

Utilisation de ces règles		14
[1.0] Introduction	[12.0] Phase de Combat	
[2.1] Zones et échelle de la carte		14
[2.2] Cartes d'aide de jeu4	[12.2] Choisir un emplacement cible	14
[2.3] Pièces de jeu	[12.3] Séquence de combat	15
[2.4] Cartes de jeu5	[12 /1] Dánátaz nour chaqua zona	15
[2.5] Texte des événements de la carte6	[12 5] Force de combet et récolution	15
[3.0] Concepts clés du jeu6	[12.6] Sous types de combat	16
[3.1] Initiative de guerre6		17
[3.2] Points de statut de guerre	[12.8] Avance après combat	18
[3.3] Piles6	[12.9] Exploitation des unités mobiles	19
[3.4] Marqueurs de combat	[12.10] Retourner les marqueurs de combat	19
[3.5] Marqueurs Pincers/Pocket	[12.11] Test de réussite d'une offensive majeure	19
[3.6] Marqueurs d'Offensive Majeure	[13.0] Phase de Réserve	19
[3.7] Contrôle des zones	[13.1] Déploiement des unités de réserve	19
[3.8] Points de ressources	, [14.0] Phase des marqueurs utilisés	
[3.9] Lieux de victoire	[15.0] Phase d'Objectif	
[4.0] M ise en place de la partie	- · · · ·	
[5.0] Séquence de jeu8	[16.0] Phase de fin de tour	20
[6.0] Phase d'événement	[16 1] Initiative "General Hiver."	
[6.2] Evénements de guerre globale	[17 0] Comment go mor	20
[6.3] Evénements d'initiative de guerre (jeu de base)	[1/.1] Victoire instantanee	20
	[17.2] Victoire de fin de partie	21
[6.4] Vérification du statut de la guerre (Initiative de Guerre)9	[17.3] victoire des aines occidentaux	21
[6.5] Météo	[18.0] Unités spéciales	
[7.0] Phase de Ravitaillement		
[7.2] Traçage des lignes de ravitaillement	[18.2] Unites blindees mobiles	
[7.3] Manque de ravitaillement	[18.3] Unites de Forts	21
[8.0] Phase de marqueur de combat	[18.4] Unite de forteresse de Sebastopol	
[9.0] Phase des Cartes		22
[9.1] Piocher des cartes	[18.6] Unités de l'Axe	22
[9.3] Nombre maximum de cartes et de ressources11	[18.7] unités des Armées de choc soviétiques	22
[10.0] Phase stratégique		22
[10.1] Replis	[18.9] Groupe d'armées F allemand	22
[10.2] Améliorations	[18.10] Unités "petites" du jeu de base	22
[10.3] Renforts	[19.0] Marqueurs spéciaux	
[10.4] Remplacements	[· ·] · · [· · · · · · · · · · · · ·	23
[10.5] Réserves	[1712] 1144400415 111/01 Oblivialisis	
[10.6] Déclaration d'Offensive Majeure	[19.3] Marqueurs de Volkssturm	23
[11.0] Phase de mouvement 13	[-,]	23
[11.1] Capacité de mouvement	[19.5] M arqueurs d'industrie/de prêt-bail	23
[11.2] Effets des marqueurs	[19.6] Marqueur d'Initiative de Guerre	23
[11.3] Effets de la météo	[19.7] Marqueurs d'objectifs	24
[11.4] Effets du terrain	[20.0] Emplacements spéciaux sur la carte	24
[11.5] Effets d'empilement	[20.1] Route de glace de Leningrad	

24
24
24
24
24
24
26
26
27
27
27
27

[23.2] Petites piles et forts	
[23.3] Marqueurs de combat limités	28
[23.4] Avance après combat prolongé	28
[23.5] Changement optionnel de l'initiative de guerre	28
[24.0] Règles du jeu Solitaire	
[24.2] Jeu des cartes Evénement	2
[24.3] Objectifs du statut de guerre de l'ennemi	29
[24.4] Changer de camp	29
[24.5] Gagner la partie	29

Utilisation de ces règles

Les instructions de ce jeu sont organisées en sections de règles principales (grand texte blanc sur bande rouge foncé) ; celles-ci expliquent les composants du jeu, les mécanismes de base, les instructions d'installation et les conditions de victoire.

Le jeu comporte trois modes de jeu : un mode de jeu de base, un mode de jeu normal et un mode de jeu avancé.

Les règles du jeu de base, imprimées pour la plupart sur un encart séparé de 4 pages, sont destinées aux joueurs peu familiers du genre.

Le jeu régulier est le sujet principal de ce livre de règles.

Le jeu avancé, avec toutes les options supplémentaires et les instructions en solitaire, se trouve à la fin des règles.

Le texte dans les cases bleues comme celle-ci est la voix du concepteur du jeu, qui s'adresse à vous pour expliquer une idée ou un concept qui n'est pas, en soi, une règle ou un cas.

Un texte comme celui-ci, dans une case soulignée en rouge, est une note de règle importante.

[1.0] Introduction

Absolute War! The Attack on Russia 1941-45 est un jeu de niveau stratégique qui dépeint la lutte entre l'Allemagne d'Hitler et ses alliés contre l'Union Soviétique de Staline pendant la Seconde Guerre Mondiale. Les joueurs représentent le haut commandement militaire des deux nations.

Abréviations communes :

CRT Table de Résultats de Combat

MP Point de Mouvement

SP Point de Soutien

CP Point de combat

CM Marqueur de Combat

RP Point de Ressource

TEC Tableau des Effets du Terrain

WSP Point de Statut de Guerre (non utilisé dans le jeu de base)

[2.0] Composants

Inventaire des pièces :

- Une carte de 22" x 34".
- Deux cartes identiques 8,5"x11" TEC/Résultats de la bataille.
- Deux cartes identiques 8,5"x11" d'événements/de référence rapide.
- Deux feuilles de pièces de jeu prédécoupées.
- Un manuel de règles du jeu de 32 pages (ce livret).
- Un livret de jeu de 32 pages.
- Un livret de 4 pages sur les règles de base du jeu.
- 110 cartes : un paquet de 55 cartes par joueur.

[2.1] Zones et échelle de la carte

Les tours de jeu correspondent à un ou deux mois.

La carte du jeu représente les régions d'Europe de l'Est où se sont déroulées les opérations militaires. La carte est divisée en Zones, séparées par des lignes pointillées ou des rivières, pour réguler le mouvement et l'emplacement des pièces de jeu. Chaque zone contient le nom d'une Cité, d'une localité ou d'un pays majeur ou mineur à des fins d'identification. Il existe trois types de zones :







Hex Zone

Case

- Hex : Représente une zone de Cité majeure d'environ 100 km de diamètre.
- Région : Représente une zone terrestre d'environ 200 km de diamètre.
- Case: Représente une grande zone d'environ 400 km de diamètre. Les cases ne sont pas utilisées dans le jeu de base.
- Grande Allemagne: Les zones plus sombres de la partie ouest de la carte, initialement sous contrôle allemand.
- URSS/Union soviétique : Les zones claires de la partie est de la carte, initialement sous contrôle soviétique.
- Ville : Graphique de ville minuscule, utilisé uniquement pour identifier sa Région.
- Cité mineure : Une Cité dans une Région.
- Cité majeure : Une Cité dans un Hex.

[2.1.1] Sites spéciaux de la carte : Certaines zones sont dotées d'icônes de "site" pour indiquer les effets spéciaux de la carte :



Sites d'économie de guerre : Représentés par une icône "Card Hand" (main de cartes) ; leur perte diminue le nombre de cartes tirées à chaque tour, en gris pour le joueur allemand, en rouge pour le soviétique (9.1), deux par joueur.



Sites de Cibles de guerre : Représentés par une icône en forme de croix noire pour les sites initialement contrôlés par le joueur allemand et une icône en forme d'étoile rouge pour le joueur soviétique ; leur contrôle peut permettre de

gagner la partie (17.1).



Sites de production de guerre : Représentés par une icône "Usine industrielle", ils sont les principales sources de ravitaillement des deux joueurs (7.1), et l'emplacement de leurs marqueurs d'industrie.



Sites de prêt-bail : Représentés par une icône d'étoile blanche, les marqueurs Prêt-Bail y sont placés (19.5).



Sites de crimes de guerre : Représentés par un "crâne", de couleur beige pour les Allemands et rouge pour les Soviétiques. La capture d'un des sites de crimes de guerre de votre adversaire vous

rapporte un WSP (15.1.4).



Ligne des partisans/de l'hiver : Une ligne pointillée rouge, indique les limites du placement des partisans (23.1) et de la neige/du temps d'hiver

IMPORTANT! Assurez-vous de bien comprendre les définitions de Zone/Hex/Région/Case; il y sera souvent fait référence dans les règles. Notez que la plupart des Cases contiennent une Zone de Cité Majeure (Hex).

Les Cases d'attente :

- Les cases d'unités détruites et dispersées sont utilisées pour conserver les pions qui ont subi des pertes au combat.
- Les cases d'unités capturées sont utilisées pour conserver les pions qui ont été encerclés et se sont rendus.
- Les cases de réserve aérienne et stratégique sont utilisées pour conserver les pions en transit derrière la ligne de front.

[2.2] Cartes d'aide de jeu

Elles sont utilisées pour résumer et illustrer certaines fonctions du jeu. Elles comprennent les tableaux de résultats de combat (CRT),

le tableau des effets du terrain (TEC), le tableau des événements, divers tableaux de "séquence de jeu" et les règles du jeu de base.

[2.3] Pièces de jeu

Les pions carrés sont appelés unités et représentent les formations militaires qui ont combattu dans cette campagne.



Allemand : Le joueur allemand contrôle les unités allemandes (gris-vert) et leurs alliés de l'Axe (bleu).





Soviétique : Le joueur soviétique contrôle les unités soviétiques (rouge foncé et marron).





Marqueurs : Les pièces rondes et hexagonales sont appelées marqueurs. Ils fournissent aux joueurs des informations sur le statut du jeu et des unités pendant la

partie. Quelques-uns influencent également les résultats des combats.

Exception: Les pions hexagonaux "Forts" sont des unités.

Taille et désignation des unités

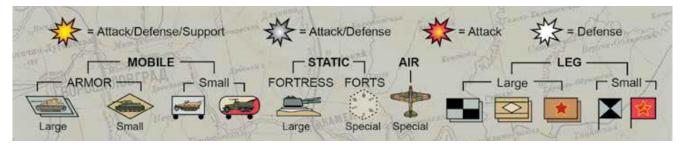
- Grandes unités: Représentent des Fronts d'environ 400 000 hommes (Soviétiques) ou des Armées de 200 000 hommes (Allemands et Alliés de l'Axe).
- Petites unités : Représentent des groupes d'Armées (Soviétiques) ou de Corps (Allemands) de 50.000 à 100.000 hommes. Seules quatre petites unités sont utilisées dans le jeu de base ; voir 18.10.
- Unités spéciales empilables : Les unités aériennes représentent entre 1.000 et 5.000 avions opérationnels ; les Forts représentent des fortifications de campagne et des garnisons locales importantes.

[2.3.1] ID de l'unité : Le nom de l'unité, sur le dessus du pion.

[2.3.2] Type d'unité: Il s'agit de l'icône au milieu des pions d'unité, tirée des symboles militaires allemands et soviétiques de la Seconde Guerre mondiale. Les unités mobiles ont également une image de véhicule dans leur symbole. Les unités SS allemandes ont un remplissage gris foncé dans leur symbole de type d'unité.

Le tableau des types d'unités est affiché sur la carte CRT Play-Aid. [2.3.3] Taille des unités : Il y a trois tailles d'unités dans le jeu :

- Petite unité : Un symbole de type d'unité.
- Grande unité : Deux symboles de type unité qui se chevauchent.
- Unité spéciale empilable : Symbole de type Fort ou Air.



Clé de la symbologie trouvée sur les unités et les marqueurs.

[2.3.4] Force de combat : Les icônes de type explosion représentent des Points de Combat (PC) et mesurent la valeur de combat des unités ; chaque couleur donne aux PC des capacités de combat différentes.

• Rouge: Attaque.

• Blanc : Défense (mais voir 12.2.1).

Gris: Attaque / Défense.

• Jaune : Attaque / Défense / Soutien.

• Entouré : Sont considérés comme gris si le joueur allemand n'a pas l'Initiative de Guerre (3.1).

[2.3.5] Mouvement des unités : Il n'y a pas de points de mouvement (MP) indiqués sur les pions, à la place chaque type d'unité a un taux de mouvement maximum spécifique :

- Unités légères : 2 PM. Ce sont les unités d'infanterie.
- Unités mobiles : 3 PM. Ce sont les unités motorisées.
- Unités aériennes (spéciales): Les unités aériennes se déplacent directement de leur Case d'Unités Aériennes vers des Zones, et d'une Zone vers cette Case (10.1.3).
- Unités statiques : 0 PM (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas se déplacer).

En utilisant un CM (Combat Marker), les unités Légères et Mobiles peuvent se déplacer en utilisant tous leurs PM sans être Désorganisées (11.1).

[2.3.6] Entrée/sortie du jeu : Toutes les unités et certains marqueurs ont un numéro ou une lettre sur la gauche du pion pour indiquer comment et quand ils entrent ou sortent du jeu.

- Numéro : Tour d'entrée (entre sur cette face du pion).
- Numéro encadré ombragé : Amélioration du front soviétique (10.3)
- Numéro encadré souligné : Tour de départ (derrière le pion).
- Lettre : Indique une règle de déploiement spécial.





[2.3.7] Points de Pas d'unité : Les unités à pas multiples ont un ou deux points à droite de leur type d'unité, indiquant le nombre de pas restant

avant d'être éliminées. Les unités à un pas n'ont pas de points de pas.

IMPORTANT! Les grandes unités soviétiques précoces ont deux côtés (entraîné et non entraîné), mais n'ont qu'un pas à perdre (10.2.1).

[2.3.8] Caractéristiques spéciales des unités : Certains pions ont une lettre/un symbole de caractéristique spéciale à droite de leur CP. Ces caractéristiques sont listées sur la carte CRT Play-Aid et expliquées dans la section 18.1.



Caractéristique spéciale d'unité

[2.4] Cartes de jeu

Chaque joueur dispose d'un jeu de 55 cartes : un paquet de 43 cartes Evénement (dos noir) et une pile de 12 cartes Offensive (dos rouge). Les cartes sont une ressource qui peut être jouée pour son texte d'Evénement (2.5), ses Points de Ressources (3.8), ses Objectifs de Statut de Guerre (15.1), son Soutien au Combat (12.5.1) pour déterminer les Résultats de Bataille (12.7), et la Guerre des Partisans (23.1). Les paquets de cartes ne peuvent pas être examinés pendant le jeu.

Exemple de carte d'offensive allemande



Valeur de l'offensive

Moment de l'événement rouge

Citation historique

Icône de statut de guerre offensive majeure

Numéro de la carte

Nom de la carte

Guerre des Partisans

Texte de l'événement

Position Offensive

[2.4.1] Numéro de carte : Chaque carte du paquet d'un joueur a un numéro unique, de 1 à 55. Les cartes Evénement sont numérotées de 1 à 43, et les cartes Offensive de 44 à 55.

[2.4.2] Nom/image de la carte : Chaque carte possède un nom historique et une image en rapport avec l'événement simulé.

[2.4.3] Restrictions de l'année de la carte : Les cartes ne peuvent être jouées pour leur texte d'événement, leur valeur offensive ou leurs points de soutien que pendant des années spécifiques, indiquées à gauche de l'image de la carte.

- Pas de date : Les cartes sans numéro de timing d'année sont jouées sans restriction de timing.
- Points de Ressources: Lorsqu'ils sont défaussés pour leur valeur de PR (9.2), il n'y a pas de restrictions de timing.
- Tirage de cartes d'assaut : Les deux cartes tirées au hasard pour leurs SP pendant la Résolution du Combat d'Assaut n'ont aucune restriction de timing (12.3).

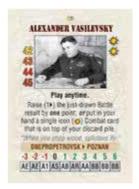
[2.4.4] Points de Soutien : De nombreuses cartes ont des icônes de Points de Soutien de couleur jaune à droite de leur image principale. Elles peuvent être jouées, si le timing de la carte le permet, pendant la Phase de Combat pour aider un Assaut (12.5.1), ou pour aider une bataille dans le jeu de base. Un CP barré de rouge est considéré comme un nombre négatif.

[2.4.5] Citation historique : Une citation en rapport avec la carte, généralement faite par une figure historique du Front Est de la Seconde Guerre Mondiale.

Lorsqu'elle est jouée, elle doit être lue à haute voix pour un effet dramatique dans des circonstances critiques afin de décontenancer votre adversaire...

[2.4.6] Objectifs de statut de guerre : Une liste de lieux sur la carte qui peuvent rapporter des Points de Statut de Guerre (WSP) pendant la Phase Objectif s'ils sont sous contrôle ami. Ils ne sont pas affectés par le Timing d'une carte (2.4.3).

Exemple de carte d'événement soviétique



Timing de l'événement
Citation historique
Points de Soutien
Objectifs de l'état de guerre
Résultats de la bataille
Numéro de la carte
Nom de la carte
Calendrier des cartes
Texte de l'événement
Rapports de Force

[2.4.7] Icône de statut de guerre d'offensive majeure : L'hexagone jaune indique que les objectifs de statut de guerre ne peuvent être atteints qu'en utilisant un marqueur d'offensive majeure réussie (15.1.2).

[2.4.8] Cotes de Bataille : Le différentiel entre les forces de l'attaquant et du défenseur utilisé lors du tirage d'une Carte pour résoudre une Bataille. Le Résultat de la Bataille est indiqué sous le nombre final de Cotes de Bataille. Exemple : Si la Carte n°15 cidessus est tirée, et que les Cotes de Bataille sont de +4, le Résultat de la Bataille sera "BB" (Bain de Sang).

[2.4.9] Résultats de la Bataille : Ils sont croisés sur la TRC pour obtenir les instructions de Résultat de Bataille (12.7.1).

[2.4.10] Chronologie des Evénements (rouge) : Indique quand l'Evénement de la carte peut être joué pour divers effets (2.4.3), si le timing le permet. Les Evénements de couleur rouge doivent être joués lorsqu'ils sont tirés.

[2.4.11] Texte de l'Evénement : Décrit les conditions préalables et les instructions de l'Evénement lorsqu'il est joué pour son effet (2.5).

[2.4.12] Valeur Offensive: Le nombre de marqueurs d'Offensive Majeure qui doivent être utilisés lorsqu'une carte Offensive est jouée pour son Evénement Offensif Majeur (10.6).

[2.4.13] Position Offensive : Indique si la carte peut être utilisée pour déclarer une Offensive Majeure (étiquette " Offensive Majeure ") ou non (étiquette " Pas d'Offensive ").





[2.4.14] Guerre des Partisans : Les icônes "étoile rouge" soviétiques et "tête de mort" allemandes sont utilisées dans le jeu avancé uniquement

(23.1), pour résoudre les opérations de partisans.

[2.5] Texte des événements de la carte

Le texte des événements est implémenté comme indiqué sur chaque carte après qu'elle ait été jouée. Une fois jouées, les cartes sont généralement défaussées.

Le jeu des cartes est séquentiel, c'est-à-dire que les cartes sont résolues dans l'ordre où elles ont été jouées, sauf si elles sont en conflit, auquel cas la carte jouée en dernier est prioritaire. Le texte d'événement de la carte et les objectifs de statut de guerre ne sont pas utilisés dans le jeu de base.

[2.5.1] Effets de l'Evénement : Le texte de l'Evénement décrit son timing exact et ses effets, suivez simplement les instructions. N'oubliez pas les restrictions de timing des cartes (2.4.3).

[2.5.2] Priorité de l'Evénement : Lorsqu'il y a un conflit entre le texte de l'Evénement et ces règles, le texte de l'Evénement est toujours prioritaire.

[2.5.3] Evénements rouges : Lorsqu'elle est tirée, une carte avec une légende d'Evénement rouge doit immédiatement être jouée pour son Evénement. Le texte de l'Evénement doit être suivi si possible ; sinon la carte est défaussée sans effet.

IMPORTANT! Une fois suffit: Chaque carte Evénement ne peut être utilisée qu'une seule fois dans le même Tour de joueur.

Les cartes Evénement représentent la doctrine, le leadership, les concentrations d'artillerie, le soutien logistique, le mauvais temps, les événements politiques, les hasards de la guerre, etc.

[3.0] Concepts clés du jeu

Certains concepts globaux relient les systèmes clés de ce jeu. En voici une description rapide.

[3.1] Initiative de guerre



L'initiative de guerre représente le camp ayant l'avantage stratégique global et l'ascendant dans le conflit. Elle est gérée par les Points de Statut de Guerre. Elle est gérée par la piste de suivi des événements des

tours dans le jeu de base.

- Changements d'initiative : L'Initiative de Guerre changera de camp au cours de la partie, soit par des vérifications de Statut de Guerre, des Evénements de Carte, ou lors d'occasions spéciales (par exemple, les tours d'"Hiver Général", règle 16.1).
- Vérifications de statut de guerre : Les vérifications sont effectuées au début de chaque année (6.4), ou lorsqu'elles sont demandées par une carte Evénement.
- Joueur sans initiative: Il engage ses Cartes de Combat et ses marqueurs de Soutien en premier (12.3).
- Joueur ayant l'initiative : Il gagne des avantages dans le tirage des cartes, la valeur des unités, etc. Voir section 19.6.

L'Initiative de Guerre va fluctuer au cours de la partie, mais commence dans le camp allemand et va lentement mais sûrement, sauf catastrophe majeure, se retrancher fermement dans le camp soviétique au fur et à mesure que la guerre avance.

[3.2] Points de statut de guerre

Le total des WSP de chaque joueur détermine qui a l'initiative ; un total élevé peut mettre fin à la partie (15.0). Ils sont gagnés ou perdus de la manière suivante :

- Instantanément après la capture de Cités majeures et de sites de crimes de guerre (15.1.4).
- Instantanément après la capture de grandes unités ennemies (12.7.6)
- En contrôlant les emplacements des objectifs de guerre (15.1)
- Immédiatement après l'obtention de certains résultats de combat "BB" (12.7.1)
- L'utilisation réussie de marqueurs « pocket » (7.0-D).

Certaines cartes Evénement permettent également d'attribuer des WSP au joueur.

[3.3] Piles

Une pile peut contenir n'importe quelle combinaison des éléments suivants : une ou deux unités légères ou mobiles, jusqu'à une unité aérienne, et jusqu'à un Fort. L'ordre des unités dans les piles est important dans ce jeu.

- Pile de grande taille : Contient au moins une unité de grande taille, sinon elle est considérée comme une petite pile.
- Pile mobile : Toutes les unités sont de type Mobile.
- Pile blindée : L'unité du haut est de type Blindé.
- Ordre des unités empilées : Il peut être modifié après Renfort (10.3), Mouvement (11.0), Retraite (12.7.4), Avance (12.8), Exploitation (12.9), ou Déploiement (13.0).

Exception : Les unités aériennes et les unités de Fort ne sont pas prises en compte pour déterminer le type de pile (ex : grande, mobile, blindée), ou pour les manœuvres en tenailles (12.6.2).

Dans le jeu de base, il n'y a qu'une seule unité dans une pile.

N'oubliez pas qu'une unité seule est toujours considérée comme une pile!



[3.4] Marqueurs de combat

Les CM sont utilisés pour déclarer les attaques, les combats, les soutiens, les renversements de fort, les réparations aériennes et les mouvements spéciaux. Il en existe trois types: Attaque!, Soutien, et Mobile/Blindé.

Retournez les marqueurs Attack ! et Support sur leur face "Done" lorsque leur séquence de combat est terminée.

- Utilisation : Chacun peut être utilisé une fois par tour de jeu.
- Limite : Chaque joueur en a un nombre limité (dix-huit).
- Recyclage: Les marqueurs sont réapprovisionnés pendant la phase de marqueurs de combat de leur propriétaire (8.0).

Ils représentent les ressources disponibles pour mener des batailles et effectuer des mouvements rapides : Planification, Munitions, Carburant, etc. Les icônes d'explosion n'ont aucun effet sur le jeu.

[3.5] Marqueurs Pincers/Pocket





Le joueur en phase place des marqueurs Pocket sur la carte pendant la Phase de Combat pour représenter de "Grandes" formations ennemies encerclées suite à

une Manœuvre en tenailles (12.6.2). Lorsqu'ils sont retirés lors de la Phase de Ravitaillement, ces marqueurs peuvent rapporter un WSP ou un PR (7.0-D).

Les marqueurs allemands ont un contour gris-vert, les soviétiques ont un contour marron. Le marqueur ci-dessus est allemand. Chaque joueur a quatre marqueurs "Pocket" : c'est un maximum de jeu.

[3.6] Marqueurs d'Offensive Majeure



Ces marqueurs sont mis en jeu par les cartes d'Evénement Offensive Majeure, et utilisés pour déclarer une Offensive Majeure contre une Zone (12.1). Les marqueurs d'Offensive Majeure sont

automatiquement mis en jeu dans le jeu de base.

- Ils permettent des Assauts renouvelés (12.7.3), et un Bonus de CP (12.1).
- Ils permettent des Batailles de Manœuvres en tenailles (12.6.2).
- Si elles sont réussies, elles peuvent vous rapporter des WSP provenant des objectifs de statut de guerre des cartes Offensive Majeure, mais si elles échouent, elles vous coûtent des WSP (12.11).

[3.7] Contrôle des zones





Le dernier joueur à avoir une pile dans une zone la contrôle ; si des piles des deux joueurs se trouvent dans la même zone, celle-ci est considérée comme contestée et

aucun joueur ne la contrôle jusqu'à ce qu'un camp la quitte complètement.

- Marqueurs de contrôle : Utilisez-les comme aide-mémoire dans les cas où le contrôle de la zone n'est pas évident.
- Ligne de ravitaillement : Pendant la phase de ravitaillement, le contrôle peut changer si une zone ne peut pas être ravitaillée (7.0).
- Zone contestée : Elle n'est amie avec aucun joueur.
- Unité aérienne : Elle ne peut pas contrôler ni contester une zone
- Récompense WSP: Au moment où un joueur capture un Hexagone de cité majeure contrôlé par l'ennemi, il gagne immédiatement un WSP, et un WSP pour un site de crime de guerre ennemi. La récompense WSP n'est pas utilisée dans le jeu de base.

IMPORTANT! N'oubliez pas que le gain de PPS pour la capture d'une cité majeure ou d'un site de crime de guerre est immédiat au moment où vous prenez le contrôle de cette zone.

[3.8] Points de ressources



Les points de ressources sont comptabilisés avec le marqueur de ressources rond sur la piste des points de ressources de chaque joueur. Ils représentent la capacité de chaque camp à faire la guerre et sont

utilisés comme "argent du jeu" pour acheter des unités de remplacement, des améliorations et pour accomplir d'autres tâches. Les cartes événements, les défausses de cartes et certains marqueurs d'industrie (19.5) permettent d'obtenir des PR supplémentaires.

[3.9] Lieux de victoire



Le contrôle d'emplacements spécifiques sur la carte pendant la phase d'objectifs (15.0) ou lors de leur capture permet au joueur de gagner des WSP (objectifs de guerre) et peut être une condition préalable aux conditions de victoire (cibles de guerre).

- Emplacements des cibles de guerre : Croix allemandes, étoiles soviétiques.
- Emplacements des objectifs de guerre : cités majeures, cités, puits de pétrole, quelques emplacements spéciaux (15.1.3).

[4.0] Mise en place de la partie

Reportez-vous au livret de jeu séparé, choisissez un scénario, et suivez ses règles de mise en place et ses règles spéciales.

- Carte: Placez la carte du jeu entre les deux joueurs, face au grand côté.
- Cartes: Mélangez et placez face cachée près de chaque joueur son paquet d'événements (43 cartes noires) et son paquet d'offensives (12 cartes rouges). Les cartes offensives ne sont pas utilisées dans le jeu de base.
- Aides de jeu : Placez la feuille de référence et les cartes CRT/TEC à côté de la carte pour un accès facile.

- Marqueurs de combat : Chaque joueur prend ses 18 CM s (3.4) et les place dans un endroit pratique près de lui.
- Autres marqueurs: Les marqueurs de piste seront installés selon les instructions du scénario; les autres marqueurs (Pincers, Pocket, Major Offensive, etc.) sont mis de côté près de la carte.
- Pions: Les pions sur la carte seront installés selon les instructions du scénario; vous pouvez placer ceux qui doivent arriver sur la piste des tours selon les dates de leur tour d'entrée

Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser les scénarios Barbarossa ou Stalingrad. Le côté allemand est plus facile à jouer.

[5.0] Séquence de jeu

Comment fonctionnent les Tours de Jeu : Chaque tour de jeu consiste en une Préparation du nouveau tour, puis un tour de joueur allemand, suivi d'un tour de joueur soviétique (retournez le marqueur tour pour indiquer le camp du joueur actuellement en phase).

Pendant chaque Tour de Joueur, plusieurs phases sont conduites dans un ordre strict (ex : Ravitaillement, Mouvement, Combat, etc.)

Mon Tour, Ton Tour : Le joueur qui effectue son tour de joueur est appelé le joueur en phase. Son adversaire est appelé le joueur non en phase.



Procédure:

- I. Gestion du nouveau tour
- 1. Phase du nouveau tour : Avancez le marqueur de Tour de Jeu d'une case sur la Piste des Tours. Cette phase est sautée lors du premier Tour de Jeu.
- 2. Phase d'événement (6.0) : S'il y a un nom d'Evénement gris ou rouge dans la case du tour en cours, appliquez ses effets (21.0).
- II. Tour du joueur allemand
- 1. Phase de Ravitaillement (7.0) : Le joueur en phase (allemand dans ce cas) vérifie le ravitaillement de ses piles et de ses Zones, et retourne ses marqueurs d'Industrie/de Prêt-Bail.

Le joueur en phase retire ses marqueurs "Pocket" de la carte, sauf s'ils se trouvent dans une Zone contestée.

Le joueur qui n'est pas en phase (soviétique dans ce cas) vérifie le ravitaillement de ses piles et de ses zones.

- 2. Phase des marqueurs de combat (8.0): Le joueur allemand met dans sa pile de marqueurs disponibles (une pile près de lui utilisée pour indiquer les marqueurs dont il dispose) tous ses CM à utiliser à nouveau (c'est-à-dire les marqueurs d'Attaque, de Soutien, de Mobile/Blindé).
- 3. Phase des Cartes (9.0) : Le joueur allemand tire quatre cartes Evénement et une carte Offensive. Les cartes en main et les marqueurs d'Industrie "Ressource" peuvent alors être utilisés pour acheter des Points de Ressource (9.2).

- Le joueur allemand ne peut pas avoir plus de six cartes au total (Evénement & Offensive) en main à la fin de cette phase : l'excédent est défaussé. Les cartes Offensive ne sont pas utilisées dans le jeu de base
- 4. Phase stratégique (10.0) : Le joueur allemand accomplit les actions suivantes, dans l'ordre : Retraits, Amélioration des unités, Renforts, Remplacement des unités éliminées, création de Réserves, et déclaration d'Offensives Majeures.
- 5. Phase de mouvement (11.0) : Le joueur allemand peut déplacer ses piles sur la carte.
- 6. Phase de combat (12.0) : Toutes les attaques allemandes sont déclarées et résolues selon la séquence de combat, dans l'ordre que le joueur souhaite.
- 7. Phase de Réserve (13.0) : Le joueur allemand peut déployer sur la carte les unités situées dans sa case de Réserve Stratégique.
- 8. Phase de Marqueurs Utilisés (14.0) : Les marqueurs allemands "Disrupted", "Armor", et "Done" des deux joueurs sont retirés de la carte
- 9. Phase d'Objectif (15.0): le joueur allemand révèle sa carte cachée "Objectif de Guerre" et marque des Points de Statut de Guerre pour ses objectifs sous contrôle allemand, vérifie ses cartes "Offensive" réussies de la même manière, puis tire une nouvelle carte d'événement "Objectif de Guerre". La Phase d'Objectif n'est pas utilisée dans le jeu de base.

III. Tour du joueur soviétique

Le joueur soviétique devient le joueur en phase et répète les mêmes phases que pour le tour du joueur allemand. Remplacez le mot "Allemand" par "Soviétique" et vice-versa.

IV. Fin du tour

Le joueur d'initiative d'abord, vérifiez si un joueur gagne la partie par "Victoire instantanée" (17.1), sinon, retournez à la procédure I. Gestion du nouveau tour pour recommencer un nouveau tour de jeu. Si c'est le dernier tour, vérifiez s'il y a une victoire de "Fin de partie" (17.2).

Dans les pages suivantes, les règles expliqueront le fonctionnement du jeu, en suivant l'ordre de la séquence de jeu.

STOP! Si vous avez l'intention de jouer uniquement au jeu de base, arrêtez de lire et référez-vous à l'encart de règles de 4 pages de règles du jeu de base.

[6.0] Phase d'événement

Chaque tour de jeu comporte un événement indiqué en bas de chaque case sur la piste des tours, qui est répété sur la carte Aide de jeu Événements (voir 21.0).



Cas ·

[6.1] Evénements du jeu de théâtre

Les événements de jeu de couleur grise sont des événements historiques directement liés au conflit qui se déroule sur la carte. Ils indiquent une règle spéciale qui prend effet ou des marqueurs qui entrent en jeu.

[6.2] Evénements de guerre globale

Les événements de guerre de couleur rouge sont des événements historiques survenus ailleurs dans le monde qui affectent indirectement ce qui se passe dans le jeu. Ils sont représentés par un changement dans les WSP, les CMs ou les tirages de cartes d'un joueur.

[6.3] Evénements d'initiative de guerre (jeu de base)

Les icônes de croix allemande ou d'étoile soviétique représentées dans chaque case de Tour de Jeu sont utilisées dans le Jeu de Base (uniquement) pour indiquer quel joueur a l'Initiative de Guerre (3.1) pour le tour, au lieu d'utiliser la procédure de Vérification du Statut de Guerre.

[6.4] Vérification du statut de la guerre (Initiative de Guerre)



Au premier tour de Janv/Fév d'une année, le statut de guerre est vérifié pour déterminer quel joueur a l'Initiative de Guerre. Un événement de carte peut également demander cette vérification.

 Total de WSP: Le joueur ayant le plus grand total de WSPs a maintenant l'Initiative de Guerre et bénéficie de capacités spéciales (3.1); l'autre joueur devient le joueur sans Initiative. En cas d'égalité, l'Initiative ne change pas.



- Marqueur d'Initiative : Retournez le marqueur du côté de l'avatar du joueur ayant l'Initiative de Guerre (gris pour l'Allemand, rouge pour le Soviétique).
- Hiver général : Pendant ce type de temps extrême, l'initiative de guerre passe temporairement au joueur soviétique (16.1).

[6.5] Météo

Notez la météo indiquée par la piste des tours. La météo affecte le mouvement des unités et le combat.

[7.0] Phase de Ravitaillement

Pendant cette phase, les deux joueurs vérifient le statut de ravitaillement de chacune de leurs piles sur la carte et des Zones Contrôlées inoccupées, plus le statut de ravitaillement des marqueurs "Pocket" du joueur en phase.

Le joueur non en phase effectue les Procédures A-B-C, puis le joueur en phase effectue toute la Procédure, dans l'ordre exact.

Procédure:

A. Vérifiez les Piles "Non Ravitaillées" : Si une pile avec un marqueur "Unsupplied" ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement de longueur illimitée jusqu'à une Source de Ravitaillement, elle est placée dans la Case des Unités Capturées.

Si elle peut tracer une ligne de ravitaillement d'une ou deux Zones depuis elle-même jusqu'à une Source de Ravitaillement, remplacez son marqueur "Unsupplied" par un marqueur "Disrupted".

Sinon, il garde son marqueur "Unsupplied".

Ainsi, les piles "Unsupplied" seront détruites lors de leur prochain contrôle et ne pourront pas tracer de Ligne de Ravitaillement.

B. Vérifier les autres piles : Si une pile (dont le ravitaillement n'a pas été vérifié dans la procédure A) ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement d'une ou deux zones entre elle-même et une source de ravitaillement amie, alors mettez un marqueur "Unsupplied" sur elle et retirez tout marqueur "Disrupted" qu'elle pourrait avoir.

C. Vérifier le Ravitaillement de la Zone : Si une Zone inoccupée ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement de longueur illimitée entre elle-même et une Source de Ravitaillement amie, elle change immédiatement de contrôle de joueur.



D. Retirer les marqueurs « Pocket » : Retirez de la carte les marqueurs "Pocket" du joueur en phase, sauf s'ils se trouvent dans une Zone contestée (l'issue de la bataille est toujours incertaine). Le joueur en phase

marque un WSP pour chaque marqueur dans une Zone qu'il contrôle (pour les troupes capturées). Le joueur non en phase obtient un PR pour chaque marqueur dans une Zone qu'il contrôle. (pour les troupes secourues).

E. Retournez les marqueurs Industrie et Prêt-Bail : Le joueur en phase retourne ses marqueurs sur leur face "Prêt" (ex : Ressource, Carte, Amélioration).

Cas:

[7.1] Sources de Ravitaillement

Le ravitaillement est tracé jusqu'à une Source de Ravitaillement amie, qui est :



Un Site de Production de Guerre : Une Zone sous contrôle ami ou contestée contenant une icône d'usine industrielle, dans la case Siberia pour les Soviétiques, et dans les cases Germany ou

Czechoslovakia pour les Allemands/Axe.

Cité source : Une citée mineure ou majeure sous contrôle ami qui peut tracer une Ligne de Ravitaillement de longueur illimitée jusqu'à un Site de Production de Guerre (2.1.1).

Ainsi, la plupart des lignes de ravitaillement iront jusqu'à une Cité Mineure ou Majeure distante de deux Zones, puis jusqu'à une case avec une icône d'usine industrielle.

[7.2] Traçage des lignes de ravitaillement

Lorsque vous tracez une ligne de ravitaillement, comptez la zone de la source de ravitaillement mais pas la zone de départ (c'est-à-dire la zone ravitaillée).

- Eau: Tracez librement sur les lacs, les détroits, les rivières et les fleuves majeurs.
- Hexagone de cité majeure : Tracez librement dans cette zone.



Exemple: Une ligne de ravitaillement "à deux zones" signifie qu'il y a une zone entre la pile et la source de ravitaillement, sauf si une zone est un hex de cité majeure ou un lac: dans ce cas, il peut y avoir deux zones intermédiaires.

[7.2.1] Chemins interdits : Les Lignes de Ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers :

- Zones contestées (exception : on peut y tracer un chemin).
- Zones contrôlées par l'ennemi.
- Zones de Terrain infranchissable.

[7.2.2] Chemins spéciaux : Le ravitaillement peut être tracé lorsqu'il se trouve dans ces zones :

- Allemand/Axe: Une pile dans une zone adjacente à la mer Baltique peut tracer du ravitaillement directement vers la case Allemagne sans coût de portée.
- Soviétique: Une pile dans une zone adjacente à la Mer Noire ou à la Mer Caspienne peut tracer son ravitaillement directement vers la case Sibérie sans coût de portée.
- Terres de Motti: Les unités finlandaises sont toujours ravitaillées dans les deux Zones des "Terres de Motti" au nord de la carte.

[7.3] Manque de ravitaillement



Lorsqu'une pile ne peut pas tracer de Ligne de Ravitaillement pendant la Phase de Ravitaillement et reçoit un marqueur Unsupplied, elle subit les effets négatifs suivants:

- Si la pile était déjà sous un marqueur Unsupplied, elle est éliminée (12.7.6).
- Son mouvement est réduit à un maximum d'une Zone sous contrôle ami.
- Elle ne peut pas apporter de Soutien au Combat (12.2.2).
- Elle perd deux CP lorsqu'elle attaque (12.5.6).
- Elle ne peut pas utiliser les marqueurs "Mobile/Armor" (3.4).
- Elle ne peut pas être déployée dans la Case de Réserve (10.5).

IMPORTANT! Tant qu'une pile n'a pas de marqueur "Unsup plied", elle est considérée comme entièrement ravitaillée.

Tous ces effets sont également détaillés sur le TEC.

[8.0] Phase de marqueur de combat

Pendant cette phase, le joueur en phase récupère ses CMs utilisés. Ces marqueurs sont utilisés pour effectuer des combats, des soutiens, des retournements de fort, des réparations aériennes et des mouvements spéciaux.

Procédure:







Le joueur en phase remet dans sa pile de marqueurs disponibles (par exemple, n'importe quel espace pratique

près de lui) tous ses CM utilisés, sauf s'ils sont limités par la météo ou un puits de pétrole perdu.

• Total des marqueurs : Il y a quatre marqueurs "Mobile/Armor", six "Attack!" et huit "Support" par joueur.



- Puits de pétrole perdu : Un joueur ne récupère qu'un seul marqueur "Mobile/Armor" utilisé s'il ne contrôle pas la zone de puits de pétrole unique de son pays.
- Limites météorologiques :
 La clé de l'échelle des tours de la carte indique le nombre de marqueurs "Attack!" /
 - unités de soutien aérien qu'un joueur peut utiliser pendant ce tour de jeu, en fonction de la météo du tour ; les excédents sont considérés comme utilisés.
- Limites: A des moments fixes de la partie, le joueur allemand perdra définitivement certains marqueurs "Attack!", et le soviétique en gagnera d'autres, dont le timing est indiqué sur la liste des évènements (21.0). Les Instructions du Scénario indiquent combien de marqueurs sont disponibles.

[9.0] Phase des Cartes

Pendant cette phase, le joueur en phase tire des cartes Evénement et Offensive de leurs piles respectives pour constituer sa main de cartes. Il peut ensuite payer des cartes pour acheter des Points de Ressource (RP).

Cas:

[9.1] Piocher des cartes

Le joueur en phase tire dans sa main quatre cartes de sa pioche d'Événements et une carte de sa pioche d'Offensive. Les cartes sont tirées une par une, en jouant immédiatement les cartes à texte rouge (2.5.3). Vérifiez les limites de la main de cartes à la fin de la phase (9.3).

- Joueur ay ant l'Initiative : Si le joueur en phase a l'Initiative de Guerre (3.1), il peut choisir de se défausser immédiatement et de tirer à nouveau la première carte Offensive tirée, sauf si c'est une carte "Play Immediately".
- Dernier Tirage: La dernière carte d'un paquet n'est jamais tirée. Dans ce cas, vous la remélangez avec la défausse pour former une nouvelle pioche, et tirez ensuite la carte supérieure.



• Tirage des cartes perdues: Un joueur perd un tirage de carte (de la pioche de son choix) pour chacun de ses "Sites d'économie de guerre" qu'il ne contrôle pas. Ou pour l'Allemand, si cela est demandé par un Evénement du Tour de Jeu (21.1).



•Tirage de Prêt-Bail : Le joueur russe en phase peut tirer une carte Evénement ou Offensive supplémentaire en retournant son marqueur "Lend-Lease" du côté de

l'icône d'usine industrielle.

[9.2] Achat de points de ressources

Le joueur en phase peut utiliser les cartes de sa main et les marqueurs d'Industrie disponibles pour acheter des Points de Ressources (3.8).

 Cartes: Ajoutez un PR à votre piste de Points de Ressource pour chaque carte défaussée.



• Industries : Ajoutez un PR à votre piste de Points de Ressource pour chaque marqueur d'Industrie "Resource" ami retourné sur la face de son icône d'Usine Industrielle.

[9.3] Nombre maximum de cartes et de ressources

Un nombre maximum de cartes et de PR peut être accumulé.

- Cartes: Pas plus de six cartes, de n'importe quel type, peuvent être dans la main du joueur en phase à la fin de cette phase; défaussez les cartes en excès sans effet.
- Points de ressources: Un joueur ne peut, à aucun moment, avoir plus de Points de Ressources qu'indiqué sur sa piste de PR: quatre pour l'Allemand, six pour le Soviétique, les PR supplémentaires sont perdus.

[10.0] Phase stratégique

Le joueur en phase effectue les étapes (A-F) dans l'ordre exact : Procédure :

A. Retraits (10.1): Retirez les unités qui doivent quitter le jeu ce tour-ci. Démontez les Forts inutiles. Les unités aériennes vont dans votre case Air.

- B. Améliorations (10.2) : Pendant cette phase, vous pouvez retourner les unités sur la carte vers leur côté le plus fort (recto).
- C. Renforts (10.3): Placez les renforts du tour dans la case de réserve stratégique ou dans une cité majeure ou mineure.
- D. Remplacements (10.4): Déployez des unités Dispersées, utilisez des Points de Ressource (PR) pour reconstruire des unités Eliminées et Réduites.
- E. Réserves (10.5): Les unités sur la carte peuvent aller dans votre case de réserve stratégique.
- F. Déclaration d'Offensive Majeure (10.6): Les événements des cartes "No Offensive" et " Major Offensive " peuvent être joués.

Cas:

[10.1] Replis



Les unités dont il est prévu qu'elles quittent la partie ce tour-ci, selon leur numéro de sortie sur leur pion (2.3.6), sont retirées. Elles sont également identifiées sur le tableau d'aide de jeu Renforts & Replis.

Les Forts peuvent maintenant être démantelés.

[10.1.1] Unités éliminées : si l'unité à retirer se trouve dans la case Détruit ou Capturé, le joueur propriétaire doit perdre un Point de Ressource (PR) ou un Point de Statut de Guerre (WSP), au choix, pour chacune de ces unités.



[10.1.2] Démantèlement des Forts : Le joueur en phase peut retirer de la carte toutes les unités de Forts en forme d'hexagone qu'il souhaite (pas la Fortification de Sébastopol). Elles sont placées dans

la case des unités détruites.



[10.1.3] Les unités aériennes rentrent chez elles : Le joueur en phase déplace toutes ses unités aériennes actuellement sur la carte dans sa case des unités aériennes.

[10.2] Améliorations

Le joueur en phase peut Améliorer ses unités à deux pas sur leur face à un pas (Réduite), ses unités soviétiques à un pas "Non entraînées" et "Entraînées", et ses Forts sur leur face pioche et pelle, et réparer les unités aériennes endommagées.

IMPORTANT! Seules les unités ravitaillées sur la carte, dans un Air Box, ou en Réserve, peuvent être améliorées.



[10.2.1] Amélioration d'un niveau des grandes unités soviétiques : Pour chaque marqueur d'industrie rouge soviétique "Upgrade" (7.0-E) dépensé (ex : retourné sur sa face icône d'usine

industrielle) le joueur soviétique peut améliorer une Grande unité.



Amélioration d'une unité soviétique "non entraînée" : Retournez l'unité sur sa face "Entraînée" (plus sombre). La majorité des grandes unités soviétiques n'ont qu'un seul

pas, même si elles ont des symboles imprimés sur leurs deux faces (par exemple, elles n'ont pas de points de pas).



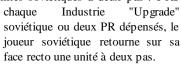


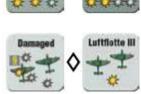
Amélioration des unités soviétiques "entraînées" : Plus tard dans la partie, les Soviétiques auront de Grands pions rouges "Amélioration du front" disponibles : Retirez du jeu une unité

soviétique marron sur sa face "Entraînée", et remplacez-la par une unité rouge disponible "Amélioration du Front" d'un nombre égal de CP, sur sa face avant rouge.

[10.2.2] Amélioration des unités soviétiques à deux pas : Pour



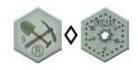




[10.2.3] Amélioration d'unité allemande/axe à deux pas : Au coût de deux PR chacun, le joueur allemand peut retourner sur son recto une unité à deux pas.

[10.2.4] Réparation des unités aériennes : Au coût d'un CM chacun, le joueur en phase peut retourner sur son recto des unités aériennes endommagées situées

dans sa case d'unités aériennes.



[10.2.5] Amélioration des unités de fort : Au prix d'un CM, le joueur en phase peut retourner sur son recto toute unité de Fort sur la carte, si elle n'est pas empilée avec un marqueur

"Unsupplied"

Exception : Lorsque le joueur soviétique a l'Initiative de Guerre (3.1), les unités de l'Axe du joueur allemand ne peuvent pas être améliorées

IMPORTANT! Lors de certains Tours, un joueur peut recevoir un Evénement "No Upgrades" : Il ne peut pas payer de PR pour améliorer ses unités pendant ce tour (les Forts et les unités aériennes peuvent toujours être retournés par les CMs).

Rappelez-vous que la plupart des Grandes unités soviétiques commencent la partie avec un seul pas ; le recto "Entraîné" du pion n'est pas un pas supplémentaire mais une amélioration de leur verso "Non Entraîné". Elles resteront sur leur face "entraînée" si elles sont éliminées, sauf si elles vont dans la case des unités soviétiques capturées (12.7.6).

[10.3] Renforts

Les unités du joueur en phase dont l'arrivée est prévue ce tour (2.3.6) sont placées, au coût d'un CM chacune, dans la Case de Réserve Stratégique (sur le côté du pion portant le numéro du tour d'arrivée.

Ils peuvent également être placés gratuitement dans une Zone sous contrôle ami contenant une Cité majeure ou mineure qui se trouve en Grande Allemagne pour les unités allemandes, ou en Union Soviétique pour les unités soviétiques, selon la règle 13.1 (Déploiement des unités de réserve), et selon 18.6 pour les unités de l'Axe. Les pions "Front Upgrade" sont placés sur le côté de la carte, prêts à être utilisés pour les Upgrades.

Exceptions : Les Forts sont placés face pioche et pelle dans une zone sous contrôle ami, les unités aériennes dans leur case d'unités aériennes.

[10.4] Remplacements

Les unités dispersées, éliminées et capturées peuvent être déplacées de leur case d'attente vers une autre case d'attente ou sur la carte ; les Forts peuvent être reconstruits (18.3). Effectuez ces opérations dans l'ordre exact.

Procédure :

A. Unités dans la case Eclatée : Peuvent être déplacées gratuitement vers la case de réserve stratégique.

B. Unités dans la case Détruite : Peuvent être déplacées vers la case Réserve stratégique au prix d'un PR chacune.

C. Unités allemandes/de l'Axe dans la case capturées : Peuvent être déplacées vers la case Détruites au prix de deux PR chacune.

D. Unités Soviétiques dans la case Capturé: Peuvent être déplacées vers la case Réserve Stratégique au prix de deux PR chacune.

Cas:

[10.4.1] Remplacements Accélérés : en dépensant un CM, une unité Dispersée ou Eliminée peut être déployée directement sur la carte immédiatement, en utilisant la procédure Déploiement de Réserve (13.0) ; chacune de ces unités obtient un marqueur "Disrupted".

[10.4.2] Remplacements excessifs : Les unités reconstruites qui ne peuvent pas être placées dans la Case de Réserve Stratégique par manque d'espace disponible reviennent en tant que Renforts au prochain Tour de Jeu (placez-les sur la Piste des Tours).

Notez que le remplacement des unités allemandes/de l'Axe capturées est un processus en deux étapes : d'abord elles doivent être déplacées dans la case Détruites, donc il leur faudra un tour supplémentaire pour revenir sur la carte, et à un coût plus élevé, comparé aux unités soviétiques.



[10.5] Réserves

Les unités peuvent aller dans la case Réserve Stratégique. Elles peuvent revenir sur la carte pendant la Phase de Réserve (13.0).

[10.5.1] Limites de déploiement : Le joueur en phase peut déployer jusqu'à quatre unités de la carte vers sa Case de Réserve Stratégique, dans les limites suivantes :

- Unité mobile/légères : Chaque unité coûte un CM chacune.
- Unité statique : Ne peut pas se déplacer vers la case de réserve.
- Non ravitaillées: Les unités avec un marqueur "Unsupplied" ne peuvent pas se déplacer vers la case de réserve.
- Limite de maintien de la réserve : Chaque case de réserve stratégique peut contenir au maximum une unité dans chacun de ses quatre carrés ombrés.

[10.6] Déclaration d'Offensive Majeure

Le joueur en phase peut jouer un nombre quelconque de cartes Offensive. Les cartes "Major Offensive" déclarent des Offensives Majeures, et les cartes "No Offensive" fournissent un effet d'Evénement.

 Marqueurs d'Offensive Majeure : Le joueur en phase obtient un nombre de marqueurs "Major Offensive "égal à la valeur offensive de la carte (2.4.12).



Valeur Offensive



- Limite Carte/Marqueur : Il y a quatre marqueurs Offensive Majeure inclus dans le jeu; c'est la limite pour le Tour du joueur. La valeur offensive totale de toutes les cartes jouées lors
- de cette étape ne peut pas dépasser quatre.
- Placement des cartes jouées: Les cartes d'Offensive Majeure et de "Pas d'Offensive" jouées sont placées, face visible, à côté de la carte d'Evénement Objectifs de Guerre (15.2), pour un comptage ultérieur lors de la Phase d'Objectif.
- Le joueur allemand en hiver général : Le joueur allemand n'obtient aucun marqueur d'Offensive Majeure dans la météo "General Winter" à partir des cartes Offensive Majeure.

IMPORTANT! Tous les marqueurs doivent être utilisés lors de la prochaine phase de combat (12.1); sinon, le propriétaire perd un WSP pour chaque marqueur non utilisé.

[11.0] Phase de mouvement

Le joueur en phase peut ne déplacer aucune, certaines ou toutes ses unités. Chacune peut se déplacer sur la carte jusqu'à la limite de sa capacité de mouvement.

Procédure:

Les piles amies sont déplacées une par une, de leur zone actuelle vers toute zone adjacente praticable. Une pile peut continuer à se déplacer jusqu'à ce qu'elle ait dépensé tous ses PM, qu'elle entre dans une Zone où elle doit s'arrêter, ou que le joueur désire cesser de la déplacer. Les piles ne peuvent être divisées qu'avant de se déplacer ; les unités ne peuvent pas être "déposées" dans de nouvelles piles pendant que leur pile d'origine continue de se déplacer.

Cas:

[11.1] Capacité de mouvement

La plupart des unités ont une capacité de mouvement limitée :

- Pile légère: 2MP. Elle devient Désorganisée si elle se déplace de la totalité des 2 PM, à moins qu'un CM ne soit immédiatement dépensé.
- Pile Mobile: 3MPs. Elle devient Désorganisée si elle se déplace de 3MP, à moins qu'un CM ne soit immédiatement dépensé.
- Unité statique : Elle ne peut pas sortir de sa Zone.
- Unité aérienne : Mouvement spatial illimité (voir 18.5).

IMPORTANT! Certaines unités de chars soviétiques ont une icône "M" encadrée et barrée de gris. Une telle unité n'est pas considérée comme une unité Mobile, y compris pour les Manœuvres en tenaille (12.6.2).

[11.2] Effets des marqueurs

Certains marqueurs affectent le mouvement et l'empilement des unités, ils ne suivent pas les unités dans les cases d'attente (voir TEC).

- Unsupplied: 1 PM maximum. Zones amies uniquement.
- Disruped: 2 PM maximum.
- Les piles ne peuvent pas fusionner : A la fin de son mouvement, si elle a un marqueur Disrupted ou Unsupplied, une pile ne peut pas fusionner avec une seconde pile, même si elle porte le même marqueur.

[11.3] Effets de la météo

La météo affecte le mouvement maximum des unités légères/mobiles et le nombre d'unités aériennes que chaque joueur peut avoir sur la carte ; les autres unités aériennes doivent rester dans leur case d'unités aériennes B (voir TEC).

Clair: 3 PM / 3 unités aériennes
Neige: 2 PM / 2 unités aériennes
Boue: 1 PM / 2 unités aériennes
Hiver général: 2 PM / 1 unité aérienne

[11.4] Effets du terrain

Le coût de base pour entrer dans une Zone est de 1 PM. Le coût pour entrer dans certaines Zones est de zéro PM, et certaines sont impossibles à pénétrer, comme le montre le Tableau des Effets du Terrain.

- Déplacement: Une pile ne peut entrer dans une zone que si elle a suffisamment de PM pour payer le coût du terrain.
- Arrêter: Le terrain de certaines Zones arrêtera le mouvement d'une pile lorsqu'elle y entrera (voir TEC).

Notez que les lacs sont des terrains d'eau : ils sont infranchissables et ne peuvent pas être attaqués, sauf si c'est un détroit.

[11.5] Effets d'empilement

Une pile est généralement constituée d'une ou deux unités (voir 3.3). Si des unités sont surempilées, vous devez les séparer immédiatement, en formant une nouvelle pile, et en vous déplaçant si nécessaire pour respecter la limite d'empilement de la Zone.

- Séparer : Une pile peut être divisée, de manière à en déplacer une partie.
- Pile amie: Une pile peut se déplacer dans une zone qui ne contient que des piles amies; vous pouvez la combiner avec des piles déjà présentes à la fin de son déplacement (mais voir 11.2).
- Pile ennemie: Une pile amie ne peut pas se déplacer dans une Zone/Hexe contrôlée et occupée par l'ennemi, sauf si elle n'est occupée que par des unités aériennes ennemies, auquel cas les unités aériennes retournent dans leur case d'unités aériennes (mais voir la règle avancée 23.2.2).
- Case de la carte occupée par l'ennemi : Une pile peut se déplacer dans une case de carte même si elle contient des piles ennemies
- Zone contestée: Une pile peut se déplacer dans une Zone contestée même si elle contient une pile ennemie.

[11.5.1] Limite d'empilement dans une zone : La limite varie en fonction du type de zone dans laquelle on entre. Les deux joueurs peuvent avoir des piles dans la même zone.

- Limite d'hexagone : une pile.
- Limite de région : Deux piles (de n'importe quel joueur).
- Limite de la case : huit piles (quatre par joueur).

Exemple: Une Région peut contenir jusqu'à deux piles allemandes, ou deux piles soviétiques, ou une pile allemande et une pile soviétique.

Exemple: La case de la carte peut contenir jusqu'à quatre piles allemandes, plus quatre piles soviétiques, plus une pile de l'un ou l'autre des joueurs (mais pas les deux) dans l'hexagone de Cité Majeure de la case (si elle est présente).

Vous pouvez déplacer une pile dans une Région contestée, mais la limite de deux piles signifie que vous devez soit la combiner avec une pile amie déjà présente, soit l'autre pile amie doit partir. Vous ne pouvez pas entrer dans une région contenant deux piles ennemies (la limite de deux piles est déjà atteinte).

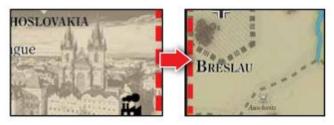
[11.5.2] Sur-empilement : Si les zones sont sur-empilées à la fin d'une phase, le joueur en phase doit retirer (12.7.4) sa ou ses piles excédentaires d'une zone. Les unités surempilées en excès ravitaillées sont placées dans la case des unités dispersées et les unités non ravitaillées en excès sont placées dans la case des unités détruites (au choix du propriétaire).

[11.5.3] Pas d'infiltration : Une pile ne peut pas passer directement d'une Zone contestée à une autre Zone contestée ou contrôlée par l'ennemi ; elle doit d'abord passer par une Zone contrôlée amie.

[11.5.4] Quitter une zone contestée : Une pile quittant une Zone contestée est automatiquement Désorganisée (19.1) avant de commencer son mouvement.

[11.6] Déplacement vers/depuis les cases de la carte

Les unités ne peuvent sortir de la carte qu'en traversant ses lignes pointillées colorées ou ses bords à double flèche. La couleur des lignes pointillées indique à quelle case elle est adjacente pour le mouvement.



[12.0] Phase de Combat

Pendant une Phase de Combat amie, chaque pile ne peut participer qu'à un seul combat, sauf si un Résultat de Combat Spécial indique le contraire (12.7.3). Lorsque le joueur en phase initie une attaque, il accomplit toutes les étapes de la séquence de combat (12.3).

Le joueur qui initie une attaque est l'"Attaquant" et son adversaire est appelé le "Défenseur".

Procédure:

- A. Désignez toutes les zones offensives majeures (12.1): Placez un marqueur d'offensive majeure dans chaque zone qui sera la cible d'une offensive majeure.
- B. Choisir un emplacement cible (12.2): Une Zone à attaquer est choisie.
- C. Séquence de combat (12.3) : Suivez la séquence de combat complète pour la pile attaquée.
- D. Répétez pour chaque zone (12.4) : Répétez les étapes B et C pour chaque Zone dans laquelle le joueur en phase souhaite attaquer des piles.

TYPES D'ATTAQUES:

Pendant la Phase de Combat, une Table de Résultats de Combat spécifique sera utilisée pour chaque Attaque, en fonction du Terrain de la Zone du défenseur (voir la Colonne de Combat de la TEC) dont il existe deux types principaux:

Bataille : Utilisé pour les zones avec un terrain facile et ouvert.

Assaut : Utilisé pour les zones avec un terrain difficile.

Plus deux sous-types d'Attaque associés:

Offensive majeure : Un combat critique à grande échelle où des ressources militaires supplémentaires sont utilisées.

Manœuvre en tenaille : Un combat dans une Région avec un terrain facile et ouvert où une pile de blindés tente d'encercler des formations ennemies.

IMPORTANT! Le type de terrain de la Zone attaquée détermine si vous utilisez la table de combat Bataille ou Assaut; vous n'avez jamais le choix (voir TEC).

[12.1] Désigner les zones offensives majeures

Le joueur en phase place tous ses marqueurs "Major Offensive" dans les Zones qui seront attaquées lors de cette phase.

 Utilisation obligatoire: Le joueur en phase peut placer ses marqueurs "Major Offensive" dans toute zone contrôlée par l'ennemi ou contestée, un par zone; il perd un Point d'Objectif de Guerre pour chaque marqueur non utilisé.



• CP d'Offensive Majeure : Le joueur en phase peut maintenant payer un PR pour chaque marqueur " Major Offensive" qu'il veut retourner, donnant à une future attaque dans cette Zone un

bonus d'un CP (ex : l'icône d'explosion rouge).

• Limite de CP: Le marqueur peut être utilisé une fois par Séquence de Combat (12.3) pour son bonus de CP, retournez le marqueur sur son recto après utilisation, sauf si un Assaut est répété (12.7.3).

[12.2] Choisir un emplacement cible

Toutes les Batailles et Assauts sont résolus dans l'ordre que le joueur en phase désire, et doivent être complètement résolus dans chaque Zone de Combat avant que la Zone suivante ne soit choisie.

- Lieu cible: Toute Zone contenant une ou plusieurs piles du joueur non en phase qui est adjacente à une ou plusieurs Zones contenant une ou plusieurs piles du joueur en phase, ou une Zone contestée, peut être attaquée.
- Zone contestée : Une pile en phase située dans une Région contestée au début de la Phase de Combat doit attaquer la pile ennemie située dans cette Région et être l'attaquant principal, sauf s'il y a une unité "Forts" d'un joueur quelconque dans la Région. Sinon, la pile est Désorganisée (19.1) et recule d'une Zone à la fin de cette étape.



[12.2.1] Attaquant & Cible : Le joueur en phase décide quelle pile va initier l'attaque et quelle pile va être attaquée.

- Pile attaquante: Appelée "attaquant principal".
- Pile en défense : Appelée la "Cible".
- Marqueur "Attack! : Placez un marqueur disponible sur le dessus de la pile "Attaquant principal". Une unité aérienne ne peut pas attaquer seule.
- Exception pour les CP blancs: Une unité avec des CP de couleur blanche peut ajouter ses CPs à une attaque uniquement lorsqu'elle se trouve dans une zone contestée (3.7).
- Pas de cibles multiples : Une seule "Cible" peut être attaquée dans chaque Séquence de Combat.

IMPORTANT! A moins qu'un résultat de combat ne l'autorise, chaque pile en défense ne peut être attaquée qu'une fois par Phase de Combat.



[12.2.2] Soutien au combat : Les piles autres que l'attaquant principal ou la cible peuvent apporter leur soutien, en ajoutant leurs CP de soutien jaunes (2.3.4) à l'attaque ou à la défense.

Marqueur "Support" : Placez un marqueur sur chaque pile qui donne du Soutien, le joueur "Non-Initiative" en premier.

- Soutien à l'Attaque: Une pile par zone, dans ou adjacente à la zone cible, peut apporter un soutien à l'attaque.
- Soutien défensif: Une pile par zone, dans ou adjacente à la zone cible, peut apporter un soutien défensif.

IMPORTANT! Une pile dans une Région ne peut pas donner de Soutien Défensif à une Région adjacente, sauf s'il s'agit d'une Région contestée, d'une pile avec une unité aérienne dessus, ou par le texte d'un Evénement.

La petite taille d'un Hexagone, et la meilleure infrastructure de transport près des Grandes Cités et des Cases, rend le renfort dans ou hors de ces endroits plus rapide. Voler est aussi un bon moyen d'y aller!

- [12.2.3] Attaquants/Soutiens dans plusieurs Zones : La zone contenant l'attaquant principal est utilisée pour l'effet de terrain de combat de la rivière majeure, de la rivière et des détroits (12.5.4).
- [12.2.4] Unité de la Force de Combat : La Force de Combat d'une pile est unitaire : elle ne peut pas être divisée entre différents Combats au cours d'une même phase.
- [12.2.5] Soutien interdit (marqueurs) : Les piles avec des marqueurs "Disrupted", "Unsupplied", ou "Done" ne peuvent pas apporter de Soutien au Combat (Voir TEC) Cela annule le texte de la carte Evénement.

Comme il y a six marqueurs "Attack!" et huit marqueurs "Support" par joueur, cela limite le nombre de piles qui peuvent être attaquées ou soutenues lors d'un Tour de Jeu.

[12.3] Séquence de combat

Les batailles et les assauts sont menés via la Séquence de Combat. Ces étapes doivent être accomplies pour chaque attaque.

Séquence de Combat :



1. Etape de Soutien : Premièrement, le joueur qui n'a pas l'initiative peut engager un marqueur de Soutien Spécial (19.0) et une carte Événement dans le combat ; puis le joueur ayant l'initiative peut faire de même.

Deuxièmement, le joueur attaquant peut tenter une Manœuvre en tenailles (12.6.2).

- 2. Étape de Force (12.5): Chaque joueur totalise les PC de ses unités participantes sur leur piste de Points de Combat respective, en ajoutant les effets du terrain, de la météo, des marqueurs ou des cartes d'Evénement.
- 3. étape de résolution du combat (12.5) : Les batailles et les assauts sont résolus de manière différente :
- Bataille: Soustrayez les CP du défenseur de ceux de l'attaquant pour obtenir la cote de combat finale. L'attaquant tire alors la carte supérieure de son paquet d'Evénements, et note le Résultat de Bataille correspondant sous le numéro de la cote de Bataille obtenue sur la carte (2.4.8).
- Assaut : L'attaquant tire la carte supérieure de son paquet d'Evénements et ajoute ses Points de Soutien à sa piste de CP sans tenir compte des restrictions de temps (2.4.3), puis le défenseur fait de même. N'oubliez pas qu'un Point de Soutien barré en rouge est négatif et qu'il est soustrait du total de PF du joueur propriétaire de la carte. Soustrayez les CP du défenseur de ceux de l'attaquant pour obtenir le résultat final de l'Assaut.
- 4. Etape d'application de résultat (12.7) : Le total du combat étant connu, il est maintenant appliqué sur la colonne Combat ou Assaut de la CRT.

- 5. Etape d'avance après combat (12.8) : Certains résultats de combat permettent aux piles attaquantes d'avancer dans la zone cible (y compris les piles de soutien).
- 6. Etape d'exploitation des unités mobiles (12.9) : Les unités mobiles qui ont avancé après un combat peuvent être autorisées à avancer d'une seconde zone.
- 7 : Etape retournement du marqueur de combat (12.10) : Les CM "Attack!" et "Support" utilisés sont retournés sur leur face "Done".
- 8. Étape de vérification de l'Offensive Majeure (12.11) : Si une Offensive Majeure est réussie, placez le marqueur "Major Offensive" de cette Zone sur une carte d'Evénement Offensif active (une par carte maximum), sinon défaussez le marqueur.

[12.4] Répétez pour chaque zone

Une fois que la séquence de combat ci-dessus a été effectuée pour la zone cible choisie, le joueur en phase choisit une nouvelle zone cible et répète le processus jusqu'à ce que toutes les attaques soient résolues.

[12.5] Force de combat et résolution

Lors du calcul de la force de combat, les sous-cas suivants s'appliquent :



[12.5.1] Cartes Evénement : Chaque joueur peut jouer une carte Evénement par combat en soutien, selon l'étape 1 ci-dessus, si les restrictions de timing des cartes le permettent (2.4.3).

- Combat : Le texte de l'Evénement de la carte est utilisé (2.4.11).
- Assaut: La carte ajoute son texte d'Evénement (s'il est applicable, mais la plupart ne peuvent être utilisés que dans une Bataille) ou sa valeur SP (2.4.4).

Dans le jeu de base, la valeur de soutien de la carte est utilisée pour les batailles et les assauts, car le texte de la carte n'est pas utilisé.

[12.5.2] Joueur attaquant : Chaque unité ajoute sa force de combat en fonction de l'ordre d'empilement et du statut de soutien.

- Attaquant principal : Ajoutez toutes les unités. Exception : Si deux grandes unités sont empilées ensemble, la grande unité du bas n'ajoute que ses CP de couleur jaune (soutien) (2.3.3).
- Piles de soutien : Ajoutez les CP de couleur jaune de l'unité du haut ; les autres unités n'ajoutent aucun CP.

[12.5.3] Joueur en défense : Chaque unité ajoute sa force de combat en fonction de l'ordre d'empilement et du statut de soutien.

- Pile ciblée : Ajoutez toutes les unités. Exception : Si deux grandes unités sont empilées ensemble, la grande unité du bas n'ajoute que ses CP de couleur jaune (soutien).
- Piles de soutien : Ajoutez les CP de couleur jaune de l'unité supérieure ; les autres unités n'ajoutent aucun CP.

N'oubliez pas que les unités aériennes ne sont pas Grandes, et que certaines unités ont des CP comptés uniquement en Défense (blanc) ou en Attaque (rouge) et peuvent donc valoir zéro CP.

[12.5.4] Terrain : Le bonus de CP défensif dû au Terrain est basé sur la Zone du Défenseur (voir TEC).

- Combat à travers : Si l'attaquant principal attaque à travers une rivière ou un détroit, le défenseur obtient un bonus de CP.
- Type de combat : Le type de terrain de la zone du défenseur détermine également la TEC qui sera utilisée : Bataille (terrain facile) ou Assaut (terrain difficile).

IMPORTANT! Notez qu'il y a deux types de Cités Majeures sur la TEC: les Cités Majeures "normales", et les Cités Majeures avec un "Site de Cible de Guerre". Ces dernières sont représentées par une croix allemande de Cible de guerre ou une étoile soviétique de Cible de guerre.







Cités majeures

Cité majeures (sites de Cible de la guerre)

[12.5.5] Météo: Les CP défensifs bonus causés par la Météo sont basés sur la Zone du Défenseur et la période de l'année (voir TEC).

- Ligne d'Hiver : Pendant la neige et l'hiver général, considérez les zones à l'ouest de la ligne pointillée rouge Partisans/Hiver sur la carte comme étant en temps clair pour toutes les règles
- Mouvement : Utilisez la météo de la zone dans laquelle chaque pile commence pour toute la durée de sa phase de mouvement.

Exemple : Attaquer une pile soviétique dans une Cité Majeure (1 CP) à travers une rivière (1 CP) par temps de boue (1 CP), donne trois points de combat supplémentaires aux défenseurs.

[12.5.6] Marqueurs de statut : Ces marqueurs ont une influence de combat sur la pile avec laquelle ils se trouvent (voir TEC).

- Désorganisée: Une pile en attaque perd 1 CP.
- Non Ravitaillée: Une pile attaquante perd 2 CP.
- Désorganisée ou Non Ravitaillée : La pile ne peut pas fournir de Soutien au Combat.

[12.5.7] Marqueurs spéciaux de soutien au combat : Il y en a quelques-uns dans le jeu, et ils affectent les résultats du combat avec des CP supplémentaires ou en modifiant les résultats. Ils sont décrits dans la section Marqueurs spéciaux (19.0).

[12.5.8] Limites des cotes de bataille : Lorsque le rapport de forces d'une bataille dépasse +6, elle est toujours résolue sur la ligne 6. Lorsque le rapport de forces du combat est inférieur à -3, le résultat devient automatiquement "A1" (Attaquant Vaincu).

[12.6] Sous-types de combat

Deux sous-types de combat affectent la résolution du combat



[12.6.1] Offensive majeure : Si un marqueur "Major Offensive" se trouve dans la Zone Cible, des Manœuvres en tenailles peuvent être tentées, et un CP

d'Attaque sup plémentaire peut être obtenu en dépensant un PR pour retourner le marqueur (12.1).



[12.6.2] Manœuvre en tenailles: Pendant l'étape de Soutien (12.3.1), le joueur en phase peut tenter une Manœuvre en tenailles, qui bloque la Retraite d'un

Défenseur et peut former une "Poche" (3.5). Placez un marqueur "Pincers" sur la pile Cible, et un marqueur "Armor" disponible sur la pile Attaquant principal, si les conditions suivantes sont remplies

- Offensive majeure : Il y a un marqueur d'offensive majeure dans la zone de la cible.
- Attaquant : L'unité supérieure de l'attaquant principal est une unité blindée mobile (ignorez les unités aériennes).
- Défenseur : L'unité supérieure de la Cible n'est pas Blindée (ignorez les unités aériennes et de Fort).
- Zones d'attaque multiples : Les piles de l'attaquant sont placées dans deux zones ou plus.
- Terrain/M étéo: Le terrain et la météo de la zone de la cible le permettent (voir TEC). (Note: Les "Tenailles" ne sont pas autorisés dans la boue).

EXCEPTIONS IMPORTANTES:

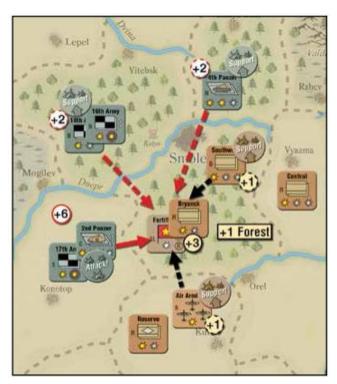
Blindé + Mobile : Si une pile Blindée Mobile a avancé dans la Zone de la cible en utilisant un marqueur "Mobile" pendant l'Exploitation Mobile (12.9), alors une Manœuvre en tenailles peut toujours être tentée lors d'une Attaque ultérieure pendant cette Phase de Combat, même si toutes les conditions de la règle 12.6.2 ne sont pas remplies.

Vous pouvez conserver le marqueur "Mobile" sur la pile comme un rappel "Pocket" jusqu'à la phase de marqueurs utilisés (14.0).

Cartes d'événement : Certains Evénements permettent également de tenter des Tenailles sans que toutes les conditions soient remplies (22.1).

Les Manœuvres de Tenailles nécessitent de nombreuses conditions pour être remplies, mais elles deviennent rapidement une seconde nature. Il y a beaucoup d'exemples de ces manœuvres dans le Playbook.

16



Exemple: Les Allemands attaquent avec 10 CP et les Soviétiques défendent avec 6 CP. Le rapport de forces est donc de +4. Notez que seule l'unité du haut d'une pile peut donner un Soutien au Combat, et que les piles adjacentes du Défenseur dans une Région ne peuvent pas recevoir de marqueur de Soutien à moins qu'une unité aérienne ne soit sur le dessus (12.2.2) ou qu'une Carte Evénement le permette.

Le modificateur pour le fleuve Dniepr n'est pas utilisé, car l'attaquant principal ne le traverse pas (12.5.4). Le joueur allemand a l'Initiative de Guerre dans cet exemple, donc les PC de symboles jaunes encerclés sont considérés de couleur jaune (voir 18.1).



Des prisonniers russes se dirigent vers l'arrière alors qu'une colonne de blindés allemands avance au début de l'opération Barbarossa.

[12.7] Appliquer les résultats du combat

[12.7.1] Résultat du combat de la bataille : Lisez la colonne « Battle odds » sur la carte d'Événement tirée, puis sur la CRT de Bataille.

RESULTATS DU COMBAT DE BATAILLE

AE = Attaquant éliminé : La pile attaquante de tête recule d'une Zone, puis est éliminée.

A1 = Attaquant Vaincu : La pile attaquante de tête recule d'une Zone, puis perd un pas.

 $AS = Attaquant\ Dispersé : La pile de tête de l'attaquant\ recule d'une zone, puis va dans la case « Shattered ».$

AB = Attaquant Brisé: La pile attaquante de tête recule d'une zone, ou perd un pas (pas le choix).

AR = Attaquant Repoussé : Si la pile attaquante de tête se trouve dans une zone contestée, elle recule d'une zone ou peut choisir de perdre un pas, sinon aucun effet.

AA = L'attaquant avance : L'attaquant principal avance dans la zone cible. Aucune exploitation mobile n'est autorisée. Pas d'Avance si l'Attaquant est déjà dans la Zone Cible.

BB = Bain de Sang : Le joueur attaquant peut choisir de perdre un PR, ou de faire perdre aux deux joueurs un pas d'une unité de leur choix impliquée dans la bataille.

DR = Retraite du défenseur : La pile cible recule d'une Zone. Les piles de l'attaquant peuvent avancer.

DB = Défenseur Brisé: Toutes les piles non en phase dans la région ciblée reculent de deux Zones. Les piles attaquantes peuvent Avancer.

DS = Défenseurs Dispersés : Toutes les piles qui ne sont pas en phase dans la région ciblée reculent de deux zones, puis la pile cible va dans la case Shattered. Les piles attaquantes peuvent avancer.

D1 = Défenseurs Vaincus : Toutes les piles non en phase de la région ciblée reculent de deux zones, puis la pile cible perd un pas. Les piles attaquantes peuvent Avancer.

DE = Défenseurs éliminés : Toutes les piles non en phase dans la région ciblée reculent de deux zones, puis la pile cible est éliminée (12.7.6). Les piles attaquantes peuvent Avancer.

DC = Défenseur Capturé : Toutes les piles non en phase dans la région ciblée reculent de deux zones, puis la pile cible va dans la case « Captured ». Les piles attaquantes peuvent Avancer.

Comme vous pouvez le voir dans les résultats de combat, une pile dans une Région empilée peut être affectée par un résultat de combat même si elle n'est pas directement impliquée dans la bataille en cours. Ce n'est pas le cas dans une case de la carte.



Exemple: En poursuivant l'exemple d'attaque précédent, la carte supérieure tirée du paquet allemand (carte n°39), pour une bataille à +4 CP, donne un résultat

"D1". Les deux piles soviétiques dans la Zone attaquée doivent battre en retraite, et sont Désorganisées (explosion brune sur la CRT). Notez que l'unité "Fort" est carrément éliminée car elle ne peut pas battre en retraite (R encerclé sur le pion, voir 18.1). Une fois la retraite effectuée, l'unité "Bryansk" doit perdre un pas, car elle est la pile cible : elle n'a qu'un pas et va donc dans la case des unités soviétiques détruites. [12.7.2] Résultat du combat d'assaut : C'est le différentiel entre le total des Points de Combat du Défenseur et de l'Attaquant.

RESULTAT DU COMBAT D'ASSAUT

D+3 = Assaut Défait : La pile attaquante de tête recule d'une zone si elle se trouve dans une zone contestée, puis perd un pas (le défenseur a une supériorité de 3 CP ou plus).

D+2 = Assaut Repoussé: Si la pile attaquante de tête se trouve dans une zone contestée, elle recule d'une zone ou perd un pas. Sinon, aucun effet (le défenseur a une supériorité de 1-2CP).

EQ = Assaut Indécis: Le joueur attaquant peut choisir de perdre un PR, ou de faire perdre un pas aux deux joueurs pour une unité de leur choix impliquée dans l'Assaut (les CP sont égaux).

A+2 = Assaut réussi : Le défenseur peut choisir de faire reculer la pile cible d'une Zone, ou de faire perdre aux deux joueurs un pas d'une unité impliquée dans l'Assaut. Les piles attaquantes peuvent avancer (l'attaquant a une supériorité de 1-2CP).

A+3 = Assaut victorieux : Le défenseur peut choisir de faire reculer la pile cible de deux zones, ou de faire perdre un pas à cette pile. Les piles attaquantes peuvent avancer (l'attaquant a une supériorité de 3CP ou plus).

Exemple: Le Défenseur a 1 CP de plus que l'Attaquant, résolvez sur la ligne D+2 (Assaut Repoussé), l'Attaquant a 3 CP de plus, résolvez sur la ligne A+3 (Assaut Victorieux).

[12.7.3] Résultats spéciaux du combat : Il y a quelques résultats de combat de bataille et d'assaut supplémentaires qui peuvent être appliqués, indiqués par des graphiques et des icônes sur les CRTs.



Baril de pétrole : Mettez un marqueur "Unsupplied" sur toutes les unités d'attaque/de soutien encore sur la carte.



Explosion brune : Placez un marqueur "Disrupted" sur toutes les piles de défense/soutien encore sur la carte après la résolution du combat.

Avion noir : Retournez toutes les unités aériennes des deux joueurs qui ont attaqué/soutenu/défendu dans ce combat sur leur face "Damaged" si elles ne sont pas déjà endommagées.

Flèche rouge: Une tentative de Manœuvre en tenailles est réussie; la pile cible est éliminée (capturée sur résultat DC). Ajoutez dans la Zone un marqueur "Pocket" du joueur en phase pour chaque Grande unité éliminée, jusqu'à un maximum de quatre "Pocket". L'unité aérienne cible retourne dans sa case aérienne.



Icône d'Offensive majeure : Si la pile cible ne bat pas en retraite, l'attaquant peut immédiatement répéter la séquence de combat (12.3) avec les mêmes unités (attaquant, défenseur, soutiens). Un nouveau CM

"Attack!" doit être défaussé ; un marqueur "Major Offensive" retourné reste retourné. Les cartes jouées sont défaussées.

[12.7.4] Zones de Retraite Interdites : Lorsqu'il doit battre en retraite, le joueur propriétaire de la pile doit l'éloigner d'un certain nombre de zones de la zone de combat (distance nette, pas de zigzag).

 Zones de Retraite: Les piles ne peuvent pas battre en retraite dans des zones contrôlées par l'ennemi, contestées ou infranchissables (mers, lacs et Alpes), ou adjacentes à une zone contrôlée par l'ennemi (si possible). Empilement : Les piles ne peuvent pas être divisées ou recombinées ; le surempilement doit être résolu après la Retraite (11.5.2).

Manœuvre en tenailles : Si la manœuvre est réussie, la pile cible ne bat pas en retraite mais est éliminée.

- Unité statique : Si elle doit retraiter, elle est éliminée.
- Unité aérienne : Si elle doit battre en retraite, elle retourne dans sa case Air, et ne peut donc pas être éliminée.

IMPORTANT! Si une pile ne peut pas battre en retraite pour une raison quelconque, elle est à la place éliminée (12.7.6) et n'oubliez pas que les tenailles empêchent une pile de battre en retraite, ce qui l'élimine.

[12.7.5] Pertes de pas : Certains résultats font subir des pertes de pas et/ou une élimination.

- Effet de perte de pas: Lorsqu'un pas est perdu, une unité à
 pleine puissance de deux pas est réduite (retournée) à son côté
 d'un pas; une unité qui n'a plus qu'un pas est éliminée
 (12.7.6).
- Choix de la perte: L'unité supérieure d'une pile doit être choisie, sauf indication contraire. Lorsqu'il y a un choix, le joueur propriétaire détermine quelle unité subit un pas de perte.
- Manœuvre en tenailles: Si l'attaquant subit une perte de pas de combat pendant une Manœuvre en tenailles (12.6.2), une unité blindée doit prendre cette perte.
- Unités à deux pas : Seules, les unités avec des points de pas (2.3.7) ont deux pas, même si elles ont deux côtés.

[12.7.6] Unités éliminées : Les unités éliminées vont dans différentes cases, en fonction de leur état actuel.

- Piles non approvisionnées: Les unités avec un marqueur "Unsupplied" vont dans la case des unités capturées.
- Piles ravitaillées : Les unités sont placées dans la case des unités détruites, sur leur face actuelle.
- Forts & Air : Ils vont toujours dans la case des unités détruites.
- Case Capturé: Les petites unités vont face visible, les grandes unités face cachée (mais pas les chars soviétiques à une face).
 Les grandes unités soviétiques et allemandes capturées coûtent à l'ennemi un ou deux WSP (voir les cases Capturé de la carte).

IMPORTANT! A moins qu'elle ne soit éliminée lorsqu'elle n'est pas ravitaillée, une unité sera mise dans la case des unités détruites sur sa face actuellement visible : pour une unité à deux pas face visible, on considère que des parties importantes de l'unité se sont échappées pour combattre un autre jour.

[12.8] Avance après combat

Lorsque cela est autorisé par un résultat de combat "Attacker Advance", l'attaquant de tête et/ou les piles de soutien peuvent Avancer après combat. La zone d'avancée doit être la zone qui vient d'être attaquée.

- Coût en PM : Avancer après le combat ne dépense pas de PM ; les piles entrent simplement dans la zone cible.
- Qui peut Avancer: Toutes les unités non statiques impliquées dans l'Attaque peuvent Avancer, y compris les piles de Soutien.
- Diviser les piles: Les piles non statiques qui avancent peuvent se diviser et se recombiner, laissant certaines unités derrière elles, vous devrez peut-être utiliser des marqueurs "Done" supplémentaires pour celles-ci (voir 12.10).

Piles ennemies : Vous pouvez Avancer dans une Zone contenant encore des piles ennemies, mais faites attention aux limites d'empilement. Les piles ennemies composées uniquement d'une unité aérienne retournent dans leur case aérienne.

Le terrain : Il n'a aucun effet sur l'Avance.

Notez que si l'attaquant est dans une zone contestée avec le défenseur, il ne pourra pas avancer car il est déjà dans la zone cible attaquée lors du combat.

[12.9] Exploitation des unités mobiles



Les unités mobiles du joueur en phase (Attaquantes ou Soutiens) peuvent avancer d'une Zone supplémentaire si elles sont empilées avec un marqueur "Armor", ou en

défaussant un marqueur "Mobile" disponible si elles n'ont pas déjà un marqueur "Armor" (vous pouvez le garder sur l'unité comme rappel "Pocket", voir 12.6.2). Respectez ces restrictions :

- Terrain: Les piles ne peuvent faire de l'Exploitation Mobile que dans ou depuis une zone où le terrain le permet (voir la colonne Mobile du TEC).
- Marqueurs: Les piles avec un marqueur "Disrupted" ou "Unsupplied" ne peuvent pas faire d'Exploitation Mobile.
- Météo: Vous ne pouvez pas faire d'Exploitation Mobile dans certains types de Météo (voir TEC).
- Pile ennemie : Les piles peuvent faire de l'Exploitation Mobile dans une région contenant une pile ennemie au maximum. Si cette pile ennemie est composée uniquement d'une unité aérienne, elle retourne dans sa case aérienne.
- Séparation des piles: Les piles en exploitation peuvent se diviser et se recombiner, mais peuvent avoir besoin de marqueurs "Done" ou "Mobile/Armor" supplémentaires si vous divisez une pile.

IMPORTANT! N'oubliez pas qu'une pile qui a déjà un marqueur "Armor" ne peut pas utiliser un marqueur "Mobile" (par exemple, elle a déjà effectué sa Manœuvre en tenailles pour le tour), et que les unités aériennes et certains chars soviétiques (18.1, "M" sur le pion) ne sont pas des unités mobiles.

Notez que lorsque vous avancez dans une zone contenant une pile ennemie, cette zone devient contestée.

[12.10] Retourner les marqueurs de combat

Après chaque Séquence de Combat, faites les actions suivantes :





Retournez sur la face "Done ": Tous les marqueurs "Attack !" et "Support" utilisés dans cette séquence de combat par les deux

joueurs sont retournés sur leur face "Done", indiquant qu'ils ne peuvent pas faire d'actions d'attaque ou de soutien pour le reste de ce tour de joueur.

Piles divisées : Si certaines piles sont divisées, le joueur propriétaire doit mettre un marqueur "Attack" ou "Support" inutilisé sur sa face "Done" sur chaque pile nouvellement créée.

Notez que la pile cible ne recevra pas de marqueur "Done".

[12.11] Test de réussite d'une offensive majeure



Après un Combat et une Avancée/Exploitation, s'il y avait un marqueur " Major Offensive " dans la zone attaquée et qu'elle est maintenant contrôlée par le joueur en phase, ce marqueur est placé sur toute carte active " Major Offensive " ou " No Offensive ". Cela

indique que la carte sera vérifiée pour le marquage du statut de guerre lors de la Phase d'Objectif (15.0). Pas plus d'un marqueur ne peut être placé sur chaque carte, défaussez les autres.

Offensive infructueuse : Si une carte "Offensive" en jeu n'a pas de marqueur "Major Offensive" sur elle à la fin de la Phase de Combat, remettez la carte dans la défausse de sa pioche.

IMPORTANT! S'il reste des marqueurs "Major Offensive" sur la carte, le joueur en phase perd un WSP pour chacun d'eux, puis défausse ces marqueurs.

Cela signifie que vous devez capturer une zone contrôlée par l'ennemi par carte "Offensive" pour marquer des WSP avec celleci, et que vous perdrez un WSP si vous n'avez pas capturé la zone.

[13.0] Phase de Réserve

Le joueur en phase peut déployer des unités depuis sa Case de Réserve Stratégique.

[13.1] Déploiement des unités de réserve

Les unités se déplaçant sur la carte depuis la Réserve sont placées dans n'importe quelle Zone contrôlée par le joueur en phase, avec les limitations suivantes :

- Ravitaillement : Une ligne de Ravitaillement valide de longueur illimitée doit être tracée depuis la Zone dans laquelle l'unité est placée, mais cette ligne ne peut pas être tracée en utilisant les Chemins Spéciaux (7.2.2), sauf pour les Mouvements Maritimes (voir ci-dessous).
- Empilement : L'empilement peut être ajusté si d'autres unités amies se trouvent déjà dans la Zone.
- Déplacements en mer : Seules les petites unités peuvent être Déployées si la Ligne de Ravitaillement passe par la Mer Baltique ou la Mer Noire.
- Unités de l'Axe : Elles ont des limitations supplémentaires (voir 18.6).

[14.0] Phase des marqueurs utilisés

Certains marqueurs présents sur la carte sont retirés, retournant dans la pile de marqueurs utilisés du joueur propriétaire:

- Joueur en phase : Marqueurs "Disrupted"/"Armor".
- Les deux joueurs : Marqueurs "Done" et "Special Combat Support".
- Marqueur "Partisan": Au coût d'un PR chacun, Jeu Avancé uniquement (23.1.7).

Notez qu'il ne doit pas y avoir de marqueur "Attack !" ou "Support" face visible sur la carte au début de cette phase.

[15.0] Phase d'Objectif

Le joueur en phase marque des Points de Statut de Guerre.

[15.1] Marquage des Points de Statut de Guerre

Le joueur en phase vérifie s'il contrôle les emplacements d'objectifs de statut de guerre sur sa carte d'objectifs de guerre et les cartes offensives en jeu, puis enregistre les points gagnés sur sa piste de points de statut de guerre.

[15.1.1] Pointage des objectifs de guerre : Le joueur en phase révèle sa carte Evénement Objectif de Guerre face cachée, et marque un WSP pour chaque lieu qu'il contrôle ou qui est un Lieu Isolé (15.1.3). A. Vérifiez d'abord l'emplacement gauche de la carte.

B. Si l'emplacement gauche marque, vous vérifiez celui de droite.

C. Défaussez la carte dans la pile de défausse des cartes d'événement

[15.1.2] Pointage des cartes événement offensif : Le joueur en phase vérifie ses cartes "Offensive" réussies (ex : avec un marqueur "Major Offensive") et marque un WSP pour chacun des lieux qu'il contrôle ou qui est un Lieu Isolé (15.1.3).

A. Vérifiez d'abord l'emplacement de la carte sur le côté gauche.

B. Si le lieu de gauche marque, vérifiez le lieu de droite.

C. Défaussez la carte dans la défausse des cartes offensives.

[15.1.3] Points pour les lieux spéciaux : Certains Objectifs ont des conditions spéciales à remplir, comme expliqué ci-dessous

- URSS: Si le joueur allemand contrôle au moins une zone en Union Soviétique, il marque un WSP.
- Allemagne: Si le joueur soviétique contrôle au moins une zone en Grande Allemagne, il marque un WSP.
- Partisans (Jeu normal uniquement): Du Tour 4 au Tour 22, si le joueur allemand ne paie pas immédiatement un PR, le soviétique marque un WSP.
- Lieu Isolé: Si un Lieu Objectif n'est pas contrôlé, un WSP est quand même marqué si l'ennemi ne peut pas tracer un chemin de ravitaillement terrestre de longueur illimitée jusqu'à ce lieu (c'est-à-dire un chemin uniquement terrestre qui ne traverse pas une mer, un lac ou un détroit/une route de glace).

Vous marquez toujours des PV pour les lieux isolés que vous contrôlez.

[15.1.4] Pointage instantané : En dehors de la Phase Objectif, des WSP sont immédiatement gagnés pour les éléments suivants :



Pocket: Un WSP lorsque vous retirez de la carte un marqueur de "Pocket" ami pendant la phase de ravitaillement (7.0.D).



Capture de Grande Unité: Le joueur propriétaire perd un WSP pour chaque Grande unité soviétique, et deux WSP pour chaque Grande unité allemande (pas de l'Axe!) placée dans la case des unités capturées.



Capture d'une cité majeure : Un WSP est gagné lors de la capture d'une cité majeure contrôlée par l'ennemi.



Capture d'un site de crime de guerre : Un WSP est gagné lors de la capture d'un site ennemi (une fois par partie!). Le joueur allemand marque des sites de crânes rouges, le soviétique des sites de crânes bruns.



[15.1.5] Utilisation du marqueur de statut de guerre : Le total de WSP est ajusté sur la piste de statut de guerre du joueur.

- Lorsque le total du joueur est supérieur à 10 WSP, retournez le marqueur sur sa face +10.
- Lorsque le total du joueur est supérieur à 19 WSP, diminuez le total de l'adversaire du même montant, jusqu'à un minimum de zéro WSP. Il n'y a pas de total négatif de WSP ni de pénalités. Cependant, lorsque le différentiel de WSP est de 19, le joueur avec 19 WSP peut remporter une victoire instantanée à la fin du tour (17.1).

[15.2] Tirage de la carte d'événement Objectifs de guerre





Le joueur en phase tire une nouvelle carte de sa pioche de cartes Evénement, la regarde secrètement et la place face cachée devant lui avec un

marqueur "Control" dessus pour l'identifier. Elle devient sa nouvelle carte Objectifs de Guerre, et sera vérifiée pour le comptage des Objectifs de la Carte au prochain Tour de Jeu.

IMPORTANT! La carte d'Objectifs de Guerre ne fait pas partie de la main de cartes et ne compte pas dans la taille maximale de la main, et ne peut pas être défaussée comme une carte événement normale (9.2). Le texte événement noir ou rouge de la carte n'est jamais pris en compte.

Notez que puisque la carte est tirée vers la fin du tour du joueur, lors du premier tour d'une partie, un tel score ne sera pas possible, à moins que les instructions du scénario ne disent le contraire.

[16.0] Phase de fin de tour

Le joueur d'initiative vérifie d'abord si la partie se termine par une "Victoire instantanée" (17.1). Si ce n'est pas le cas, retournez à la procédure : I. Gestion du Nouveau tour de jeu, pour recommencer un nouveau tour de jeu. Si c'est le dernier tour et qu'il n'y a pas eu de victoire instantanée, vérifiez s'il y a une victoire de "Fin de partie" (17.2).

[16.1] Initiative "General Hiver »



Si le joueur allemand a le plus grand nombre de WSP à la fin du tour "General Winter", alors l'Initiative de Guerre lui revient automatiquement.

[17.0] Comment gagner

Il y a trois types de victoire différents pour les jeux de la campagne régulière et avancée ; ils sont vérifiés, le joueur ayant l'initiative en premier, pendant la phase de fin de tour.

[17.1] Victoire instantanée

Il y a trois façons pour un joueur de gagner instantanément la partie à la fin d'un Tour de Jeu, dans l'ordre :

 Points de Statut de Guerre (allemand): Si le joueur allemand a l'Initiative et au moins 19 WSP, son adversaire zéro WSP, et que le joueur allemand contrôle au moins deux des Sites de Cibles de Guerre de son adversaire, incluant Moscou, il gagne.

- Points de Statut de Guerre (Soviétique): Si le joueur soviétique a l'Initiative et au moins 19 WSP, son adversaire zéro WSP, et que le joueur soviétique contrôle au moins deux des sites cibles de guerre de son adversaire, incluant Königsberg, il gagne.
- Sites cibles de guerre (allemand/soviétique) : Si un joueur contrôle au moins quatre des six Sites cibles de Guerre de son adversaire, il gagne.
- Site cibles de guerre de Berlin (soviétique) : Si le joueur soviétique contrôle Berlin, il gagne.

Victoire OPTIONNELLE de WSP : Si le joueur de l'Initiative remplit ses conditions de victoire WSP, mais ne contrôle pas les deux Sites cibles de Guerre requis, il peut tirer une carte de son paquet "Offensive". Si les dates du timing des cartes (2.4.10) incluent l'année en cours, il gagne une "victoire morale" (voir 17.3). Il garde cette carte dans sa main si la partie continue.

Le gain optionnel de "Victoire Morale" ci-dessus suppose un coup d'état militaire qui aboutira à un armistice temporaire. Les Alliés occidentaux deviennent la puissance dominante de l'après-guerre, et l'Europe souffrira beaucoup moins de douleurs et de destructions.

[17.2] Victoire de fin de partie

A la fin d'une partie, s'il n'y a pas eu de victoire instantanée, le vainqueur est désigné par les éléments suivants, dans l'ordre exact : [17.2.1] Campagne courte : Vérifiez à la fin du Tour 22.

- Contrôle de la carte (Soviétique): Si le joueur soviétique contrôle toutes les Zones d'Union Soviétique de la carte, il gagne.
- Sites cibles de Guerre (Allemand): Si le joueur allemand contrôle ses six Sites cibles de Guerre, il gagne.

[17.2.2] Longue Campagne: Vérifiez les conditions de victoire de la campagne courte à la fin du tour 22, puis les conditions ci-dessous à la fin du tour 26, dans l'ordre exact:

- Berlin (soviétique) : Si le joueur soviétique contrôle l'Hexagone de Berlin, il gagne.
- Production de Guerre (Allemand) : Si le joueur allemand contrôle ses deux Sites de Production de Guerre, il gagne.

[17.3] Victoire des alliés occidentaux

Dans quelques rares circonstances, il peut arriver à la fin d'une partie qu'aucun des deux joueurs n'ait gagné. Dans ce cas, ils perdent tous les deux la partie, ayant épuisé leurs ressources et leur volonté de se battre. Les Alliés occidentaux sont la puissance dominante de l'après-guerre. Dans ce cas, le joueur ayant le plus de WSP peut se targuer d'une victoire morale.

Notez que puisque le joueur allemand joue en premier à chaque tour de jeu, il lui est plus difficile de gagner par des points de statut de guerre, car le joueur soviétique aura son propre tour pour faire passer son total de WSP au-dessus de zéro avant que la victoire ne soit vérifiée.

[18.0] Unités spéciales

Vous trouverez ci-dessous un résumé de certaines unités spéciales et leurs caractéristiques.

[18.1] Caractéristiques des unités spéciales

Certains pions ont une lettre/symbole de Caractéristique Spéciale à droite de leurs Points de Combat.



"A" dans un triangle : Si l'unité fait toujours partie de la pile de l'attaquant principal, cette pile peut avancer après combat (12.8) sur n'importe quel résultat "BB" ou "EO".



"R" dans le cercle : L'unité est éliminée si elle doit battre en retraite.



"M" dans la case : L'unité n'est pas considérée comme "Mobile" dans le cadre du jeu. Certains chars soviétiques ont une icône "M", indiquant qu'ils ne sont pas mobiles, y compris pour les manœuvres en tenailles (12.6.2).



"2" dans un cercle : Lorsqu'il est éliminé, il ne va pas dans les cases Détruit/Capturé, mais entre en tant que Renfort deux Tours de Jeu plus tard (Tour 2 = arrive Tour 4).



"Explosion" dans un cercle : Si le joueur soviétique a l'Initiative de Guerre, ce CP jaune est considéré comme gris, perdant ainsi sa capacité de "Soutien au Combat" (12.2.2).

Les caractéristiques spéciales des unités sont affichées sur la feuille CRT

[18.2] Unités blindées mobiles



Les piles de blindés mobiles de type Panzer (Allemand) et Tank (Soviétique) ont une capacité spéciale de combat.

Manœuvre en tenailles : Les piles de blindés mobiles peuvent effectuer une Manœuvre en tenailles sous certaines conditions (12.6.2). Cela vous permet d'encercler une pile enneme en combat, rendant sa Retraite impossible. La météo

et les blindés ennemis peuvent interdire la manœuvre (12.6.2).

[18.3] Unités de Forts



Ces unités représentent de vastes fortifications de terrain et des garnisons locales. Le combat n'est pas obligatoire dans une région contestée si elle contient des

"Forts " (12.2).

- Pas: Cette unité a un pas sur sa face avant, et aucun sur sa face "Construction".
- Mouvement : Elle ne peut pas se déplacer/retraiter hors de sa Zone ni être placée dans la Case de Réserve Stratégique ; mais elle peut être Démobilisée et retirée de la carte par le joueur propriétaire lors de sa Phase Stratégique (10.1.2).
- Mise en place sur la carte: Lorsqu'elle arrive sur la carte, en tant que Renforts ou en cours de reconstruction, elle est placée sur sa face "Construction" (pioche et pelle). Elle sera améliorée (retournée) au prix d'un marqueur "Combat" lors de l'étape d'amélioration de la phase stratégique suivante du propriétaire. Lorsqu'elle est sur sa face "Construction", elle ne peut pas empêcher les unités ennemies d'entrer dans sa Zone, et est automatiquement éliminée si elles le font.
- Empilement: Une seule unité "Forts" peut faire partie d'une pile; elle s'empile gratuitement au-delà de la limite de deux pions.

[18.4] Unité de forteresse de Sébastopol





Cette grande unité représente les principales ceintures fortifiées de la région et les unités de défense qui y sont attachées.

• Mouvement : Elle ne peut pas se déplacer/retraiter hors de la Zone "Sébastopol" ; ou être mise en Réserve Stratégique.

 Pas : Elle a deux pas, et ne peut pas être Reconstruite ou Améliorée, comme indiqué par l'icône de tête de mort sur sa face brune.

[18.5] Unités aériennes





Les unités aériennes représentent une concentration de formations aériennes utilisées pour soutenir les troupes dans les batailles et les assauts importants.

- Pas: Chaque unité possède un pas, valable sur ses deux faces.
 Lorsqu'elle subit un pas de perte (sur n'importe quel côté), elle est éliminée. Une unité "Endommagée" est toujours pleinement fonctionnelle, mais vaut zéro CP. Si elle est déjà endommagée, il n'y a aucun effet.
- Mouvement: Une unité aérienne peut sortir de sa case aérienne vers une zone sous contrôle ami ou contestée, ou revenir dans sa case aérienne. Elle peut Avancer Après Combat (12.8) mais ne peut pas faire d'Exploitation Mobile (12.9), et retourne dans sa case aérienne si elle bat en retraite.
- Empilement: Une unité aérienne peut s'empiler gratuitement.
 Si elle ne fait pas partie d'une pile, elle retourne immédiatement dans sa Case d'Unité Aérienne lorsqu'une pile ennemie entre dans sa Zone.
- Soutien défensif: Si elles sont au sommet de leur pile, les unités aériennes peuvent apporter un soutien défensif même si elles se trouvent dans une zone adjacente à la zone cible (12.2.2). Elles ne peuvent pas être l'attaquant principal si elles sont seules dans une pile, mais seulement un soutien.
- Mise en place sur la carte: Lorsqu'elle arrive sur la carte, en tant que Renfort ou en cours de reconstruction, elle est placée dans la Case des Unités Aériennes sur sa face avant (non endommagée).
- Limites météorologiques: La piste Tour de la carte indique le nombre d'unités aériennes qu'un joueur peut utiliser lors d'un tour de jeu. Toute unité en excès est considérée comme volante; mettez un marqueur Disrupted sur elle.

Les petites explosions de "CP" au dos du pion sont purement cosmétiques et n'ont aucun impact sur le jeu.

[18.6] Unités de l'Axe

Les unités allemandes de l'Axe sont représentées par des pions de couleur bleue. Elles possèdent quelques limitations particulières.

Pas limités : Lorsque le joueur soviétique a l'Initiative de Guerre, les unités allemandes alliées de l'Axe ne peuvent pas être améliorées (10.2).



Finlandais: Ne peuvent se déployer (13.1) que dans les zones d'Helsinki ou des "Terres de Motti", et aucune autre unité d'aucun joueur ne peut le faire. Elles ne peuvent attaquer ou soutenir les unités soviétiques que dans ces trois

zones, mais peuvent se déplacer n'importe où sur la carte dans les zones vides d'unités soviétiques. Si le joueur soviétique a l'Initiative de Guerre, au moment où les deux "Terres de Motti" sont sous contrôle soviétique, les deux unités finlandaises sont définitivement retirées du jeu.

Hongrois : L'armée hongroise 1+3 ne peut pas quitter volontairement la case Hongrie jusqu'à ce qu'une zone frontalière



en pointillés orange ou adjacente devienne sous contrôle soviétique. Elle ne peut se déployer que dans les zones de Hongrie ou de Kharkov.

Exemple: La zone contenant la ville de Lvov.

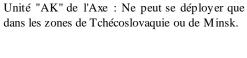


Roumaines: Ne peuvent se déployer que dans les zones de Bucarest ou d'Odessa. Les unités roumaines et hongroises ne peuvent pas s'empiler entre elles.

Défection Roumaine : Lorsque le joueur soviétique a l'Initiative de Guerre, au moment où la Zone de Bucarest est sous contrôle soviétique ou contestée, les unités roumaines deviennent sous contrôle soviétique pour le reste de la partie.



Italiennes : Ne peuvent se déployer que dans les zones d'Autriche ou de Kharkov.



AK ②

Comme les puissances de l'Axe avaient des objectifs de guerre limités, il sera difficile de les

reconstruire et de les déplacer.



[18.7] unités des Armées de choc soviétiques

Cette grande unité n'est utilisée que dans le jeu de base. Elle remplace les trois petites unités "Shock I-II-III" utilisées dans les jeux Régulier et Avancé.





Cette petite unité ne peut être située que dans une zone adjacente à la Mer Noire, ou attaquer/soutenir une telle zone, ou être en réserve. Si ce n'est pas le cas, elle est immédiatement éliminée. Elle peut être Déployée (13.1) dans n'importe quelle Zone

adjacente à la Mer Noire sous contrôle soviétique.



[18.9] Groupe d'armées F allemand

Cette Grande unité ne peut pas quitter volontairement la case Yougoslavie, à moins qu'il n'y ait une unité soviétique dans ou adjacente à cette case. Cette unité n'est pas utilisée dans le jeu

de base.

La 11ème armée allemande et le groupe d'armées F ont des icônes de type d'unité jaune clair à des fins historiques uniquement : Beaucoup de leurs troupes étaient alliées de l'Axe.

[18.10] Unités "petites" du jeu de base

Seules les quatre petites unités illustrées sont utilisées dans le jeu de base, et sont considérées comme "grandes" dans tous les cas.









22

[19.0] Marqueurs spéciaux

Vous trouverez ci-dessous une explication et un résumé des marqueurs spéciaux qui ne sont pas expliqués ailleurs dans les règles.

[19.1] Marqueurs Désorganisé



Ces marqueurs représentent la désorganisation causée par des opérations de combat prolongé.

• Quand : Les Résultats de Combat et certains Evénements de Carte les placent sur les piles, ou lorsqu'une unité se déplace au maximum de son potentiel de mouvement sans utiliser de CM (11.1).

- Effet: Les capacités de mouvement et de combat de la pile sont réduites. Les Désorganisations supplémentaires n'ont aucun effet (voir 11.2 et TEC).
- Empilement : L'effet du marqueur est pour la pile entière ; si la pile est divisée, utilisez des marqueurs supplémentaires.

[19.2] Marqueurs Hiver Général



Ces marqueurs de Soutien au Combat dépeignent les avantages de l'attaque soviétique lors des premiers hivers extrêmement froids de la guerre.

- Quand : Au début d'un tour de jeu "General Winter", le joueur soviétique reçoit les deux marqueurs à utiliser pendant ce tour.
- Utilisation en attaque : Le joueur soviétique peut engager un marqueur par combat pour son CP d'attaque (12.3).
- Limites: Les marqueurs ne peuvent être utilisés que contre des Zones situées à l'Est de la ligne Partisans/Hiver.

[19.3] Marqueurs de Volkssturm



Ces marqueurs de Soutien au Combat illustrent la résistance accrue des troupes allemandes au cours des derniers mois de la guerre, lorsque l'Armée Rouge a envahi leur pays.

- Quand : Le joueur allemand obtient l'utilisation de ces deux marqueurs pour le reste de la partie en jouant la carte d'Evénement allemande n°41 Bottom of the Barrel. Chacun peut être utilisé une fois par Tour de Jeu.
- Utilisation défensive : Le joueur allemand peut engager un marqueur par combat pour son CP de défense (12.3).
- Limites: Les marqueurs ne peuvent être utilisés que dans des Zones en dehors de l'URSS/Union Soviétique (2.1).

[19.4] Marqueurs d'ordres/directives



Ces marqueurs de Soutien au Combat représentent les ordres "Pas de Retraite!" que les deux dictateurs donnaient souvent à leurs troupes.

• Quand : Les deux joueurs reçoivent un de ces marqueurs comme Evénement de Jeu pendant la partie. Chacun peut être utilisé une fois par Tour de Jeu.

- Utilisation défensive : Chaque joueur peut engager son marqueur une fois par Phase de Combat pour son CP de Défense (12.3.1) ou son changement de TRC de Bataille.
- Bonus de CP d'Assaut : Lorsqu'il est engagé dans un Assaut, le défenseur obtient un CP défensif.

- Changement de TRC de bataille : Lorsqu'il est engagé dans une bataille (uniquement), un résultat "AA" (l'attaquant avance) devient un "BB" (bain de sang).
- Doit être utilisé : S'il est en jeu, ce marqueur doit être utilisé par le joueur qui le possède pour se défendre contre une Attaque si cela est possible (c'est-à-dire si l'ennemi effectue au moins une attaque). S'il pouvait être utilisé lors de la Phase de Combat mais ne l'a pas été, perdez 1 WSP.

Lorsqu'il est utilisé, placez le marqueur sur sa face Assaut (avec CP) ou Bataille (AA=BB) correspondante.

[19.5] Marqueurs d'industrie/de prêt-bail





Ces marqueurs illustrent l'augmentation de l'activité de l'industrie de guerre et les efforts de prêt-bail alliés.

• Quand : Les joueurs les obtiennent par les Evénements (voir 21.1). Chacun peut être utilisé une fois par Tour de Jeu.

- Où: Ils sont placés dans un site de production de guerre ami (marqueurs d'industrie) ou un site de prêt-bail (marqueurs de prêt-bail), un par icône d'usine industrielle affichée.
- Utilisation: Selon le texte au dos, chacun peut être retourné une fois par tour pour obtenir un tirage de carte supplémentaire (9.1), un point de Ressource (9.2), ou une Amélioration (10.2).
- Perte: Si sa Zone devient contrôlée par l'ennemi, mettez le marqueur dans la Case « Shattered ». Il est replacé dans la même Zone, face visible, dès que le joueur qui le possède en reprend le contrôle.

[19.6] Marqueur d'Initiative de Guerre





Le joueur ayant l'Initiative de Guerre (c'est à dire avec son marqueur face visible) bénéficie des avantages et limitations suivants.

- Tirage de cartes: Pendant la Phase de Tirage des Cartes (9.1), il peut se défausser et tirer à nouveau la première carte Offensive tirée (ou carte Evénement tirée dans le Jeu de Base), sauf si c'est une carte "Jouer Immédiatement".
- Ordre de Soutien au Combat : Pendant la Phase de Combat (12.0), il engage les marqueurs "Support" et les Cartes de Combat en dernier.
- Victoire de statut de guerre : Pendant la Phase de Fin de Tour, il peut gagner la partie s'il a suffisamment de WSP (17.1).
- Initiative de guerre allemande: Le joueur allemand perd un WSP sur les résultats de combat BB ou EQ si ce combat est une Offensive Majeure (de n'importe quel joueur). Valable lors de la Phase de Combat de l'un ou l'autre des joueurs (12.7.3).
- Initiative de Guerre Soviétique : Les CP encerclés en jaune des unités du joueur allemand sont considérés comme des CP gris (2.3.4).
- Initiative de Guerre Soviétique: Les unités de l'Axe du joueur allemand ne peuvent pas être améliorées (18.6).
- Marqueurs d'Offensive Majeure (Jeu de Base uniquement):
 Il obtient deux marqueurs "Major Offensive" pour le tour, son adversaire n'en obtient qu'un seul.

Il y a une section historique dans le Livret de Jeu sur les deux soldats représentés sur les marqueurs d'Initiative de Guerre.

[19.7] Marqueurs d'objectifs



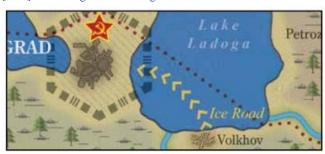


Ces deux marqueurs sont utilisés dans le jeu de base uniquement - pour indiquer le nombre d'objectifs capturés.

[20.0] Emplacements spéciaux sur la carte

Vous trouverez ci-dessous un résumé des emplacements spéciaux sur la carte.

[20.1] Route de glace de Leningrad



La route de glace est située près de la partie nord de la carte, dans le lac Ladoga.

- Les zones de Leningrad et de Volkhov sont considérées comme adjacentes l'une à l'autre pour le mouvement.
- Vous ne pouvez pas attaquer d'une zone à l'autre, mais vous pouvez apporter du Soutien au Combat (12.2.2).
- La Retraite est autorisée de Leningrad à Volkhov.
- Le ravitaillement peut être tracé à travers (7.2.2).

Malgré son nom, la Route de la Glace est opérationnelle toute l'année, par camion en hiver et sinon par voie navale.

[20.2] Détroit de Kerch



Le détroit de Kerch rend les zones de Kerch et de Novorossiysk adjacentes dans tous les cas.

[20.3] Cités Majeures







Ces zones importantes ont des

caractéristiques particulières.

Cela ne coûte aucun PM pour entrer dans un tel Hex (voir TEC), donc même après avoir dépensé tous ses PM, une pile, si elle n'est pas située dans un terrain "STOP", peut y entrer.

- Les piles dans les zones adjacentes peuvent apporter un Soutien Défensif au Combat, et vice-versa (12.5.3).
- Elles valent un WSP chaque fois qu'elles sont capturées à l'ennemi (15.1.4) (les cités peuvent changer de mains plusieurs fois).

- Lorsqu'un Hexagone de cité majeure est situé dans une case de la carte, il est traité comme un Hex distinct à l'intérieur de cette case. Il n'est adjacent qu'à la zone de cette case.
- Il en existe deux types, les Cités Majeures "normales", et les Cités Majeures avec une icône "Site cible de Guerre" (une étoile rouge ou une croix allemande), voir TEC.

[20.4] Ligne d'Hiver



Pendant les tours d'hiver/de neige, les zones situées à l'ouest de cette ligne en pointillée rouge sont considérées comme ayant un temps "Clair".

[20.5] Sites de crimes de guerre



La capture de chaque site ennemi rapporte un WSP (15.1.4) et représente les lieux où les principales atrocités de guerre ont été commises. Ils sont abordés dans le Livret de Jeu.

[21.0] Liste des événements

Vous trouverez ci-dessous des explications détaillées sur les événements des tours de jeu.

IMPORTANT! Les événements suivis d'un astérisque "*" ne sont pas utilisés dans le jeu de base.

[21.1] Evénements du jeu

Ces événements historiques sont imprimés en texte gris sur la piste des tours et sur la carte d'aide de jeu.

[21.1.1] Tour 1, Attaque surprise: Pour ce tour uniquement.

- Combat Allemand : Les unités du joueur Allemand ne peuvent attaquer/Soutenir que des unités portant la même lettre d'installation (i.e., F-N-C-S-R), sauf si c'est une unité aérienne.
- Mouvement Allemand: Les unités du joueur Allemand ne peuvent pas se déplacer de plus d'une Zone pendant la Phase de Mouvement.
- Alliés Allemands de l'Axe: Les unités avec une lettre I.D. de groupe "R" commencent à être empilées avec des marqueurs "Disrupted".
- Combat soviétique : Les unités du joueur soviétique ne peuvent attaquer/soutenir que des unités portant la même lettre d'installation (i.e., B-F-R-SL).
- Mouvement soviétique: Les unités soviétiques ne peuvent pas se déplacer dans les zones de la Grande Allemagne pendant ce tour de jeu.
- Améliorations : Pas d'améliorations allemandes ou soviétiques.

Vous aurez moins de flexibilité avec vos unités lors du premier tour (plus court), car vos armées sont entièrement engagées dans leurs Plans de Campagne respectifs préétablis.



[21.1.2] Tour 2, Ligne Staline : Les deux unités fortifiées soviétiques "SL" doivent être immédiatement déployées dans toute zone sous contrôle soviétique à l'est de la ligne Partisans/Hiver et adjacente à celle-ci (même si

elles sont dispersées, éliminées ou capturées).

Aucune amélioration allemande ou soviétique (10.2).

Ceci représente les anciennes fortifications de la "ligne Staline" et quelques petites formations de réserve. N'oubliez pas que l'événement "Pas d'Améliorations" ne s'applique pas aux Forts (10.2.5).



[21.1.3] Tour 3, Escadrons de la Mort: Retirez un marqueur "Attack" allemand du jeu. Aucune amélioration allemande (10.2).

En septembre 1941, les nazis lancent les opérations

des "Einsatzgruppen" en Europe de l'Est : des escadrons de la mort mobiles spécialisés dans le meurtre de masse de civils et de prisonniers.

[21.1.4] Tour 4, Pearl Harbor : Augmentez le total des WSP soviétiques de deux points*. Pas d'améliorations allemandes (10.2). Commencez à compter les WSP des Partisans (15.1.3).

L'entrée en guerre des USA a été une bénédiction pour l'effort de guerre allié.

[21.1.5A] Tour 5, Prêt-Bail : Un marqueur de Prêt-Bail de "Ressource" est placé - icône d'Usine Industrielle face cachée - dans la Zone de Prêt-Bail "Onega" (2.1.1). Aucune amélioration allemande (10.2).

Les trois marqueurs "Prêt-Bail" représentent les énormes ressources de guerre envoyées par les Alliés pour soutenir l'effort de guerre de l'URSS.

[21.1.5B] Tour 5, Vérification du Statut de Guerre* : A cause de la météo "General Winter", le joueur soviétique gagne temporairement l'Initiative de Guerre et les deux marqueurs "General Winter".

L'Initiative de Guerre change pour le tour. Le joueur soviétique le perdra à nouveau au prochain tour s'il n'a pas le plus haut total de WSP (16.1).

[21.1.6] Tour 6, Industrie soviétique x2 : Deux marqueurs d'Industrie soviétique "Up grade" sont placés - côté icône Usine Industrielle face cachée - dans le Site de Production de Guerre "Urals/Siberia" (2.1.1).

Ils représentent le passage à une Economie de Guerre et le gain progressif d'expérience de combat par les Soviétiques.

[21.1.7] Tour 7, Midway : Augmentez le total de WSP soviétique d'un point*.

Premier tournant de la campagne du Pacifique, il stoppe définitivement toute menace japonaise contre l'Union Soviétique.

[21.1.8] Tour 8, Ordre de Staline n°277 : Augmentez le total des WSP soviétiques de trois points*.

Représente l'ordre de Staline "Pas un pas en arrière !" juste avant Stalingrad et la résistance accrue de l'Armée Rouge.



[21.1.9] Tour 9, Opération Jubilee : Ajoutez un CM soviétique « Attack! » au jeu.

L'invasion désastreuse de Dieppe par les troupes canadiennes ; elle signale l'augmentation de

l'activité alliée sur le front ouest.

[21.1.10] Tour 10, Opération Lightfoot : Le joueur allemand tire une carte de moins pendant sa Phase de Cartes (de n'importe quel type).

La victoire britannique à El Alamein. "Ce n'est même pas le début de la fin. Mais c'est, peut-être, la fin du commencement". (Winston Churchill)

[21.1.11A] Tour 11, Prêt-Bail : Un marqueur de Prêt-Bail "Resource" est placé - icône d'usine industrielle face cachée - dans le Site de Prêt-Bail " Makhachkala " (2.1.1). Aucune amélioration allemande (10.2).

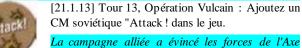
Il y a trois marqueurs "Prêt-Bail", représentant les énormes ressources de guerre envoyées par les Alliés pour aider l'URSS.

[21.1.11B] Tour 11, Vérification du statut de la guerre* : A cause de la météo "General Winter", le joueur soviétique gagne temporairement l'Initiative de Guerre et les deux marqueurs "General Winter".

L'initiative de guerre change pour le tour. Le joueur soviétique la perdra à nouveau au prochain tour s'il n'a pas le plus haut total de WSP (16.1).

[21.1.12] Tour 12, Industrie allemande : Un marqueur d'Industrie allemande "Resource" est placé face cachée dans le Site de Production de Guerre "Germany" (2.1.1).

L'Economie Allemande est mise sur un pied de guerre complet.



d'Afriaue.



[21.1.14] Tour 14, Opération Husky: Le joueur allemand tire une carte de moins pendant sa Phase de Cartes (de n'importe quel type). Retirez un marqueur "Attack" allemand du jeu. L'invasion alliée de la Sicile, signalant la fin du gouvernement

fasciste de Mussolini.

[21.1.15] Tour 15, Opération Avalanche : Le joueur allemand tire une carte de moins lors de sa Phase de Cartes (de n'importe quel type).

L'invasion alliée du continent italien et la capitulation de l'Italie.

[21.1.16] Tour 16, Industrie allemande : Un marqueur d'Industrie Allemande "Resource" est placé - côté icône Usine Industrielle face cachée - dans le Site de Production de Guerre "Czechoslovakia" (2.1.1). L'"Ordre #227" soviétique est retiré du jeu à ce tour.

L'Economie Allemande est mise sur un pied de Guerre Totale.

[21.1.17A] Tour 17, Prêt-Bail : Un marqueur de Prêt-Bail "Card" est placé - icône d'usine industrielle face cachée - dans la Zone de Prêt-Bail "Urals/Siberia" (2.1.1).

La moitié de l'aide prêt-bail des Alliés à l'URSS est arrivée au port soviétique de Vladivostok sur la côte Pacifique et le nord de la Sibérie, en utilisant des navires américains sous pavillon soviétique, juste sous le nez de la marine japonaise.

[21.1.17B] Tour 17, Vérification du statut de guerre* : Comparez les WSP des joueurs pour vérifier le changement d'Initiative de Guerre (6.4).

C'est la dernière vérification annuelle du statut de guerre. Le joueur soviétique devrait avoir gagné l'Initiative de Guerre à ce moment là.



[21.1.18] Tour 18, Directive d'Hitler $n^\circ 53$: Le joueur allemand reçoit le marqueur "Directive $n^\circ 53$ ". Retirez définitivement un CM allemand "Attack! CM du jeu.

Représente la nouvelle stratégie de guerre "Pas de retraite" des zones fortifiées et des points d'appui d'Hitler.

[21.1.19] Tour 19, Opération Overlord: Le joueur allemand tire une carte de moins pendant sa Phase de Cartes (de n'importe quel type).

L'invasion alliée de la France marque le début de la fin du Reich millénaire d'Hitler.

[21.1.20] Tour 20, Opération Cobra : Le joueur allemand tire une carte de moins lors de sa Phase de Cartes (de n'importe quel type). Le jeu de base se termine à ce tour.

La percée alliée en Normandie et l'éradication de la 5ème Armée de Panzers allemande.

[21.1.21] Tour 21, Crise des effectifs : Retirez définitivement un marqueur d'industrie allemand et un marqueur d'industrie soviétique chacun.

La campagne sanglante sur deux fronts a mis à mal les ressources en main d'œuvre disponibles des deux camps.



[21.1.22] Tour 22, Bataille des Ardennes : Le joueur allemand tire une carte de moins pendant sa Phase de cartes (de n'importe quel type). Retirez définitivement un CM allemand "Attack ! du jeu. Le

Jeu Court se termine à ce tour (17.2.1). Arrêtez le score WSP des Partisans (15.1.3).

Le dernier pari d'Hitler, il a utilisé les dernières réserves mobiles de Panzer et de Luftwaffe de l'armée allemande.

[21.1.23] Tour 23, Conférence de Yalta: Diminuez le total de WSP soviétique de quatre points. Le joueur soviétique retire du jeu deux marqueurs Prêt-bail. Aucune amélioration allemande.

Le sort du monde est décidé à l'avance par les Alliés, les Soviétiques essaient de s'emparer d'autant d'Europe qu'ils peuvent avant la fin de la guerre. L'écriture proverbiale d'Hitler est sur le mur...

[21.1.24] Tour 24, Opération Varsity : Diminuez le total de WSP soviétique de quatre points. Les derniers marqueurs d'industrie et de prêt-bail allemands sont retirés. Aucune amélioration allemande.

Représente le passage en force du Rhin et l'exploitation finale de l'Allemagne par les Alliés occidentaux.

[21.1.25] Tour 25, Opération Grapeshot : Diminuez le total de WSP soviétique de quatre points. Le dernier marqueur d'industrie soviétique est retiré du jeu. Aucune amélioration allemande.

L'Italie est complètement occupée par les armées alliées.

[21.1.26] Tour 26, VE-Day: Diminuez le total de WSP soviétique de quatre points. Pas d'améliorations allemandes. La partie longue se termine à ce tour (17.2.2).

Les restes de l'armée allemande capitulent. La guerre en Europe est terminée !

[21.2] Evénements de Renfort, de Retrait et d'Amélioration

Ils sont listés en détail sur la piste des tours, en texte gris, et sur la carte d'aide de jeu Événement.

- [21.2.1] Renforts : Les unités et les marqueurs qui entrent en jeu sont indiqués en gras.
- [21.2.2] Retraites : Les unités et les marqueurs qui sortent du jeu sont indiqués en gras et en italiques.
- [21.2.3] Améliorations : Les unités maintenant disponibles pour remplacer les unités soviétiques améliorées sont listées en rouge. Placez-les face visible, sur le côté soviétique de la carte, prêtes à prendre la place des anciennes unités soviétiques lorsqu'elles seront améliorées.

[21.2.4] Pas d'Amélioration : Le joueur listé ne peut pas utiliser de PR pour améliorer ses unités pendant ce Tour de Jeu ; les Forts peuvent être retournés.

IMPORTANT! Les Renforts (pas les Améliorations) entrent en jeu du côté du pion indiquant le numéro du Tour d'Entrée.

[22.0] Evénements spéciaux des cartes

Quelques explications supplémentaires se trouvent également à la fin du livre de règles.

[22.1] Icônes Blindé

Une icône "Blindé" qui fait partie du texte de l'Evénement d'une carte signifie que, pour pouvoir jouer cet Evénement, le joueur doit avoir une pile de Blindés (mobiles ou non), en tant qu'''Attaquant principal", et doit avoir un "Marqueur Blindé" sur cette pile (12.6.2).

En raison de la règle 2.5.2 Priorité des Evénements, cela signifie que si les conditions de la carte sont remplies, une Manœuvre en tenaille peut être tentée même si elle serait autrement interdite par les règles; par exemple: Pas d'Offensive Majeure, Blindé en Défense, Mauvais Terrain, Mauvaise Météo, Attaque depuis une seule Zone, pas de Blindé Mobile.

[22.2] Hitler ordonne l'attaque



Lorsque la carte allemande n°51 « Hitler Orders Attack! » est jouée, toutes les cartes " Major Offensive " de la main du joueur allemand doivent immédiatement être jouées pour leur Evénement, y compris la carte n°51 elle-même. Ces Evénements se produiront au prochain Tour de Jeu, donc gardez ces cartes sur le côté du plateau en attendant, face visible.

Les cartes "Major Offensive " qui ne peuvent pas être jouées à cause d'un mauvais timing des cartes

(2.4.3), ainsi que toutes les cartes "No Offensive", sont défaussées sans effet.

Il n'y a que quatre marqueurs d'Offensive Majeure dans le jeu, utilisés par les deux camps, donc toute carte qui dépasserait ce total doit également être défaussée sans effet.

[22.3] Evénements des cartes Partisans/Atrocité



Il existe deux cartes Evénement dont le texte affecte les marqueurs Partisans/Atrocités (carte allemande n°11, "Pacification Campaign", et carte russe n°31, Offensive Partisan). Ces événements ne s'appliquent qu'au jeu avancé, car les marqueurs ne sont utilisés que dans ce jeu. Pour le jeu normal, considérez le texte de l'Evénement sur ces deux cartes comme "sans effet". Les cartes peuvent toujours être utilisées pour leurs autres effets. Il y a un "A" encadré en vert sur le côté droit de

la carte pour l'indiquer.

[23.0] Règles du jeu avancé

Le jeu avancé utilise quelques règles plus détaillées. Vous pouvez les utiliser toutes ou choisir celles qui vous conviennent.

[23.1] Guerre des partisans

Les marqueurs Partisans/Atrocités sont contrôlés par le jeu des cartes Evénement (ex : les cartes avec les icônes Guerre des Partisans). Ils peuvent attribuer des WSP lorsqu'ils sont sur la carte, et empêcher le mouvement de réserve des unités du joueur allemand

Notez que toutes ces cartes sont du type "Jouer Immédiatement".



[23.1.1] Entrée en jeu : Lorsque les marqueurs "Partisans" entrent en jeu en tant que Renforts (10.3), ils sont placés dans la case des Partisans, l'étoile rouge vers le haut.

[23.1.2] Empilement: N'importe quel nombre peut être placé dans la case des Partisans et sinon un marqueur par Zone (face quelconque vers le haut). Ils ne peuvent pas s'empiler avec d'autres marqueurs.

[23.1.3] Activation du marqueur de Partisans Soviétiques : Lorsque le joueur soviétique tire une carte avec une ou plusieurs icônes "Guerre des Partisans"

(2.4.14), il doit immédiatement faire l'une des actions suivantes pour chaque icône de la carte, si possible (maximum d'une action par marqueur de Partisan):

- Déployer: Déployer un marqueur "Partisan" de la case de carte Partisans vers une région non claire ou une région adjacente, à l'est de la ligne Partisans/Hiver, ou dans une case Yougoslavie de la carte sous contrôle allemand.
- Recycler: Retirez un marqueur "Partisan" ou "Atrocité" de la carte, pour l'introduire en tant que Renfort (10.3) au prochain Tour de Jeu, sur sa face "Partisan".
- Recruter: Retirez un marqueur "Partisan" ou "Atrocité" de la carte s'il se trouve dans une zone sous contrôle soviétique. Il est définitivement retiré du jeu et le joueur soviétique gagne immédiatement un PR.



[23.1.4] Activation du marqueur Atrocité allemand : Lorsque le joueur allemand tire une carte avec une ou plusieurs icônes "Atrocité" (2.4.14), il doit

immédiatement effectuer l'une des actions suivantes pour chaque icône de la carte, si possible :

Recycler: Retirer un marqueur "Atrocité" de la carte, pour le faire entrer en tant que Renfort (10.3) au prochain Tour de Jeu, sur sa

face Partisan.



Retourner : Retourner un marqueur "Partisan" situé dans une Zone de la carte sur sa face "Atrocité".

[23.1.5] Effets des marqueurs Partisans : Les marqueurs sur leur face "Partisans" ont les effets suivants dans le jeu :

- Attribution de Points de Statut de Guerre: Si au moins un marqueur est sur sa face "Partisan" sur une Zone de la carte sous contrôle allemand quand un Evénement Spécial d'objectif Guerre des Partisans se produit (15.1.3), le Soviétique gagne un WSP. Cela remplace la règle de score des Partisans du jeu régulier (15.1.3).
- Interdiction de la Réserve : Le joueur allemand ne peut pas déployer d'unités de réserve (13.1) dans les zones contenant un marqueur "Partisan" soviétique face visible.



[23.1.6] Effets des marqueurs Atrocité: Les marqueurs face "Atrocity "n'ont aucun effet direct dans le jeu, si ce n'est d'empêcher le déploiement d'un marqueur "Partisan "dans la même Zone à cause des restrictions d'empilement (23.1.2).

La Guerre des Partisans n'a pas un grand effet sur le jeu, mais peut parfois faire pencher la balance dans une compétition serrée.

[23.1.7] Offensives anti-partisanes allemandes : Une fois par tour, pendant sa Phase de Marqueurs Utilisés (14.0), le joueur allemand peut payer un PR pour déplacer un marqueur "Partisan" de la carte, pour entrer en jeu comme Renforts au prochain Tour du joueur soviétique. Un seul marqueur par tour peut être déplacé de cette façon.

[23.2] Petites piles et forts

Les petites piles et les forts (par exemple, une pile composée uniquement de petites unités) ont désormais moins d'influence sur les zones de la carte.

[23.2.1] Contrôle des Régions/Cases: Une petite pile ou une unité de "Forts" ne peut pas prendre le contrôle d'une région ou d'une case; si la pile ou l'unité "Forts" est seule dans une zone contrôlée par l'ennemi, traitez la zone comme contestée (3.7) pour le mouvement et le ravitaillement et placez un marqueur de "contrôle" ennemi dans la zone.

[23.2.2] Mouvement opposé: Une pile amie peut maintenant entrer dans une Région ou une Case qui ne contient qu'une seule Petite Pile ennemie ou une unité "Forts", puis elle doit s'arrêter.

Les petites piles sont maintenant beaucoup moins efficaces pour tenir une ligne ou exploiter un trou : utilisez la concentration des forces!

[23.2.3] Exploitation Mobile Opposée: Une pile amie faisant de l'Exploitation Mobile (12.9) peut maintenant entrer dans une Région ou une Case qui ne contient que des petites piles et/ou des "Forts "ennemis, ces piles ennemies doivent alors se conformer aux règles d'empilement comme si elles appartenaient au joueur en phase (11.5.2).

[23.3] Marqueurs de combat limités

Les joueurs ont moins de marqueurs de "Combat" qu'ils peuvent utiliser à chaque Tour de Jeu que les 18 marqueurs du jeu normal.

[23.3.1] Joueur ayant l'initiative : Il peut utiliser 16 marqueurs par Tour de Jeu. Il les choisit lors de sa Phase de Marqueurs de Combat (8.0), les deux restants sont considérés comme déjà utilisés.

[23.3.2] Joueur sans initiative : Il peut utiliser 12 marqueurs par Tour de Jeu. Il les choisit lors de sa Phase de Marqueurs de Combat (8.0), avec un minimum d'un de chaque type, les six restants sont considérés comme déjà utilisés.

[23.4] Avance après combat prolongé

Les piles non impliquées dans un combat peuvent être autorisées à avancer.

- Qui peut avancer: Les piles sans marqueur "Done" adjacentes
 à une zone vide contrôlée par l'ennemi peuvent avancer après
 combat dans celle-ci, en suivant les mêmes règles, mais ne
 peuvent pas faire d'"Exploitation Mobile".
- Marqueur d'Attaque "Done": Placez un marqueur d'Attaque ami inutilisé sur sa face "Done" sur les piles qui avancent de cette façon.

[23.5] Changement optionnel de l'initiative de guerre

En utilisant cette règle, l'Initiative sera un peu moins variable et suivra le chemin historique.

[23.5.1] Vérification fixe de l'Initiative : Lorsque l'Initiative du jeu doit être vérifiée par un test de statut de la guerre (6.4) ou par un événement de carte, le total de WSP de chaque joueur n'est plus vérifié. L'initiative est alors déterminée par l'icône d'initiative de guerre du tour, comme dans le jeu de base (6.3).

[23.5.2] Détermination de l'initiative : Les icônes de croix allemande ou d'étoile soviétique représentées dans chaque case de tour décideront quel joueur obtient l'initiative au tour où elle est vérifiée.



L'infanterie allemande sur le front de l'Est attend avec impatience la prochaine attaque soviétique.

[24.0] Règles du jeu Solitaire

Ce jeu a été conçu pour deux joueurs, mais avec quelques ajustements supplémentaires, il peut aussi être une bonne expérience de jeu de campagne courte en solitaire en donnant à l'opposition des objectifs à atteindre à chaque tour.

[24.1] Jouer les deux camps

Le jeu de la campagne courte commence avec les Allemands dans le camp de joueur "ami", mais cela peut changer plus tard (24.4).

- Côté joueur : C'est le camp que vous jouez pour gagner avec toutes vos capacités, de préférence en étant assis sur le côté joueur de la carte.
- Côté non-joueur : L'autre camp ("Ennemi") sera joué avec certaines limitations et avantages.

[24.2] Jeu des cartes Evénement

Toutes les cartes Evénement et les cartes Offensive sont maintenant toujours visibles. Vous jouez en connaissant parfaitement les mains de cartes des deux camps.

Exception: La carte Objectif de Guerre du camp "ennemi" (15.2) reste face cachée lorsqu'elle est tirée comme dans les règles du jeu normal, vous la retournez face visible au début de la Phase de Cartes du camp "ennemi" (9.0).

[24.2.1] Tirage de carte supplémentaire : Lorsque le camp "Ennemi" tire ses cartes pour le tour (9.1), il obtient un tirage de carte Evénement supplémentaire.

[24.2.2] Cartes " Play Immediately " amies : Lorsque le camp " ami " tire une carte " Play Immediately ", le camp " ennemi " doit immédiatement se défausser d'une carte aléatoire puis piocher une nouvelle carte, du même type (Evénement ou Offensive). Si aucune carte ne peut être défaussée, une nouvelle carte est quand même piochée. Cela peut se traduire une série de défausses/retraits successifs.

[24.3] Objectifs du statut de guerre de l'ennemi

Le camp "ennemi" aura certaines attaques obligatoires à effectuer, exigées par les emplacements des Objectifs de Statut de Guerre (2.4.6) de ses cartes Offensive et Objectifs de Guerre.

[24.3.1] Cartes Objectifs de Guerre Attaques Obligatoires : Vérifiez les deux emplacements Objectifs de Guerre de la carte Objectifs de Guerre " Ennemi ".

- Le camp "ennemi" doit attaquer une Zone qui se trouve dans un rayon de 2 PM de chaque emplacement (rappelez-vous qu'un Hex de Cité Majeure coûte zéro, voir 7.2).
- Les objectifs de guerre des "Partisans" impliquent d'attaquer une Zone qui se trouve dans un ray on de 2 PM d'un marqueur "Partisan" sur la carte. S'il n'y en a pas, il n'y a aucun effet.
- Les objectifs de guerre "URSS" et "Allemagne" signifient exactement cela : utiliser n'importe quelle zone de ce pays.

[24.3.2] Cartes offensives Attaques obligatoires : Vérifiez les deux emplacements d'objectifs de Guerre des cartes Offensives jouées par l'"Ennemi".

- Le camp "ennemi" doit utiliser toutes les cartes "Offensive" en main pendant sa Phase de Cartes si elles peuvent être jouées.
- Le camp "ennemi" doit attaquer deux zones situées dans un rayon de 2 PM de chaque emplacement (n'oubliez pas qu'un hexagone de cité majeure coûte zéro, voir 7.2).
- Les marqueurs "Major Offensive" gagnés doivent être utilisés pour attaquer ces lieux.
- Les objectifs de guerre "Partisans" impliquent l'attaque d'une zone située dans un rayon de 2 PM d'un marqueur "Partisan" sur la carte. S'il n'y en a pas, il n'y a aucun effet.
- Les objectifs de guerre "URSS" et "Allemagne" signifient exactement cela : utiliser n'importe quelle zone de ce pays.

[24.3.3] Attaque maximale de l'ennemi : Chaque camp "ennemi" a un nombre maximum d'attaques qui peuvent être effectuées par tour, en fonction de l'année. S'il y a plus d'Attaques obligatoires que le total, choisissez librement celles qui seront appliquées.

- Côté "ennemi" allemand :
 - \circ 1941 = 6 attaques
 - \circ 1942 = 5 attaques
 - \circ 1943 = 4 attaques
 - \circ 1944 = 3 attaques
 - \circ 1945 = 2 attaques
- Côté "ennemi" soviétique :
 - \circ 1941 = 3 attaques
 - \circ 1942 = 4 attaques
 - \circ 1943 = 5 attaques
 - 1944 = 6 attaques
 1945 = 5 attaques

Exception: Les nouvelles attaques causées par des résultats de combat d'icônes offensive majeure (12.7.3) ne comptent pas dans ce total

[24.3.4] Manœuvres en tenailles obligatoires : Le camp " Ennemi " doit tenter au moins une Manœuvre en tenailles par tour si possible, plus toutes celles qui figurent sur ses cartes Evénements.

[24.3.5] Remplacements obligatoires : Chaque camp "ennemi" doit tenter de reconstruire et de remettre en jeu toutes les "Grandes" unités ennemies dans la case des unités détruites pendant sa phase stratégique. Choisissez librement pour les autres unités.

[24.4] Changer de camp

Lorsque l'initiative de guerre change, le camp du joueur change aussi automatiquement ; vous jouerez alors l'ancien camp "ennemi" comme le vôtre, inversant votre position de jeu. En d'autres termes, vous jouerez toujours le côté "Initiative".

[24.5] Gagner la partie

Les conditions de victoire du jeu de la campagne courte ne changent pas, mais si le camp du joueur ne gagne pas, le camp du non-joueur gagne automatiquement.

Ajouts de la dernière règle

Page 31

Aide à la carte des objectifs de guerre

Les emplacements des objectifs de guerre des cartes d'événement et le nombre de fois où ils apparaissent sont affichés sur cette carte pour faciliter la consultation.

Page 32

Tableau des effets du terrain (TEC):

Le temps de boue devrait avoir un cercle barré de rouge dans la colonne Blindé Mobile, et non une icône de char.

Pions:

Marqueur "Ressource " du deuxième prêt-bail : Il arrive au tour 11 (et non 17).

Marqueur " Carte " de prêt-bail : Arrive au tour 17 (et non 11).

Explications des cartes d'événements supplémentaires :

Déplacement : Lorsqu'une Carte Evénement permet à une Pile de faire un "Déplacement", c'est seulement un mouvement d'une Zone qui peut être fait, pas le mouvement complet autorisé.

Marqueur de Soutien : A moins que l'Evénement ne dise le contraire, lorsqu'un marqueur "Soutien" peut être placé sur la carte, il peut effectuer un Soutien Défensif même d'une région vers une région adjacente, ce que les règles interdisent normalement (voir 12.2.2, encadré "Important!"), mais qui est supplanté par la règle 2.5.2, "Priorité des Evénements".

Version française non officielle Franck Peyrou & Jean-Philippe Aubertel