

Standard Combat Series

Autumn For Barbarossa

©2021. Multi-Man Publishing, LLC. Tous droits réservés.

Concepteur du Jeu : Hans Kishel

Concepteur de la Série : Dean Essig

Recherche : Carl Fung

Module VASSAL : Jim Pyle

Test du Jeu : Rob Arrieta, Dave Demko, Dean Essig

Traduction Française : Claude Perronno (mai 2023)

Fiches de Mise en Place : Hugewally (V3, 2017-2018)

NdTrad. : La traduction française des règles de la série *Standard Combat Series*, version 1.8, sont disponibles sur le site Ludistratège :

<http://www.ludistrategie.com/scs/>

INTRODUCTION

Autumn for Barbarossa est un jeu de la série *Standard Combat Series* qui couvre la lutte pour s'emparer de Smolensk à la fin de l'été 1941. Cela marque la fin de la phase d'ouverture de l'opération Barbarossa et la stabilisation du front jusqu'à la tentative de prise de Moscou lors de l'opération Typhoon à l'automne.

1.0 RÈGLES GÉNÉRALES

1.1 Séquence du tour

Tour du joueur Allemand

- Renforts
 - Lancez le dé pour les Frappes Aériennes, selon l'Ordre d'Arrivée.
- Mouvement & Frappes Aériennes
- Combat

- Exploitation & Frappes Aériennes
 - Retirez les Frappes Aériennes non-utilisées lorsque vous avez terminé
- Ravitaillement
- Retrait des DG Allemands

Tour du joueur Soviétique

- Renforts
 - Lancez le dé pour les Frappes Aériennes, selon l'Ordre d'Arrivée
- Mouvement et Frappes Aériennes
 - Retirez les Frappes Aériennes non-utilisées lorsque vous avez terminé
- Combat
- Exploitation (AUCUNE Frappe Aérienne n'est autorisée)
- Ravitaillement
- Retrait des DG Soviétiques

1.2 Échelle

Chaque tour dure 6 jours. Chaque hex mesure environ 11 km. Les unités terrestres représentent des régiments jusqu'à des divisions.

1.3 Terrain

1.3a Table des Effets du Terrain selon les Camps. Il existe des Tables des Effets du Terrain, TET (*Terrain Effects Chart, TEC*) distincts pour le joueur Allemand et le joueur Soviétique. Elles sont identiques à l'exception du coût en PM du type de terrain "plus dense" (Bois Légers et Lourds (*Light/Heavy Woods*), Marais (*Swamp*) et Rivières (*River*)). Cela reflète l'étroitesse des voies de circulation des véhicules et la nature plus routière de l'armée Allemande.

Notez que le coût Allemand en PM pour les Bois Légers est de 3 PM et que la TET indique qu'il permet les Débordements, c'est une exception à la règle 6.0c de la SCS.

1.3b Types de Terrains Multiples. Certains hex contiennent plus d'un type de terrain. Dans ces cas...

...(pour le Mouvement) Utilisez le type ayant le coût en PM le plus élevé, mais n'oubliez pas que les routes et les voies ferrées annulent les autres caractéristiques du terrain pour les unités qui les utilisent.

...(pour le Combat) Utilisez le terrain le plus avantageux pour le défenseur. Si des caractéristiques d'hex et de côté d'hex s'appliquent à un combat, leurs effets sont cumulatifs.

...(pour les Frappes Aériennes) Utilisez le modificateur le plus avantageux pour la cible.

1.3c Voies Ferrées (Railroads). Dans tous les cas, les voies ferrées sont considérées comme des "routes" pour les usages qui prescrivent d'avoir besoin de "routes".

1.3d Débordements (Overruns). La Table des Effets du Terrain de chaque camp comprend une colonne qui désigne un élément donné comme "Débordement autorisé" (*Overrun Allowed*) ou non. Utilisez cette colonne et non la règle standard de la SCS qui exige que le coût en PM soit inférieur ou égal à 2.

1.4 Couleurs des Pions

Les unités Allemandes sont : Gris : Wehrmacht, et Noir : SS.

Les unités Soviétiques sont : Marron : Armée rouge.

Les unités réduites ont une bordure de couleur claire autour du pion pour aider à les identifier comme telles.

1.5 Empilement

La limite d'empilement est de **trois unités**.

À la fin de la Phase de Mouvement ou d'Exploitation d'un joueur, détruisez les unités amies qui dépassent la limite d'empilement. Le joueur propriétaire détermine quelles unités de l'hex sur-empilé doivent être éliminées. Les unités peuvent s'empiler en surnombre lors de leur placement en tant que renforts.

Un hex qui devient sur-empilé à la fin d'une retraite est immédiatement Désorganisé (1.7)

Les Débordements ne peuvent pas être effectués à partir d'un hex sur-empilé.

1.6 Règles Spéciales des Unités

1.6a Unités Capables d'Exploiter. Les unités codées en jaune sont capables d'Exploiter. Seules les unités capables d'Exploiter peuvent Déborder.

1.7 Unités Désorganisées (DG)

Les unités peuvent devenir DG à cause de Frappes Aériennes ou à cause d'un sur-empilement à la fin d'une retraite. Les unités DG subissent les pénalités suivantes :

- Leurs valeurs d'attaque, de défense et de mouvement sont réduites de moitié.
- Elles perdent la capacité d'Exploiter.
- Elles n'ont pas de ZDC.

Les marqueurs DG sont retirés des piles amies pendant la Phase de Retrait des DG d'un joueur.

1.8 Ravitaillement

1.8a Tracer le Ravitaillement. Chaque unité doit tracer son ravitaillement (selon la règle 12.1 de la SCS) pour être "ravitaillée". Les unités qui ne peuvent pas tracer leur ravitaillement pendant la Phase de Ravitaillement du joueur sont marquées Non-Ravitaillées, NR (*Out of Supply, OOS*). Les unités précédemment marquées Non-Ravitaillées voient leur marqueur retiré uniquement lors de la Phase de Ravitaillement si elles sont à nouveau capables de suivre le ravitaillement. Les effets du marqueur demeurent jusqu'à ce que le marqueur lui-même soit retiré, même si la ligne de ravitaillement semble avoir été rétablie plus tôt.

Effets du Non-Ravitaillement. Les unités non-ravitaillées...

- ne peuvent pas attaquer.
- se défendent à la moitié de leur puissance.
- n'ont pas de ZDC.
- se déplacent de la moitié de leur CM (arrondie normalement).
- perdent leur Capacité à Exploiter.

Allemands. Les Allemands tracent le ravitaillement vers tout hex marqué comme Source de Ravitaillement Allemande.

Soviétiques. Les Soviétiques tracent le ravitaillement vers tout hex marqué comme Source de Ravitaillement Soviétique. Notez que toute Source de Ravitaillement Soviétique cesse de fonctionner lorsqu'une unité Allemande entre dans son hex (il n'y a pas besoin d'occuper continuellement l'hex et il n'y

a pas non plus de moyen de remettre l'hex en service en le reprenant).

1.9 Frappes Aériennes (*Air Strike*)

Chaque joueur peut être autorisé à lancer un ou deux dés, le nombre obtenu détermine le nombre total de Frappes Aériennes qu'il est autorisé à effectuer lors de son prochain tour. Chaque Frappe Aérienne ne peut être utilisée qu'une seule fois et à un seul endroit (compte tenu de la capacité en 1.9b). Indiquez le nombre de Frappes Aériennes restantes pour chaque joueur à l'aide des marqueurs et des pistes fournis sur la carte. Diminuez le marqueur au fur et à mesure que vous les dépensez.

Les Frappes Aériennes ont une valeur de Frappe Aérienne sur leur pion. Une Frappe Aérienne ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour de jeu ; les Allemands peuvent les utiliser dans leurs Phases de Mouvement et d'Exploitation ; les Soviétiques ne peuvent le faire que dans leur Phase de Mouvement. Les Frappes Aériennes non-utilisées ne peuvent pas être conservées d'un tour à l'autre. Un hex-cible donné peut être touché par un nombre quelconque de Frappes Aériennes (voir aussi 1.9b), mais toutes doivent être identifiées avant de résoudre la première d'entre elles contre lui. Un hex donné ne peut pas être touché par des Frappes Aériennes plus d'une fois par phase.

1.9a Procédure. Résolvez les Frappes Aériennes comme suit :

- Chaque Frappe Aérienne effectue un jet de dé pour l'hex-cible de manière indépendante. Ne pas additionner les résultats.
- Lancez un dé pour chaque Frappe Aérienne contre chaque hex-cible. Modifiez ce jet en fonction du terrain. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à la Valeur de la Frappe Aérienne, toutes les unités dans l'hex-cible sont DG. Les DG supplémentaires n'ont pas d'effet plus important sur la cible mais peuvent générer des pertes par palier s'il y a des Jets d'Élimination supplémentaires.
- Si un jet réussit à créer une DG (ou aurait réussi si l'hex avait déjà obtenu un résultat de DG), lancez un dé comme Jet d'Élimination pour chaque unité dans l'hex. Sur un 5 ou un 6, cette unité perd un pas. Il n'y a pas d'effet sur un résultat de 1 à 4. Lancez le dé pour chaque unité dans l'hex séparément pour chaque résultat DG réussi lors d'une Frappe Aérienne donnée.

1.9b Répartition des Frappes Aériennes. Chaque joueur peut diviser un certain nombre de ses Frappes Aériennes disponibles en Répartition de Frappe Aérienne. Chaque camp est limité par le nombre de Répartitions de Frappe Aérienne qu'il peut créer par tour (6 pour les Allemands et 4 pour les Soviétiques).

Au moment où le joueur lance ses Frappes Aériennes, il peut choisir de répartir n'importe laquelle d'entre elles jusqu'à concurrence du nombre de Répartitions de Frappes Aériennes disponibles. Chaque Frappe Aérienne régulière se décompose en deux Répartitions de Frappe Aérienne.

La seule raison d'être d'une Répartition de Frappe Aérienne est de pouvoir frapper plus d'hex-cibles que les Frappes Aériennes régulières disponibles. Par conséquent, les Répartitions de Frappes Aériennes ne peuvent pas être utilisées dans des hex frappés par d'autres Frappes Aériennes (régulières ou de Répartition) - elles ne peuvent être utilisées qu'individuellement.

La procédure d'utilisation des Répartitions de Frappe Aérienne est identique à celle des Frappes Aériennes normales ; elles ont simplement une Valeur de Frappe Aérienne moins efficace. Vous ne pouvez pas dépenser la "moitié" d'une Frappe Aérienne pour ne dépenser que la moitié d'une Frappe Aérienne restante.

1.10 Unités de Garnison

Chaque joueur peut créer une ou plusieurs unités de Garnison (jusqu'à la limite des 10 unités de Garnison fournies par camp) lors de sa Phase de Mouvement. Pour ce faire, il suffit d'éliminer un pas de n'importe quelle unité sans Garnison dans l'hex désiré et de placer en échange une unité de Garnison de 2 pas 0-2-0 dans cet hex. Une unité donnée peut produire plus d'une unité de Garnison à la fois, au prix d'un pas pour chacune. Si une unité abandonne son dernier pas dans ce processus, placez-la dans la Case de Reconstruction du joueur. Note : une unité peut éliminer un pas et produire une unité de Garnison à n'importe quel moment de son mouvement et peut continuer à se déplacer après l'avoir fait.

L'unité qui fournit un pas pour créer une unité de Garnison dans son hex peut se déplacer avant ou après l'avoir fait normalement et l'unité de Garnison créée applique également tout marqueur DG ou NR de l'unité-mère.

Les unités de Garnison peuvent être créées dans des ZDCE et dans des hexs qui ne peuvent pas actuellement tracer de ligne de ravitaillement.

Les unités de Garnison ne peuvent ni bouger ni attaquer. Si elles sont attaquées, elles se défendent et sont autorisées à retraiter normalement, mais ne peuvent pas être reconstruites en utilisant les Rempl. Les unités de Garnison détruites sont à nouveau disponibles pour être détachées par le joueur.

Ces unités sont conçues pour permettre au joueur de détacher des forces de ses unités de combat pour tenir des PV ou d'autres hex-clés sans avoir à laisser de vraies unités de combat (qui peuvent prendre des Rempl pour revenir à pleine puissance) pour faire ce travail.

1.11 Remplacements

Chaque joueur reçoit un ou plusieurs Remplacements sur son Ordre d'Arrivée (mention "Repl" sur la PET). Chaque Remplacement est utilisé pour renvoyer une unité de la Tasse des Éliminés (et elle revient à pleine puissance, si elle a deux Pas) OU il peut choisir une unité sur la carte pour la faire passer de Réduite à Pleine Puissance. Placez les unités qui reviennent dans n'importe quel hex contenant ou adjacent à une unité amie en jeu (qui ne vient pas d'être Remplacée !) à condition que l'hex choisi puisse tracer une ligne de ravitaillement et ne soit PAS en ZDCE. De même, toute unité choisie sur la carte pour récupérer depuis son côté réduit doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement (mais peut être dans un hex contenant une ZDCE).

Placez toutes les unités détruites en jeu dans une tasse mise de côté. Appliquez les Remplacements en tirant au hasard le nombre nécessaire d'unités dans la tasse.

Si le nombre de Remplacements est supérieur au nombre d'unités éliminées dans la tasse et qu'il n'y a pas d'unités Réduites en jeu, le surplus peut être conservé pour un tour futur - mais notez que le joueur ne peut pas choisir de conserver les Remplacements pour le futur, s'ils peuvent être utilisés ; ils doivent l'être.

2.0 RÈGLES SPÉCIALES ALLEMANDES

2.1 Le Retrait d'Hitler

A partir du Tour 6, le joueur Allemand lance un dé pour déterminer si le Retrait d'Hitler a lieu. Si c'est le cas, suivez la procédure ci-dessous. Si le jet est en-dehors de l'intervalle donné, le Retrait d'Hitler n'a pas lieu ce tour. Si le Retrait d'Hitler s'est produit lors d'un tour précédent, il n'est pas nécessaire de relancer le

dé à l'avenir. Au tour 8, le Retrait d'Hitler est automatique (aucun jet n'est nécessaire) si il n'a pas déjà eu lieu.

Le jet de Retrait d'Hitler et l'exécution de ses effets se produisent lors de la Phase de Renforts du tour du joueur Allemand.

2.1a Procédure. Retirez de la carte toutes les unités Allemandes capables d'Exploiter, quelle que soit leur position ou leur situation actuelle. Retournez les unités suivantes, à pleine puissance, dans tout hex adjacent à une unité Allemande encore sur la carte après que ces unités aient été retirées. L'hex choisi peut être en ZDCE et n'a pas besoin de pouvoir tracer une ligne de ravitaillement.

2x 9-5-10 Pz Rgt

3x 2-5-10 Mtr Inf Rgt

3x 3-5-10 Mtr Inf Rgt

2.1b Mais, qu'en est-il des Unités d'Exploitation dans la Tasse des Éliminés ? Laissez-les là. Toutes celles qui sont retirées pour le reste de la partie (y compris au tour 2.1a) restent en jeu. Elles sont intégrées dans les "restants" ci-dessus.

3.0 RÈGLES SPÉCIALES SOVIÉTIQUES

Il n'y a pas vraiment de règles spéciales Soviétiques, mais juste pour le plaisir...

3.1 Jeu de l'Accent Russe

Le joueur Soviétique obtient un (1) PV s'il parvient à jouer toute la partie en utilisant un accent russe de comic pendant tous les tours du joueur Soviétique. Bonus : Notez combien de fois vous et votre adversaire (combinés) gagnez ce PV supplémentaire, quand le total atteint 10, faites-le savoir à Hans à hanskishel@gmail.com et vous recevrez un appel personnel de sa part pour parler du jeu.

4.0 VICTOIRE

Totalisez le nombre de Points de Victoire que le joueur Soviétique contrôle à la fin de la partie. Le contrôle est défini comme étant le dernier à entrer ou à se déplacer dans l'hex.

30 ou plus	Victoire Soviétique massive
29 à 27	Victoire Soviétique majeure
26 à 23	Victoire Soviétique mineure
22	Résultat historique (match nul)
21 à 18	Victoire Allemande mineure
17 à 15	Victoire Allemande majeure
14 ou moins	Victoire Allemande massive

4.1 Points de Victoire sur la Carte

Lieux	Nom	VP
14.21	Vitebsk	2
13.14	Orsha	2
11.07	Mogilev	2
20.03	Krichev	1
28.04	Roslavl	2
33.03	Snopot	1
26.09	Pochinok	1
32.10	Yeln'ya	2
34.13	Dorogobyzh	1
25.13	Smolensk	1
25.14	Smolensk	2
30.15	Yartsevo	2
34.15	Safonovo	1
36.15	Izdeshkovo	1
27.18	Dukhovshchina	1
36.19	Pusii	1
24.19	Demidov	1
22.21	Velizh	1
35.22	Bel'yy	1
30.23	Zharkovskyy	1
39.26	Olenino	1
44.25	Rzhev	2
43.20	Sychevka	1
42.15	Vyazma	2
46.09	Yukhnov	1
39.07	Spas Demyansk	2
39.04	Kirov	1
39.02	Lyudinovo	1
42.00	Zhizda	1
45.03	Sukhinichi	1

5.0 SCÉNARIO

Notes sur la mise en place et les renforts :

Le joueur est libre de placer les unités selon leur désignation historique OU d'utiliser n'importe quelle unité du type donné. Les divisions d'infanterie Soviétiques doivent être tirées au sort (car leur efficacité varie), mais toutes les autres unités n'ont pas besoin d'être tirées au sort car leurs valeurs sont identiques. Le même raccourci peut être utilisé pour les Ordres d'Arrivée.

Se reporter aux Fiches de Mise en Place et de Renfort qui suivent.

Ces fiches sont l'oeuvre de **Hugewally** et ont été trouvées sur BGG – qu'il soit remercié de son travail !



AUTUMN FOR BARBAROSSA



German Forces Setup

At Start

3-26	w/1 4.25	5.21	w/1 7.06	w/1 7.23	8.01	w/1 8.05	8.13	w/1 9.06										

w/1 9.16	w/1 9.20	10.07	w/1 10.20	w/1 11.09	11.10	11.10												

w/1 11.11	w/1 11.17	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 11.20	w/1 12.10	w/1 12.10		

Reinforcements

Turn 2

Turn 3

Turn 4

Turn 5

Turn 8

Turn 9

Turn 10

Turn 11

Reinforcements

Turn 2: I, G, I, J, J, J, J, J, J, K, K, K, K

Turn 3: G, I, J, J, J, J, J, J, K, K, K, K

Turn 4: J, J

Turn 5: G, G, G, G, J, J

Turn 8: G, G, J, J

Turn 9: G, G, J, J

Turn 10: I, I, I, J, J, J, J, J, J, K, K

Turn 11: G, I, J, J, J, J, J, J, K, K, K, K

*** (see game rulebook for arrival)