

ACROSS THE Narva

THE SOVIET ASSAULT ON ESTONIA, FEBRUARY 1944



DESIGNER
STEFAN EKSTRÖM

DEVELOPER
ROGER MILLER

MAP ART
JOE YOUST
STEFAN EKSTRÖM

COVER DESIGN
HANDEWITH & LEIN

REVOLUTION
G A M E S

Règles révisées en 2022 + erratas en date de mai 2023

TABLE DES MATIÈRES

0.0 ERRATAS.....	3	8.3 ZDCE.....	13
1.0 INTRODUCTION.....	3	8.4 Piste des Points d'Entrée Allemands (<i>German Entry Point Track</i>)....	13
1.1 Contexte Historique.....	3	8.5 Restrictions.....	13
1.2 Abréviations Générales.....	3	8.6 Brigade 260ème MS Soviétique	13
1.3 Abréviations des Unités.....	3	8.7 Jetons en Renfort.....	13
2.0 COMPOSANTS.....	4	9.0 COMBAT.....	13
2.1 Règles.....	4	9.1 Résultats du Combat.....	13
2.2 Carte.....	4	9.2 Restrictions de Combat.....	14
2.3 Jetons de Commandement.....	5	9.3 Détermination du Rapport de Force.....	14
2.4 Jetons de Commandement Spéciaux.....	5	9.4 Pertes de Pas.....	15
2.5 Jetons d'Action.....	6	9.5 Retraites.....	15
2.6 Marqueurs.....	7	9.6 Avance après Combat.....	16
2.7 Unités de Combat.....	8	10.0 RAVITAILLEMENT ET ISOLEMENT. .	17
3.0 DÉROULEMENT DU JEU.....	8	10.1 Tracer une Ligne de Ravitaillement.....	17
4.0 COMMANDEMENT.....	8	10.2 Sources de Ravitaillement.....	17
4.1 Phase de Commandement.....	8	10.3 Non-Ravitaillement.....	17
4.2 QG et Exécution des Commandements.....	9	11.0 RÈGLES SPÉCIALES.....	18
5.0 ZONES DE CONTRÔLE.....	10	11.1 Règles des QG.....	18
5.1 Effets des ZDC.....	10	11.2 Remplacements.....	18
5.2 Unités Capables de se Déplacer en ZDC.....	10	11.3 Défenses Préparées.....	19
5.3 ZDC et Renforts.....	10	11.4 Séquence d'Avance du Tour....	19
5.4 Retraites et ZDC.....	10	12.0 UNITÉS AÉRIENNES.....	19
5.5 Ravitaillement et ZDCE.....	10	12.1 Attaque Aérienne.....	19
5.6 Limitations des ZDC.....	10	12.2 Récupération des Unités Aériennes.....	20
6.0 MOUVEMENT.....	10	13.0 COMMENT GAGNER.....	20
6.1 Comment Déplacer les Unités. .	11	13.1 Victoire par Mort Subite.....	20
6.2 Effets du Terrain sur le Mouvement.....	11	13.2 Conditions de Victoire.....	20
6.3 Restrictions de Mouvement.....	11	13.3 Hexs de PV et Événements.....	20
6.4 Mouvement Stratégique.....	12	14.0 MISE EN PLACE.....	20
6.5 Mouvement Ferroviaire.....	12	14.1 Mise en Place et Renforts des Allemands.....	21
7.0 EMPILEMENT.....	12	14.2 Mise en Place et Renforts des Soviétiques.....	21
7.1 Règle générale.....	12	14.3 Règles du Premier Tour.....	21
7.2 Sur-empilement.....	12	15.0 NOTES AUX JOUEURS.....	21
8.0 RENFORTS.....	13	15.1 Union Soviétique.....	21
8.1 Empilement.....	13	15.2 Allemagne.....	21
8.2 Capacité de Mouvement.....	13	16.0 CRÉDITS.....	21

0.0 ERRATAS

- A. Ces règles révisées sont à jour des derniers erratas (mai 2023). Si nécessaire, ceux-ci sont surlignés **en jaune** dans ces règles.
- B. Errata de la carte :
1. Le nom de la rivière dans l'hex 1003 est erroné. La rivière qui va de Narva au lac Peipus est la Narva
 2. La piste de Défense Préparée commence dans la case supérieure gauche avec un 3 imprimé dedans et descend ensuite à travers quatre autres cases à 3, puis trois cases à 2, une case à 1, et se termine avec une case à 0.

1.0 INTRODUCTION

1.1 Contexte Historique

Across the Narva représente les combats qui se sont déroulés entre le 2 février et le 25 avril 1944 dans la région de Narva en Estonie. Chaque tour représente une semaine. Les unités sont des bataillons, des régiments et des brigades.

1.2 Abréviations Générales

Ces abréviations sont utilisées dans l'ensemble des règles.

En français		En anglais	
CM	Capacité de Mouvement	<i>MA</i>	<i>Movement Allowance</i>
DP	Défense Préparée	<i>PD</i>	<i>Prepared Defense</i>
PET	Piste d'Enregistrement des Tours	<i>TRT</i>	<i>Turn Record Track</i>
PM	Point de Mouvement	<i>MP</i>	<i>Movement Point</i>
PR	Point de Remplacement	<i>RP</i>	<i>Replacement Point</i>
PV	Point de Victoire	<i>VP</i>	<i>Victory Point</i>
TET	Table des Effets du Terrain	<i>TEC</i>	<i>Terrain Effects Chart</i>

TRC	Table des Résultats de Combat	<i>CRT</i>	<i>Combat Results Table</i>
ZDC	Zone De Contrôle	<i>ZOC</i>	<i>Zone Of Control</i>
ZDCE	Zone de Contrôle Ennemie	<i>EZOC</i>	<i>Enemy Zone Of Control</i>

1.3 Abréviations des Unités

Toutes les abréviations sont Allemandes, sauf indication contraire.

Abr.	Unité	Abr.	Unité
AA	Aufklarungs Abteilung (Recon)	KUST	Kuste (côte)
BE	Beute	KVO	Défense Côtière Orientale
FUS	Fusilier	MOK	Mokulis
FBB	Fuhrer Begleit Battalion	MS	Brigada Morskoï Strelkovy (Brigade de Fusiliers Marins) (Sov.)
FHH	Feldherrenhalle	P	Police
G	Grenadiers (All.)	PARN	Parnu (Rég. Reval 2ème Bat.)
G	Gardes (Sov.)	PZ	Panzer
GNES	Gnesen	PZG	Panzergrenadier
GRZ	Grenz (frontière)	S	Sécurité
HÄME	Hamel	SCHN	Schneider
HOHN	Hohnschildt	SH	Choc (Sov.)
HVS	Hermann von Salza	TART	Tartu (Rég. Reval 3ème Bat.)
KAUS	Kausch	UR	Ukreplennyi Raion (Région Fortifiée) (Sov.)
KG	Kampfgruppe	VIU	Viljandi (Rég. Reval 1 ^{er} Bat.)
KRÜG	Krugel		

2.0 COMPOSANTS

Across the Narva comprend les éléments suivants :

- A. Une carte de 56 sur 86 cm
- B. Une feuille de pions de 1,3 cm pré-découpés
- C. Un livret de règles
- D. Une couverture/aide de jeu

2.1 Règles

Chaque grand groupe de règles est appelé une règle ; une partie d'une règle est une section. Une section spécifique peut contenir plusieurs cas, tels que 3.5.1, 3.5.2, etc.

2.1.1 Effets Cumulatifs

Dans tous les cas où une unité est soumise à plusieurs modificateurs de sa puissance, les effets sont cumulatifs. Une unité réduite de moitié pour le terrain et de moitié pour le ravitaillement en combat est divisé par quatre au final.

2.1.2 Règle d'Arrondi Standard

Lorsque des unités impliquées dans un combat doivent diviser par deux (ou par quatre) leur puissance de combat, il faut d'abord additionner toutes les fractions, puis arrondir à l'inférieur.

2.1.3 Brouillard de Guerre (optionnel)

- A. Aucun camp ne peut examiner les unités composant une pile ennemie à moins qu'une attaque n'ait été annoncée et que les rapports de force ne soient calculés.
- B. Les deux camps peuvent observer l'unité supérieure d'une pile ennemie (ou le marqueur le cas échéant).
- C. Le camp actif ne peut pas annuler une attaque après l'avoir annoncée (sauf si un rapport d'au moins 1-2 n'est pas atteint).

2.1.4 Préparation du Jeu

- A. Les joueurs choisissent leur camp (Allemand ou Soviétique) et déploient leurs unités selon la mise en place (14.0).
- B. Placez le marqueur de Tour sur le Tour 1 de la Piste d'Enregistrement des Tours (PET).
- C. Placez tous les renforts à leur tour d'arrivée correct sur la PET.

- D. Placez les unités aériennes Soviétiques dans la case Air Army 13 et l'unité aérienne Allemande dans la case Luftwaffe.
- E. Placez les marqueurs de défense Divisionnaire Allemands dans la case supérieure gauche (valeur 3) de la Piste de Défense Préparée.
- F. Utilisez une tasse pour tirer des Jetons de Commandement et d'Action. Placez tous les Jetons de Commandement et d'Action qui n'ont pas de numéro de tour dans la tasse pour commencer la partie.

2.2 Carte

La carte représente les parties de l'Estonie et de l'Union Soviétique sur lesquelles s'est déroulée la campagne historique. L'échelle de la carte est d'environ 1,3 km par hex. Plusieurs graphiques, tables, pistes et cases sont imprimés autour de la carte.

2.2.1 Piste d'Enregistrement des Tours

- A. Cette piste permet de marquer le tour en cours.
- B. Avancez le marqueur de tour d'une case à la fin de chaque tour.



2.2.2 Table des Effets du Terrain

- A. La Table des Effets du Terrain, TET (*Terrain Effects Chart, TEC*) fournit une clé cartographique et montre les effets des différentes caractéristiques du terrain sur le mouvement et le combat. Les points d'intérêt et les lacs n'ont aucun effet sur le jeu.
- B. Si un hex présente un mélange de terrains, le terrain le plus défavorable est utilisé pour le mouvement et le combat.

Exemple : Un hex avec des bois et des marécages est traité comme un hex de marécages pour le mouvement et le combat.

2.2.3 Table des Résultats de Combat

- A. La Table des Résultats de Combat, TRC (*Combat Results Table, CRT*) est utilisée pour résoudre les combats.

- B. La dernière colonne de la TRC est la TRC de Barrage.

2.2.4 Cases Luftwaffe et Armée de l'Air Soviétique

Ces cases (*box*) sont utilisées pour contenir les unités aériennes Soviétiques et Allemandes.

2.2.5 Pistes d'Activation Soviétique et Allemande

Ces cases sont utilisées pour contenir les Jetons de Commandement Soviétiques et Allemands après qu'ils aient été tirés et sont numérotés pour indiquer l'ordre dans lequel ils ont été tirés.

2.2.6 Case de Base Aérienne

Cette case (*Grounded Box*) est utilisée pour contenir les unités aériennes au sol (*grounded*) et en rééquipement (*refit*).

2.2.7 Hexs de Sources de Ravitaillement

- A. Les hexs avec un symbole de source de ravitaillement noir et blanc sont des sources de ravitaillement pour les unités Allemandes.
- B. Les hexs avec un symbole de source de ravitaillement rouge et blanc sont des sources de ravitaillement pour les unités Soviétiques.

2.2.8 Ponts

- A. Une rivière traversée par une route (de n'importe quel type) ou une voie ferrée est un côté d'hex de rivière ponté. Inversement, un côté d'hex de rivière non-traversé par une route ou une voie ferrée est un côté d'hex de rivière sans pont.
- B. Un pont annule tous les effets de mouvement, de ravitaillement, de retraite et de ZDC d'une rivière. Les attaquants sont toujours réduits de moitié lorsqu'ils attaquent à travers un pont.

2.2.9 Table de Jet de Barrage

Cette Table (*Barrage Roll Table*) est utilisée pour déterminer le nombre d'attaques de barrage résultant d'un Jeton d'Action de Barrage.

2.2.10 Piste de Défense Préparée

Cette piste (*Prepared Defense Track*) enregistre le nombre actuel de pas dans les défenses et les décalages de combat actuels lorsqu'elles sont attaquées.

2.2.11 Piste des Points d'Entrée Allemands

Cette piste (*German Entry Point Track*) permet à l'Allemagne de réacheminer ses renforts.

2.3 Jetons de Commandement

- A. Les Jetons de Commandement Soviétiques sont utilisés pour activer des QG d'Armée spécifiques, qui à leur tour permettent à un QG d'Armée Soviétique d'activer un QG de Corps qui active alors les unités de combat sous son commandement pour qu'elles se déplacent et attaquent.
- B. Les Jetons de Commandement Allemands correspondent généralement à des Corps et lorsqu'ils sont tirés, l'Allemagne choisit un QG de Division correspondant à ce pion qui active alors les unités sous son commandement pour le mouvement et le combat.
- C. Placez tous les Jetons de Commandement Soviétiques et Allemands disponibles dans la même tasse ; ils sont tirés au hasard un par un.
- D. La Piste des Tours indique combien de QG Allemands et Soviétiques peuvent être activés à chaque tour.

Exemple : Au tour 3, l'Allemagne peut activer les deux premiers QG Allemands dont les pions sont tirés de la tasse. Le troisième QG et les suivants ne peuvent pas être activés pendant ce tour.

2.4 Jetons de Commandement Spéciaux

2.4.1 Wehrmacht (*WER*)

- A. Permet à l'Allemagne d'activer n'importe quel QG non-SS.
- B. Ce pion est en jeu pendant les trois premiers tours de la partie. Retirez-le du jeu lors de la Phase de Renfort du tour 3.

2.4.2 Groupe d'Armées Narwa (*AGN*)

- A. Permet à l'Allemagne d'activer n'importe quel QG.
- B. Permet au QG d'activer deux autres unités de combat n'importe où sur la carte. Ces deux unités peuvent se déplacer mais ne peuvent pas participer à un combat.

2.5 Jetons d'Action

- A. Chaque Jeton d'Action blanc porte l'un des insignes nationaux ou les deux, indiquant le camp concerné.
- B. Ajoutez les Jetons d'Action avec un tour indiqué sur eux à la tasse lors de la Phase de Renfort de ce tour.
- C. Les Jetons d'Action ne comptent pas dans le nombre de Jetons de Commandement activés tirés par tour. Cependant, une fois que tous les Jetons de Commandement ont été tirés pour ce tour, aucun autre pion n'est tiré, donc les Jetons d'Action peuvent rester dans la tasse.
- D. Remettre tous les Jetons d'Action tirés dans la tasse pendant la Séquence d'Avance du Tour suivante.

2.5.1 Jetons d'Action de Barrage (*Barrage*)

2.5.1.1 Procédure

- A. Les Soviétiques ont deux Jetons de Barrage et l'Allemagne en a un.
- B. Lorsqu'un Jeton de Barrage est tiré, lancez 1d6 sur la Table de Jet de Barrage pour déterminer le nombre d'attaques de barrage.
- C. Une attaque de barrage ne peut être faite que contre un hex occupé par l'ennemi et adjacent à une unité amie.
- D. Le même hex ne peut pas être ciblé deux fois.
- E. La même unité peut être ciblée deux fois si elle a retraité dans un hex qui est alors sujet à une autre attaque de barrage.

2.5.1.2 TRC de Barrage

- A. La première perte dans une cité n'est pas annulée.
- B. La première retraite n'est pas annulée dans une cité, un village ou une Défense Préparée.

2.5.1.3 Résultats Cloué (*Pinned*)

- A. Le résultat P est un résultat Cloué. Marquez l'hex comme étant cloué (*Pinned*), et ces unités ne peuvent ni bouger ni attaquer pour le reste du tour.
- B. Toute attaque contre des unités clouées est décalée d'une colonne vers la droite.
- C. Si les unités clouées sont forcées de retraiter, elles le font et perdent le marqueur "Pinned".

- D. Retirez tous les marqueurs Pinned à la fin du tour.

2.5.1.4 Autres Attaques de Barrage

Les Attaques de Barrage peuvent également résulter du QG Allemand de Strachwitz et de la Table des Événements Aléatoires. Elles sont résolues de la même manière que ci-dessus.

2.5.2 Jeton d'Action d'Événement Aléatoire (*Random Event*)

- A. Lorsque ce Jeton d'Action est tiré, lancez 2d6 et comparez le résultat avec la Table des Événements Aléatoires de l'aide de jeu à la fin de ces règles (*Random Event Table*). Appliquez immédiatement le résultat avant de procéder au tirage d'un nouveau jeton.
- B. Les résultats sont très littéraux. S'il est indiqué de déplacer toutes les unités d'une Division, seules ces unités se déplacent. Que les unités soient commandées ou ravitaillées n'a aucune importance.
- C. Les événements aléatoires sont :

Table des Événements Aléatoires	
2	Le joueur Allemand peut déplacer* toutes les unités d'une Division Allemande
3	Le joueur Allemand peut déplacer* 2 unités de son choix n'importe où sur la carte
4	Le joueur Allemand reçoit 2 Remplacements
5	Le joueur Allemand reçoit 1 Remplacement
6	Aucune mission aérienne pour le reste du tour
7	Aucun événement
8	Le joueur Soviétique peut lancer un dé sur la Table de Barrage et effectue le nombre d'attaques de barrage données par le jet
9	Les unités aériennes Soviétiques se déplacent d'une case : Au Sol vers En Rééquipement, En Rééquipement vers la case d'Armée Aérienne
10	Les unités aériennes Soviétiques dans les cases Au Sol et En Rééquipement se déplacent vers la case d'Armée Aérienne
11	Les rivières majeures et les sentiers d'hiver restent gelés un tour de plus, jusqu'au tour 8. Si cet événement est tiré après le tour 7, le joueur Soviétique peut déplacer 2 unités sur la carte

12	Le joueur Soviétique peut déplacer toutes les unités d'un Corps
-----------	---

* Se déplacer signifie simplement se déplacer, aucun combat n'est autorisé

2.5.3 Directive de la Stavka (*Stavka Directive*)

- A. Les Soviétiques doivent attaquer deux hex n'importe où sur la carte. Ils choisissent un hex occupé par l'ennemi et toutes les unités Soviétiques adjacentes à cet hex attaquent l'hex cible.
- B. Le combat reçoit un décalage d'une colonne vers la droite.
- C. Les Soviétiques subissent un résultat A1 supplémentaire.
- D. Toutes les retraites de l'attaquant sont converties en pertes.
- E. Après utilisation, placez le jeton deux tours plus loin sur la PET en tant que renfort.

Exemple : Au tour 6, le jeton STAVKA est tiré. Une attaque résulte en Ar1. Les unités Soviétiques subissent deux pertes, une pour la retraite et une pour la perte supplémentaire A1. Placez ensuite le jeton STAVKA au tour 8 sur la PET pour qu'il entre en renfort lors de la Phase de Renfort de ce tour.

2.5.4 Mouvement Gratuit (*Free Move*)

- A. Les Soviétiques peuvent activer pour le mouvement un QG, qui peut activer toutes ses unités et trois autres unités à portée du QG, ou ils peuvent activer trois unités n'importe où sur la carte et aucun QG.
- B. Dans les deux cas, les unités activées ne peuvent pas se déplacer si elles commencent dans une Zone de Contrôle Ennemie (ZDCE) et ne peuvent pas non plus entrer dans une ZDCE à n'importe quel moment de leur mouvement.
- C. Les unités activées ne peuvent pas participer au combat.

2.5.5 Retrait de la 59ème Armée (*Withdraw 59 Army*)

Lorsqu'il est tiré, placez ce jeton dans la case du tour suivant sur la PET. Retirez la 59ème Armée du jeu lors de la Phase de Renfort avec tous ses Jetons de Commandement (cela donne aux Soviétiques le reste du tour où le pion est tiré et le tour suivant pour se préparer à cet événement).

2.5.6 2ème Choc Non-Ravitailée (*2nd Sh Out of Supply*)

- A. Lorsque ce jeton est tiré, placez-le à côté de la Piste d'Activation Soviétique.
- B. La prochaine fois que le Jeton de Commandement 2ème Choc est tiré, utilisez-le normalement, puis défaissez-le du jeu.
- C. Le jeton "2nd Sh Out of Supply" peut attendre pendant plusieurs tours le prochain Jeton de Commandement 2ème Choc ; c'est l'intention du concepteur.
- D. Une fois que le jeton "2nd Sh Out of Supply" est utilisé pour retirer un Jeton de Commandement 2ème Choc, le jeton "2nd Sh Out of Supply" est placé sur la case du tour suivant sur la PET. Il sera remis dans la pioche lors de la Phase de Renfort de ce tour.

Exemple : Au tour 8, le Jeton d'Action "2nd Sh Out of Supply" est tiré. Aucun Jeton de Commandement de la 2ème Armée de Choc n'est tiré pour le reste du tour. Un Jeton de Commandement de la 2ème Armée de Choc est tiré au tour 9. Le jeton est utilisé normalement puis retiré du jeu. Placez le jeton "2nd Shock Army Out of Supply" au tour 10 où il retournera dans la tasse de tirage lors de la Phase de Renfort.

2.5.7 Retrait de la 214ème Division (*Withdraw 214 Div*)

Lorsqu'il est tiré, placez ce jeton dans la case du tour suivant sur la PET. Lors de la Phase de Renfort de ce tour, retirez toutes les unités de la 214ème Division du jeu (cela donne à l'Allemagne le reste du tour où le jeton est tiré et tout le tour suivant pour se préparer à cet événement).

2.6 Marqueurs

Les marqueurs suivants sont utilisés dans le jeu :

2.6.1 Marqueur de Tour (*Turn*)

- A. Placer ce marqueur sur la PET pour enregistrer le tour en cours.
- B. Avancer le marqueur d'une case sur la PET pendant la Phase d'Avance du Tour à la fin de chaque tour.

2.6.2 Marqueur Cloué (*Pinned*)

Utilisé pour marquer les résultats Cloués des barrages.

2.6.3 Non-Ravitailé/Isolé (*Out of Supply/Isolated*)

- A. Placez ce marqueur sur les unités non-ravitailées.
- B. Le verso est utilisé lorsqu'une unité est isolée.

2.6.4 Marqueurs de Défense Divisionnaire (*Nordland PD/Nederland PD*)

Utilisés pour marquer l'état actuel des Défenses Préparées.

2.7 Unités de Combat

Les unités terrestres et aériennes utilisées pour le jeu sont décrites au dos de la couverture.

Errata : Les unités de QG sont des unités non-mécanisées

2.7.1 Unités Allemandes

Couleur	Type	Couleur	Type
Noir	SS Allemand	Gris	43ème Corps
Vert	26ème Corps	Bleu	Police/Frontière

2.7.2 Unités Soviétiques

La couleur des unités Soviétiques est basée sur leur emplacement plutôt que sur leur Armée. Par exemple, le 43ème Corps, le 109ème Corps et le 124ème Corps font tous partie de la 2ème Armée de Choc, mais le 124ème se trouve dans la zone nord, tandis que le 43ème et le 109ème se trouvent dans la zone sud.

Couleur	Type
Orange-brun	Zone Ouest
Terne	Zone Nord
Rouge	Gardes

3.0 DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule selon les phases décrites ci-dessous.

A. Phase des Unités Aériennes

1. Segment de Retour des Unités Rééquipées
2. Segment de Rééquipement des Unités au Sol

B. Phase de Commandement

1. Segment de Commandement
2. Segment de Mouvement
3. Segment de Combat

C. Phase de Renfort

1. Segment de Renfort Allemand
2. Segment de Renfort Soviétique

D. Phase de Ravitaillement

1. Segment de Ravitaillement

E. Phase de Fin de Tour

1. Segment de Victoire par Mort Subite
2. Segment d'Avance du Tour

4.0 COMMANDEMENT

- A. Toutes les unités de combat doivent être activées par un QG pour se déplacer et attaquer d'autres unités.

Exceptions : 2.4.2, 2.5.4, et 8.6.

- B. Un QG peut être activé plus d'une fois par tour tant que les règles suivantes sont respectées.

4.1 Phase de Commandement

4.1.1 Tirage des Jetons de Commandement

- A. Tirez des Jetons de Commandement au hasard dans la tasse, un à la fois, pendant la Phase de Commandement ; peu importe qui les tire.
- B. Vérifier la PET pour voir combien de QG peuvent être activés pendant ce tour. Une fois cette limite atteinte, plus aucun Jeton de Commandement ne peut être activé pour cette force pendant ce tour.
- C. Le propriétaire du jeton tiré devient le camp actif ; placez le jeton tiré dans la première case disponible de la Piste d'Activation sur la carte.
- D. Si les Soviétiques sont actifs, le QG d'Armée tiré peut alors activer un QG de Corps dans son rayon de commandement.
- E. Si l'Allemagne est active, elle peut activer une Division correspondant au Jeton de Commandement de Corps tiré.

Jeton	QGs
3ème Corps SS (3SS)	Tous les QGs SS
Wehrmacht (WER)	Tous les QGs non-SS
26ème Corps (26)	Toutes les Divisions avec l'indication 26
43ème Corps (43)	Toutes les Divisions avec l'indication 43
Groupe d'Armée Narwa (AGN)	N'importe quel QG + 2 unités (2.4.2.)

F. Deux QG Allemands, KVO et 285S, ne sont assignés à aucun Corps et ne peuvent être activés que par le jeton du Groupe d'Armée Narwa (*Army Group Narwa*).

4.1.2 Deux Activations Consécutives

- Aucun QG Divisionnaire Allemand ou QG de Corps Soviétique ne peut être activé deux fois de suite. Cela s'étend à tous les tours. Ainsi, un tel QG ne peut pas être activé en dernier lors d'un tour et en premier lors du tour suivant.
- Le Jeton d'Action de Mouvement Gratuit Soviétique compte comme une activation dans le cadre de cette règle. S'il est utilisé pour ne déplacer que trois unités, il permet à tous les autres QG amis d'être rafraîchis et d'être activés lors de la prochaine activation.
- Les activations ennemies n'affectent pas cette règle.
- Le dos de chaque QG est imprimé avec un rappel de dernière activation pour les joueurs qui ont besoin d'une aide-mémoire.

4.1.3 Mouvement des QG d'Armée Soviétiques

Les Soviétiques peuvent activer un QG d'Armée et le repositionner n'importe où sur la carte comme seule action pour cette activation. Le QG d'Armée ne peut pas activer un autre QG s'il fait cela.

4.2 QG et Exécution des Commandements

4.2.1 Activation des Unités de Combat

- Le QG activé peut maintenant activer toutes les unités de sa formation et trois unités n'appartenant pas à sa formation (indépendantes ou provenant d'une autre formation) dans sa Portée de Commandement pour bouger et attaquer.

- Une fois que toutes les unités applicables ont bougé et/ou attaqué, placez le Jeton de Commandement tiré face visible sur la Piste d'Activation dans la première case vide disponible.

4.2.2 Unités Indépendantes

Les unités sans barre de couleur sont indépendantes.

4.2.3 QG Allemand de Strachwitz

- Le QG Allemand de Strachwitz (STRAC sur le pion) n'a pas d'unités sous son commandement direct (c'est à dire avec un code-couleur).
- Il peut commander quatre unités (indépendantes ou provenant d'autres formations) dans sa Portée de Commandement.
- Il peut également faire une seule attaque de barrage n'importe où sur la carte adjacente à une unité Allemande, avant qu'aucune de ses unités activées ne soit déplacée.
- Ce QG ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

Errata : Le QG Allemand Strachwitz appartient au 43ème Corps. Sa couleur de fond est incorrecte.

4.2.4 Portée de Commandement

- La Portée de Commandement est mesurée en hexs, comptés à partir de l'unité de QG. Un QG avec une Portée de Commandement de quatre peut donc activer des unités de combat amies jusqu'à quatre hexs de distance.
- Déterminez la Portée de Commandement au moment où l'unité de QG est activée. Une unité de combat ne peut être activée que si elle se trouve dans la Portée de Commandement d'un QG approprié à ce moment.
- Les unités de combat activées peuvent ensuite quitter la Portée de Commandement du QG pendant le mouvement ou le combat. Exceptions : 2.4.2, 8.6

4.2.5 Restriction de la Portée de Commandement de l'Armée Soviétique

- Les QG de l'Armée Soviétique ne peuvent pas être dans les Portées de Commandement les uns des autres.
- Un QG d'Armée en renfort ne peut pas être placé là où il créerait cette situation. En-dehors de la restriction de ne pas être dans la Portée de Commandement d'un autre QG d'Armée

Soviétique, un QG d'Armée Soviétique en renfort doit être placé dans un hex ravitaillé.

- C. Un QG d'Armée qui ne peut pas être placé doit attendre une Phase de Renfort où il peut entrer légalement.
- D. Si un QG d'Armée Soviétique est déplacé dans un hex où il est à Portée de Commandement d'un autre, il est déplacé plus loin jusqu'à ce qu'il atteigne un hex où il ne l'est plus.

4.2.6 Non-Commandé

- A. Toute unité qui n'est pas à Portée de Commandement lorsque le QG est activé est considérée comme non-commandée. Une unité non-commandée ne peut ni bouger ni attaquer.
- B. Une unité n'est pas commandée tant que l'activation de son QG est résolue. Cela ne persiste pas pendant le tour et n'a aucun effet sur le statut de ravitaillement ou la puissance de défense.

5.0 ZONES DE CONTRÔLE

- A. Une zone de contrôle (ZDC) représente la capacité d'une unité à empêcher le mouvement, la retraite et le ravitaillement de l'ennemi autour d'elle. Les ZDC des unités ennemies sont appelées Zones De Contrôle Ennemies (ZDCE).
- B. Une unité exerce une ZDC dans tous les hexs adjacents.

Exceptions : 5.2, 5.6.

5.1 Effets des ZDC

- A. Les unités paient deux points de mouvement (PM) supplémentaires pour entrer et +2 PM pour quitter une ZDCE. Ces coûts supplémentaires sont cumulatifs.
- B. Compte tenu des PM, les unités peuvent se déplacer directement de ZDCE à ZDCE et peuvent entrer et sortir d'un nombre quelconque de ZDCE.

5.2 Unités Capables de se Déplacer en ZDC

- A. Les QG et les canons d'assaut Soviétiques n'exercent pas de ZDC.

- B. Toutes les autres unités avec une Puissance d'Attaque imprimée de 1 ou plus ont une ZDC.
- C. Les unités de combat sans ZDC sont marquées d'un point rouge en haut à gauche du pion.

5.3 ZDC et Renforts

- A. Les renforts ne peuvent pas être placés directement dans les ZDC ennemies.
- B. Les unités amies n'annulent pas les ZDC pour le placement des renforts.

5.4 Retraites et ZDC

- A. Une pile qui retraite dans une ZDCE perd un pas. Il s'agit d'un pas au total et non d'un pas par unité.
- B. Cela se produit pour chaque ZDCE pénétrée, hex par hex.
- C. Les unités amies n'annulent pas les ZDCE pour la retraite.
- D. Le camp qui retraite choisit le pas à perdre.

5.5 Ravitaillement et ZDCE

5.5.1 En Général

- A. Les ZDCE bloquent les lignes de ravitaillement.
- B. Les unités amies annulent les ZDCE dans leurs hexs pour le ravitaillement uniquement.

5.5.2 Unités Non-Ravitailées/Isolées et ZDC

Les unités non-ravitailées et isolées continuent d'exercer les ZDC de façon normale.

5.6 Limitations des ZDC

Les ZDC ne s'étendent pas sur les rivières majeures sans pont, qu'elles soient gelées ou non.

6.0 MOUVEMENT

- A. Lors du Segment de Mouvement, le camp actif peut déplacer ses QG activés et ses unités de combat aussi loin qu'il le souhaite dans la limite de la Capacité de Mouvement (CM) imprimée de chaque unité.
- B. Le mouvement d'une unité doit être complètement terminé avant qu'une autre unité puisse être déplacée.

6.1 Comment Déplacer les Unités

- A. Pour entrer dans un hex adjacent, une unité doit dépenser le coût en PM indiqué par la TET de l'hex (et du côté d'hex, le cas échéant) plus tout coût applicable des ZDCE.
- B. Les unités mécanisées paient un coût de mouvement plus élevé pour certains terrains.
- C. Une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hex tant qu'elle n'entre pas ou ne traverse pas un terrain interdit ou qu'elle ne se déplace pas d'une ZDCE à une autre ZDCE.

Exemple : Une unité d'infanterie Soviétique avec une CM de 4 veut traverser une rivière majeure gelée pour entrer dans un hex de marais qui est en ZDCE. Le coût pour le faire est de 5 PM, donc elle peut entrer dans un tel hex selon cette règle.

6.2 Effets du Terrain sur le Mouvement

La TET précise le coût en PM de chaque hex et de chaque côté d'hex.

6.2.1 Routes

- A. Le terme "route" se réfère à toutes les variétés de routes : rollbahn, route (*road*), piste (*track*), sentier (*trail*), voie ferrée majeure et mineure (*major and minor railway*) lorsqu'elle est utilisée comme piste, et sentier d'hiver (*winter trail*).
- B. Les unités ne peuvent utiliser les routes que lorsqu'elles suivent un chemin continu le long de la route pour entrer dans un hex donné. Ces unités paient le coût de mouvement de la route et ignorent les coûts de PM de l'hex dans lequel elles entrent ou du côté d'hex qu'elles traversent.
- C. Le sentier d'hiver (*winter trail*) n'existe que si le temps est gelé, aux tours 1 à 7, à moins qu'un Événement Aléatoire ne la prolonge jusqu'au tour 8. Après cela, traitez ces hexs comme des hexs de marais normaux.

6.2.2 Rivières Majeures

- A. Les rivières majeures peuvent contenir des îles, certaines d'entre elles étant assez grandes. Les îles sont ignorées pour tous les besoins du jeu.
- B. Pendant les tours 1 à 7, la plupart des rivières majeures sont gelées. Un Événement Aléatoire peut prolonger cette période jusqu'au tour 8.

- C. La rivière Narva en aval de Krivasoo (jusqu'au lac Peipus) a été maintenue libre de glace par les Allemands à l'aide d'explosifs et n'est jamais considérée comme gelée.

6.2.2.1 Rivières Majeures Gelées

- A. Les rivières majeures gelées peuvent être traversées par des unités d'infanterie pour un coût de +1 PM.
- B. Les unités d'infanterie peuvent avancer après combat et retraiter à travers une rivière majeure gelée.
- C. Les unités mécanisées ne peuvent pas traverser, avancer après combat ou retraiter à travers une rivière majeure gelée.

6.2.2.2 Rivières Majeures Non-Gelées

- A. Les rivières majeures non-gelées ne peuvent être traversées que par des ponts ou des ferries.
- B. Une unité d'infanterie peut traverser par bac par activation de QG au prix de tous ses PM. Elle peut se déplacer d'un hex au minimum (6.1.2), donc elle peut entrer dans une ZDCE.

Exemple : Les Soviétiques activent le 124ème Corps au tour 9 (après le dégel). Il a trois hexs de ferry, chacun avec deux unités d'infanterie Soviétique empilées. Dans chaque hex, une infanterie peut traverser le ferry au prix de tous ses PM.

- C. Les unités d'infanterie peuvent avancer après combat et retraiter en traversant les ferries.
- D. Les unités mécanisées ne peuvent pas traverser, avancer après combat ou retraiter à travers un ferry.

6.2.3 Rivières Mineures

Les rivières mineures sont traitées de la même façon pendant le gel ou le dégel.

6.3 Restrictions de Mouvement

- A. Une unité ne peut pas se déplacer ou reculer hors de la carte ou dans un hex d'eau.
- B. Les unités ne peuvent pas entrer dans des hexs occupés par l'ennemi.

Exception : Une unité de combat peut déborder un QG ennemi isolé en entrant simplement dans l'hex, déplaçant le QG (11.1.4). Ceci peut être fait lors d'un mouvement régulier, d'un mouvement

stratégique ou lors d'une avance ou d'une retraite après combat.

- C. Seules les unités Allemandes de la 4ème SS et de la 11ème SS peuvent entrer dans des hexs avec des symboles de Défense Préparée.
- D. Seules les unités SS Allemandes peuvent entrer dans la ville de Narva ou dans la zone située de l'autre côté de la rivière Narva et délimitée par les Défenses Préparées, incluses.
- E. Ainsi, la 20ème SS peut entrer dans Narva et aider à défendre les zones de l'autre côté de la rivière derrière les Défenses Préparées mais ne peut pas aider dans les Défenses Préparées.

Note aux joueurs : Aucune unité de la Wehrmacht ne peut aider à la défense de la ville, donc assurez-vous de garder suffisamment d'unités SS pour empêcher une victoire Soviétique automatique.

6.4 Mouvement Stratégique

6.4.1 En Général

- A. Une unité utilisant une route pour entrer dans un hex routier adjacent dépense moins de PM si elle commence le Segment de Mouvement dans un hex routier et ne se déplace que le long d'une route pendant tout son mouvement (voir la TET pour les différents coûts).
- B. Les pistes (*trails*) ne peuvent pas être utilisées pour le mouvement stratégique.

6.4.2 Restrictions du Mouvement Stratégique

- A. Une unité ne peut ni commencer ni terminer en ZDCE, ni entrer en ZDCE pendant une partie du mouvement stratégique.
- B. Une unité ne peut à aucun moment dépasser la limite d'empilement lors d'un mouvement stratégique. Ainsi, une unité de combat traversant un hex déjà occupé par deux unités de combat, ou un QG traversant un autre QG, ou un canon d'assaut Soviétique traversant un autre canon d'assaut Soviétique ne peuvent pas le faire en utilisant le mouvement stratégique.

6.5 Mouvement Ferroviaire

- A. Un renfort qui n'est pas en ZDCE et qui commence son mouvement dans un hex de voie ferrée majeure peut se déplacer sur une distance illimitée le long des hexs de voie ferrée majeure (les unités ne peuvent jamais se

déplacer le long des hexs de voies ferrées mineures).

- B. Une telle unité doit s'arrêter lorsqu'elle entre en ZDCE, ou si la voie ferrée est physiquement bloquée par une unité ennemie sans ZDC (la voie ferrée Allemande de la zone d'entrée A a été coupée au premier tour de cette bataille et est représentée comme telle sur la carte).
- C. Un renfort ne peut pas combiner un mouvement ferroviaire avec d'autres formes de mouvement.
- D. Seuls les renforts peuvent utiliser les mouvements ferroviaires.

7.0 EMPILEMENT

7.1 Règle générale

- A. Il y a empilement lorsqu'un hex contient plus d'une unité.
- B. Un hex peut contenir :
 1. Deux unités de combat (qu'elles soient à pleine puissance ou à puissance réduite), et
 2. Un QG, et
 3. Un canon d'assaut Soviétique.
- C. Appliquez l'empilement à la fin de chaque phase et au moment où une unité termine son mouvement, sa retraite ou son avance après le combat.

7.2 Sur-empilement

- A. Les renforts et les unités reconstruites peuvent se sur-empiler initialement lors de leur placement mais doivent être empilés légalement à la fin de la phase.
- B. Si une unité dépasse la limite d'empilement dans le dernier hex d'une retraite, elle doit tenter de retraiter d'un hex supplémentaire. Si elle ne peut pas le faire légalement, elle est éliminée.
- C. Si, lors d'une retraite, deux QG ou plus se retrouvent empilés dans le même hex, faites reculer le QG d'un hex supplémentaire. S'il ne peut pas le faire, il est éliminé.

8.0 RENFORTS

- A. Placez les renforts dans l'hex contenant la désignation de leur zone d'entrée.
- B. Les renforts entrent ravitaillés et commandés, et ont une phase de mouvement dès leur entrée, en utilisant le mouvement régulier, stratégique ou ferroviaire selon le cas.

8.1 Empilement

Les renforts peuvent se sur-empiler lors de leur placement à condition de se séparer pendant cette phase.

8.2 Capacité de Mouvement

Placer des renforts ne coûte pas de PM. Les unités ont une CM complète lors de leur placement.

8.3 ZDCE

- A. Les renforts ne peuvent pas être placés sur des unités ennemies, ni dans des ZDCE. Les unités amies n'annulent pas les ZDCE dans ce but.
- B. Si des unités ennemies occupent l'hex d'entrée ou si celui-ci est couvert par une ZDCE, les renforts peuvent arriver dans les dix hexs de leur hex d'entrée le long du même bord de carte. Exception : Brigade 260ème MS Soviétique (8.6).

8.4 Piste des Points d'Entrée Allemands **(German Entry Point Track)**

- A. L'Allemagne peut dérouter ses renforts. Pour un délai d'un tour, une unité peut entrer par n'importe quel autre point de renfort que celui d'origine. Placez l'unité dans la case de la piste sur le plateau de jeu correspondant au nouvel hex d'entrée.
- B. Une unité ne peut pas être réacheminée une seconde fois et doit entrer au tour suivant.

Exemple : Au tour 4, les unités de la 11ème Division entrent en B. L'Allemagne déplace toutes les unités dans la case A de l'écran pour une entrée au tour 5. Les unités ne peuvent pas être retardées avant le tour 6.

8.5 Restrictions

Les renforts qui ne peuvent en aucun cas entrer sur la carte sont considérés comme éliminés.

8.6 Brigade 260ème MS Soviétique

- A. Au tour 2, ou à tout autre tour ultérieur, cette unité peut être placée dans l'un des deux hexs de Merekula. Si les deux hexs sont occupés par des unités de combat ennemies, elle peut entrer dans l'un des deux hexs côtiers adjacents au village si ceux-ci ne sont pas occupés par des unités de combat.
- B. L'unité peut être placée dans un hex ne comportant qu'un QG ennemi, déplaçant ainsi le QG.
- C. Lorsque la 260ème MS débarque dans un hex côtier, l'Allemagne peut immédiatement effectuer un barrage sur l'hex. Ceci représente l'artillerie côtière Allemande. Si cette unité subit un Dr1 à cause du barrage, elle est détruite.
- D. La 260ème MS est activée et peut bouger et attaquer à chaque tour lorsque le premier jeton de la 2ème Armée de Choc est tiré. Ceci est en plus de l'activation d'un des Corps, et son activation ne compte pas comme l'une des trois unités qui ne sont pas directement sous le commandement du QG activé.
- E. La 260ème MS n'a jamais besoin de ravitaillement.

8.7 Jetons en Renfort

Placez les Jetons de Commandement et d'Action dans la tasse de tirage lors de la Phase de Renfort indiquée sur le pion.

9.0 COMBAT

- A. Lors du Segment de Combat, le camp actif peut attaquer les unités ennemies adjacentes à ses unités de combat activées.
- B. Les hexs vides ou les QG seuls ne peuvent pas être attaqués.
- C. Les attaques ne sont jamais obligatoires, mais les unités doivent se défendre si elles sont attaquées.

9.1 Résultats du Combat

- A. La Table des Résultats de Combat (TRC) donne les résultats qui affectent soit l'attaquant (A), soit le défenseur (D).
- B. L'Allemagne et les Soviétiques utilisent des lignes différentes pour les rapports de force.

- C. Le défenseur applique toujours son résultat en premier.
- D. Les pertes en rouge n'affectent que les Soviétiques lorsqu'ils attaquent.
- E. Les résultats possibles sont :

Résultat	Explication
NR	Pas de résultat, rien ne se passe
#	Nombre de pas perdus
r#	Nombre d'hexs à reculer.

Exemple : Un résultat de D1r2 signifie que le défenseur doit perdre un pas et reculer de deux hexs.

9.2 Restrictions de Combat

9.2.1 Direction de l'Attaque

- A. N'importe quel nombre d'unités peut attaquer en un seul combat, et les attaques peuvent être faites depuis n'importe quelle direction ou ensemble de directions.
- B. Les unités empilées ensemble peuvent attaquer des hexs différents, mais aucune unité ne peut contribuer à plus d'une attaque.

9.2.2 Définition de la Cible en Défense

- A. Attaquer toutes les unités dans un hex comme une seule force en défense. Le défenseur ne peut pas retirer de la défense des unités d'un hex subissant une attaque.
- B. Les unités d'une pile ne peuvent pas être attaquées individuellement ; les piles se défendent toujours ensemble.

9.2.3 Unités à Valeur de Combat Nulle

Les unités ayant une valeur de combat de zéro peuvent participer à une attaque avec d'autres unités n'ayant pas une valeur de combat de zéro. Bien qu'elles n'ajoutent rien en termes de puissance de combat, ces unités peuvent aider à absorber les pertes de pas et peuvent avancer après le combat.

9.3 Détermination du Rapport de Force

- A. Faites le total de la puissance d'attaque modifiée et divisez-le par le total de la puissance de défense modifiée pour obtenir le Ratio de Combat.

- B. Appliquez la Règle d'Arrondi Standard (2.1.2) aux totaux et exprimez les deux nombres sous forme de ratio, Attaquant/Défenseur.
- C. Plusieurs facteurs peuvent affecter les puissances d'attaque et de défense ; ils sont cumulatifs :

1. Les collines (*hill*) et les marais (*swamp*) doublent les puissances de défense (ceci avant toute réduction de moitié pour non-ravitaillement ou isolement). Une unité ne peut être doublée qu'une seule fois pour la défense.

Exemple : Une colline au milieu d'un marais ne fait que doubler le défenseur.

2. Les rivières majeures, les rivières mineures et les ferries réduisent de moitié la puissance d'attaque des unités qui les traversent. Ces effets ne sont pas cumulatifs et les unités ne peuvent être réduites de moitié qu'une seule fois pour l'une de ces caractéristiques.

Exemple : Le côté d'hex attaqué a un ferry, une rivière majeure, une île, et ce qui ressemble à une rivière mineure à l'arrière de l'île. L'attaquant est réduit de moitié.

3. Réduisez de moitié les puissances d'attaque et de défense des unités non-ravitillées ou isolées.
4. Les villages et les villes (*town*) sont cumulatifs dans le sens où ils affectent le résultat mais ne déplacent pas le combat.

9.3.1 Décalages de Colonnes

- A. Lorsqu'ils sont occupés par des unités en défense, certains types de terrain permettent des décalages favorables du ratio de combat.
- B. Une attaque sur un hex avec un marqueur Cloué (*Pinned*) donne un décalage d'une colonne vers la droite.
- C. Les unités aériennes permettent un décalage d'une colonne vers la droite (12.0).
- D. Les décalages de colonnes sont cumulatifs.

9.3.2 Restrictions

- A. Si le Ratio de Combat final est inférieur à la colonne la plus basse de la TRC après avoir appliqué les décalages de colonnes, annulez l'attaque.

- B. Si le ratio est supérieur à la colonne la plus haute de la TRC, résolvez le combat sur la colonne la plus haute de la TRC.
- C. Si la puissance de défense totale dans un hex est réduite à zéro en arrondissant à l'inférieur, le combat est résolu sur la colonne la plus haute de la TRC, sans tenir compte des éventuels décalages de colonnes.

9.4 Pertes de Pas

- A. Les unités à pleine puissance qui perdent un pas sont retournées et deviennent réduites.
- B. Les unités à effectif réduit qui subissent un pas de perte sont détruites et retirées du jeu.
- C. Toutes les unités n'ont pas deux pas. Les QG n'ont pas de pas car ils ne sont pas des unités de combat.

9.4.1 Premier Pas Perdu

- A. Lorsqu'un résultat demande une perte de pas, le premier pas à retirer doit être celui de l'unité la plus forte du camp qui a participé au combat.
- B. L'unité la plus forte est celle dont la puissance d'attaque (pour l'attaquant) et la puissance de défense (pour le défenseur) imprimées sont les plus élevées. Si deux unités ont la même puissance, c'est le propriétaire qui choisit.

9.4.2 Pertes de Plusieurs Pas

- A. En plus de l'obligation pour l'unité la plus forte de subir la première perte, toutes les pertes supplémentaires peuvent être réparties comme le propriétaire le souhaite.
- B. Il n'est pas nécessaire que chaque unité subisse une perte avant qu'une unité n'en subisse une seconde.

9.4.3 Unités à Pas Unique

- A. Certaines unités n'ont qu'un seul pas. Ces unités sont imprimées d'un seul côté.
- B. La perte d'un pas élimine toute unité de ce type.

9.4.4 Annulation de la Perte du Premier Pas

- A. Les unités situées dans une cité (*city*) ignorent le résultat de la première perte de la TRC.
Exception : Barrage (2.5.1).

- B. Les unités subissant des pertes multiples peuvent ignorer la première perte mais doivent subir les pertes supplémentaires normalement.

9.5 Retraites

- A. Le défenseur retraite d'abord ses unités, puis l'attaquant retraite les siennes.
- B. Les unités ne peuvent pas retraiter à travers des unités ennemies.
Exception : Une unité de combat en retraite peut déborder un QG ennemi isolé en entrant simplement dans l'hex.
- C. Les priorités de retraite sont listées ci-dessous, par ordre de priorité.

9.5.1 Restrictions Liées au Terrain

- A. Les unités ne peuvent retraiter que dans ou à travers des hexs qu'elles pouvaient traverser pendant leur mouvement.
- B. Les unités qui ne peuvent pas terminer leur retraite pour cette raison doivent perdre un pas par hex où la pile n'a pas pu retraiter.
- C. Le propriétaire choisit librement l'unité qui subit ces pertes.

9.5.2 Longueur

- A. Les retraites sont données en nombre d'hexs où les unités affectées doivent retraiter.
- B. Chaque hex de retraite doit être plus éloigné de l'hex d'origine de l'unité que le précédent (par exemple, le deuxième hex de retraite est à deux hexs de l'hex de combat).
- C. Les unités qui ne peuvent pas effectuer leur retraite complète doivent perdre un pas par hex où la pile ne peut pas retraiter.
- D. Le propriétaire choisit librement l'unité qui subit ces pertes.

9.5.3 Effet des ZDCE

- A. Si possible, les unités ne doivent pas retraiter dans une ZDCE.
- B. Si une pile doit retraiter en ZDCE, elle doit retraiter dans le moins d'hexs possibles contenant une ZDCE.
- C. Chaque hex contenant une ZDCE dans lequel entrent des unités qui retraitent coûte un pas à la pile qui retraite. Cette perte s'ajoute au résultat du combat lui-même.

- D. L'unité la plus forte de la pile subit la perte. Utilisez la puissance de défense lorsque le défenseur retraite et la puissance d'attaque lorsque l'attaquant retraite.
- E. Les unités amies n'annulent pas les ZDCE dans ce cas.

9.5.4 Ravitaillement

- A. Si possible, une unité qui retraite doit terminer sa retraite dans un hex ravitaillé.
- B. En retraitant dans un hex de marais (*swamp*) ou de bois (*wood*), l'unité peut rendre l'hex ravitaillé (10.1). Ceci est autorisé.

9.5.5 Piles en Retraite

- A. Les unités qui retraitent peuvent rester ensemble en tant que pile ou retraiter en utilisant des chemins séparés, à la discrétion du propriétaire.
- B. Si une unité dépasse la limite d'empilement dans le dernier hex d'une retraite, elle doit tenter de retraiter d'un hex supplémentaire. Si elle ne peut pas légalement le faire, elle est éliminée.
- C. Si un QG retraite dans un hex avec un autre QG, il doit retraiter d'un hex supplémentaire. S'il ne peut pas le faire, il est éliminé.

9.5.6 Annulation du Premier Résultat de Retraite

- A. Les unités situées dans un village, une Défense Préparée ou une cité (*city*) ignorent le premier incrément d'un résultat de retraite. Exception : Barrage (2.5.1).
- B. Les unités attaquantes situées dans un village ou une cité voient leur premier résultat de retraite annulé.
- C. Un hex avec un village et une Défense Préparée n'a pas d'effet supplémentaire. Seul le premier résultat de retraite est ignoré.

9.6 Avance après Combat

- A. Lorsqu'une attaque (sauf barrage) a pour résultat de rendre l'hex du défenseur vacant, les unités attaquantes peuvent occuper cet hex.
- B. La progression après combat est optionnelle ; l'attaquant peut faire progresser toutes, certaines ou aucune de ses unités en attaque, en respectant les limites d'empilement.

- C. L'hex d'origine du défenseur doit être le premier hex d'avance.
- D. Lors d'une avance après combat, les unités qui avancent ne dépensent pas de PM et ignorent les ZDCE.

9.6.1 Restrictions sur l'Avance de l'Infanterie

- A. Les unités d'infanterie ne peuvent pas avancer après combat sur un côté d'hex de rivière majeure non-pontée et non-gelée, sauf à un ferry.
- B. L'infanterie peut librement avancer après combat à travers une rivière majeure gelée.

9.6.2 Unités en Défense

Le défenseur ne peut pas avancer après combat.

9.6.3 Unités Mécanisées

- A. Lorsque le défenseur retraite ou est éliminé, les unités de combat mécanisées peuvent avancer de deux hexs.
- B. Les unités mécanisées qui ont participé au même combat peuvent terminer leur avance dans des hexs différents, les restrictions normales d'empilement s'appliquent.

9.6.4 Unités Mécanisées et Terrain

- a. Une unité mécanisée ne peut jamais avancer à travers un côté d'hex de rivière majeure sans pont.
- b. Une unité mécanisée qui traverse un côté d'hex de rivière mineure sans pont ou qui entre dans un village ou une cité dans le premier hex de son avance après combat doit s'arrêter et ne peut pas avancer d'un second hex.

9.6.5 QG

Un QG peut avancer après combat avec l'unité/les unités de sa pile.

9.6.6 Débordement

Une unité de combat qui avance peut déborder un QG ennemi isolé et le déplacer en entrant simplement dans son hex (11.1.4).

10.0 RAVITAILLEMENT ET ISOLEMENT

- A. Pendant la Phase de Ravitaillement, les deux parties vérifient chacune de leurs unités pour déterminer s'il existe une ligne de ravitaillement.
- B. Si une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée jusqu'à une unité spécifique, marquez l'unité avec un marqueur Non-Ravitailé (*Out of Supply*).
- C. Si l'unité a déjà un marqueur Non-Ravitailé et qu'elle n'est toujours pas ravitaillée, elle devient isolée. Retournez le marqueur Non-Ravitailé sur sa face Isolée (*Isolated*).
- D. Si l'unité a déjà un marqueur Isolé, elle ne subit plus de pénalités pour rester non-ravitailée.
- E. Si une ligne de ravitaillement peut être tracée pour ces unités lors d'une Phase de Ravitaillement ultérieure, retirez le marqueur Non-Ravitailé ou Isolé.

Note de conception : Certaines unités commencent la partie sans pouvoir tracer de ligne de ravitaillement, mais elles ne sont pas non-ravitailées avant la Phase de Ravitaillement.

10.1 Tracer une Ligne de Ravitaillement

- A. Une ligne de ravitaillement est un chemin tracé depuis une unité jusqu'à la source de ravitaillement de son camp, sans unité ennemie ni ZDCE.
- B. Le chemin peut être de n'importe quelle longueur mais ne peut être constitué que de routes (*road*), de collines (*hill*) et d'hexs dégagés.
- C. Une unité amie dans un hex de marais (*swamp*) ou de bois (*wood*) convertit cet hex en hex clair pour les besoins du traçage du ravitaillement.

Note aux joueurs : Cette règle de ravitaillement est très restrictive. La plupart du temps, vous êtes posé sur un hex de route ou peut-être un hex ou deux en-dehors de la route, reliés par des hex clairs ou des chaînes d'unités amies.

10.1.1 Restrictions de Ravitaillement

- A. Une ligne de ravitaillement ne peut pas traverser un côté d'hex de rivière majeure sans pont, même gelé, sauf dans les hex de ferry (qui sont considérés comme reliant les routes

dans les deux hexs pour les besoins du traçage du ravitaillement).

- B. Les unités amies annulent les ZDCE dans leurs hexs pour le ravitaillement.

10.1.2 Durée du Ravitaillement

- A. Après un traçage réussi, les unités sont ravitaillées jusqu'à la prochaine Phase de Ravitaillement, quels que soient les changements de circonstances.
- B. A l'inverse, les unités non-ravitailées doivent attendre (au moins) la prochaine Phase de Ravitaillement pour être considérées comme ravitaillées.

10.2 Sources de Ravitaillement

10.2.1 Sources de Ravitaillement Régulières

- A. Les Soviétiques peuvent tracer le ravitaillement vers n'importe quelle source de ravitaillement Soviétique (rouge et blanche) sur les bords est ou sud de la carte.
- B. L'Allemagne peut tracer son ravitaillement vers n'importe quelle source de ravitaillement Allemande (noire et blanche) sur le bord ouest de la carte.

10.2.2 Centre de Ravitaillement Limité

- A. Si un hex de la rollbahn entre la zone d'entrée A et la ville de Narva est occupé par une unité Soviétique pendant la Phase de Ravitaillement, alors toutes les unités Allemandes à Narva et dans la zone de l'autre côté de la rivière incluse dans les Défenses Préparées sont considérées comme non-ravitailées, sans tenir compte des autres lignes de ravitaillement dans cette zone.
- B. Les unités dans cette zone ne deviennent jamais isolées, car Narva sert de source de ravitaillement limitée.

10.3 Non-Ravitaillement

10.3.1 Effets du Non-Ravitaillement

- A. Les unités non-ravitailées voient leurs puissances d'attaque et de défense réduites de moitié.
- B. Les unités non-ravitailées conservent toute leur CM.

10.3.2 Isolement

Les unités isolées voient leur puissance d'attaque, leur puissance de défense et leur CM réduites de moitié.

11.0 RÈGLES SPÉCIALES

11.1 Règles des QG

11.1.1 Retraites

Si une pile contenant un QG doit retraiter suite à un combat, le QG doit également retraiter.

11.1.2 Avance après combat

- A. Si une pile contenant un QG attaque et avance après combat, le QG peut avancer avec les unités, au choix de l'attaquant.
- B. Le QG peut avancer de deux hexs s'il est empilé avec des unités mécanisées avançant de deux hexs.

11.1.3 Déplacement

- A. Un QG est déplacé de sa position actuelle et placé dans un hex ravitaillé, pas dans une ZDCE, à au moins cinq hexs (au choix du propriétaire si plus) de sa position actuelle dans les circonstances suivantes :
 - 1. Si toutes les unités avec lesquelles elle était empilée sont éliminées. Ceci inclut les combats de barrage.
 - 2. Si elle est débordée (11.1.4).
- B. Le QG peut être déplacé même s'il est complètement entouré d'unités ennemies et/ou de leurs ZDC.

11.1.4 QG Isolés et Débordements

- A. Les QG isolés peuvent être débordés par des forces de combat ennemies pendant le mouvement accompagnant le Segment de Renforts, l'arrivée d'un remplacement, le Segment de Mouvement régulier, ou pendant la retraite et l'avance après combat.
- B. L'unité ennemie doit avoir les PM pour entrer dans l'hex ; être adjacente ne suffit pas.

Note aux joueurs : Défendre les QG avec des unités de combat amies est une tactique importante à utiliser.

11.2 Remplacements

- A. L'Allemagne peut obtenir des remplacements à partir de la Table des Événements Aléatoires.
- B. Les remplacements permettent la reconstruction d'une unité réduite sur la carte ou le retour sur la carte sur sa face réduite d'une unité de deux pas éliminée.
- C. Les unités d'un pas éliminées ne peuvent pas revenir sur la carte.
- D. Un pas mécanisé ne peut pas être reconstruit.

11.2.1 Procédure

- A. Le coût de reconstruction d'un pas Allemand est d'un point de remplacement (PR).
- B. Une unité ne peut pas revenir à pleine puissance en un tour après avoir été éliminée. Elle doit revenir à effectif réduit et être reconstruite lors d'un prochain tour.

11.2.2 Placement des Unités Reconstituées

- A. Une unité reconstruite doit être placée dans l'hex où se trouve son QG.
- B. L'hex doit être ravitaillé.
- C. Les unités indépendantes peuvent être placées avec n'importe quel QG.
- D. Les unités reconstruites peuvent être placées en ZDCE.
- E. Une fois l'unité placée, elle peut immédiatement se déplacer en utilisant le mouvement régulier ou stratégique.
- F. Les unités reconstruites peuvent se sur-empiler, mais elles doivent être empilées légalement après leur mouvement.

11.2.3 Restrictions

- A. Les unités non-ravitaillées ou isolées ne peuvent pas être reconstruites.
- B. Les unités reconstruites ne peuvent pas être placées avec un QG non-ravitaillé.

11.2.4 Amélioration des Défenses Préparées

- A. L'Allemagne peut dépenser des PR pour améliorer les Défenses Préparées autour de Narva.
- B. Un PR permet à l'Allemagne de déplacer un marqueur de Défense Préparée de deux cases sur sa piste.

11.3 Défenses Préparées

- A. Certains hexs du côté est de la rivière Narva sont marqués du symbole de Défense Préparée. Ils sont divisés en un groupe d'hexs marqués pour la Division Nederland et un autre pour la Division Nordland, avec un code-couleur pour chaque Division.
- B. Une piste sur la carte enregistre l'état actuel des Défenses Préparées (DP) pour chaque Division en utilisant les marqueurs correspondant à chaque Division.

11.3.1 Restrictions

- A. Seules les Divisions Nederland et Nordland peuvent entrer dans les hexs de DP.
- B. Chaque Division peut entrer dans les hexs de DP de l'autre.

11.3.2 Avantage Défensif

Les attaques Soviétiques contre les hexs de DP subissent un décalage de la colonne de gauche égal au nombre de la case sur la Piste de Défense Préparée.

11.3.3 Effet sur les Retraites

Un hex de DP annule le premier résultat de retraite reçu par une unité Allemande.

Exception : Barrage (2.5.1).

11.3.4 Effet du Combat sur la Piste de Défense Préparée

- A. Les résultats de combat (y compris les barrages) subis par une unité Allemande dans un hex de DP sont considérés comme un mouvement du marqueur sur la piste de DP pour la Division de cet hex jusqu'à ce que le marqueur soit dans la dernière case (zéro).
- B. Chaque perte fait descendre le marqueur d'une case sur la piste.
- C. Chaque retraite non-annulée déplace également le marqueur d'une case sur la piste.
- D. Une fois que le marqueur est dans la case zéro, tout résultat de combat restant est appliqué aux unités dans l'hex.

Exemple : Une unité Allemande dans un hex de DP de la Division Nederland est attaquée avec un résultat de D2r2. Le marqueur Nederland est déplacé sur la piste de DP de deux cases pour le résultat des pertes et d'une case pour la retraite (puisque la première retraite a été annulée). Si le marqueur de DP atteint

zéro après la première perte, les unités auront subi une perte et une retraite.

11.3.5 Amélioration en Fin de Tour

Dans le Segment d'Avance du Tour, à la fin de chaque tour, l'Allemagne peut déplacer le marqueur de DP d'une Division d'une case vers le haut sur la piste de DP (l'Allemagne choisit la Division).

11.4 Séquence d'Avance du Tour

- A. Tous les jetons sont replacés dans leur tasse.
Exception : Jeton du 2ème Choc non-ravitailé (2.5.6).
- B. Retirez tous les marqueurs Cloué.
- C. L'Allemagne peut déplacer un marqueur PD (11.3.5).

12.0 UNITÉS AÉRIENNES

- A. L'Allemagne dispose d'une unité aérienne et les Soviétiques de six.
- B. La plupart des unités aériennes ont deux valeurs, +2 au recto (attaque totale) et +1 au verso (attaque normale).
- C. Un bombardier Soviétique a une valeur de +3 en attaque totale et pas d'attaque normale sur son verso.

12.1 Attaque Aérienne

12.1.1 Procédure

- A. Pendant un Segment de Combat, l'attaquant peut soutenir n'importe quel combat en plaçant une ou deux (maximum) unités aériennes sur l'hex cible en déplaçant les unités aériennes depuis la case Air Army 13 ou la case Luftwaffe située sur la carte.
- B. Les unités peuvent effectuer une attaque normale ou une attaque totale.
Exception : L'unité de bombardiers Soviétiques ne peut effectuer qu'une attaque totale.
- C. Le nombre sur l'unité aérienne est le nombre de décalages vers la droite apportée par l'unité aérienne au combat.

12.1.2 Retour à la Base

- A. Placer une unité aérienne qui a effectué une attaque totale dans la case Au Sol (*Grounded*) de la case de base aérienne.
- B. Placer une unité aérienne ayant utilisé l'attaque normale dans la case En Rééquipement (*Refit*) de la base aérienne.

12.2 Récupération des Unités Aériennes

12.2.1 En Rééquipement (*Refit*)

Lors du prochain Segment de Retour des Unités Rééquipées, déplacez l'unité aérienne vers sa case d'attente (case Air Army 13 pour les Soviétiques ou Luftwaffe pour les Allemands).

12.2.2 Au Sol (*Grounded*)

Lors du prochain Segment de Rééquipement des Unités au Sol, déplacez l'unité aérienne vers la case En Rééquipement (*Refit*) de la case de la base aérienne.

13.0 COMMENT GAGNER

13.1 Victoire par Mort Subite

- A. Si les Soviétiques occupent un hex de Narva (3030, 3029, 3028 ou 2930) dans le Segment de Victoire par Mort Subite avec une unité ravitaillée, ils remportent une victoire par Mort Subite.
- B. Si cela ne se produit jamais, déterminez la victoire à la fin du Tour 12 en utilisant les conditions ci-dessous.

13.2 Conditions de Victoire

Les conditions de victoire sont basées sur la possession de Points de Victoire (PV) par les Soviétiques. Pour contrôler un hex de PV, le camp doit avoir été le dernier à traverser l'hex avec une unité de combat avec une ZDC.

PVs	Niveau	PVs	Niveau
56+	Massive Soviétique	26-35	Mineure Allemande*
46-55	Majeure Soviétique	16-25	Majeure Allemande
36-45	Mineure Soviétique	0-15	Massive Allemande
* résultat historique			

13.3 Hexs de PV et Événements

PVs	Hex* ou Événement
15	Hex d'entrée A
10	Hex d'entrée B**
10	Hex d'entrée C
2	Collines 1429, 1530, 1629**
3	Ivanagrod 3129, 3130, 3131**
2	Narva Joesu (Hungerburg) 2337
1	Krivasoo 1820
1	Chaque hex de village à l'ouest de la rivière Narva
2	Chaque hex occupé par les Soviétiques sur la rollbahn du point A jusqu'à Narva 2930 (inclus)
1	Chaque case diminuée sur la piste de DP par marqueur***
* Si un hex contient plusieurs type de PV, ce camp gagne des Pvs pour chaque type	
** par hex	
*** à la fin du Tour 12	

14.0 MISE EN PLACE

- A. Mettez en place les unités dans les hex spécifiés. La couleur d'un Corps (ou d'un groupement Soviétique) indique la couleur générale d'un pion. La couleur d'une Division indique la bande horizontale qui traverse ses unités.
- B. Les unités avec un numéro et une lettre ou un * dans le coin supérieur droit sont des renforts.

14.1 Mise en Place et Renforts des Allemands

- A. Se reporter à la fiche de mise en place à la fin de ces règles (NdTrad. : fiche réalisée par Stephen Oliver, disponible sur BGG).
- B. Le tour et l'hex d'entrée des renforts sont indiqués dans le coin supérieur droit des pions.
- C. **Note sur les unités:** Le QG de la KUST fait partie du 3e corps SS, mais les unités qu'il commande sont des unités de la Wehrmacht et de la police, il a donc des couleurs de base différentes.

14.2 Mise en Place et Renforts des Soviétiques

- A. Se reporter à la fiche de mise en place à la fin de ces règles (NdTrad. : fiche réalisée par Stephen Oliver, disponible sur BGG)
- B. Le tour et l'hex d'entrée des renforts sont indiqués dans le coin supérieur droit des pions.

14.3 Règles du Premier Tour

- A. Les Soviétiques bougent en premier et commencent avec un Jeton de Commandement de la 2ème Armée de Choc à jouer comme s'ils l'avaient choisi.
- B. Les Soviétiques appliquent un modificateur de +1 à chaque jet de dé de combat pour ce tour uniquement.

15.0 NOTES AUX JOUEURS

15.1 Union Soviétique

Les Soviétiques peuvent gagner en atteignant Narva par le nord, le sud, ou à travers les Défenses Préparées (bien que cela soit difficile à faire à moins que les Allemands ne les dépouillent presque entièrement). Ils peuvent également gagner en obtenant suffisamment de PV en prenant toute la zone sud ou en atteignant l'autoroute par les ponts centraux et le sentier d'hiver. Si l'Allemagne ferme une zone en y envoyant beaucoup de renforts,

envisagez d'attaquer dans d'autres zones. La possibilité de déplacer des QG au prix d'une activation est extrêmement puissante et peut transformer un front calme en un front très actif.

15.2 Allemagne

Gardez vos forces équilibrées par zone, réagissez aux Soviétiques, et gardez un œil sur les PV. Les pertes ne signifient rien, il s'agit donc de contrôler le terrain. Utilisez vos attaques limitées et vos barrages pour éliminer les blindés Soviétiques.

16.0 CRÉDITS

16.1 Edition Three Crowns

Concepteur, développeur, graphisme, règles : Stefan Ekstrom

Édition des règles : Paul Shackleton

Test de jeu : Jan Larsson, Goran Bjorkman, Magnus Nordloff, Christian Nilsson, Katsusuke Yamauchi, Yoshinori Kanno, Kristian Sjoberg, Linus Lindqvist

Remerciements particuliers à : Jan Larsson, Paul Shackleton

Remerciements à : Jenny Ekstrom, Yasushi Nakaguro, Jeff Leach, Gregory Deych, Magnus Nordloff, Cezary Domalski, Pete Henninger

16.2 Revolution Games Edition

Concepteur : Stefan Ekstrom

Développeur : Roger Miller

Graphiques : Stefan Ekstrom, Joe Youst, Richard Handewith, Randy Lein

©2018 Revolution Games, LLC

Révisions des règles 2022 : Jonathan Warshay

16.3 Traduction française

Fiche de mise en place : Stephen Oliver (disponible sur BGG)

Traduction française : Claude Perronno (mai 2023)

