LENINGRAD

La progression du Groupe d'Armée Nord
Été 1941

SOMMAIRE

1.0 INTRODUCTION 1
2.0 MATÉRIEL 1
3.0 PROCÉDURE DE BASE 2
4.0 MOUVEMENT DES UNITÉS 2
5.0 ZONES DE CONTRÔLE 3
6.0 DÉSENGAGEMENT 3
7.0 ÉCRASEMENT 3
8.0 COMBAT 4
9.0 RAVITAILLEMENT 5
10.0 FORCES BLINDÉES 5
11.0 FORCE AÉRIENNE 5
12.0 UNITÉS SOVIÉTIQUES NON RÉVÉLÉES 6
13.0 FORTS SOVIÉTIQUES 6
14.0 RENFORTS ET RECONSTITUTIONS 6
15.0 SURPRISE 7
16.0 CONDITIONS DE VICTOIRE 7
NOTES DES CONCEPTEURS 8
PLANCHE DE PIONS 10
TABLES DU JEU 12

1.0 INTRODUCTION

Leningrad est une simulation de la campagne menée par les allemands pour prendre cette ville aux soviétiques à l'été 1941.

Pour commencer

Les joueurs devraient passer en revue les règles, en ne lisant que les gros titres des phrases dans les différentes sections des règles.

Les unités soviétiques sont placées à côté de la carte avec leur face inconnue visible. Placez ensuite le nombre d'unités d'infanterie et/ou d'unités blindées et/ou mécanisées dans les hexagones avec des indicateurs de départ rouges (exemple : "**2Inf**" signifie que deux unités d'infanterie doivent être placées dans cet hexagone). Placez ensuite une unité d'infanterie soviétique dans chaque rangée d'hexagones de 13xx à 19xx. Tout hexagone jouable de la rangée est acceptable, mais il ne peut y avoir qu'une et une seule unité par hexagone (c'est-à-dire que vous devez vous retrouver avec sept unités choisies aléatoirement dans ces hexagones).

Dix-huit unités d'infanterie allemandes et toutes les unités blindées et mécanisées allemandes, sauf les deux unités du 39ème corps de Panzer, sont placées à l'ouest de la frontière rouge avec la restriction de ne pouvoir placer que deux unités d'infanterie au nord de l'hexagone 0010 (deux unités peuvent être déployées sur les hexagones 0007, 0008 et/ou 0009, avec les unités restantes empilées sur les sept hexagones au sud du fleuve *Niemen*). Les pions restants doivent être placés dans les cases appropriées sur la *Record & Reinforcement Track*, conformément à la liste d'arrivée des renforts (voir **14.0**). À ce stade, les joueurs doivent revoir la séquence de jeu, se référant aux détails des règles lorsqu'ils se posent une question.

2.0 MATÉRIEL

Ce jeu se compose de ces règles, de tables du jeu, d'une carte de 22 x 17 pouces et d'une planche de 114 pions prédécoupés.

Si des composants sont manquants ou endommagés, veuillez écrire à :

Decision Games
P.O. Box 21598, Bakersfield,
CA 93390-1598
USA

Vous pouvez également enregistrer ce jeu en ligne sur :
www.decisiongames.com

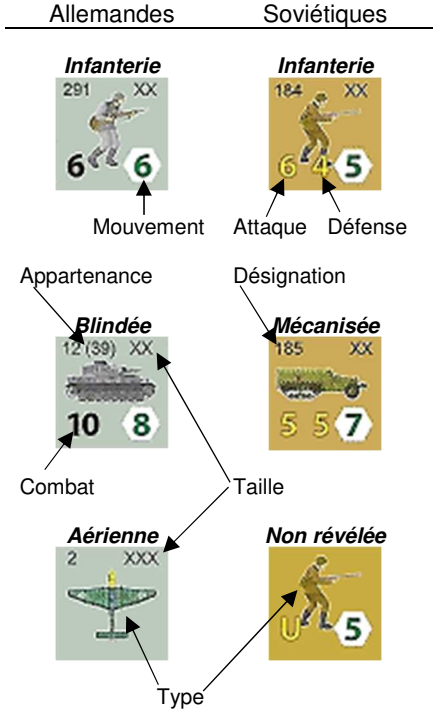
2.1 La carte du jeu montre le terrain sur lequel la campagne s'est déroulée. Une grille hexagonale y est superposée pour réguler le mouvement et le positionnement des pions du jeu.

2.2 La **Table des Effets du Terrain** résume la façon dont les caractéristiques de la carte affectent le mouvement des pions. Les valeurs de coûts en points de mouvement indiquent la quantité requise pour chaque unité entrant dans le type de terrain indiqué.

2.3 La **Table de Résolution des Combats** sert à déterminer l'issue des combats.

2.4 Les pions du jeu représentent les vraies unités militaires qui ont pris part à la campagne historique. Il existe trois types de pions : les unités de combat (appelées "unités"), les forts soviétiques et les unités aériennes allemandes. Il y a jusqu'à six éléments d'information sur les faces recto et verso d'une unité de combat, selon le groupe, le type, le statut et la nationalité de l'unité. Ils comprennent la force de combat de l'unité (unités allemandes), les forces d'attaque et de défense (unités Soviétiques), la capacité de mouvement (le chiffre vert imprimé à l'intérieur des symboles hexagonaux blancs), son type (blindée, mécanisée ou infanterie), la taille de l'unité ("XX" est une division et "XXX" est un corps), l'état non révélée et l'appartenance au corps de panzer (le nombre entre parenthèses).

Types d'unités



2.5 Le combat est la force de base d'une unité allemande en attaque ou en défense.

2.6 L'attaque est la force de base d'une unité soviétique en attaque, tandis que la défense est la force de base d'une unité soviétique en défense. La **Table des Décalages de Colonnes** détaille la façon dont la force des unités des deux camps est affectée lors des combats.

2.7 La capacité de mouvement de l'unité est le nombre de base d'hexagones dans lesquels une unité peut entrer dans une phase de mouvement. Cette capacité est exprimée en termes de points de mouvement (PM). Le nombre de PM à dépenser diffère selon les différents types de terrain.

2.8 Seules les appartenances aux corps de panzer ont un effet sur le jeu. Toutes les autres désignations militaires et tailles d'unités ne sont incluses que par intérêt historique. Un tour de jeu représente une semaine et un hexagone représente 20 milles (32 kilomètres) d'une arrête vers son arrête opposée.

3.0 PROCÉDURE DE BASE

La séquence de jeu

Les joueurs jouent leur tour en déplaçant leurs unités et en réalisant des attaques. L'ordre dans lequel ils mènent ces actions est décrit dans la séquence de jeu ci-dessous. Une séquence de jeu complète s'appelle un "tour de jeu". Chaque tour de jeu consiste en deux "tours de joueurs" (un allemand et un soviétique). Chaque tour de joueur consiste en quatre "phases".

Tour du joueur allemand

Phase 1 : reconstitution allemande
Le joueur allemand retourne des unités réduites éligibles à pleine puissance.

Phase 2 : mouvement allemand
Le joueur allemand peut déplacer ses unités, rentrer des renforts et effectuer des écrasements. Il peut déplacer autant ou aussi peu d'unités et/ou de piles d'unités qu'il le souhaite, l'une après l'autre.

Phase 3 : combat allemand
Le joueur allemand peut attaquer des unités soviétiques adjacentes. Il peut effectuer ses attaques dans l'ordre de son choix, en appliquant les résultats immédiatement à l'issue de chaque attaque.

Phase 4 : interdiction aérienne allemande
Le joueur allemand peut placer les unités aériennes précédemment non engagées sur la carte dans n'importe quel hexagone qu'il a l'intention d'interdire. Si ses unités aériennes ont déjà été utilisées lors des phases précédentes, cette phase est ignorée.

Tour du joueur soviétique

Phase 5 : fortification soviétique
Le joueur soviétique peut placer des forts. Ils sont placés dans n'importe quel hexagone ravitaillé inclus dans un rayon de quatre hexagones à partir de l'hexagone 2604, mais jamais dans une zone de contrôle ennemie (voir **5.0**).

Phase 6 : mouvement soviétique
Le joueur soviétique peut déplacer ses unités, rentrer des renforts et effectuer des écrasements. Il peut déplacer autant ou aussi peu d'unités et/ou de piles d'unités qu'il le souhaite, l'une après l'autre.

Phase 7 : combat soviétique
Le joueur soviétique peut attaquer des unités allemandes adjacentes. Il peut effectuer ses attaques dans l'ordre de son choix, en appliquant les résultats immédiatement à l'issue de chaque attaque.

Phase 8 : fin de tour de jeu
Les unités aériennes en mission d'interdiction sont retirées de la carte et le tour de jeu est terminé. Ces huit phases sont répétées pour chacun des 12 tours de jeu. Le jeu est terminé à l'issu et les joueurs déterminent qui a gagné.

4.0 MOUVEMENT DES UNITÉS

Chaque unité a une capacité de mouvement représentant le nombre brut d'hexagones dans lesquels elle peut entrer pendant chacune des phases de mouvement de son camp. Chaque joueur ne déplace que ses propres unités pendant la phase de mouvement de son tour de joueur. Un combat régulier ne peut pas avoir lieu pendant la phase de mouvement, bien qu'un écrasement (une forme de mouvement et de combat combinés) y soit possible. Les unités se déplacent une à la fois ou en piles de trois unités maximum, hexagone par hexagone, dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions souhaitées par le joueur en mouvement.

4.1 Une unité en mouvement ne peut jamais dépasser sa capacité de mouvement. Les unités ne sont jamais obligées de bouger lors d'une phase de mouvement amie. Les unités ne peuvent jamais prêter ou accumuler des PM inutilisés.

4.2 Le nombre de PM qu'une unité doit dépenser pour entrer dans un hexagone dépend de son type de terrain. Le coût pour entrer dans un hexagone de terrain dégagé est d'un PM. Le coût pour entrer dans d'autres hexagones contenant d'autres types de terrain peut être supérieur ou inférieur. Ces coûts sont spécifiés sur la **Table des Effets du Terrain**. Quand une unité pénètre dans un hexagone de route par un côté d'hexagone de

route, elle ne paie que le coût de déplacement d'un hexagone le long de la route quel que soit le type de terrain pénétré. Inversement, une route n'a aucun effet sur le mouvement si un hexagone de route est pénétré par un côté d'hexagone sans route.

4.3 Indépendamment du terrain, une unité peut généralement se déplacer dans un hexagone adjacent à l'hexagone où elle commence sa phase de mouvement, en dépensant tous ses PM pour le faire (exception : voir **6.4**).

4.4 Une unité ne peut jamais entrer ou traverser un hexagone contenant une unité ennemie. Une unité allemande peut entrer dans un fort soviétique vide (inoccupé), mais doit dépenser deux PM supplémentaires pour le faire.

4.5 Plusieurs unités peuvent se déplacer ensemble au même moment. Si elles commencent la phase de mouvement dans le même hexagone, jusqu'à trois unités amies peuvent se déplacer ensemble en tant que pile pendant la phase de mouvement, sauf en cas de désengagement (voir **6.0**). Une pile se déplace au rythme de l'unité la plus lente de la pile. Toute unité peut se détacher d'une pile à tout moment pendant la phase de mouvement.

4.6 Pas plus de trois unités peuvent occuper le même hexagone à la fin d'une phase ou à la fin d'un recul après combat (voir **8.46** et **8.47**), même si une unité ou une pile peut traverser un hexagone occupé par une autre unité ou une pile en violant temporairement la limite d'empilement. Si la limite d'empilement est dépassée à la fin d'une phase ou d'un recul après combat, le joueur adverse choisit quelle(s) unité(s) dans cet hexagone doit être éliminée (donc il ne reste que trois unités).

4.7 Généralement, une unité doit s'arrêter en entrant dans un hexagone situé en zone de contrôle ennemie (voir **5.0**). À chaque fois qu'une unité entre dans un hexagone directement adjacent à une unité ennemie, l'unité en mouvement doit immédiatement s'arrêter et ne pas se déplacer plus loin lors de cette phase (à moins que l'unité ne se désengage par la suite). La présence d'une autre unité amie dans un hexagone n'annule pas une zone de contrôle ennemie pour ce qui concerne le mouvement. Une unité peut quitter une zone de contrôle ennemie uniquement en se désengageant (voir **6.0**), à la suite d'un écrasement (voir **7.0**) ou d'un combat (voir **8.0**).

4.8 Une unité ne peut pas quitter la carte, et si elle est forcée de retraiter hors carte, elle est éliminée.

5.0 ZONES DE CONTRÔLE (ZdC)

Les six hexagones adjacents à une unité de combat constituent la Zone de Contrôle (ZdC) de cette unité. Une ZdC amie inhibe le mouvement des unités ennemies et peut affecter la capacité du joueur adverse à faire retraiter ses unités et à tracer son ravitaillement. Une unité exerce une ZdC sur tous les types de terrain, sauf à travers les côtés d'hexagones entièrement de mer ou entièrement de lac. Si une unité amie est dans une ZdC ennemie (ZdCE), toutes les unités ennemies exerçant leur ZdC dans l'hexagone sont également dans la ZdC de l'unité amie. Il n'y a pas d'effet supplémentaire ou d'annulation lorsque plusieurs unités d'un joueur exercent simultanément une ZdC dans un hexagone. Voir également **8.47 (3)**, **9.3**, **13.6**, **14.2** et **14.7**.

6.0 DÉSENGAGEMENT

Sous certaines conditions, une unité amie peut se désengager d'une ZdCE pendant sa phase de mouvement en payant un coût supplémentaire en PM (en plus du coût du terrain de l'hexagone dans lequel elle pénètre). Les unités peuvent être désengagées individuellement ou par piles de deux, mais il doit rester une autre unité de combat dans cet hexagone au moment du désengagement.

6.1 Une unité allemande blindée ou mécanisée paie deux PM de plus chaque fois qu'elle se désengage, et peut se désengager à tout moment durant sa phase de mouvement.

6.2 L'infanterie allemande et tous les types d'unités soviétiques paient trois PM de plus pour se désengager et ne peuvent se désengager que de l'hexagone où ils commencent leur phase de mouvement.

6.3 Il doit y avoir une unité de combat amie qui reste dans l'hexagone au moment du désengagement. Un joueur peut, par exemple, désengager deux unités d'une pile à trois unités, déplacer une autre unité dans l'hexagone d'origine, puis désengager la troisième unité de la pile d'origine.

6.4 Aucune unité du jeu ne peut se désengager pour entrer directement dans un autre hexagone en ZdCE.

7.0 ÉCRASEMENT

L'écrasement est une forme de mouvement et de combat combinés qui se produit lors des phases de mouvement. Une unité ou une pile d'unités qui effectue un écrasement peut continuer de se déplacer et d'écraser, selon le résultat de l'écrasement et s'il reste des PM à l'unité ou à la pile à l'issue. À tout moment pendant une phase de mouvement, une unité ou une pile peut écraser une pile ennemie dans un hexagone adjacent. Si l'écrasement est réussi, une unité doit avancer dans l'hexagone.

7.1 Le rapport de combat initial est décalé de deux colonnes vers la gauche lors de la résolution d'un écrasement.

7.2 Une unité peut se désengager et écraser dans la même phase de mouvement.

7.3 Un écrasement coûte généralement deux PM en plus du coût du terrain de l'hexagone de l'unité en défense. Exception : lors du tour de jeu 1, un écrasement ne coûte aux unités allemandes qu'un PM supplémentaire (en plus du coût du terrain de l'hexagone du défenseur).

7.4 Une pile de trois unités amies peut effectuer le même écrasement. Ces unités doivent commencer la phase de mouvement empilée dans le même hexagone et doivent être déplacées ensemble en tant que pile. Cependant, les unités peuvent être déplacées séparément après la résolution de l'écrasement.

7.5 Un écrasement est effectué contre toutes les unités ennemies d'un hexagone. Il n'y a pas de limite au nombre d'écrasements séparés qui peuvent être menés contre la même unité ennemie ou contre le même hexagone lors d'une phase de mouvement.

7.6 Quand une unité ennemie écrasée retraite ou est éliminée, l'écrasement est "réussi". Les unités amies qui ont exécuté l'écrasement doivent encaisser toutes les pertes assignées par la résolution de l'écrasement (voir **8.4**), et au moins une unité ayant écrasé doit être avancée dans l'hexagone laissé vacant. Si les unités en défense ont retraité de deux hexagones, l'attaquant a la possibilité d'avancer dans les deux hexagones abandonnés par les unités en défense, sans coût en PM.

7.7 Si la force ennemie écrasée ne retraite pas ou n'est pas éliminée, l'écrasement est un "échec". Si l'écrasement échoue, la ou les unités d'écrasement peuvent soit subir leur défaite sous la forme de pas de pertes, soit retraiter (voir **8.4**). Si l'unité ou les unités d'écrasement reculent, leur mouvement est terminé pour cette phase. Si elles ne reculent pas, leur mouvement peut se poursuivre, ce qui peut inclure d'autres tentatives d'écrasements. Une unité ennemie qui est écrasée ne peut jamais

avancer après combat à l'issu de l'écrasement, même si la force d'écrasement retraite.

7.8 Comme les unités et les hexagones peuvent être soumis à de multiples écrasements durant une phase de mouvement, les unités qui ont reculé pendant la phase de mouvement en cours dans un hexagone soumis à un écrasement ajouteront leur force de combat à la défense de cet hexagone (contrairement à la phase de combat, lorsque des unités précédemment retraitées ne s'ajoutent pas à la défense d'un hexagone attaqué par la suite).

8.0 COMBAT

Lors des phases de combat de votre propre camp, vous pouvez lancer des attaques entre une ou plusieurs de vos unités et n'importe quelle(s) unité(s) ennemie(s) adjacente(s). Le combat est volontaire sauf au tour de jeu 1 (voir **15.2**). Le joueur attaquant examine les positions de ses unités, déterminant lesquelles sont en ZdCE. Les attaques sont menées en utilisant la **Table de Résolution des Combats** et les procédures suivantes.

8.1 Une unité doit être dans la ZdC d'une unité ennemie pour pouvoir l'attaquer. Lord d'une même phase de combat, aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois, et aucune unité donnée ne peut être l'objet de plus d'une attaque. Toutes les unités amies qui sont dans la ZdC de n'importe quelle unité ennemie peuvent participer à une attaque sur cette unité(s).

8.2 Les unités en défense dans un hexagone doivent généralement être attaquées en groupe. Les unités d'un hexagone attaqué doivent se défendre avec leurs forces combinées. Cependant, les unités qui ont retraité dans un hexagone qui subit une attaque pendant la même phase de combat n'ajoutent pas leur force à celles des autres unités dans l'hexagone (bien qu'elles le fassent si elles subissent un écrasement durant la phase de mouvement). Si les unités en défense subissent un résultat de combat adverse (perte ou retraite), les unités précédemment retraitées dans cet hexagone sont automatiquement éliminées.

8.21 Contrairement à l'écrasement, plus d'un hexagone peut être l'objet de la même attaque. Toutes les unités attaquantes doivent être adjacentes à toutes les unités en défense afin de mener une unique attaque combinée dans plusieurs hexagones défendus en même temps.

8.22 La force entière d'une unité doit toujours être utilisée à chaque fois qu'elle participe à un combat.

8.3 ***Résolution du combat***

Pour chaque attaque, le joueur attaquant totalise les forces de combat (ou force d'attaque, pour une force soviétique) de toutes ses unités impliquées dans l'attaque et divise ce total par les forces de combat combinées (ou forces de défense, si soviétique) de la force étant attaquée. Le résultat est appelé rapport de combat initial. Le joueur localise l'en-tête de colonne sur la **Table de Résolution des Combats** qui correspond au rapport de combat initial (par exemple **2-1**). Il consulte ensuite la **Table des Décalages de Colonnes** pour tout décalage vers la gauche ou vers la droite en partant de ce rapport initial. Ces décalages déterminent le rapport de combat final. Le joueur attaquant lance ensuite un dé à six faces et regarde le résultat sous la colonne du rapport de combat final. Le résultat indiqué est appliqué immédiatement, avant de passer à d'autres attaques ou écrasements. Quand il a mené toutes ses attaques, le joueur attaquant annonce la fin de sa phase de combat.

8.31 Le joueur attaquant doit annoncer lesquelles de ses unités sont impliquées dans une attaque particulière contre une force défensive spécifique. Les unités soviétiques non révélées doivent être désignées comme participantes avant que leurs forces ne soient révélées. Le joueur attaquant peut résoudre ses attaques dans l'ordre de son choix.

8.32 Si le rapport de combat final est supérieur ou inférieur à la colonne la plus haute ou la plus basse indiquée dans la **Table de Résolution des Combats**, il est simplement appliqué comme la colonne la plus haute ou la plus basse disponible.

8.33 Lors du calcul des ratios, le rapport de combat est toujours arrondi en faveur du défenseur. Ainsi, si 11 points de force attaquent quatre points de force, le rapport de combat de 2,75 contre 1 est arrondi à "**2-1**".

8.4 ***Résultats du combat***

Les abréviations de la **Table de Résolution des Combats** indiquent en quoi les unités attaquantes et en défense sont affectées par cet engagement. Une unité sera non affectée (un résultat "-"), éliminée (un résultat "E") ou aura l'option de battre en retraite ou de subir des pertes, avec deux résultats de perte possibles : "1" ou "2".

8.41 Un résultat "1/-" ou "-/1" signifie qu'une unité affectée doit perdre un pas, ou que toutes les unités affectées doivent retraiter d'un hexagone. Le joueur dont la force est affectée peut choisir de la faire battre en retraite (voir **8.47**) ou de prendre un pas de perte à la place.

8.42 Un résultat "2/-" ou "-/2" signifie que la force affectée doit soit perdre un total de deux pas, soit retraiter de deux hexagones, soit perdre un pas et retraiter d'un hexagone. Pour battre en retraite, l'unité doit être autorisée à le faire (voir **8.47**). Un joueur qui choisit de retraiter des unités d'un hexagone et de subir un pas de perte doit d'abord subir la perte de pas. Le joueur allemand peut distribuer deux pas de perte à deux unités différentes, à raison d'un pas par unité, ou il peut éliminer une unité à pleine puissance.

8.43 Certains résultats affectent les deux joueurs, tels que "1/1" ou "2/1", et sont appelés résultats partagés. Le défenseur applique son résultat en premier, qu'il s'agisse d'une perte de pas ou d'une retraite. Ensuite, l'attaquant applique son résultat. Si des unités attaquantes restent dans leurs hexagones d'origine à l'issue de l'application de tous les résultats, elles peuvent avancer après combat si l'hexagone en défense est vacant (ce qui ne nécessite aucune dépense de PM). Le défenseur ne peut jamais avancer en cas de résultat partagé.

8.44 Un résultat "E/-" ou "-/E" signifie que tous les pas de l'unité ou des unités impliquées sont éliminées.

8.45 Chaque unité allemande entre en jeu avec deux pas de perte (cumulés). Chaque unité soviétique n'a toujours qu'un pas. Une unité allemande peut être retournée pour prendre un pas de perte, tandis qu'une unité soviétique est éliminée si elle subit un pas de perte.

8.46 Les unités sont retraitées par leur propriétaire une par une, jamais empilées, dans l'ordre choisi par le propriétaire.

8.47 Les unités ne peuvent être retraitées que dans des hexagones sûrs. S'il n'y a pas d'hexagone sûr de disponible, ou si une unité retraite hors carte, l'unité en retraite est éliminée. Un hexagone est sûr si tout ce qui suit se rapporte.

1) En entrant dans l'hexagone, une unité en retraite augmente la distance en hexagones entre elle et la force ennemie la plus proche qui a causé la retraite. Si la force ennemie a également retraité, la distance est mesurée à partir de l'hexagone original le plus proche de la force ennemie.

2) Il y a moins de trois autres unités amies dans l'hexagone de retraite.

3) L'hexagone de retraite n'est pas en ZdCE. Note : la présence d'une unité amie dans un hexagone annule les ZdCE dans cet hexagone à des fins de retraite.

4) Dans la mesure du possible, une unité

doit retraiter dans un hexagone de sécurité vacant avant de pénétrer dans un hexagone occupé par une unité amie.

8.48 Quand des hexagones sont libérés à la suite d'un combat, jusqu'à trois unités victorieuses impliquées peuvent avancer dans chaque hexagone. Une unité d'attaque victorieuse est une unité qui n'a pas reculé. Une unité défensive victorieuse est une unité qui n'a subi aucune perte ou retraite suite à ce combat. L'avance après combat est une option qui doit être exercée immédiatement avant de continuer à résoudre d'autres combats dans cette phase. Une unité n'est forcée d'avancer après combat qu'en cas d'écrasement réussi, sinon c'est facultatif (voir **7.6**). Les unités victorieuses peuvent occuper un ou les deux hexagones libérés à la suite d'une retraite de deux hexagones. Une unité peut avancer dans une ZdCE, même en avançant directement à partir d'une autre ZdCE. Les retraites et les avances n'impliquent pas de dépense de PM. Les unités qui avancent dans un hexagone libéré par l'élimination de toutes les unités ennemies qui occupaient cet hexagone ne peuvent pas avancer plus loin.

9.0 RAVITAILLEMENT

Pour qu'une unité puisse bouger et attaquer à son plein potentiel, elle doit être ravitaillée. Une unité est ravitaillée si une "ligne de ravitaillement" peut être tracée entre cette unité et une source de ravitaillement amie. Le ravitaillement pour le mouvement est déterminé au moment où une unité donnée commence à se déplacer. Le ravitaillement pour le combat et l'écrasement est déterminé au moment où les colonnes de combat sont décalées. Une ligne de ravitaillement est tracée de l'unité à un hexagone de ravitaillement ami ou à un hexagone de route relié à une source de ravitaillement par une série ininterrompue d'hexagones de route de n'importe quelle longueur.

La ligne de ravitaillement peut avoir jusqu'à cinq PM de longueur entre l'unité et la source de ravitaillement ou l'hexagone de route menant à une source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement peut être tracée au coût pour les unités blindées/mécanisées à travers les villes. Comptez de l'unité vers la source de ravitaillement ou vers le premier hexagone de route. Ne comptez pas l'hexagone de l'unité. Comptez l'hexagone de route ou de source de ravitaillement. Une fois que la ligne de ravitaillement atteint la route sur laquelle elle se prolongera, elle ne peut pas sortir de cette route (elle peut utiliser légalement, conformément aux coûts en PM du terrain, d'autres hexagones de route déconnectés avant de commencer à suivre la route finale vers la source de ravitaillement).

9.1 La capacité de mouvement d'une unité non ravitaillée est réduite de moitié, arrondie à l'entier inférieur. L'unité conserve sa capacité de mouvement complète ou réduite pendant toute la phase, indépendamment de son état ravitaillé ou non pendant cette phase.

9.2 Si des unités impliquées dans un combat ou un écrasement ne sont pas ravitaillées, le rapport de combat est décalé de deux colonnes. Si des unités attaquantes ne sont pas ravitaillées, décalez-les vers la gauche. Si des unités en défense ne sont pas ravitaillées, décalez à droite. Ces décalages peuvent s'annuler mutuellement.

9.3 Une ligne de ravitaillement consiste en une ligne continue d'hexagones adjacents, dont aucun ne peut être occupé par une unité ennemie ou par sa zone de contrôle. Une ligne de ravitaillement peut être tracée dans et à travers une ZdCE si cet hexagone est occupé par une ou plusieurs unités amies.

9.4 Un hexagone de ravitaillement ami peut ravitailler un nombre illimité d'unités amies.

9.5 Les hexagones sources du joueur allemand sont : 0007 à 0013. Les sources du joueur soviétique sont les quatre hexagones de Leningrad (2505, 2604, 2605 et 2705), Tallinn (1601), Riga (0908) et les hexagones de bord de carte 2906 et 2911.

9.6 Les forts et les unités aériennes affectent les lignes de ravitaillement ennemies (voir **11.0** et **13.2**).

10.0 FORCES BLINDÉES

Les rapports de combat sont affectés par la présence d'une unité blindée et/ou d'un corps de Panzer allemand participant à un combat ou à un écrasement.

10.1 Lorsque toutes les unités d'un même corps de Panzer allemand (le nombre entre parenthèses de ces unités est identique) sont empilées dans le même hexagone, elles bénéficient d'un décalage de colonne en combat et en écrasement. Le rapport de combat est décalé d'une colonne pour chaque corps de Panzer allemand impliqué dans le combat ou l'écrasement. Le décalage de colonne pour attaquer n'est reçu que si toutes les unités du corps attaquent. Les pertes d'un seul pas subis individuellement par des unités d'un corps de Panzer allemand n'empêchent pas ce corps de bénéficier de ce décalage. Si une unité d'un corps a été complètement éliminée, ce décalage n'est plus possible.

Note : le 39ème corps de Panzer ne contient que deux unités, mais est toujours considéré comme un corps de Panzer complet.

10.2 Quand une unité blindée (pas une unité mécanisée) est impliquée dans un combat ou un écrasement, le joueur propriétaire bénéficie d'un décalage de colonne. Le joueur ne reçoit qu'un seul décalage de colonne pour la présence de blindées, indépendamment du nombre d'unités blindées impliquées. Pour qu'un attaquant reçoive ce décalage, le défenseur doit occuper un hexagone de terrain non fortifié (les rivières n'empêchent pas ce décalage). Ce décalage est donc généralement reçu en défense (exception : voir **10.3**).

10.3 Le joueur allemand ne bénéficie pas des décalages de colonne pour les corps de Panzer (voir **10.1**) et/ou d'unités blindées (voir **10.2**) lorsqu'ils défendent dans des villes soviétiques.

10.4 Les décalages de colonnes décrits en **10.1** et **10.2** sont cumulatifs.

11.0 FORCE AÉRIENNE

Le joueur allemand a deux unités aériennes qui peuvent être utilisées pour affecter le combat, l'écrasement, le mouvement soviétique et le ravitaillement soviétique. Avant que le dé de résolution de combat ne soit lancé, le joueur allemand peut placer une unité aérienne sur une unité allemande qui attaque ou est attaquée. Lorsqu'elle est utilisée en mission d'interdiction, l'unité aérienne est placée dans un hexagone pendant la phase d'interdiction aérienne.

11.1 Le rapport de combat est décalé d'une colonne pour chaque unité aérienne impliquée dans un combat. Les unités aériennes ne peuvent pas attaquer par elles-mêmes et ne sont jamais affectées par les résultats du combat. Les unités aériennes ne comptent jamais dans les limites d'empilement.

11.2 Les unités aériennes sont affectées à un combat avant que les unités soviétiques non-révélées ne soient révélées.

11.3 Une unité aérienne en mission d'interdiction double le coût en PM d'un hexagone pour les unités soviétiques et pour les lignes de ravitaillement soviétiques. Le coût est quadruplé si deux unités aériennes interdisent le même hexagone.

11.4 Les unités soviétiques qui commencent leur phase de mouvement dans un hexagone interdit paient le double (ou le quadruple, si deux unités aériennes sont présentes) du coût en PM pour le premier hexagone dans lequel elles entrent.

11.5 Chaque unité aérienne ne peut être utilisée (n'importe où sur la carte) qu'une seule fois par tour de jeu.

12.0 UNITÉS SOVIÉTIQUES NON RÉVÉLÉES

Toutes les unités soviétiques sont placées ou entrent en jeu avec leurs forces d'attaque et de défense inconnues des deux joueurs. Pour l'indiquer, les unités sont initialement posées sur leurs côtés non révélés, n'indiquant qu'un (" "). Les unités sont ensuite aléatoirement placées dans les hexagones notifiés et sur la *Game Turn Record Track* en tant que renforts.

12.1 Les points de combat des unités non révélées ne sont révélés qu'après l'annonce d'une attaque ou d'un écrasement. Le combat ou l'écrasement ne peut pas être annulé ou réattribué une fois que les unités non révélées ont été révélées. Une fois qu'une unité non révélée a été retournée sur son côté révélé, elle reste sur ce côté révélé jusqu'à la fin de la partie, tant qu'elle est en jeu.

13.0 FORTS SOVIÉTIQUES

Le joueur soviétique reçoit un certain nombre de forts pendant la partie. Les forts affectent le combat, le mouvement allemand et le ravitaillement allemand. Pendant la phase de fortification, le joueur soviétique peut placer un fort nouvellement disponible dans n'importe quel hexagone ravitaillé, et qui est à quatre hexagones ou moins de l'hexagone de Leningrad 2604 inclus, et sans être en ZdCE.

13.1 Les unités soviétiques reçoivent un décalage d'une colonne vers la gauche lorsqu'elles se défendent dans n'importe quel hexagone contenant un fort.

13.2 Un fort inoccupé double le coût en PM pour toute unité allemande traçant une ligne de ravitaillement à travers cet hexagone. De plus, pour entrer dans un fort laissé seul, une unité allemande doit dépenser deux PM supplémentaires. Un fort est définitivement éliminé dès que son hexagone est occupé par une unité terrestre allemande.

13.3 Une fois placé, un fort ne peut plus être déplacé, si ce n'est pour être mis dans la pile des pions éliminés, comme décrit ci-dessus.

13.4 Pas plus de deux forts ne peuvent être déployés sur la carte lors d'un tour de joueur soviétique. Cependant, le joueur soviétique peut reporter le déploiement sur la carte des forts disponibles aux tours suivants.

13.5 Les forts ne comptent pas dans les limites d'empilement. Pas plus d'un fort ne peut occuper un hexagone.

13.6 Les forts ne peuvent pas être placés dans un hexagone en ZdCE. Cependant, la présence d'une unité de combat soviétique dans une ZdCE, révélée ou non révélée, a pour effet de neutraliser cette ZdCE pour le placement d'un fort.

14.0 RENFORTS ET RECONSTITUTIONS

En plus des forces avec lesquelles ils commencent le jeu, les deux joueurs reçoivent des renforts lors des phases de mouvement des tours de jeu spécifiés. Les renforts entrent sur la carte ravitaillés. Le joueur allemand peut restaurer ses unités de leur force réduite à leur pleine puissance en les reconstituant (voir **14.6**).

TABLEAUX DES RENFORTS

Renforts allemands

Tours	Unités	Arrivées
1	1 aérienne	-
2	5 infanteries	Prusse Orientale
6	1 infanterie	Prusse Orientale
7	1 aérienne	-
10	39ème corps de Panzer	2113 à 2313

Renforts soviétiques

Tours	Unités	Arrivées
1	1 infanterie[1] 3 blindées[1]	1113 1113
2	3 infanteries 1 blindée	2906 ou 2911 2906 ou 2911
3	1 blindée 2 forts[2]	2906 ou 2911 -
4	2 infanteries 1 blindée 2 forts[2]	2313, 2906 ou 2911 2313, 2906 ou 2911 -
5	2 infanteries 1 blindée 2 forts[2]	2601 2313, 2906 ou 2911 -
6	2 infanteries 1 blindée 2 forts[2]	2906 ou 2911 2313, 2906 ou 2911 -
7	2 infanteries 1 blindée 2 forts[2]	2501 à 2701 2501 à 2701 -
8	6 infanteries[3] 2 infanteries 1 blindée 2 forts[2]	2911 2501 à 2701 2906 ou 2911 -
9	3 infanteries 1 blindée	2911 2313, 2906 ou 2911
10	2 infanteries[4]	Leningrad
11	2 infanteries[4]	Leningrad
12	2 infanteries[4]	Leningrad

Notes

Une unité blindée peut être une division blindée ou une division mécanisée.

Lorsque les unités ont plus d'un hexagone de listé, certaines peuvent entrer dans chaque hexagone, ou toutes via le même hexagone, au choix du joueur propriétaire pour chaque unité.

La Prusse Orientale consiste en sept hexagones d'entrés, et les unités de renforts peuvent arriver par n'importe lequel de ces hexagones.

1 : voir **14.5**.

2 : voir **13.0**.

3 : voir **15.3**.

4 : voir **14.4**.

14.1 Lorsque des renforts sont placés sur la carte, l'unité qui arrive doit payer le coût en PM pour entrer dans son premier hexagone. Quand plus d'une unité ou pile d'unités entrent dans le même hexagone, elles entrent sans tenir compte de leur ordre d'arrivée (c'est-à-dire que cela ne coûte pas plus cher aux unités d'entrer sur la carte sous prétexte qu'elles entrent derrière la première unité).

14.2 Si le seul hexagone d'entrée d'une unité de renfort est occupé par une unité ennemie ou par trois unités amies, elle peut entrer dans les hexagones les plus proches qui sont inoccupés. Si deux de ces hexagones les plus proches sont équidistants, le joueur propriétaire peut choisir l'hexagone d'entrée. Une unité peut entrer sur la carte en ZdCE.

14.3 Un joueur peut généralement décider de retenir tout ou partie des renforts d'un tour qui lui sont dus et de les rentrer via le même hexagone d'entrée lors d'un tour ultérieur (exception : voir **14.5**).

14.4 Si les quatre hexagones de Leningrad sont allemands, les renforts soviétiques qui doivent y entrer peuvent arriver via le bord de la carte sur et entre les hexagones 2301 à 2801 inclus.

14.5 Les renforts soviétiques du tour 1 ne peuvent pas être retardés.

14.6 Une unité allemande qui a subi un pas de perte peut être restaurée à pleine puissance en passant un tour de jeu complet dans un hexagone de Prusse Orientale ou de ville. L'hexagone dans lequel se produit la "reconstitution" doit être libre de ZdCE et ravitaillé. Par exemple, une unité qui pénètre dans un hexagone pour sa reconstitution au tour de jeu 2 doit y passer tout le tour de jeu 3, puis elle est retournée sur son plein potentiel pendant la phase de remplacement du tour de jeu 4 (elle peut alors se comporter normalement dès ce tour).

14.7 La présence d'unités allemandes n'annule pas les ZdCE pour les reconstitutions.

14.8 Jusqu'à trois unités (maximum) peuvent être reconstituées par phase de reconstitution allemande. Une unité donnée peut être reconstituée un nombre illimité de fois au cours de la partie. Note : cependant, chaque reconstitution réalisée par le joueur allemand donne au joueur soviétique un point de victoire.

14.9 La procédure de reconstitution peut s'interrompre avant que l'unité l'ait terminé. En effet, si une unité en cours de reconstitution bouge, attaque ou est attaquée, la procédure doit alors recommencer lors d'un tour de jeu ultérieur.

14.10 Les unités allemandes entièrement éliminées ne peuvent pas être récupérées de la pile des pions éliminés avec une reconstitution. Il n'y a pas de reconstitution soviétique.

15.0 SURPRISE

Les soviétiques souffrent des effets de la surprise au tour de jeu 1. Les allemands peuvent être affectés par la surprise au tour de jeu 8.

15.1 Les unités Soviétiques ne peuvent pas retarder leurs renforts, se désengager ou écraser lors du tour de jeu 1. Toutes les unités soviétiques doivent être adjacentes (si elles n'y sont pas déjà) à une unité allemande à portée à la fin de la phase de mouvement soviétique du tour 1 (l'unité allemande adjacente ne doit pas nécessairement être la plus proche de l'unité soviétique au début de la phase de mouvement soviétique). Les unités incapables de se déplacer pour finir adjacentes à une unité allemande doivent dépenser tous leurs PM en se déplaçant vers l'unité allemande la plus proche (en PM).

Exception : les unités soviétiques situées dans les hexagones 0205 (Libau) et 2204 (Kingisepp) ne peuvent pas bouger du tout lors du tour de jeu 1.

15.2 Toutes les unités soviétiques adjacentes à des unités allemandes pendant la phase de combat soviétique du premier tour de jeu doivent attaquer. Le joueur soviétique n'a pas besoin d'attaquer toutes les unités allemandes adjacentes, mais toutes les unités soviétiques adjacentes à des unités allemandes doivent participer à une attaque.

15.3 Si les six unités d'infanterie soviétiques entrent par l'hexagone 2911 au tour de jeu 8 comme prévu, toutes les attaques et écrasements soviétiques réalisés lors de ce tour bénéficient d'un décalage de quatre colonnes vers la droite. Le décalage s'applique pour chaque attaque menée par les unités soviétiques au tour de jeu 8, et pas seulement pour celles réalisées par les unités en renfort. Le décalage de quatre colonnes s'applique même si les unités sont forcées d'entrer par un hexagone autre que 2911 en raison de la présence d'unités allemandes. Si le joueur soviétique retarde l'entrée des renforts, en totalité ou partiellement, le bonus de décalage de colonnes est perdu. Le bonus ne peut être appliqué qu'au tour de jeu 8. En cas de retardement, les unités peuvent aussi entrer par l'hexagone 2906 au tour de jeu 9 ou plus tard.

16.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est calculée en termes de Points de Victoire (PV). Le jeu se termine à la fin du tour 12, et la victoire est alors déterminée. Il y a deux niveaux de victoire : tactique et stratégique. Atteindre une victoire stratégique est une plus grande réussite que de remporter une victoire tactique. À l'issue de la partie, additionnez les PV obtenus par chaque joueur et soustrayez le total du joueur soviétique de celui du joueur allemand. Le nombre résultant, soit zéro, positif ou négatif, est comparé à la liste en **16.3** pour déterminer le vainqueur et son niveau de victoire.

16.1 Le joueur soviétique reçoit des PV pour les unités allemandes réduites et éliminées à la fin de la partie.

1 : pour chaque infanterie réduite.

3 : pour chaque infanterie éliminée.

4 : pour chaque mécanisée réduite.

5 : pour chaque blindée réduite.

12 : pour chaque mécanisée éliminée.

15 : pour chaque blindée éliminée.

1 : pour chaque reconstitution utilisée par le joueur allemand durant la partie.

16.2 Le joueur allemand reçoit 30 PV pour chacun des hexagones suivants : 2604 et 2705, s'il les occupe à la fin de la partie avec des unités ravitaillées. De plus, le joueur allemand reçoit 5 PV pour chacun des hexagones suivants : 2505 et 2605, s'il les occupe à la fin de la partie avec des unités ravitaillées.

16.3 Le total des PV soviétiques est soustrait du total des PV allemands pour déterminer le vainqueur.

31 ou + : victoire allemande stratégique.

1 à 30 : victoire allemande tactique.

-20 à 0 : victoire soviétique tactique.

-21 ou - : victoire soviétique stratégique.

16.4 Si les deux joueurs sont d'accord avant de commencer la partie, chacun écrit une offre en PV pour obtenir le camp allemand. Ce montant offert représente des PV supplémentaires attribués au joueur soviétique lorsque le jeu se termine.
Note : Le joueur avec l'offre gagnante (le joueur allemand) doit se méfier de ses pertes, ce qui peut gêner la capture même du premier hexagone de Leningrad. En fait, les deux enchérisseurs doivent effectuer un bon calcul au moment de décider de leurs enchères, étant donné que, pour espérer obtenir la victoire, on peut supposer que le joueur allemand perdra environ 10 pas.

NOTES DU CONCEPTEUR

Si le joueur allemand émule la stratégie et la tactique historique, les résultats seront tellement semblables à la campagne réelle que ça en sera effrayant. Les panzers vont se ruer à travers les basses terres et atteindre, épuisés, la région de Leningrad. Ce n'est que par pure chance et grossière incompétence du joueur soviétique que les panzers prendront Leningrad sans soutien de l'infanterie. Une utilisation appropriée des renforts soviétiques devrait rendre Leningrad imprenable en milieu de partie, si les allemands n'ont pas lancé un assaut équilibré et concentré d'ici là.

Une bonne stratégie pour le joueur allemand est de "se hâter lentement". Les panzers doivent se combiner avec l'infanterie pour encercler et détruire au moins 10 des 11 divisions d'infanterie soviétiques du front au premier tour de jeu. Le groupe d'armées entier devrait également être bien placé pour répondre à la contre-attaque soviétique ce même tour. L'économie de soutien aérien pour la défense lors du premier tour de jeu pourrait signifier l'élimination d'une partie importante de la force de contre-attaque.

Le joueur allemand devrait s'efforcer d'atteindre la Luga en force, au tour de jeu 4 ou 5, avec les deux corps de Panzer en équilibre dans les bois près de l'embouchure de la rivière. Une tête de pont peut être formée à travers la Luga plus tôt si cela ne signifie pas mettre en péril les lignes de ravitaillement des panzers. En milieu de partie, le joueur allemand devrait être capable d'un assaut sur trois axes battant son plein –de la Luga inférieur, sur la route Pskov-Leningrad, et à travers Novgorod– tout en protégeant son flanc au sud du lac Ilmen. Un assaut le long du Volkhov, de Novgorod au lac Ladoga, est important car une fois le lac atteint, les renforts soviétiques de l'est et du sud sont bloqués pour entrer dans Leningrad. Les derniers tours se passeront à Leningrad, mais le joueur allemand aura une chance de gagner cette bataille d'usure si le joueur soviétique ne peut pas amener ses 12 divisions des tours 7 à 9 dans la ville depuis le sud et l'est.

L'action du joueur soviétique à l'ouest de la Dvina peut être décisive. S'il peut empêcher les allemands de traverser le fleuve en force pendant trois tours de jeu, il a de bonnes chances de tenir Leningrad. Bien qu'il soit obligé de contre-attaquer lors du premier tour de jeu, le joueur soviétique devrait, dans la mesure du possible, éviter une attaque contre un corps blindé, à moins qu'il ne soit assuré d'un rapport d'au moins 1 contre 1. De plus, le joueur soviétique doit se positionner de manière à ce que ses unités attaquantes ne soient pas encerclées lors du tour de jeu 2. Il peut également "tricher" un peu en début de partie, en déployant des unités dans les hexagones 13xx à 19xx, une ligne défensive sur la Dvina lors du premier tour de jeu sans engager les unités allemandes.

En milieu de partie, le joueur soviétique devrait utiliser le moins d'unités possibles dans la zone du lac Peïpous-Pskov-Velikaïa pour retarder l'avance allemande tout en construisant une ligne fortifiée le long de la Luga. Novgorod et le couloir de Volkhov doivent être tenus au moins jusqu'au tour de jeu 10. Au tour 8, il est confronté à une décision critique sur l'utilisation de la 34ème armée, qui entre par l'hexagone 2911 : devrait-il attaquer la droite allemande ou se déplacer vers Leningrad ?

Si la ligne de la Luga est percée, le joueur soviétique devrait essayer de se replier en bon ordre sur un périmètre fortifié à Leningrad. S'il peut disposer tous ses renforts dans la ville, il devrait gagner. Rappelez-vous qu'une répétition historique de l'isolement de la ville n'est pas suffisante en soi pour que le joueur allemand puisse gagner. L'isolement n'est qu'un moyen d'achever la capture de la ville.

Remarque

Les Finlandais ne sont pas représentés dans le jeu. Bien qu'historiquement ils aient réussi à se rendre dans les hexagones latéraux xx02 au nord de Leningrad en septembre, ils ont sagement décidé de ne pas participer à un assaut direct sur la ville, à moins que les allemands ne frappent eux-mêmes contre Leningrad. Une telle situation n'a jamais eu lieu. En tout cas, la présence finlandaise est représentée de façon abstraite dans le jeu grâce à un taux de renforts réduit au nord. Dans la campagne réelle, les soviétiques se sont précipités du front finlandais vers Leningrad, et se sont dépêchés de les repousser à mesure que diverses crises se produisaient dans le nord.

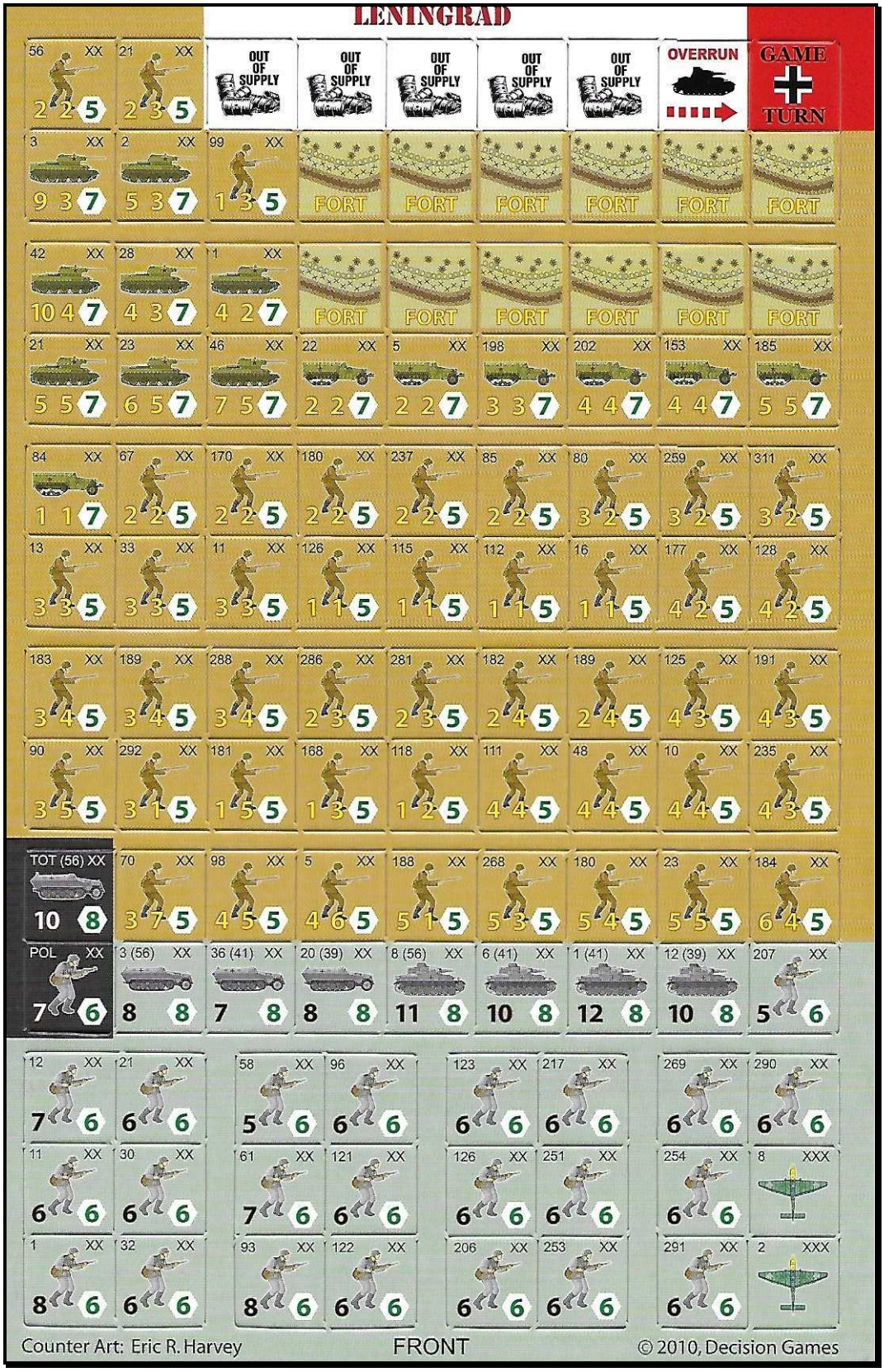
Dick Rustin

Notes sur la seconde édition

J'ai aimé ce travail qui m'a rappelé nombre d'agréables souvenirs. "Leningrad" était l'un des jeux les plus joués à l'époque de mon collège, car il était rapide et facile, mais tout en étant un défi permanent parce que vous ne pouviez jamais être sûr des unités non révélées.

Les joueurs pourront noter que rien n'a changé dans l'ordre de bataille. La carte a été modifiée pour mieux refléter la réalité du terrain et l'emplacement des routes. Ces changements renforcent la nécessité pour le joueur allemand de décider où il va engager ses panzers, car il est plus difficile de les repositionner que dans la première édition. Il revient aux deux joueurs d'essayer d'être "le plus rapide" vers Leningrad dans les derniers tours décisifs.

Christopher Cummins


LENINGRAD
OUT OF SUPPLY
OVERRUN
GAME TURN
FORT
TOT (56) XX
POL XX
Counter Art: Eric R. Harvey
FRONT
© 2010, Decision Games

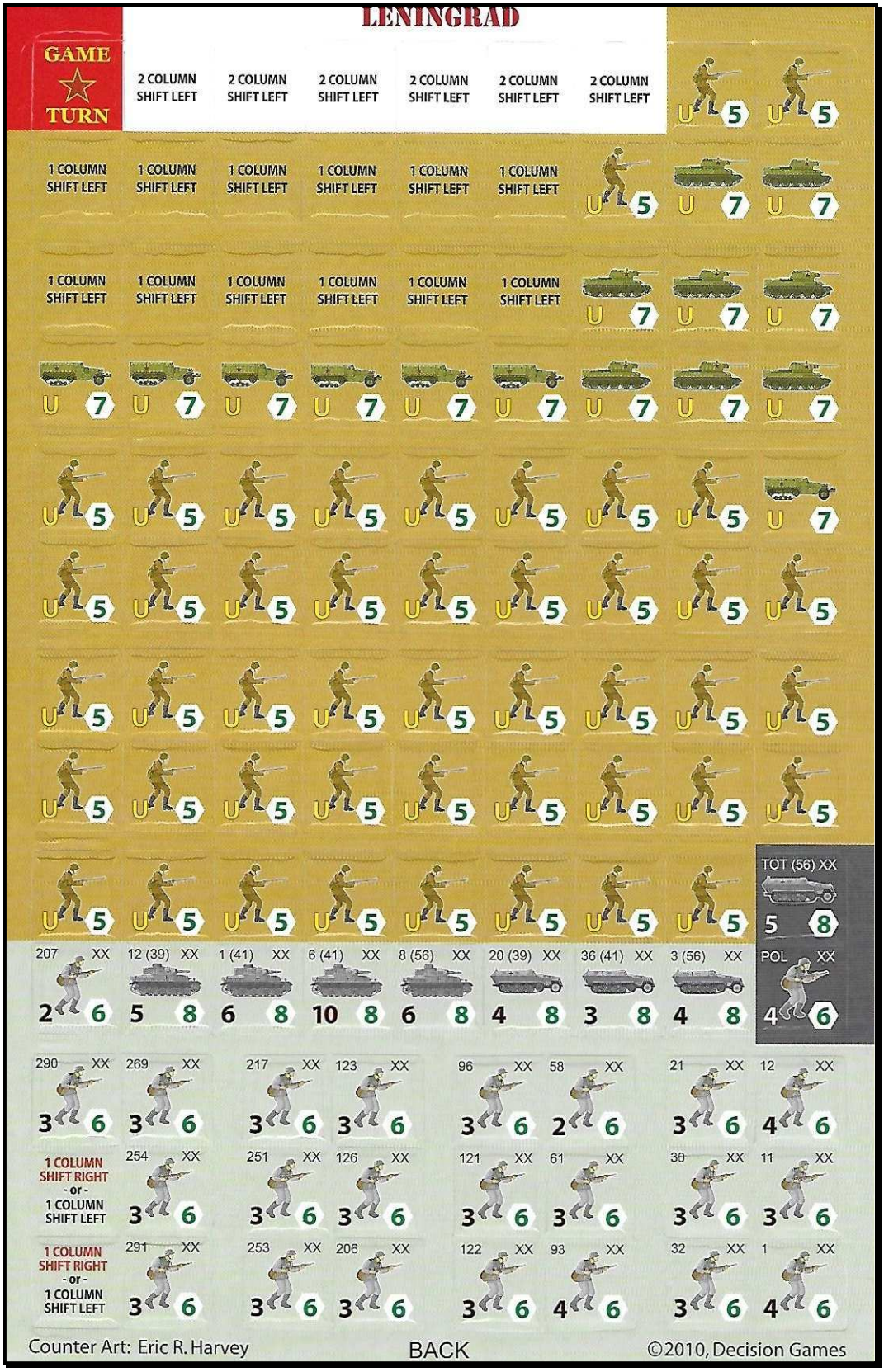

LENINGRAD
GAME TURN
2 COLUMN SHIFT LEFT
1 COLUMN SHIFT LEFT
TOT (56) XX
POL XX
1 COLUMN SHIFT RIGHT - or - 1 COLUMN SHIFT LEFT
Counter Art: Eric R. Harvey
BACK
©2010, Decision Games

TABLE DE RÉSOLUTION DES COMBATS

Dé	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1
1	-/E	-/E	-/E	-/2	-/1	1/1	2/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-
2	-/E	-/E	-/2	-/1	1/2	2/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-
3	-/E	-/2	-/2	1/2	2/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-	E/-
4	-/E	-/2	-/1	2/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-	E/-	E/-
5	-/2	-/2	1/2	1/1	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-	E/-	E/-	E/-
6	-/2	1/2	2/2	2/1	1/-	1/-	2/-	2/-	E/-	E/-	E/-	E/-	E/-

Le résultat à gauche de la barre oblique s'applique au défenseur, et le résultat à droite s'applique à l'attaquant.
E = toutes les unités impliquées sont éliminées.
1 = le joueur dont les unités sont impliquées peut choisir de perdre un pas ou de faire retraiter toutes ces unités d'un hexagone.
2 = le joueur dont les unités sont impliquées peut choisir de perdre deux pas ou de faire retraiter toutes ces unités de deux hexagones, ou de perdre un pas et de faire retraiter toutes ces unités d'un hexagone (voir **8.4**).
Note : avec un résultat partagé (comme "1/1"), c'est le défenseur qui subit ses pertes ou recule en premier.

TABLE DES DÉCALAGES DE COLONNES

Décaler la colonne du rapport de combat initial vers la gauche ou vers la droite en fonction des cas suivants.

Décalage de 2 colonnes à gauche	Décalage d'une colonne à gauche	Décalage d'une colonne à droite	Décalage de 2 colonnes à droite	Décalage de 4 colonnes à droite
Écrasement (voir **7.0**). Attaquant non ravitaillé (voir **9.2**). Défenseur dans un hexagone de collines.	Défenseur dans un hexagone de forêts, de marais ou de ville.[1] Défenseur soviétique dans un hexagone de ville soviétique.[1] Défenseur soviétique empilé avec un fort.[2] Défenseur derrière un côté d'hexagone de fleuve.[3] Défenseur composé d'au moins une unité blindée (voir **2.1**).[4] Par corps de panzer du défenseur (voir **12.1**).[4] Par unité aérienne en défense (voir **13.1**).	Attaquant composé d'au moins une unité blindée (voir **2.1**).[4] Par corps de panzer de l'attaquant (voir **12.1**).[4] Par unité aérienne en attaque (voir **13.1**).	Défenseur non ravitaillé (voir **9.2**).	Attaquant soviétique au tour 8 en cas de surprise soviétique (voir **15.3**).

Notes

Les décalages de colonnes sont cumulatifs. Exemple : une attaque avec deux décalages vers la droite et trois décalages vers la gauche sera résolue avec un décalage net d'une colonne à gauche.

1 : le défenseur ne reçoit qu'un seul décalage de colonne, même si les unités en défense peuvent occuper plus d'un hexagone.

2 : les unités soviétiques en défense ne reçoivent qu'un décalage de colonne, même si elles peuvent occuper plus d'un fort.

3 : ce décalage ne s'applique que si toutes les unités attaquantes attaquent par un côté d'hexagone de fleuve.

4 : ces deux décalages ne s'appliquent pas lorsque des unités allemandes en défense occupent des hexagones de villes soviétiques.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

Terrains	Coûts en points de mouvement pour entrer ou traverser	Notes
Clair	1	1 : le coût de déplacement sur route ne s'applique que lorsque l'hexagone de route est pénétré depuis un côté d'hexagone de route. 2 : ainsi, pour traverser un fleuve vers un hexagone de forêts, une unité dépensera 3 PM. Écrasement : +2 PM (+1 PM pour les unités allemandes au premier tour).
Route[1]	Blindée et mécanisée : ½ Infanterie : 1	
Ville & ville soviétique	Blindée et mécanisée : ½ Infanterie : 1	
Forêts	2	
Marais	Blindée et mécanisée : 3 Infanterie : 2	
Collines	2	
Côté d'hexagone de fleuve[2]	+ 1	
Fort inoccupé	+ 2	
Côté d'hexagone entièrement de mer ou de lac	Mouvement & combats interdits	
Localité	Sans effet	

Contributeurs (édition originale)
Conception : Dick Rustin.
Remaniement des règles : Eric Smith.
Edition : Eric Goldberg.
Cartographie : Redmond A. Simonsen.
Développement et tests : David Engler, Rosalind Fruchtman, Ted Koller, Mandfred F. Milkhun, Michael Moor, Bob Ryer, David Brasfield, Henry Milansky, Peter Vathis, Wally Williams Jr. et David McElhannon.

Contributeurs (nouvelle édition)
Mise en page du livret de règles : Callie Cummins.
Edition : Ty Bomba.
Graphiques de la carte : Joseph Youst.
Graphiques des pions : Eric R. Harvey.
Développement et tests : Christopher Cummins et Eric R. Harvey.
Traduction : Patrice-Alexis Chaya.

© 2010, Decision Games, Bakersfield, CA. - Fabriqué et imprimé aux USA.
© 2018 pour la traduction - Version 1.1 - Sans l'autorisation de Decision Game.