouvement

Les Unités ne peuvent pénétrer dans les hexagones occupées par des unités ennemies. Exception: Une unité de combat (dotée d'une force de combat supérieure à zéro) peut déborder un QG ennemi isolé simplement en entrant dans l'hexagone, Cf. 11.1.4. Ceci peut être effectué pendant le mouvement normal, stratégique ou durant l'avance ou la retraite après le combat.

6.4 Mouvement Stratégique

Une unité mécanisée, motorisée, ou un QG, utilisant une route pour pénétrer dans un hexagone de route adjacent ne dépense qu'un demi MP si elle débute le Segment de Mouvement dans un hexagone de route et ne se déplace que le long d'une route pour la totalité de son mouvement. Les unités d'Infanterie et de Cavalerie ne peuvent pas utiliser le mouvement stratégique.

6.4.1 Restrictions de Mouvement Stratégique

L'unité ne doit ni débuter ni terminer son mouvement dans une EZOC, ni ne doit pénétrer une EZOC durant toute partie de son mouvement.

Les voies ferrées ne peuvent pas être utilisées pour le Mouvement Stratégique.

Une unité ne peut jamais dépasser la limite d'empilement lorsqu'elle effectue un mouvement stratégique, par exemple, une unité de combat traversant un hexagone déjà occupé par deux unités de combat, ou un QG traversant un autre QG pendant l'utilisation du mouvement stratégique.

6.5 Mouvement Ferroviaire

Une unité avec une allocation de mouvement de 'R', non située dans une EZOC, commençant son mouvement sur un hexagone de chemin de fer peut se déplacer d'une distance illimitée le long des hexagones de voies ferrées. Une telle unité s'arrête lorsqu'elle pénètre dans une EZOC, ou si la ligne ferroviaire est bloquée physiquement par une unité ennemie dénuée de ZOC, elle s'arrête alors adjacente à de telles unités. Ceci peut être limité par l'Interdiction Aérienne. Cf. 12.2. Les Renforts peuvent aussi se déplacer par voie ferrée lorsqu'ils sont placés. Cf. 8.0.

7.0 EMPILEMENT

Un empilement se produit lorsqu'un hexagone contient plus d'une unité. Un maximum de deux unités de combat (de puissance totale ou réduite) et un QG peuvent occuper un hex. Renforcez l'empilement à la fin de chaque phase et à l'instant où une unité termine sa retraite ou avance après combat.

7.1 Surempilement

Les renforts et les unités reconstruites peuvent surempiler initialement lors de leur mise en place, mais doivent respecter la règle d'empilement avant la fin de cette phase. Si une unité dépasse la limite d'empilement dans le dernier hex d'une retraite, elle doit tenter de reculer d'un hex supplémentaire. Si elle ne peut pas légalement le faire, elle est éliminée. Si, au cours de la retraite,

deux QG ou plus se retrouvent empilés dans le même hex, retirez-le d'un hex supplémentaire. S'il ne peut pas le faire, il est éliminé.

8.0 RENFORTS

Placez les renforts dans l'hex contenant leur désignation de zone d'entrée. Les renforts sont traités comme étant ravitaillés et commandés à l'entrée, et ont une phase de mouvement à l'entrée, pouvant utiliser un mouvement régulier, stratégique (s'il est mécanisé, motorisé ou un QG) ou ferroviaire. Ce mouvement ferroviaire peut être utilisé par tous les types d'unités et c'est la seule fois que cela est possible pour les unités n'ayant pas de mouvement «R» possible. Si l'unité de renfort se déplace par voie ferrée dans un hexagone d'un pays ennemi, les Allemands en Pologne ou les Polonais en Allemagne ou en Slovaquie, l'unité doit mettre fin à son mouvement ferroviaire dans les 3 hexs d'une autre unité amie qui ne se déplaçait pas dans la phase de renfort.

8.0.1 Empilement

Les renforts peuvent surempiler lors de la mise en place à condition qu'ils se séparent pendant cette phase.

8.0.2 Allocation de Mouvement

Placer des renforts ne coûte pas de MPs. Les Unités ont une Allocation complète de mouvement lors de leur placement.

8.0.3 EZOCs

Les renforts ne peuvent pas être placés sur des unités ennemies mais peuvent être placés dans la ZOC. Si des unités ennemies occupent l'hex d'entrée des renforts, les renforts sont retardés au tour suivant, où ils essaieront d'entrer à nouveau au même endroit.

8.0.3 Interdiction

Si un train blindé de renfort doit être placé dans un hexagone « interdit », il peut également être placé dans n'importe quel hexagone de voie ferrée ravitaillé dans un rayon de 5 hexs de son emplacement d'origine. Il peut ensuite se déplacer normalement par voie ferrée dans le segment de renfort. Les autres unités doivent être placées dans un hex interdit et sont affectées par l'interdiction de se déplacer dans le segment de renforcement.

8.0.4 Malopolska HQ

Au tour 7, le QG de Malopolska remplace les QG de Cracovie et de Karpaty. Supprimez-les de la carte et placez le quartier général de Malopolska dans l'ancien emplacement de l'un de ces QG. Si ces deux QG ont été éliminés, ils peuvent être placés avec n'importe quelle unité ravitaillée de son commandement. Le nouveau quartier général de Malopolska commande toutes les troupes des QG de Cracovie et de Karpaty. (Toutes les unités ont un code couleur pour ces 2 QG).

8.1 Commandement de Renfort et Pions d'Action

Les pions qui doivent arriver ce tour sont placés dans le récipient de tirage. Notez que les pions Commandement et Action n'ont pas de rappel de leur entrée imprimé sur la piste de suivi des tours de jeu, comme les unités de combat et les QG. Vous devez les placer sur la piste de suivi lors de la mise en place du jeu.

9.0 COMBAT

Dans le Segment de Combat, le joueur actif peut attaquer les unités ennemies adjacentes à ses unités de combat activées. Les hexs vides ou les QG isolés ne peuvent pas être attaqués. Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer, bien que les unités doivent se défendre si elles sont attaquées.

9.1 Résultats de Combat

La table de résultats de combat (CRT) donne des résultats qui affectent l'attaquant (A) ou le défenseur (D). Le défenseur exécute toujours son résultat en premier.

Les résultats possibles sont:

A = Le résultat affecte l'Attaquant

D = Le résultat affecte le Défenseur

= Nombre de pas détruits

r# = Nombre d'hexagones de retraite.

A1* = L' attaquant doit prendre ce résultat si le défenseur est dans une ville ou une cité. *Notez que ceci*

est différent des règles de jeu de Konigsberg ou Across the Narva.

Exemple: Un résultat de D1r2 signifie que le Défenseur doit perdre un pas de perte et battre en retraite de deux hexes.

9.2 Restrictions de Combat

9.2.1 Direction d'Attaque

N'importe quel nombre d'unités peut attaquer en un seul combat, et les attaques peuvent être lancées de n'importe quelle direction ou série de directions. Exception : les unités ne peuvent attaquer que dans ou depuis des hexs de montagne situés le long des routes. Les unités empilées ensemble peuvent attaquer différents hexagones, mais aucune unité seule ne peut contribuer à plus d'une attaque.

9.2.2 Définir une cible en défense

Attaquez toutes les unités dans un hexagone comme une seule force en défense. Le défenseur ne peut pas empêcher l'attaque des unités situées dans un hexagone. Les unités d'une pile ne peuvent pas être attaquées séparément - les piles défendent toujours ensemble.

9.2.3 Unités à valeur de combat zéro

Les unités avec une valeur de combat égale à zéro peuvent participer à une attaque avec d'autres unités non nulles. Bien qu'elles n'ajoutent rien en termes de force de combat, ces unités peuvent aider à absorber les pertes de pas et peuvent avancer après le combat. Exception: les unités avec une allocation de mouvement égale à zéro ne peuvent pas avancer.

9.2.4 Retraite de cavalerie avant combat

Une unité de cavalerie attaquée par de la cavalerie ou de l'infanterie, motorisée ou à pied, peut battre en retraite d'un hex avant le combat. Les unités en attaque peuvent avancer après le combat. La cavalerie ne peut pas battre en retraite avant le combat si elle est attaquée par des unités mécanisées, des unités aériennes ou par le Schleswig-Holstein.

9.2.5 Armes combinées

Une attaque effectuée uniquement par des unités mécanisées entraîne un décalage de colonne vers la gauche, c'est-à-dire en faveur du défenseur.

9.2.6 Premier Tour

Toutes les attaques allemandes effectuées au tour 1 subissent un décalage de colonne vers la gauche, c'est-à-dire en faveur du défenseur. Cela inclut les unités aériennes effectuant des attaques au sol ou le Schleswig-Holstein attaquant par lui-même.

9.3 Détermination des chances

Additionnez la force d'attaque modifiée et divisez-la par la force de défense modifiée totale ; cela produit le ratio de combat. Appliquez la règle d'arrondi standard (Voir la section 2.1.2) aux totaux et exprimez les deux nombres sous forme de ratio, Attaquant contre Défenseur. Plusieurs facteurs peuvent affecter les forces d'attaque et de défense :

Les unités en rupture d'approvisionnement voient leur force d'attaque divisée par deux.

Les unités isolées voient leurs forces d'attaque et de défense divisées par deux.

Les effets de terrain (rivières majeures et mineures dénuées de pont qui divisent par deux les forces d'attaque) sont cumulatifs avec les effets d'approvisionnement.

9.3.1 Caractéristiques de Terrain

Lorsqu'ils sont occupés par des unités en défense, certains types de terrain offrent un rapport de combat favorable au défenseur (voir TEC). Un décalage modifie la colonne à utiliser sur la CRT d'une colonne. Les effets de terrain sont cumulatifs.

Les restrictions de combat et de mouvement concernant les côtés d'hexs aquatiques ne s'appliquent qu'aux côtés d'hex recouverts d'eau. S'il y a du terrain entre les hexagones, ce n'est pas un bord d'hex aquatique.

9.3.3 Restrictions

Si le rapport de combat final est inférieur à 1-2 une fois que tous les effets de terrain et d'armes combinées ont été appliqués, l'attaque n'est pas possible et est annulée. S'il est supérieur à 8-1, le combat est résolu sur la colonne 8-1 + de la CRT. De plus, si la force de défense totale dans un

hexagone est réduite à zéro en arrondissant au chiffre inférieur, le combat est résolu sur la colonne 8-1 + de la CRT, indépendamment de tout décalage éventuel.

9.4 Pertes de Pas

Les unités à pleine puissance qui subissent une perte de pas sont retournées et réduites. Les unités de force réduite qui subissent une perte de pas sont détruites et retirées du jeu. Toutes les unités n'ont pas deux pas de perte. Le QG n'a pas de pas de perte car il ne s'agit pas d'une unité de combat.

9.4.1 Première perte de Pas

Lorsqu'un résultat appelle une perte de pas, le premier pas à supprimer doit provenir de l'unité la plus puissante de ce côté ayant participé à ce combat. L'unité la plus forte désigne l'unité ayant la force d'attaque (pour l'attaquant) et la force de défense (pour le défenseur) imprimées la plus élevée. Si deux unités ont la même force, c'est au choix du joueur. Exception : si un train blindé se trouve dans l'hex, la première perte doit provenir du train.

9.4.2 Pertes multiples de pas

Au-delà de l'exigence pour la plus forte unité de prendre la première défaite, toute défaite supplémentaire peut être répartie comme bon lui semble par le joueur propriétaire. Il n'est pas nécessaire que chaque unité subisse une perte avant que les unités en subissent une seconde.

9.4.3 Unités à un seul pas

Certaines unités n'ont qu'un pas de perte. Ces unités sont imprimées d'un seul côté. Une perte simple de pas élimine toute unité de ce type.

9.4.4 Annuler la première perte de pas

Les unités situées dans une ville ou une cité ignorent le premier résultat de perte de la CRT. Les unités subissant plusieurs pertes peuvent ignorer la première perte, mais doivent supporter toutes les pertes supplémentaires normalement. Exception: si un train blindé est dans l'hex, la première perte n'est pas annulée.

Exemple: une unité qui défend une ville est attaquée et un résultat D1r est obtenu. Cependant, comme elle est placée dans une ville, le résultat de la perte est annulé (tout comme le résultat de retraite, voir Section 9.5.7). Si le résultat avait été D2r2, l'unité aurait subi une perte et aurait reculé d'un hex.

9.5 Retraites

Le joueur propriétaire retire ses propres unités, le défenseur en premier. Les unités ne peuvent pas opérer de retraite à travers des unités ennemies. Exception: une unité de combat en retraite peut envahir un QG ennemi isolé en entrant simplement dans l'hex. Les priorités de la retraite sont énumérées ci-dessous; par ordre de priorité.

9.5.1 Restrictions de terrain

Les unités ne peuvent se retirer que dans ou à travers des hexs où elles pourraient se déplacer pendant leurs mouvements. Les unités qui ne peuvent pas terminer leur retraite pour cette raison doivent perdre un pas par hex où la pile ne peut pas battre en retraite. Le joueur propriétaire choisit librement quelle unité subira ces pertes.

9.5.2 Longueur de retraite

Les retraites sont exprimées en nombre d'hexagones que les unités affectées doivent parcourir en retraite. Chaque hex de trajectoire de retraite doit être plus éloigné de l'hex d'origine que du dernier (par exemple, le deuxième hex en retrait est à deux hexs de l'hex de combat). Les unités qui ne peuvent pas compléter leur retraite totale doivent perdre un pas par hex que la pile ne peut pas retraiter. Le joueur propriétaire choisit librement quelle unité subira ces pertes.

9.5.3 Retraite dans une EZOC

Si possible, l'unité ne doit pas se retirer dans une EZOC. Si l'unité doit se replier dans une EZOC, elle doit se replier dans le moins d'EZOC possible. Chaque hex contenant une EZOC pénétrée par une unité en retraite coûte un pas à l'unité en retraite. Cette perte s'ajoute au résultat de combat lui-même. Si une pile doit procéder ainsi, elle perd un pas par EZOC pénétrée et non par unité. L'unité la plus forte de la pile prend la perte, en Force de défense si le défenseur bat en retraite et en Force d'attaque si l'attaquant bat en retraite. Les unités amies n'annulent pas les EZOC à cette fin.

9.5.4 Approvisionnement

Les unités en retraite doivent se retirer dans un hex ravitaillé s'il en existe un.

9.5.5 Retraites et unités à mouvement nul

Certaines unités ont une Allocation de Mouvement de zéro. Ces unités prennent tous les résultats de retraite en tant que résultats de perte sauf si elles sont situées dans un village, une ville ou une cité, auquel cas la première retraite serait annulée et tous les autres résultats de retraite entraîneraient une perte pour chaque hex non retraité. Les unités avec des allocations de mouvement empilées avec une unité à indemnité de mouvement nulle battent en retraite normalement. L'obligation de battre en retraite n'est pas annulée par le fait que les unités ayant un point de mouvement égal à zéro subissent des pertes car elles ne peuvent pas se retirer.

9.5.6 Piles en retraite

Les unités en retraite peuvent rester ensemble comme une pile ou battre en retraite en utilisant des chemins séparés, à la discrétion du joueur propriétaire. Si une unité dépasse la limite d'empilement dans le dernier hex d'une retraite, elle doit tenter de battre en retraite d'un hex supplémentaire. Si elle ne peut pas légalement le faire, elle est éliminée. Si, au cours de la retraite, deux ou plusieurs QG finissent par s'empiler dans le même hex, reculez le QG d'un hex supplémentaire. S'il ne peut pas le faire, il est éliminé.

9.5.7 Annuler le résultat de la première retraite

Les unités situées dans un village, une ville ou une cité ignorent le premier incrément d'un résultat de retraite. Notez que les unités qui attaquent dans les villages et les villes voient également leur première retraite annulée.

Exemple: une unité qui défend une ville est attaquée et un résultat Dr est lancé. Cependant, puisqu'il se trouve dans un hex de ville, le résultat est annulé. Si le résultat avait été un Dr2, l'unité aurait dû battre en retraite, car seul le premier hexagone de la retraite est annulé.

9.6 Avance après combat

Chaque fois qu'une attaque entraîne la perte de l'hex du défenseur, les unités attaquantes peuvent l'occuper. Avancer après le combat est facultatif; L'attaquant peut avancer toutes, certaines ou aucune de ses unités attaquantes, sous réserve de limites d'empilement. L'hex d'origine du défenseur doit être le premier hex d'avance. En avançant après le combat, les unités en avance ne dépensent pas de PM et les EZOC sont ignorées.

9.6.1 Restrictions d'Avance

Aucune unité ne peut avancer après le combat sur un côté d'hex de rivière dénué de pont.

9.6.2 Unités en défense

Le défenseur ne peut pas avancer après le combat.

9.6.3 Unités mécanisées

Lorsque le défenseur bat en retraite ou est éliminé, les unités de combat mécanisées (elles seules) peuvent avancer de deux hexs au plus. Les unités mécanisées ayant participé au même combat peuvent mettre fin à leur avance dans différents hexs. Des restrictions d'empilement normales s'appliquent. Les unités motorisées ne peuvent pas avancer de deux hexs.

9.6.4 Unités mécanisées et terrains

Une unité mécanisée qui traverse un côté d'hex de rivière mineur dénué de pont ou qui entre dans une ville ou une cité dans le premier hex de son avance après le combat doit s'arrêter et ne peut pas avancer d'un second hex.

9.6.5 QG

Les QG peuvent avancer après le combat avec la / les unité(s) dans leur pile.

9.6.6 Débordement

Une unité de combat en progression peut envahir un QG ennemi isolé en entrant simplement dans son hex.

10.0 RAVITAILLEMENT ET ISOLEMENT

Pendant la phase de ravitaillement, les deux joueurs vérifient chacune de leurs unités pour déterminer s'il existe une ligne de ravitaillement. Si aucune ligne de ravitaillement ne peut être tracée, marquez l'unité avec un marqueur « Out of Supply » (Rupture de ravitaillement). Si l'unité est en rupture et qu'elle contient déjà un marqueur Out of Supply, elle est alors Isolée et le marqueur Out of Supply doit être retourné du côté Isolation. Si l'unité a déjà un marqueur d'isolation, elle ne subit aucune pénalité supplémentaire. Si, dans une phase de ravitaillement ultérieure, une ligne de ravitaillement peut être tracée pour de telles unités, le joueur qui en est propriétaire supprime le marqueur Out of Supply ou Isolation.

10.1 Traçage des lignes de ravitaillement

Une ligne de ravitaillement est un chemin dépourvu d'unités ennemies et de zones EZOC tracées d'une unité à la source de ravitaillement de son côté. Les quatre premiers hexs d'une ligne de ravitaillement peuvent être de n'importe quel terrain praticable. Le reste de la ligne de ravitaillement doit être constitué d'hexs de routes ou de voies ferrées (il peut s'agir d'un ensemble d'hexs de routes et de voies ferrées) ou avoir atteint une source d'approvisionnement avec ses 4 premiers hexs de tracé.

10.1.1 Restrictions de ravitaillement

Une ligne de ravitaillement ne peut pas traverser des côtés d'hexs de rivière ou d'hexs d'eau dénués de pont, sauf si le côté d'hex / côté d'hex est traversé par une route ou un chemin de fer. Exception : seul le joueur polonais peut utiliser les ponts temporaires imprimés. Le chemin ne peut pas traverser des hexs occupés par des unités ennemies ou leurs ZOC. Rappelez-vous que les unités amies annulent les EZOC dans leurs hexs aux fins d'approvisionnement.

10.1.2 Durée de ravitaillement

Après un tracé d'approvisionnement réussi, les unités sont ravitaillées jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement, quelles que soient les circonstances. Inversement, les unités non ravitaillées (Out of Supply) doivent attendre (au moins) la prochaine phase de ravitaillement pour être considérées comme étant ravitaillées.

10.2 Sources de ravitaillement

Le joueur polonais peut localiser le ravitaillement dans n'importe quel hex de Varsovie. Le joueur allemand peut localiser les sources de ravitaillement allemandes sur les bords de la carte (cercles noirs / blancs), ainsi que sur la ville de Kônigsberg.

10.2.1 KÔNIGSBERG

À partir de la phase de ravitaillement du tour 3, le joueur allemand doit être en mesure de tracer une ligne de ravitaillement de Konigsberg à une autre source de ravitaillement allemande. Si cela ne peut pas être fait, Konigsberg fonctionne alors comme une source de ravitaillement limitée.

10.2.2 Source d'approvisionnement limitée

Les unités qui utilisent Konigsberg comme source de ravitaillement limitée deviennent non ravitaillées (Out of Supply) mais ne deviennent jamais isolées.

10.3 Out of Supply (Rupture de Ravitaillement)

10.3.1 Effets de rupture de ravitaillement « Out of Supply »

Les unités en rupture de ravitaillement voient leur force d'attaque divisée par deux. La force de défense et l'allocation de mouvement ne sont pas affectées.

10.3.2 Isolement

Les unités isolées voient leur force d'attaque, leur force de défense et leur capacité de mouvement diminuées de moitié.

10.3.3 Unités à mouvement nul et ravitaillement

Les unités à mouvement zéro ne sont jamais en rupture de ravitaillement.

11.0 REGLES SPECIALES

11.1 Règles Spéciales de QG

11.1.1 Retraites

Un QG empilé avec des unités de combat au début d'un combat doit battre en retraite avec elles si elles sont forcées de battre en retraite à cause de ce combat.

11.1.2 Avance après combat

Un QG empilé avec des unités de combat au début d'un combat peut avancer avec elles, au choix de l'attaquant, si elles avancent après ce combat. Il peut avancer de deux hexs s'il est empilé avec des unités mécanisées avançant de deux hexs.

11.1.3 Enlèvement

Un QG (et son pion de commandement correspondant) est retiré du jeu dans les cas suivants :

S'il est perdu à cause du combat, c'est-à-dire que toutes les unités avec lesquelles il était empilé sont éliminées. Exception: si un QG se trouve dans une pile éliminée par attaque aérienne, le QG suit la portion de retraite du résultat mais n'est pas éliminé.

S'il c'est débordé, (voir ci-dessous)

11.1.4 QG seuls et débordés

Les QG isolés peuvent être débordés par les forces de combat ennemies dans le mouvement accompagnant le segment de renforcement ou le segment de remplacement, le segment de mouvement normal, et dans le cadre de la retraite et de l'avancement après combat. L'unité ennemie doit avoir les MP pour entrer dans l'hex ; être adjacent ne suffit pas. *Note: Les QG en défense avec des unités de combat amies sont une tactique importante à utiliser.*

11.1.5 QG de Bernolak

Le QG slovaque, Bernolak, ne peut jamais quitter le territoire slovaque. Il ne peut commander que des unités slovaques.

11.1.6 Unités commandées par un QG éliminé

Lorsqu'un QG est éliminé, toutes les unités précédemment commandées par ce QG (du code couleur de ce QG) deviennent des unités indépendantes et le restent pour le reste du jeu. (Changement de règle par rapport à *Konigsberg* ici) Exception: lorsque le QG Polonais Malopolska entre en jeu, il reprend le commandement des unités qu'il contrôle normalement même si le QG précédent avait été éliminé. Les unités des deux armées d'origine peuvent être reconstruites par le QG de Malopolska.

11.2 Remplacements

Les remplacements peuvent être utilisés pour reconstruire les pas perdus dans les unités ravitaillées sur la carte ou pour reconstruire les unités éliminées. Vous pouvez remplacer un pas perdu tout en étant dans une EZOC. Les unités à pas unique et les unités à allocation de mouvement zéro ne peuvent pas être remplacées. Les remplacements ne peuvent pas être accumulés. Les Polonais sont remplacés par les jetons de remplacement polonais et aléatoires. Les Allemands les tirent de la liste des événements aléatoires. Il n'y a pas de remplacements slovaques.

11.2.1 Coûts de remplacement

Le coût de reconstruction de l'infanterie est un remplacement. Le coût des unités mécanisées, motorisées et de cavalerie est de 2 remplacements. Une unité ne peut revenir après avoir été éliminée qu'avec une force réduite.

11.2.2 Placement des unités reconstruites

Les unités reconstruites doivent être placées dans l'hex avec le QG des unités. L'hex doit être ravitaillé. Les unités indépendantes, celles qui étaient à l'origine indépendantes et non celles qui le sont devenues avec la perte de leur QG, peuvent être placées dans n'importe quel QG ami. Les unités qui ont perdu leur QG ne peuvent pas être reconstruites. Exception 11.1.6 : Les unités reconstruites peuvent être placées dans des EZOC. Une fois que l'unité est placée, elle peut immédiatement se déplacer par un mouvement régulier ou stratégique si l'unité est mécanisée ou motorisée. Les unités reconstruites peuvent surempiler, mais elles doivent être empilées légalement après leur mouvement.

11.2.3 Remplacements et Rupture de Ravitaillement

Les unités non ravitaillées ne peuvent pas être reconstruites. Les unités reconstruites ne peuvent pas être placées avec un QG non ravitaillé.

11.3 Schleswig-Holstein

(1) Le Schleswig-Holstein ne peut entrer que dans tous les hexagones aquatiques ou hex de côtes de la mer Baltique. Il peut s'empiler dans un hex côtier avec des unités amies ou ennemies mais n'a aucun effet sur elles. (il utilise la partie aquatique de l'hex).

(2) Le Schleswig-Holstein ne peut attaquer que les hexagones côtiers.

(3) Tout QG d'AGN peut l'activer ; il n'a pas besoin de se trouver à la portée d'un QG pour être activé et utiliser sa force d'attaque en combat. Il peut se déplacer dans n'importe quel hex côtier de la Baltique et attaquer seul ou en combiné avec d'autres unités. Il ne peut être activé qu'une fois par tour.

(4) Le Schleswig Holstein ne peut pas battre en retraite ni subir de pertes.

12.0 UNITÉS AÉRIENNES

Le joueur allemand dispose de deux types d'unités aériennes : attaque au sol et interdiction. Les avions d'attaque au sol ont le facteur d'attaque dans une boîte brune et les avions d'interdiction la portée d'interdiction dans une boîte bleue. Les unités aériennes allemandes sont également divisées en celles de la Luftflotte 1 qui supporte le groupe d'armées du Nord et de la Luftflotte 4 qui supporte le groupe d'armées du Sud. La carte dispose d'une ligne de démarcation et la Luftflotte 1 ne peut opérer qu'au nord de la ligne et laLuftflotte 4 qu'au sud de la ligne. Le joueur polonais dispose d'une seule unité aérienne d'attaque au sol pouvant opérer n'importe où.

12.1 Attaque Aérienne

Pendant le segment d'attaque au sol, le joueur allemand peut utiliser son avion d'attaque au sol pour attaquer tout hex occupé par des Polonais ayant une unité allemande (et non slovaque) adjacente. Plusieurs aéronefs peuvent se combiner en une seule attaque. L'attaque est faite sur le CRT normal. L'avion attaquant ignore tous les résultats de l'attaquant. Cependant, si un 1 est lancé sur l'attaque, le défenseur prend son résultat normalement et l'un des appareils attaquant, le choix de l'attaquant, est endommagé. Un avion endommagé est placé 2 tours en avant sur le TRT et rentrera dans le jeu dans le segment Renforcement. Une fois que le joueur allemand a terminé ses attaques au sol, le joueur polonais peut utiliser son unité aérienne de la même manière. Les avions d'attaque au sol qui ont terminé leurs attaques sont replacés dans leurs cases respectives sur la carte.

12.1.1 Attaque au sol contre le QG

Si un QG est attaqué par les airs alors qu'il est seul dans un hexagone, il ne prend en considération que la partie Retraite de tout résultat de combat contre lui. Il ignore tous les résultats de perte. S'il est empilé avec d'autres unités et qu'il en résulte plus de pas de perte que les autres unités n'en peuvent supporter, le QG ignore la perte excédentaire et ne prend que la portion Retraite du résultat du combat.

12.2 Interdiction

Au début du Segment d'Interdiction, le joueur allemand lance un dé. Sur un résultat de 1, un avion d'interdiction est endommagé, au choix du joueur allemand. Un avion endommagé est placé 2 tours en avant sur le TRT et rentrera de nouveau dans le jeu dans le segment Renforts. Le joueur allemand place ensuite ses avions d'interdiction restants non endommagés sur la carte. L'hex occupé par les avions et tous les hex adjacents sont interdits. Exception: Au tour 1, les avions d'interdiction allemand projettent une zone d'interdiction de 2 hexs à partir de ces appareils. Toute unité, allemande, polonaise ou slovaque, qui commence son mouvement dans un hex interdit ou qui entre dans un hex interdit est affectée comme suit:

Aucun mouvement stratégique autorisé.

Aucun mouvement ferroviaire autorisé.

Les unités mécanisées et motorisées perdent 2 points de mouvement

L'infanterie à pied, la cavalerie et le QG perdent 1 point de mouvement

Une unité qui n'a pas les points de mouvement pour payer la pénalité pour avoir pénétré dans un hex interdit ne peut pas entrer dans un tel hex.

Les avions qui font Interdiction retournent dans leurs cases respectives sur la carte pendant le Segment Retour de l'Aviation.

12.3 Retour d'avions endommagés

Lorsqu'un avion endommagé doit rentrer, lancez un dé. Sur un résultat de 1, l'unité ne revient pas et est éliminée de la partie.

13.0 COMMENT GAGNER LE JEU

13.1 Points de victoire

Au début de la partie, le joueur polonais contrôle tous les hexagones de points de victoire. Voir la section 13.2.2.

13.2 Victoire de la mort subite

Si le joueur allemand occupe un hex de Varsovie avec une unité ravitaillée à la fin de chaque tour, le jeu se termine par une victoire de Mort Subite. Si cela ne se produit jamais, déterminez la victoire en utilisant les conditions ci-dessous.

13.2.1 Conditions de victoire

Les conditions de victoire sont basées sur la possession par l'Allemagne d'hexs de points de victoire (VPH) ravitaillés.

Victoire écrasante Polonaise: 1-2 VPH

Victoire majeure Polonaise: 3-7 VPH

Victoire mineure Polonaise: 8-9 VPH

Victoire historique Allemande: 10 VPH

Victoire majeure Allemande: 11-13 VPH

Victoire écrasante Allemande: 14 VPH

13.2.2 Hexes de points de victoire

Les emplacements suivants sont les hexs de points de victoire et ont leur nom en rouge, chacun valant 1 point: Poznan, Bydgoszcz, Katowice, Czestochowa, Lodz, Dantzig, Cracovie, Plock, Siedice, Radom, Rzeszów, Lomza, Lomow, Lomow et Lomow.

14.0 MISE EN PLACE

Mise en place répertoriée par identifications d'unité. Si vous avez le bon type d'unité et les bonnes valeurs dans un hexagone du bon QG, les désignations d'unités importent peu, sauf à des fins historiques bien sûr. Les unités avec un chiffre et une lettre dans le coin supérieur gauche sont des renforts.

Polonais (unités vert clair)

Unrug (bande pourpre) HQ in 1303, Mar (inf 1-1-3) in 1203, Mor ON (inf 1-1-2) in 1304, Kas PP (train 0-1-R) in 1305, West (forteresse 1-20) in 1505 (une garnison Polonaise dans la ville neutre de Danzig)

Pomoroskie (bande bleue claire) HO in 1211, 27 (inf 2-2-3) in 1208, Porno (cavalerie 3-2-4) in 0909, 8 (inf 2-2-3) in 0911, 15 (inf 2-2-3) in 0812, Bydo (forteresse 0-1-0) in 0913, Pom ON (inf 1-1-2) in 1013. Chel ON (inf 1-1-2) in 1313, 16 (inf 2-2-3) in 1411, 4 (inf 3-3-3) in 1512.

Poznan (bande violette) HQ in 0619, 26 (inf 2-2-3) and 11PP (train 21-R) in 0416, Poz ON (inf 1-1-2) in 0417, Podo (cavalerie 3-2-4) in 0217, 14 (inf 2-2-3) in 0220, Wiel (cavalerie 2-1-4) in 0320, 17 (inf 22-3) in 0522, 25 (inf 2-2-3) and 12PP (train 2-1-R) in 0723, Kali ON (inf 2-2-2) in 0922.

Lodz (bande verte) HQ in 1225, 2Lg (inf 3-3-3) in 1125, 10 (inf 3-23) in 0825, Sier ON (inf 1-1-2) in 1026, WDY (cavalerie 2-1-4) and 52PP (train 2-1-R) in 1227, 28 (inf 3-3-3) in 1228, 30 (inf 3-2-3) in 1229. 53PP (train 2-1-R) in 1430, Ires (cavalerie 3-2-4) in 1422, 1 KOP (cavalerie 2-1-4) in 1523.

Krakow (bande rouge) HQ in 1335, 7 (inf 2-2-3) in 1230, Igna (inf 1-1-3) en 1131, Krak (cavalerie 3-2-4) in 1132, Chor (forteresse 0-1-0) in 1133, Rybn (forteresse 0-1-0) in 1033, Kato (forteresse 1-1-0) in 1134, Ruda (forteresse 0-1-0) in 1232, Sosa (forteresse 0-1-0 in 1233) 55 (inf 1-1-3) and 54PP (train 2-1-R) in 1034, 23 (inf 3-3-3) in 1135, 6 (inf 2-2-3) in 1036, 21 Mt (inf 2-2-3) in 0937, 51PP (train 2-1-R) in 1437, 10 Mot (mech 4-3-6) and Nowy (forteresse 0-1-0) in 1539.

Karpaty (bande bleue) HQ in 2539, 22 Mt (inf 2-2-3) in 2136, Kar ON (inf 1-1-3) in 2636, 2 Mt (inf 1-1-3) in 2439, 3 Mt (inf 1-1-3) in 3041, 38 (inf 1-1-3) in 3038.

Prusy (bande moutarde) HO in 2027, 39 (inf 1-1-3) in 1931, 12 (inf 22-3) in 2130, Wile (cavalerie 3-2-4) in 2129, 36 (inf 1-1-3) in 2128, 3 Lg (inf 3-3-3) in 1729, 29 (inf 2-2-3) in 1626, 19 (inf 2-2-3) in 1625, 44 (inf 1-1-3) in 1821.

Modlin (bande rose) HO, in 2216, Modl (forteresse 1-4-0) and 8 (inf 22-3) in 2219, War ON (inf 1-1-2) in 2419, Mazo (cavalerie 3-2-4) in 2414, 20 (inf 2-2-3) in 2115, Nowo (cavalerie 3-2-4) in 1914, Dzia (forteresse 1-1-0) in 2014, Mlaw (forteresse 1-1-0) in 2114, Orzy (forteresse 1-1-0) in 2214.

Narew (bande orange) HQ in 3113, Ostr (forteresse 0-1-0) in 2616, 18 (inf 3-3-3) in 2815, Lomz (forteresse 0-1-0) in 3015, Podl (cavalerie 3-2-4) in 3113, Suwa (cavalerie 3-2-4) in 3410, Such (forteresse 0-1-0) in 3412, Roza (forteresse 0-1-0) in 3512, 33 (inf 1-1-3) in 3415.

Independent (sans bande) 13PP (train 2-1-R) in 2218, 1Lg (inf 3-3-3) in 2619, 5 (inf 1-1-3) in 1237, 1 Mt (inf 1-2-3) in 2039, 11 (inf 2-2-3) in 2639, 24 (inf 2-2-3) in 2339, 13 (inf 2-2-3) in 1128

Allemands (unités grises)

3ème armée (bande bleue) HQ in 2008, Gold (inf 1-1-3) in 3111, Lotz (inf 1-13) in 2809, 1 (cavalry 1-1-4) in 2512, 12 (inf 3-3-3) in 2412, 1 (inf 33-3) in 2313, 11 (inf 3-3-3) in 2212, Kemp (mech 4-3-6) in 2113, 61 (inf 2-2-3) in 2012 , 217 (inf 2-2-3) in 2111, 228 (inf 2-2-3) in 1711, 21 (inf 3-3-3) in 1510, 541 (inf 1-1-3) in 1806, Eber (inf 1-1-3) in 1506 (oui, cette unité commence en territoire neutre de Danzig et représente la police locale qui avait été militarisée et prise sous contrôle par les Allemands.)

4ème armée (bande pourpre) HO, in 0410, 207 (inf 2-2-3) in 1003, 218 (inf 2-23) in 0507, 20 Mot (inf 3-3-6) in 0608, 2 Mot (inf 3-3-6) in 0709, 3 Pz (mech 7-4-8) in 0710, 32 (inf 3-3-3) and 3 (inf 3-3-3) in 0610, 50 (inf 3-3-3) in 0511, 23 (inf 3-3-3) in 0309, Netz (inf 1-1-3) in 0411.

8ème armée (bande jaune) HO in 0226, 30 (inf 3-3-3) in 0525, 24 (inf 3-3-3) and 10 (inf 3-3-3) in 0625, 17 (inf 3-3-3) and LAH (mech 2-1-6) in 0626.

10ème armée (bande orange) HQ in 0530, 29 Mot (inf 3-2-6) in 0429, 13 Mot (inf 3-3-6) in 0729, 1Lt (mech 4-2-6) in 0827, 19 (inf 3-3-3) and 18 (inf 3-3-3) in 0928, 4Pz (mech 6-3-8) and 31 (inf 3-3-3) in 0929, 1 Pz (mech 6-3-8) and 14 (inf 3-3-3) in 1029, 46 (inf 3-3-3) in 0930, 4 (inf 3-3-3) in 0931, 3Lt (mech 3-2-6) in 0732, 2 Lt (mech 4-2-6) in 1031.

14ème armée (bande marron) HQ in 0637, 28 (inf 3-3-3) and 5 Pz (mech 6-38) in 0833, 8 (inf 3-3-3) and Germ (mech 2-1-6) in 0933, 44 (inf 33-3) in 0836, 7 (inf 3-3-3) in 0839, 45 (inf 3-3-3) in 0939, 2 Pz (mech 6-3-8) in 1340, 4Lt (mech 3-2-6) and 3Mt (inf 3-3-3) in 1440, 2Mt (inf 3-3-3) in 1941

Unités Indépendantes (pas de bande) 10 Pz (mech 4-3-6) in 0408, 73 (inf 22-3) in 0110, 208 (inf 2-2-3) in 0112, 183 (inf 1-1-3) in 0524, 221 (inf 2-2-3) in 0424, 213 (inf 2-2-3) in 0527, 62 (inf 1-2-3) in 0630, 27 (inf 3-3-3) in 0631, 68 (inf 2-2-3) in 0832, 239 (inf 2-2-3) in 1032, 206 (inf 2-2-3) in 3006

Slovaques (unités beiges) HQ in 2243, 1 (inf 2-2-3) in 2441, 3 (inf 2-2-3) in 2542.

Toutes les unités aériennes démarrent dans leurs cases aériennes respectives. Le Schleswig Holstein commence dans l'hex 1604. Les renforts devraient être mis sur la piste des tours au tour suivant leur entrée.

Le joueur polonais place ses pions de commandement à Cracovie, Lodz, Modlin, Ponzan, Pomoroskie, Prusy et OG dans le récipient de tirage au sort. Le joueur allemand place ses pions de commandement 3e Armée, 4e Armée, 8e Armée, 10e Armée 14e Armée et le Slovaque Bernolak dans le récipient de tirage au sort.

Les joueurs doivent se souvenir des règles du premier tour, 4.2.6, 9.2.6, et de l'exception de 12.2.

TABLE D'EVENEMENTS ALEATOIRES	
2	**Succès de l'Air Force Polonaise,** Le joueur Polonais peut retirer une unité aérienne Allemande d'attaque au sol du jeu.
3	**Mouvement Gratuit Polonais. Cinq** unités Polonaises peuvent se déplacer si elles ne débutent pas dans une EZOC ou n'en pénètrent durant le mouvement. Pas de mouvement ferroviaire ou stratégique autorisé.
4	**Remplacements Polonais.** Le jouer Polonais obtient 2 points de remplacement à dépenser immédiatement.
5	**Fusion des Armées Polonaises.** Appliquez les règles 8.0.4 et 2.4.2 plus tôt. Pas d'effet a u tour 7 ou plus tard.
6	**Remplacements Allemands.** Le jouer Allemand obtient 2 points de remplacement à dépenser immédiatement.
7	**Remplacements Allemands.** Le jouer Allemand obtient 2 points de remplacement à dépenser immédiatement.
8	**Mouvement Gratuit Allemand. Deux** unités Allemandes peuvent se déplacer si elles ne débutent pas dans une EZOC ou n'en pénètrent durant le mouvement. Pas de mouvement ferroviaire ou stratégique autorisé.
g	**Retrait au Front Ouest.** Une unité d'infanterie allemande qui dispose actuellement de deux pas est retirée du jeu. Le joueur Allemand choisit laquelle.
10	**Pion Bernolak Chit retiré. Appliquez** 2.4.5 immédiatement si la 14ème Armée et Bernolak n'ont pas encore été activées. Si l'un ou les deux ont été activés à ce tour, procédez à la fin du tour. Pas d'effet au tour 7 ou plus tard.
11	**Retrait au Front Ouest.** Retirez une unité aérienne Allemande non endommagée. German undamaged air unit. Le joueur Allemand choisit laquelle.
12	**Retrait au Front Ouest.** Une unité d'infanterie allemande qui dispose actuellement de deux pas est retirée du jeu. Le joueur Allemand choisit laquelle.

Credits -Three Crowns Edition

Designer, Développeur, Graphisme, Recherche : Stefan Ekstrôm

Couverture, Recherche, Playtesting: Magnus Nordlôff

Playtesting: Jan Larsson, Gran Bffirkman, Anders Brinck, Edvard Brink

Rermerciements : Geoff Noble, Cezary Domalski

Traduction FR : Jack C. Munchkin