



Les exemples sont signalés sur fond gris

Tous les erratas sont compilés à la fin de ces règles (y compris les corrections de cartes et de pions). Les corrections ont été faites directement dans les règles.

TABLE DES MATIÈRES

1.0	INTRODUCTION ET CRÉDITS
2.0	COMPOSANTS DU JEU
3.0	MISE EN PLACE
4.0	DÉFINITIONS DES TERMES
5.0	SÉQUENCE DES TOURS
6.0	RÈGLES SPÉCIALES DU PREMIER TOUR
7.0	RENFORTS ET REMPLACEMENTS
8.0	EMPILEMENT
9.0	ZONES DE CONTRÔLE
10.0	MOUVEMENT OPÉRATIONNEL, TERRAIN ET CARTE
11.0	ASSAUTS MOBILES
12.0	MOUVEMENTS TERRESTRES STRATÉGIQUES
13.0	MOUVEMENTS MARITIMES ALLEMANDS
14.0	MOUVEMENTS MARITIMES ET INVASIONS ANGLO-ALLIÉS
15.0	RAVITAILLEMENT
16.0	EFFONDREMENT DE L'ÉCONOMIE ALLEMANDE

17.0	PREMIÈRE ARMÉE AÉROPORTÉE
18.0	ASSAUTS PRÉPARÉS ET RÉSULTATS DES COMBATS
19.0	NATIONS SATELLITES
20.0	YOUGOSLAVIE
21.0	GROUPES DE CAVALERIE-MÉCANISÉE ET TROUPES DE MONTAGNE
22.0	FORTIFICATIONS
23.0	OFFENSIVES ORDONNÉES PAR LE FÜHRER
24.0	FRONTS DE CHOC DE LA STAVKA
25.0	RÈGLES SPÉCIALES
26.0	COMMENT GAGNER
27.0	SCÉNARIO 2 : LAISSONS L'HISTOIRE JUGER
28.0	LISTE DES UNITÉS
29.0	ENREGISTREMENT DU TOUR ET SUIVI DES RENFORTS

Dédicace : Ce jeu est dédié à ceux qui ont été, au fil des ans, mes plus nobles adversaires - et donc mes meilleurs amis : Tim, Val, Mike, Steve, Ron et Paul.

1.0 INTRODUCTION ET CRÉDITS

Conception et développement : Ty Bomba

Testeurs en chef : Mat Hartley, Dan Moll

Testeurs : Tom Coveney, Frank Morton, Steve Purvis, Richard Deadman, Val Thomas, Larry Hoffman, Jack Greene.

Remerciements particuliers : à Paul L. van Patten, Jr, pour son aide sur la carte.

Graphiques :

Carte : Jan French Johns

Compteurs : Howard Bond, Laurie Knotts

Couverture : Jan French Johns

Production : Keith Poulter

Traduction française : Edualk

"'Qu'est-ce qui est bon?' vous demandez. Être courageux, c'est être bon."

**Friederich Nietzsche,
Ainsi parlait Zarathoustra**

End of The Iron Dream est une simulation de niveau stratégique de la dernière année de la dernière guerre en Europe. Chaque tour représente le passage d'un demi-mois, et chaque hexagone (hex) sur la carte équivaut à environ 48 miles (77 km) d'un côté à l'autre. Les unités sont des corps pour les Anglo-Alliés et les Allemands, et des armées pour les Soviétiques et les pays satellites mineurs.

Le jeu peut être joué par une, deux, trois ou quatre personnes, mais les joueurs solo devront renoncer aux règles optionnelles du brouillard de guerre.

Dans le jeu à trois joueurs, chaque joueur représente Staline, Hitler ou Eisenhower (Roosevelt et Churchill se sont surtout limités à la *grande* stratégie à ce stade de la guerre, et ont laissé la stratégie aux généraux). Dans le jeu à deux joueurs, un joueur commande toutes les forces de la Grande Alliance et l'autre commande les Hitlériens.

Le jeu peut également être joué avec une équipe de commandement allemande composée de deux personnes. Des règles spéciales concernant l'allocation des ressources allemandes aux différents fronts dans de telles situations sont fournies dans la section 26.19.

Les systèmes du jeu ont été conçus pour refléter la prise de décision au niveau grand-stratégique, et ont donc été dépouillés de toute nuance tactique. Le terrain et les villes de la carte ont été légèrement modifiés par rapport à leur configuration exacte dans le monde réel pour s'adapter à la grille d'hexs. Mais les relations entre les terrains d'un hex à l'autre

sont précises dans la mesure nécessaire pour présenter aux joueurs les mêmes dilemmes spatio-temporels que ceux auxquels leurs homologues historiques ont été confrontés lors des campagnes réelles.

Les frontières politiques dessinées sur la carte sont configurées de manière à correspondre à celles dessinées par Hitler pour ses différents satrapes juste avant que les forces de l'Alliance ne fassent irruption dans les régions du cœur du *Reich* et ne mettent fin à son interprétation *Völkisch* de la géopolitique européenne.

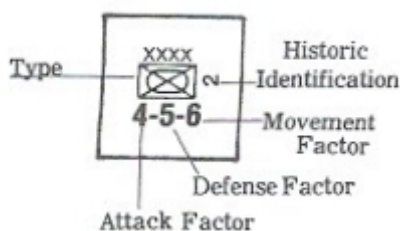
Le corps principal de ces règles a été écrit en pensant à des parties à trois joueurs. Les quelques modifications nécessaires pour les parties à deux ou quatre joueurs se trouvent vers la fin des règles, dans la section 26.

Un scénario hypothétique de 3^e Guerre mondiale en 1945 est également fourni. Appelé "Let History Judge" ("Laissons l'Histoire Juger"), ce scénario est strictement un jeu à deux joueurs, et ses règles spéciales se trouvent toutes dans la section 27.

2.0 COMPOSANTS DU JEU

2.1 Les 300 pions d'unités pré-découpés fournis avec le jeu doivent être soigneusement coupés et triés par camp et par type avant de commencer la partie. La densité d'unités le long de certains fronts sera parfois assez élevée, je vous recommande donc de couper les coins des pions avec un coupe-ongles. Cela facilitera grandement la manipulation et l'empilement.

2.2 Un échantillon d'unité :

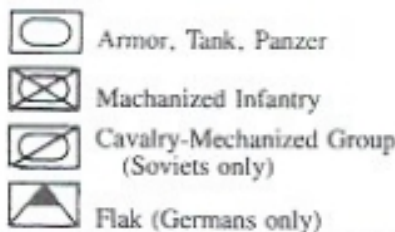


2.3 La taille historique d'une unité est indiquée par le symbole situé le long du bord supérieur. Ceci est important pour l'empilement (voir section 8). La plupart des unités sont des armées (xxxx), ou des corps (xxx). Les Soviétiques ont également cinq Groupes de Cavalerie-Mécanisée (GRP), et les Allemands ont une unité de quartier général de théâtre d'opérations (xxxxxx).

2.4 Il existe neuf types d'unités de combat dans *End of the Iron Dream* ; elles sont

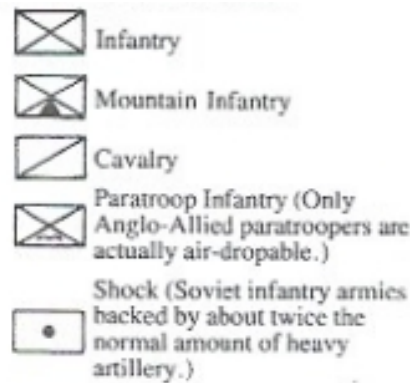
divisées en classes mécanisées et non-mécanisées comme suit :

Unités combattantes mécanisées

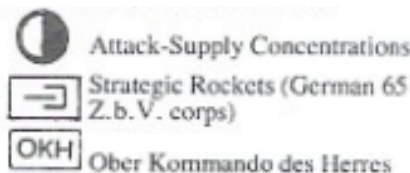


NOTE : Dans la plupart des jeux décrivant des combats de niveau tactique ou opérationnel, le symbole "Infanterie mécanisée" est utilisé pour désigner l'infanterie transportée au combat dans des véhicules personnels blindés. Cette signification ne peut pas être appliquée aussi strictement dans ce jeu. Ici, il représente des unités - qui déploient toujours principalement de l'infanterie en tant que force de combat - auxquelles on a prodigué un degré de mécanisation ou de motorisation suffisant pour augmenter sensiblement leur mobilité par rapport aux unités "à pieds". Dans la panoplie des unités Soviétiques, ce symbole indique également le statut de "Gardes".

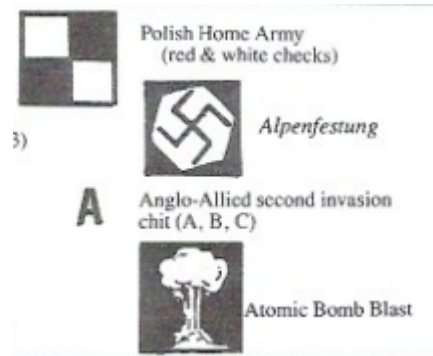
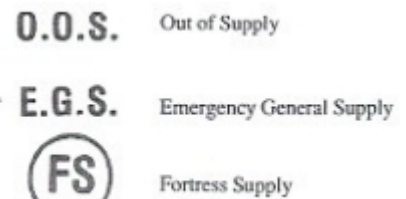
Unités combattantes non-mécanisées



Unités non-combattantes non-mécanisées



2.5 Marqueurs : Le jeu utilise également les types de pions suivants pour représenter les événements, les choses, et les conditions qui se produisent tout au long du jeu.



2.6 Diverses abréviations apparaissent sur certaines unités. Sur les unités allemandes, elles sont les suivantes :

- SS : Schutzstaffel
- FHH : Feldherrnhalle
- HG : Herman Goering
- GD : Gross-Deutschland
- GUD : Heinz Guderian.
- Cos. : Cos. : Cosaque
- Lomb. : Lombardie
- Z.b.V. : Pour emploi spécial

Les Groupes de Cavalerie-Mécanisée Soviétiques, nommés d'après leurs commandants, portent les abréviations suivantes :

- BA : Baranov
- GO : Gorshkov
- PL : Pliyev
- OS : Oslikovskiy

- SO : Sokolov.

D'autres abréviations trouvées sur les unités sont :

- B : Britannique

- C : Canadien

- F : Français Libres

- Fx : Corps Expéditionnaire Français Libre

- H : Hongrois

- P : Polonais

- R : Roumain

- Vlas : Vlassov

- Bul : Bulgare.

2.7 L'identification historique d'une unité n'est rien d'autre que son nom numérique ou verbal tel qu'il a été utilisé dans les campagnes réelles décrites ici.

2.8 Le facteur d'attaque d'une unité est une mesure de sa capacité à mener un combat offensif.

2.9 Le facteur de défense d'une unité est une mesure de sa capacité à mener des batailles défensives.

2.10 Le facteur de mouvement d'une unité est une mesure de la vitesse relative qu'elle peut utiliser pour se déplacer sur la grille hexagonale imprimée sur la carte.

2.11 Les unités sont imprimées en différentes couleurs afin de faciliter leur classement dans leurs différents groupements nationaux et politiques.

- Armée allemande : noir sur gris (la Wehrmacht)

- Armée de l'air allemande : noir sur bleu clair

- Waffen SS nazie : noir sur blanc OU blanc sur noir pour les pions de remplacements fournis avec le magazine *Strategy & Tactics* n°123)

- Bulgares : rouge sur gris

- Roumains : rouge sur jaune

- Hongrois : noir sur jaune

- Soviétiques : noir sur rouge

- Yougoslaves : troupes de montagne noir sur rouge

- Commonwealth britannique (et puissances associées) : noir sur beige

- États-Unis et France libre : noir sur vert

- Armée russe libre de Vlassov : rouge sur blanc.

2.12 En plus des unités décrites ci-dessus, les autres composants d'une partie complète de *Iron Dream* sont les règles et les aides de jeu (que vous êtes en train de lire), et la carte. Un dé standard à six faces sera également nécessaire.

2.13 Certaines unités portent un numéro, une lettre ou un astérisque dans leur coin supérieur gauche. Celles qui portent un numéro sont des unités de renfort, et le numéro indique leur tour de jeu d'entrée en jeu. Les lettres représentent les zones de mise en place (voir section 3), et une unité avec un astérisque est un renfort qui entre en jeu lorsqu'un événement spécial a eu lieu (voir sections 25 et 27).

3.0 MISE EN PLACE DU JEU

Si c'est la première fois que vous lisez les règles du jeu, je vous suggère de sauter la section 3 pour le moment et de continuer à lire le reste des règles. Après avoir terminé cette première lecture, revenez à cette section et organisez votre première partie de *Iron Dream*.

3.1 Le joueur Hitlérien s'installe en premier. Il commence par placer la 1^{ère} armée roumaine et les 34^e et 54^e corps d'infanterie allemands (tous marqués d'un point dans leur coin supérieur gauche) dans sa case des unités détruites. Placez l'armée bulgare à Sofia (hex C28). Placez les 3^e et 4^e Armées roumaines, et les 1^{ère}, 2^e et 4^e Armées hongroises sur les hexs indiqués R3, R4, H1, H2, H3. Placez les 68^e et 91^e corps d'infanterie allemands (marqués "G" dans leur coin supérieur gauche) dans la case "GERMAN FORCES GREECE" ("FORCES ALLEMANDES EN GRÈCE"), située au large de la côte bulgare sur la carte.

3.2 Le joueur Soviétique place maintenant les 1^{ère}, 2^e et 3^e Armées de Partisans Yougoslaves. Placez-en une chacune - pas d'empilement - dans n'importe quel hex non côtier d'Albania (Albanie) ou du Monténégro ou dans n'importe quel hex de Serbie (Serbie) ou de Croatie (Croatie) qui est frontalier avec le Monténégro et l'Albanie.

3.3 Maintenant, l'Hitlérien place les cinq corps de sa garnison yougoslave initiale (les 15^e, 21^e et 22^e corps de montagne, le 5^e corps SS de montagne, et le 69^e corps d'infanterie, tous marqués "Y" dans leur coin supérieur gauche) sur n'importe lequel des cinq hexs de Yougoslavie sur ou au nord de la ligne F. Au moins une unité de la garnison doit commencer à Belgrad (Belgrade - F23). Placez une unité de ravitaillement à Belgrad.

3.4 Ensuite, le joueur Hitlérien place ses légions orientales sur le front russe. Ces unités, qui constituent la majorité des forces allemandes de départ, ne portent aucune marque sur leur coin supérieur gauche. Il s'agit de 32 corps d'infanterie : 1^{ère} 2^e, 4^e, 5^e, 6^e, 6^e SS, 7^e, 8^e, 9^e, 10^e, 11^e, 12^e, 13^e, 17^e, 20^e, 23^e, 26^e, 27^e, 28^e, 29^e, 30^e, 35^e, 38^e, 42^e, 43^e, 44^e J (Jaeger), 49^e Montagne, 50^e, 52^e, 53^e, 55^e, 59^e (toutes ces unités sont à 6-7-5/3-4-5, sauf la 44^e J, qui est à 7-8-5/3-4-5). Il y a dix corps de Panzer de la *Wehrmacht* : 3^e, 24^e, 39^e, 40^e, 41^e, 56^e, 47^e, 48^e, 56^e, 57^e. Et il y a deux corps de Panzer SS : 2^e SS, 3^e SS.

Placez ces légions orientales sur n'importe quel hex à croix gammée du front oriental. Elles peuvent s'empiler avec des unités hongroises et roumaines. Tous les hexs de front doivent contenir au moins une unité allemande, sans tenir compte de la présence d'armées satellites.

Placez deux unités de ravitaillement n'importe où sur un ou deux hexs sous contrôle allemand dans un rayon de quatre hexs d'un hex de front est à croix gammée.

3.5 Dès que c'est fait, le joueur Soviétique (ou le joueur de la Grande Alliance dans une partie à deux joueurs) peut regarder le front Hitlérien (en examinant les piles, etc.), puis retourner 22 corps d'infanterie allemands (en incluant les Jaeger et les troupes de Montagne dans ce total s'il le souhaite), et cinq corps de Panzer de la *Wehrmacht* (pas les SS) sur leurs faces les plus faibles.

3.6 L'Hitlérien reprend ensuite le placement. Placez les sept unités de la garnison italienne. Les unités sont marquées d'un "I" ou d'un "N" dans leur coin supérieur gauche. Les 73^e, 75^e et 87^e corps d'infanterie sont marqués d'un "N"; placez-les, un corps par hex, à Genoa (Gênes), Venice (Venise) et Milan. Placez les quatre autres corps, marqués "I", un chacun, sur les quatre hexs de croix gammée dans la rangée juste au nord de Rome (1^{ère} Parachutiste, 51^e Montagne, 14^e et 76^e Panzer). Placez une unité de ravitaillement allemande sur tout hex sous contrôle allemand en Italie. Toutes les unités en Italie commencent la partie à pleine puissance.

3.7 Maintenant, l'Hitlérien place ses légions occidentales en France et au Benelux. Placez les sept unités de la garnison du sud de la France (62^eR, 64^eR, 66^eR, 67^e, 85^e et 90^e corps d'infanterie, et 58^e corps de Panzers), toutes marquées "F" dans leur coin supérieur gauche, de façon à ce que les corps d'infanterie soient tous sur des hexs de côte méditerranéenne française. Ils ne peuvent pas être empilés, et il doit y en avoir un sur chacun des ports de la Méditerranée française. Le corps de Panzer peut être placé dans n'importe quel hex français ou au sud de la ligne M. Les corps de réserve (R) doivent être déployés avec leurs côtés 1-1-4

apparents, mais tous les autres sont à pleine puissance. Placez une unité de ravitaillement avec le corps de Panzers dans son hex de mise en place.

3.8 Placez les onze unités marquées "B" dans leur coin supérieur gauche (2^e Parachutiste, 1^{er} SS Panzer, 25^e, 74^e, 80^e, 81^e, 82^e, 84^e, 86^e, 88^e et 89^e infanterie) de façon à ce que l'une d'entre elles se trouve sur l'un des quatre hexs côtiers entre Bordeaux et la Loire (P1, Q2, R2, S3). Placez les corps restants sur n'importe quel hex de France ou du Benelux. L'empilement est autorisé, et tous sont à pleine puissance.

Placez le 65^e corps Z.b.V., également marqué "B", sur n'importe lequel des quatre hexs de la côte atlantique française marqués "65" (V7, V8, W9, X9).

Au moins un des corps "B" doit commencer dans le Crochet de Hollande (hex X13, Y13, Y14, Z13, Z14).

Placez deux unités de ravitaillement n'importe où en France ou au Benelux. Placez une unité de ravitaillement à Berlin, dans la Ruhr et à Breslau.

3.9 Placez les pions de Fortification allemands, le marqueur *Alpenfestung*, et les unités de renfort (codées avec leur tour d'arrivée dans leur coin supérieur gauche) sur le côté pour le moment. L'Hitlérien est maintenant en place.

3.10 Ensuite, le joueur Soviétique se met en place. Il prend toutes ses armées, à l'exception des cinq marquées comme étant des renforts (19^e et 21^e armées d'infanterie, 9^e armée de la garde, 2^e armée polonaise, 4^e armée de Partisans yougoslaves), et les place sur les hexs de front marqués d'une étoile rouge, en face des légions orientales hitlériennes. Toutes les étoiles doivent avoir au moins une unité sur elles. Placez les marqueurs de Front de Choc de la STAVKA et toutes les unités de ravitaillement sur le côté.

3.11 Enfin, le joueur Anglo-Allié se met en place. Il place deux pions de port d'invasion et cinq unités de ravitaillement dans la case "European Theater of Operations" ("Théâtre d'Opérations Européen" - ETO). Il place le troisième pion de port d'invasion et une unité de ravitaillement dans la case du "Mediterranean Theater of Operations" ("Théâtre d'Opérations Méditerranéen" - MTO).

Placez les quatre corps du Commonwealth (B5, B10, B13 et P2) et les quatre corps des États-Unis (2^e, 4^e, 6^e, Fx), tous marqués "I" dans leur coin supérieur gauche, ainsi que deux unités de ravitaillement, sur les quatre hexs de front avec une étoile blanche le long de la rangée la plus au sud en Italie. Ces

quatre hexs étoilés doivent tous contenir au moins un corps.

Placez les corps verts F1 et F2 dans la pile d'éliminés du MTO pour le moment.

Les six corps du Commonwealth (B1, B8, B12, B30, C1, C2) et les sept corps américains (5^e, 7^e, 8^e, 12^e, 15^e, 19^e et 20^e) qui commencent dans la "holding box" (case d'attente) ETO constituent la majorité des forces Anglo-Alliées et ne portent donc aucune marque dans leur coin supérieur gauche. Placez-les dans la case ETO maintenant.

Placez les corps de renfort Anglo-Alliés et le marqueur de l'Armée Nationale Polonaise sur le côté pour le moment. Les 23^e et 36^e corps américains, ainsi que l'armée Vlassov, n'apparaissent pas dans ce scénario, mais uniquement dans "*Let History Judge*".

4.0 DÉFINITION DES TERMES

4.1 Contrôle : Tous les hexs terrestres de la carte sont toujours contrôlés par l'un des trois joueurs. Un hex donné est considéré comme contrôlé par l'un des joueurs selon les priorités suivantes :

- 1) une unité de ce joueur occupe l'hex ;
- 2) une unité de ce joueur exerce une zone de contrôle incontestée dans l'hex ;
- 3) une unité de ce joueur a été la dernière à occuper ou à exercer une zone de contrôle incontestée dans l'hex ;
- 4) l'hex a commencé la partie comme territoire contrôlé par ce joueur.

Une zone de contrôle incontestée est définie comme une unité ayant une zone de contrôle dans un hex qui n'est pas occupé par une unité d'un autre joueur ou par un *Volksturm* ou un facteur de Fortification allemand, et cet hex n'a pas non plus de zone de contrôle exercée par une unité ennemie dans celui-ci.

Le joueur qui, à un instant donné du jeu, a la plus haute priorité (le numéro le plus faible dans la liste ci-dessus) de contrôle sur un hex peut considérer que cet hex est sous son contrôle. Si les unités de deux ou trois joueurs exercent simultanément une zone de contrôle dans un hex inoccupé (et qui n'a pas non plus de *Volksturm* ou de Fortification), alors les priorités trois et quatre déterminent le contrôle.

Au début de la partie, tous les hexs de la carte sont contrôlés par le joueur Hitlérien, sauf dans le sud de l'Italie et sur le front oriental. Dans ces régions, les hexs de la

ligne de front en forme de croix gammée sont eux-mêmes contrôlés par le joueur Hitlérien ; les hexs opposés en forme d'étoile rouge ou blanche ne le sont pas.

Le joueur Soviétique contrôle ses hexs de front à étoile rouge, et tous les hexs à l'est de ceux-ci, ainsi que les hexs en Yougoslavie dans lesquels il place les armées de Partisans. Le joueur Anglo-Allié commence par contrôler uniquement les quatre hexs étoilés blancs en Italie du Sud.

4.2 Anglo-Alliés : Le joueur Anglo-Allié contrôle les unités du Commonwealth britannique et les corps canadiens et polonais associés, colorés en noir sur beige. Il contrôle également les unités et les concentrations de ravitaillement américaines et Françaises Libres, en noir et vert.

Les unités de ravitaillement Anglo-Alliées, bien qu'elles soient toutes représentées en vert américain, peuvent être utilisées pour ravitailler à la fois les groupes d'armées beige et vert. La même unité de ravitaillement individuelle ne peut cependant pas ravitailler simultanément des unités des deux groupes. Un même hex contenant des forces Hitlériennes ne peut pas non plus subir un Assaut Mobile des unités des deux groupes au cours d'une même phase de mouvement opérationnel Anglo-Allié. Dans certaines circonstances (voir règle 15), les unités des deux groupes peuvent effectuer des Assauts Préparés ensemble.

4.3 Soviétique : Le joueur Soviétique commande l'Armée Rouge, et plus tard, les unités transfuges de Bulgarie et de Roumanie. Le joueur Soviétique commande également les armées de Partisans yougoslaves. Tous les points de victoire gagnés par les unités yougoslaves sont comptabilisés dans le total du joueur Soviétique.

4.4 Grande Alliance : Toutes les forces opposées aux Hitlériens, qu'elles soient Soviétiques, américaines, britanniques, canadiennes, polonaises, yougoslaves, Françaises Libres, bulgares transfuges ou roumaines transfuges. Les forces de la Grande Alliance des deux camps différents (Soviétique et Anglo-Allié) ne peuvent pas partager des unités de ravitaillement, s'empiler ou se déplacer ensemble, ni prendre d'assaut de quelque manière que ce soit le même hex contrôlé par les Hitlériens pendant un tour de jeu. Il est également impossible pour les forces de la Grande Alliance de se combattre de quelque manière que ce soit dans le cadre du scénario "*Iron Dream*" ; cela n'est possible que dans le scénario "*Let History Judge*".

4.5 Yougoslavie : La Yougoslavie est considérée comme étant composée de tous les hexs de Croatie, Serbie, Banat, Monténégro et

Albania, ainsi que les hexs contenant un "Y" rouge.

4.6 Allemand : Toutes les unités de la *Wehrmacht*, de la *Luftwaffe*, et de la *Waffen SS*. Toutes les règles censées ne s'appliquent qu'aux unités "allemandes" ne s'appliquent qu'à ces trois types d'unités.

4.7 Hitlériens : Toutes les unités "allemandes" plus toutes les unités hongroises et bulgares non-transfuges et les unités roumaines non-transfuges. Toutes les règles censées s'appliquent aux unités "Hitlériennes" s'appliquent à ces quatre groupes.

4.8 Libération : Chaque fois que des forces de la Grande Alliance prennent le contrôle d'un hex aux mains des Hitlériens, cet hex est dit "libéré".

4.9 Théâtres d'opération Anglo-Alliés : Le joueur Anglo-Allié doit mener ses opérations dans le cadre de deux théâtres d'opérations géographiques. Il s'agit du "théâtre d'opérations européen" et du "théâtre d'opérations méditerranéen" (ETO et MTO). Toute unité Anglo-Alliée traçant sa ligne de Ravitaillement Général (voir section 15) jusqu'à un port de l'océan Atlantique ou un hex côtier est considérée comme étant dans l'ETO. Toute unité traçant sa ligne de Ravitaillement Général vers un port ou un hex côtier de la Méditerranée ou de l'Adriatique est considérée comme faisant partie du MTO (dans le scénario "*Let History Judge*", la Baltique est considérée comme faisant partie de l'ETO et la Mer Noire comme faisant partie du MTO).

Si une unité se trouve dans un hex, comme N2, à partir duquel elle pourrait éventuellement tracer un Ravitaillement Général vers une source située dans l'un ou l'autre des théâtres, le joueur Anglo-Allié peut déclarer qu'elle se trouve dans le théâtre qui lui convient le mieux à ce moment là.

Les théâtres d'opérations sont importants pour les remplacements Anglo-Alliés (7), les mouvements maritimes (14), et les largages de parachutistes (17).

4.10 Coopération entre groupes d'armées Anglo-Alliés : Les unités Anglo-Alliées beiges et vertes constituent des groupes d'armées distincts. Les unités des deux groupes peuvent s'empiler et se déplacer ensemble. Toutes les unités de ravitaillement sont représentées en vert, mais les unités beiges peuvent les utiliser de la même façon. La même unité de ravitaillement ne peut cependant pas fournir de Ravitaillement Général d'Urgence ou de Ravitaillement d'Attaque à des unités des deux groupes différents lors du même tour de joueur (avec quelques exceptions - voir ci-dessous).

Les unités Anglo-Alliées sous un pion de port d'invasion sont toujours considérées

comme appartenant au même groupe d'armée, quelle que soit leur couleur réelle (l'invasion Anglo-Alliée du premier tour doit être effectuée avec 2 corps beiges et 2 corps verts).

Les deux corps aéroportés Anglo-Alliés forment ensemble la Première Armée Aéroportée Alliée, et peuvent être considérés comme appartenant au groupe vert ou beige, selon ce qui convient le mieux au joueur Anglo-Allié à tout moment.

Dans chaque théâtre d'opérations, le joueur Anglo-Allié peut à chaque tour déclarer un Assaut Préparé coopératif. Sinon, les unités Anglo-Alliées vertes et beiges ne peuvent pas effectuer d'Assauts Préparés ensemble. Elles ne peuvent jamais lancer d'Assauts Mobiles ensemble, et le même hex sous contrôle Hitlérien ne peut pas être assailli par des unités des deux groupes au cours d'une même phase de mouvement opérationnel Anglo-Allié.

Les unités beiges et vertes empilées ensemble sous un pion de port d'invasion et effectuant ensemble des Assauts Préparés hors de cet hex n'utilisent pas la capacité d'attaque coopérative de ce théâtre.

5.0 SÉQUENCE DU TOUR

Toutes les actions du jeu se déroulent dans le cadre de tours de jeu. Les trois joueurs effectuent leur tour séparément, et pendant qu'un joueur se déplace et attaque avec ses unités, les deux autres ne peuvent effectuer des actions que dans la mesure où ils sont appelés à le faire par les activités du joueur dont c'est le tour.

Le tour du joueur Hitlérien

Première étape : Phase de renfort, de remplacement et de Fortification - Construisez de nouvelles Fortifications ou améliorez celles qui existent déjà. Placez de nouvelles unités de ravitaillement à Berlin, dans la Ruhr ou à Breslau. Placez les renforts qui arrivent sur n'importe quel hex de ville du *Wehrkreis* contrôlé et en Ravitaillement Général, ou sur Warsaw (Varsovie) ou Prague, ou dans la case d'attente de l'armée de remplacement ("German Replacement Army Holding Box"). Renforcez les unités en jeu sur leur face réduite avec des remplacements. Placez les unités nouvellement réactivées de la pile d'éliminés, côté réduit apparent si ce sont des unités à deux pas, de la même manière que les renforts. Convertissez les corps de réserve en infanterie régulière. Cannibalisez un corps

d'infanterie de la *Wehrmacht* 3-4-5 si vous le souhaitez.

Deuxième étape : Phase de vérification du ravitaillement initial - Examinez toutes les unités Hitlériennes sur la carte. Déterminez lesquelles, s'il y en a, ne peuvent pas suivre une ligne de Ravitaillement Général. Marquez ces unités avec des pions Out of Supply (Non-Ravitaillé - OOS). Le joueur Hitlérien peut maintenant déplacer opérationnellement et consumer immédiatement (ou consumer sur place, si elles sont déjà dans l'hex désiré) toute unité de ravitaillement en jeu afin de créer un Ravitaillement Général d'Urgence pour les unités qui viennent d'être déterminées comme étant non ravitaillées, ou pour les unités en Ravitaillement Général qu'il souhaite déplacer hors du Ravitaillement Général pendant ce tour. Marquez les unités recevant ces combustions de ravitaillement avec des pions de Ravitaillement Général d'Urgence (Emergency General Supply - EGR).

Troisième étape : Phase de mouvement stratégique terrestre - Le joueur Hitlérien peut déplacer une, deux ou trois unités de combat *allemandes* jusqu'à trois fois leur facteur de mouvement opérationnel normal, en payant tous les coûts normaux du terrain. Ces unités peuvent commencer dans les zones de contrôle des unités Soviétiques et yougoslaves, à condition qu'au moins une autre unité Hitlérienne commence également cette phase dans le même hex et y reste pour "Tenir la Ligne" tout au long du tour de joueur suivant. Ces unités qui tiennent la ligne peuvent effectuer des Assauts Préparés et avancer après le combat. Les unités allemandes peuvent sortir des zones de contrôle des unités Anglo-Alliées de cette façon uniquement pendant les tours de mauvais temps.

Les unités allemandes en mouvement stratégique ne peuvent entrer que dans des hexs sous contrôle allemand où elles peuvent tracer une ligne de Ravitaillement Général vers Berlin, la Ruhr ou Breslau. Elles ne peuvent jamais se déplacer adjacentes à des unités ennemies, sauf si des côtés d'hex bloqués les séparent.

Pendant les tours de temps clair, les unités allemandes ne peuvent pas utiliser le mouvement stratégique pour venir à moins de deux hexs d'une unité Anglo-Alliée en Ravitaillement Général ; elles ne peuvent pas non plus commencer un mouvement stratégique depuis un hex situé à moins de deux hexs d'une unité Anglo-Alliée en Ravitaillement Général.

Les unités allemandes qui effectuent un mouvement stratégique ne peuvent prendre part à *aucune* autre activité pendant ce tour de joueur. Les unités hongroises, roumaines et

bulgares ne peuvent jamais être déplacées stratégiquement par le joueur Hitlérien.

Quatrième étape : Phase de mouvement maritime – Une unité allemande par tour du joueur, qui commence cette phase dans un port de la mer Baltique ou un hex côtier, peut effectuer un mouvement maritime vers un autre port de la Baltique sous contrôle allemand. Lancez un dé et consultez la Table de Mouvement Maritime Allemande (German Naval Movement Chart) au moment du débarquement. Les unités de ravitaillement peuvent se déplacer en mer. Les unités qui viennent juste d'utiliser le mouvement stratégique terrestre ne peuvent pas se déplacer en mer ce tour-ci. Les unités qui se déplacent en mer maintenant ne peuvent prendre part à aucune autre activité pendant ce tour du joueur.

Cinquième étape : Phase de mouvement opérationnel - Toutes les unités Hitlériennes en Ravitaillement Général ou d'Urgence (et qui ne viennent pas de se déplacer stratégiquement ou par mer) peuvent maintenant se déplacer jusqu'aux limites de leurs facteurs de mouvement imprimés. Les unités en Ravitaillement Général ne peuvent pas sortir volontairement du Ravitaillement Général ; les unités avec des marqueurs de Ravitaillement Général d'Urgence sur elles peuvent le faire. Les unités de combat de classe mécanisée peuvent effectuer des Assauts Mobiles.

Les unités qui commencent cette phase sans Ravitaillement Général ou d'Urgence voient leurs facteurs de mouvement divisés par deux et ne peuvent entrer dans un hex que si en y entrant elles se rapprochent d'une source de Ravitaillement Général ou d'Urgence ou d'une forteresse.

Toutes les unités ont la garantie de pouvoir se déplacer d'un hex pendant cette phase, sauf celles qui viennent de faire un mouvement stratégique ou un mouvement maritime. De même, si le seul hex vers lequel une unité non ravitaillée pourrait se déplacer est un hex qui l'éloignerait de sa source de ravitaillement la plus proche, ce déplacement est interdit. Cela ne garantit pas aux unités mécanisées la capacité d'effectuer un Assaut Mobile ; elles doivent avoir les facteurs de mouvement requis pour le faire, sinon elles ne peuvent pas le faire.

Sixième étape : Phase d'Assaut Préparée - Consomez (retirez) les unités de ravitaillement qui fourniront le Ravitaillement d'Attaque aux unités qui donnent l'assaut lors de cette phase. Si un aide-mémoire est nécessaire, utilisez les marqueurs de Ravitaillement d'Attaque - les flèches - pour désigner les piles d'assaut. Effectuez les Assauts Préparés, les éliminations, les réductions de pas, les avances après combat.

Retirez tous les marqueurs de non-ravitaillement sur les unités Hitlériennes.

Septième étape : Phase de vérification du ravitaillement terminal - Vérifiez à nouveau l'état du ravitaillement de toutes les unités Hitlériennes. Déployez des marqueurs de Ravitaillement de Forteresse. Retirez les unités réduites (unités à deux pas dont le côté le plus faible est déjà visible) et les unités à un pas qui n'ont pas de Ravitaillement Général, de Ravitaillement Général d'Urgence ou de Forteresse à ce moment là. Ensuite, réduisez toute unité à pleine puissance qui, de même, est toujours non ravitaillée. Enfin, retirez tous les marqueurs de Ravitaillement Général d'Urgence des unités Hitlériennes - ne faites cependant rien aux unités qui se trouvaient sous ces marqueurs EGS.

Le tour du joueur Anglo-Allié

Première étape : Phase de remplacement et de renfort - Placez les unités de ravitaillement consommées pendant le tour précédent du joueur Anglo-Allié dans l'une ou l'autre des cases d'attente du théâtre. Placez-y également les unités de renfort qui arrivent. Dans la limite des remplacements Anglo-Alliés, les unités en Ravitaillement Général sur la carte ou dans les cases d'attente peuvent maintenant recevoir des remplacements (les unités dans les cases d'attente ont toujours un Ravitaillement Général).

Deuxième étape : Phase de vérification du ravitaillement initial des Anglo-Alliés - Utilisez les mêmes procédures que lors du tour du joueur Hitlérien, mais vérifiez maintenant uniquement le statut des unités Anglo-Alliées.

Troisième étape : Phase de mouvement stratégique terrestre - Déplacez un nombre quelconque d'unités de combat Anglo-Alliées en Ravitaillement Général, qui commencent cette phase dans un hex non adjacent à des unités Hitlériennes, à travers un côté d'hex non bloqué, sur n'importe quelle distance, mais uniquement à travers des hex terrestres sous contrôle ami. Ces unités ne peuvent jamais entrer ou sortir des zones de contrôle Hitlériennes ni être adjacentes à une unité Hitlérienne sur un côté d'hex non bloqué. Les unités qui se déplacent stratégiquement ne peuvent prendre part à aucune autre activité pendant ce tour de joueur.

Quatrième étape : Phase de mouvement naval - Toute unité Anglo-Alliée qui commence cette phase dans un port ouvert ou un port d'invasion peut maintenant se déplacer vers la case d'attente

de son théâtre ou vers un autre port ouvert ou un pion de port d'invasion dans son théâtre respectif, ou elle peut se déplacer vers la case d'attente de l'autre théâtre. Les unités qui commencent cette phase sur un hex côtier sans ville portuaire ouverte ou port d'invasion peuvent être évacuées par mer vers leur case d'attente de théâtre respective.

Les unités qui commencent cette phase dans l'une ou l'autre des cases d'attente de théâtre peuvent débarquer dans n'importe quelle ville portuaire ouverte ou n'importe quel pion de port d'invasion dans leur théâtre ou prendre part à une invasion.

Les unités qui se déplacent en mer depuis des cases d'attente (uniquement !) vers des villes portuaires ouvertes ou des pions de port d'invasion paient un point de facteur de mouvement lors du débarquement et peuvent ensuite continuer à se déplacer et à lancer des Assauts Mobiles au cours du même tour. Sinon, les unités Anglo-Alliées qui se déplacent par mer d'une autre manière ne peuvent pas prendre part à d'autres activités pendant le même tour de jeu.

Le joueur Anglo-Allié ne peut jamais avoir plus de quatre unités de ravitaillement et quatre unités de combat (8 au total) impliquées dans un quelconque mouvement maritime lors d'un même tour.

Cinquième étape : Phase de mouvement opérationnel - Les mêmes activités que dans la phase Hitlérienne du même nom, avec l'ajout d'éventuels largages de parachutistes. Si un tel parachutage doit être effectué, c'est la première chose à faire pendant cette phase.

Sixième étape : Phase d'Assaut Préparé - Là encore, suivez le schéma de la phase allemande. Il est également possible qu'une attaque de bombardiers lourds Anglo-Alliés soit menée en conjonction avec l'un de ses assauts (voir section 25.5).

Septième étape : Phase de vérification du ravitaillement terminal - Mêmes activités que lors de la phase allemande, sauf qu'il n'y a pas de capacité de Ravitaillement de Forteresse Anglo-Alliées.

Le tour du joueur Soviétique

Première étape : Phase de renfort et de remplacement Soviétique - Identique à celle du tour du joueur allemand, sauf que toutes les nouvelles unités Soviétiques entrent sur des hex contrôlés le long du bord est du plateau pendant la phase de mouvement opérationnel, en payant les coûts normaux du terrain ou en utilisant le mouvement stratégique.

Deuxième étape : Phase de vérification du ravitaillement initial Soviétique - Comme au tour du joueur allemand, mais ne vérifiez que le statut des unités Soviétiques.

Troisième étape : Phase de mouvement stratégique terrestre - Le joueur Soviétique peut déplacer une unité de combat sur n'importe quelle distance à travers des hexs sous contrôle ami. Aucune entrée ou sortie des zones de contrôle Hitlériennes n'est autorisée. Il n'y a pas de mouvement maritime Soviétique d'aucune sorte. La capacité de mouvement stratégique terrestre peut être conservée jusqu'au début de la phase de mouvement opérationnel pour amener sur le plateau une unité de remplacement ou de renfort nouvellement arrivée.

Quatrième étape : Phase de mouvement opérationnel Soviétique - Mêmes activités que lors de la phase allemande.

Cinquième étape : Phase d'Assaut Préparé Soviétique - Mêmes activités que lors de la phase allemande.

Sixième étape : Phase de vérification du ravitaillement terminal Soviétique - Mêmes activités que lors de la phase allemande, mais seul le statut des unités Soviétiques est vérifié, et les Soviétiques n'ont pas de capacités de Ravitaillement de Forteresse.

Septième étape : Phase de création de Front de Choc de la STAVKA Soviétique - Créez le Front de Choc de la STAVKA *du tour suivant*.

6.0 RÈGLES SPÉCIALES DU PREMIER TOUR

6.1 Au premier tour, le joueur Hitlérien ne peut effectuer que les deux fonctions suivantes :

- 1) Il peut déplacer stratégiquement jusqu'à trois corps de ses légions orientales ;
- 2) Il ne peut déplacer opérationnellement que ses unités en Italie, et uniquement vers d'autres hexs en Italie.

6.2 Aucun joueur ne peut effectuer d'Assauts Mobiles au premier tour.

6.3 Le joueur Anglo-Allié doit effectuer une invasion au Tour 1 sur les côtes atlantiques françaises, belges ou néerlandaises, au nord de l'embouchure de la Loire. A part la restriction sur les Assauts Mobiles, et l'invasion obligatoire du Mur de l'Atlantique, il effectue une séquence de tours normale.

6.4 Les unités Anglo-Alliées installées sur le front italien au début de la partie sont considérées comme commençant leur tour de joueur avec un Ravitaillement Général d'Urgence et un Ravitaillement d'Attaque. Elles n'ont pas besoin de consumer les deux unités de ravitaillement qui les accompagnent pour obtenir un Ravitaillement d'Attaque au premier tour - elles l'ont déjà.

6.5 Le joueur Soviétique, quand c'est son tour, doit d'abord annoncer s'il va lancer l'opération *Bagrati*on. S'il décide de *ne pas* faire l'opération *Bagrati*on, il fait un tour de joueur normal, en observant seulement l'interdiction des Assauts Mobiles.

S'il décide de lancer l'opération *Bagrati*on, les seules activités qu'il peut effectuer au premier tour sont l'entrée et le mouvement de ses unités de ravitaillement (bien qu'il ait toujours la possibilité de les maintenir hors du plateau de jeu) et la création du premier Front de Choc de la STAVKA à utiliser au deuxième tour.

6.6 Les Partisans yougoslaves peuvent se déplacer et attaquer normalement au premier tour, quel que soit le sort de l'opération *Bagrati*on.

6.7 Si le joueur Soviétique décide de lancer l'opération *Bagrati*on, et donc observe toutes les restrictions ci-dessus au tour 1, au tour 2 il reçoit trois unités de Ravitaillement d'Attaque au lieu de deux, et tous ses Assauts Mobiles et préparés gagnent un décalage de deux colonnes vers la droite sur la table des résultats de combat. Au tour trois, ses Assauts Mobiles et préparés gagnent un décalage d'une colonne vers la droite ; après cela, tous les effets de *Bagrati*on sont terminés.

6.8 Aucun des joueurs ne reçoit de remplacements au premier tour.

7.0 RENFORTS ET REMPLACEMENTS

7.1 Les unités de renfort Anglo-Alliées sont placées dans l'une des deux cases d'attente de théâtre au début de leur tour d'arrivée prévu (indiqué dans le coin supérieur gauche de toutes les unités de renfort). De là, elles peuvent se déplacer par mer, pendant la phase de mouvement Anglo-Allié du même tour, vers n'importe quel port ouvert ou pion de port d'invasion dans leur théâtre.

Ces unités paient un point de facteur de mouvement pour arriver sur le rivage, quel que soit le terrain, et peuvent ensuite se

déplacer normalement pendant le reste du tour de jeu.

Les parachutistes nouvellement arrivés peuvent être largués au tour 7.

7.2 Les zones de contrôle allemandes ne s'étendent pas dans les pions de ports d'invasion Anglo-Alliés. Elles s'étendent dans les hexs de villes portuaires normales, et donc pour qu'une unité Anglo-Alliée arrive dans un tel port, il faut qu'il y ait au moins une autre unité de combat Anglo-Alliée déjà dans l'hex pour annuler l'effet de la zone de contrôle ennemie.

7.3 Les renforts Soviétiques entrent sur n'importe quel hex sous contrôle ami le long du bord est de la carte. Ils paient un coût de mouvement normal pour arriver sur le bord du plateau lui-même.

7.4 Le joueur Anglo-Allié n'est pas obligé de déplacer les unités des cases d'attente sur la carte. Le joueur Soviétique peut également retenir de nouvelles unités en dehors du bord est de la carte.

7.5 Les renforts allemands entrent dans n'importe laquelle des 16 villes de *Wehrkreis* (marquées avec le chiffre romain de leur *Wehrkreis*) en Allemagne qui sont en Ravitaillement Général et sous contrôle allemand. Sous les mêmes restrictions, Varsovie et Prague peuvent également être utilisées pour faire entrer de nouvelles unités. Varsovie ne peut plus être utilisée une fois que la rébellion a commencé.

7.6 Les villes allemandes du *Wehrkreis* sont :

Konigsburg (Königsberg) - I,

Stettin - II,

Berlin (Potsdam) - III,

Dresden (Dresde) - IV,

Stuttgart - V,

Essen - VI,

Munich - VII,

Breslau - VIII,

Kassel (Cassel) - IX,

Hamburg (Hambourg) - X,

Hanover (Hanovre) - XI,

Frankfurt (Francfort) - XII,

Nuremberg (Nuremberg) - XIII,

Vienna (Vienne) - XVII,

Salzburg (Salzbourg) - XVIII,

et Danzig - XX.

7.7 Les unités allemandes ont leur facteur de mouvement opérationnel doublé au tour où

elles apparaissent sur le plateau de jeu en tant que renforts ou remplacements. Si elles ne se déplacent pas opérationnellement, elles peuvent faire des mouvements stratégiques normaux (c'est-à-dire basés sur leur facteur de mouvement imprimé), bien qu'elles comptent dans la limite allemande de trois corps par tour pour le mouvement stratégique.

7.8 Les unités de renfort et de remplacement allemandes peuvent être maintenues hors du plateau de jeu dans la "Case d'Attente de l'Armée de Remplacement". Ces unités doublent toujours leurs facteurs de mouvement opérationnel lors de leur tour d'arrivée retardé.

7.9 Les unités allemandes n'utilisent pas de facteurs de mouvement pour être simplement placées sur le plateau.

7.10 Les unités nouvellement arrivées de tous les camps doivent respecter les limites d'empilement dans l'hex où elles entrent sur le plateau. Traitez les hex partiels sur le bord du plateau comme des hex complets pour le mouvement.

7.11 Les remplacements sont reçus en agrégats appelés "pas". Les pas peuvent être utilisés pour recréer des unités à partir de la pile d'éliminés ou pour reconstituer des unités réduites encore sur le plateau de jeu ou dans des cases d'attente.

7.12 Toutes les unités de combat ont une valeur de pas. Les unités avec un facteur d'attaque imprimé de cinq ou moins n'ont pas de facteur sur leur verso et ne valent donc qu'un seul pas. C'est-à-dire que si ces unités subissent une perte de pas pour une raison quelconque, elles vont dans la pile d'éliminés de leur camp.

Les unités avec des facteurs d'attaque imprimés de six ou plus ont une valeur de second pas réduite imprimée sur leur verso. Ces unités subissent une perte d'un pas en se retournant sur leur face la plus faible (réduite). Une perte d'un second pas les éliminerait.

7.13 Le groupe d'armées vert du joueur Anglo-Allié reçoit un pas de remplacements, mécanisés ou non, dans *chaque* théâtre à chaque tour après le premier tour. Le groupe d'armée beige reçoit un pas de n'importe quel type dans *l'un des deux* théâtres (au choix du joueur) chaque tour après le premier tour.

7.14 Le joueur Soviétique reçoit un pas de remplacements, mécanisés ou non, au choix du joueur, à chaque tour après le premier tour.

7.15 Le joueur Hitlérien reçoit normalement un pas mécanisé et un pas non-mécanisé à chaque tour après le premier tour. Le pas mécanisé peut être utilisé comme un second pas non-mécanisé, mais pas l'inverse.

7.16 Aucun camp ne peut accumuler ses pas de remplacement, et aucune unité ne peut absorber plus d'un pas de remplacement lors d'un même tour de joueur.

7.17 Les unités qui sont non-ravitailées ne peuvent pas se reconstituer sur le terrain, et si elles sont éliminées dans un tel état, elles deviennent définitivement non-remplaçables (Exception : Les deux corps aéroportés Anglo-Alliés sont toujours remplaçables à partir de la pile d'éliminés, quelles que soient les circonstances de leur destruction).

De plus, le joueur Hitlérien ne peut jamais utiliser de pas allemands pour recréer des unités roumaines, hongroises ou bulgares. Sa cavalerie et tous ses corps de montagne SS sont non-remplaçables une fois perdus. Les trois "corps d'élite" à trois pas (GD, HG et 1^{ère} SS) ne peuvent plus être reconstitués à leur plus haut niveau après le début de 1945.

7.18 Une fois que deux des hex économiques secondaires allemands (Ploesti, Nagykanisza, Breslau) sont libérés, plus aucune unité Hitlérienne ne peut être ramenée de la pile d'éliminés de ce joueur.

7.19 Les unités qui se reconstituent sur le terrain (qui se reconstituent sur leur face la plus forte) ne peuvent pas bouger ou lancer un Assaut Mobile pendant ce tour. Elles peuvent faire des Assauts Préparés et avancer ou reculer après le combat.

7.20 Les unités Soviétiques peuvent être recrées à partir de la pile d'éliminés, puis rester en dehors du plateau de jeu et se reconstituer là aussi.

7.21 Les unités Anglo-Alliées peuvent se reconstituer dans les cases d'attente du théâtre. De telles unités peuvent se déplacer en mer vers un port ouvert ou un port d'invasion pendant le même tour, mais elles ne peuvent pas aller plus loin. Elles peuvent faire un Assaut Préparé dans un hex adjacent et avancer ou reculer après le combat.

7.22 L'Allemand peut utiliser sa case d'armée de remplacement pour les remplacements de la même façon que pour les renforts. Les unités peuvent se reconstituer dans la case, et les unités de remplacement entrant dans un *Wehrkreis* ou à Varsovie ou à Prague doivent respecter l'empilement lorsqu'elles sont placées, et voient leurs facteurs de mouvement opérationnel doublés au tour de placement. Les unités allemandes, jusqu'au moment de l'Effondrement de l'Économie de cette nation (voir section 16) peuvent rester dans la case d'attente indéfiniment.

7.23 Une fois par partie, le joueur allemand peut demander un sursaut du taux

de remplacement ("La mobilisation complète et totale de l'État *Volkish* National-Socialiste !").

Le sursaut peut être demandé au début de toute phase de remplacement allemande qui commence avec un ou plusieurs hex de Grande Allemagne sous le contrôle de la Grande Alliance. Le sursaut dure quatre tours. Au premier tour du sursaut, qui se déclenche immédiatement lorsqu'il est demandé, un pas mécanisé et un pas non-mécanisé supplémentaires sont reçus. Aux tours deux, trois et quatre, un pas supplémentaire non-mécanisé (uniquement) est reçu.

Le sursaut ne peut pas être déclenché si deux des hex économiques secondaires ont déjà été libérés ; et le sursaut s'arrêterait immédiatement si cette libération avait lieu pendant qu'il est en cours. Et, bien sûr, elle ne peut pas être déclenchée du tout si l'économie s'est effondrée.

Une fois que le sursaut a commencé, il ne peut plus être arrêté et une partie conservée pour plus tard : il doit tout simplement être épuisé.

7.24 Les taux de remplacement des nations satellites sont expliqués dans la section 19.

7.25 Conversion Anglo-Alliée de la France libre : Au début de la partie, il n'y a qu'une seule unité Française Libre en jeu, l'infanterie de montagne du Corps expéditionnaire français (Fx) sur le front italien. Dès le début de son second tour, l'Anglo-Allié peut retirer définitivement le corps Fx du jeu et le convertir en deux unités mécanisées Françaises Libres (F1 et F2).

Pour commencer cette conversion, il suffit de retirer le corps Fx de la carte (il doit être en Ravitaillement Général à cet instant) au début de n'importe quel tour du joueur Anglo-Allié après le premier tour. Il n'est pas nécessaire de le faire sortir de la carte en marchant ou en naviguant ; il suffit de le ramasser et de le mettre dans la case des unités définitivement détruites du MTO.

Au début du tour suivant du joueur Anglo-Allié, le corps F1 arrive en renfort dans la case d'attente *du MTO* (il s'agit d'une exception à la capacité normale du joueur à choisir la case d'attente pour les nouvelles arrivées). Le tour suivant, le corps F2 entre en jeu de la même manière.

Si le corps Fx est réduit ou dans la pile d'éliminés au moment de la conversion, il doit d'abord être reconstitué à pleine puissance, en utilisant des remplacements du groupes d'armées vertes, avant que la conversion puisse avoir lieu.

Le joueur Anglo-Allié n'est pas obligé de convertir le corps Fx, mais s'il ne le fait pas, il perdra quelques points de victoire au cours

d'une partie normale. Voir la section "COMMENT GAGNER", numéro 26.9, L'armée française en France.

7.26 Conversions des corps de réserve allemands : Au début de la partie, l'Hitlérien a trois corps de réserve allemands (62°R, 64°R, 66°R) dans son ordre de bataille dans le sud de la France. Il peut dépenser un pas non-mécanisé pour transformer le premier en 3-4-5 ; un second pas dépensé permet de transformer les deux autres en leur côté le plus fort. Une fois retournés, les côtés 1-1-4 *ne fonctionnent pas* comme un second pas pour ces trois corps ; les trois corps fonctionnent alors en tous points comme des corps d'infanterie 3-4-5 normaux. L'Allemand n'est pas obligé de faire la conversion, mais ne pas le faire lui coûtera quelques points de victoire, voir section 26.17.

7.27 Cannibalisation des Corps 3-4-5 de la Wehrmacht : A partir du début de son second tour de joueur, le joueur allemand a la possibilité de cannibaliser un corps d'infanterie 3-4-5 de la *Wehrmacht* à chaque tour pendant sa phase de remplacement.

Pour effectuer la cannibalisation, il suffit de prendre le 3-4-5 désiré et de le mettre dans la case des unités définitivement détruites. L'unité doit avoir été dans un hex en Allemagne ou en Italie et doit également avoir été en Ravitaillement Général à l'instant de la cannibalisation.

Au tour suivant la cannibalisation, le joueur allemand reçoit un facteur de remplacement non-mécanisé supplémentaire.

7.28 Les 1^{ère} et 2^e Armées Polonaises : Deux armées polonaises apparaissent dans l'ordre de bataille Soviétique. La 1^{ère} commence la partie déjà en jeu. La 2^e apparaît dans Varsovie libérée deux tours après la libération de cette ville. Les deux armées fonctionnent de toutes les manières, y compris le remplacement, comme toute autre unité de l'armée Soviétique.

8.0 EMPILEMENT

8.1 Les unités empilées dans le même hex sont appelées unités empilées. Les joueurs Hitlériens et Anglo-Alliés peuvent chacun empiler jusqu'à quatre de leurs propres corps dans un hex. Les unités de ravitaillement comptent pour l'empilement comme si elles étaient des corps. La 12^e Armée allemande s'empile comme si elle était un corps.

8.2 Le joueur Soviétique peut empiler jusqu'à quatre unités dans un hex, du moment que la quatrième unité est un Groupe de Cavalerie-Mécanisée ou une unité de ravitaillement.

8.3 Les limitations d'empilement sont en vigueur tout au long du tour de jeu.

8.4 L'hex X12 est un hex "Estuaire", le seul du plateau, et toutes les limitations d'empilement normales sont réduites de moitié dans cet hex.

8.5 Les marqueurs de Fortification allemands, le pion *Alpenfestung*, les marqueurs d'état de ravitaillement, les pions de port d'invasion Anglo-Allié, et les marqueurs de Front de Choc de la STAVKA *ne comptent pas* pour l'empilement.

8.6 Lorsqu'elles sont sous le commandement du joueur Hitlérien, les unités hongroises, roumaines et bulgares s'empilent comme si elles étaient des corps. Lorsqu'elles sont sous le commandement des Soviétiques, les Roumains et les Bulgares s'empilent comme si elles étaient des armées à part entière. C'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être la quatrième unité d'une pile Soviétique.

8.7 Une fois que le mouvement d'une pile d'unités ou d'une seule unité est terminé, et que la main du joueur propriétaire est retirée de l'unité ou des unités, le mouvement de ces pièces est terminé pour le tour, et aucun autre ajustement de sa position ne peut être fait sans le consentement du joueur ennemi.

8.8 Lors d'un Assaut Mobile (voir section 11) dans un hex occupé par l'ennemi, l'empilement des unités ennemies dans l'hex recevant l'assaut et l'empilement des unités amies menant l'assaut s'excluent mutuellement et ne s'affectent en aucune façon.

8.9 Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent traverser un hex pendant un tour de joueur. Cependant, à tout moment, l'hex ne peut contenir plus d'unités que ne le permettent les limites d'empilement.

9.0 ZONES DE CONTRÔLE

9.1 Toutes les unités de combat exercent à tout moment une zone de contrôle dans l'hex où elles se trouvent et dans les six hexs environnants. L'état du ravitaillement n'a aucun effet sur les zones de contrôle, sauf que les unités allemandes qui utilisent un Ravitaillement de Forteresse n'exercent aucune zone de contrôle.

9.2 Les zones de contrôle ne s'étendent pas dans les hexs de montagne ou de marais ; elles s'étendent en dehors de ces hexs dans d'autres hexs non-marécageux ou non-montagneux.

9.3 Les zones de contrôle ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex bloqués de couleur orange imprimés sur la carte, ni à travers les côtés d'hex de lac. Elles s'étendent à travers les rivières et les canaux.

9.4 Les zones de contrôle Hitlériennes ne s'étendent jamais dans les pions de ports d'invasion Anglo-Alliés. Les zones de contrôle Anglo-Alliées s'étendent en dehors de ces hexs.

9.5 Les unités yougoslaves peuvent retraire dans et à travers les zones de contrôle Hitlériennes, et les unités Hitlériennes peuvent retraire dans et à travers les zones de contrôle yougoslaves. Les zones de contrôle yougoslaves ne s'étendent jamais dans des hexs situés en dehors de la Yougoslavie. Les unités Hitlériennes et yougoslaves doivent toujours payer les pénalités normales de points de mouvement d'entrée et de sortie de zone de contrôle.

9.6 Il coûte deux facteurs de mouvement supplémentaires (en plus des coûts du terrain) pour entrer dans une zone de contrôle ennemie, et deux facteurs de mouvement supplémentaires pour quitter une zone de contrôle ennemie.

9.7 Les unités de combat amies dans un hex annulent les zones de contrôle ennemies projetées dans cet hex pour tracer des lignes de ravitaillement et effectuer des retraites, mais pas pour le mouvement (avec comme seule exception le stratagème de "Tenir la Ligne" du mouvement stratégique allemand, voir section 12.3).

9.8 Les pions de Fortification allemands, quel que soit leur niveau, tout comme les unités de combat, comptent comme des unités amies dans le but d'annuler les zones de contrôle ennemies comme décrit en 9.7.

9.9 Le nombre d'unités projetant une zone de contrôle dans un hex donné n'a aucun effet qualitatif sur la zone de contrôle dans cet hex (sauf parfois dans le cas du calcul des coûts d'un Assaut Mobile, voir section 11.6). Si des unités de plus d'un camp projettent simultanément des zones de contrôle dans le même hex, alors les zones de contrôle de toutes ces unités sont considérées comme existant mutuellement et simultanément dans cet hex.

9.10 Aucune unité ne peut retraire dans ou à travers un hex contenant une zone de contrôle ennemie non-annulée, et aucune ligne de ravitaillement ne peut être tracée dans ou à travers de tels hexs.

9.11 Les unités peuvent se déplacer directement d'un hex contenant une zone de contrôle ennemie vers un autre hex contenant une zone de contrôle ennemie.

9.12 Les unités Anglo-Alliées effectuant des invasions ne projettent aucune zone de contrôle

jusqu'à ce qu'elles entrent effectivement dans l'hex côtier envahi. Leurs zones de contrôle s'étendent alors instantanément et normalement.

10.0 MOUVEMENT OPÉRATIONNEL, TERRAIN, ET CARTE

Le terme "opérationnel" n'est utilisé que pour distinguer ce type de mouvement normal, d'hex à hex, du mouvement "stratégique" qui a lieu lors de la troisième étape de tous les tours de joueurs.

10.1 Chaque unité a un facteur de mouvement "opérationnel", imprimé comme le nombre le plus à droite sur son bord inférieur, représentant le nombre d'hexs de terrain libre dans lesquels elle peut se déplacer au cours d'une seule phase de mouvement opérationnel. Chaque hex dégagé coûte un facteur de mouvement pour y entrer.

10.2 Chaque joueur ne déplace que ses propres unités pendant la phase de mouvement opérationnel de son propre tour de joueur. Le combat n'a pas lieu pendant cette phase, mais des Assauts Mobiles, une forme de mouvement et de combat combinés, peuvent avoir lieu pendant cette phase.

10.3 Tous les coûts de terrain pour entrer dans des hexs, traverser des côtés d'hex de barrière d'eau, et entrer et sortir des zones de contrôle ennemies, sont cumulatifs.

10.4 Quel que soit le coût total du terrain, une unité peut entrer dans un hex adjacent à l'hex dans lequel elle a commencé la phase de mouvement opérationnel en dépensant tous ses points de mouvement. Cela ne garantit pas la possibilité de traverser des côtés d'hex bloqués ou de lacs, cependant, et les unités non-ravitailées ne peuvent utiliser cette garantie que si l'hex dans lequel elle se déplace la rapproche de sa source de ravitaillement potentielle la plus proche.

10.5 De même, les unités mécanisées souhaitant effectuer des Assauts Mobiles doivent avoir les facteurs de mouvement disponibles pour payer tous les coûts inhérents à de telles opérations, sinon l'assaut ne peut être effectué.

10.6 En plus du coût d'un point de facteur par hex pour entrer dans des hexs de terrain clair, les autres coûts de terrain sont les suivants :

Les hexs de terrain accidenté coûtent deux points de mouvement pour y entrer.

Les hexs de marais coûtent trois points de mouvement pour y entrer.

Les hexs de montagne coûtent trois points de mouvement pour y entrer.

Entrer dans une zone de contrôle ennemie coûte deux points de mouvement en plus de tout coût de terrain causé par l'entrée dans l'hex ou le franchissement d'une barrière d'eau de côté d'hex.

Quitter une zone de contrôle ennemie coûte également deux points de mouvement supplémentaires ; ainsi les unités peuvent se déplacer de zone de contrôle ennemie à zone de contrôle ennemie en payant une pénalité supplémentaire de quatre points, ou en utilisant la règle 10.4.

10.7 Les rivières et les canaux passent entre les hexs et sont appelés barrières de côté d'hex. Traverser de telles barrières coûte un point de mouvement supplémentaire en plus du coût normal du terrain pour entrer dans l'hex en question **Exemple** : Une unité qui entre dans un hex de terrain accidenté en traversant une barrière d'eau, et dans une zone de contrôle ennemie, dépensera un total de cinq points de mouvement : 2 (pour le terrain accidenté) + 1 (pour l'eau) + 2 (pour entrer dans la zone de contrôle) = 5

10.8 Le côté d'hex bloqué situé entre les hexs Z14 et Z15 est en fait traversé par une chaussée/une digue. Les unités peuvent opérationnellement traverser cette digue, en la traitant comme un côté d'hex de rivière, mais seulement si les deux côtés sont des hexs sous contrôle ami au moment où la traversée est effectuée. Les unités ne peuvent jamais faire de mouvement stratégique, d'Assaut Mobile ou d'Assaut Préparé à travers cette digue (Exception : Le joueur Anglo-Allié peut effectuer son assaut amphibie unique par tour à travers elle, voir section 14.39). Le ravitaillement peut être tracé à travers elle.

10.9 A trois endroits sur la carte, après Cluj en Hongrie, et après Salzbourg et Innsbruck dans les Alpes, il y a ce qui semble être des super-autoroutes taillées dans le terrain accidenté et montagneux. Ces symboles représentent en fait des regroupements d'artères de transport de tous types dans ces zones, si denses qu'elles allègent les pénalités de mouvement normalement lourdes inhérentes à la traversée de ce type de terrain. Pour des raisons de commodité, ces regroupements seront appelées "routes".

10.10 Lorsqu'une unité entre dans un hex par un côté d'hex de route, elle ne paie que le coût de déplacement d'un hex le long de la route, quel que soit le type de terrain traversé. Le coût de déplacement le long

d'une route est d'un point par hex. Inversement, une route n'a aucun effet sur le mouvement si l'unité est entrée par un côté d'hex non-routier. Les routes n'affectent en aucun cas le statut des zones de contrôle.

10.11 Si un hex contient une partie des symboles de marais, de terrain accidenté ou de montagne, alors l'hex entier est considéré comme étant constitué de ce type de terrain.

11.0 Assauts Mobiles

11.1 Seules les unités de combat mécanisées peuvent effectuer des assauts mécanisés (Exception : Les unités de Flak, bien qu'étant des unités de combat mécanisées, ne peuvent jamais faire d'Assauts Mobiles).

11.2 Les Assauts Mobiles ne peuvent *jamais* être lancés dans des hexs contenant un terrain marécageux ou montagneux (indépendamment de la présence de routes). Inversement, les unités dans un terrain contenant un terrain marécageux ou montagneux ne peuvent jamais lancer d'Assauts Mobiles depuis ces hexs (bien qu'elles puissent se déplacer vers un autre hex, ne contenant pas le terrain interdit, et en lancer un depuis celui-ci).

11.3 Les Assauts Mobiles ne peuvent pas être conduits dans des hexs contenant des Fortifications allemandes de niveau 3 ; ils peuvent être lancés depuis l'extérieur de ces hexs (sauf, bien sûr, en cas de présence de montagnes).

11.4 Pendant les tours de mauvais temps (voir 25.11), les unités mécanisées ne peuvent faire qu'un seul Assaut Mobile par tour, quel que soit le nombre de facteurs de mouvement dont elles disposent. Et, même dans ce cas, l'Assaut Mobile ne peut être mené que dans le premier hex dans lequel les unités mécanisées se déplacent pendant cette phase.

11.5 Les coûts du terrain dans l'hex sont ignorés par les unités qui donnent l'Assaut Mobile. Elles paient à la place un point de facteur de mouvement pour entrer dans l'hex occupé par l'ennemi lui-même, plus deux autres pour mener l'assaut (pour une dépense totale de trois points de facteurs de mouvement).

11.6 Si les unités d'Assaut Mobiles lancent leur assaut depuis un hex qui contient la zone de contrôle d'une ou plusieurs unités ennemies autres que celles qui sont sur le point d'être assaillies, le coût de l'Assaut Mobile est augmenté de +2 à +4 facteurs (**Exemple** : Une pile d'unités Anglo-Alliées est placée sur l'hex V4 et désire lancer un Assaut Mobile dans l'hex U4 occupé par les Allemands. Le coût normal serait de trois points de facteurs de mouvement, au total - un pour l'hex et +2 pour l'assaut. Mais

supposons qu'il y ait également des unités de combat allemandes dans l'hex U5. Elles exercent également une zone de contrôle dans l'hex de départ Anglo-Allié, donc la pénalité de mouvement du joueur allié pour l'assaut est de +4, au lieu des +2 normaux. Et, bien sûr, il devra également payer le point pour entrer dans l'hex U4). Les Assauts Mobiles ne coûtent jamais plus de +4)

11.7 Le coût du facteur de mouvement de +1 pour traverser un côté d'hex de barrière d'eau (rivières et canaux) est toujours payé lorsqu'on fait un Assaut Mobile. Les défenseurs sont doublés quand les assaillants mobiles attaquent à travers des barrières d'eau.

11.8 Les unités d'Assaut Mobiles subissent un décalage de deux colonnes vers la gauche sur la table de résultats de combat lorsqu'elles lancent des Assauts Mobiles (c'est-à-dire qu'un 3 contre 1 se réduit à 1 contre 1).

11.9 Les unités d'Assaut Mobiles *doivent* absorber tous les résultats de combat comme des pertes de pas, et ces pertes mettent immédiatement fin au mouvement de ces unités d'Assaut Mobiles pour ce tour, dans l'hex d'où elles ont lancé l'assaut. Ces unités stoppées peuvent toujours faire un Assaut Préparé plus tard dans le tour (à condition que les règles normales d'Assaut Préparé et de ravitaillement soient suivies), et peuvent alors avancer ou reculer après le combat.

11.10 Pour pouvoir lancer un Assaut Mobile ensemble, les unités doivent être empilées ensemble au début de la phase de mouvement opérationnel du joueur propriétaire pendant laquelle l'Assaut Mobile doit être lancé.

11.11 Le terrain dans l'hex des unités en défense *est* pris en compte lors du choix de la colonne de rapport de force appropriée sur la Table des Résultats du Combat.

11.12 Les unités d'Assaut Mobile qui forcent les défenseurs à quitter leur hex *doivent* occuper cet hex, puis peuvent continuer à se déplacer si elles ont les facteurs restants pour le faire (elles peuvent aussi continuer l'Assaut Mobile si le temps est clair). Cependant, il n'y a pas d'avance libre après combat dans l'Assaut Mobile comme c'est le cas avec les Assauts Préparés : les unités de l'Assaut Mobile paient le coût du mouvement d'assaut, entrent dans l'hex attaqué s'il est réussi, puis peuvent continuer à se déplacer si les facteurs de mouvement sont disponibles.

11.13 Si les unités en défense lors d'un Assaut Mobile choisissent d'absorber le résultat du combat en restant dans leur hex d'origine et en subissant des pertes de pas, les unités assaillantes (à condition qu'elles ne viennent pas d'être bloquées par l'absorption de leurs propres pertes de pas) peuvent lancer un second Assaut Mobile dans le même hex, contre la

force en défense nouvellement réduite, dans un ultime effort pour la déloger ou la détruire.

11.14 Comme le mouvement des unités est effectué une pile à la fois, comme décrit dans la section 8.7, un Assaut Mobile ne peut être mené que depuis un seul hex à la fois. Ainsi, le décalage de colonne "de flanc" (voir 18.23) ne peut jamais être appliqué aux Assauts Mobiles. Il est possible pour une pile de défenseurs d'être assaillie par des piles successives d'assaillants pendant la même phase de mouvement, à condition que l'assaillant respecte les limites d'empilement dans les hexs d'où il part (pour reprendre l'exemple de 11.6, disons que le joueur Anglo-Allié avait deux unités empilées en V4 pour faire l'Assaut Mobile en U4. Les Alliés subissent une perte de pas et sont donc bloqués en V4. La limite d'empilement de quatre corps permettrait à ce joueur de déplacer une autre pile de deux unités en V4 depuis un autre endroit, et de tenter à nouveau l'assaut. De cette façon, il est possible de tenter de percer une ligne défensive en lançant des vagues successives d'assaillants dans un hex).

11.15 La puissance aérienne tactique peut être utilisée par le joueur Anglo-Allié pour aider à lancer des Assauts Mobiles pendant les tours de temps clair. Elle peut également être utilisée pour aider à la défense Anglo-Alliée contre de tels assauts par temps clair.

11.16 Les unités assaillantes n'ont besoin que d'être en Ravitaillement Général ou d'Urgence pour lancer un Assaut Mobile ; le Ravitaillement d'Attaque n'est pas nécessaire.

11.17 Lorsqu'il occupe l'hex libéré par le défenseur avec des assaillants mobiles, l'attaquant doit prendre note de l'état de son ravitaillement dans ce nouvel hex avant de résoudre l'assaut. Si l'occupation place les assaillants hors du ravitaillement, alors une unité de la pile d'assaut devra rester en arrière, sans participer à l'assaut, et ainsi maintenir la ligne de ravitaillement ouverte pour les attaquants.

12.0 MOUVEMENT TERRESTRE STRATÉGIQUE

12.1 Le joueur allemand peut déplacer jusqu'à trois corps allemands pendant sa phase de mouvement stratégique terrestre. Les unités bulgares, hongroises et roumaines ne peuvent jamais être déplacées stratégiquement tant qu'elles appartiennent au camp Hitlérien.

12.2 Les unités allemandes qui se déplacent stratégiquement le font avec trois fois leur facteur de mouvement opérationnel imprimé, en payant tous les coûts normaux de terrain opérationnel. Seules les unités commençant cette phase en Ravitaillement Général peuvent effectuer un mouvement stratégique.

12.3 Les unités allemandes en mouvement stratégique *peuvent* commencer la phase dans la zone de contrôle d'une ou plusieurs unités Soviétiques ou yougoslaves, mais dans ce cas, au moins une autre unité Hitlérienne doit également commencer la phase dans ce même hex et y rester pour "Tenir la Ligne" pendant le reste du tour du joueur allemand. Ces unités en mouvement paient toujours le coût +2 de la sortie d'une zone de contrôle ennemie.

12.4 Les unités qui restent derrière pour Tenir la Ligne peuvent faire des Assauts Préparés plus tard dans le même tour de joueur, à condition que les conditions normales d'Assaut Préparé soient remplies pour le ravitaillement, etc. et elles peuvent aussi avancer ou reculer après le combat.

12.5 Tous les hexs dans lesquels entrent les unités en mouvement stratégique de tous les camps doivent être sous contrôle ami et en Ravitaillement Général au moment où l'unité entre dans l'hex. Aucune zone de contrôle ennemie, quelle que soit la présence d'autres unités amies, ne peut jamais être entrée pendant un mouvement stratégique.

12.6 Les unités allemandes peuvent utiliser le stratagème "Tenir la Ligne" pour sortir de la zone de contrôle Anglo-Alliée uniquement pendant les tours de mauvais temps. Les unités allemandes ne peuvent pas utiliser le mouvement stratégique pour s'approcher à moins de deux hexs d'une unité Anglo-Alliée en Ravitaillement Général par temps clair (Note importante : comme les parachutistes Anglo-Alliés parachutés ont un Ravitaillement Général d'Urgence, et non un Ravitaillement Général, dans l'hex où ils sont tombés, l'Allemand peut s'approcher à moins de deux hexs de ces unités).

12.7 Les unités d'un camp qui effectuent un mouvement stratégique ne peuvent prendre part à aucune autre action pendant ce tour de joueur.

12.8 Le joueur Anglo-Allié peut effectuer un mouvement stratégique de n'importe quel nombre d'unités à chaque tour, sur n'importe quelle distance à travers des hexs de terrain sous contrôle ami et en Ravitaillement Général. Ses unités en mouvement stratégique ne peuvent cependant pas utiliser le stratagème allemand de "Tenir la Ligne".

12.9 Le joueur Soviétique peut déplacer stratégiquement une unité de combat de son choix lors de sa phase de mouvement stratégique, à n'importe quelle distance à

travers des hexs terrestres amis en Ravitaillement Général. Il ne peut pas utiliser le stratagème allemand de "Tenir la Ligne". Les unités roumaines et bulgares transfuges peuvent être déplacées stratégiquement par le joueur Soviétique.

13.0 MOUVEMENT MARITIME ALLEMAND

Le joueur Soviétique n'a aucune capacité de mouvement maritime. Les mouvements maritimes Anglo-Alliés sont décrits dans la section 14.

13.1 Une unité allemande par tour, qui commence cette phase dans un port de la mer Baltique ou dans un hex côtier de la mer Baltique, peut se déplacer de cet emplacement par mer vers tout autre port de la Baltique sous contrôle allemand (mais *pas* vers un autre hex côtier sans port). Les ports de la mer Baltique sont : Kiel, Lubeck, Rostock, Stettin, Danzig, Königsburg, Memel et Riga.

13.2 Les unités qui viennent d'effectuer un mouvement stratégique terrestre lors de la phase précédente du même tour du joueur ne peuvent pas effectuer de mouvement maritime lors de ce même tour du joueur.

13.3 Les unités de ravitaillement, y compris les OKH, peuvent tenter un mouvement maritime tout comme les unités de combat.

13.4 Lancez un dé et consultez la Table de Mouvement Maritime Allemand (German Naval Movement Chart) au moment du débarquement, et suivez les instructions qui s'y trouvent. Les unités détruites pendant un mouvement maritime sont placées dans la case des unités définitivement détruites.

13.5 Aucune unité ne peut rester "en mer" d'un tour à l'autre, et les unités qui se déplacent en mer ne peuvent prendre part à aucune autre activité pendant ce tour du joueur allemand.

13.6 L'état de ravitaillement d'une unité n'a aucune incidence sur sa capacité à tenter un mouvement en mer. Les unités allemandes peuvent tenter un mouvement maritime depuis un hex côtier sans port vers un port, mais pas l'inverse.

13.7 Il y a un cas de capacité limitée de mouvement maritime allemand en dehors de la zone baltique. L'Allemand a la capacité unique de déplacer un ou deux pas non-mécanisés (pas de ravitaillement) à travers l'embouchure de l'estuaire de l'Escaut. Cette "embouchure" est le côté d'hex bloqué situé entre les hexs X11 et X12.

Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours d'une partie, et

uniquement pendant les tours de temps clair en 1944.

La ou les unités à déplacer doivent commencer la phase de mouvement maritime en X11 ou X12, le mouvement est annoncé, et la traversée vers l'autre hex est effectuée. Aucun jet de dé de mouvement maritime n'est effectué.

Encore une fois, l'état du ravitaillement n'a aucune incidence sur la capacité d'une unité allemande à effectuer ce mouvement maritime. Les deux hexs doivent cependant être sous contrôle allemand au moment où la traversée est effectuée.

14.0 MOUVEMENTS MARITIMES ET INVASIONS ANGLO-ALLIÉS

14.1 Le joueur Anglo-Allié ne peut jamais avoir un total de plus de quatre corps et quatre unités de ravitaillement et un pion de port d'invasion lors de n'importe quel type de mouvement maritime lors d'un tour donné.

14.2 Les unités commençant la phase de mouvement naval Anglo-Allié (les termes mouvement maritime et mouvement naval sont interchangeables) dans l'une des deux cases d'attente de théâtre peuvent effectuer un mouvement maritime lors de cette phase vers :

- 1) l'autre case d'attente de théâtre ;
- 2) un port ouvert sur le continent européen dans le même théâtre d'opérations que la case d'attente qui vient d'être quittée ;
- 3) un pion de port d'invasion situé sur un hex côtier du même théâtre d'opérations que la case d'attente qui vient d'être quittée.

14.3 Les unités Anglo-Alliées ne peuvent jamais rester en mer entre les tours de joueurs.

14.4 Les unités Anglo-Alliées qui commencent la phase de mouvement naval de leur joueur en se trouvant dans un port ouvert ou sous un pion de port d'invasion sur la côte européenne peuvent se déplacer de là vers un autre port ouvert ou un pion de port d'invasion dans le même théâtre d'opérations ou dans la case d'attente de leur théâtre d'opérations.

14.5 Les unités se déplaçant de la case d'attente vers l'Europe peuvent continuer à se déplacer et à combattre, à condition qu'elles n'aient pas simplement fait le plein de remplacements. Les unités se déplaçant de port à port ou de port d'invasion (et vice

versa) ne peuvent pas continuer à se déplacer après le débarquement. Elles ne peuvent pas non plus lancer un quelconque assaut.

14.6 Les unités Anglo-Alliées peuvent être évacuées par mer depuis un hex côtier non-portuaire, de la même façon que les Allemands dans la Baltique. De telles unités doivent atterrir dans leur case d'attente de théâtre.

14.7 Dans le scénario "Iron Dream", il n'y a pas du tout de mouvement maritime Anglo-Allié dans la mer Baltique et la mer Noire. Dans le scénario "Let History Judge", la côte balte devient une partie de l'ETO Anglo-Allié, et la côte de la Mer Noire devient une partie de son MTO.

14.8 Au début de la partie - dans les deux scénarios - le joueur Anglo-Allié a trois pions de port d'invasion à sa disposition. Un dans sa case MTO et deux dans sa case ETO.

Au cours d'une partie, il utilisera un, deux, et peut-être trois de ces pions pour lancer des invasions amphibies contre des hexs côtiers envahissables sur le continent européen.

14.9 Un hex côtier est considéré comme envahissable si une flèche blanche pointe vers lui. (**Exemple** : Calais, hex X9, est envahissable par trois de ses côtés d'hex. L'hex Z14 n'est pas du tout envahissable).

14.10 Les pions de ports d'invasion eux-mêmes peuvent être déplacés d'une case d'attente de théâtre à l'autre un nombre illimité de fois. Cependant, une fois engagés dans une invasion du continent, ils restent dans l'hex d'invasion pour le reste de la partie. Ils ne restent jamais en mer d'un tour à l'autre.

14.11 Le joueur Anglo-Allié doit commencer le scénario "Iron Dream" au premier tour en lançant une de ses invasions sur un hex côtier français, belge ou néerlandais entre T2 et Z13 inclus. Il n'y a pas d'obligation d'invasion dans le scénario "Let History Judge".

14.12 Au moment où le corps Anglo-Allié débarque lors de la première invasion, ce joueur doit secrètement tirer un des pions de la seconde invasion d'un récipient opaque (les pions de la seconde invasion sont les trois pions blancs marqués simplement "A", "B", "C"). Il peut immédiatement regarder le jeton qu'il a tiré, mais doit veiller à le cacher à l'Allemand.

Si un jeton "A" a été tiré, il peut lancer sa deuxième invasion à partir de son troisième tour, "B" reporte le lancement le plus tôt possible au tour cinq, "C" au tour sept.

Au moment où la deuxième invasion est lancée, le joueur Anglo-Allié doit révéler son jeton à l'Allemand, et ainsi certifier la légalité du mouvement. Bien sûr, le joueur Anglo-Allié n'est pas obligé de lancer sa

deuxième invasion au premier tour autorisé. En fait, il peut décider de ne jamais en lancer une.

14.13 La "troisième" invasion Anglo-Alliée est toute invasion lancée par ce joueur après le tour neuf (c'est-à-dire que si jusqu'au tour neuf le joueur allié s'est abstenu de lancer sa deuxième invasion, il perd la possibilité de lancer une "deuxième" invasion. Dans cette situation, toute invasion qu'il a lancée après ce moment serait considérée comme une "troisième" invasion, même s'il n'y a pas eu de véritable débarquement numéro deux).

14.14 Si le joueur Anglo-Allié lance une "troisième" invasion, il doit se retirer dix points de victoire à la fin de la partie. Dans les parties à deux joueurs de *Iron Dream*, il ne peut y avoir de "troisième" invasion Anglo-Alliée.

14.15 Dans le scénario "*Let History Judge*", le joueur allié n'a pas besoin de se préoccuper des règles décrites en 14.12, 14.13 et 14.14. Il a trois invasions à sa disposition tout au long de la partie, il peut en faire une à n'importe quel tour, et il peut faire les trois sur trois tours consécutifs s'il le souhaite.

14.16 Une invasion est la seule méthode par laquelle les pions de ports d'invasion Anglo-Alliés peuvent se déplacer depuis une case d'attente vers le continent européen. Pour effectuer une invasion, déplacez le pion de port d'invasion désiré de sa case d'attente vers un hex côtier envahissable dans le même théâtre d'opérations. Jusqu'à quatre corps Anglo-Alliés peuvent accompagner le port d'invasion. Les unités de ravitaillement ne peuvent jamais être transportées lors d'une invasion. Gardez toujours le pion du port d'invasion au-dessus de la pile ; il ne compte pas dans les limites d'empilement. Au moins un corps doit accompagner le port d'invasion.

14.17 Placez la force d'invasion sur un hex de haute mer en face d'un hex côtier envahissable au début de la phase de mouvement naval Anglo-Allié. Larguez des parachutistes s'ils sont disponibles et si c'est ce que vous voulez (voir section 14).

Si l'hex côtier est vide de toute unité de combat de l'ennemi, déplacez immédiatement la force d'invasion vers le rivage. La force d'invasion *ne peut plus* se déplacer ni attaquer pendant ce tour de joueur.

Si l'hex à envahir est défendu par une unité de combat ou une Fortification ennemie, la force devra se frayer un chemin jusqu'au rivage.

14.18 Les batailles d'invasion sont toujours résolues en premier pendant la phase d'Assaut Préparé du tour du joueur au cours duquel elles sont lancées.

14.19 Les unités Anglo-Alliées en invasion, en plus du décalage de colonne lié à la

puissance aérienne tactique lors des tours de temps clair, reçoivent un décalage supplémentaire d'une colonne vers la droite sur leurs rapports de force pour le soutien naval. En d'autres termes, une invasion Anglo-Alliée lancée lors d'un tour de temps clair bénéficierait d'un décalage de deux colonnes vers la droite (un 3 contre 1 deviendrait un 5 contre 1, par exemple) sur son rapport de forces. Par mauvais temps, le soutien naval est toujours disponible, mais la puissance aérienne tactique ne l'est pas. Les attaques de bombardiers lourds ne peuvent pas être lancées en conjonction avec des attaques d'invasion.

14.20 Les unités allemandes ou Soviétiques se défendant uniquement contre une invasion amphibie voient leurs facteurs de défense doublés, en plus des décalages de colonnes appliqués pour les villes et les Fortifications.

14.21 Exemple d'invasion : Deux 10-9-7 et deux 9-10-7 Anglo-Alliés, avec un pion de port d'invasion, envahissent l'hex V6 (Le Havre). Il est défendu par un corps d'infanterie allemand 3-4-5, ainsi que par la Fortification de niveau deux.

Les rapports de force sont calculés comme suit : L'Allemand a une force de défense totale de huit facteurs dans l'hex (la force de défense imprimée de l'infanterie de "4" est doublée à "8" parce qu'elle se défend uniquement contre une attaque maritime). Le total des attaques du joueur Anglo-Allié est de 38. Le rapport de force initial est donc de 4 contre 1 en terrain clair.

Mais ensuite, les déplacements de colonnes sont pris en compte. L'attaque Anglo-Alliée passe à 5 contre 1 pour la puissance aérienne tactique, et à 6 contre 1 pour le soutien naval d'invasion. Ensuite, les Fortifications allemandes de niveau 2 déplacent à nouveau les choses vers la gauche, d'une colonne par niveau, pour revenir à 4 contre 1. Puis la ville du Havre elle-même fait sentir son effet en déplaçant le rapport de force d'une colonne de plus vers la gauche, à 3 contre 1. Et quand le joueur allié jette le dé sur ce rapport de force, il doit encore ajouter un à son résultat à cause de la présence des Forts (la morale de cette histoire est qu'il est très difficile d'envahir des villes portuaires garnies et fortifiées).

Si la situation était la même, sauf que le 3-4-5 n'était pas présent, la chose se passerait comme ceci. Le joueur Anglo-Allié aurait à nouveau 38 facteurs d'attaque avec un décalage de deux colonnes vers la droite dans le calcul de ses chances. L'Allemand n'aurait plus qu'un facteur de défense de un, car les Fortifications sans garnison, quel que soit leur niveau, se défendent *toujours* seules avec un seul facteur de défense.

Le rapport serait donc de 38 contre 1, déplacé de deux colonnes pour atteindre 40 contre 1, puis redescendu à 37 contre 1 pour Le Havre et les Forts de niveau 2. Le jet de dé sera résolu sur la ligne de terrain libre de la table des résultats de combat avec un rapport de 7 contre 1, puisque les rapports de force finaux des niveaux supérieurs à ceux indiqués pour leur terrain sur la table des résultats de combat sont résolus avec le rapport de force le plus élevé indiqué (voir section 18). Un "1" sera quand même ajouté au nombre indiqué sur le dé à cause des Forts.

14.22 Si les unités d'invasion ne parviennent pas à vider l'hex du défenseur des unités ennemies, l'invasion a échoué, et la force d'invasion est renvoyée dans sa case d'attente après avoir absorbé une perte de pas supplémentaire subie lors de l'évacuation d'une plage hostile.

14.23 Les unités d'invasion doivent absorber tous les résultats défavorables du combat comme des pertes de pas, aucune retraite n'est autorisée. De même, il n'y a pas d'avance après combat, au-delà de l'occupation de l'hex de plage lui-même, lors d'une invasion.

14.24 Les invasions ratées comptent comme des invasions lancées, et diminuent le nombre disponible pour le joueur allié.

14.25 Un port d'invasion jeté avec succès sur le rivage est ensuite situé de façon permanente dans cet hex et fonctionne instantanément comme une source de Ravitaillement Général et d'Attaque pour les unités Anglo-Alliées. Les unités sous ou adjacentes à un pion de port d'invasion ont toujours du Ravitaillement d'Attaque à leur disposition (voir section 15).

14.26 Les ports d'invasion ne peuvent être retirés de leurs côtes que si une contre-attaque ennemie amène des unités de combat dans son hex. La zone de contrôle ennemie ne s'étend jamais dans les pions de ports d'invasion, qu'ils soient garnis par des unités Anglo-Alliées ou non. Mais les unités ennemies victorieuses en attaque peuvent avancer après combat dans un hex contenant uniquement un pion de port d'invasion ou des unités de ravitaillement ; elles ne peuvent cependant pas retraire dans un tel hex.

14.27 Les pions de port d'invasion peuvent débarquer un corps et une unité de ravitaillement chaque tour au début de la phase de mouvement naval Anglo-Allié. Si ces unités arrivent de la case d'attente de ce théâtre, elles n'ont besoin de payer qu'un seul facteur de mouvement pour débarquer et peuvent ensuite continuer à se déplacer et à attaquer normalement pendant le reste du tour du joueur.

Si ces unités sont d'abord recomplétées dans la case d'attente au cours du même tour de joueur, ou si elles arrivent par la mer depuis un

autre port ouvert ou un port d'invasion, elles ne peuvent pas aller plus loin que l'hex de débarquement et ne peuvent attaquer d'aucune façon.

14.28 Les capacités de débarquement des villes portuaires indiquées sur la carte sont égales à celles d'un pion de port d'invasion Anglo-Allié. C'est-à-dire qu'un corps et une unité de ravitaillement peuvent débarquer par tour (il y a une exception à cette règle - Antwerp - voir ci-dessous). Une ville est un port si son nom est imprimé en bleu sur la carte.

14.29 Les villes portuaires ne commencent pas automatiquement à fonctionner comme telles juste parce qu'elles ont été libérées. Le joueur Anglo-Allié lance le dé pour chacune d'entre elles et consulte la table d'ouverture des ports (Anglo-Allied Port-Opening Chart) au moment de la libération de chaque port.

Le tableau indique le temps, en tours de jeu, que le joueur Anglo-Allié doit attendre jusqu'à ce que le port s'ouvre et puisse commencer à fonctionner comme plate-forme de débarquement et source de Ravitaillement Général (**Exemple :** le joueur Anglo-Allié libère Cherbourg au troisième tour ; il lance le dé et obtient un quatre. Cherbourg commence à fonctionner comme un port au début du tour sept).

14.30 Si un port libéré est ensuite repris par les Allemands puis libéré à nouveau, ce port ne sera jamais rouvert.

14.31 Si un pion de port d'invasion existe dans un hex avec un port urbain ouvert, alors la capacité de débarquement de cet hex est de deux corps et deux unités de ravitaillement par tour.

14.32 Une fois ouvert, Anvers a une capacité de débarquement d'un corps et de trois unités de ravitaillement à chaque tour.

14.33 Ports intérieurs : Hamburg (Hambourg - Y19), Bordeaux (Q2), Antwerp (Anvers - V12), Nantes (S3), Rotterdam (Y13), et Amsterdam (Y14) sont des ports intérieurs. En plus des procédures décrites ci-dessus, le joueur Anglo-Allié doit également contrôler tous les hexs autour de ces ports qui portent l'initiale du port en question (**Exemple :** Bordeaux ne peut être ouvert que si l'hex Q2 est également contrôlé par les Anglo-Alliés).

Faites un jet pour l'ouverture des ports intérieurs au moment où la ville elle-même est libérée. Cependant, quel que soit le tour où le point portuaire est ouvert, le joueur allié doit toujours libérer les hexs marqués avant de pouvoir utiliser le port.

14.34 Ravitaillement de Plage d'Urgence Anglo-Allié : Cette capacité peut être demandée lors de tout tour du joueur Anglo-

Allié qui commence avec une ou plusieurs unités ennemies (ne tirant pas de Ravitaillement de Forteresse) dans l'un des hexs adjacents à un pion de port d'invasion à travers un côté d'hex non bloqué.

14.35 Aucune invasion ne peut être lancée pendant les tours où le Ravitaillement de Plage d'Urgence est utilisé.

14.36 Sous les dispositions du Ravitaillement de Plage d'Urgence, le joueur Anglo-Allié peut déplacer des unités de corps et de ravitaillement de la case d'attente du théâtre, jusqu'à la capacité normale par tour pour l'hex, dans le pion de port d'invasion à tout moment pendant le tour du joueur allié (**Exemple :** Le joueur Anglo-Allié a un pion de port d'invasion, avec quatre corps en dessous, situé dans l'hex V5 au début de ce tour. Il y a des unités ennemies dans tous les hexs environnants. La présence de l'ennemi dans un seul de ces hexs serait suffisante pour déclencher la possibilité pour le joueur allié de demander un Ravitaillement de Plage d'Urgence. Pendant sa phase de mouvement maritime, le joueur allié ne peut pas faire débarquer d'autres unités en V5, malgré leur disponibilité dans la case d'attente, car, bien sûr, les limitations d'empilement dans cet hex l'interdisent. Pendant sa phase d'Assaut Préparé, cependant, le joueur allié lance une attaque réussie depuis V5 dans l'un des hexs environnants et le libère des défenseurs ennemis. Il occupe l'hex avec trois de ses corps, mais sent alors que son pion de port d'invasion en V5 a été laissé vulnérable à une contre-attaque allemande. Il demande donc un Ravitaillement de Plage d'Urgence, et immédiatement après avoir avancé après le combat avec ses attaquants en V5, il déplace un autre corps de sa case d'attente ETO sur V5. Ce corps ne peut plus bouger ou attaquer pendant ce tour).

14.37 Le Ravitaillement de Plage d'Urgence est une capacité utilisée à la place, et non en plus, des capacités normales de mouvement maritime dans un hex de débarquement. **Si dans l'exemple ci-dessus,** le joueur allié avait commencé son tour avec seulement trois corps sous le pion de port d'invasion, et avait utilisé ses capacités normales de mouvement maritime pour amener un quatrième corps pendant la phase de mouvement maritime normal, il n'aurait pas pu demander un Ravitaillement de Plage d'Urgence après l'Assaut Préparé.

14.38 S'il y a un port ouvert dans l'hex avec le pion de port d'invasion, la capacité d'Urgence est alors de deux corps et deux unités de ravitaillement par tour au lieu d'une.

14.39 Une fois par tour de joueur, pendant sa phase d'Assaut Préparé, le joueur Anglo-

Allié peut effectuer une attaque côtière amphibie. Cela permet à une pile d'unités Anglo-Alliées de faire un Assaut Préparé à travers un côté d'hex bloqué orange, ou un côté d'hex de lac, en traitant la barrière comme s'il s'agissait d'un côté d'hex de rivière ou de canal. Les unités alliées victorieuses peuvent alors avancer après combat à travers ce côté d'hex. Les retraites à travers des côtés d'hex bloqués ou de lac ne sont jamais autorisées. Aucun assaut amphibie ne peut être effectué dans les hexs H15 ou G16.

15.0 RAVITAILLEMENT

15.1 Le Ravitaillement Général est le ravitaillement nécessaire à toutes les unités de combat pour simplement se maintenir sur le terrain. Une unité est considérée comme étant en Ravitaillement Général si une ligne de ravitaillement peut être tracée à travers un chemin d'hexs sous contrôle ami depuis une source de ravitaillement jusqu'à l'unité en question.

15.2 L'état de ravitaillement des unités d'un joueur est vérifié deux fois pendant chacun de ses tours de joueur, pendant sa phase de vérification initiale du ravitaillement et pendant sa phase de vérification terminale du ravitaillement.

15.3 Une unité amie déterminée comme étant sans Ravitaillement Général pendant la phase de vérification du ravitaillement initial doit avoir un marqueur Out Of Supply (OOS) placé sur elle. De telles unités ne peuvent pas faire de mouvement stratégique, et leurs facteurs de mouvement opérationnel sont réduits de moitié pour ce tour de joueur (arrondir les fractions à l'inférieur).

Les unités non-ravitailées ne peuvent se déplacer que si chaque hex dans lequel elles entrent les rapproche d'un hex contenant la source potentielle de Ravitaillement Général, d'Urgence ou de Forteresse la plus proche.

15.4 De même, vérifiez l'état de ravitaillement de vos unités au moment où elles se défendent contre un Assaut Mobile ou préparé. Les unités sans ligne de Ravitaillement Général à cet instant subissent un décalage de deux colonnes vers la droite dans leur rapport défensif (un rapport de 3 contre 1 devient un rapport de 5 contre 1) :

15.5 La longueur maximale d'une ligne de Ravitaillement Général Anglo-Alliée est de dix hexs entre la source de ravitaillement et l'unité en question. Comptez l'hex où se trouve l'unité, mais pas celui où se trouve la source de ravitaillement.

15.6 La longueur maximum d'une ligne de Ravitaillement Général Soviétique est de 20 hexs, depuis le bord est de la carte jusqu'aux unités en question.

15.7 Il n'y a pas de longueur maximale pour les lignes de ravitaillement Hitlériennes ; elles peuvent être de n'importe quelle longueur.

15.8 Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers des côtés d'hex bloqués (la digue étant la seule exception. voir section 10.8) ou des côtés d'hex de lac. Elles ne peuvent être tracées qu'à travers des hex contrôlés par le joueur possédant les unités en question. La présence d'une unité de combat amie dans un hex contenant une zone de contrôle ennemie annule l'effet de cette zone de contrôle ennemie pour le traçage du Ravitaillement Général dans et à travers cet hex.

15.9 Les unités qui se retrouvent sans Ravitaillement Général ou d'Urgence (voir 15.21 ci-dessous) pendant la phase de vérification du ravitaillement terminal du tour de leur propriétaire sont réduites d'un pas de force (l'Allemand peut utiliser le Ravitaillement de Forteresse pour éviter cela dans certains cas, voir 15.16 ci-dessous). Les unités à deux pas sont retournées sur leur côté le plus faible, et les unités à un pas sont définitivement détruites (les unités à deux pas seraient, bien sûr, également détruites définitivement si elles perdaient leur deuxième pas alors qu'elles ne sont pas ravitaillées). Les corps aéroportés Anglo-Alliés sont les seules unités du jeu qui ne sont pas définitivement retirées du jeu si elles sont détruites alors qu'elles ne sont pas ravitaillées. Les unités allemandes qui sont ravitaillées en forteresse au moment de leur destruction sont également détruites définitivement.

15.10 Dans le scénario de *Iron Dream*, les joueurs Anglo-Alliés et Soviétiques peuvent s'accorder mutuellement la permission - ou la refuser - au cas par cas, de tracer des lignes générales de ravitaillement à travers le territoire de l'autre.

15.11 Les pions de Fortification allemands, tout comme les unités de combat, annulent les effets des zones de contrôle ennemies dans leurs hexs dans le but de tracer des lignes de ravitaillement.

15.12 Sources de Ravitaillement Général : Les unités allemandes peuvent tracer des lignes de Ravitaillement Général depuis la Ruhr (U16), Berlin (T21), ou Breslau (R23), selon ce qui est le plus pratique à un moment donné. La distance relative entre les unités en question et l'un ou l'autre des hexs de source de ravitaillement n'a aucune incidence sur celui qui doit être utilisé comme source de Ravitaillement Général.

15.13 Le joueur Soviétique peut tracer un Ravitaillement Général depuis n'importe quel hex sous contrôle ami sur le bord est de la carte. Les hexs de bord partiels comptent comme des hexs complets dans la ligne.

15.14 Les sources de Ravitaillement Général Anglo-Alliées sont tout port ouvert de l'Atlantique, de la Méditerranée ou de l'Adriatique, tout pion de port d'invasion déployé, et les deux cases d'attente (dans le scénario "*Let History Judge*", les ports de la Baltique et de la Mer Noire peuvent être ajoutés)

De plus, une unité Anglo-Alliée sur n'importe quel hex côtier de l'Atlantique, de la Méditerranée ou de l'Adriatique est généralement ravitaillée dans cet hex, qu'il y ait un port ou non (dans le scénario "*Let History Judge*", ajoutez les hexs côtiers de la Baltique et de la Mer Noire à cette liste). Mais le ravitaillement obtenu "sur la plage" de cette façon ne peut pas être tracé à l'intérieur des terres hors de l'hex. De telles unités peuvent se déplacer le long de la côte, d'hex côtier en hex côtier, mais elles ne peuvent pas, si ce Ravitaillement Général côtier est leur seule source de Ravitaillement Général, être autorisées à se précipiter dans les terres.

15.15 Le joueur allemand a une capacité de Ravitaillement Général côtier similaire, et à un certain égard supérieure, dans la mer Baltique.

Toute unité allemande sur un hex côtier de la Mer Baltique, ou dans un hex adjacent à un hex côtier de la Mer Baltique sous contrôle ami, est en Ravitaillement Général tant que ce joueur contrôle également au moins un port de la Baltique en Allemagne à partir duquel une ligne de Ravitaillement Général régulière peut être tracée jusqu'à Berlin, la Ruhr ou Breslau, et que l'économie allemande ne s'est pas encore effondrée (en d'autres termes, avec une économie allemande qui fonctionne, et au moins une ville portuaire de la Mer Baltique sous contrôle allemand, le ravitaillement côtier allemand s'étend d'un hex vers l'intérieur des terres)

15.16 Ravitaillement de Forteresses allemandes : Les unités allemandes peuvent tirer du Ravitaillement de Forteresse des villes portuaires fortifiées en France, d'Ostende (X11), de l'hex d'estuaire fortifié (X12), d'Antwerp, de Königsburg, et de tout autre port de la Baltique qui devient fortifié.

Chaque hex source de Ravitaillement de Forteresse peut soutenir un pas de n'importe quelle unité de combat indéfiniment, mais seulement dans le même hex que la source de Ravitaillement de

Forteresse (Exception importante : Königsburg peut soutenir jusqu'à quatre corps d'unités allemandes).

Exemple : Quatre corps d'unités allemandes sont situées à Königsburg, entourées d'unités Soviétiques et bénéficiant de la règle générale de ravitaillement des côtes allemandes de la mer Baltique. Puis l'économie allemande s'effondre. Si les quatre corps se trouvaient sur n'importe quel hex de la côte baltique autre que Königsburg, ils commenceraient à se réduire pendant une phase ultérieure de contrôle du ravitaillement terminal allemand au cours de laquelle ils n'auraient trouvé aucune autre source de Ravitaillement Général. Mais comme elles sont à Königsburg, elles peuvent passer au Ravitaillement de Forteresse et attendre la fin du siège.

15.17 Une fois que les unités sont passées au Ravitaillement de Forteresse, elles ne peuvent pas quitter volontairement le Ravitaillement de Forteresse jusqu'à ce que d'autres unités allemandes, elles-mêmes avec un Ravitaillement Général normal, deviennent adjacentes à l'hex de Ravitaillement de Forteresse et libèrent ainsi les unités ravitaillées.

15.18 Les pions de Fortification allemands ont besoin de Ravitaillement Général tout comme les unités de combat. Si de tels pions étaient isolés dans un hex qui n'a pas de capacité de Ravitaillement de Forteresse, les pions de forteresse seraient retirés en même temps que les derniers défenseurs allemands mobiles dans l'hex, ou à la fin du premier tour d'isolement s'il n'y a pas de garnison allemande. Un Fort de niveau trois ne se réduit pas jusqu'à un niveau deux, puis jusqu'à un niveau un, etc.

15.19 Les unités qui tirent du Ravitaillement de Forteresse perdent leur zone de contrôle, ne peuvent jamais attaquer, et ne peuvent pas bouger avant d'être libérées comme décrit ci-dessus. Les unités qui tirent du Ravitaillement de Forteresse ne subissent cependant pas de décalage de colonne de combat dû au manque de Ravitaillement Général, et ces unités ne peuvent jamais être prises en flanc (voir 18.23).

15.20 Si des unités de plus d'un pas sont piégées dans un hex de Ravitaillement de Forteresse qui ne peut maintenir qu'un pas, les unités se réduisent normalement jusqu'à ce que la limite d'un pas soit atteinte.

15.21 Ravitaillement Général d'Urgence : Tous les joueurs ont la possibilité d'utiliser leurs unités de ravitaillement (qui sont normalement utilisées pour générer du Ravitaillement d'Attaque - voir ci-dessous) pour générer du Ravitaillement Général d'Urgence. Dans ce cas, il n'y a qu'un seul mouvement pendant la phase de vérification du ravitaillement initial, et seules les unités de

ravitaillement qui seront immédiatement consommées (retirées) lors de la création du Ravitaillement Général d'Urgence peuvent bouger.

15.22 Les unités qui se trouvent sans Ravitaillement Général pendant la phase de vérification du ravitaillement *initial* peuvent recevoir un Ravitaillement Général d'Urgence. Une unité de ravitaillement peut générer un Ravitaillement Général d'Urgence pour toutes les unités dans son propre hex et dans un autre hex adjacent, ou dans deux hexs mutuellement adjacents.

Exemple : Une unité de ravitaillement se trouve dans l'hex R17 en Grande Allemagne. En se consumant, elle peut créer un Ravitaillement Général d'Urgence dans l'hex R17 et dans un autre hex adjacent à R17 - soit R16 ou R18 ou S17 ou S18 ou Q17 ou Q18. Ou il peut se consumer sans créer de Ravitaillement Général d'Urgence dans son propre hex, et ainsi créer le ravitaillement dans deux hexs adjacents l'un à l'autre et à l'hex où il s'est consumé. Ces paires d'hexs peuvent être R16 et S17, ou S17 et S18, ou S18 et R18, ou R18 et Q18, ou Q18 et Q17, ou Q17 et R16.

15.23 Une unité avec un Ravitaillement Général d'Urgence fonctionne de toutes les manières comme si elle avait un Ravitaillement Général normal. De plus, ces unités ravitaillées en Urgence ont la capacité de se déplacer volontairement hors du Ravitaillement Général dans n'importe quelle direction et jusqu'à n'importe quelle distance où leurs facteurs de mouvement peuvent les porter.

15.24 Pendant la phase de vérification du ravitaillement initial, une unité *n'a pas besoin* d'être hors du Ravitaillement Général pour être éligible au Ravitaillement Général d'Urgence. Le joueur propriétaire peut la donner à ses unités en Ravitaillement Général afin de déplacer ces unités hors du Ravitaillement Général.

15.25 Une unité n'a pas besoin d'avoir un Ravitaillement Général d'Urgence simplement pour entrer dans des hexs contrôlés par l'ennemi. Par exemple, si une pile d'unités Anglo-Alliées se trouvait dans l'hex V5, et que c'était le seul hex contrôlé par les Alliés dans toute l'Europe, mais qu'il n'y avait aucune unité allemande dans les environs pour bloquer le traçage des lignes de ravitaillement avec leur présence et leurs zones de contrôle, la pile alliée pourrait simplement partir de cet hex et commencer à bouger. La conversion de chaque hex au contrôle Anglo-Allié aurait lieu au moment où ces unités entreraient dans chaque nouvel hex, et donc la capacité de tracer immédiatement le ravitaillement dans ces hexs serait également immédiate.

Supposons également que les unités alliées se trouvent en V5, mais que cette fois, il y a également des unités allemandes en V4, V6 et U5. Deux des corps alliés entrent en U6. Ils y sont toujours ravitaillés, mais s'ils voulaient pousser jusqu'à T6, ils auraient besoin d'un Ravitaillement Général d'Urgence. Parce qu'en quittant U6, ils permettraient à une zone de contrôle allemande non-annulée d'être projetée dans l'hex, coupant ainsi leur propre ligne de Ravitaillement Général - ce qui nécessite un Ravitaillement Général d'Urgence pour faire un tel mouvement.

15.26 Puisque les lignes de Ravitaillement Général des Soviétiques et des Anglo-Alliés sont d'une longueur limitée (vingt et dix hexs, respectivement), les unités de la Grande Alliance souhaitant se déplacer au-delà des rayons de leur ligne de ravitaillement auront besoin d'un Ravitaillement Général d'Urgence pour le faire, même s'il n'y a pas d'unités allemandes dans les parages pour mettre la pagaille.

15.27 Les unités sous les marqueurs de Ravitaillement Général d'Urgence pendant la phase de vérification du ravitaillement terminal du tour de leur propriétaire ne subissent pas de perte de pas à cause du manque de ravitaillement. Cependant, les pions de Ravitaillement Général d'Urgence sont retirés de ces unités à ce moment-là et l'attrition du ravitaillement peut alors être subie par ces unités lors des tours suivants, à moins que de nouvelles lignes de Ravitaillement Général ne leur soient ouvertes ou que d'autres unités de ravitaillement ne soient amenées et consommées pour leur fournir du Ravitaillement Général d'Urgence.

15.28 Lorsqu'une pile d'unités doit subir de l'attrition à cause d'un manque de ravitaillement, chaque unité de la pile subit une perte d'un pas (pas seulement une unité de la pile).

15.29 Ravitaillement d'Attaque : Les unités mécanisées en Ravitaillement Général ou en Ravitaillement Général d'Urgence n'ont pas besoin de ravitaillement supplémentaire pour pouvoir effectuer un Assaut Mobile pendant leur phase de mouvement opérationnel. Mais pour participer à un Assaut Préparé, un autre type de ravitaillement - le Ravitaillement d'Attaque - est nécessaire.

Le Ravitaillement d'Attaque de chaque camp provient uniquement de ses propres unités de ravitaillement (Exception : Les unités Anglo-Alliées qui commencent leur phase d'Assaut Préparé dans un hex de port d'invasion ou dans un hex adjacent sont toujours en Ravitaillement d'Attaque pour cette phase).

15.30 Les unités de ravitaillement des différents camps ne peuvent être capturées ou utilisées de quelque manière que ce soit par un autre camp que celui qui les possède. Les unités de ravitaillement peuvent, bien sûr, être détruites par une action ennemie, voir ci-dessous.

15.31 Les unités qui n'ont pas d'abord un Ravitaillement Général ou un Ravitaillement Général d'Urgence ne peuvent pas recevoir de Ravitaillement d'Attaque. Si ces unités non ravitaillées avaient une unité de ravitaillement avec elles et souhaitaient la consumer, il faudrait que ce soit pour créer, en premier lieu, un Ravitaillement Général d'Urgence. Si elles avaient encore une autre unité de ravitaillement sous la main, elles pourraient alors la consumer pour obtenir leur Ravitaillement d'Attaque.

15.32 Lors de la création du Ravitaillement d'Attaque, les unités de ravitaillement se consomment elles-mêmes en produisant le même type de rayon de ravitaillement que dans l'exemple du Ravitaillement Général d'Urgence en 15.22.

15.33 Caractéristiques des unités de ravitaillement : Les unités de ravitaillement n'ont pas besoin de Ravitaillement Général, de Ravitaillement de Forteresse ou de Ravitaillement Général d'Urgence pour rester sur le terrain. Les unités de ravitaillement ont toujours leurs facteurs de mouvement complets, imprimés et opérationnels disponibles (exception : voir les effets de la météo, règle 25.11), et peuvent se déplacer hors de la portée du Ravitaillement Général, mais uniquement dans des hexs sous contrôle ami.

Les unités de ravitaillement comptent pour l'empilement. Elles n'ont aucune valeur de pas en situation de combat, et partagent le sort des unités de combat avec lesquelles elles sont empilées si elles sont attaquées. Elles ne peuvent jamais être abandonnées pour satisfaire les pertes de pas. Si elles sont seules dans un hex, elles n'ont pas de zone de contrôle.

Si elles sont seules dans un hex (ou si elles n'y sont qu'avec d'autres unités de ravitaillement), elles sont détruites à l'instant où un ennemi se déplace ou lance un assaut dans leur hex. Lors de l'utilisation des règles optionnelles du brouillard de guerre, l'Allemand ne peut pas placer une unité factice au sommet d'une pile ne contenant que des unités de ravitaillement.

Si une unité de ravitaillement est retirée du plateau de jeu pour une raison autre que le processus de création de ravitaillement d'Urgence ou d'Attaque, elle est définitivement détruite (Exception : 15.34).

Les unités de ravitaillement sont considérées comme étant de la taille d'un corps pour les empilements Anglo-Alliés et

Hitlériens, et elles peuvent être la quatrième unité d'une pile Soviétique.

Les unités de ravitaillement ne peuvent pas se déplacer stratégiquement, et elles ne peuvent jamais se déplacer opérationnellement dans une zone de contrôle ennemie à moins qu'il n'y ait déjà une unité amie présente dans cet hex.

Les unités de ravitaillement empilées avec des unités attaquantes victorieuses ne peuvent pas avancer avec elles après le combat. Elles peuvent les accompagner lors des retraites.

15.34 Retrait volontaire d'une unité de ravitaillement : A la fin de chacun de ses tours, chaque joueur peut regarder ses unités de ravitaillement sur la carte et en retirer volontairement une ou toutes. Ces unités de ravitaillement doivent être capables de tracer une ligne de Ravitaillement Général au moment du retrait (c'est le seul moment où les unités de ravitaillement ont besoin de se préoccuper d'une disposition de Ravitaillement Général)

Ces unités sont replacées dans le pool d'unités de ravitaillement disponibles pour un placement futur. Le but d'un tel retrait est de prévenir une éventuelle perte permanente due à une action ennemie anticipée, ou peut-être simplement de rediriger le surplus logistique aussi rapidement que possible depuis un front éloigné.

15.35 Si le joueur Anglo-Allié effectue un assaut amphibie à travers un côté d'hex de lac, le Ravitaillement Général peut être tracé à travers le côté d'hex de lac qui vient d'être traversé, tant qu'un corps reste dans l'hex de débarquement du côté assailli du lac. Lorsqu'on utilise la capacité amphibie pour lancer un assaut à travers des côtés d'hex côtiers bloqués, les unités Anglo-Alliées utilisent leur capacité de Ravitaillement Général côtier pour rester ravitaillées.

15.36 Le joueur allemand réintroduit son ravitaillement consommé dans le jeu à chaque tour selon les dispositions de la règle section 16. Le joueur Soviétique reçoit deux unités de ravitaillement à chaque tour (trois au premier tour de l'opération Bagration), prises dans son pool d'unités disponibles. Le joueur Anglo-Allié place à chaque tour *toutes* les unités de ravitaillement qu'il a consommées au tour précédent dans ses cases d'attente, et doit les déplacer à terre normalement à partir de là.

16.0 EFFONDREMENT DE L'ÉCONOMIE ALLEMANDE

16.1 L'économie de guerre allemande est soutenue par le contrôle de cinq hex par le

joueur. Ce sont : Ploesti, Nagykanisza, Breslau, Berlin, et la Ruhr.

Ploesti, Nagykanisza, et Breslau sont tous des hex d'importance secondaire. Berlin et la Ruhr sont d'importance primaire.

16.2 Tant que les cinq hex économiques sont sous contrôle allemand et qu'un chemin d'hex sous contrôle allemand peut être tracé depuis les deux champs de pétrole jusqu'aux trois villes, l'Allemand reçoit une unité de ravitaillement à chaque tour à Berlin, dans la Ruhr et à Breslau.

Les unités de ravitaillement allemandes commencent la phase de mouvement opérationnel de leur tour de placement avec leurs facteurs de mouvement opérationnel doublés ; elles ne peuvent pas se déplacer stratégiquement.

16.3 Lorsqu'un des hex économiques secondaires est libéré, ou que les forces de l'Alliance s'interposent de telle sorte qu'une ligne d'hex sous contrôle allemand ne peut plus être tracée de l'hex à Berlin ou à la Ruhr, la création d'unités de Ravitaillement d'Attaque allemandes est réduite à deux par tour, une apparaissant à Berlin et une dans la Ruhr.

16.4 Quand un autre des hex économiques secondaires est libéré ou bloqué, la création de Ravitaillement d'Attaque allemand tombe à une par tour, apparaissant à Berlin ou dans la Ruhr (au choix de l'Allemand). De plus, l'Allemand ne peut plus utiliser ses pas de remplacement pour recréer des unités de sa pile d'éliminés, seulement pour reconstituer les unités encore sur le plateau de jeu.

16.5 Lorsque le dernier des hex économiques secondaires est libéré ou bloqué, l'Allemand perd tous les remplacements mécanisés supplémentaires. Ceux-ci ne sont pas convertis en pas non-mécanisés ; ils sont simplement perdus. De plus, le pion OKH est définitivement retiré du jeu à ce moment là.

16.6 Si deux des hex économiques secondaires sont perdus par le joueur allemand avant qu'il n'ait appelé son remplacement, la capacité de sursaut est perdue.

16.7 Les hex économiques, une fois libérés, ne peuvent jamais être remis en fonction par l'Allemand, même s'il a réussi à reprendre ces hex. Les hex économiques qui étaient simplement bloqués, cependant, peuvent être remis en fonction en rouvrant les chemins d'hex sous contrôle allemand.

16.8 Si le joueur allemand perd le contrôle de Berlin ou des hex de la Ruhr - quel que soit le statut de Breslau ou des champs

pétroliers - ou si des unités de l'Alliance s'interposent entre les deux villes principales de telle manière qu'une ligne d'hex sous contrôle allemand ne peut être tracée entre elles, même pour un instant, l'Effondrement de l'Économie Allemande se produit de manière irréversible.

16.9 Lorsque l'économie allemande s'effondre comme décrit en 16.8, les effets suivants entrent définitivement en jeu :

1) l'Allemand ne reçoit plus d'unités de ravitaillement ;

2) il perd toute capacité de mouvement stratégique ;

3) le pion *Alpenfestung* est placé (voir 26.12) ;

4) Tous les remplacements allemands cessent ;

5) OKH est retiré s'il est toujours sur le plateau de jeu (voir 25.10) ;

6) toutes les unités dans la Case d'Attente de l'Armée de Remplacement doivent être sorties et placées, normalement, au début de la prochaine phase de remplacement allemande ;

7) les sources allemandes de Ravitaillement Général et Général d'Urgence sont réduites aux unités de ravitaillement effectivement présentes sur le plateau de jeu au moment de l'effondrement de l'économie et à l'hex de Berlin lui-même (à condition que Berlin soit toujours sous contrôle allemand) ;

8) Les renforts spéciaux sont déclenchés - le corps de Flak et la 12^{ème} Armée entrent en jeu, voir 25.2 et 25.9.

16.10 Lorsque l'effondrement se produit, le Ravitaillement Général ne peut plus être tracé par l'Allemand *depuis* Berlin : seules ses unités se trouvant effectivement dans la ville ont un Ravitaillement Général.

16.11 Le Ravitaillement Général n'est pour une fois pas pris en compte, cependant, lorsque l'Allemand place des unités dans sa case d'attente au moment de l'effondrement. Elles apparaissent dans tout *Wehrkreis* encore sous contrôle allemand, quel que soit l'état du ravitaillement.

17.0 PREMIÈRE ARMÉE AÉROPORTÉE

17.1 Les deux corps de parachutistes Anglo-Alliés, qui arrivent en renfort au tour 7, et qui forment ensemble la 1^{ère} armée aéroportée alliée, sont les seules unités largables du jeu. Elles peuvent également fonctionner comme de

l'infanterie régulière si le joueur allié souhaite les utiliser de cette façon.

17.2 Pour être parachutées, les troupes doivent commencer le tour du joueur Anglo-Allié dans l'une des cases d'attente du théâtre ou dans un hex sous contrôle Anglo-Allié sur la carte qui est en Ravitaillement Général et qui n'a pas d'unité allemande adjacente.

17.3 Les corps sont largués au tout début de la phase de mouvement opérationnel Anglo-Allié. Exception : Les parachutistes peuvent être largués en conjonction avec une deuxième ou troisième invasion. Dans ce cas, ils sont largués lorsque la force d'invasion débarque à terre pendant la phase de mouvement maritime. Les parachutistes servent à annuler le doublement des défenseurs de l'invasion et comptent dans les limites d'empilement alliées dans l'hex où ils sont largués.

17.4 Jugez du théâtre d'opérations des parachutistes par l'hex ou la case où ils se trouvent au moment du décollage pour le parachutage. Il est possible de lancer des parachutistes à partir d'hexs qui peuvent être considérés comme se trouvant dans l'un ou l'autre des théâtres d'opérations. Dans ce cas, le joueur allié fait l'annonce au moment du décollage. Jugez du théâtre de leurs hexs de largage de la même manière.

17.5 Les parachutistes ne peuvent être largués que dans un hex situé dans le même théâtre d'opérations que celui d'où ils viennent de décoller, et ne peuvent être largués que dans des hexs situés dans un rayon de deux hexs d'autres unités Anglo-Alliées en Ravitaillement Général au moment du largage.

17.6 Les deux corps peuvent être largués au même tour, dans le même hex ou dans des hexs différents, dans le même théâtre ou dans des théâtres différents.

17.7 Les parachutistes ne peuvent pas atterrir dans des hexs de montagne ou de marais. Ils ne peuvent pas atterrir dans des hexs contenant des villes allemandes tant que l'économie de la nation n'est pas effondrée. Une fois l'économie allemande effondrée, selon 16.8, ils peuvent alors atterrir sur des villes allemandes, mais jamais sur des corps de Flak.

17.8 Les parachutistes ne peuvent pas se déplacer ni même retraiter de l'hex dans lequel ils ont été largués jusqu'à ce qu'une ligne de Ravitaillement Général leur soit ouverte. Ils n'exercent aucune zone de contrôle pendant le tour de jeu au cours duquel ils sont largués, sauf dans l'hex qu'ils occupent effectivement.

17.9 Si elles atterrissent dans un hex vide de défenseurs ennemis, elles ne peuvent pas attaquer du tout. Si elles atterrissent dans un hex avec des défenseurs ennemis, le joueur

allié peut choisir entre deux méthodes de résolution de la bataille.

17.20 Si les unités ennemies situées sous les parachutistes qui viennent d'atterrir sont destinées à être attaquées uniquement par ces mêmes parachutistes, alors les parachutistes effectuent immédiatement un ou deux rounds d'Assauts Mobiles. Le défenseur peut se retirer de sous les parachutistes pour satisfaire les résultats du combat, mais les parachutistes eux-mêmes ne peuvent subir que des pertes de pas. S'il y a toujours des unités ennemies sous les parachutistes à la fin du second round d'Assauts Mobiles, les parachutistes sont éliminés à cet instant.

17.21 Lorsque les parachutistes largués attaquent seuls comme décrit ci-dessus, le décalage tactique de colonne de puissance aérienne *ne leur est pas* accessible.

17.22 Si des unités terrestres doivent se déplacer et participer à l'attaque des unités ennemies dans l'hex des parachutistes, les parachutistes n'effectuent pas d'Assauts Mobiles. Au lieu de cela, ils se placent simplement dans l'hex, au-dessus des défenseurs ennemis, et attendent le début de la phase d'Assaut Préparé Anglo-Allié.

Si, pour une raison quelconque, au début de cette phase, le joueur allié ne peut ou ne veut pas respecter sa promesse de soutien aux parachutistes, ces derniers sont simplement détruits et les défenseurs ennemis restent indemnes dans leur hex.

17.23 La déclaration Anglo-Alliée du type d'attaque de parachutistes doit être faite au moment du largage, et ne peut plus être modifiée par la suite.

17.24 Dans un type d'assaut combiné parachutistes/assistants terrestres, la présence des parachutistes sert *toujours* à annuler le doublement des unités ennemies situées sous eux avec un côté d'hex de rivière entre eux et les assaillants terrestres qui les assistent. Les parachutistes sont considérés comme ayant un Ravitaillement d'Attaque ainsi qu'un Ravitaillement Général d'Urgence au tour où ils sont largués.

17.25 Les parachutistes doivent attendre au moins quatre tours entre un parachutage et le suivant. C'est ce qu'on appelle le "rééquipement", et cela ne peut être fait que dans l'une des cases d'attente ou en restant immobile pendant toute la période de rééquipement dans un hex avec du Ravitaillement Général et non adjacent à une unité ennemie. Si ces restrictions ne sont pas respectées au cours d'un rééquipement, la période de quatre tours doit être recommencée depuis le début.

Les parachutistes sont disponibles pour une utilisation immédiate lorsqu'ils apparaissent au tour 7, mais après cela, s'ils sont reconstitués par des remplacement ou s'ils sont totalement recréés à partir de la pile d'éliminés, ils doivent passer par la période de rééquipement avant de pouvoir être largués à nouveau.

Exemple : Les parachutistes sont largués au tour 7. Le joueur allié ouvre une ligne de Ravitaillement Général vers eux avec ses unités terrestres au même tour. Ainsi, au tour 8, ils sont libres de se déplacer vers une zone de rééquipement appropriée, ce qu'ils font. La période de rééquipement ne commence en fait qu'au tour neuf, et donc le plus tôt qu'ils puissent être redéposés serait le tour 13.

17.26 Si les parachutistes sont largués dans un hex dont l'un des côtés d'hex est un côté d'hex de rivière ou de canal, et qu'ils chassent tout défenseur ennemi dans leur hex de largage via des Assauts Mobiles, ils peuvent alors tenter de sécuriser leur tête de pont à travers l'un des côtés d'hex de barrière d'eau de leur hex. Lancez un dé ; si le résultat est un 1 à 4, ils ont réussi. Les autres unités terrestres alliées peuvent alors entrer dans l'hex des parachutistes et attaquer à travers ce côté d'hex de rivière comme si la rivière n'existait pas.

17.27 Chaque unité de parachutistes parachutée dans un hex peut tenter de s'emparer d'une tête de pont à travers un nombre quelconque de côtés d'hexs de barrière d'eau, mais ajoutez un à chaque jet de dé suivant le premier.

17.28 Les deux corps de parachutistes peuvent être considérés comme beiges ou verts à tout moment, selon la couleur qui convient le mieux au joueur allié pour la fonction qu'il a en tête.

17.29 L'assaut aérien des parachutistes est le seul cas où des unités non-mécanisées peuvent mener un Assaut Mobile.

18.0 ASSAULTS PRÉPARÉS ET RÉSULTATS DU COMBAT

18.1 Pendant une phase d'Assaut Préparé, un joueur peut initier un combat entre ses propres unités et celles de son ennemi. Les Assauts Préparés sont toujours volontaires de la part de l'assaillant. Le défenseur, bien sûr, n'a pas le droit de refuser de participer.

18.2 Aucune unité ne peut effectuer plus d'un Assaut Préparé par phase, et aucune unité en défense ne peut être l'objet de plus d'un Assaut Préparé par phase d'Assaut Préparé.

18.3 Autant d'unités amies qui se trouvent dans des hexs adjacents au défenseur peuvent participer à l'assaut sur cette unité, tant que le Ravitaillement d'Attaque requis a été fourni.

18.4 Les unités en défense dans le même hex doivent voir leurs facteurs de défense totalisés et être attaquées comme si elles ne formaient qu'une seule unité. Mais les unités qui ont battu en retraite dans un hex qui subit ensuite un Assaut Préparé lors de la même phase d'Assaut Préparé que cette retraite n'ajoutent pas leurs forces à celles des autres unités de l'hex. Si les unités en défense subissent un résultat défavorable (perte de pas ou retraite), les unités qui ont battu en retraite sont éliminées.

18.5 Plus d'un hex peut être l'objet d'un même Assaut Préparé. La seule restriction est que toutes les unités en attaque doivent être adjacentes à toutes les unités en défense afin de mener l'assaut comme une seule grande bataille.

18.6 Une portion de la force d'attaque ou de défense d'une unité ne peut jamais être retenue pour un assaut auquel elle participe.

18.7 Résolution de la bataille : Le joueur qui donne l'assaut totalise les facteurs d'attaque de ses unités participant à l'Assaut Préparé et divise ce total par les facteurs de défense combinés des unités ennemies en défense. Le rapport qui en résulte est appelé rapport de combat initial (**Exemple** : 36 facteurs d'assaillants frappent 7 facteurs de défenseurs. Le rapport est de 36 divisé par 7, ce qui équivaut à 5,14 facteurs d'assaillants contre 1 facteur de défenseurs. Il faut toujours arrondir les fractions à l'inférieur. Ainsi, dans ce cas, le rapport initial serait de 5 contre 1).

18.8 L'assaillant repère ensuite le type de terrain de l'hex du défenseur en haut à gauche de la Table des Résultats du Combat (Combat Results Table), et suit cette ligne de probabilités vers la droite jusqu'à ce qu'il y trouve son rapport initial imprimé. Il consulte alors la section des règles sur les décalages de colonnes (section 18.24) pour voir quels décalages de colonnes, s'il y en a, s'appliquent pour modifier son rapport initial dans cette situation spécifique. Ce rapport modifié est appelé le rapport de combat final.

18.9 L'assaillant lance un dé et croise le chiffre qu'il obtient avec la colonne du rapport de combat final, sur la Table des Résultats du Combat (**Exemple** : un assaut à 5 contre 1 contre un défenseur en terrain dégagé, avec un jet de dé de "6", donne un résultat de "1/2"). Le résultat indiqué est appliqué immédiatement avant la résolution de tout autre assaut).

18.10 Le joueur assaillant doit annoncer quelles sont ses unités impliquées dans un assaut donné et contre quelles unités spécifiques en défense avant de lancer le dé. Le

joueur assaillant doit annoncer tous les assauts qu'il a préparés, s'engageant ainsi, avant de commencer à résoudre le premier. Il peut ensuite les résoudre dans l'ordre de son choix (Exception : Les invasions Anglo-Alliées et les Fronts de Choc Soviétiques doivent toujours être résolus en premier).

18.11 Si le rapport de combat *initial* est supérieur ou inférieur à la colonne la plus haute ou la plus basse indiquée sur la table pour ce type de terrain, ce rapport est toujours utilisé comme base pour le calcul du rapport de combat final.

18.12 Si le rapport de combat *final* est supérieur ou inférieur à la colonne la plus haute ou la plus basse indiquée pour ce type de terrain, il est alors simplement traité comme la colonne la plus haute ou la plus basse des cotes disponibles sur la table. (**Exemple** : un rapport de 15 contre 1 contre des défenseurs en terrain clair est résolu en utilisant la colonne 7 contre 1 du terrain clair sur la Table des Résultats du Combat, car il n'y a pas de colonne supérieure à 7 contre 1 pour ce type de terrain sur la table).

18.13 Résultats des combats : Les symboles sur la Table des Résultats du Combat indiquent comment les unités assaillantes et défensives d'un Assaut Préparé ou mobile sont affectées par le résultat de leur combat.

Il y a cinq résultats de combat possibles sur la table : E, 1, 2, 3 ou •. Les résultats à gauche de la barre oblique s'appliquent aux unités attaquantes ; les résultats à droite de la barre oblique s'appliquent aux défenseurs.

18.14 Un résultat en point noir "•" signifie "aucun effet obtenu". Rien n'est fait aux unités recevant un tel résultat.

Un résultat de "1" signifie *qu'une* unité du camp affecté doit perdre un pas, ou que toutes les unités de ce camp doivent reculer d'un hex. Le joueur propriétaire peut choisir d'accepter la perte ou de battre en retraite.

Un résultat de "2" signifie que la ou les unités affectées doivent soit perdre deux pas, soit reculer de deux hexs et ne perdre aucun pas, soit une unité perd un pas et toutes reculent d'un hex. Un joueur qui choisit de faire reculer ses unités d'un hex et de perdre un pas absorbe d'abord la perte de pas avant de reculer. Le joueur propriétaire peut répartir une perte de deux pas entre deux unités ou il peut faire en sorte qu'une unité absorbe les deux pertes de pas (détruisant ainsi cette unité à moins qu'il ne s'agisse d'un des trois corps d'"élite" à trois pas des Allemands).

Un résultat de "3" signifie que la ou les unités affectées doivent soit perdre un total de 3 pas, soit reculer de trois hexs et ne perdre aucun pas, soit qu'une unité perd un pas et que toutes reculent de deux hexs, soit qu'une ou deux unités perdent un total de deux pas et toutes reculent d'un hex.

Les unités attaquantes qui reçoivent un résultat de "3" doivent en absorber au moins un en tant que perte de pas. La plus grande distance sur laquelle les unités attaquantes peuvent reculer est de deux hexs.

Un résultat de "E" subi par les forces en défense signifie que toutes les unités de ce camp sont retirées du plateau de jeu et placées dans la pile d'éliminés de leur camp.

Un résultat de "E" subi par un assaillant signifie que le joueur doit subir des pertes de pas jusqu'à ce que la réduction des facteurs d'attaque imprimés de sa force attaquante soit au moins égale au total des forces de défense qu'il vient d'assaillir sans succès.

18.15 Certains résultats affectent à la fois les unités assaillantes et les unités en défense. Dans de tels cas, le défenseur absorbe ses résultats en premier, puis l'assaillant annonce comment il va absorber son résultat.

18.16 Si des unités assaillantes restent dans leur(s) hex(s) d'origine après que leur résultat ait été absorbé, elles peuvent avancer après le combat si l'hex du défenseur est libre.

Les attaquants victorieux peuvent avancer du même nombre d'hexs que les défenseurs qui viennent de reculer. Si tous les défenseurs ont libéré leur hex en étant détruits, les assaillants ne peuvent avancer que de deux hexs. Le premier hex d'une avance doit toujours être dans l'hex libéré par le défenseur.

Seules les unités mécanisées peuvent avancer de plus d'un hex. Les hexs suivants le premier peuvent être n'importe quels hexs adjacents et vacants (mais pas à travers des côtes d'hex bloqués, bien sûr).

Ignorez toutes les zones de contrôle ennemies lorsque vous effectuez des avancées après combat. Il est toujours interdit aux unités d'avancer hors du Ravitaillement Général. Cependant, en laissant au moins une unité dans chaque hex du chemin de l'avance, les assaillants peuvent ainsi créer leur propre saillant ravitaillé à travers une brèche dans la ligne ennemie jusqu'à une profondeur de trois hexs.

Les unités avec un Ravitaillement Général d'Urgence peuvent avancer après le combat en ignorant les exigences de la ligne de Ravitaillement Général.

18.17 Si le premier hex d'une avance est un hex de marais, seuls les Groupes de Cavalerie-

Mécanisée Soviétiques peuvent avancer plus loin. Les unités autres que les Groupes de Cavalerie-Mécanisée ne peuvent avancer dans un hex de marais que si cet hex est le premier de l'avance.

18.18 Les unités ne peuvent avancer dans un hex de montagne que si cet hex est le premier de l'avance, et ensuite elles ne peuvent pas aller plus loin même si ce sont des troupes de montagne.

18.19 Retraites : Les retraitses sont effectuées par le joueur qui possède les unités à retraire. Les unités reculant du même hex peuvent être reculées dans des hexs différents. Les unités empilées reculent une par une.

Pour effectuer des retraitses, les zones de contrôle ennemies sont annulées par la présence d'unités amies ; autrement, aucune retraite n'est autorisée à travers des hexs contenant des zones de contrôle ennemies.

Une retraite peut se faire dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions, à condition que chaque hex dans lequel on entre éloigne le retraité d'un hex de plus de l'hex dans lequel la bataille a eu lieu (l'hex d'origine du défenseur).

Les unités qui ne peuvent pas retraire dans ces limites doivent rester sur place et absorber le résultat de leur bataille en tant que pertes de pas, même si ce faisant elles sont complètement consommées.

Les limites d'empilement s'appliquent à toutes les retraitses et avances.

18.20 Si, après que tous les résultats de combat aient été appliqués, il reste des unités en défense dans leur hex d'origine, mais qu'aucune des unités assaillantes ne se trouve dans leur(s) hex(s) d'assaut d'origine, les défenseurs victorieux peuvent occuper l'hex de l'assaillant libéré - mais ne peuvent jamais avancer au-delà de cet hex.

18.21 Attaques de reconnaissance : Les unités d'assaut peuvent lancer un Assaut Préparé dans des hexs qui sont totalement vides de Forts et d'unités de combat. De telles "attaques de reconnaissance" consomment du Ravitaillement d'Attaque. Cependant, la reconnaissance ne nécessite pas de jet de dé. Les assaillants consomment simplement du ravitaillement et avancent d'un ou deux hexs (dans la limite du terrain normal et des restrictions mécanisées/non mécanisées).

18.22 Effets de la barrière d'eau sur le combat : Les unités en défense qui subissent un Assaut Mobile ou préparé à travers des côtés d'hex de rivière ou de canal voient leur force de défense doublée. Dans le cas d'Assauts Préparés, ce doublement ne s'applique pas si des unités du camp assaillant ayant une force de combat au moins égale à la force imprimée du défenseur

donnent l'assaut via des côtés d'hex autres que des rivières ou des canaux. De même, tout parachutiste, quelle que soit sa force numérique, lâché sur un défenseur doublé sert à annuler ce double.

18.23 Attaques concentriques : Si les unités assaillantes lancent un Assaut Préparé dans un hex du défenseur de telle manière que les assaillants se trouvent dans ou adjacents à tous les hexs autour de l'hex du défenseur, l'attaque est dite concentrique et les défenseurs sont pris de flanc. Les attaques concentriques font gagner aux assaillants un décalage de deux colonnes vers la droite sur la Table des Résultats du Combat.

Exemple : Les défenseurs sont dans l'hex T24 ; les assaillants sont en T23 et T25 - l'attaque est concentrique. Les défenseurs sont à nouveau en T24 ; les assaillants sont cette fois en T23, S25, et U25 - l'attaque est à nouveau concentrique.

Les unités constituant l'anneau doivent effectivement consommer le ravitaillement et donner l'assaut ; si elles restent là sans participer, l'assaut n'est pas concentrique.

Les unités qui utilisent le Ravitaillement de Forteresse ne peuvent jamais être prises de flanc, pas plus que les unités Anglo-Alliées sous les pions de port d'invasion.

18.24 Résumé des décalages de colonnes :

Décalez le rapport de combat initial vers la droite ou la gauche si l'une de ces circonstances s'applique à la bataille. Tous les décalages sont cumulatifs.

Décalez de deux colonnes vers la droite si les unités en défense sont non-ravitailées au moment où elles reçoivent un Assaut Mobile ou préparé.

Décalez de deux colonnes vers la droite si les unités en défense sont prises de flanc par un Assaut Préparé concentrique.

Décalez de deux colonnes vers la droite pour tous les Assauts Mobiles et préparés Soviétiques effectués pendant le premier tour de l'opération Bagration.

Décalez d'une colonne vers la droite pour tous les Assauts Mobiles et préparés Soviétiques effectués au cours du second tour de l'opération Bagration.

Décalez d'une colonne vers la droite les unités Anglo-Alliées qui lancent des Assauts Mobiles ou préparés en présence d'une puissance aérienne tactique.

Décalez d'une colonne vers la droite les unités Anglo-Alliées effectuant des invasions amphibies avec un appui naval.

Décalez d'une colonne vers la droite si l'OKH fournit un Assaut Préparé allemand.

Décalez d'une colonne vers la gauche si les unités Anglo-Alliées en défense disposent d'une puissance aérienne tactique.

Décalez d'une colonne vers la gauche si les unités en défense ont un point de ville dans leur hex.

Décalez de deux colonnes vers la gauche si les unités attaquantes effectuent un Assaut Mobile.

Décalez d'une colonne vers la gauche pour chaque niveau de Fortification (un, deux ou trois) dans l'hex du défenseur allemand (ajoutez également un au jet de dé dans ce cas).

Décalez d'une colonne vers la gauche pour chaque corps de Flak en défense dans un hex avec au moins une unité de combat non-Flak.

Déplacez une colonne vers la droite pour chaque corps de Flak en attaque dans un hex avec au moins une unité de combat non-Flak.

19.0 NATIONS SATELLITES

La Hongrie, la Roumanie et la Bulgarie sont les nations satellites. Ces règles spéciales régissent le comportement, les capacités et le remplacement de leurs unités et de leur politique.

19.1 Défection roumaine : Au cours de la plupart des parties, la Roumanie fait défection du camp Hitlérien et passe dans le camp Soviétique.

Au début de la partie, le joueur Soviétique contrôle déjà onze hexs de la "Grande" Roumanie. A la fin de tout tour du joueur Soviétique au cours duquel ce total a atteint 14, la Roumanie est déclarée avoir quitté l'Axe.

Retirez immédiatement toutes les unités roumaines de la carte et de la pile d'éliminés et donnez-les au joueur Soviétique.

En commençant par la phase de remplacement Soviétique après la libération de Bucarest, en supposant qu'elle dispose d'un Ravitaillement Général régulier jusqu'au bord est de la carte, le joueur Soviétique peut placer une des armées roumaines dans cette ville. A chaque tour suivant où les mêmes conditions sont remplies, placez une autre armée roumaine dans cette ville jusqu'à ce que les trois soient à nouveau en jeu, cette fois du côté Soviétique.

19.2 Les armées soviéto-roumaines fonctionnent en tous points comme des armées russes régulières non-mécanisées, sauf qu'elles ne peuvent pas servir de garnison, même en Roumanie, et ne peuvent pas prendre part à des Fronts de choc ou attaquer l'hex de Berlin de quelque façon que ce soit.

19.3 Les armées roumaines, quel que soit le camp dans lequel elles agissent au moment de leur destruction, ne peuvent jamais être remplacées une fois détruites (sauf pendant le changement d'alliance unique décrit ci-dessus en 19.1) (cette remobilisation par les Soviétiques n'oblige pas ce joueur à utiliser sa capacité de remplacement pour faire sortir les Roumains et les remettre en jeu).

19.4 Les unités roumaines, tant qu'elles sont dans le camp Hitlérien, ne peuvent jamais quitter la Roumanie, s'empiler avec des unités hongroises, ou prendre part à un quelconque assaut. Elles peuvent simplement se trouver dans des hexs d'où des unités allemandes lancent un assaut. Les Roumains Hitlériens tracent leur ligne de Ravitaillement Général jusqu'à Bucarest.

19.5 Les Roumains Soviétiques peuvent quitter la Roumanie.

19.6 La défection roumaine, contrairement à la défection bulgare (voir plus bas), ne fait pas automatiquement passer le contrôle des hexs roumains d'un camp à l'autre.

19.7 La Bulgarie est nominalement dans le camp Hitlérien au début de la partie. Les unités allemandes peuvent transiter par le pays, en utilisant le mouvement stratégique ou opérationnel, mais elles ne peuvent pas y terminer une phase de leur tour de joueur. Les retraites à travers, mais ne se terminant pas dans, le territoire bulgare de l'Axe sont également autorisées.

19.8 L'armée bulgare Hitlérienne trace son Ravitaillement Général jusqu'à Sofia, qui est aussi l'hex où cette armée doit rester jusqu'au tour du joueur Soviétique après qu'une unité de l'Armée Rouge soit entrée dans la ville.

19.9 La Bulgarie passe aux mains des Soviétiques au moment où une unité de combat Soviétique entre dans un hex adjacent à la frontière du pays. Tous les hexs en Bulgarie passent alors instantanément sous contrôle Soviétique, et les restrictions allemandes de 19.7 cessent.

19.10 L'armée soviéto-bulgare agit comme n'importe quelle armée russe régulière, sauf qu'elle ne peut jamais attaquer Berlin, ou prendre part à un Front de Choc, ou servir de garnison même en Bulgarie. L'armée bulgare est non-remplaçable si elle est détruite une fois.

19.11 Hongrie : La Hongrie ne fait pas défection du camp Hitlérien au cours d'une

partie. La 1^{ère} armée hongroise est la seule unité hongroise en dehors de la Hongrie au début de la partie ; elle ne peut quitter son hex de placement que si elle doit entrer dans un hex en Hongrie. Aucune unité hongroise ne peut quitter la Hongrie pour *quelque raison* que ce soit.

Les unités hongroises ne peuvent pas se déplacer stratégiquement. Elles fonctionnent en tous points, sauf pour le remplacement, comme les unités allemandes de la taille d'un corps. Une unité hongroise peut être remplacée à partir de la pile d'éliminés au cours de la partie. Elle apparaît à Budapest (en supposant que la ville est toujours sous contrôle Hitlérien) deux tours après sa destruction. Ceci n'utilise pas les pas de remplacement allemands. Les zones de contrôle hongroises s'étendent dans des hexs en dehors de la Hongrie.

Les unités hongroises tracent leur Ravitaillement Général vers Budapest ou vers une source de Ravitaillement Général allemande (au choix du joueur allemand au cas par cas).

Les unités hongroises à l'intérieur de la Hongrie ne peuvent pas lancer d'attaques dans des hexs en dehors de la Hongrie. La 1^{ère} Armée, qui commence la partie en dehors du pays, peut lancer de tels assauts extraterritoriaux, mais ne peut quitter cet hex de placement que pour revenir en Hongrie. Et une fois sur place, la 1^{ère} Armée, comme toutes les autres armées hongroises, ne peut plus jamais repartir.

20.0 YUGOSLAVIE

20.1 Le joueur Soviétique commande toujours les Yougoslaves, mais ne peut bouger et attaquer avec eux que dans les limites de la "Yougoslavie" (voir règle 4.5).

20.2 Les unités yougoslaves sont toujours en Ravitaillement Général et d'Attaque. Elles peuvent ignorer les zones de contrôle allemandes pour retraiter (uniquement). Les zones de contrôle yougoslaves ne s'étendent pas en dehors de la Yougoslavie. Les unités allemandes peuvent également ignorer les zones de contrôle yougoslaves lorsqu'elles battent en retraite (uniquement).

20.3 Les unités bulgares, roumaines et hongroises ne peuvent jamais entrer en Yougoslavie, quel que soit le camp dans lequel elles se trouvent. Les unités non-yougoslaves sous contrôle Soviétique ne peuvent entrer que dans les hexs de terrain libre yougoslaves et les hexs 'Y'.

20.4 Si des unités yougoslaves libèrent seules une ville yougoslave pendant un tour de jeu de 1944, le double des points de victoire normaux pour cette ville est marqué par le joueur Soviétique (si l'Allemand reprenait la place, il n'obtiendrait que le montant normal pour "ardeur", voir section 26.13).

20.5 Les unités yougoslaves sont toujours non-remplaçables. La 4^e armée yougoslave, qui arrive au tour 14 en tant que renfort, doit être placée au-dessus d'une armée yougoslave déjà existante. Si aucune n'est disponible, la 4^e ne peut jamais arriver, et l'Allemand marque les points de victoire appropriés.

20.6 Les unités yougoslaves peuvent ouvrir Trieste pour les Anglo-Alliés, mais doivent, comme d'habitude dans de tels cas, faire un jet sur le tableau d'ouverture de port.

21.0 GROUPES DE CAVALERIE-MÉCANISÉE ET TROUPES DE MONTAGNE

21.1 Toutes les unités portant le symbole de la montagne ont des capacités d'unité de montagne. Les unités de montagne traitent le terrain accidenté comme du terrain clair, et les hexs de montagne comme du terrain accidenté pour tous les besoins du mouvement opérationnel et stratégique, mais *pas* pour l'avance après combat.

21.2 Les deux corps de parachutistes de la *Luftwaffe*, malgré le fait que personne ne les ait inscrits sur leurs livres comme "aéroportés de montagne", sont toujours considérés comme ayant toutes les caractéristiques des unités de montagne décrites ci-dessus. Le symbole de la montagne apparaît à côté de leurs numéros d'identification historiques à titre de rappel.

21.3 Les Groupes de Cavalerie-Mécanisée Soviétique peuvent être la quatrième unité dans les piles Soviétiques. Pour *tous* les mouvements, ces unités traitent le terrain accidenté comme clair et les marais comme s'ils étaient seulement accidentés. Les Groupes de Cavalerie-Mécanisée peuvent avancer après le combat dans et *à travers* des hexs de marais comme s'ils n'étaient que des hexs accidentés.

22.0 FORTIFICATIONS

22.1 Le joueur allemand dispose de 36 facteurs de Fortification qu'il peut placer tout au long de la partie. Ils peuvent être placés dans tout hex autre que Berlin en Grande Allemagne ou en Italie. Il peut ne déployer aucun, un, deux, trois ou quatre facteurs par tour, à partir

du début de sa phase de remplacement du tour 2. Pas plus de quatre facteurs de Fort ne peuvent être déployés au cours d'un tour du joueur allemand, et aucun des quatre facteurs ne doit être déployé sur des hexs adjacents. Les hexs en question doivent avoir un Ravitaillement Général.

Les Forts peuvent être construits dans les hexs "Y" (Yougoslaves) de la Grande Allemagne.

22.2 Les facteurs de Fort peuvent être utilisés pour améliorer des Forts existants d'un niveau ou pour créer un nouveau Fort dans un hex précédemment non-fortifié. Un seul hex ne peut jamais recevoir plus d'un nouveau facteur de Fort par tour.

22.3 Les Forts existent en trois niveaux - un, deux ou trois - les Forts de niveau trois ayant les plus grands avantages défensifs et les Forts de niveau un les plus faibles. Les Forts ont des effets défensifs différents selon qu'ils sont occupés ou non par des unités de combat allemandes lorsqu'ils sont attaqués.

22.4 Les Forts de niveau un et deux peuvent faire l'objet d'un Assaut Mobile ; les Forts de niveau trois ne le peuvent pas.

22.5 Les Forts vides d'unités de combat n'exercent aucune zone de contrôle, et se défendent avec une valeur de combat de un, quel que soit le niveau de valeur du pion de Fortification. Les Forts ne peuvent jamais retraire et toute perte de pas les détruit s'ils sont seuls dans l'hex.

22.6 Lorsque des unités de combat amies se trouvent dans un hex de Fort, chaque niveau de Fortification donne à ces défenseurs un décalage d'une colonne vers la gauche lors de la détermination des ratios de combat finaux. Lorsque des unités de combat ou des *Volksturm* tiennent garnison dans un hex de Fort, la force de défense intrinsèque du Fort de un est ignorée, et non ajoutée.

22.7 Si des unités de combat se retirent d'un Fort suite à un combat, le Fort est automatiquement détruit au moment où tout attaquant de l'Alliance victorieux avance après combat dans l'hex de Fort. Si toutes les unités de combat allemandes dans un hex de Fort sont détruites, le Fort est détruit en même temps que le dernier pas des unités de combat.

22.8 Les Forts n'ont pas de capacité de ravitaillement intrinsèque, bien que certains existent dans des *hexs* qui ont une telle capacité.

22.9 Les unités mobiles conservent leurs zones de contrôle lorsqu'elles sont dans des Forts. Mais les Forts n'annulent en aucun cas les valeurs, caractéristiques ou coûts du terrain de l'hex qu'ils occupent (par exemple, des Forts dans des hexs de montagne ne permettent pas

aux unités qui leur sont adjacentes d'exercer des zones de contrôle dans l'hex de Fort comme si ce n'était pas un hex de montagne sous le Fort).

22.10 Les Forts sont toujours l'unité du haut de toute pile dont ils font partie, et ils ne comptent pas pour l'empilement.

22.11 Une fois que les trois hexs d'économie secondaire sont libérés, aucun autre Fort ne peut être construit. Il en va de même si l'économie s'effondre avant que tous les hexs secondaires ne soient libérés.

22.12 L'Allemand peut construire et améliorer des Forts dans les zones de contrôle ennemies, à condition qu'il contrôle l'hex selon 4.1.

22.13 Au début de la partie, il y a des hexs en dehors de l'Allemagne et de l'Italie qui contiennent déjà des Fortifications. Aucun de ces Forts ne peut être amélioré au cours d'une partie.

22.14 Les joueurs noteront que la table de résultats des combats comporte un résultat "7". Chaque fois qu'un Fort allemand est attaqué de quelque façon que ce soit, un est ajouté au résultat du dé.

22.15 Il n'y a aucun Fort dans le scénario "*Let History Judge*". Ignorez ceux qui sont imprimés sur le plateau.

22.16 Les Forts allemands qui se défendent seuls avec leur valeur de défense intrinsèque de un, génèrent toujours les décalages de colonnes appropriés à leur niveau de force.

23.0 OFFENSIVES ORDONNÉES PAR LE FÜHRER

23.1 Toutes les unités allemandes peuvent effectuer des Offensives Ordonnées par le Führer (Führer-Mandated Offensives - FMO). Les unités hongroises peuvent également participer à des Offensives Ordonnées par le Führer, mais uniquement avec leur force de combat régulière.

23.2 Les Offensives Ordonnées par le Führer n'affectent que les Assauts Préparés, jamais les Assauts Mobiles. Toutes les unités allemandes effectuant une Offensive Ordonnée par le Führer voient leur force d'attaque imprimée doublée pour cet assaut. L'unité de ravitaillement utilisée pour alimenter une Offensive Ordonnée par le Führer est *définitivement* retirée du jeu lorsqu'elle est consommée pour créer le Ravitaillement d'Attaque pour l'assaut.

23.3 Pour créer une Offensive Ordonnée par le Führer, il suffit de consommer le

Ravitaillement d'Attaque comme d'habitude, d'annoncer le lancement de la FMO, et de mettre l'unité de ravitaillement dans la case des unités définitivement détruites.

23.4 L'unité OKH ne peut pas être utilisée pour générer du ravitaillement pour une FMO.

23.5 En dehors de la disponibilité d'unités de ravitaillement à consommer, il n'y a pas de limite au nombre de FMO qui peuvent être lancés lors d'une phase d'Assaut Préparé allemande donnée.

24.0 FRONTS DE CHOC DE LA STAVKA

24.1 A la fin de chaque tour Soviétique, en commençant par le tout premier, ce joueur peut poser un, deux ou trois de ses marqueurs de Front de Choc de la STAVKA. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle unité Soviétique alors en Ravitaillement Général ; ils ne comptent pas pour l'empilement.

Si plus d'un marqueur est placé, le second doit être placé sur des unités dans un hex adjacent au premier drapeau, et le troisième doit également être placé sur un hex adjacent au premier ou au second drapeau.

24.2 Si, pendant le tour du joueur allemand intervenant entre la création d'un Front de Choc et le tour suivant du joueur Soviétique, l'Allemand réussit à faire reculer ou à faire perdre un pas à *l'une* des unités Soviétiques sous les drapeaux, *tous* les drapeaux du Front de Choc sont instantanément retirés (ils peuvent ensuite, bien sûr, être replacés dans le même hex ou dans des hexs différents à la fin de chaque tour Soviétique).

24.3 Les unités Soviétiques sous les marqueurs de Front de Choc ne peuvent pas se déplacer ou quitter l'hex pendant le tour entre le placement des marqueurs et l'exécution de l'assaut du Front de Choc. Cependant, si les hexs du Front de Choc ne sont pas empilés au maximum au moment de leur création, le joueur Soviétique peut renforcer ces hexs tant que les unités d'origine ne bougent pas.

24.4 Les marqueurs de Front de Choc ne peuvent jamais être placés dans des hexs sans au moins une unité de combat au moment du placement.

24.5 Si le Front de Choc survit à une tentative d'attaque préemptive Hitlérienne, toutes les unités Soviétiques sous les drapeaux ont leurs facteurs d'attaque doublés pour les Assauts Préparés pendant la prochaine phase d'Assaut Préparé de ce joueur. La consommation normale du Ravitaillement d'Attaque *est* toujours nécessaire pour que les unités du Front

puissent attaquer (de manière concevable, cependant, le Soviétique pourrait utiliser le placement du Front de Choc comme un bluff, annulant volontairement l'assaut et redirigeant ses efforts ailleurs).

24.6 Les unités du Front de Choc n'ont pas besoin d'attaquer toutes dans le même hex ennemi. Les unités du Front de Choc ne peuvent cependant pas se combiner dans un assaut avec des unités Soviétiques ne faisant pas partie du front (Lorsque deux ou trois drapeaux sont placés par le Soviét, cela ne constitue toujours qu'un seul front).

24.7 En consommant le double du Ravitaillement d'Attaque normalement requis, le joueur Soviétique peut faire un assaut "échelonné" avec son Front de Choc. La quantité doublée d'unités de Ravitaillement d'Attaque est consommée au moment normal de la séquence du tour, l'assaut échelonné est annoncé, et les unités du Front font alors deux Assauts Préparés d'affilée. Les deux doivent faire l'objet d'un jet de dé avant que les Assauts Préparés autres que ceux du Front de Choc puissent être résolus pendant cette phase.

24.8 Les assauts échelonnés peuvent être lancés dans le même hex à chaque tour (en supposant qu'il y ait encore des défenseurs obstinés après le premier jet de dé), ou chacun peut être dirigé vers des hexs différents.

Recalculez le rapport de force avant de lancer le deuxième assaut, bien sûr.

Les unités de Front peuvent même avancer après le combat suite à l'assaut du premier tour, prendre leurs marqueurs de drapeaux avec eux, puis se diriger vers un autre hex pour le deuxième tour d'assaut. Les Fronts de Choc ne survivent jamais aux retraites, cependant.

24.9 Si pour une raison quelconque le joueur Soviétique décidait d'annuler son second assaut de Front de Choc, il ne récupérerait pas automatiquement l'unité de ravitaillement supplémentaire. Le ravitaillement consommé pour un assaut de Front de Choc échelonné, contrairement au ravitaillement utilisé pour les Offensives Ordonnées par le Führer, n'est pas définitivement hors jeu. De telles unités de ravitaillement retournent dans le pool d'unités de ravitaillement Soviétiques disponibles.

Les assauts échelonnés du Front de Choc ne doivent pas être annulés parce que des pertes ont été subies au premier tour.

25.0 RÈGLES SPÉCIALES

Les règles diverses suivantes ont été regroupées dans cette section car, plutôt que de

traiter des caractéristiques des systèmes globaux du jeu, elles ont chacune un rapport avec une occurrence ou une caractéristique spécifique du jeu.

25.1 Berlin

La ville de Berlin vaut 25 points de victoire et ne peut pas être fortifiée. Notez, cependant, qu'elle a sa propre ligne sur la table des résultats de combat. Les unités se déplacent à travers l'hex de Berlin comme si c'était un hex de terrain clair avec seulement un point de ville normal.

La force du *Volksturm* de Berlin (voir règle 25.7) est de trois facteurs au lieu d'un normalement.

Les Bulgares et les Roumains ne peuvent jamais attaquer Berlin. Toute unité attaquant Berlin de quelque manière que ce soit doit subir les résultats du combat comme des pertes de pas. De même, toute unité de n'importe quel camp se défendant à Berlin doit également subir tout résultat de combat comme un pas de perte. Aucune retraite.

Les unités allemandes à Berlin ont toujours un Ravitaillement Général.

25.2 Corps de Flak

Au tour du joueur allemand qui commence avec l'effondrement de l'économie de sa nation, il reçoit ses *Corps de Flak de la Luftwaffe de la Défense Aérienne du Reich* comme renforts à utiliser sur le terrain. Si l'effondrement a lieu avant le tour du 1^{er} février 1945, il n'en reçoit que cinq, au lieu de six (le sixième dans ce cas est définitivement perdu pour la partie). Ils apparaissent dans toutes les villes allemandes encore sous contrôle allemand, pas plus d'un par ville.

Les corps de Flak sont considérés comme des unités de combat mécanisées, mais ils ne peuvent pas faire d'Assauts Mobiles. S'ils sont seuls dans un hex, ou empilés là avec seulement d'autres unités de Flak, ils ne peuvent pas faire d'Assauts Préparés, et se défendent avec un facteur de un. Elles exercent des zones de contrôle, nécessitent du ravitaillement, comptent pour l'empilement et valent un pas de pertes en situation de combat.

Lorsqu'elles sont empilées avec une ou plusieurs unités de combat non-Flak, elles apportent des propriétés de soutien spéciales aux capacités d'attaque et de défense de l'hex - d'où le "S" sur les pions.

Pour chaque corps de Flak effectuant un Assaut Préparé en conjonction avec au moins une unité de combat non-Flak dans le même hex, décalez le rapport de force d'une colonne vers la droite. Pour chaque corps de

Flak se défendant dans un hex avec d'autres unités de combat non-Flak, décalez le tableau des probabilités d'une colonne vers la gauche.

De plus, si une force d'assaut de l'Alliance subit un résultat quelconque lors d'un assaut sur une pile défensive combinée Flak/non-Flak, et qu'il y avait des unités mécanisées dans cette force d'assaut, un pas est retiré à n'importe lequel de ces assaillants mécanisés *avant* (en plus) que le résultat normal du combat soit lui-même absorbé par les retraites ou autres pertes de pas.

Tout assaut ou défense allemand avec le bonus de soutien de la Flak doit voir les corps de Flak retirés comme pertes avant que les unités non-Flak ne soient réduites ou détruites. Si l'Allemand choisit de retraiter dans de tels cas, au lieu de subir des pertes, il n'y a pas de pénalité de pas de perte supplémentaire pour sa force.

25.3 Brouillard de guerre

Cette règle est optionnelle, et les joueurs doivent se mettre d'accord entre eux sur son utilisation ou son abandon avant le début du jeu.

Selon les dispositions de cette règle, aucun joueur ne peut examiner les piles d'un autre joueur avant d'engager ses propres forces dans un Assaut Mobile ou préparé dans l'hex occupé par l'ennemi (le joueur peut toujours examiner les piles Hitlériennes pendant la procédure de mise en place).

Cependant, en raison de ses opérations de décryptage ULTRA, le joueur Anglo-Allié peut toujours examiner les piles allemandes situées en France et en Italie (uniquement).

Le joueur allemand reçoit quatre pions factices vierges, qu'il peut déployer comme il le souhaite au-dessus ou en dessous d'unités réelles dans n'importe quelle pile en dehors de la France et de l'Italie. Les unités factices ne peuvent jamais être déployées seules dans un hex. Elles peuvent être déployées sous des pions de Fort où il n'y a pas d'autres unités allemandes réelles.

Dans le cadre des restrictions ci-dessus, le joueur allemand peut déployer et redéployer ses leurres à tout moment pendant n'importe lequel de ses tours de joueur. Les joueurs de l'Alliance doivent tourner la tête lorsque l'Allemand leur demande de le faire pour le déploiement des leurres. Le joueur allemand doit garder à l'esprit que c'est un crime de guerre grave de tricher en déplaçant des unités réelles pendant les interludes de déploiement des leurres.

Lors de l'utilisation de cette règle optionnelle, tous les joueurs peuvent également recouvrir les différentes boîtes de rangement

des troupes avec des cartes ou des morceaux de papier vierges.

Dans le scénario "*Let History Judge*", il n'y a pas d'unités factices, et le joueur Anglo-Allié peut examiner les piles des Soviétiques à tout moment. Le joueur Soviétique ne peut cependant pas le faire avec des piles tant qu'il ne s'est pas engagé dans un assaut dans l'hex.

25.4 Grèce

Les deux corps allemands qui commencent la partie dans la case "Forces allemandes en Grèce" ne peuvent pas en sortir avant la phase de mouvement opérationnel qui commence après que la défection de la Bulgarie ait été déclarée (voir 19.9).

A ce moment-là, placez les deux corps sur n'importe quel hex de terrain accidenté ou de montagne en Albanie ou en Bulgarie le long du bord sud de la carte. Ils paient des coûts de terrain pour se placer sur le bord de la carte, et sont considérés comme ayant un Ravitaillement Général d'Urgence et d'Attaque pendant le tour du joueur de leur entrée. Leurs facteurs de mouvement opérationnel imprimés sont également doublés pour le mouvement de ce tour.

25.5 Frappes de bombardiers lourds Anglo-Alliés

Une fois, au tout début de sa phase d'Assaut Préparé au tour 3, 4, 5 ou 6, et une autre fois au tour 20, 21, 22 ou 23, le joueur peut demander une frappe de bombardiers lourds (deux frappes, au total, pendant toute une partie).

L'attaque peut être déclenchée sur n'importe quelle unité allemande à côté d'une force terrestre Anglo-Alliée qui est sur le point de lancer un Assaut Préparé dans l'hex de cette unité allemande. Il peut y avoir plus d'une unité allemande dans l'hex à frapper, mais une seule d'entre elles - désignée par le joueur Anglo-Allié - est effectivement bombardée.

Si l'attaque a lieu en dehors de la France ou de l'Italie, et que vous utilisez les règles du brouillard de guerre, placez toutes les unités de l'hex dans une tasse et tirez-en une à l'aveuglette. Cette unité reçoit les bombes même si c'est un leurre.

L'unité bombardée subit une perte d'un pas. Les concentrations de ravitaillement bombardées sont définitivement détruites.

Si des Forts sans garnison sont frappés, retirez le pion Fort. Cependant, si des unités mobiles se trouvent dans le Fort au moment de la frappe, le Fort lui-même ne peut pas être frappé ; l'une des unités mobiles devra prendre le coup à la place.

Le joueur Anglo-Allié ne peut pas annuler l'assaut terrestre lié à l'attaque de bombardiers. Il doit consumer son unité de Ravitaillement d'Attaque avant que le bombardement ne soit effectué, et si l'attaque laisse l'hex vide de défenseurs, lancer l'assaut comme une attaque de reconnaissance.

Les unités Anglo-Alliées qui avancent après combat dans un hex qui vient d'être bombardé ne peuvent jamais avancer au-delà de cet hex pendant le tour, même si l'assaut a fini par se terminer comme une reconnaissance.

25.6 2^e Corps polonais

Le 2^e Corps polonais de couleur beige ne peut pas donner d'assaut de quelque façon que ce soit aux tours 19 et 20.

25.7 Volksturm

Chaque ville allemande sur le plateau, à l'exception de Trieste et Berlin, possède un facteur défensif *Volksturm* d'un point. Trieste et Ljubljana n'ont pas de *Volksturm*. La garnison de Berlin a un facteur de trois.

Les facteurs *Volksturm* ne peuvent pas attaquer, n'ont pas de zone de contrôle, sont toujours en Ravitaillement Général (même après un effondrement de l'économie), ne peuvent pas retraiter et sont non-remplaçables.

Si une unité mobile allemande entre dans la ville pour participer à la défense de l'hex, ajoutez le facteur *Volksturm* au facteur de défense de l'unité mobile. Le facteur *Volksturm* ne peut pas être abandonné comme un pas de perte distinct ; si toutes les unités mobiles sont perdues, il est lui aussi considéré comme kaputt.

Le *Volksturm* seul ne peut pas déclencher les bonus défensifs de la Flak.

25.8 Puissance aérienne tactique Anglo-Alliée

Pendant les tours de beau temps (voir 25.11), toutes les unités Anglo-Alliées en Ravitaillement Général ont une puissance aérienne tactique à leur disposition. "TAC AIR" entraîne un décalage d'une colonne vers la droite dans le rapport de force de tous les Assauts Mobiles et préparés Anglo-Alliés. Il entraîne également un décalage d'une colonne vers la gauche dans toutes les défenses Anglo-Alliées contre les Assauts Mobiles et préparés allemands.

Les corps aéroportés Anglo-Alliés sont considérés comme étant en Ravitaillement Général d'Urgence (et non général) pendant le tour de jeu au cours duquel ils sont largués dans un hex sous

contrôle ennemi. Ils ne bénéficient donc pas des avantages du TAC AIR jusqu'à ce qu'une ligne de Ravitaillement Général régulière leur soit ouverte.

Le TAC AIR est disponible pour le joueur Anglo-Allié lors des tours de beau temps dans le scénario "*Let History Judge*".

25.9 La 12^e armée allemande

Comme son corps de Flak, la 12^e Armée est un autre renfort "spécial" pour le joueur allemand qui apparaît au tour où l'économie s'effondre.

Elle est placée sur l'hex de terrain plat le plus proche de Berlin et toujours sous contrôle allemand au moment de l'effondrement (au choix de l'Allemand s'il y a plus d'un tel hex).

L'unité fonctionne comme une formation de la taille d'un corps pour l'empilement, et est considérée comme ayant un Ravitaillement Général d'Urgence et d'Attaque pour un tour de jeu complet, mesuré à partir du moment du placement.

25.10 Ober Kommando des Herres (OKH)

Cette unité allemande apparaît en tant que renfort au tour quatre à Berlin. Afin d'obtenir l'unité OKH, l'Allemand doit retirer définitivement du jeu une de ses unités de ravitaillement sur le plateau de jeu.

L'OKH ne peut opérer que dans les hexs à l'est de la ligne de démarcation inter-théâtre (voir 26), et elle ne peut jamais entrer en Yougoslavie. Elle s'empile comme une unité de la taille d'un corps.

L'OKH a toutes les caractéristiques d'une unité de ravitaillement allemande régulière, avec les ajouts suivants :

1) L'OKH peut fournir un Ravitaillement d'Attaque aux unités Hitlériennes dans deux hexs adjacents jusqu'à quatre hexs de sa propre position. Ce chemin de quatre hexs doit être composé uniquement d'hexs sous contrôle allemand.

2) Les unités recevant le ravitaillement de l'OKH pour un Assaut Préparé, même si elles opèrent conjointement avec d'autres unités Hitlériennes n'utilisant que le ravitaillement normal, reçoivent un décalage d'une colonne vers la droite dans leur rapport de force.

3) L'OKH, contrairement aux unités de ravitaillement allemandes normales, n'est pas retiré du plateau après avoir fourni du Ravitaillement d'Attaque. L'OKH peut se déplacer stratégiquement (il compte pour un corps dans le total allemand), mais ne peut pas fournir de Ravitaillement d'Attaque pendant les tours où il le fait.

4) L'OKH ne peut pas être utilisé pour générer du ravitaillement pour les Offensives Ordonnées par le Führer, bien qu'il puisse être utilisé pour fournir du ravitaillement à certaines unités allemandes participant à un assaut avec d'autres unités allemandes faisant partie d'une Offensive Ordonnée par le Führer.

5) Le changement de rapport de force de l'OKH est reçu même si seule une partie des unités impliquées dans l'assaut est ravitaillée par l'OKH.

6) Retirez l'OKH lorsque le tiers des hexs économiques secondaires allemands est libéré ou lorsque l'économie s'effondre, selon ce qui se produit en premier. L'OKH est non-remplaçable.

25.11 Météo

Le temps dans *Iron Dream* est soit beau soit mauvais. Les tours de jeu 10 à 19 inclus sont des tours de mauvais temps.

Pendant les tours de mauvais temps, tous les facteurs de mouvement opérationnel de sept sont réduits à six. Les unités de ravitaillement Anglo-Alliées voient leurs facteurs de mouvement réduits à cinq. Le joueur perd sa puissance aérienne tactique.

Par mauvais temps, les unités mécanisées ne peuvent effectuer qu'un seul Assaut Mobile par tour, et ce uniquement dans le premier hex où elles entrent.

Les unités allemandes peuvent utiliser le stratagème "Tenir la Ligne" pour sortir des zones de contrôle Anglo-Alliées (ainsi que Soviétiques) par mauvais temps.

Lorsque le beau temps revient en 1945, tous les effets du mauvais temps sont annulés.

Dans "*Let History Judge*", le mauvais temps commence également au tour 10, et reste pendant tout le reste de la partie.

25.12 Italie du Sud

Au début de la partie, le joueur Anglo-Allié contrôle en fait deux ports en Italie, l'hex de Rome et l'hex "Italie du Sud".

L'Italie du Sud est la partie de la péninsule italienne qui se trouve sur le bord sud de la carte. Elle est accessible depuis n'importe quel hex situé le long du bord sud de l'Italie. Les unités qui se déplacent sur ces hex paient des coûts de terrain pour entrer et sortir de la carte.

26.0 COMMENT GAGNER

26.1 Jeu à trois joueurs :

Chaque partie de *Iron Dream* ne peut être gagnée que par l'un des trois joueurs. La victoire est déterminée sur la base des points gagnés pendant la partie, et le joueur ayant le plus grand total de points de victoire à la fin du tour 23 est déclaré vainqueur. Les parties nulles sont théoriquement possibles.

Chaque ville sur le plateau de jeu a une valeur de points de victoire allant de 1 à 25. S'il y a un chiffre rouge encerclé à côté du point de la ville, ce chiffre correspond à la valeur de points de victoire de la ville. S'il n'y a pas de chiffre rouge encerclé, la valeur de cette ville est de 1 point de victoire (exemples : Varsovie =5, Königsburg =3).

Ploesti et Nagykanisza ne sont pas des villes et n'ont pas de valeur de point de victoire, bien qu'elles soient essentielles pour suivre l'Effondrement de l'Économie Allemande (voir section 16). Le symbole de l'usine dans la ville de Breslau n'a pas non plus de signification particulière en termes de points de victoire ; il n'est là que pour rappeler que l'endroit est aussi un hex économique.

26.2 Les joueurs peuvent également gagner *et perdre* des points de victoire par une combinaison d'occurrences et de situations décrites ci-dessous de 26.6 à 26.18. Il n'y a pas de différence qualitative entre les points de victoire des villes et ceux des "événements spéciaux".

26.3 Parties à deux joueurs :

Dans les parties à deux joueurs, un joueur commande les Hitlériens et l'autre commande les forces Anglo-Alliées et Soviétiques. Le calcul des points de victoire est cependant quelque peu différent de celui des parties à trois joueurs, car la ligne de démarcation est-ouest entre les théâtres est maintenant en jeu.

La ligne de démarcation est-ouest du théâtre est la ligne pointillée qui part des sommets nord et sud de l'hex de Berlin. Elle n'a aucune signification dans les parties à trois joueurs. Dans les parties à deux joueurs, le joueur de la Grande Alliance *peut* déplacer les forces Soviétiques à l'ouest de cette ligne et les forces Anglo-Alliées à l'est de celle-ci. Cependant, tous les points de victoire de ville gagnés par les forces de l'Alliance du "mauvais" côté de la ligne sont uniquement pris aux Allemands, et ne sont pas ajoutés au total de l'armée libératrice.

Exemple : Dans une partie à deux joueurs, les forces Anglo-Alliées ont franchi la ligne et libéré Bucarest. Le joueur allemand se voit donc refuser trois points pour ne pas avoir contrôlé cette ville à la fin de la partie, mais les forces Anglo-Alliées ne peuvent pas ajouter ces trois points à leur

total de points de victoire. En effet, nous supposons ici que Yalta reste en vigueur, et que les Anglo-Alliés se replient donc de leur côté de la ligne de démarcation est-ouest. Mais, puisque les Soviétiques eux-mêmes n'ont pas libéré la ville au cours de la partie, ils n'ont pas non plus le droit d'ajouter les points de victoire de la ville à leur propre total.

26.4 Berlin est considérée comme étant du côté est de la ligne si les Soviétiques la libèrent, et du côté ouest de la ligne si les Anglo-Alliés la libèrent.

26.5 A la fin d'une partie à deux joueurs, comptez les points de victoire gagnés par les forces Anglo-Alliées de la Grande Alliance dans le respect des règles ci-dessus.

(Dans toutes les versions de ce jeu, lors du décompte des points de contrôle de ville à la fin de la partie, les considérations de ravitaillement n'ont aucune importance. Le contrôle des hexs de ville est déterminé uniquement par les dispositions de la règle 4.1).

L'Allemand compte ensuite tous ses points de victoire de ville gagnés du côté ouest de la ligne est-ouest. Si Berlin est toujours allemande, comptez-la comme 25 points de victoire dans ce total "allemand occidental".

Les deux joueurs doivent maintenant ajouter les débits ou bonus de points de victoire spéciaux pour les événements qui ont eu lieu à l'ouest de la ligne.

Enregistrez ces deux totaux comme des totaux de points de victoire distincts pour les "Allemands de l'Ouest" et les "Anglo-Alliés".

Ensuite, l'Allemand additionne tous les points de victoire de ville et les points de victoire spéciaux gagnés pour des actions à l'est de la ligne. Et, encore une fois, si Berlin est toujours sous contrôle allemand, comptez à nouveau sa valeur totale dans ce total "Allemand de l'est".

Le joueur de la Grande Alliance doit compiler un total similaire de points de victoire de villes et de points de victoire spéciaux gagnés par les forces Soviétiques. Enregistrez-le également comme un chiffre séparé.

Comparez maintenant le total "Allemands de l'ouest" au total "Anglo-Allié". Si le total "Anglo-Allié" est supérieur au total "Allemand de l'ouest", accordez au joueur de la Grande Alliance un "point de victoire finale". Si le chiffre allemand est le plus élevé, alors, bien sûr, ce joueur reçoit le dernier point (si les totaux sont égaux, aucun point n'est attribué).

Faites une comparaison similaire entre le total "Allemand de l'est" et le total "Soviétique". Attribuez à nouveau un point de victoire finale de la même manière.

Le joueur qui a le plus grand total de "points de victoire finale" est déclaré vainqueur. Si les totaux sont identiques, la partie est nulle.

26.6 Points de victoire spéciaux :

Les événements et situations suivants peuvent entraîner l'ajout ou la soustraction de points de victoire aux totaux des joueurs. Il est préférable de conserver une trace écrite des chiffres concernés, afin de minimiser les discussions lors de la conférence d'après-guerre.

26.7 Pertes Anglo-Alliés de fin de partie :

Chaque perte de pas Anglo-Allié, quelle qu'en soit la raison, après que l'Effondrement de l'Économie Allemande ait eu lieu, coûte à ce joueur un point de victoire.

26.8 Non-défection bulgare et roumaine :

Si par un étrange hasard la Bulgarie ou la Roumanie arrive à la fin de la partie toujours dans le camp de l'Axe, le joueur allemand peut ajouter quatre points de victoire pour chaque pays à son total de points.

26.9 L'armée française en France : A la fin du tour du joueur Anglo-Allié qui suit le tour du joueur au cours duquel la libération de Paris a lieu, ce joueur est débité d'un demi-point de victoire par corps mécanisé français qui ne se trouve pas en France, au Benelux ou en Allemagne à la fin de chaque tour du joueur Anglo-Allié suivant.

Exemple : Paris est libéré au tour 7. Si à la fin du huitième tour du joueur Anglo-Allié, les 1^{er} et 2^e corps français ne sont pas dans les pays listés ci-dessus, le joueur Anglo-Allié perd un point de victoire au total.

Le total maximum de points que le joueur Anglo-Allié peut perdre en vertu de ces dispositions est de six points. S'il est prêt à payer cette pénalité, il peut alors utiliser les Français où il le souhaite.

26.10 Garnisons Soviétiques :

Pour sécuriser sa ligne de communication et de ravitaillement en dehors de l'URSS, le joueur Soviétique doit maintenir une garnison dans chaque ville non-Soviétique qu'il libère. Odessa, Kiev, Bobruisk et Vitebsk ne nécessitent jamais de garnison.

Les villes ne valant qu'un seul point de victoire ne doivent être garnies que par un seul pas d'unités Soviétiques. Les villes valant plus d'un point de victoire nécessitent des garnisons de deux pas.

Commencez à vérifier les garnisons pour chaque ville à la fin du tour du joueur Soviétique pendant lequel la place a été libérée. Chaque ville qui échoue à la vérification à

chaque tour débite le joueur Soviétique d'un point de victoire,

Si les Hitlériens reprennent une ville libérée, le Soviétique, bien sûr, est libéré de son test de garnison jusqu'à ce que la place soit à nouveau libérée.

26.11 Le Crochet de Hollande :

Les hexs de marais X13, Y13, Y14, Z13, et Z14 constituent la zone connue sous le nom de Crochet de Hollande. Bien que ces cinq hexs restent sous le contrôle des Hitlériens, ce joueur peut les considérer comme des hexs de terrain clair à toutes fins utiles.

A l'instant où une unité de l'Alliance tente de se déplacer ou d'attaquer dans l'un de ces hexs de quelque façon que ce soit, ces hexs deviennent tous marécageux - de façon permanente. De plus, le joueur Anglo-Allié doit instantanément - et définitivement - retirer du jeu une de ses unités de ravitaillement et se retirer trois points de victoire.

Si, d'une manière ou d'une autre, une unité Soviétique est la première force de l'Alliance à entrer dans le Crochet, la conversion en marais a toujours lieu, mais aucune perte de ravitaillement ou de points de victoire n'est infligée à quiconque.

Il y a deux villes dans le Crochet, Rotterdam et Amsterdam, chacune valant un point de victoire. Afin de réclamer ces points de victoire à la fin d'une partie, l'Allemand doit effectivement avoir des unités dans ces hexs. Si des unités allemandes ne s'y trouvent pas à la fin de la partie, le joueur contrôlant Anvers reçoit alors également les points pour les deux villes du Crochet.

26.12 Alpenfestung (Redoute nationale allemande) :

Le pion *Alpenfestung* est placé par le joueur allemand au moment où son économie s'effondre. Il est placé dans l'un des trois hexs de montagne à côté de Munich. Si aucun de ces hexs n'est sous contrôle allemand à ce moment, ou si l'effondrement n'a pas lieu du tout, ignorez cette règle.

La redoute n'a pas de zone de contrôle, ne compte pas pour l'empilement, et n'a pas de valeur de Fortification. Si elle est seule, elle est détruite à l'instant où une unité de l'Alliance entre dans son hex.

Si le pion redoute est toujours sur le plateau à la fin de la partie, le joueur Anglo-Allié est débité de quatre points de victoire de son total.

Tout pas allemand détruit dans l'hex de redoute, ou dans tout hex de montagne

adjacent à la redoute, donne au joueur Anglo-Allié un point de victoire chacun.

26.13 Ardeur nationale-socialiste :

Le joueur allemand reçoit immédiatement et définitivement les points de victoire pour toute ville libérée qu'il reprend au cours de la partie. Et cela inclut les villes qui commencent la partie dans un état libéré.

Exemple : Au tour 12, l'Allemand reprend la ville d'Anvers, précédemment libérée. Il reçoit immédiatement un point de victoire pour son ardeur. Ce point lui reste acquis même s'il perd à nouveau le contrôle d'Anvers par la suite. Et, s'il tenait toujours la place à la fin du tour 23, il obtiendrait le point de victoire normal pour le contrôle de la ville à la fin de la partie.

L'Allemand peut gagner des points d'ardeur pour prendre et reprendre une ville libérée un nombre illimité de fois.

26.14 Le 65^e Corps du Z.b.V. :

Le 65^e était l'unité responsable de la pluie de V-1 (bombes à roquettes) sur Londres.

Le 65^e se déploie sur l'un des quatre hexs de la côte atlantique française marqués "65" (hexs V6, V7, V8 et W9). L'unité se déplace et s'empile comme un corps allemand régulier, mais n'exerce pas de zone de contrôle si elle est seule dans un hex, et n'a pas de valeur de pas en combat. L'unité ne peut se déplacer que le long des quatre hexs "65", et est définitivement retirée du jeu au moment où elle est obligée d'utiliser un Ravitaillement de Forteresse ou Général d'Urgence ou, pour quelque raison que ce soit, se déplace ou retraite dans un hex sans "65".

Elle est détruite au moment où une unité Anglo-Alliée entre dans son hex. Si elle est empilée avec d'autres unités allemandes, elle partage le sort de ces unités dans toute bataille.

Le 65^e Z.b.V. ne peut jamais être la cible d'une attaque de bombardiers lourds.

A la fin de n'importe quel tour du joueur Anglo-Allié - à partir de la fin du deuxième tour - où le 65^e est encore sur le plateau de jeu, le joueur Anglo-Allié perd un demi-point de victoire.

Il n'y a pas de limite au nombre total de points de victoire qu'un joueur peut perdre de cette façon.

26.15 Soulèvement de Varsovie :

Le soulèvement de Varsovie commence au moment où une unité Soviétique s'approche à moins de deux hexs de la ville. Le joueur Anglo-Allié place immédiatement le pion de l'Armée Nationale Polonaise (joues rouges et

blanches) dans l'hex de Varsovie. Le soulèvement dure quatre tours consécutifs à partir de ce moment.

A la fin de chaque phase de mouvement opérationnel allemand, à partir de la toute prochaine après le déclenchement du soulèvement, au cours de laquelle il n'y a pas au moins deux pas d'unités allemandes dans Varsovie, le joueur allemand perd deux points de victoire. Une fois les quatre tours du soulèvement terminés, cette pénalité prend également fin. Le soulèvement ne compte pas comme la libération de Varsovie.

Si une unité Soviétique entre dans Varsovie ou y effectue un Assaut Préparé ou mobile, ou si l'hex de Varsovie est coupé du Ravitaillement Général allemand, alors que le soulèvement est toujours en cours, alors les points de victoire pour la libération éventuelle de la place sont attribués au joueur Anglo-Allié.

Une fois que le soulèvement a commencé, aucun remplacement ou renfort allemand ne peut plus jamais entrer en jeu par cet hex.

Le pion de l'Armée Nationale n'a aucune zone de contrôle, aucune valeur de pas ou de combat, et ne peut en aucun cas lancer des assauts. Le soulèvement est simplement un événement politique et il est terminé.

Dans les parties à deux joueurs, si les forces Soviétiques libèrent Varsovie alors que le soulèvement est en cours, ajoutez les points de victoire de la ville au total Anglo-Allié, comme dans une partie à trois joueurs. Puis déduisez également les points de victoire au total Soviétique.

26.16 Destruction des Yougoslaves :

La première armée yougoslave détruite, pour quelque raison que ce soit, rapporte au joueur allemand un point de victoire. La deuxième détruite lui rapporte deux points. La troisième détruite lui rapporte trois points. La quatrième détruite lui rapporte quatre points. (Dix points au total possibles).

26.17 Corps de réserve allemand :

Le joueur allemand perd un point pour chacun des trois corps de réserve (62°R, 64°R, 66°R) qui vont dans la pile d'éliminés, ou qui restent sur la carte à la fin de la partie, alors qu'ils sont encore dans leur état non converti (1-1-4).

26.18 Troisième Invasion Anglo-Alliée :

Si le joueur Anglo-Allié effectue une "troisième" invasion, il perd dix points.

26.19 Double commandement allemand : Il est possible de jouer une partie à quatre joueurs en utilisant deux personnes comme co-

commandant allemand du front est et ouest. Les Allemands gagnent ou perdent en équipe. Utilisez également la ligne de délimitation du théâtre comme ligne de délimitation du théâtre allemand, mais notez que la Yougoslavie doit être commandée par l'Allemand de l'Ouest,

Si les deux Allemands ne parviennent pas à se mettre d'accord entre eux sur l'attribution d'une ressource, comme un point de Fort ou une unité de renfort, ils peuvent soumettre leur problème au Führer. Lancez un dé, sur un ou deux le Führer décide en faveur de l'occidental, sur trois, quatre, cinq ou six il se range du côté de l'oriental.

26.20 Les joueurs doivent comprendre que ce n'est pas parce qu'une unité commence la partie dans une zone ou un front donné qu'elle doit y rester ou y retourner si elle est sortie de la pile d'éliminés. Les joueurs sont libres de déployer et redéployer leurs unités en respectant les contraintes de toutes les règles ci-dessus ; les erreurs (ou les succès) du passé ne doivent pas limiter leur réflexion.

27.0 SCÉNARIO DEUX – LET HISTORY JUDGE

ou "Comment j'ai appris à ne plus m'en faire et à aimer le monde dans lequel nous vivons".

27.1 Introduction : Dans ce scénario, nous postulons que le début de la 3^e Guerre mondiale survient juste après la fin de la 2^e Guerre mondiale.

Dans ce scénario, FDR meurt peu avant Yalta, et Truman est envoyé à sa place. À Yalta, Truman apprend rapidement à craindre et à détester Staline, et tombe sous l'emprise de l'archi-conservateur Churchill.

La conférence se termine par une impasse dans laquelle la plupart des questions sont laissées de côté, et lors d'une conférence secrète sur le chemin du retour, les deux hommes d'État occidentaux formulent l'alliance de l'OTAN comme un nouveau pacte anti-Comintern (écoutez, voulez-vous jouer ce scénario ou non ?).

Une campagne de presse est lancée dans tout l'Occident, visant à préparer psychologiquement la population à accepter la nécessité de mener la guerre jusqu'à sa "conclusion logique".

La Turquie et la Scandinavie neutre sont discrètement entraînées dans l'OTAN, avec le reste de l'Europe occidentale. La guerre contre le Japon est mise en veilleuse, se limitant à un blocus naval de plus en plus

serré et à des raids incendiaires de plus en plus violents sur ses villes. Comme l'a dit Churchill en plaisantant, "Ne t'inquiète pas, Harry, quand nous aurons eu les bolcheviques, nous prendrons le Japon par un coup de téléphone".

Pendant ce temps, le projet Manhattan est poussé à pleine vitesse vers son achèvement. Des agents nationalistes pro-occidentaux sont insérés clandestinement dans les armées bulgares, roumaines et polonaises sous contrôle Soviétique. Des contacts sont établis avec le réseau de renseignements nazi qui existe toujours en Europe de l'Est. Une nouvelle campagne furieuse de bombardements stratégiques est planifiée.

L'objectif est de ramener les Rouges derrière leurs frontières de 1939 avant la fin de 1945. Puis, lorsque le beau temps reviendra en 1946, si Staline (ou peut-être ses généraux) ne se rend pas à la raison, il faudra aller jusqu'à Moscou.

Dès la première semaine de mai, alors que les dernières braises des cendres du Troisième Reich refroidissent, tout est prêt. Il ne manque plus qu'un dernier prétexte. Les Russes libres du général Vlassov et le soulèvement de Prague le fournissent en juin.

27.2 Il s'agit d'un scénario de 14 tours. Il commence le 1^{er} tour de juin 1945 et se termine à la fin du 2^e tour de décembre 1945. Le mauvais temps commence au tour 10. Le joueur de l'OTAN est le premier joueur à chaque tour.

27.3 Mise en place Soviétique : Le Soviétique dispose de toutes les unités de son ordre de bataille, à l'exception des armées polonaise, roumaine et bulgare (elles se dispersent toutes vers leur pays ou dans la clandestinité au début des hostilités).

Le Soviétique ne peut pas créer de Fronts de Choc de la STAVKA dans ce scénario. Il ne reçoit pas de remplacements ou de renforts.

Sept des 7-8-5 Soviétiques, trois de ses 8-9-6, un de ses 12-9-5, et deux de ses 9-9-6 doivent être mis en place avec leurs côtés réduits. Les quatre armées yougoslaves sont placées n'importe où en Yougoslavie, sauf à Trieste.

La ligne de triangles rouges qui traverse le centre de l'Allemagne jusqu'à la frontière yougoslave délimite la zone de contrôle Soviétique au début de ce scénario. Les conditions normales de garnison Soviétique sont en vigueur.

Les unités réduites ne peuvent pas être utilisées comme garnison au départ ; elles doivent toutes être sur les hexs du triangle de la ligne de front.

Les Soviétiques doivent également commencer avec six 7-8-5, un 8-9-6, et un 9-9-6 à un hex de Königsburg. Et cinq 7-8-5 et un 8-9-6 doivent commencer dans un rayon de deux hexs de Riga.

Tous les hexs de triangle doivent avoir au moins une unité Soviétique sur eux.

Les huit concentrations de ravitaillement Soviétiques sont en jeu au départ. Dans ce scénario, le Soviétique ne reçoit qu'une seule nouvelle concentration à chaque tour. Il n'a aucune capacité de mouvement stratégique terrestre ou maritime. Il doit se mettre en place en premier.

27.4 Mise en place de l'OTAN : Le joueur de l'OTAN a toutes les forces de son ordre de bataille à sa disposition, à pleine puissance, à l'exception du corps Fx, qui est définitivement hors-jeu.

L'armée Vlassov (rouge sur blanc 4-5-5) devient partie intégrante des forces de l'OTAN et doit être installée à Prague. Les 23° et 36° corps américains (marqués d'un astérisque) peuvent commencer dans l'un ou l'autre des théâtres avec trois pions de port d'invasion (les 23° et 36° corps ont été envoyés en Europe mais historiquement n'ont jamais été étoffés de troupes. Ils auraient certainement été mis en ligne pour ce désordre).

Tous les corps du Commonwealth marqués d'un "I" dans leur coin supérieur gauche doivent être mis en place à Trieste. Toutes les autres unités de l'OTAN ainsi marquées peuvent être mises en place n'importe où dans le territoire contrôlé par l'OTAN au sud de la ligne N. Le reste des forces de l'OTAN peuvent être mises en place n'importe où dans le territoire contrôlé par des forces amies en Europe. Elles peuvent s'installer dans les zones de contrôle Soviétiques à l'ouest de la ligne de front des triangles.

Les parachutistes sont prêts à sauter.

Toutes les règles de coopération inter-groupes des armées Anglo-Alliées s'appliquent toujours dans ce scénario. Vlassov est considéré comme faisant partie du groupement d'armées vert, et s'empile comme si c'était un corps.

Le groupement d'armées vert de l'OTAN reçoit son allocation normale de remplacements tout au long de ce scénario, à partir du deuxième tour. Le pion Vlassov est non-remplaçable.

Le groupement d'armées de l'OTAN de couleur beige ne reçoit aucun remplacement dans ce scénario.

Les huit unités de ravitaillement peuvent être installées n'importe où sur le territoire de l'OTAN, y compris dans des cases

d'attente. Le TAC AIR est disponible. La longueur de la ligne de ravitaillement de l'OTAN est de 12 hexs dans ce scénario.

27.5 Freikorps : A partir du troisième tour, le joueur OTAN peut prendre un corps d'infanterie allemand 3-4-5 et le placer sur n'importe quelle ville qu'il contrôle et qui est ravitaillée en Allemagne (sauf Trieste). Il reçoit ensuite un 3-4-5 à chaque tour jusqu'à la fin de la partie. Ces unités ne peuvent jamais quitter ou attaquer hors de la Grande Allemagne (elles ne peuvent pas entrer dans les hexs "Y"). Leurs zones de contrôle s'étendent au-delà de la frontière.

Les *Freikorps* allemands ne peuvent pas entrer en jeu via Trieste ou Ljubljana.

Ces 3-4-5 ne peuvent jamais s'empiler ou attaquer en conjonction avec d'autres unités de l'OTAN (Exception : ils peuvent le faire avec Vlassov). Ils sont également non-remplaçables.

27.6 Bombes A : Au début de la partie, le joueur OTAN tire secrètement l'un des "jetons de seconde invasion" dans une tasse. S'il tire le jeton "A", il reçoit ses quatre bombes A au tour quatre ; "B" les apporte au tour six ; et "C" au tour huit. Lorsque la première bombe explose, le joueur OTAN doit montrer le jeton de vérification au joueur Soviétique.

Le joueur OTAN annonce la détonation d'une bombe A au tout début de n'importe lequel de ses tours après qu'elles soient devenues disponibles. Il peut les conserver ou les lâcher toutes en un seul tour s'il le souhaite. Il ne reçoit jamais plus que l'allocation initiale de quatre bombes. Pour les faire exploser, il lui suffit de pointer du doigt n'importe quelle pile Soviétique sur la carte, de dire à haute voix "Boom !", d'y placer un marqueur de champignon atomique et de lancer un dé.

Sur un jet de un à quatre, toutes les unités de la pile bombardée sont détruites. Sur un résultat de cinq ou six, une seule des unités est détruite, et les autres (s'il y en a) sont retirées de deux hexs dans n'importe quelle direction par le joueur de l'OTAN.

Le champignon atomique reste dans l'hex pendant tout le tour de jeu qui suit. Aucune unité des deux camps ne peut entrer dans l'hex tant que le champignon s'y trouve. Le champignon est retiré à la toute fin de ce tour de jeu.

Les villes portuaires qui ont été bombardées ne peuvent plus jamais servir de ports. Et aucun mouvement stratégique de l'OTAN ne peut traverser ou pénétrer dans un hex qui a été bombardé, même après la disparition du nuage.

Les villes libérées et bombardées atomiquement par l'OTAN comptent toujours pour des points de victoire.

27.7 Yougoslavie : Si l'unité de l'OTAN qui commence à Trieste est retirée de la Yougoslavie avant la fin du premier tour du joueur de l'OTAN, la Yougoslavie déclare sa neutralité. Dans ce cas, les Soviétiques peuvent toujours continuer à manœuvrer les unités yougoslaves à l'intérieur de leur pays, mais leur zone de contrôle ne s'étend pas à l'extérieur, et elles ne peuvent pas attaquer tant que l'OTAN ne viole pas leur neutralité.

Si la Yougoslavie reste neutre tout au long de la partie, les points de victoire de Belgrade ne peuvent pas être comptabilisés dans le total de l'OTAN.

27.8 Tous les ports sous contrôle de l'OTAN au début de la partie fonctionnent comme des sources de Ravitaillement Général. La table de capture des ports doit toujours être consultée lorsque de nouveaux ports sont saisis.

27.9 Grèce : La Grèce existe en dehors du bord sud de la péninsule des Balkans dans ce scénario de la même manière que le sud de l'Italie s'étend hors de la carte dans le scénario *Iron Dream*.

Le joueur de l'OTAN peut envahir la Grèce depuis sa case d'attente MTO. Il suffit de placer le pion du port d'invasion sur le bord sud de la Bulgarie. Jusqu'à deux corps et deux unités de ravitaillement par tour peuvent entrer le long du bord sud de la Bulgarie ou de la Turquie. Comptez le rayon de 12 hexs de la ligne de ravitaillement à partir de l'hex du bord sud. Il est impossible pour les unités Soviétiques de quitter le bord sud de la carte pour entrer en Grèce.

Les unités de l'OTAN ne peuvent pas s'installer en Turquie, mais elles peuvent entrer dans les hexs de terrain dégagés dans ce scénario, et tracer le ravitaillement à travers eux.

27.10 Gagner : Dans ce scénario, seul le joueur de l'OTAN gagne des points de victoire. Il les gagne pour la capture de certaines villes, et ajoute également à son total les points "perdus" par les Soviétiques pour violation de garnison.

Seules les villes suivantes valent des points de victoire, et la valeur de chacune est de 12 points : Budapest, Vienne, Riga, Minsk, Kiev, Bucarest, Sofia, Belgrade, Prague, Varsovie, Königsburg et Odessa.

Berlin n'a pas de valeur en points de victoire, mais avant d'ajouter ses points de victoire à la fin de la partie, le joueur de l'OTAN doit vérifier s'il contrôle cette ville. S'il ne contrôle pas Berlin, il ne peut pas gagner la

partie, quel que soit le nombre de points qu'il possède.

De même, le joueur de l'OTAN ne peut pas remporter la partie si, à la fin du tour 14, il trouve une unité Soviétique à l'ouest de la ligne de départ du scénario en triangle. (N'oubliez pas que les Yougoslaves ne peuvent jamais quitter la Yougoslavie, neutre ou non). Une fois que la ligne du triangle atteint la frontière yougoslave, on considère qu'elle longe le bord ouest de ce pays, y compris les hexs "Y" qui font partie de la Yougoslavie.

Compte tenu de ces conditions préalables, le joueur de l'OTAN gagne en marquant au moins 84 points dans les villes libérées et des bonus pour les échecs des garnisons Soviétiques.

Le joueur Soviétique gagne en empêchant simplement le joueur de l'OTAN de remplir ses conditions de victoire.

28.0 LISTE DES UNITÉS

Le nombre entre parenthèses indique le total de ce type d'unité dans la combinaison de pions. Les unités à deux pas ont leur force réduite indiquée à droite de la barre oblique. Toutes les unités sont de l'infanterie régulière sauf mention contraire.

28.1 Les forces Hitlériennes :

(3) Forces hongroises (Armées-xxxx) : 4-5-4 - H1, H2, H3

(3) Forces roumaines (Armées-xxxx) : 3-4-4 - R1, R3, R4

(1) L'armée bulgare (xxxx) : 3-4-4 "Bulg" (Montagne)

28.2 Forces allemandes : (Toutes les unités sont des corps - xxx - sauf indication contraire)

(10) Concentrations de ravitaillement : 0-0-4 - numérotées de 1 à 10 sans symbole de taille sur elles

(1) Pion de Redoute Nationale (*Alpenfestung*) : une croix gammée à l'intérieur d'un symbole de forteresse (pas de symbole de taille)

(1) Bombes volantes : 0-0-4 - le 65 Z.b.V.

(1) OKH (xxxxxx) : 0-0-5

(6) Corps de Flak de la *Luftwaffe* - "S"-1-6 - 1, 2, 3, 4, 5, 6

(3) Corps de Réserve : 3-4-5/1-1-4 - 62R, 64R, 66R

(6) 2-3-4 : 16ss, 101, Lomb, Feldt, Felber

(1) 2-4-6 : 15ss Cos. Cav.

(2) 3-5-4 : 10ss, 11ss

(1) 3-5-6 : 1 Cavalerie-Mécanisée

(20) 3-4-5 : 15Mtn, 16, 18Mtn, 21Mtn, 22Mtn, 63, 67, 68, 69, 72, 73, 74, 75, 84, 86, 87, 88, 89, 90, 91

(1) 4-3-6 : FHH Pz (Feld Herrn Halle Panzer)

(5) 4-5-5 : 12ss, 13ss, 14ss, 18ss, 85

(6) 5-6-5 : 5ss Mtn, 9ss Mtn, 51Mtn, 80, 81, 82

(34) 6-7-5/3-4-5 : 1, 2, 4, 5, 6, 6ss, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 17, 20, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 34, 35, 38, 42, 43, 49Mtn., 50, 52, 53, 54, 55, 59

(1) 9-9-6/1-1-6 : 12^e Armée (xxxx) (Inf. Méc.)

(3) 7-6-6/4-3-6 : 14Pz, 58Pz, 76Pz

(1) 7-8-5/3-4-5 : 44J (Jaeger) (symbole d'infanterie régulière)

(2) 7-9-5/4-5-5 : 1Para, 2Para (avec le symbole de Mont., à côté du numéro d'identification de l'unité).

(4) 8-7-6/4-3-6 : 3Pz, 46Pz, 48Pz, 56Pz

(4) 9-8-6/5-4-6 : 4ss Pz, 40Pz, 41Pz, 57Pz

(3) 10-9-6/5-4-6 : 24Pz, 39Pz, 47Pz

(2) 11-10-6/5-5-6 : 2ss Pz, 3ss Pz

Les corps suivants sont des corps "d'élite". Utilisez deux pions pour montrer les trois pas.

(4) 12-11-7/6-5-6/3-2-6 : 11ss Pz, HG Pz

(2) 13-12-7/7-6-6/4-3-6 : GD Pz

(4) Pions gris vierges pour la règle du brouillard de guerre avec des champignons au verso.

135 pions

28.3 Forces Anglo-Alliées

(1) 4-5-5 : Vlassov (xxxx) (blanc)

Américains et Français Libres :

(2) 8-8-7/4-4-7 : F1, F2 (Inf. Méc.)

(17) 10-9-7/5-4-7 : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 36 (Inf. Méc.)

(1) 7-7-5/3-3-5 : Fx (Mtn)

(1) 7-8-5/3-4-5 : 18 Aéroportée

(3) Ports d'invasion : "PORT"

(1) Marqueur de l'Armée Nationale Polonaise : carreaux rouges et blancs

(8) Concentrations de ravitaillement : 0-0-6 : 1 à 8

Commonwealth :

(2) 10-10-7/5-5-7 : 30B, P2

(8) 9-10-7/4-5-7 : 1C, 2C, 1B, 5B, 8B, 10B, 12B, 13B (Inf. Méc.)

(1) 7-8-5/3-4-5 : 1 Aéroporté

(3) Trois jetons : A, B, C

48 unités Anglo-Alliées,

28.4 Forces Soviétiques :

(3) Drapeaux de la STAVKA

(2) 4-5-5 : P1, P2

(4) 5-6-6 : 1Y, 2Y, 3Y, 4Y (troupes de montagne yougoslaves) (xxxx)

(35) 7-8-5/3-4-5 : (Armées d'infanterie - xxxx) : 3, 5, 8, 13, 17, 18, 19, 21, 22, 27, 28, 31, 33, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 57, 58, 60, 61, 65, 67, 69, 70

(12) 8-9-6/4-5-6 : (Armées de la Garde – utilisent le sym. Inf. Méc.) : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 17

(6) 9-9-6/5-5-6 : (Armées de Tanks) : 1, 2, 3, 4, 5, 6

(5) 12-9-5/6-4-5 : (Armées de Choc) : 1, 2, 3, 4, 5

(8) Concentrations de ravitaillement : 0-0-4 - 1 à 8

80 unités Soviétiques.

28.5 Marqueurs :

(6) OOS/EGS

(7) FS

(16) Marqueurs de Fortification montrant 2 niveaux d'un côté et OOS de l'autre.

37 marqueurs.

29.0 ENREGISTREMENT DU TOUR ET SUIVI DES RENFORTS

NB : pas de chapitre 29.0 dans les règles initiales ni dans les erratas, seulement les ajouts ci-dessous

Tour 4 - Juillet II : L'OKH apparaît à Berlin, et les Allemands doivent retirer définitivement une unité de ravitaillement pour l'obtenir. U.S. 13^e corps.

Tour 21 - Avr I : Le 18^e Mtn allemand apparaît à la frontière germano-danoise (hexs AA19 ou AA20). Si aucun de ces hexs n'est

sous contrôle allemand, cette unité n'entre jamais en jeu.

Tour 22 Avr II : Rien

Tour 23 Mai I : Fin de la partie

Les erratas sont tirés de <https://grogard.com> : il s'agit principalement des erratas consolidés, modifications de conception et clarifications faites par l'auteur Ty Bomba en juillet 1985 + quelques erratas supplémentaires compilés en 2002.

Les corrections et modifications des règles ont été faites directement et ne sont pas récapitulées ci-dessous.

CARTE

La frontière nord de la Bulgarie est manquante. Elle longe le Danube jusqu'au point où les hexs G31, G32 et F31 se rejoignent. De là, elle continue en zigzaguant vers l'est jusqu'au point où les hexs F32, F33 et G33 se rejoignent.

Il manque sept côtés d'hex bloqués dans les Alpes. Les côtés d'hex partagés par les paires d'hex suivantes sont des côtés d'hex bloqués : L15/ K15, L15/K16, L16/K16, K16/K17, K17/ J17, K18/J17, I18/ J18.

La case d'attente "MTO" située dans l'océan Atlantique est, bien sûr, en réalité la case d'attente ETO.

L'hex J14 est considéré comme un hex de montagne ; l'hex F12 ne l'est pas.

Certains des côtés d'hex bloqués imprimés sur la carte, ceux des régions de l'Adriatique et de la Baltique, ont le symbole de la ligne de blocage rouge qui ne traverse qu'une partie du côté de l'hex. Ces côtés d'hex sont tous entièrement bloqués - il n'existe pas de côté d'hex partiellement bloqué.

TABLE DE MOUVEMENT MARITIME ALLEMAND :

Ajoutez un autre modificateur de jet de dé : +1 si une unité allemande évacue d'une plage et embarque depuis un hex adjacent à une unité ennemie.

UNITÉS :

Le 5^e corps SS Mtn ne devrait pas avoir un "8" dans son coin supérieur gauche : il devrait y avoir un "Y", car il fait partie de la garnison yougoslave initiale (*corrigé par les pions SS de remplacement fournis avec le magazine Strategy & Tactics #123*).

Le 58^e corps de Panzer devrait avoir un "F" dans son coin supérieur gauche ; il commence la partie dans le sud de la France.

Il n'y a pas de 59^e corps de Panzers.

Le 34^e corps d'infanterie allemand et la 1^{ère} armée roumaine ont besoin de points dans les coins supérieurs gauches.

La 2^e armée de Choc Soviétique n'a pas son numéro d'identification au recto, mais il apparaît au verso.

Les corps britanniques 13B et P2 devraient avoir un "I" dans leur coin supérieur gauche, car ces deux unités commencent en Italie.

Le corps britannique 61 est en fait le corps C1.

Le facteur d'attaque des corps FLAK allemands devrait être "S" (et non "5").