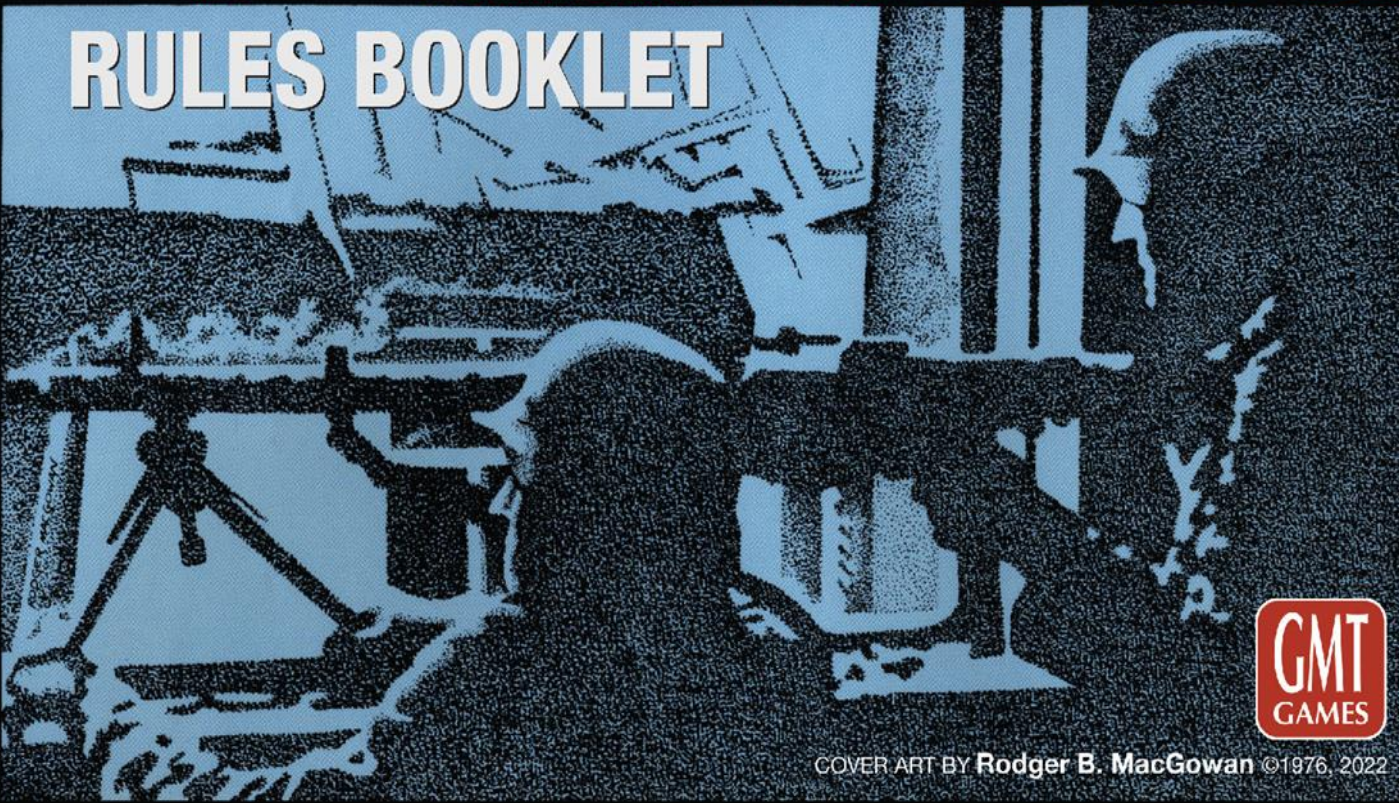




# The Russian Campaign

FIFTH EDITION

## RULES BOOKLET



COVER ART BY **Rodger B. MacGowan** ©1976, 2022

The Russian Campaign: Deluxe 5th Edition • Copyright © 2022 ConSim Press  
Portions of the game rules are copyright Art Lupaiacci and L2 Design Group  
Published under license by GMT Games, LLC

# Table des matières

1.0 Introduction.....	2	16.0 Attaques de victoire automatique .....	14
2.0 Unités et marqueurs .....	3	17.0 Approvisionnement .....	15
3.0 Préparation du jeu.....	4	18.0 Parachutistes russes .....	15
4.0 Séquence de jeu .....	4	19.0 Partisans.....	16
5.0 Le mouvement .....	6	20.0 Renforts .....	16
6.0 L'empilement .....	6	21.0 Remplacements de l'Axe .....	17
7.0 Zones de contrôle .....	6	22.0 Remplacements russes .....	18
8.0 Restrictions de mouvement .....	6	23.0 Motorisation.....	19
9.0 Mouvement ferroviaire.....	7	24.0 Alliés mineurs de l'Axe .....	19
10.0 Mouvement maritime.....	10	25.0 Conditions de victoire .....	19
11.0 Quartiers généraux et chefs.....	10	26.0 Règles optionnelles .....	20
12.0 Combat.....	11	27.0 Scénarios .....	24
13.0 Résolution de la bataille.....	12	28.0 Matériel bonus .....	26
14.0 Effets du terrain sur le combat.....	14	29.0 Notes du développeur .....	32
15.0 La puissance aérienne - Stukas et Sturmoviks	14		

## 1.0 INTRODUCTION

Le 18 décembre 1940, Hitler a publié la "directive du Führer n° 21", connue sous le nom de code Barbarossa, qui stipulait : *"L'Union soviétique doit être écrasée en une seule campagne rapide avant que la guerre ne se termine avec l'Angleterre"*. Les Allemands sont convaincus que la victoire en Russie sera rapide et que le risque d'une guerre prolongée sur deux fronts sera de courte durée.

Après avoir perdu un précieux mois de beau temps pendant que ses forces envahissaient les Balkans pour renflouer les caisses de son partenaire fasciste Mussolini, Hitler a finalement lancé l'opération Barbarossa le 22 juin 1941. Plus de 3 millions de soldats allemands, pour la plupart des vétérans des campagnes allemandes victorieuses en Pologne, en France et dans les Balkans, lancent une invasion éclair contre 2 millions de défenseurs russes. L'avance initiale est fantastique ; des centaines de milliers de prisonniers sont faits et, en peu de temps, les colonnes motorisées dépassent le reste de l'armée. Alors que le groupe d'armées Centre se rapproche de Moscou, Hitler décide de changer de plan. Il éloigne la deuxième armée de Panzer de Guderian du centre et lui ordonne de rejoindre le groupe d'armées sud derrière Kiev. Cette opération d'encercllement permet de capturer plus de 600 000 prisonniers, mais retarde de cinq semaines l'attaque sur Moscou. Ces cinq semaines de beau temps ne purent être récupérées et les Allemands arrivèrent aux portes de Moscou alors que l'hiver s'installait. Cette armée n'était pas équipée pour les conditions hivernales ni pour une campagne prolongée. Entre-temps, les Russes avaient appelé plus de 2 millions de réservistes entraînés et, le 6 décembre, ils contre-attaquèrent les Allemands affaiblis et,

le mois suivant, les repoussèrent de Moscou. La seule véritable chance de victoire des Allemands, une campagne courte et violente, a disparu et la fortune de la guerre se retourne de plus en plus contre eux.

Dans ce jeu, l'armée allemande, plus mobile, doit frapper rapidement ; si l'attaque échoue, elle doit mener une défense mobile pour empêcher une victoire russe. Nous sommes le 22 juin 1941 et, selon les mots d'Adolf Hitler : *"Lorsque Barbarossa commencera, le monde entier retiendra son souffle"*.

La Campagne de Russie (TRC) est un jeu à deux joueurs décrivant ce terrible combat. Les joueurs peuvent choisir de jouer la campagne complète ou un scénario plus court, mais les mêmes règles s'appliquent, sauf indication contraire dans les instructions du scénario.

**Les acronymes suivants seront fréquemment utilisés dans ces règles :**

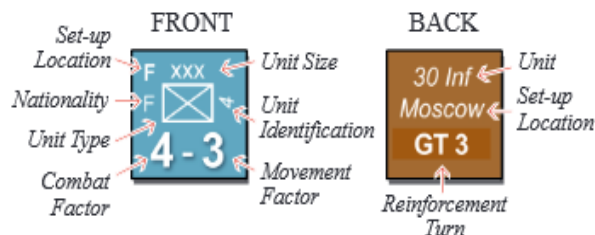
Victoire automatique (AV)  
Modificateur de jet de dé (DRM)  
Quartier général (QG)  
Tableau d'allocation de mouvement (MAC)  
Boîte d'unités hors carte (OMB)  
Ordre de bataille (OB)  
Tête de ligne (RR)  
Point de remplacement (PR)  
Tableau des effets du terrain (TEC)  
Piste d'enregistrement du tour (TRT)  
Zone de contrôle (ZOC)

## 2.0 UNITÉS ET MARQUEURS

2.1 Les pions en carton découpé (ci-après dénommés unités ou marqueurs) sont les pièces du jeu. Les unités représentent les formations militaires, tandis que les marqueurs sont utilisés pour aider les joueurs à suivre les informations du jeu. Le joueur allemand contrôle toutes les unités de l'Axe, tandis que le joueur russe contrôle toutes les unités russes.

Note : Certaines unités sont représentées à la fois par un type d'unité de type OTAN et par un type d'unité de type silhouette. Les joueurs peuvent choisir librement celui qu'ils veulent utiliser, car il n'y a pas de distinction fonctionnelle entre les deux types.

Les valeurs numériques, les symboles et les couleurs des unités et des marqueurs peuvent être lus comme suit :



Nationality and Formation Colors	
	German
	Italian
	Hungarian
	Rumanian
	Finnish
	Russian
	Luftwaffe
	Guards
	SS

### Unit Symbols

Symbol	Unit Size
XXX	Corps
XXXX	Army
XXXXX	Army Group
XXXXXX	High Command

### Unit Types

	Air Unit		Luftwaffe
	Armor/Panzer		Mountain
	Battle Group		Motorized / Mechanized Panzer Grenadier
	Cavalry		Paratroop
	HQ		Partisan
	Infantry		Worker
	Leader		

## Marqueurs

Chaque joueur peut utiliser ces marqueurs pour suivre les informations du jeu ou les capacités des unités. S'il n'y a pas suffisamment de marqueurs pour une fonction particulière, des marqueurs de substitution peuvent être créés, sauf indication contraire.

Barrage d'artillerie : Ce marqueur est utilisé par le joueur russe lorsqu'il utilise la règle optionnelle de Barrage d'Artillerie 26.13.

Clair/Boue légère/Boue/Neige : Ces marqueurs sont placés dans la case météo pour indiquer la météo du tour en cours.

Ville forteresse : Ces marqueurs sont utilisés en conjonction avec la règle optionnelle 26.9 de la ville forteresse.

Invasion : Ces marqueurs sont placés sur la piste d'enregistrement des tours TRT pour indiquer les tentatives d'invasions maritimes de chaque camp. Exemple : Si le marqueur d'invasion est sur le côté '2' et placé au tour 7 sur la TRT, cela indique que ce camp a effectué sa deuxième tentative d'invasion au tour 7.

Unités optionnelles pour les travailleurs : Ces unités peuvent être utilisées lors de l'utilisation de la règle facultative 26.14 relative à l'offre d'un travailleur à bord.

Portée des parachutistes : Placé sur la carte pour marquer le rayon de largage de huit hexagones des parachutistes à partir de leur QG.

Tête de rail : Ces marqueurs indiquent l'étendue des rails convertis par l'Axe.

Enchère RP : Lors d'une enchère de côté, ce marqueur est placé sur la piste de tour pour représenter le nombre de Points de Remplacement ajoutés (ou soustraits) aux Russes (voir règle 26.8). Exemple: Si le marqueur d'offre de PR est du côté positif et qu'au tour 17, les Russes ont reçu 17 PR supplémentaires.

Convertisseur RR : Ces marqueurs doivent être placés dans les hexagones ferroviaires pour rappeler que l'hexagone a été traversé pendant le mouvement. Cela permet de s'assurer que la conversion des rails est à la fin du tour.

Mouvement RR : Ces marqueurs sont placés sur les unités qui ont utilisé un mouvement ferroviaire qui a compté dans l'allocation du camp pour le tour.

Fin du scénario : Ce marqueur est placé sur la TRT pour indiquer le dernier tour du scénario. Si le scénario se termine en janvier/février 1942, par exemple, placez le marqueur au tour 5.

Mort subite : Ces marqueurs sont placés sur la carte pour indiquer les objectifs de victoire en mort subite pour l'année en cours. (voir règle 25.2)

Tour : Ce marqueur est placé sur la case TRT correspondant au tour en cours. Il doit être retourné du côté du joueur qui effectue sa partie du tour de jeu.

**Weather  
DRM  
- (minus)**

DRM météo : Ce marqueur est placé sur la TRT pour mettre en évidence le DRM météo cumulé. Par exemple, s'il est du côté "moins" dans l'espace du tour 2, cela indique que le DRM météo actuel est de -2.

**Worker  
RPs**

RP Ouvrier : Ce marqueur est placé sur la TRT pour indiquer le nombre de RP que les Russes obtiennent par tour et qui proviennent d'unités d'Ouvriers. Exemple : Si le marqueur RP est au tour 17, les Russes obtiendront 17 PR grâce aux ouvriers la prochaine fois qu'ils prendront des remplacements. Il doit être ajusté au fur et à mesure que des renforts d'unités de travailleurs arrivent ou que des unités de travailleurs sont éliminées.

**Worker  
RPs  
x2**

RP ouvriers doublés : Le marqueur de PR des ouvriers est retourné au début du tour de mai/juin 1943 pour indiquer que les PR générés par les unités d'ouvriers sont doublés.

2.2 Le "lieu de mise en place" est utilisé pour faciliter la mise en place initiale du jeu et pour déterminer le tour ou le lieu d'arrivée des renforts. Les unités sont placées sur les zones du plateau de jeu ou sur les sections du tableau de bord correspondant à leur identifiant de mise en place.

*Exemples : La 3e unité d'infanterie russe est placée dans la zone désignée comme le district militaire occidental. La 3ème infanterie roumaine est placée sur le tableau des OB de l'Axe au Tour 9 : Renforts de septembre 1942.*

2.3 La "Taille de l'unité" est utilisée pour évaluer le respect des limites d'empilement (voir règle 6.1).

2.4 Le facteur de combat est la force de combat de base d'une unité, qu'elle soit en attaque ou se défende.

2.5 Le facteur de mouvement est le nombre d'hexagones (exprimé en points de mouvement) qu'une unité peut parcourir en terrain clair et par temps clair lors de la première impulsion d'un tour (exception - unités de QG).

2.6 Le type d'unité affecte la distance que l'unité peut parcourir lors de la seconde impulsion (voir MAC) et la façon dont elle se déplace à travers les différents types de terrain.

### 3. PRÉPARATION DU JEU - JEU DE CAMPAGNE

3.1 Déployez la carte et placez-la entre les joueurs, le joueur de l'Axe au bord ouest et le joueur russe au bord est. Notez la grille hexagonale utilisée pour réguler les mouvements.

3.2 Découpez les unités et placez-les dans les sections appropriées des tableaux d'OB respectifs, en utilisant l'identifiant de mise en place sur chaque unité comme référence facile. Les marqueurs de victoire par mort subite de 1942 doivent être placés dans les hexagones de Kiev, Kalinin, Leningrad, Rostov, Kharkov et Stalino (cf. règle 25.2.2).

3.3 Le joueur russe se met en place en premier, plaçant toutes les unités sous "At Start" sur son tableau d'OB dans la zone appropriée de la carte. Les unités qui ont un "C" commencent dans des villes spécifiques ; celles qui n'ont pas de "C" peuvent être placées n'importe où dans leurs Districts Militaires respectifs : "Leningrad (L)", "Baltique (B)", "Ouest (W)", "Kiev (K)", et "Odessa (O)". Districts Militaires respectifs : "Leningrad (L)", "Baltique (B)", "Ouest (W)", "Kiev (K)", et "Odessa (O)".

3.4 Le joueur de l'Axe place ensuite ses unités "Au départ" sur la carte, en prenant soin de ne pas les placer à côté d'une unité ennemie. Les unités avec un identifiant d'installation "R" doivent commencer en Roumanie, les

unités "F" doivent commencer en Finlande, et les unités restantes peuvent être placées en Allemagne, en Pologne, en Hongrie ou en Roumanie. (La Prusse Orientale est considérée comme faisant partie de l'Allemagne).

3.5 Le joueur de l'Axe est supposé contrôler tous les hexagones ferroviaires, les nœuds ferroviaires, les villes et les puits de pétrole de son côté de la ligne de départ, et le joueur russe contrôle tous les autres.

3.6 La partie commence avec la première impulsion du joueur de l'Axe au tour de mai/juin 1941. Le marqueur de tour de jeu est avancé à la case suivante sur l'Echelle des Tours et retourné du côté de l'Axe.

3.7 Le joueur de l'Axe a des restrictions de combat lors de la première impulsion du tour de Mai/Juin 1941. Les unités du Groupe d'Armées Nord (unités marquées d'un "N") ne peuvent attaquer que les unités russes dans le District Militaire Baltique, le Groupe d'Armées Centre ("C") ne peut attaquer que les unités dans le District Militaire Ouest, et le Groupe d'Armées Sud ("S") ne peut attaquer que les unités dans le District Militaire de Kiev. Les unités de "Roumanie" ("R") peuvent attaquer les unités des districts militaires de Kiev ou d'Odessa, et les unités finlandaises peuvent attaquer tous les Russes à leur portée.

*Note : Les unités des groupes d'armées allemands "N", "C", et "S" peuvent s'installer de façon adjacente, et se déplacer à travers les districts militaires russes dont ils ne peuvent pas attaquer les unités lors de la première impulsion. Ces restrictions d'attaque n'existent pas lors de la seconde impulsion du tour de mai/juin 1941.*

### 4. DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour de jeu représente deux mois de calendrier. Chacun de ces tours de jeu se compose de deux tours de joueur et chaque tour de joueur se compose de deux impulsions qui sont à leur tour subdivisées en phases. Chaque phase doit être achevée avant que la phase suivante ne commence. Les actions au sein d'une phase sont effectuées dans n'importe quel ordre, sauf si les règles indiquent le contraire.

#### 4.1 Tour du joueur de l'Axe

##### 4.1.1 Météo

Au début de chaque tour de jeu, le joueur de l'Axe détermine la météo pour l'ensemble du tour de jeu en utilisant la carte météo et place le pion approprié dans la case météo.

En mai/juin et juillet/août, la météo est automatiquement CLAIRE. En janvier/février, le temps est automatiquement à la NEIGE.

Pour les mois de mars/avril, sept/oct et nov/déc, le joueur de l'Axe lance un dé et l'ajuste en fonction du DRM météo. Cela donne la météo pour le tour de jeu en cours et modifie éventuellement le DRM météo pour le tour de jeu suivant.

##### DRM Météo

Le DRM météo est un mécanisme utilisé pour réduire la probabilité de séquences météorologiques extrêmes. Ce DRM est cumulatif et s'applique d'un tour à l'autre. Le compteur DRM + ou - est utilisé pour suivre le modificateur en le plaçant au tour approprié. Exemple : Si le marqueur DRM + est placé au tour numéro 2 de la TRT, il indique que le DRM actuel est de +2.

## UTILISATION DE LA CARTE MÉTÉO

Le résultat du jet de dé ajusté par le DRM météo est utilisé pour générer la météo et le modificateur de météo pour ce tour.

*Exemple : Si le DRM météo est égal à 0 et que le jet de dé de la météo de septembre/octobre est égal à 3, la météo de septembre/octobre sera "CLAIRE". Le modificateur météo de +1 est appliqué au DRM Météo, ce qui donne un nouveau DRM Météo de +1.*

Au tour suivant, si le jet de dé météo est à nouveau un 3, le DRM météo existant de +1 ajustera ce jet de météo à 4, ce qui donne un résultat météo NOV/DEC de "NEIGE". Le DRM Météo est ajusté de -3, ce qui signifie que le DRM Météo passe de +1 à -2.

Ce DRM météo de -2 sera appliqué au prochain jet de dé météo qui aura lieu en mars/avril puisqu'aucun jet de dé météo n'est effectué en janvier/février.

Die Roll	Jan/Feb	Mar/Apr	May/June	Jul/Aug	Sep/Oct	Nov/Dec
0	SNOW	CLEAR <sub>+3</sub>	CLEAR	CLEAR	CLEAR <sub>+1</sub>	Lt MUD <sub>+4</sub>
1	SNOW	Lt MUD <sub>+2</sub>	CLEAR	CLEAR	CLEAR <sub>+1</sub>	Lt MUD <sub>+4</sub>
2	SNOW	Lt MUD <sub>+2</sub>	CLEAR	CLEAR	CLEAR <sub>+1</sub>	Lt MUD <sub>+4</sub>
3	SNOW	Lt MUD <sub>+2</sub>	CLEAR	CLEAR	CLEAR <sub>+1</sub>	MUD <sub>-2</sub>
4	SNOW	Lt MUD <sub>+2</sub>	CLEAR	CLEAR	Lt MUD <sub>0</sub>	SNOW <sub>-3</sub>
5	SNOW	MUD <sub>-3</sub>	CLEAR	CLEAR	Lt MUD <sub>0</sub>	SNOW <sub>-3</sub>
6	SNOW	MUD <sub>-3</sub>	CLEAR	CLEAR	Lt MUD <sub>0</sub>	SNOW <sub>-3</sub>
7	SNOW	SNOW <sub>-6</sub>	CLEAR	CLEAR	MUD <sub>-3</sub>	SNOW <sub>-3</sub>

Jet de dé météo < 0 = 0

Jet de Météo > 7 = 7

### 4.1.2 Phase de Mouvement de Première Impulsion de l'Axe

Le joueur de l'Axe peut déplacer autant d'unités qu'il le souhaite. (Chaque unité peut se déplacer jusqu'au nombre maximum d'hexagones autorisés sur le MAC.) Tout retrait d'unité requis (cf. règle 20.9) doit être exécuté avant toute autre activité de Première Impulsion. Le joueur de l'Axe peut alors placer et faire entrer des renforts et prendre des remplacements. Rail et mouvement maritime peuvent être effectués à ce moment-là.

### 4.1.3 Phase de Combat de la Première Impulsion de l'Axe

Les batailles sont résolues par le joueur de l'Axe dans l'ordre qu'il souhaite tant que chaque bataille est complètement résolue avant que la suivante ne commence.

### 4.1.4 Phase de Mouvement de la Seconde Impulsion de l'Axe

Le joueur de l'Axe peut maintenant déplacer à nouveau toute unité ayant la capacité de mouvement de seconde impulsion. Aucun mouvement de Stukas ou de chemin de fer n'est autorisé, et seuls les remplacements de QG sont effectués. Les renforts arrivant dans le jeu pendant la seconde impulsion sont amenés à ce moment. Le mouvement maritime peut être effectué.

### 4.1.5 Phase de Combat de la Seconde Impulsion de l'Axe

Les batailles sont résolues comme lors de la première impulsion.

### 4.1.6 Phase de fin de tour du joueur de l'Axe

Les marqueurs de tête de rail sont avancés pour refléter la conversion du réseau ferroviaire à l'écartement des rails de l'Axe. Toutes les unités de l'Axe en rupture de ravitaillement général sont alors éliminées. Le marqueur de tour doit être retourné du côté russe.

## 4.2 Tour du joueur russe

### 4.2.1 Phase de Mouvement de Première Impulsion Russe

Le joueur russe déplace autant d'unités qu'il le souhaite. (Le joueur russe peut faire entrer des renforts de première impulsion comme indiqué sur la carte d'OB, amener des remplacements (déterminés par les unités de travailleurs et les remplacements d'Archangel), larguer des parachutistes, et effectuer des retraits d'unités. Rail et le mouvement

maritime peuvent être effectués à ce moment.

### 4.2.2 Phase de Combat de la Première Impulsion Russe

Les batailles sont résolues par le joueur russe dans l'ordre qu'il souhaite tant que chaque bataille est complètement résolue avant que la suivante ne commence.

### 4.2.3 Phase de Mouvement de la Seconde Impulsion russe

Le joueur russe peut maintenant déplacer à nouveau n'importe quelle unité ayant la capacité de mouvement de seconde impulsion. Aucun mouvement de Sturmoviks ou de chemin de fer n'est autorisé, et le seul remplacement russe qui peut être effectué est l'unité de Stavka. Les renforts qui arrivent dans le jeu pendant la seconde impulsion sont amenés à ce moment. Le mouvement maritime peut être effectué.

### 4.2.4 Phase de combat de la seconde impulsion russe

Les batailles sont résolues comme lors de la première impulsion.

### 4.2.5 Phase de fin de tour du joueur russe

Les marqueurs de tête de rail sont avancés pour refléter la conversion du réseau ferroviaire à l'écartement des rails russes. Toutes les unités russes en rupture de ravitaillement 'général' sont alors éliminées. Les alliés mineurs de l'Axe peuvent se rendre. Les partisans russes sont relocalisés. Le marqueur de tour de jeu est avancé à la case suivante sur la piste d'enregistrement des tours et retourné du côté de l'Axe.

## 4.3 Test de victoire par mort subite

A la fin de chaque tour de Janv/Fév, les joueurs vérifient si l'un d'entre eux a remporté une victoire par "mort subite". Si la partie doit continuer, déplacez les marqueurs de mort subite vers les objectifs de l'année suivante (voir règle 25.2).

4.4 Répéter les étapes 4.1-4.3 jusqu'à ce que le dernier tour soit terminé.

## 5.0 MOUVEMENT

5.1 Lors de la phase Mouvement de votre tour, vous pouvez déplacer autant d'unités que vous le souhaitez : toutes, certaines ou aucune.

5.2 Les unités sont déplacées dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Les unités peuvent également voir leur mouvement limité par le terrain (voir règles 8.2 et 8.5) ou par des unités ennemies (voir règles 7.2, 8.3 et 8.4). Les unités peuvent également disposer de deux autres formes de mouvement : le mouvement ferroviaire (voir règle 9) et le mouvement maritime (voir règle 10).

5.3 Les unités peuvent traverser ou s'empiler sur d'autres unités amies. Les facteurs de mouvement ne peuvent pas être transférés d'une unité à une autre, ni être accumulés pour être utilisés lors d'une impulsion ultérieure.

5.4 Une unité peut se déplacer d'un nombre d'hexagones égal à son facteur de mouvement. Les exceptions à cela incluent les unités effectuant un mouvement ferroviaire, un mouvement maritime, ou un saut de parachutistes (paradrop). Le mouvement est également limité par l'impulsion dans laquelle le mouvement a lieu, la météo en vigueur pour ce tour, le terrain, la nationalité de l'unité et le type d'unité. Voir le MAC et le TEC pour plus de détails.

5.5 Les unités peuvent entrer en Bulgarie après que la garnison bulgare ait été libérée (voir la règle 20.7).

## 6.0 EMPILEMENT

6.1 Les unités de la taille d'une armée peuvent être empilées deux par hexagone. Les unités de la taille d'un corps peuvent s'empiler trois fois par hexagone, mais les combinaisons de corps et d'armées ne peuvent s'empiler que deux fois par hexagone.

6.2 Les limites d'empilement peuvent être dépassées pendant le mouvement mais sont appliquées à la fin de chaque phase de mouvement et après la résolution de chaque combat.

6.3 Les marqueurs, le Quartier Général du Groupe d'Armée, la Stavka, les unités de travailleurs, Hitler, Staline, et l'unité de réserve SS 2-7 n'ont pas de valeur d'empilement et peuvent être librement ajoutés à n'importe quelle pile.

## 7.0 ZONES DE CONTRÔLE

7.1 En général, chaque unité a une Zone de Contrôle (ZOC) qui consiste en l'hexagone qu'elle occupe et les six hexagones adjacents. La ZOC d'une unité s'étend à tous les types de terrain et aux hexagones occupés par des unités ennemies. Exception : Les ZOC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hexagone de lacs ou de mers, ni à travers les côtés d'hexagone avec une ligne blanche en pointillés.



*Exemple de jeu : Une unité de l'Axe en KK17 n'est PAS en ZOC russe et ne peut pas non plus choisir d'attaquer l'unité russe en JJ17.*

7.2 Les unités doivent s'arrêter dès qu'elles entrent dans une ZOC ennemie (Exception : voir Victoire Automatique 16.1).

7.3 Les partisans ne projettent une ZOC que dans l'hexagone qu'ils occupent.

7.4 Une ZOC dans un hexagone est "contestée" lorsque les deux joueurs projettent une ZOC dans cet hexagone.



*Exemple de jeu : sur l'illustration, les hexagones EE21, FF21, FF22 et GG21 ont des ZOC contestées. Une ZOC contestée a généralement un impact sur les villes, les puits de pétrole et les nœuds ferroviaires. Une unité ennemie doit s'arrêter en entrant dans une ZOC ennemie, qu'elle soit contestée ou non.*

## 8.0 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT

8.1. Le TEC indique l'effet des différents types de terrain sur le mouvement.

8.2 Les unités doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans un hex de bois, de montagne ou de marais. Elles ne peuvent pas aller plus loin que cette impulsion. EXCEPTIONS : les unités d'infanterie, de montagne, de parachutistes et d'infanterie de la Luftwaffe n'ont pas à s'arrêter dans les bois. Les unités de montagne n'ont pas à s'arrêter dans les montagnes. Les marécages sont traités comme du terrain clair pendant les mois de neige.

8.3 Les unités ne peuvent pas bouger directement d'une ZOC ennemie à une autre. Si elles commencent leur première impulsion de mouvement dans une ZOC ennemie, elles peuvent sortir dans un hex libre de ZOC ennemie et peuvent ensuite entrer dans une ZOC ennemie pendant cette même impulsion.



*Exemples de jeu : épinglage de la ZOC.*

*C'est le début de l'impulsion de l'Axe. Les trois unités allemandes représentées sont "coincées" car une unité ne peut pas se déplacer directement d'une ZOC à une autre. Par conséquent, elles ne peuvent pas se déplacer du tout.*

*(Si l'une des unités russes représentées était soumise à une Victoire Automatique, c'est à dire attaquée avec un rapport de 10-1, le défenseur russe attaqué serait retiré pendant la portion de mouvement de l'impulsion, permettant ainsi aux unités allemandes de bouger.*



*Cet exemple illustre l'impact des ZOC sur le mouvement.*

*Les Zones de Contrôle s'étendent dans tous les hexagones adjacents.*

*Cependant, elles ne s'étendent pas à travers tous les côtés d'hex d'eau, comme indiqué par*

*la 'frontière en pointillés' entre Riga et F18, donc les Allemands peuvent faire le mouvement en G17 comme indiqué ci-dessus, tout comme ils peuvent continuer à se déplacer depuis F18. Planifiez vos défenses côtières en conséquence !*

8.4 Les unités qui se trouvent dans la ZOC d'unités ennemies au début d'une seconde impulsion ne peuvent pas bouger pendant cette impulsion, même si ces unités ennemies sont éliminées par une victoire automatique pendant le mouvement de la seconde impulsion.

**8.5 Déroit de Kerch :** Les unités ne peuvent pas traverser les lignes côtières noires sauf dans le Déroit de Kerch (situé entre la Mer Noire et la Mer d'Azov, hexs KK19 et KK20).

8.5.1 Les unités qui traversent le déroit se déplacent normalement jusqu'à ce qu'elles atteignent le premier hexagone de l'autre côté du déroit, où elles doivent s'arrêter pour le reste de cette impulsion. Les unités peuvent retraire normalement à travers le déroit. Traverser le déroit ne constitue pas un mouvement maritime.

8.5.2 Les Zones de Contrôle ne s'étendent pas à travers le déroit. Les attaques à travers le déroit sont volontaires pour les piles ou les unités individuelles de la pile attaquante.

8.5.3 Les lignes de ravitaillement peuvent être tracées à travers le déroit.

8.6 Le segment de voie ferrée entre les hexagones GG19 et HH21 ne peut être utilisé que pour le mouvement ferroviaire. Le mouvement normal et le traçage du chemin vers un hex de voie ferrée pour le ravitaillement général ne peuvent pas être faits le long de ce segment de voie ferrée.

## 9.0 MOUVEMENT FERROVIAIRE

**9.1 Vue d'ensemble :** La logistique ferroviaire de l'Axe et de la Russie était centrée sur des infrastructures ferroviaires qui utilisaient des écartements de rails différents ; jusqu'à ce que

les lignes ferroviaires soient converties à l'écartement des rails amis, les voies ferrées ne pouvaient pas être utilisées. En TRC, un hexagone ferroviaire ami est un hexagone dont les voies ferrées ont été converties pour un usage ami. Un **marqueur RR** est utilisé pour indiquer la **limite** des hexagones ferroviaires utilisables par le joueur de l'**Axe**, tous les hexagones ferroviaires au-delà des marqueurs RR sont considérés comme amis du joueur russe.

**9.2 Capacité ferroviaire :** Le joueur de l'**Axe** peut déplacer jusqu'à **six unités** (trois pendant les tours de neige), et le joueur **russe** jusqu'à **cinq** unités, par voie ferrée par tour de jeu. Tous les remplacements et renforts arrivant pendant la première impulsion, y compris ceux amenés dans les villes spécifiées, peuvent être déplacés par voie ferrée en plus de l'attribution normale de voies ferrées. Cette voie ferrée 'gratuite' n'est disponible que lors de la première impulsion du tour où l'unité qui arrive devient disponible. (Les unités arrivant de l'OMB ou de la Réserve de Parachutistes NE bénéficient PAS de mouvements ferroviaires gratuits).

*Exemple : Par temps clair, l'Axe peut déplacer six unités par voie ferrée plus tous les renforts et remplacements arrivant pendant cette impulsion.*

## 9.3 Mécanismes du Mouvement Ferroviaire

9.3.1 Le mouvement ferroviaire n'a lieu que lors de la première impulsion. Une unité peut se déplacer d'un nombre illimité d'hexagones en utilisant le mouvement ferroviaire. Une unité effectuant un mouvement ferroviaire ne peut effectuer aucune autre forme de mouvement pendant cette impulsion.

9.3.2 Les unités se déplaçant par voie ferrée doivent commencer et terminer leur impulsion sur un hexagone de voie ferrée ami. Le mouvement ferroviaire doit se produire le long d'un chemin d'hexagones ferroviaires contigus, connectés et sous contrôle ami. L'unité ne peut pas commencer, traverser ou entrer dans un hexagone en ZDC ennemie. (Note : Le mouvement ferroviaire est autorisé si l'unité ennemie projetant cette ZOC est éliminée par une victoire automatique avant le mouvement ferroviaire).



*Exemple de jeu : C'est la première impulsion de mai/juin 1942 et l'Axe veut envoyer des renforts sur la ligne de front. En déplaçant une pile de blindés et d'infanterie avec dix facteurs de combat, il est capable d'obtenir un 10-1 contre l'unité de parachutistes russes et d'éliminer immédiatement l'unité en défense. Les renforts de l'Axe peuvent alors être acheminés par rail vers les hexagones indiqués. Notez que vous ne pouvez pas entrer dans une ZOC ennemie, vous pouvez résoudre les AV avant le mouvement ferroviaire, et les hexs ferroviaires traversés étaient tous contrôlés par l'Axe au début de l'impulsion.*



Off map Rail move to South Entry QQ12



*Voie ferrée Exemple de jeu : Unité à Moscou se rendant à Krasnodar par voie ferrée*

9.3.3 Les unités se déplaçant par voie ferrée ne sont pas affectées par les autres caractéristiques du terrain qui peuvent exister dans les hexagones ferroviaires traversés. Les unités se déplaçant par un mouvement terrestre normal ne peuvent PAS utiliser les voies ferrées pour annuler les effets du terrain sur le mouvement.

9.3.4 Les unités peuvent se déplacer en utilisant le mouvement ferroviaire hors-bord entre les hexagones où les lignes de chemin de fer sortent des bords ouest, est et sud de la carte, à condition que les hexagones de sortie et de rentrée appartiennent au même joueur, soient sous contrôle ami, libres de partisans et de ZDC ennemis, et aient été possédés avant le tour de leur utilisation.

Seules les unités russes peuvent utiliser le mouvement ferroviaire hors-bord sur les bords sud et est. Seules les unités de l'Axe peuvent utiliser le mouvement ferroviaire hors-bord sur le bord ouest. Aucun joueur ne peut utiliser le bord nord pour un mouvement ferroviaire hors carte.

#### 9.4 Conversion des rails

9.4.1 Les hexagones ferroviaires doivent être amicaux avant le tour d'utilisation. Chaque joueur ajuste les marqueurs RR à la fin de sa seconde impulsion (après le combat). Le joueur en phase ne peut jamais perdre le contrôle d'un hexagone ferroviaire pendant son tour. Un joueur ne peut jamais convertir des rails dans, ou à travers, un hexagone qui est en ZDC ennemie sauf si cet hexagone est une ville sous contrôle ami.

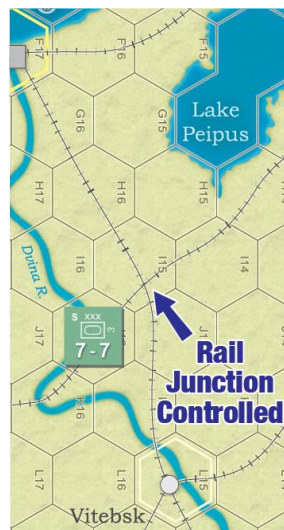
9.4.2 Un nœud ferroviaire est un hexagone ferroviaire non urbain qui contient des lignes ferroviaires qui se croisent. Le contrôle d'un nœud ferroviaire est déterminé comme s'il s'agissait d'une ville, voir la règle 17.2.1. Lorsque le contrôle des voies ferrées est évalué à la fin du tour de chaque joueur, traiter les nœuds ferroviaires comme des villes.



*Exemples de jeu : Ci-dessus, des exemples d'hexagones avec des jonctions ferroviaires.*

*Les hexagones F10, F11 et G11 sont des exemples d'hexagones qui ne sont pas considérés comme des nœuds ferroviaires.*

*L'hexagone I15 est un exemple de contrôle d'une jonction, montrant une unité se déplaçant jusqu'à elle mais ne l'occupant pas.*



9.4.3 Si un joueur contrôle une ville, toute voie ferrée dans cet hexagone passe sous contrôle ami. Si un joueur contrôle deux villes et qu'il n'y a pas d'unités ennemies, de ZDC ennemies, ou de villes sous contrôle ennemi sur une ligne de chemin de fer entre elles, toute la ligne de chemin de fer passe sous contrôle ami.



**Conversion des rails Exemple de jeu #1 :** C'est le début de la Première Impulsion de l'Axe en septembre 1941 et la 47ème Panzer allemande à Bryansk (hexagone T14) se déplace vers la jonction des rails dans l'hexagone S11.

Un marqueur de conversion de rails est placé à cet endroit pour rappeler de convertir les rails à cette jonction à la fin du tour du joueur de l'Axe.

9.4.4 Pendant la phase de fin du joueur de l'Axe, le joueur de l'Axe déplace chaque marqueur RR jusqu'à l'hexagone ferroviaire le plus éloigné occupé ou traversé par une unité de l'Axe pendant ce tour, à condition que, au moment de l'occupation ET pendant la phase de fin du joueur de l'Axe, un chemin libre de ZOC russes ou de villes sous contrôle russe puisse être tracé depuis cet hexagone le long de la voie ferrée jusqu'à une ville sous contrôle de l'Axe ou jusqu'au bord ouest de la carte.

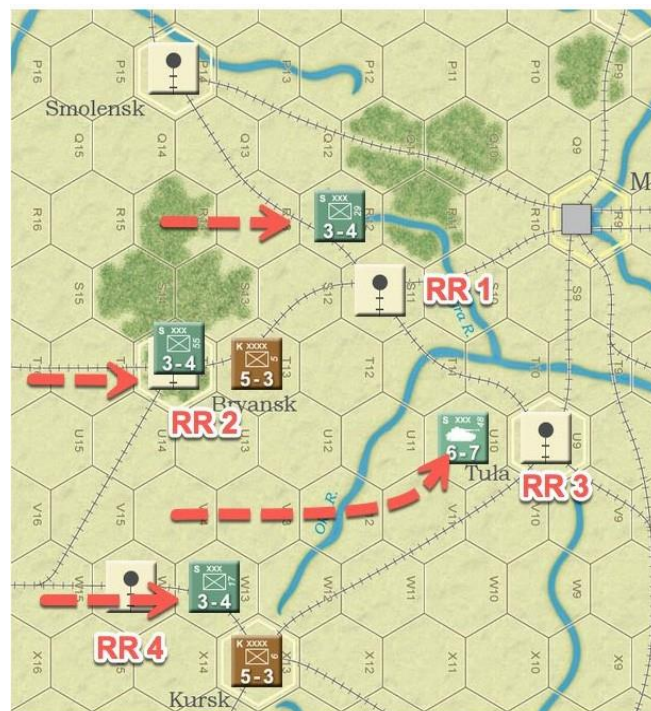


**Exemple de jeu #2 :** C'est la fin de la Seconde Impulsion de l'Axe d'octobre 1941 et la 47ème Panzer allemande à Bryansk (hexagone T14) s'est déplacée dans l'hexagone S12, à côté de l'hexagone de jonction ferroviaire (hexagone S11).

Un marqueur de conversion ferroviaire a été placé dans l'hexagone T13 pour rappeler qu'une unité de l'Axe a traversé cet hexagone ferroviaire et qu'elle peut être convertie à la fin du tour du joueur. L'unité allemande attaque l'unité de la 24ème Armée russe. Le combat se solde par un C - Contact laissant l'unité russe en place dans l'hexagone S11. La voie ferrée dans l'hexagone S12 ne peut pas être convertie car elle reste dans une zone de contrôle ennemie. La ligne de chemin de fer peut être convertie jusqu'à l'hexagone T13, où le marqueur de conversion a été placé précédemment.

9.4.5 Pendant la phase de fin du joueur russe, le joueur russe repousse chaque marqueur RR jusqu'à l'hexagone situé au-delà des hexagones ferroviaires les plus éloignés que ses propres unités ont occupés ou traversés pendant ce tour russe, à condition qu'au moment de l'occupation ET pendant la phase de fin du joueur russe, un chemin libre de ZOC de l'Axe ou de villes contrôlées par l'Axe puisse être tracé depuis cet hexagone le long de la voie ferrée jusqu'à une ville contrôlée par les Russes ou le bord est ou sud du plateau de jeu.

9.4.6 Les marqueurs "RR Convert" peuvent être utilisés pour indiquer les hexagones ferroviaires traversés par des unités amies pendant leur mouvement. Ils doivent être retirés à la fin de la phase de fin de tour du joueur ami.



**Conversion ferroviaire Exemple de jeu #3 :** C'est la fin de la seconde impulsion de l'Axe, après que les combats aient été résolus. Les unités allemandes ont emprunté les routes indiquées par les flèches pour se rendre à leurs emplacements décrits. Supposez que les villes de Smolensk, Brest, et Kiev avaient toutes des têtes de chemin de fer de l'Axe au début du tour. (Les quatre têtes de ligne, RR 1 à RR 4, sont placées avec les commentaires suivants soulignant l'application des règles de conversion des rails :

RR 1 - Parce que les Allemands ont pris le contrôle de la jonction S11 via la ZOC projetée par la 29ème infanterie en R12, le segment de RR 1 à Smolensk est converti à l'Axe.

RR 2 - Alors qu'on ne peut normalement pas convertir des rails dans une ZOC ennemie, la règle 9.4.1 demande maintenant spécifiquement cette conversion quand l'hex en question est un hex de ville.

RR 3 - Le marqueur de tête de rail nouvellement placé à Tula montre que les rails dans cet hex de ville sont maintenant sous contrôle de l'Axe. Le segment de rail entre RR 1 et RR 3 est également contrôlé par l'Axe car le chemin de fer vers Smolensk, y compris la jonction en S11, est libre de ZOC ennemies. (Notez qu'un marqueur de tête de ligne n'est PAS placé en V11 car, au moment où la 48ème Panzer a traversé cet hex, il n'y avait pas de chemin de fer vers une ville contrôlée par l'Axe).

*RR 4 - W14 était le dernier hexagone ferroviaire traversé par la 17ème infanterie avec un chemin de fer clair vers une ville sous contrôle ami (Kiev n'est pas montré). (Kiev, non montré.) W13 ne sera pas converti car il est dans une ZOC ennemie.*

## 10.0 MOUVEMENT MARITIME

10.1 Le mouvement maritime se produit sur une seule masse d'eau ; les facteurs de mouvement ne jouent aucun rôle dans ce processus de mouvement. Toute unité qui ne peut pas bouger lors d'une impulsion particulière ne peut pas utiliser le Mouvement Maritime pendant cette impulsion. (Exemple: Pendant un tour de MUD, seuls les QG peuvent utiliser le mouvement maritime pendant la deuxième impulsion). Le mouvement maritime ne peut avoir lieu que pendant une phase de mouvement.

10.2 La Mer Noire/Mer d'Azov et la Mer Baltique sont deux zones distinctes et aucune unité ne peut effectuer un mouvement maritime depuis un port d'une zone vers un port de l'autre zone maritime en une seule impulsion. Aucun mouvement maritime n'est autorisé en mer Caspienne. Chaque joueur peut tenter d'effectuer un mouvement maritime par tour et par zone maritime. (Par exemple : Le joueur allemand peut effectuer un mouvement maritime dans les deux zones lors de la première impulsion du tour 2 mais ne pourra pas le faire lors de la seconde impulsion du tour 2 dans l'une ou l'autre zone).

10.3 Les mouvements maritimes peuvent être effectués à n'importe quel moment de la phase de mouvement. Les zones de contrôle ennemies n'ont pas d'impact sur le mouvement maritime. Une unité ne peut effectuer aucune forme de mouvement terrestre ou ferroviaire pendant l'impulsion où elle effectue un mouvement maritime. Lors des impulsions suivantes, l'unité qui a effectué le mouvement maritime peut se déplacer normalement.

Il existe trois types de mouvements maritimes : les transferts, les invasions et les évacuations. Les unités arrivant de l'OMB sont traitées comme des renforts pour les besoins du mouvement maritime.

10.3.1 Un joueur peut effectuer un "transfert maritime" en déplaçant une unité d'un port ami vers un autre port ami. L'OMB est considérée comme un port ami qui borde à la fois la mer Noire/mer d'Azov et la mer Baltique. Un renfort ou un remplacement peut être déplacé dans un port ami en tant que transfert maritime.

10.3.2 Un joueur peut tenter une "invasion maritime" avec un remplacement, un renfort ou une unité d'un port ami. Chaque camp a droit à deux invasions par partie. L'unité d'invasion peut être débarquée sur n'importe quel hexagone non occupé par l'ennemi sur la côte de la Mer Noire/Mer d'Azov. Une unité d'invasion forcée de retraiter à la suite d'un combat sur l'impulsion qu'elle envahit est éliminée. Une unité d'invasion est automatiquement considérée comme étant en ravitaillement général et en ravitaillement de combat pendant tout le tour où elle envahit. La résolution du combat pour les invasions maritimes est expliquée dans la règle 13.8.

*Exemple 1 : Une unité de l'Axe qui envahit en Janv/Fév 42 ne doit pas vérifier le ravitaillement général avant la fin du tour de Mars/Avril 42. Si elle n'est pas ravitaillée à la fin du tour de mars/avril 42, elle est éliminée.*

*Exemple #2 : L'Axe peut mener une invasion depuis la RMB vers n'importe quelle zone maritime mais une unité à Odessa, bordant la Mer Noire, ne peut pas être transférée vers un port de la Mer Baltique.*

10.3.3 Un joueur peut effectuer une "évacuation maritime" depuis n'importe quel hexagone côtier vers un port ami sur la même côte ou dans la Case des Unités Hors Carte. Toutes les unités effectuant une évacuation doivent ajouter 1 à leur jet de dé de mouvement maritime.

10.4 En Mer Noire/Mer d'Azov, les unités se déplaçant par mer doivent obtenir un résultat de 1 à 3 sur le dé pour survivre. Le jet de dé est ajusté en soustrayant 1 au jet de dé pour chacun des trois ports de la Mer Noire (Odessa, Sébastopol, et Rostov) sous contrôle ami au moment du mouvement maritime. Le contrôle peut changer pendant le tour (voir règle 17.2.1).

10.5 En Mer Baltique, le joueur de l'Axe peut effectuer des transferts maritimes et des évacuations. Dans la mer Baltique, le joueur russe peut effectuer des transferts maritimes et des évacuations uniquement si Leningrad est sous contrôle russe. Aucun des deux joueurs ne peut mener d'invasions maritimes dans la mer Baltique. Les unités utilisant le mouvement maritime en mer Baltique doivent obtenir un résultat de 1-2 sur le dé pour survivre. Le résultat du dé est ajusté en soustrayant 1 pour chacun des quatre ports de la mer Baltique (Riga, Tallinn, Helsinki et Leningrad) sous contrôle ami au moment du mouvement maritime. Le contrôle peut changer pendant le tour (voir 17.2.1). Pour refléter la supériorité aérienne de l'Axe, tout mouvement maritime russe en mer Baltique doit ajouter 2 au jet de dé.


10.6 Les unités éliminées lors d'un mouvement maritime sont remplaçables et retournent dans leurs pools de remplacement respectifs.

10.7 Le joueur de l'Axe ne peut pas tenter d'invasions maritimes avant juillet 1941.

## 11.0 QUARTIERS GENERAUX ET LEADERS

11.1 L'unité russe Stavka et les trois unités de QG du groupe d'armée allemand sont des unités de "QG". Les unités de QG ne peuvent bouger que pendant la seconde impulsion. Contrairement aux autres unités, elles peuvent bouger de tout leur facteur de mouvement à ce moment-là et ne sont pas limitées par la météo. Les unités de QG doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans un marais (sauf par temps de neige), une forêt ou une montagne et ne peuvent pas utiliser le mouvement ferroviaire. Elles peuvent utiliser le mouvement maritime lors de la seconde impulsion. Elles ne peuvent pas entrer dans une ZOC ennemie à moins qu'une unité amie non QG n'occupe l'hex de destination.

11.2 Hitler et Staline sont des unités de leaders qui représentent le leadership politique de leur pays. Ces deux unités peuvent utiliser le mouvement ferroviaire (première impulsion) mais ne peuvent pas bouger autrement. Si elles sont forcées de retraiter, elles sont éliminées.

 11.3 Pour simuler l'impact opérationnel de la perte du leadership d'un pays, la pénalité suivante est imposée si Hitler ou Staline est éliminé : Les unités appartenant au pays qui a perdu son leader ont un facteur de mouvement de ZERO lors de leur prochaine impulsion. (Les capacités de mouvement ferroviaire et maritime ne sont pas affectées. Les alliés mineurs de l'Axe ne sont pas affectés par cette règle).

*Exemple : Exemple : Hitler est éliminé lors de la seconde impulsion du tour russe de mars/avril 1944. Pendant la première impulsion de mai/juin 1944, toutes les unités allemandes ont un facteur de mouvement de zéro.*

## 12.0 COMBAT

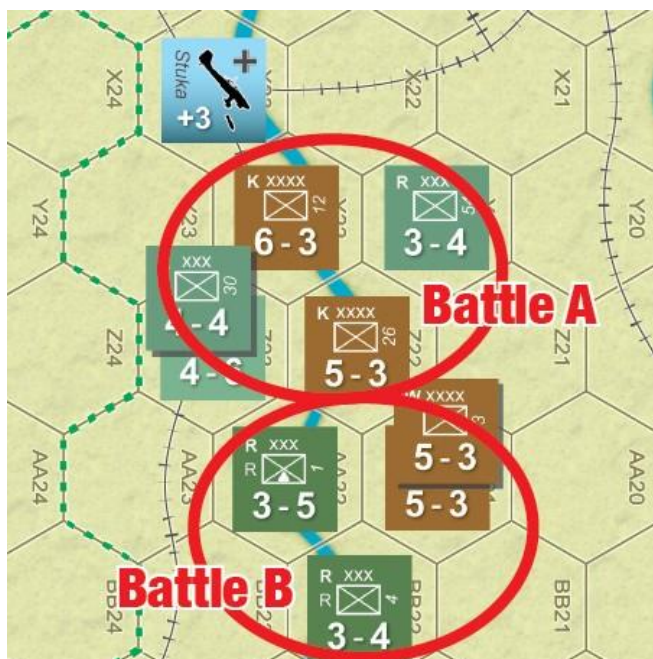
12.1 Les unités commençant une phase de combat dans une ZDC ennemie doivent effectuer une attaque. Pendant le combat, le joueur qui effectue son tour est l'attaquant ; son adversaire est le défenseur. Tout le mouvement pour cette impulsion doit être terminé avant de résoudre les attaques. Pendant la phase de combat, chaque attaque doit être complètement résolue avant de mener une autre attaque pendant cette phase de combat.

12.2 Plusieurs unités attaquantes dans le même hexagone peuvent attaquer des défenseurs adjacents dans des hexagones différents. Le facteur de combat d'une unité individuelle ne peut jamais être divisé pour l'appliquer à plus d'une bataille. Plusieurs unités en défense dans le même hexagone doivent avoir leurs facteurs de combat additionnés en un seul facteur de défense combiné.

12.3 Lorsque plusieurs unités attaquent plusieurs unités en défense, l'attaquant a le choix de la manière de résoudre le combat à condition que :

- L'attaque toutes les unités en défense dont il est en ZDC et
- Toutes ses unités en ZDC ennemie mènent une attaque et
- Chaque unité attaquante est adjacente à l'unité en défense qu'elle attaque.

12.4 Aucune unité, en attaque ou en défense, ne peut livrer plus d'une bataille au cours d'une même impulsion, même si elle se retrouve toujours adjacente à des unités ennemies après que tous les combats aient été résolus.



**Exemple de jeu : Combat Multi-Hex :** Lors de la première impulsion de l'Axe, ils mènent les batailles A et B en utilisant la situation illustrée ci-dessus.

Commentaire de la bataille :

- **Bataille A :** Les trois unités allemandes attaquent les deux défenseurs russes en Y22 et Z22. Notez que tous les attaquants sont adjacents à tous les défenseurs et que tous les défenseurs sont adjacents à tous les attaquants. Un Stuka est appliqué à cette bataille, ce qui donne une cote de combat finale de 11 facteurs contre 11 facteurs, soit 1-1, qui passe à 4-1 à cause de l'unité aérienne allemande.

- **Bataille B :** Les deux infanteries allemandes attaquent les deux armées russes. Les défenseurs sont doublés à cause de la rivière. Les chances sont de 6 facteurs contre 20 facteurs, soit 1-4. (Notez que les Allemands ont besoin d'engager deux attaquants car en n'en utilisant qu'un seul, ils obtiendraient 3 facteurs contre 20 facteurs, ce qui est une attaque illégale. (Tous les combats doivent avoir un rapport de 1-6 ou plus).

12.5 L'attaquant peut délibérément attaquer avec une ou plusieurs unités à des rapports défavorables afin d'obtenir des rapports plus favorables sur les autres unités en défense. Cette tactique est appelée "soaking-off" et ne peut pas être effectuée à un rapport de force inférieur à 1-6. Les attaques à moins de 1-6 sont illégales et aucune unité ne peut entrer ou rester dans une position qui créerait une situation d'attaque illégale à moins que d'autres unités ne se joignent à elle pour augmenter le rapport de force à 1-6 ou plus. Le résultat d'un mouvement ou d'un combat peut parfois laisser une unité dans une position où elle est forcée d'effectuer une attaque illégale. Si un joueur ne peut pas (ou choisit de ne pas) amener suffisamment d'unités pour effectuer une attaque légale, cette unité se rend et est placée dans la case appropriée "Unités rendues" à la fin de la phase de mouvement avant que le combat ne soit résolu.



**Exemple de jeu : Attaque illégale :** C'est le début du tour du joueur soviétique. Le 1er Corps de Chars Soviétique en J16 peut se déplacer en J15 ou K15 et continuer à s'éloigner de la pile Allemande en J17. Cependant, le 6ème Corps de Chars Soviétique en I16 est bloqué par les unités Allemandes en ZOC et ne peut pas bouger. Si les 1er et 6ème Corps de Chars ne bougent pas (ou ne peuvent pas bouger) pendant la première impulsion du joueur Soviétique, ils se rendent automatiquement à la fin de la phase de mouvement parce qu'ils devront faire des attaques illégales avec un rapport de force inférieur à 1:6.

Notez que le joueur soviétique n'est en aucun cas obligé d'améliorer cette situation, même s'il a d'autres unités de combat à proximité qui pourraient être capables de résoudre cette crise.

## 13.0 RÉSOLUTION DES BATAILLES

13.1 Les "chances" de chaque bataille doivent être réduites au ratio le plus simple tel qu'il est exprimé dans la Table des Résultats de Combat (TRC). Pour ce faire, divisez le facteur de combat le plus faible en lui-même et en le facteur de combat le plus élevé. Les deux nombres qui en résultent (dont l'un sera "1") sont exprimés sous la forme d'un rapport de force, en plaçant le nombre qui représente l'attaquant en premier dans le rapport. Les fractions de toute taille sont "converties" soit vers le haut, soit vers le bas, pour obtenir le nombre entier le plus favorable au défenseur. Exemples : 4 à 9 devient 1 à 3 et 19-10 devient 1-1. Une attaque peut toujours être effectuée avec un rapport inférieur à celui qui existe réellement, au choix du joueur attaquant, mais les attaques avec un rapport inférieur doivent être annoncées avant que le dé ne soit lancé.

13.2 L'attaquant lance le dé et résout la bataille en fonction du résultat correspondant à ce jet de dé dans la colonne des rapports de force appropriés. Les unités éliminées sont placées dans leur pool de remplacement respectif tandis que les unités qui se sont rendues sont placées dans la case appropriée des unités qui se sont rendues.

13.3 Les résultats du combat sont interprétés comme suit :  
**AE - Attaquant éliminé** Toutes les unités attaquantes sont éliminées.

**A1 - Perte de l'attaquant** Une unité attaquante au choix de l'attaquant est éliminée. Toutes les unités attaquantes reculent d'un ou deux hexagones.

**AR - Retraite de l'attaquant** Toutes les unités attaquantes retraitent d'un ou deux hexagones.

**C - Contact** Pas de perte ni de retraite d'un côté ou de l'autre.

**EX - Echange** L'attaquant perd une unité impliquée de son choix. Le défenseur perd alors une unité impliquée de son choix. Les unités restantes en défense reculent d'un ou deux hexagones. Le contrôle des villes, des puits de pétrole et des nœuds ferroviaires ne change pas pendant que ces pertes sont appliquées, le contrôle peut changer après la résolution complète du combat.

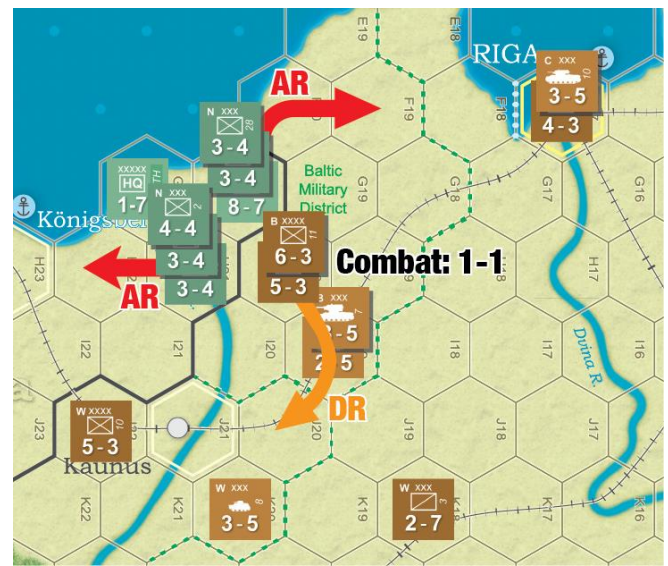
**DR - Retraite du défenseur** Toutes les unités en défense reculent de deux hexagones.

**D1 - Perte du défenseur** Une unité en défense au choix du défenseur est éliminée. Toutes les unités en défense restantes sont reculées de deux hex.

**DE - Défenseur éliminé** Toutes les unités en défense sont éliminées.

**DS - Le défenseur se rend.** Toutes les unités en défense se rendent.

13.4 L'attaquant déplace toujours les unités qui battent en retraite et peut désigner la longueur de la retraite si cela est autorisé par la section 13.3, mais ne peut pas désigner une route de retraite pour le défenseur qui résulterait de son élimination si une route de retraite alternative est disponible. Les unités en défense peuvent, à la discrétion de l'attaquant, être retraitées de deux hexagones le long d'un chemin qui ne laisse les défenseurs qu'à un hexagone de leur hexagone d'origine.



**Exemple de jeu : Retraites de combat :** C'est l'impulsion d'ouverture et le joueur de l'Axe a repéré une opportunité de traverser les lignes russes. Il peut choisir de réduire la bataille 28 vs vs 11 de 2-1 à 1-1 et ensuite éventuellement 'retraiter vers l'avant'. La seule façon de " perdre " la bataille est d'obtenir un résultat " Contact " ! "AR" indique les chemins que les unités attaquantes peuvent prendre suite à un résultat A1 ou AR tandis que "DR" indique le chemin que l'attaquant peut choisir de faire prendre aux unités en défense suite à un résultat DR ou EX.

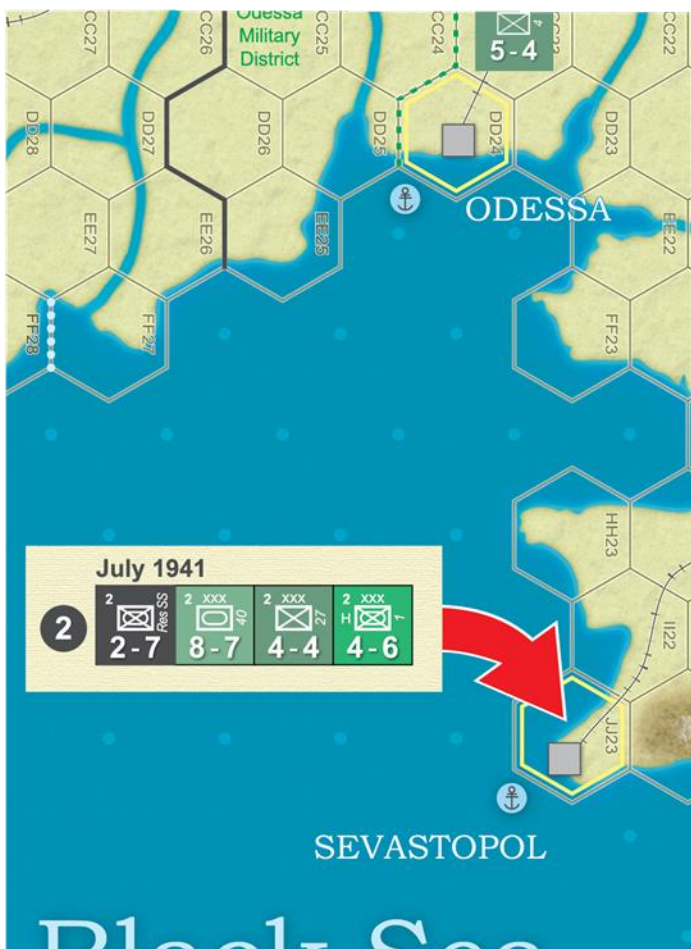
13.5 Les unités ne peuvent pas retraiter en ZDC ennemie, hors de la carte, ou à travers une côte (Exception : Détroit de Kerch) ou un côté d'hexagone infranchissable ou entièrement navigable. Si aucun chemin de retraite légal n'existe, les unités qui retraitent sont éliminées. S'il existe plusieurs chemins de retraite légaux, les unités peuvent retraiter dans n'importe quelle direction.

13.6 Les unités peuvent retraiter à travers tous les types de terrains terrestres, y compris le détroit de Kerch, sans tenir compte des coûts de mouvement normaux.

13.7 Les unités ne peuvent pas terminer leur retraite en violant les limites d'empilement- si elles ne peuvent pas le faire, les unités en excès qui battent en retraite sont éliminées, elles sont choisies par le joueur propriétaire.

13.8 L'invasion maritime est expliquée en 10.3.2 et le combat est exécuté au moment de l'invasion. Les exemples ci-dessous montrent comment les différents combats sont menés en fonction du type de mouvement d'unité impliqué.





**Exemple de jeu : Invasion maritime #1 :** L'unité motorisée hongroise envahit Sevastopol en juillet/août 41. Notez qu'au moment de l'invasion, les Allemands ont une unité adjacente à Odessa qui leur donne le contrôle de cette ville et un modificateur de -1 au jet de dé. L'invasion réussira sur un jet de 1 à 4.



**Exemple de jeu : Invasion maritime #2 :** Cet exemple montre un ensemble complexe d'interactions impliquant des mouvements maritimes, des mouvements terrestres et des combats. Il s'agit de la première impulsion de l'Axe lors du tour de juillet-août 41.

1. Un mouvement maritime réussi en Mer Noire nécessite un jet de 1 à 3 avec un modificateur de -1 pour chaque ville portuaire amie. Dans ce cas, les Allemands obtiendraient un DRM de -1 puisqu'ils contrôlent Odessa. L'unité de cavalerie roumaine débarque à FF21 avec un jet de 1-4.

2. En supposant que l'invasion fonctionne, le joueur de l'Axe peut mettre en place une attaque contre la 2ème cavalerie russe. L'unité de cavalerie russe n'est pas doublée par l'unité de cavalerie roumaine qui l'attaque, sinon l'unité russe aurait une valeur de combat doublée pour être "derrière la rivière". Vingt facteurs de l'Axe attaquent l'unité de cavalerie russe, ce qui est suffisant pour éliminer ce défenseur pendant la phase de mouvement de l'Axe.

3. Avec la disparition de la 2ème cavalerie russe, la 52ème unité motorisée allemande peut maintenant rejoindre l'unité de cavalerie roumaine en FF21 pendant le premier mouvement d'impulsion. Pendant la phase de combat, la 52ème motorisée mène une attaque 1-5 contre les quatorze facteurs des défenseurs russes en EE20 et FF20. (Notez que l'unité de cavalerie roumaine a été utilisée dans l'AV et ne peut donc pas attaquer pendant la phase de combat suivante).

**Observations clés :**

- Si l'Allemand n'avait pas amené une autre unité pour attaquer les défenseurs russes en EE20 et FF20, cette séquence de mouvements aurait été illégale car l'unité de cavalerie roumaine a été utilisée pour attaquer la cavalerie russe et défaire la Rivière. Elle n'est PAS disponible pour une seconde attaque lors de cette impulsion, quelles que soient les chances.

- Si l'unité d'invasion maritime n'avait pas été disponible pour réduire la force de la 2ème unité de cavalerie russe, l'Axe n'aurait pas eu suffisamment de facteurs pour mener une Victoire Automatique contre elle.

- Du point de vue de la planification, il devrait être clair qu'il sera avantageux pour le joueur en phase de résoudre les mouvements maritimes tôt dans le tour.



**Exemple de jeu : Invasion maritime n°3 :** C'est la première impulsion russe du tour de novembre/décembre. Le 12ème Corps Blindé russe débarque à JJ22. Un mouvement maritime réussi en Mer Noire nécessite un jet de 1-3 avec un modificateur de -1 pour chaque ville portuaire amie. Dans ce cas, les Russes obtiennent un DRM de -1 puisqu'ils contrôlent Rostov.

- Si c'était un tour de neige, pendant le combat, parce que l'Axe ne contrôle plus Sébastopol, la force de combat du défenseur de la cavalerie roumaine sera réduite de moitié pour ne pas avoir pu tracer le ravitaillement de combat.

- En raison des règles régissant les invasions maritimes, l'unité russe envahissante sera automatiquement ravitaillée jusqu'à la fin du tour de novembre/décembre.

- Si un résultat EX se produit, éliminant les deux combattants, la ville restera incontrôlée comme elle l'était au début du combat. Si le défenseur avait été dans la ville, la contrôlant ainsi au moment du combat, un résultat EX ferait que la ville resterait sous contrôle de l'Axe.

#### 14.0 EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT

14.1 Comme indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain (TEC), les unités qui se défendent dans les montagnes, les grandes villes ou derrière les rivières voient leur facteur de combat doublé. Une unité dont les attaquants sont tous de l'autre côté du **détroit de Kerch** voit également ses facteurs de combat doublés.

14.1.1 Une unité est 'derrière une rivière' si toutes les unités attaquantes sont sur des hexagones de rivière et que le défenseur n'occupe pas un hexagone de rivière de la même rivière. (Deux hexes de rivière adjacents sont connectés si une rivière traverse le côté d'hex entre les deux hexes). Les hexagones de rivière partiels sont traités comme des rivières.

14.1.2 Le facteur de combat d'une unité en défense ne peut jamais être plus que doublé. Le facteur de combat d'une unité attaquante n'est jamais doublé.

14.1.3 Les unités russes ne bénéficient pas du fait d'être 'derrière une rivière' pendant la première impulsion du tour de Mai/Juin 1941.

14.2 Les unités qui attaquent depuis des hexagones de bois ne peuvent pas retraire sur un résultat AR ou A1. Les unités qui se défendent dans des hexes de bois ne peuvent pas retraire sur un résultat DR, EX, ou D1.

#### 15.0 PUISSANCE AERIENNE - STUKAS ET STURMOVIKS

15.1 La puissance aérienne est reflétée par l'utilisation des unités de Stuka et de Sturmovik **pendant le combat de première impulsion**. Les unités aériennes ne peuvent pas attaquer seules mais sont utilisées en conjonction avec une attaque d'unités non aériennes. Seul l'attaquant peut utiliser la puissance aérienne, ce qui augmente ses chances de combat pour cette bataille. Les unités aériennes peuvent contribuer à la cote de 10-1 nécessaire pour obtenir une AV.

15.2 La puissance aérienne ne peut être utilisée que si tous les défenseurs de cette bataille se trouvent dans un rayon de huit hexagones d'une seule unité de QG amie. L'attaque des unités aériennes est indiquée en plaçant le pion avion sur les unités en défense (si plus d'une pile de défenseurs est attaquée ensemble, l'avion est placé sur n'importe laquelle des piles en défense).

15.3 Les unités aériennes sont maintenues hors du plateau de jeu lorsqu'elles ne sont pas utilisées dans leur case Stukas/Sturmoviks respective.

15.4 Ni le terrain ni les ZOC ennemies ne restreignent le mouvement des avions. La portée à travers les étendues d'eau est mesurée comme si la configuration hexagonale existait en mer. Les points dans certains hexagones maritimes sont destinés à faciliter la détermination de la portée au-dessus des masses d'eau ; un hexagone maritime sans point n'empêche pas cette mesure de portée.

15.5 La puissance aérienne allemande est représentée par les unités aériennes Stuka. Chaque Stuka allemand augmente les chances de trois, c'est-à-dire qu'un 3-1 devient un 6-1. Un seul Stuka peut être utilisé par attaque. Chaque quartier général de groupe d'armée allemand peut soutenir un Stuka. Lors de la première impulsion de la partie, les Stukas peuvent être utilisés contre n'importe quel District Militaire à portée.

15.6 Le nombre de Stukas disponibles varie en fonction de la météo et du tour comme suit :

1941-Par temps clair : 3 Boue légère : 1 Boue : 1

1942-Météo clair : 2 Boue légère : 1 Boue : 1

1943-Météo clair : 1 Boue légère : 0 Boue : 0

Les Stukas ne sont jamais disponibles pendant les tours de neige ou après 1943.

15.7 Les Sturmoviks russes augmentent le niveau de probabilité d'une unité ; c'est à dire qu'un 3-1 devient un 4-1.

15.8 Les Sturmoviks ne peuvent prendre part à une bataille que s'ils sont dans un rayon de huit hexes de Stavka. Si Stavka est éliminé, alors les Sturmoviks peuvent tracer leur portée à partir de Staline. Si Stavka et Staline ne sont pas sur la carte, les Sturmoviks ne sont pas disponibles.

15.9 Les Sturmoviks deviennent disponibles en juillet/août 1943. Le nombre de Sturmoviks varie en fonction de la météo et du tour comme suit :

1943 - Temps clair : 1 Boue légère : 0 Boue légère : 0

1944-Météo clair : 2 Boue légère : 1 Boue : 0

1945-Météo clair : 3 Boue légère : 1 Boue : 1

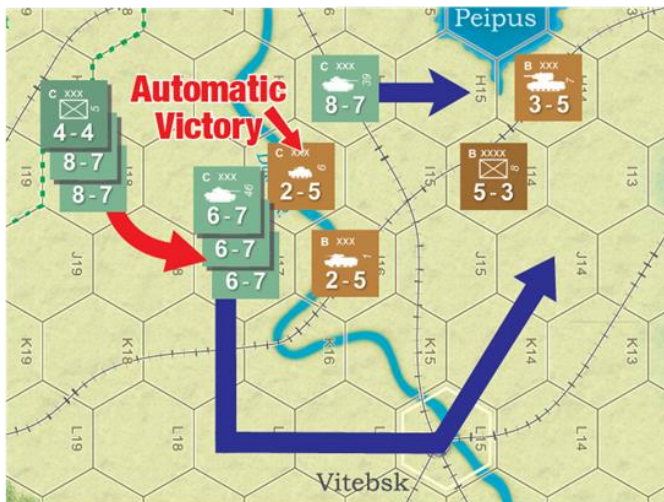
Les Sturmoviks ne sont jamais disponibles pendant les tours de neige ou avant 1943.

15.10 Le Russe peut appliquer autant de Sturmoviks qu'il en a de disponibles à un combat ou à différents combats. Ils peuvent attaquer en conjonction avec des unités d'artillerie (règle optionnelle 26.5) mais le nombre combiné de décalages ne peut jamais dépasser trois niveaux.

#### 16.0 ATTAQUES DE VICTOIRE AUTOMATIQUE

16.1 Les unités attaquées à 10 contre 1 se rendent sans jet de dé et sont retirées définitivement du jeu pendant la Portion de Mouvement du tour de l'attaquant. Les unités qui n'ont pas participé à l'attaque à 10 contre 1 peuvent traverser ou entrer dans l'hexagone de l'unité qui s'est rendue et peuvent attaquer d'autres unités. La puissance aérienne peut contribuer à atteindre le rapport de 10 contre 1.

16.2 Les unités qui prennent part à une Victoire Automatique (VA) ne peuvent plus bouger pendant cette impulsion, ni engager de combat pendant la phase de combat. Si elles effectuent une VA pendant la première impulsion, elles ne peuvent PAS entrer dans la ZOC d'une unité ennemie pendant le mouvement de la seconde impulsion et ne peuvent pas attaquer pendant la seconde phase de combat. Les unités effectuant une AV peuvent se sur-empiler si la situation de sur-empilement est corrigée avant la fin de la phase de mouvement.



**Exemple de jeu : Victoire automatique :** C'est un tour de temps clair et c'est le tour du joueur de l'Axe. Les unités en I18 se déplacent vers J17 et rassemblent vingt facteurs contre la défense russe de deux en I16, ce rapport de 10 contre 1 est suffisant pour AV le défenseur et le 6ème corps de chars russe peut être retiré pendant le mouvement.

Les unités allemandes restantes peuvent effectuer les mouvements identifiés par les flèches bleues. Notez qu'une attaque légale doit être menée contre le défenseur en J16 puisqu'elle est adjacente aux unités allemandes en J17 qui ont effectué l'AV. (Les Allemands ne peuvent pas volontairement créer une situation d'attaque illégale).

16.3 Si des unités utilisées pour obtenir une AV lors de la première impulsion sont adjacentes à des unités ennemies au début du mouvement de la seconde impulsion, d'autres unités amies doivent être amenées à attaquer ces unités ennemies pendant la phase de mouvement de la seconde impulsion. (Cette situation est le seul cas où, après le mouvement, une unité peut être adjacente à une ou plusieurs unités ennemies sans participer à une attaque). Si des unités amies ne sont pas amenées à attaquer ces unités ennemies adjacentes, alors les unités qui ont mené cette première attaque AV ne peuvent pas faire d'attaque légale pendant la seconde impulsion et doivent se rendre après le mouvement mais avant que tout autre combat ne soit résolu.

16.4 Les Russes ne peuvent pas effectuer d'attaques AV avant le tour de novembre/décembre 1942.

## 17.0 APPROVISIONNEMENT

17.1 Il y a deux types de ravitaillement, le Ravitaillement Général et le Ravitaillement de Combat. Le ravitaillement général est déterminé pendant la phase de fin pour le joueur en phase. Le ravitaillement de combat est déterminé pendant les combats des tours de Neige des deux premiers hivers.

**17.2 Ravitaillement Général :** Pour être en ravitaillement général, chaque unité doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement d'une longueur maximale de huit hexagones vers n'importe quelle source de ravitaillement. Pendant les mois de neige, la longueur maximale des lignes de ravitaillement est réduite à quatre hexagones. Chaque unité qui n'est pas en ravitaillement général pendant la phase de fin du joueur propriétaire est éliminée. (Exceptions : Les parachutistes, les partisans et les unités qui ont mené une invasion maritime pendant ce tour).

**17.2.1 Sources de ravitaillement des villes :** Les villes sous contrôle ami fournissent le ravitaillement général. Un joueur contrôle une ville s'il l'occupe OU si elle est hors de la ZDC ennemie et qu'il a été le dernier à l'occuper ou à l'avoir dans sa ZDC incontestée. Le contrôle d'une ville peut changer pendant la résolution d'un mouvement ou d'un combat dans l'une ou l'autre des impulsions du tour de l'un ou l'autre des joueurs. Une ville n'est contrôlée par aucun camp si elle est vacante mais dans la ZOC des deux joueurs.

**17.2.2 Sources de ravitaillement ferroviaire :** Les hexagones ferroviaires amis peuvent fournir un ravitaillement général à condition que, au moment où le ravitaillement est déterminé, une ligne continue d'hexagones ferroviaires amis existe entre cet hexagone ferroviaire et (a) une ville sous contrôle ami ou (b) un hexagone ferroviaire sur un bord de carte ami. Les unités de l'Axe peuvent être ravitaillées par des lignes de chemin de fer amies partant du bord ouest tandis que les unités russes peuvent être ravitaillées par des lignes de chemin de fer amies partant du bord est ou sud.

**17.2.3 Lignes de ravitaillement :** La ville et/ou l'unité qui trace le ravitaillement peuvent être en ZDC ennemie mais la ligne de ravitaillement qui les relie ne peut pas passer par une ZDC ennemie ou une ville contrôlée par l'ennemi.

**17.3 Ravitaillement de combat : Les unités russes et finlandaises ont toujours un ravitaillement de combat.** Les autres unités ont toujours un ravitaillement de combat sauf éventuellement en Russie pendant les tours de neige des deux premiers hivers. Le ravitaillement de combat est déterminé au moment du combat, et peut donc changer pendant une impulsion à cause des résultats des attaques précédentes.

17.3.1 Les unités de l'Axe sans ravitaillement de combat ont leur facteur de combat divisé par deux (chaque unité arrondie séparément - un facteur de combat de cinq est arrondi à trois, par exemple) pour l'attaque et la défense. Ce facteur arrondi est ensuite doublé pour les bonus de terrain, s'il y a lieu. Par exemple, un cinq est arrondi à un trois qui est doublé à un six.

17.3.2 Pendant les Tours de Neige de 1941 et les deux premiers tours de 1942, les unités de l'Axe non finlandaises en Russie ont un ravitaillement de combat si elles sont dans une ville ou adjacentes à une ville contrôlée par l'Axe.

17.3.3 Pendant les tours de neige de Nov/Déc 1942 et les deux premiers tours de 1943, les unités de l'Axe non finlandaises en Russie sont ravitaillées au combat si elles sont dans une ville ou adjacentes à une ville sous contrôle de l'Axe. Elles sont également ravitaillées au combat si elles sont adjacentes à un hexagone qui est à la fois (a) adjacent à une ville sous contrôle de l'Axe et (b) qui n'est pas en ZDC russe.

## 18.0 PARACHUTISTES RUSSES

18.1 Les Russes ont trois corps de parachutistes qui peuvent être largués pendant la première impulsion russe de n'importe quel tour SNOW. Seuls les corps de parachutistes qui sont dans la Case de Réserve des Parachutistes peuvent être largués et le Russe peut en larguer autant qu'il le souhaite.

18.2 Lors de l'impulsion où ils deviennent disponibles, les Corps de Parachutistes doivent aller dans la Réserve de Parachutistes ou à Moscou. Les Corps de Parachutistes peuvent être maintenus dans la Réserve de Parachutistes aussi longtemps que le joueur russe le souhaite. Les corps de parachutistes dans la réserve de parachutistes qui sont arrivés lors de tours précédents peuvent être mis en jeu en tant que renforts depuis le bord est.

18.3 Lorsqu'ils sont largués, ils doivent être placés sur la carte dans un rayon de huit hexagones de l'unité de Stavka. Si l'unité de Stavka n'est pas sur la carte, le corps de parachutistes ne peut pas être largué. Les corps de parachutistes ne peuvent pas être largués en ZDC ennemie, dans les bois ou dans les montagnes. Ils ne peuvent plus effectuer de mouvement pendant le tour où ils sont largués.

18.4 Les corps de parachutistes sont toujours ravitaillés. Les corps de parachutistes ne peuvent pas être largués une seconde fois ni ramenés en tant que remplaçants.

## 19.0 PARTISANS

19.1 Le joueur russe dispose de trois unités de partisans qui sont utilisées pour empêcher le mouvement, le ravitaillement et la conversion ferroviaire de l'Axe. Les partisans doivent être placés en Russie dans une ville contrôlée par l'Axe ou dans un hexagone ferroviaire de l'Axe. Les partisans ne peuvent pas être placés en ZOC de l'Axe ni à moins de cinq hexagones d'une unité SS.

19.2 Un partisan a une ZOC UNIQUEMENT dans l'hex qu'il occupe. Les unités effectuant un mouvement ferroviaire ne peuvent pas entrer dans cette ZOC, et les unités se déplaçant normalement la traitent comme une ZOC normale - elles doivent s'arrêter en y entrant et ne peuvent pas y retraire. Une ZOC de partisan ne peut pas être utilisée pour prendre le contrôle d'une ville ou d'un nœud ferroviaire. La ZOC d'un partisan peut inhiber la conversion ferroviaire pendant le tour du joueur de l'Axe mais ne permettra pas la conversion ferroviaire pendant le tour russe. Le ravitaillement peut être tracé dans, mais pas à travers, un hexagone contenant un partisan. (Une ville occupée par un partisan est toujours une source de ravitaillement de l'Axe).

19.3 A la fin de la portion de mouvement de chaque Impulsion de l'Axe, tous les partisans dans une ZOC de l'Axe ou dans les cinq hex d'une unité SS sont retirés de la carte.

19.4 Les partisans ne peuvent pas être éliminés de façon permanente. A la fin de la seconde impulsion russe, tous les partisans qui sont entrés en jeu sont relocalisés comme dans 19.1 ci-dessus.

## 20.0 RENFORTS

Au début de chaque tour, les deux joueurs doivent vérifier leurs tableaux d'OB pour les renforts ou les événements spéciaux du jeu. La carte OB indique spécifiquement quelles unités sont disponibles, où elles arrivent et si des événements spéciaux se produisent. La carte OB identifie un mois d'arrivée pour les renforts ; les unités arrivant le premier mois du tour arrivent lors de la première impulsion, sinon elles arrivent lors de la seconde impulsion.

20.1 La case des unités hors carte (OMB) représente la réserve stratégique de chaque joueur.

20.1.1 Tout joueur peut volontairement retarder les remplacements ou les renforts, y compris les travailleurs, et les placer à la place dans la OMB. Les unités peuvent utiliser un transfert maritime ou une évacuation maritime pour déplacer une unité dans la OMB. Une unité qui glisse hors d'un bord de carte ami peut également être placée dans la OMB.

**Exemple de jeu des Russes laissant des unités, y compris des travailleurs, des renforts et des remplacements, dans la OMB :** C'est le début du tour de mars/avril 1943 du joueur russe. Le temps est à la boue. Compte tenu de la situation, le joueur russe décide de créer une réserve stratégique en déplaçant des unités dans sa case Unités hors carte.

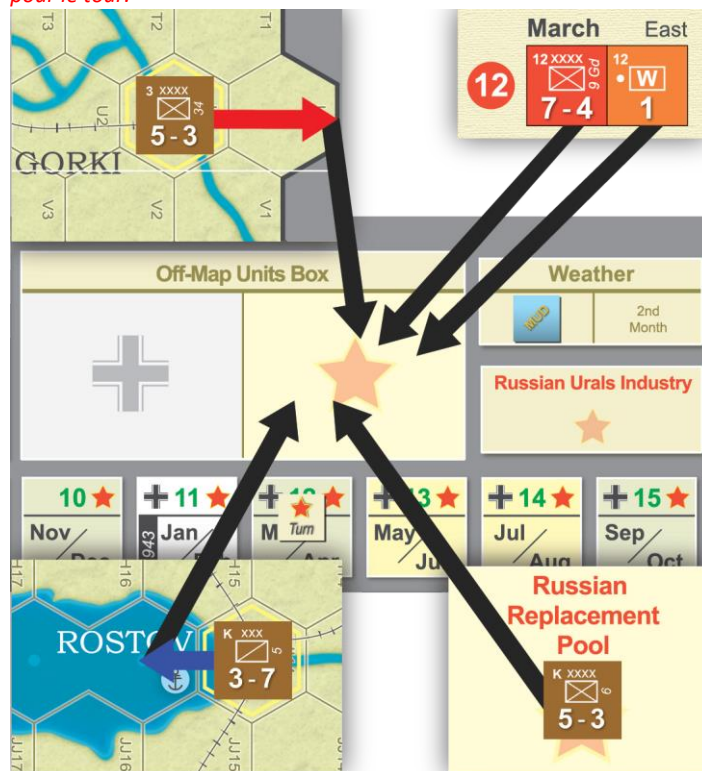
Il déplace sa 9ème unité d'infanterie du Gd et son unité de travailleurs prévue pour arriver ce tour-ci en renfort, directement dans la case des unités hors carte. En faisant cela, l'unité de travailleurs ne contribuera pas aux points de remplacement du joueur russe.

De plus, il utilise cinq de ses points de remplacement disponibles pour recréer la 6ème Armée d'Infanterie, et place cette unité directement dans sa case Unités Hors Carte.

Pendant la Phase de Mouvement de la Première Impulsion russe, il décide d'ajouter deux unités supplémentaires. La 34ème Armée d'Infanterie à Gorki utilise le mouvement ferroviaire depuis le bord

est (ami) de la carte et dans la case Unités hors carte. Le 5ème Corps de Cavalerie à Rostov utilise le mouvement maritime, et s'il réussit son jet de dé, sera également placé directement dans la case des unités hors carte.

Rappelez-vous que les unités dans une case d'unités hors carte ne bénéficient pas d'un mouvement ferroviaire gratuit sur la carte. Un tel mouvement est décompté de la capacité ferroviaire de ce camp pour le tour.



20.1.2 Les unités dans la OMB peuvent entrer en jeu lors d'une impulsion ultérieure en tant que renfort mais ne bénéficient pas de mouvement ferroviaire gratuit. Les unités dans la 'Case des Unités Hors Carte' peuvent être amenées en jeu à la discrétion de leur propriétaire.

20.2 Les renforts sont placés sur la carte pendant la portion de mouvement de leur impulsion d'arrivée. L'hexagone de placement initial ne compte pas dans la capacité de mouvement de l'unité qui entre. Les unités listées comme arrivant dans une ville particulière sont placées dans cette ville ; sinon elles peuvent utiliser le mouvement maritime pour entrer sur la carte ou peuvent entrer depuis un bord de la carte comme spécifié ci-dessus.

20.3 Les unités arrivant en première impulsion peuvent utiliser le mouvement normal, y compris le mouvement ferroviaire ou maritime. Les unités arrivant en seconde impulsion ne peuvent utiliser que leur mouvement normal de seconde impulsion pour ce tour, y compris le mouvement maritime. Lors de la seconde impulsion, si l'hexagone de placement initial est en ZOC ennemie, alors l'unité ne peut plus bouger pendant cette impulsion.

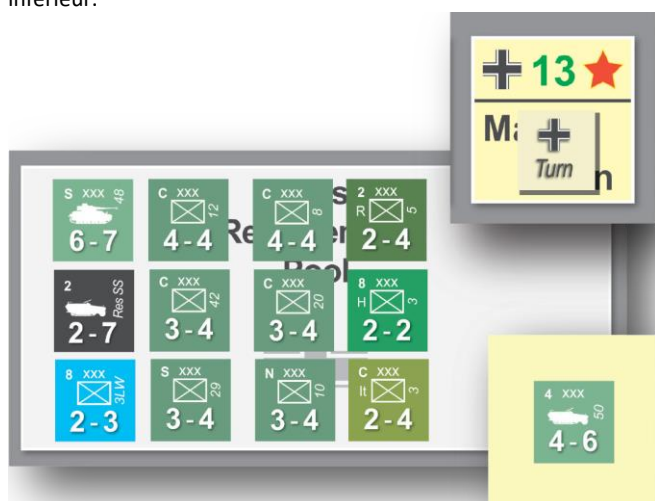
20.4 Si la ville spécifiée pour l'arrivée d'un renfort était sous contrôle ennemi au début de l'Impulsion d'Arrivée, ou si une unité arrivant dans une ville serait forcée de violer les limites d'empilement à la fin du mouvement, l'unité doit entrer par un bord de la carte. Dans le cas où certaines unités arrivant pourraient aller dans la ville alors que d'autres seraient forcées de violer les limites d'empilement, le joueur propriétaire peut choisir laquelle des unités arrivant entrera par le bord du plateau.



pétrole est contrôlé par le joueur qui l'occupe ou par le dernier joueur à l'avoir dans sa ZOC incontestée. Le 1er corps de cavalerie allemand n'est jamais remplacé.

21.5 Le joueur de l'Axe ne reçoit aucun remplacement italien en 43 ou 44.

21.6 Si le joueur de l'Axe a le droit de remplacer une unité allemande mais ne peut pas le faire parce qu'aucune unité de ce type n'est dans la réserve de remplacement, il peut substituer et remplacer une unité d'infanterie 3-4 allemande à la place. Il peut substituer une unité 3-4 pour chacune des unités suivantes qu'il ne peut pas remplacer : une à la place du corps de montagne allemand ; une à la place du corps motorisé allemand, une pour chacun des corps d'infanterie allemands. Pour chaque corps blindé qu'il pourrait remplacer mais qu'il ne peut pas, le joueur de l'Axe peut prendre une unité d'infanterie 3-4 OU un corps motorisé allemand. Le joueur de l'Axe ne peut pas prendre un 3-4 à la place d'unités alliées mineures de l'Axe, d'unités SS, d'unités terrestres de la Luftwaffe ou d'unités du Quartier Général du Groupe d'Armées. Les unités mineures alliées de l'Axe ne peuvent jamais être remplacées par des unités allemandes ou vice versa. Si le joueur de l'Axe a le droit de remplacer une unité d'infanterie allemande 5-4 ou 4-4, mais qu'une telle unité n'existe pas dans la réserve de remplacement, il peut à la place choisir de substituer n'importe quelle unité d'infanterie allemande avec un facteur de combat inférieur.



#### **Exemple de jeu des remplacements de l'Axe :**

*C'est le début du tour de l'Axe de mai/juin 1943 et la réserve de remplacement contient les unités indiquées. L'Axe contrôle les champs de pétrole de Ploesti, hexagone AA29.*

*Les unités suivantes peuvent être prises comme remplacements dans cette situation :*

- 48th Pz (pour le seul puits de pétrole contrôlé)
- 2-7 SS Réserve, 3 LW
- 12ème, 42ème, 8ème d'infanterie (la 8ème d'infanterie est prise parce qu'il n'y a pas de 5-4 disponible).
- 50ème motorisé
- Le Rhum 5th et le Hun 3rd sont pris, l'unité alliée restante de l'Axe, le It 3rd Infantry, n'est pas disponible car aucun remplaçant italien n'est disponible en 1943.

## 22.0 REMPLACEMENTS RUSSES

**22.1 Calcul des points de remplacement russes :** Calcul des points de remplacement russes : Le nombre de points de remplacement dont dispose le Russe pour ce tour est égal au total des valeurs de remplacement de toutes les unités de travailleurs disponibles, plus les facteurs d'Archangel disponibles. Un ouvrier dans une ville encerclée génère des remplacements. Les unités de travailleurs génèrent des remplacements au tour où elles arrivent. Les ouvriers dans la OMB ne génèrent pas de remplacements.

**22.2 Propriétés des unités de travailleurs :** Le nombre sur l'unité de travailleur fait référence à la fois à sa valeur de combat et à sa valeur de remplacement. Les unités de travailleurs n'ont pas de valeur d'empilement et ne peuvent pas se déplacer une fois placées. Les unités de travailleurs comptent comme des unités de combat pour la projection d'une ZDC, l'attaque, la défense et les pertes. Les ouvriers ne peuvent pas être remplacés et se rendent toujours s'ils sont éliminés ou s'ils battent en retraite.

**22.3 Placement des unités de travailleurs :** Les nouvelles unités de travailleurs entrent en jeu comme indiqué sur le tableau d'OB. Elles peuvent être placées dans n'importe quelle ville majeure ou mineure de Russie qui était sous contrôle russe au début du tour du joueur russe et qui ne contient pas déjà une unité de travailleurs. (Si toutes ces villes contiennent une unité de travailleurs, les unités de travailleurs qui arrivent peuvent être placées sans restriction dans n'importe laquelle de ces villes).

**22.4 Remplacements d'Archangel :** A partir du tour de Janv/Fév 1942, Archangel a une valeur de remplacement supplémentaire représentant les cargaisons de prêt-bail alliées, qui est ajoutée au total de remplacement russe pour ce tour. Cette valeur varie d'un tour à l'autre ; lancez un dé à chaque tour et ajoutez le résultat à la valeur totale des remplacements russes disponibles pour ce tour. Un DRM de +1 est appliqué en 1943 et 1944. Une fois contrôlée par l'Axe, Archangel cesse définitivement de générer des remplacements.

**22.5 Choix des unités de remplacement :** Le joueur russe peut remplacer des unités dont les facteurs de combat combinés ne dépassent pas sa valeur de remplacement totale. Parmi les unités remplacées, il ne peut y avoir qu'UNE unité blindée (y compris les blindés de la Garde) et qu'UNE unité de la Garde (infanterie ou cavalerie). A partir du tour de Janv/Fév 1944, cette limitation passe à DEUX unités de chaque type. Les facteurs de remplacement non utilisés sont perdus et ne peuvent pas être accumulés pour être utilisés lors de tours ultérieurs.

**22.6 Placement des unités de remplacement :** Les unités de remplacement russes arrivent lors de la première impulsion. Les unités de remplacement entrent en jeu de la même manière que les renforts russes du bord est OU peuvent être placées dans n'importe quelle ville contenant une unité ouvrière. A partir du tour où l'ouvrier est disponible, un maximum d'une unité de remplacement par ville et par tour est autorisé, quel que soit le nombre réel d'unités d'ouvriers dans cette ville ou leur valeur de remplacement individuelle. Une unité de remplacement russe peut entrer par le bord sud, QQ5 à QQ16 inclus, par tour.

**22.7 Mobilisation industrielle russe :** A partir de mai/juin 1943, et pour tous les tours suivants, la valeur de remplacement de toutes les unités de travailleurs double. Ce doublement ne s'applique pas aux remplacements d' Archangel.

22.8 Stavka peut être remplacé une fois par an pendant le tour de Janv/Fév au coût d'un facteur de remplacement. Elle peut entrer pendant la seconde impulsion depuis Moscou. Elle ne peut pas être remplacée si Moscou est contrôlée par l'Axe.

## 23.0 MOTORISATION

23.1 En juillet et novembre 1943, le joueur de l'Axe peut substituer des unités motorisées aux corps d'infanterie allemands présents sur la carte. Ces substitutions se produisent au début de l'impulsion. L'unité substituée est retirée du jeu.

23.1.1 Le 11ème motorisé peut être substitué à n'importe quel corps d'infanterie allemand de 4-4.

23.1.2 Le 26ème motorisé et le 29ème motorisé peuvent être remplacés par n'importe quel corps d'infanterie allemand 3-4.

23.1.3 Le 43ème motorisé peut être substitué à n'importe quel corps d'infanterie allemand 5-4.

23.2 Si aucune unité appropriée n'existe, le joueur de l'Axe peut choisir n'importe quelle unité d'infanterie allemande de plus grande valeur de combat pour la substitution. Si une telle unité n'existe pas, l'unité motorisée est placée dans la Réserve de Remplacement de l'Axe.

## 24.0 ALLIÉS MINEURS DE L'AXE

24.1 Lorsqu'un allié mineur de l'Axe (Hongrie, Finlande, Roumanie, Italie) se rend, toutes ses unités se rendent également (y compris celles qui ne sont pas encore sur la carte) et les unités de cette nation ne jouent plus aucun rôle dans le jeu.

24.2 La Hongrie se rend lorsqu'il y a cinq unités russes ou plus en Hongrie, après vérification du ravitaillement, pendant la phase de fin de tour du joueur russe.

24.3 La Finlande et la Roumanie se rendent lorsque leurs capitales (Helsinki et Bucarest) sont contrôlées par les Russes pendant la phase de fin de tour des joueurs russes.

24.4 L'Italie se rend au début du tour de septembre/octobre 1943.

24.5 La Finlande se rend au début de la première impulsion de l'Axe de chaque tour à partir de Septembre/Octobre 1944 sauf si Leningrad est contrôlée par l'Axe. Lors de la reddition, Helsinki est considérée comme contrôlée par les Russes à partir de ce moment. Aucun joueur ne peut entrer en Finlande pour le reste de la partie. Toute unité allemande ou alliée mineure de l'Axe en Finlande est éliminée à la fin du tour où la Finlande se rend.

## 25.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur gagne en obtenant soit une victoire "Campagne", soit une victoire "Mort Subite". Une partie doit se terminer avant le tour de mai/juin 1945 mais une victoire par "mort subite" peut raccourcir la partie.

### 25.1 Conditions de victoire en campagne

25.1.1 Le joueur de l'Axe gagne IMMEDIATEMENT en

(1) en contrôlant Moscou ET en éliminant Staline

OU

(2) Le joueur russe ne contrôle pas Berlin à la fin du tour de mai/juin 1945.

OU

(3) Le joueur russe ne fait pas correspondre les unités sorties d'un bord est de la carte.

25.1.2 Le joueur russe gagne IMMEDIATEMENT en

(1) contrôlant Berlin à n'importe quel moment.

OU

(2) Le joueur de l'Axe ne fait pas correspondre les unités sorties d'un bord ouest de la carte.

### 25.2 Conditions de victoire par mort subite

La partie se termine IMMEDIATEMENT dès qu'un des deux joueurs obtient une victoire par "mort subite". Une victoire par "mort subite" se produit si un joueur atteint TOUS les objectifs associés à cette année. Un objectif est la capture d'un puits de pétrole ou d'un hexagone de ville spécifique OU un événement tel que la reddition d'un allié mineur de l'Axe. Un joueur "atteint" un objectif en contrôlant ce puits de pétrole ou cet hexagone de ville spécifique au moment où le test de victoire "Mort Subite" est effectué OU si l'événement spécifié s'est produit.

25.2.1 A la fin du tour de Janv/Fév de chaque année, les deux joueurs vérifient simultanément la victoire par "mort subite". Si aucun des deux joueurs n'a atteint tous les objectifs, la partie continue.

25.2.2 En 1942, les objectifs sont : Kiev, Kalinin, Leningrad, Rostov, Kharkov et Stalino.

25.2.3 En 1943, les objectifs sont : Champs pétrolifères de Maikop, Moscou, Stalingrad, Kursk, Leningrad et Rostov.

25.2.4 En 1944, les objectifs sont les suivants : Leningrad, Smolensk, Kiev, Dniepropetrovsk, Sébastopol et Kharkov.

25.2.5 En 1945, les objectifs russes sont les suivants : Capitulation de la Finlande, de la Roumanie et de la Hongrie, contrôle d'au moins une ville en Allemagne et contrôle de tous les puits de pétrole.



25.2.6 En 1945, les objectifs de l'Axe sont les suivants : Empêcher la reddition de la Roumanie et de la Hongrie, contrôler toutes les villes d'Allemagne et au moins un puits de pétrole.

**Exemple de jeu de mort subite :** Janv/Fév 1942 vient de se terminer. L'Axe a poussé fort et contrôle Kiev, Leningrad, Rostov, Kharkov et Stalino. Kalinin est vacant et en ZDC d'une unité russe et d'une unité de l'Axe. Le joueur de l'Axe N'OBTIENT PAS de victoire par "mort subite" parce qu'il ne contrôle pas Kalinin. Les Russes ne sont même pas proches d'accomplir une victoire par "mort subite" et devraient être reconnaissants d'avoir pu empêcher l'Axe d'entrer dans Kalinin.



## 26.0 RÈGLES FACULTATIVES

Les sections 1 à 25 détaillent les règles "classiques" de la CAMPAGNE RUSSE qui sont très similaires à celles des premières éditions du jeu. Les règles suivantes ont pour but d'ajouter de l'authenticité historique. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'utilisation des règles optionnelles AVANT de commencer la partie car beaucoup de ces règles ont un impact sur l'équilibre du jeu.

### 26.1 OPTIONNEL : Réapprovisionnement des SS

Historiquement, les unités SS ont toujours eu la priorité lors du réapprovisionnement de leurs pertes. Si ces unités ne sont pas éliminées, des remplacements deviennent disponibles pour étoffer les formations de l'armée régulière.

Si les unités SS listées ci-dessous ne sont pas rendues ou ne sont pas dans le pool de remplacement quand les remplacements sont pris, l'Allemand peut prendre un remplacement supplémentaire du type indiqué :

Années	Unité SS	Remplacement allemand
1942, 43, 44	SS Res	3-4 inf
1944	1er SS (10-8)	Blindée, motorisée ou 3-4 inf
1943, 1944	2e SS (9-8)	Blindée, motorisée ou 3-4 inf
1943, 1944	3e SS (7-7)	Blindée, motorisée ou 3-4 inf
1944	6ème SS (4-4)	3-4 inf

### 26.2 OPTIONNEL : Evacuation industrielle

La tiédeur initiale de la réponse russe à l'invasion allemande a laissé les régions industrielles du pays non préparées à l'assaut nazi. Cette règle optionnelle fournit au joueur russe quelques décisions supplémentaires à prendre : La production industrielle peut être gardée hors des mains allemandes mais le coût est la capacité ferroviaire et une réduction de la production pendant que les usines sont déplacées. Cette règle est recommandée pour le jeu de campagne mais pas pour les scénarios plus courts où l'impact de cette règle n'est pas significatif.

26.2.1 A partir de Sep/Oct 1941, le joueur russe peut utiliser le mouvement ferroviaire pour déplacer une unité de travailleurs par tour vers un hexagone ferroviaire du bord est. Cela coûte au joueur russe deux mouvements ferroviaires pour CHAQUE FACTEUR ouvrier qu'il souhaite déplacer.

26.2.2 Une fois dans l'hexagone ferroviaire de bordure, l'unité de travailleurs est placée trois tours plus loin sur la TRT. Tant qu'elle est sur la TRT, cette unité de travailleurs ne génère pas de facteurs de remplacement. Au tour d'arrivée, l'unité de travailleurs est placée dans la case Urals Industry et contribue immédiatement au total de remplacement. (Les unités de travailleurs qui arrivent en renfort peuvent être évacuées au tour où elles arrivent, mais le joueur russe doit toujours dépenser des mouvements ferroviaires pour le faire).

*Exemple : Le Russe utilise quatre mouvements ferroviaires pour évacuer l'ouvrier de Kharkov en sept/oct 1941. Cette unité de travailleurs est placée sur la case Mar/Apr 1942 de la piste d'enregistrement des tours. A partir de Mar/Apr 1942, cette unité de travailleurs contribue au total de remplacement russe.*

26.2.3 L'unité de travailleurs ne génère pas de facteurs de remplacement au tour où elle est évacuée et de nouveaux remplacements ne peuvent pas être placés dans une ville dont le seul travailleur est évacué ce tour-là. Une nouvelle unité de travailleurs peut être placée dans une ville dont une unité de travailleurs a été évacuée lors de ce tour ou d'un tour précédent.

### 26.3 OPTIONNEL : Météo historique

Ceux qui souhaitent simuler la campagne actuelle devraient consulter le tableau suivant au lieu de lancer un dé pour la météo à chaque tour.

Années	Mois	Météo
1941	Mars/Avril	Boue
	Sep/Oct	Boue légère
	Nov/Déc	Neige
1942	Mars/Avril	Boue
	Sept/Oct	Clair
	Nov/Déc	Boue légère
1943	Mars/Avril	Boue légère
	Sept/Oct	Clair
	Nov/Déc	Boue légère
1944	Mars/Avril	Boue légère
	Sept/Oct	Boue légère
	Nov/Déc	Boue
1945	Mars/Avr	Clair

## 26.4 OPTIONNEL : Groupements tactiques

Dans le jeu de l'édition Jedko II - voir "Édition Jedko optionnelle" sur les cartes de présentation de l'ordre de bataille optionnel pour les unités marquées "voir 26.4". Cette règle ajoute de la puissance de combat aux deux camps en échange de quelques complexités supplémentaires significatives concernant le combat et la prise de décision de remplacement.



A partir de 1942, lorsque la Garde Russe en défense, les unités blindées, motorisées, d'infanterie ou SS allemandes sont éliminées dans les résultats EX, D1 ou DE, leurs restes, ci-après appelés groupements tactiques, survivent s'ils sont capables de battre en retraite. Un seul groupement tactique peut survivre dans chaque hexagone. Le défenseur éliminé est placé dans le pool de remplacement approprié et le groupement tactique est placé à sa place sur le plateau où il est alors retraits par l'attaquant. Ces groupements tactiques ne sont disponibles que si le mélange de pions le permet et (a) doivent avoir un facteur de mouvement identique ou inférieur à celui de l'unité éliminée et (b) l'unité éliminée doit avoir une force de combat normale de trois ou plus. Les groupements tactiques ne se rendent jamais, même s'ils sont soumis à une Victoire Automatique ou à un résultat "DS". De telles unités sont disponibles pour une utilisation ultérieure.

26.4.1 Les groupements tactiques comptent comme des corps pour les besoins de l'empilement. Les groupements tactiques projettent une ZDC dans l'hexagone qu'ils occupent et dans tous les hexagones adjacents. A l'exception des bataillons SS, les bataillons ne peuvent pas entrer dans une ZOC ennemie. Les groupements tactiques SS n'empêchent PAS le placement de partisans en dehors de la ZDC du groupement tactique lui-même.

26.4.2 Les remplaçants peuvent entrer en jeu sur des hexagones occupés par des groupements tactiques sans coût de mouvement. Le groupement tactique doit être retiré de la carte et doit être du même type d'unité que le remplaçant. (Infanterie pour un groupement tactique d'infanterie ; blindés ou motorisés pour un groupement tactique de blindés). Les unités russes doivent être des Gardes, tandis que les unités de l'armée allemande et des SS sont traitées séparément. Les blindés allemands peuvent remplacer les groupements tactiques motorisés. Tous les remplacements de groupements tactiques doivent se faire avant le mouvement.

26.4.3 Les groupements tactiques allemands peuvent être soumis à une Victoire Automatique par les Russes qui acquièrent un rapport de force de 10-1 pendant la phase de mouvement. (Voir la règle 16 et appliquer les mêmes règles aux Russes.) La capacité russe à AV des groupements tactiques n'est pas restreinte et peut se produire avant novembre/décembre 1942. Les groupements tactiques ne se rendent pas et peuvent être remis en jeu.



## 26.5 OPTIONNEL : Artillerie

Voir les cartes de présentation de l'ordre de bataille optionnel pour les unités étiquetées "voir 26.5". Au fur et à mesure que la guerre progressait, l'artillerie est devenue plus puissante en raison de la nécessité de surmonter de fortes positions défensives statiques. Cette règle simule cette tendance historique tout en permettant aux deux joueurs de planifier et de soutenir des attaques sur des points d'appui fortifiés. Cette règle est recommandée mais ajoute quelques complexités supplémentaires au jeu.



26.5.1 Au début des tours de Janv/Fév 1943, 1944 et 1945, les Russes peuvent ajouter un Corps d'Artillerie à leur Réserve de Remplacement. Au début du tour de Mai/Juin 1942, l'Axe peut faire entrer son corps d'artillerie en renfort.

26.5.2 Les Russes peuvent faire entrer une artillerie par tour depuis la réserve de remplacement au coût d'un facteur de remplacement. L'Axe peut faire entrer son unité d'artillerie allemande depuis la réserve de remplacement, si elle a été éliminée, pendant les tours de mai/juin 1943 et 1944. Si l'artillerie allemande n'est pas éliminée, aucun remplacement n'est autorisé.

26.5.3 Lorsqu'elles attaquent, en plus d'utiliser leur force de combat, ces unités augmentent également l'intensité de l'attaque. Chaque unité d'artillerie attaquante augmente le rapport de force d'un niveau, c'est à dire qu'un 5-1 devient un 6-1. Plusieurs unités d'artillerie peuvent attaquer la même cible. Lorsque l'artillerie est combinée à la puissance aérienne, le changement de niveau de cote maximum est de trois niveaux.

26.5.4 L'artillerie russe bouge comme l'infanterie russe normale, c'est à dire pas de mouvement de seconde impulsion, alors que l'artillerie allemande bouge comme l'infanterie allemande.

26.5.5 Les unités d'artillerie sont éliminées si elles sont forcées de reculer.

## 26.6 OPTIONNEL : Restrictions nationales

Il y avait beaucoup de nuances dans les rôles des pays mineurs dans la guerre contre la Russie. Ces règles ajoutent des contraintes historiques aux capacités des alliés allemands qui reflètent mieux les politiques et capacités nationales de l'époque. Cette règle est recommandée mais fait légèrement pencher le jeu en faveur des Russes.

**26.6.1 Finlande :** Les unités finlandaises peuvent entrer dans la rangée d'hexagones " H " mais pas au sud de celle-ci. L'Axe ne peut tenter que deux mouvements maritimes vers Helsinki pendant la partie. Aucune de ces deux unités ne peut être un blindé.

**26.6.2 Italie, Hongrie & Roumanie :** Les unités de ces nations ne peuvent pas être déplacées au nord de la rangée d'hexagones " L " et ne peuvent pas terminer le tour du joueur de l'Axe dans un autre pays allié de l'Axe. Aucune unité d'un allié de l'Axe ne peut s'empiler avec des unités d'un autre allié de l'Axe mais elles peuvent s'empiler avec des unités allemandes.

26.6.3 Le joueur russe ne peut pas imposer une retraite qui violerait l'une de ces règles à moins qu'il n'y ait pas d'autre route de retraite. A la fin de tout tour de l'Axe qui se termine avec des unités de l'Axe non conformes à ces règles, le joueur de l'Axe doit éliminer suffisamment d'unités alliées mineures pour se conformer à ces restrictions nationales.

## 26.7 OPTIONNEL - Restrictions navales historiques

Les règles navales de base ont été simplifiées pour améliorer la jouabilité ; ces règles ajoutent quelques contraintes supplémentaires pour refléter la réalité logistique contemporaine. Cette règle est fortement recommandée mais elle favorise légèrement les Russes à cause de la réduction de la capacité d'invasion allemande.

26.7.1 Les invasions ne peuvent pas être menées pendant les tours de NEIGE. (Les capacités de transfert et d'évacuation par la mer ne sont pas affectées par la météo).

26.7.2 L'Axe peut mener UNE invasion alors que les Russes peuvent en mener DEUX.

26.7.3 Seules les unités d'infanterie peuvent mener des invasions.

## 26.8 OPTIONNEL - Enchères compétitives pour les camps

Cette règle est prévue pour les tournois mais est également recommandée pour les parties où les joueurs veulent tous deux jouer le même camp.

Les joueurs enchérissent pour jouer l'Axe. Chaque enchère représente des facteurs de remplacement supplémentaires accordés aux Russes au cours de la partie. Les enchères sont ouvertes et le joueur le moins bien placé enchérit en premier. (Les enchères se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur refuse d'enchérir, auquel cas son adversaire dispose de l'Axe à l'enchère indiquée. Les remplacements supplémentaires seront répartis de manière égale en fonction du nombre de tours disponibles, les tours précédents étant prioritaires. Les enchères négatives sont autorisées ; si l'enchère finale est négative, il faut retirer des remplacements pour satisfaire l'enchère en commençant par le dernier tour et en revenant en arrière.

*Exemple de session d'enchères : Dans l'hypothèse d'un scénario à dix tours, le joueur A enchérit ouvertement à 10 pour l'Axe. Le joueur B réfléchit et enchérit à 11. Le joueur A accepte cette offre. Le joueur B jouera l'Axe en donnant aux Russes deux remplacements supplémentaires au premier tour et un remplacement supplémentaire à chacun des neuf tours de jeu suivants.*

*Exemple de séance d'enchères : Dans le cadre d'un scénario à dix tours, le joueur A souhaite jouer le camp russe. Il enchérit à -2 pour les Allemands. Le joueur B réfléchit et enchérit à -3. Le joueur A accepte cette offre. Le joueur B jouera l'Axe et le joueur russe perdra un remplacement du huitième au dixième tour de ce scénario.*

## 26.9 OPTIONNELLE - Villes forteresses

Cette règle optionnelle simule la capacité des deux camps à prendre une décision stratégique pour défendre des villes particulières. Ces villes deviennent plus difficiles à capturer sans l'engagement d'une force significative. Cette règle ajoute un certain réalisme historique aux combats impliquant ces villes, mais il convient de noter que les deux joueurs doivent être conscients que les tactiques de combat sont radicalement différentes lorsque cette règle est en place.

Les villes majeures peuvent être fortifiées si une unité amie de type infanterie commence un tour de joueur ami dans cette ville et ne bouge pas ou n'attaque pas lors de l'une ou l'autre impulsion. Les unités de remplacement ou de renfort nouvellement arrivées ne peuvent pas fortifier une ville au tour où elles entrent en jeu. Le marqueur "Ville Forteresse" est placé à la fin du tour de joueur ami. Le nombre de villes fortifiées est limité à quatre par joueur pour toute la partie. Si une forteresse passe sous contrôle ennemi, le marqueur "ville forteresse" est définitivement retiré du jeu.

Les villes-forteresse sont traitées comme les villes principales, à l'exception de deux effets de combat importants :

1. Le combat entre les unités de la ville forteresse et les unités ennemies adjacentes est volontaire. Si l'un des camps engage un combat impliquant une ville forteresse, les règles de combat normales s'appliquent. Cependant, si des unités amies proches d'une ville forteresse amie sont attaquées, et que les attaquants sont adjacents à la forteresse, les unités de la ville forteresse doivent également être attaquées.



*Exemple de jeu dans la région de Leningrad : Dans la position actuelle, parce que Leningrad est une ville forteresse, le joueur de l'Axe peut choisir de NE PAS mener de combat avec ses unités finlandaises contre les défenseurs de Leningrad. Cependant, si les unités allemandes se déplacent vers l'est pour attaquer la 7ème infanterie russe, la ville forteresse doit être attaquée.*

2. Les résultats de retraite impliquant des villes forteresses sont résolus normalement, sauf que le joueur occupant la ville forteresse peut choisir de perdre l'une des unités de sa ville forteresse plutôt que de retraiter de la ville forteresse sur un résultat DR ou AR. Cette option n'est pas disponible sur un résultat de combat D1, A1 ou EX.

## 26.10 OPTIONNEL - Mouvement Stratégique

Cette règle a pour but de permettre aux unités qui ne sont pas engagées avec l'ennemi de se concentrer sur le mouvement. Etant donné que la majeure partie de la puissance de feu de l'Armée Rouge est constituée d'unités d'infanterie qui ne peuvent pas bouger en seconde impulsion, cette règle a un impact significatif sur la mobilité russe. La mobilité des deux camps est également améliorée pendant les tours de boue.

A partir du tour de juillet 1941, les unités qui ne commencent pas dans une ZOC ennemie et qui ne sont pas adjacentes à des rails, des villes ou des puits de pétrole ennemis peuvent effectuer un mouvement stratégique. Les unités effectuant un mouvement stratégique voient leur facteur de mouvement doublé. Le mouvement stratégique est soumis aux restrictions suivantes :

- Les unités effectuant un mouvement stratégique ne peuvent pas entrer dans une zone de contrôle ennemie ni se déplacer de manière adjacente à des rails, des villes ou des puits de pétrole ennemis.
- Le mouvement stratégique ne peut être utilisé que lors de la première impulsion et les unités effectuant un mouvement stratégique ne peuvent pas se déplacer lors de la seconde impulsion.
- Lors des tours de neige, les facteurs de mouvement des unités effectuant un mouvement stratégique ne sont pas arrondis à l'entier supérieur puis doublés ; à la place, le facteur de mouvement imprimé est utilisé.

*Exemple : Une unité d'infanterie russe 5-3 effectuant un mouvement stratégique peut se déplacer jusqu'à six hexagones par temps clair, quatre hexagones par temps de boue et trois hexagones par temps de neige.*

### 26.11 OPTIONNEL - Neutralité hongroise et logistique roumaine

La Hongrie n'a pas déclaré la guerre à la Russie avant le 27 juin 1941. Cette règle simule la participation tardive de la Hongrie à Barbarossa et les défis logistiques associés aux unités supplémentaires de l'Axe commençant en Roumanie.

- Aucun camp n'est autorisé à s'installer ou à se déplacer en Hongrie sur la première impulsion du tour de mai/juin 1941.
- Les retraites en Hongrie sont autorisées si aucune autre route de retraite légale n'existe.
- Les unités de l'Axe avec un identifiant de mise en place "R" doivent commencer en Roumanie. Aucune unité supplémentaire de l'Axe ne peut commencer en Roumanie.
- Aucun mouvement ferroviaire de l'Axe en Roumanie n'est autorisé lors du tour d'ouverture.

### 26.12 OPTIONNEL - Récupération Russe

Lorsque le vent de la bataille a tourné en faveur de la Russie, l'Armée Rouge a été capable d'améliorer son recrutement. Pour simuler cela, à partir de mai 1943, le joueur russe peut dépenser des PR supplémentaires pour " récupérer " des unités de la case des unités russes ayant capitulé.

- Le coût en PR pour déplacer une unité de la case des unités russes ayant capitulé vers la case des unités russes éliminées est équivalent au coût de remplacement de cette unité.
- Une unité russe récupérée dans la case des unités éliminées ne peut pas être remplacée au cours du même tour.
- Un maximum d'une unité de la Garde et d'une unité blindée peut être récupéré à chaque tour ; ceci s'ajoute à la limite normale de remplacement pour ces types d'unités.

*Exemple : En septembre 1943, les Russes peuvent dépenser cinq PR pour déplacer leur unité de cavalerie 1Gd précédemment rendue de la case Unités rendues à la case Unités éliminées. En novembre 1943, ils peuvent alors dépenser cinq autres PR pour ramener cette unité sur la carte en tant que remplacement normal.*

### 26.13 OPTIONNEL - Barrage d'artillerie russe

Dans le jeu de l'Édition Jedko II - voir " Optional Jedko Edition " sur la carte d'affichage de l'ordre de bataille des optionnels russes pour le marqueur " 26.13 ". Au fur et à mesure que la guerre progressait, la doctrine et les capacités de l'artillerie russe se sont améliorées au point d'avoir un impact décisif sur le champ de bataille à des moments clés.

- Le marqueur Barrage d'artillerie est utilisé pour indiquer un engagement surpuissant de l'artillerie russe dans une bataille cruciale. Il est disponible pour UNE bataille en 1943 et deux fois par an par la suite.
- Les barrages d'artillerie modifient les chances de trois niveaux en faveur des Russes. Exemple : Un 3-1 devient un 6-1.

- Toutes les unités de l'Axe en défense doivent se trouver dans un rayon de cinq hexagones de Stavka.

Artillery  
Barrage

- La capacité de barrage d'artillerie n'est disponible que par temps clair et ne peut être utilisée que lors de la première impulsion.

- La capacité de barrage d'artillerie ne peut pas être combinée avec d'autres décalages de combat disponibles pour le joueur russe.

### 26.14 OPTIONNEL - Unités de Travailleurs Optionnelles

Consultez la carte de présentation de l'ordre de bataille des unités optionnelles russes pour les unités marquées "see 26.14". Cette règle peut être utilisée en conjonction avec l'enchère pour les camps et n'est applicable que lorsque le résultat de l'enchère est que les Russes obtiennent des PR supplémentaires. Le joueur russe recevra les PR supplémentaires sous la forme d'un ou plusieurs ouvriers supplémentaires au début de la partie et pourra également recevoir des PR supplémentaires à chaque tour.

Au début de la partie, une fois les enchères terminées, ces unités d'ouvriers sont sélectionnées et placées selon le processus suivant.



Calculer le nombre de facteurs ouvriers optionnels :

- Diviser l'enchère de remplacement par le nombre de tours du scénario.
- Mettez de côté toute fraction restante pour obtenir un nombre entier. (L'excédent sera ajouté plus tard, voir l'exemple).
- Il s'agit du nombre de facteurs de travail facultatifs à utiliser.
- Le plus petit nombre d'unités de travailleurs optionnelles doit être sélectionné. Il faut choisir le plus petit nombre d'unités optionnelles de travailleur : Si le Russe veut obtenir deux facteurs de travailleurs optionnels, il doit choisir l'unité de travailleurs optionnels à deux facteurs, il ne peut pas choisir de sélectionner deux travailleurs optionnels à un facteur.
- Ces unités de travailleurs optionnelles sont placées au début du scénario dans toutes les villes contrôlées par les Russes qui n'ont pas encore de travailleurs.
- Une fois la partie commencée, toutes les règles normales des unités de travailleurs s'appliquent à ces unités.

*Exemple : Dans un scénario de cinq tours où les Russes avaient une offre de RP de sept, ils recevront à la place une unité d'ouvriers optionnelle à un facteur à placer au début du scénario. Lors des deux premiers tours, ils obtiendront également un PR supplémentaire.*

## 26.15 OPTIONNEL - "Nourrir la bête : Accumulation de remplacement"

Cette règle est destinée à décourager les stratégies de jeu anhistoriques qui impliquent que le joueur de l'Axe minimise délibérément les pertes russes. (En faisant cela, les Russes n'ont pas assez d'unités pour répondre aux pénétrations profondes de l'Axe, sauf avec les unités disponibles via le mouvement ferroviaire). De plus, cela répond aux situations où le joueur russe ne veut pas "perdre" de facteurs à cause de contraintes dues à un nombre limité ou à une variété d'unités dans le pool de remplacement.

- Le joueur russe peut choisir d'accumuler des points de remplacement au lieu de les dépenser pendant son tour.
- Les points de remplacement accumulés lors des tours précédents ne peuvent pas être utilisés pour dépasser les limites normales de remplacement associées aux unités de Gardes et de Blindés.

## 26.16 OPTIONNEL - Chefs mobiles

Dans le jeu de l'Édition Jedko II - voir "Édition Jedko optionnelle" sur les Cartes d'Ordre de Bataille Optionnelles pour les unités marquées "voir 26.16".

Pendant la guerre, les chefs suprêmes de l'Allemagne et de la Russie étaient généralement loin des lignes de front. Les joueurs peuvent remplacer les pions Hitler et Staline "1-0" par les versions "1-8". Cela simule la volonté de ces dirigeants de jouer un rôle plus actif dans les opérations militaires. Cette règle ouvre des options intéressantes pour les deux camps s'ils sont prêts à accepter les risques associés au déploiement de leurs chefs suprêmes sur les lignes de front.



- En plus de pouvoir utiliser le mouvement ferroviaire lors de la première impulsion, ils disposent d'un facteur de mouvement de huit qu'ils peuvent utiliser lors de la seconde impulsion.

- Le mouvement de deuxième impulsion des chefs n'est pas affecté par les conditions météorologiques.

- La pénalité associée à la perte d'un chef (voir règle 11.3) s'applique à ces unités de chefs optionnelles.

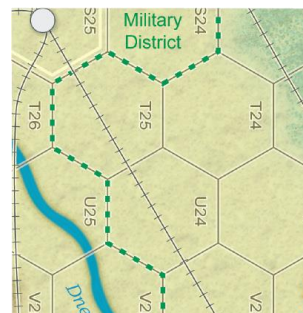
- Elles ne peuvent pas entrer dans une ZDC ennemie à moins qu'une unité amie hors QG n'occupe l'hex de destination.

- Traitez les chefs comme des unités de montagne lorsque vous évaluez l'impact du terrain sur leur mouvement.



## 26.17 OPTIONNEL - Ajustement des collines de Lvov

Cette superposition de terrain est destinée à remplacer les trois hexagones de montagne (T24, T25, U24) au sud-est de Lvov par un terrain clair. (Certains joueurs ont estimé que les collines et les terrains accidentés de cette région ne méritaient pas d'être traités comme des montagnes). Bien qu'aucun de ces territoires ne soit réellement dans le District Militaire de Kiev, il faut noter que rendre ces hexagones en terrain clair aura un impact négatif sur l'ouverture des défenses russes dans cette région car ils ne peuvent plus compter sur les montagnes pour entraver les mouvements de l'Axe et les positions défensives russes pour le tour 2 sont significativement compromises dans cette partie de la carte. (Bien sûr, plus tard dans la partie, ce seront les défenses de l'Axe qui seront affaiblies).



## 27.0 SCÉNARIOS

La campagne de Russie peut être une longue partie entre des joueurs d'expérience et de niveau équivalents. Si les joueurs souhaitent jouer une partie plus courte, ou s'ils veulent jouer l'une des campagnes saisonnières, les scénarios suivants sont fournis. Les scénarios fournissent également des points de départ pratiques pour jouer une partie de campagne.

### 27.1 Pour commencer :

Les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur le scénario à jouer ainsi que sur les règles optionnelles à appliquer. Une carte de scénario est fournie pour aider les joueurs à se mettre d'accord. Si les deux joueurs veulent jouer le même camp, ils doivent alors encherir pour les camps en utilisant la règle optionnelle 26.9.

### 27.11 Mise en place :

Le marqueur "Tour" est placé sur le tour de départ du scénario joué. Tous les renforts désignés sont placés sur la carte d'ordre de bataille appropriée. Toutes les forces "Au départ" sont disponibles pour être déployées sur la carte ; les unités qui se sont rendues sont placées dans la case "Unités rendues" appropriée, et les unités restantes sont placées dans la case "Réserve de remplacement" appropriée.

Les lignes de départ sont indiquées sur les cartes du scénario. Les unités russes ne peuvent s'installer que sur le côté est de la ligne de scénario, tandis que les unités de l'Axe sont placées sur le côté ouest. A l'exception du scénario "Barbarossa", les deux joueurs doivent se placer de telle sorte que chaque hexagone du côté ami de la ligne de départ soit occupé ou en ZDC amie. Seules les unités russes ou finlandaises peuvent s'installer en Finlande ou en Carélie. (La zone au nord de la rangée d'hexagones "E" et à l'est de Leningrad.) Pas plus d'un travailleur russe ne peut être installé dans une ville.

Zones contrôlées : Le joueur de l'Axe est supposé contrôler tous les hexagones de voies ferrées, les nœuds ferroviaires, les villes et les puits de pétrole de son côté de la ligne de départ, et le joueur russe contrôle tous les autres. Les marqueurs de tête de ligne doivent être placés du côté de l'Axe de la ligne de départ pour refléter cela. Au premier tour, les deux camps recevront les remplacements et/ou les renforts normalement disponibles

## 27.12 Fin du scénario :

Le scénario se termine au tour spécifié ou, si les deux camps sont d'accord avant de commencer, ils peuvent jouer jusqu'à la fin du jeu de campagne (mai/juin 1945).

Certains scénarios déterminent un vainqueur par des points de victoire (VP). Les villes principales et les puits de pétrole valent deux points chacun et les villes secondaires valent un point chacune. Chaque ville à l'est de la ligne de scénario contrôlée par le joueur allemand compte pour des points positifs. Chaque ville à l'ouest de la ligne contrôlée par le joueur russe compte comme un point négatif. Les villes non contrôlées ne sont pas soustraites du total de VP du joueur dont la ville se trouve du côté de la ligne. Le total net de VP détermine le vainqueur comme décrit dans chaque scénario.

### 27.2 Scénario de la tempête qui se déchaîne

Description du scénario : La guerre à l'est est lancée ! Ce scénario court est couramment utilisé dans les tournois et peut facilement être terminé en trois heures. Il comporte une fonction d'équilibrage des conditions météorologiques largement testée, combinée à des modifications des points de victoire pour donner aux deux camps des chances de l'emporter. L'Axe a l'initiative, mais les Russes doivent être prêts à contre-attaquer lorsque les conditions météorologiques commencent à leur être favorables.

Durée du scénario : mai/juin 1941 - janvier/février 1942 (cinq tours)

Détermination des camps : Selon la règle optionnelle 26.8

Mise en place : La mise en place du scénario est identique à celle de la campagne.

Conditions de victoire : Le joueur de l'Axe gagne le match si son total de Points de Victoire est égal ou supérieur à MOINS UN (-1) à la fin du tour russe de janvier/février 1942 en utilisant la ligne de scénario bleue "Fall Blau". Le joueur de l'Axe gagne IMMEDIATEMENT s'il contrôle Moscou à n'importe quel moment en 1941. Le joueur russe gagne en empêchant une victoire de l'Axe. Les conditions de victoire de la Campagne et de la Mort Subite ne sont pas utilisées.

### 27.21 Règles des scénarios spéciaux :

1. Chaque fois que STAVKA ou Staline est éliminé, un VP est ajouté au décompte des VP de l'Axe.
2. Chaque QG de l'Axe éliminé réduit de 1 le nombre de VP de l'Axe. La perte d'Hitler réduit également d'une unité le nombre de VP de l'Axe.
3. Si Clear est obtenu en Sept/Oct 41, la météo est automatiquement Snow en Nov/Dec 41. Si Lt Mud est obtenu en Sept/Oct 41, la météo est automatiquement Lt Mud en Nov/Déc 41.
4. Les Russes ne reçoivent que deux corps de parachutistes ; le 8ème corps n'est pas mis en jeu.
5. Chaque camp est limité à une seule invasion maritime.

### 27.3 Scénario Barbarossa

Description du scénario : La guerre à l'Est est lancée !

Ce scénario commence avec l'Axe qui possède des avantages en termes de nombre, de capacité tactique et de soutien aérien. Ils doivent les utiliser pour avancer profondément en Russie et détruire autant que possible l'armée et les capacités industrielles russes. L'Armée rouge se mobilisera

rapidement et devra constamment trouver un équilibre entre la nécessité de préserver ses forces et la lutte acharnée contre les villes clés, face à des forces potentiellement écrasantes. Le mauvais temps peut entraver la progression de l'Axe, mais les Russes devront finalement compter sur leur courage et leur ténacité pour stopper la progression de la Wehrmacht vers l'est.

Durée du scénario : mai/juin 1941 - novembre/décembre 1942 (dix tours)

Détermination des camps : Selon la règle optionnelle 26.8

Mise en place : La mise en place du scénario est identique à celle de la campagne.

Conditions de victoire : Le joueur de l'Axe gagne si son total de points est égal ou supérieur à QUATRE points de victoire à la fin du tour russe de novembre/décembre 1942, en utilisant la ligne de scénario bleue " Fall Blau ". Les conditions de victoire du jeu de campagne, y compris les conditions de victoire par "mort subite", sont également utilisées. Enfin, le joueur de l'Axe gagne IMMEDIATEMENT s'il contrôle Moscou à n'importe quel moment de 1941.

### 27.4 Scénario Fall Blau

Description du scénario : L'hiver n'est plus qu'un mauvais souvenir et la Wehrmacht se prépare à une nouvelle campagne. Pour tenter d'étrangler l'ours russe, l'armée renforcée de l'Axe va se jeter sur le cœur économique de l'Union soviétique. L'Armée rouge dispose désormais d'une importante capacité de contre-attaque, mais elle doit veiller à ne pas la gaspiller prématurément alors que l'Axe dispose de toute sa mobilité et que la Luftwaffe domine le ciel.

Durée du scénario : mai/juin 1942 - juillet/août 1943 (huit tours)

Détermination des camps : Selon la règle optionnelle 26.8

Mise en place : Chaque camp dispose des forces identifiées dans leur 'Ordre de Bataille' respectif sur la carte de présentation du scénario. La ligne "Fall Blau" est la ligne bleue sur la mini-carte. L'Axe s'installe en premier et la partie commence avec le tour du joueur de l'Axe du tour de mai/juin 1942. Notez que Leningrad et Sébastopol sont sous contrôle russe et se trouvent du côté russe de la ligne de scénario. Les joueurs de l'Axe et de la Russie peuvent chacun mener une invasion maritime. Le DRM météo est de -1.

Conditions de victoire : Le joueur de l'Axe gagne si son total de points est égal ou supérieur à QUATRE points de victoire à la fin du tour russe de juillet/août 1943, en utilisant la ligne de scénario "Fall Blau". Les conditions de victoire du jeu de campagne, y compris les conditions de victoire par " mort subite ", sont utilisées.

### 27.5 Scénario Zitadelle

Description du scénario : Les espoirs de victoire finale de l'Axe se sont évanouis avec la Sixième Armée à Stalingrad. Ils ne peuvent désormais espérer une paix avec honneur qu'au prix de victoires décisives sur le champ de bataille. Les Russes sont convaincus d'avoir battu les meilleures forces que la Wehrmacht pouvait aligner et le moment est venu de chasser les nazis détestés de la mère patrie. Le tournant de la guerre à l'Est sera l'apocalyptique bataille de blindés dans le centre de la Russie qui déterminera qui aura l'initiative pour le reste du conflit.

Durée du scénario : mai/juin 1943 - mars/avril 1944 (six tours)

Détermination des camps : Selon la règle optionnelle 26.8

Mise en place : Chaque camp dispose des forces identifiées dans l'"ordre des batailles" spécifié sur la carte de présentation du scénario. L'Axe s'installe en premier et la partie commence avec le tour du joueur de l'Axe du tour de mai/juin 1943. La ligne de Zitadelle est la ligne noire sur la mini-carte et délimite la frontière de mise en place pour les deux camps. Notez que Leningrad est sous contrôle russe. Le joueur de l'Axe ne peut pas mener d'invasions maritimes alors que les Russes peuvent en mener une. Le DRM météorologique est de zéro.

Conditions de victoire : Le joueur de l'Axe gagne si son total de points est égal ou supérieur à SIX points de victoire NÉGATIFS à la fin du tour russe de mars/avril 1944 en utilisant la ligne de scénario noire 'Zitadelle'. Les conditions de victoire du Jeu de Campagne, y compris les conditions de victoire par " mort subite ", sont utilisées.

## 27.6 Scénario Bagration

Description du scénario : La défaite militaire semble pratiquement assurée pour la Wehrmacht ; c'est maintenant aux politiciens et aux scientifiques d'essayer de sauver l'avenir de l'Allemagne grâce à d'habiles manœuvres diplomatiques ou à des super-armes révolutionnaires. Néanmoins, il incombe à l'armée de l'Axe de gagner du temps pour le Reich. Les Russes exerceront une forte pression car, sachant que la victoire est inévitable, ils veulent envahir la plus grande partie possible de l'Europe avant que la paix n'éclate.

Durée du scénario : mai/juin 1944 - mai/juin 1945 (sept tours)

Détermination des camps : Selon la règle optionnelle 26.8

Mise en place : Chaque camp dispose des forces identifiées dans l'"Ordre des Batailles" spécifié sur la carte de présentation du scénario. La ligne de Bagration est la ligne rouge sur la mini-carte et délimite la frontière de mise en place pour les deux camps. Les Russes se mettent en place en premier et la partie commence avec le tour du joueur de l'Axe du tour de mai/juin 1944. Aucun des deux joueurs ne peut mener d'invasions maritimes. Le DRM météo est de +1. Conditions de victoire : La victoire est déterminée en utilisant les conditions de victoire du jeu de campagne.

## 28.0 MATÉRIEL BONUS

Au fil des années, The Russian Campaign a connu de nombreuses tentatives pour introduire de nouvelles idées et de nouveaux concepts afin d'accroître la portée et la précision historique du jeu. Il s'agissait à la fois d'améliorations des règles et de l'introduction d'unités supplémentaires découvertes par des joueurs passionnés et des concepteurs qui vénéraient ce jeu. Il s'agit d'articles parus dans le magazine MOVES, de pions supplémentaires et d'ajouts trouvés dans de nombreux articles sur le jeu. Ce qui suit est une tentative de fournir ces variantes pour votre plaisir ainsi que d'ajouter au contexte historique de ce jeu.

### 28.1 Règles des variantes

Les règles suivantes ont été utilisées dans le jeu mais sont proposées comme variantes simplement parce qu'elles n'ont pas été testées en profondeur par l'équipe du projet. Nous vous encourageons à jouer ou à expérimenter avec ces règles si vous les trouvez à votre goût.

## 28.2 Variante : Configuration historique révisée

La doctrine militaire allemande préconise la concentration des ressources plutôt que leur dispersion. La séparation des unités de corps d'armée des trois groupes d'armées allemands risquait d'entraîner une défaite dans les détails, une préoccupation dont l'état-major allemand était bien conscient à l'époque. D'un point de vue logistique, le déploiement en dehors des zones de rassemblement des trois principaux groupes d'armées nécessitait une coordination avec les Roumains, qui n'étaient pas entièrement préparés à l'offensive de juin et disposaient d'une infrastructure moins bien développée, nécessitant un travail considérable de la part des ingénieurs allemands pour la rendre utilisable.

Pour reconstituer historiquement le plan de bataille original, la règle optionnelle suivante est suggérée pour plus de réalisme :

- Aucune unité de l'Axe autre que celles listées sur la carte d'ordre de bataille allemande ne peut commencer la partie installée en Roumanie, ce qui inclut le district militaire d'Odessa.

- Les montagnes de la trouée de Lvov, hexagones T24, T25, et U25, sont considérées comme un terrain dégagé.

- Aucun mouvement ferroviaire de l'Axe en Roumanie n'est autorisé lors du tour d'ouverture.

### 28.3 Variante : Hitler Pas de Retraite

Hitler était bien connu pour avoir donné des ordres de "non retraite" tout au long de la campagne. Son plus (in)célèbre est la Directive n°39, ordonnant à la Wehrmacht d'adopter une position défensive sur l'ensemble du front en réponse à la contre-offensive hivernale soviétique devant Moscou. Il ordonne à ses soldats de défendre chaque parcelle de terrain, "en creusant des tranchées avec des obusiers si nécessaire". Le général Guderian proteste, soulignant que les pertes dues au froid sont plus importantes que les pertes au combat. Hitler insiste néanmoins sur la défense des lignes existantes et Guderian est démis de ses fonctions à Noël, tout comme les généraux Hoepner et Strauss, commandants du groupe Panzer 4 et de la 9e armée.

La règle optionnelle suivante reflète l'intransigeance d'Hitler et les répercussions qui en résultent pour ceux qui l'ont défié au début de la campagne :

- A partir du tour de Nov/Déc '41, chaque hexagone de la rangée d'hexagones la plus à l'est dans le sens nord-sud qui est occupé par une unité de l'Axe au début d'un tour de joueur de l'Axe doit également être un hexagone contrôlé par l'Axe à la fin de ce même tour de joueur, sauf s'il n'est plus possible de tracer une ligne de ravitaillement à partir de l'hexagone occupé ou si l'hexagone est maintenant derrière une unité de l'Axe ou une zone de contrôle de l'Axe plus à l'est dans la même rangée d'hexagones est-ouest. Le contrôle est défini comme étant occupé par l'Axe ou dans la zone de contrôle d'une unité de l'Axe.

La règle Hitler No Retreat est destinée à empêcher le joueur de l'Axe de déplacer ses unités d'une manière qui lui ferait perdre le contrôle d'un territoire soviétique qui était occupé par une unité de l'Axe au début d'un tour du joueur de l'Axe.

Cependant, les attaques de l'Axe peuvent entraîner la perte d'hexagones occupés par l'Axe. Cela ne constituerait pas une violation de la règle Hitler Pas de Retraite. Ainsi, la règle Hitler No Retreat ne concerne que le mouvement volontaire des unités de l'Axe, et non les résultats de combat qui dictent la retraite ou l'élimination d'une unité de l'Axe.

En effet, le joueur de l'Axe peut perdre le contrôle d'un hexagone précédemment occupé par un résultat de combat. De telles pertes territoriales ne sont pas considérées comme une violation de la règle Hitler No Retreat.

- Au début d'un tour du joueur de l'Axe, toute unité de l'Axe qui ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement peut ignorer la règle Hitler No Retreat. Cette unité est libre d'ignorer la règle jusqu'à ce qu'elle entre dans un hexagone dans lequel elle peut à nouveau établir une ligne de ravitaillement.

Puisque la règle Hitler No Retreat est déterminée au début du tour du joueur de l'Axe, l'unité précédemment non ravitaillée peut librement se déplacer vers n'importe quelle position ravitaillée.

- Lors de l'application de la règle Hitler No Retreat, elle est définitivement ignorée pour le reste de la partie (lorsque 1) le joueur soviétique mène au moins un combat avec un rapport de 1 à 1 ou plus pendant un tour de jeu enneigé ; ou 2) il devient un tour de jeu 1942 non enneigé.

## 28.4 Ajouts à l'ordre de bataille pour les Allemands et les Russes

Cet article a été publié dans le magazine MOVES, numéro 79 (mars/avril 1994). Nous avons le plaisir de le fournir en bonus, avec les pions découpés correspondants pour le jeu. Nous remercions Decision Games de nous avoir autorisés à reproduire cet article.) Voir les cartes de présentation de l'ordre de bataille des optionnels pour les unités étiquetées "voir 28.4".

Juste quand vous pensiez que les choses devenaient vieilles et froides sur le front russe, quelqu'un arrive toujours à ajouter un peu de piment à ce vieux favori d'Avalon Hill. Cette variante est essentiellement une révision des cartes OB pour les joueurs russes et allemands dans The Russian Campaign. Le système de jeu n'est pas déséquilibré car les deux camps reçoivent de nouvelles unités dans une proportion presque égale. Les nouvelles unités arrivent selon le calendrier des renforts ou commencent au départ. Pour ceux « qui doutent comme Thomas », laissez-moi juste dire que j'ai utilisé deux excellentes sources pour mes recherches, le classique "Verbande und Truppen der Deutschen Wehrmacht und Waffen-SS, 1939-1945" de Georg Tessin (un ensemble massif de 15 volumes sur l'ordre de bataille allemand pour la Seconde Guerre mondiale), et "Red Army Order of Battle in the Great Patriotic War" par l'équipe de Poirier et Turner.

Certaines des unités incluses dans ce remake du jeu doivent être expliquées, tandis que d'autres sont des corps ou des armées supplémentaires qui ont fait leur apparition sur le front de l'Est à la date spécifiée :

### 28.4.1 Corps de DCA



Deux corps de Flak allemands furent utilisés en Russie, le 1er et le 2ème. Il s'agissait d'unités mobiles composées de régiments de

DCA légers à super lourds, tous entièrement motorisés (le Reich führer Hermann Goering y a veillé). Elles doivent être traitées comme des corps motorisés pour les déplacements et les combats. Une fois qu'ils sont perdus, ils ne peuvent jamais être remplacés.

### 28.4.2 Corps OKH & Corps "Vistule"



Ces corps arrivent sur la carte à Berlin. Ces deux unités de quartier général sont des QG d'échelon supérieur qui contrôlent les unités de combat allemandes en Russie (l'OKW est responsable des unités de combat allemandes en Russie).

Russie (l'OKW était également responsable de tous les autres théâtres de guerre). L'unité de l'OKW était basée à Zossen, juste au sud de Berlin, mais a été forcée de déménager lorsque l'armée russe a attaqué Berlin en avril 1945. Les deux unités se déplacent comme n'importe quelle autre unité de quartier général. Utilisez-les pour la défense.

### 28.4.3 38e corps de panzers



Il s'agit de l'ancien 38ème corps d'infanterie qui, en janvier 1945, a été redésigné comme corps de panzers.

Il suffit de remplacer le 3-4 38ème corps d'infanterie par le 5-7 38ème Panzer. Si le 38ème corps est détruit, utilisez n'importe quel autre 3-4 corps d'infanterie.

### 28.4.4 3ème & 4ème Corps de Panzers SS



Pas de nouvelle unité ici, juste un peu de bon sens. Pendant la plus grande partie de la guerre, les principales unités intégrantes du 4ème Corps de Panzers SS étaient les 3ème & 5th SS Panzer Divisions, tandis que le 3rd SS (Germanic) Panzer Corps disposait de la 11th SS Panzergrenadier Division & de la "Nordland" SS Panzergrenadier Brigade. N'est-il pas logique que deux des plus puissantes divisions de chars SS aient un effectif supérieur à celui d'une division d'infanterie blindée SS ? Pour cette raison, le 4ème Corps de Panzer SS devrait être un 7-7 et le 3ème Corps de Panzer SS devrait être un 6-7. (Aucune nouvelle unité n'est fournie dans ce cas - à la place, il suffit d'invertir les 4ème et 3ème Corps de Panzers SS sur la carte de présentation de l'ordre de bataille des optionnels).

### 28.4.5 8ème, 10ème et 11ème Armée de la Garde



Dans un souci d'équilibre du jeu, de nombreuses armées russes ayant existé dans la vie réelle n'ont tout simplement pas été placées dans le jeu The Russian Campaign.

Cependant, puisque le joueur allemand reçoit maintenant plus d'unités, le joueur russe peut maintenant les utiliser au fur et à mesure qu'elles arrivent dans le calendrier des renforts. Il suffit de les remplacer par les armées russes régulières mentionnées sur la carte OB (remplacer la 30A par la 10ème Garde, remplacer la 16A par la 11ème Garde, et remplacer la 62A par la 8ème Garde), puis de dépenser la différence de Points de Remplacement pour elles. Par exemple, la 62ème Armée (5-3) est remplacée par la 8ème Armée de la Garde (7-4). La différence de points de force est de 2 points de force. C'est le nombre de points de remplacement qui doit être dépensé pour activer la 8ème Armée de la Garde (qui remplacera la 62ème Armée).

### 28.4.6 12ème Corps SS



Ce corps SS apparaît sur le front est mais doit être retiré sur le front ouest à la fin de la phase d'octobre 1944. Retirez simplement l'unité du plateau. Il n'est pas nécessaire de la faire "marcher" hors du plateau de jeu. Si elle a été détruite, un corps régulier allemand de même valeur (4-4) doit être retiré.

## 28.5 Le soulèvement de Varsovie



Une variante de la TRC5 par Kim Meints

Voir la carte de présentation de l'ordre de bataille des optionnels russes pour l'unité étiquetée "voir 28.5".

Le Soulèvement de Varsovie ajoute une seule unité 2-0 ("AK") au camp russe (voir le renfort d'août 1943 sur la Fiche d'Ordre de Bataille russe). Historiquement, elle comptait entre 20 000 et 40 000 hommes. A partir du Tour 14 (août 1943), ou de tout autre tour ultérieur, le joueur russe peut placer l'unité polonaise AK à Varsovie si elle n'est pas occupée par une unité de l'Axe. Elle peut être placée dans une ZOC de l'Axe.

L'unité polonaise d'AK ne compte pas dans l'empilement, a une ZOC, est toujours ravitaillée, n'est pas remplaçable, et ne peut jamais quitter Varsovie.

Sa force de combat est doublée lorsqu'elle se défend, car Varsovie est une ville importante. Elle n'est jamais obligée d'attaquer, mais si elle choisit de le faire, toutes les règles de combat normales s'appliquent.

En défense, seuls les résultats de combat EX, DE ou DS affectent l'unité. En attaque, ignorez les résultats AR.

Si une unité russe est entrée dans Varsovie à un moment quelconque et que l'unité AK s'y trouve, le joueur russe doit éliminer ("repêcher de force") l'unité AK en échange de 2 Points de Remplacement russes. Faites cela pendant la Phase de Remplacement Russe qui suit la capture de Varsovie.

## 28.6 Et si... Les variantes de la campagne russe

Par Richard Hamblen (tiré du magazine The General d'Avalon Hill, Vol. 13, No. 4)

Voir les cartes de présentation de l'ordre de bataille des optionnels pour les unités étiquetées "voir 28.6".

**I. Corps d'Artillerie :** Ajoutez les unités suivantes au jeu :

Note : Les règles d'artillerie révisées sont incorporées en tant que règle optionnelle indépendante en 26.5 et remplacent ces règles d'artillerie.



**Russe :** Disponible en 43



Disponible en 44



Disponible en 45



**Allemand :** disponible en 43

Ces unités sont de nouveaux renforts - elles peuvent être prises en remplacement à partir de leur date de disponibilité. Lorsqu'elles sont prises en remplacement, chaque unité compte comme une unité blindée de la Garde.

En défense, ces unités utilisent leur facteur de combat normalement.

Lorsqu'elles attaquent, en plus d'utiliser leur facteur de combat, ces unités augmentent AUSSI les chances d'attaque. Chaque unité d'artillerie attaquante augmente les chances d'un niveau - c'est-à-dire qu'un 5-1 devient un 6-1. Plus d'une unité d'artillerie peut attaquer la même cible, augmentant les chances d'un niveau pour chaque unité d'artillerie : cependant, si l'unité d'artillerie allemande et le Stuka attaquent la même cible, les chances combinées ne sont augmentées que de 3 niveaux - l'effet de l'unité d'artillerie est perdu.

Les unités d'artillerie se déplacent et attaquent comme l'infanterie, les unités de leurs armées respectives, les unités attaquantes dans leur ZOC sur les deux impulsions.

Spécial : Le joueur russe peut effectuer une attaque de victoire automatique si l'attaque inclut une unité d'artillerie.

## II. Transport maritime

Il n'y a pas de limite au nombre d'invasions que chaque camp peut effectuer en Mer Noire pendant la partie.

Une fois qu'un mouvement maritime a échoué (c'est-à-dire que l'unité transportée est "coulée" sans avoir atterri), ce camp ne peut utiliser AUCUN mouvement maritime sur cette mer pour le reste de la partie.

## III. Scénarios stratégiques alternatifs

Tout ou partie des variantes suivantes peuvent être introduites dans une partie de The Russian Campaign. Installez le jeu et procédez normalement jusqu'au tour de jeu indiqué dans chaque variante - à ce moment-là, le joueur indiqué peut choisir de déclencher ou non cette variante.

### La distraction méditerranéenne

Hitler décide de ne pas envahir les Balkans. Les campagnes de Grèce et de Crète n'ont pas lieu ; l'Italie reste bloquée en Albanie. La politique des Balkans est moins favorable aux Allemands, et les Britanniques, non distraits par la campagne grecque, peuvent se concentrer sur Rommel.

Après la mise en place russe mais avant la mise en place allemande, le joueur allemand décide d'utiliser ou non cette section. S'il le fait :

1. La partie commence au tour de mars/avril 1941. Le joueur allemand se met en place et fait un jet de météo normalement, mais si "neige" est obtenu, les unités de l'Axe ne sont PAS réduites de moitié à cause du ravitaillement - le "premier hiver" mentionné dans les règles de ravitaillement est toujours l'hiver commençant à la fin de 1941/début de 1942. (Si les joueurs se mettent d'accord au préalable, ils peuvent utiliser la boue météorologique historique).

2. La Roumanie et la Hongrie sont neutres et ne peuvent être pénétrées par des unités de l'Axe ou de la Russie. Aucun camp ne peut tracer son ravitaillement à travers l'un ou l'autre pays. Les unités roumaines et hongroises deviennent disponibles comme indiqué sur le tableau des OB allemands, mais elles doivent rester dans leurs pays respectifs, à au moins un hexagone de toute frontière. Le joueur de l'Axe peut les déplacer normalement, sous réserve des limitations ci-dessus.

Tant que la Roumanie reste neutre, le joueur de l'Axe ne peut pas utiliser le mouvement maritime en Mer Noire, et le joueur russe n'a pas à effectuer de jet de dé pour son mouvement maritime - le mouvement maritime russe réussit automatiquement. De même, tant que la Roumanie est neutre, le joueur de l'Axe n'obtient pas de remplacement pour le puits de pétrole roumain.

La Roumanie et la Hongrie entrent immédiatement en guerre dès que le joueur de l'Axe contrôle les trois ports de la mer Noire. A ce moment-là, toutes les restrictions ci-dessus disparaissent, et les unités peuvent entrer/sortir de Hongrie et de Roumanie normalement.

3. Retirer toutes les unités italiennes du jeu.

4. Toutes les unités allemandes doivent s'installer en Pologne et ne peuvent attaquer que les districts militaires appropriés lors de la première impulsion. Les 11ème, 30ème et 54ème corps d'infanterie allemands (anciennement en "Roumanie") ne sont pas limités et peuvent attaquer toutes les unités russes qu'ils peuvent atteindre lors de la première impulsion.

5. Le Fleigerkorps allemand n'est pas détruit en Crète et les Allemands n'interrompent pas leur entraînement au parachutisme. Les unités suivantes sont introduites dans le jeu :



Disponibles au départ



Echanger contre n'importe quelle unité 3-4 en jeu Mai 1943

a. Les unités de parachutistes allemandes peuvent être larguées pendant la première impulsion de n'importe quel tour par temps clair ; elles peuvent être larguées dans n'importe quel hexagone non boisé et non montagneux dans un rayon de 8 hexagones d'un QG de Groupe d'Armées allemand. Au tour où elles sont larguées, elles doivent commencer le tour hors de la carte - elles peuvent se déplacer hors du bord ouest de la carte par rail, mer ou mouvement normal, et elles peuvent être maintenues hors de la carte en tant que menace potentielle. Ils peuvent être largués à plusieurs reprises.

b. Les unités de parachutistes allemands peuvent atterrir en ZDC ennemie.

c. Les unités de parachutistes allemands peuvent atterrir sur les unités ennemies ! Dans ce cas, elles n'attaquent que la pile sur laquelle elles atterrissent - si elles se trouvent dans le même hexagone que des unités russes, leur ZDC ne s'étend pas aux hexagones adjacents et elles n'ont pas à attaquer les unités russes adjacentes. Cependant, si elles atterrissent sur des unités russes, toutes ces unités russes doivent être éliminées ou retraitées hors de cet hexagone - si elles se trouvent dans le même hexagone avec des unités russes au début d'une seconde impulsion, une unité de parachutistes est immédiatement détruite.

d. Les parachutistes allemands doivent tracer leur ravitaillement comme les autres unités de l'Axe.

e. Les unités de parachutistes ne peuvent jamais être remplacées.

f. Au départ, l'unité de parachutistes allemande peut s'installer en Pologne ou en dehors de la carte.

6. Le joueur russe double tous les jets de remplacement d'Archangel.

7. Pour déterminer la victoire, les deux joueurs contrôlent Budapest tant que la Roumanie est neutre.

### La réaction russe

Staline décide d'amener l'Armée de Sibérie à l'ouest pour se défendre contre les Allemands. Les renforts arrivent plus tôt, mais la Sibérie étant dépourvue de troupes, les Japonais sont tentés d'attaquer...

1. Au début de son tour de mars/avril 1941, le joueur russe doit décider d'amener l'armée sibérienne plus tôt ou non. Il ne peut pas changer d'avis plus tard. S'il n'y a pas de tour de mars/avril 1941 - c'est-à-dire si le joueur allemand n'a pas activé "LA DISTRACTION MEDITERRANEENNE" ci-dessus - alors le joueur russe ne peut pas activer cette section.

2. Tous les renforts russes listés comme arrivant sur la Bordure Est en 1941 arrivent un tour complet plus tôt que prévu.

3. Si le joueur russe active cette section, alors le joueur allemand peut activer "THE JAPANESE GAMBIT", ci-dessous.

### La capitulation italienne

Hitler décide de ne pas envoyer l'Afrika Korps pour soutenir le faible effort de guerre de Mussolini. L'Italie se retire de la guerre et les Britanniques engagent leurs forces dans l'opération « Roundup » - l'invasion de l'Europe en 1942.

1. Immédiatement avant l'impulsion allemande de mai 1941, le joueur allemand décide d'abandonner le projet africain et d'engager Rommel sur le front oriental.



2. L'unité DAK apparaît en renfort en juillet 1941 :

3. Deux corps de panzers allemands doivent quitter le bord ouest du plateau en mai 1942 ou le joueur allemand perd la partie. Ils s'ajoutent aux corps de panzers SS (ou à leurs remplaçants) qui doivent quitter le jeu plus tard.

4. Toutes les unités italiennes sont retirées du jeu.

5. Le joueur russe peut lancer un dé pour obtenir des remplacements supplémentaires à chaque tour où il contrôle au moins un port de la mer Noire. Cela commence en septembre 1941 et s'ajoute au jet de dé d'Archangel.

6. Le joueur allemand obtient des remplacements pour le champ pétrolier roumain même si la Roumanie est neutre.

### LE GAMBIT JAPONAIS

Avec l'Armée de Sibérie envoyée à l'ouest, les Japonais sont tentés d'attaquer la Russie. Les formations japonaises sont détournées de l'Asie du Sud-Est pour l'attaque, et les Britanniques qui tiennent le sous-continent indien peuvent se concentrer sur l'établissement d'une ligne de ravitaillement russe à travers la Perse et la Caspienne.

1. Cette section ne peut être activée que si le joueur russe a activé "La Réaction Russe" ci-dessus. Le joueur allemand décide avant son Impulsion de décembre 1941 si les Japonais vont attaquer la Russie.

2. A partir de décembre 1941, le joueur russe doit envoyer une de ses unités de remplacement en Sibérie à chaque fois qu'il reçoit des remplacements. Ces unités sont conservées dans une pile séparée ; elles ne sont pas rendues mais ne peuvent plus être prises comme unités de remplacement. Si le joueur russe n'est pas en mesure de détourner l'une de ses unités de remplacement, il perd la partie.

3. Dès qu'il a envoyé 40 facteurs en Sibérie, le joueur russe n'a plus besoin d'en envoyer d'autres. Il peut en envoyer plus s'il le souhaite ; cependant, il ne peut jamais envoyer plus d'une unité de remplacement par tour (et seules des unités de remplacement peuvent être envoyées).

4. Dès que le joueur russe a envoyé 60 facteurs en Sibérie, il peut, lors de son prochain tour, commencer à ramener les unités sibériennes. Ces unités sont ramenées à raison d'une unité par tour et apparaissent comme des remplacements. Il peut continuer à les ramener jusqu'à ce qu'elles soient toutes revenues ; il ne doit plus jamais envoyer d'unités en Sibérie même s'il descend en dessous des 40 facteurs.

5. Une ligne de ravitaillement britannique est établie à travers la Caspienne. Les Russes obtiennent un jet de dé de remplacement supplémentaire à chaque tour où ils contrôlent Astrakhan, à partir de mai 1943.

### Tunisie ou pas Tunisie

Hitler décide d'abandonner la Méditerranée lorsque les Alliés débarquent en Afrique. Les forces allemandes sont évacuées ou ne sont pas engagées ; mais les Alliés ne sont pas bloqués en Méditerranée et sont libres d'exécuter l'opération "Boléro", l'invasion de l'Europe en 1943.

1. Cette section ne peut pas être activée si les Allemands ont activé "La capitulation italienne " ci-dessus. Le joueur allemand décide de mettre en œuvre ou non cette section avant son impulsion de novembre 1942.

2. Toutes les unités italiennes sont retirées du jeu.

3. Le panzer corps Herman Goering apparaît en renfort en janvier 1943.

4. Les deux corps de panzers SS doivent être retirés en mai 1943 (au lieu de 1944).

5. Le joueur allemand obtient un remplacement blindé supplémentaire en 1943.

### Mettre le front des Ardennes sur les Russes

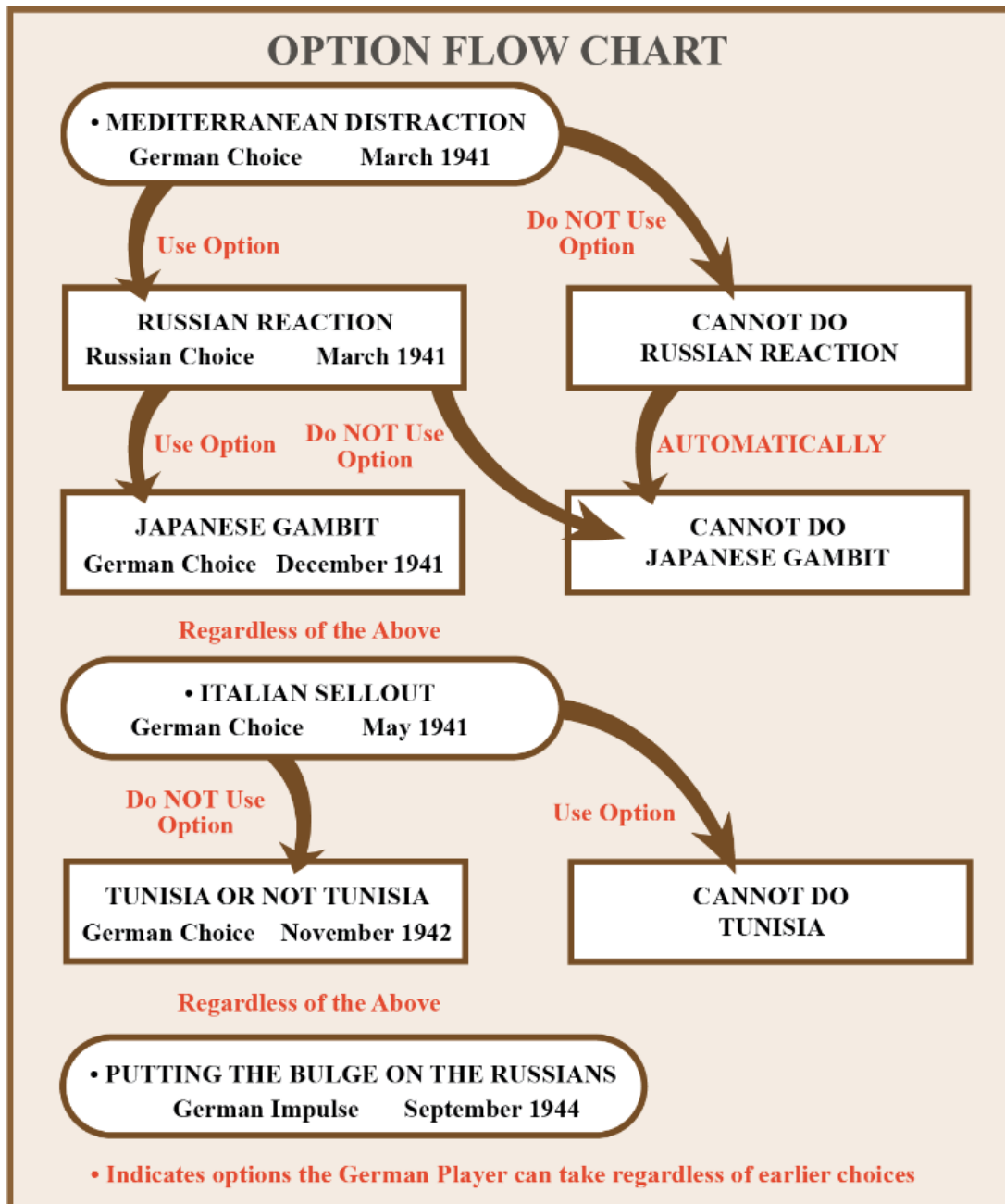
Hitler décide d'utiliser ses réserves épuisées contre la Russie plutôt que contre les Alliés dans les Ardennes.

1. Le joueur allemand choisit d'appliquer ou non cette décision avant son tour de septembre 1944.

2. Tous les corps de panzers retirés plus tôt dans la partie apparaissent en tant que renforts lors de l'impulsion d'octobre 1944. S'il n'est pas déjà en jeu, le corps d'Herman Goering apparaît également.

3. Lors de son tour de novembre 1944, le joueur allemand peut prendre des remplacements.

4. Le joueur allemand doit gagner, sinon il perd. Un match nul compte comme une victoire russe.



## 28.7 La campagne de Russie Variantes politiques stratégiques par Alan Emrich (extrait du numéro 1 de Battleplan Magazine)

Voir les cartes de présentation de l'ordre de bataille des optionnels pour les unités étiquetées "voir 28.7". Les unités de l'Axe ci-dessous ne sont pas indiquées sur leur carte.

Les wargames stratégiques mettent souvent l'accent sur les aspects militaires et économiques plutôt que sur les aspects politiques d'une campagne. L'évolution de la situation politique peut s'avérer un élément aussi décisif que n'importe quel événement militaire ou économique. Étant donné que ces trois éléments de stratégie doivent être pris en compte dans toute bonne simulation de conflit au niveau stratégique, permettez-nous de vous présenter quelques possibilités politiques dans ce wargame classique et primé qu'est La Campagne de Russie.

Pour commencer, utilisez une série de jetons numérotés de 1 à 6. Les deux joueurs tirent un jeton d'un gobelet avant de se mettre en place et le gardent caché jusqu'à ce qu'il soit joué. Le timing et l'effet de chaque jeton pour chaque camp sont les suivants :

### Résultats du tirage au sort des jetons allemands

**1. Pas de coup d'état anti Axe en Yougoslavie.** L'Allemagne envahit toujours la Grèce et la Crète, cependant, les 18ème Corps de Montagne (3-5) et 65ème Corps d'Infanterie (3-4) sont disponibles pour être mis en place au tour 1 en Roumanie, ou avec le Groupe d'Armées Sud. La 2ème Infanterie yougoslave (2-3) arrive en août 1941, la 5ème Infanterie (3-3) arrive en novembre 1941, et la 3ème Infanterie (2-4) arrive en mai 1942. Les unités yougoslaves sont considérées comme des unités de l'Axe dans tous les cas et peuvent être remplacées de la manière habituelle au rythme d'une par an. JOUEZ CETTE VARIANTE AVANT DE LA METTRE EN PLACE.



**2. Bombardiers lourds fabriqués par l'Allemagne.** Goering soutient le plan de bombardiers lourds de Weaver. Ces

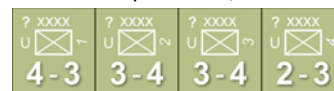
bombardiers ont la capacité de bombarder la Russie derrière l'Oural. Lors de chaque phase de remplacement russe, le joueur allemand lance un dé et soustrait le dernier chiffre de l'année de jeu en cours, ainsi qu'un point supplémentaire lors des tours où le temps n'est pas clair. Lancez le dé, et s'il reste un nombre positif, soustrayez ce nombre des remplacements russes pour ce tour. Ignorez les résultats des bombardements stratégiques dont la valeur est nulle ou négative. JOUEZ CETTE VARIANTE AVANT LA MISE EN PLACE.

**3. L'OKH se prépare aux combats d'hiver.** Les restrictions de ravitaillement de combat de l'Axe pour les tours de neige ne s'appliquent qu'au premier hiver, et avec les restrictions réduites (deuxième hiver). Par exemple, l'Axe est ravitaillé s'il est à moins de deux hexagones d'une ville sous contrôle ami. JOUEZ CETTE VARIANTE PENDANT LE PREMIER TOUR DE NEIGE DE LA PARTIE.

**4. Armée Vlasov.** Les Allemands promettent un État libre russe au général Vlasov qui, à son tour, lève une grande armée anticommuniste russe de "libération" pour combattre aux côtés de l'Axe. Lorsque les unités de combat russes se rendent entre 1941 et 1943, lancez un dé pour chaque unité éliminée. Si le résultat est supérieur ou égal au facteur de combat de l'unité, ajoutez-la à l'Armée Vlasov en la plaçant sur une ville russe contrôlée par l'Axe lors de la prochaine phase de renforcement de l'Axe. NOTE : L'Armée Vlasov est limitée à ses deux premières unités blindées, et aucune autre unité blindée ne peut être ajoutée une fois qu'elles sont établies. Les unités de l'Armée Vlasov sont considérées comme des alliés de l'Axe dans tous les cas, ne subissent pas de restrictions de ravitaillement pour les combats d'hiver (comme les Finlandais), et peuvent être remplacées sur n'importe quelle ville russe contrôlée par l'Axe au rythme d'une unité par tour de temps clair. JOUEZ LORSQUE LA PREMIÈRE UNITÉ Russe SE REND.

**5. Des politiques d'occupation allemandes douces et des promesses de libération sont utilisées pour faire face à la résistance.** Changez la formulation de la condition de victoire de la règle 24 en "doit contrôler le nombre de villes suivant" au lieu de "doit occuper", et retirez complètement les partisans russes du jeu. JOUEZ PENDANT LE TOUR DU JOUEUR Russe EN SEPTEMBRE 1941 LORSQUE LA PREMIÈRE UNITÉ DE PARTISANS EST PLACÉE.

**6. Les Allemands encouragent le mouvement séparatiste ukrainien et promettent un "État libre" en Ukraine.** La région de l'Ukraine (formée par la rivière Don jusqu'à la ligne ferroviaire Voronezh-Odessa, incluse, y compris la Crimée) n'autorisera qu'une seule unité de partisans russes à l'intérieur de ses frontières. (Traitez les troupes ukrainiennes comme des SS pour les capacités anti-partisanes en Ukraine). De plus, lors de chaque phase de renforcement commençant le tour suivant celui où l'Axe contrôle pour la première fois Kiev et Odessa, l'Axe peut ajouter des unités de l'armée ukrainienne à ses forces. Ces unités peuvent être placées dans n'importe quelle ville d'Ukraine contrôlée par l'Axe. Ces unités ne peuvent jamais quitter l'Ukraine volontairement et doivent y retourner directement (même par le combat) si elles sont forcées de partir. L'armée ukrainienne est composée de (1) unités d'infanterie 2-3, (2) 3-4, et (1) 4-3, et peut être remplacée au rythme de deux par an pendant le premier tour de temps clair de chaque année. Elles doivent être amenées de la même manière que les renforts ukrainiens. Si aucune ville ukrainienne ne reste sous le contrôle de l'Axe, les forces ukrainiennes sur le plateau continuent de se battre pour l'Axe, mais elles ne peuvent plus être remplacées.



JOUEZ LORSQUE LES PREMIÈRES UNITÉS UKRAINIENNES SONT PRÊTES À ARRIVER.

### Résultats du tirage au sort russe

**1. Pas de guerre d'hiver avec la Finlande.** La Finlande est un pays neutre tout au long de la partie et ne peut être envahie. Retirez toutes les unités et tous les renforts finlandais. Les unités russes assignées à la mise en place sur la frontière finlandaise peuvent être placées dans n'importe quelle ville de district non militaire avec les limites d'empilement normales. Le renfort spécial du nord de la Finlande entre en jeu en juillet 1941. JOUEZ AVANT LA MISE EN PLACE.

**2. Evacuation d'usine :** Au début de chacune de ses Phases de Remplacement, le joueur russe peut déplacer un Point de Travail par voie ferrée hors du bord est de la carte, et le déplacer en 'Sibérie'. Ce déplacement consomme deux de la capacité de mouvement ferroviaire russe pour ce tour de jeu, et le Travailleur ne peut pas produire de points de renfort pendant cinq tours de jeu. Tous les travailleurs de renfort peuvent être placés directement en Sibérie, avec seulement une perte de production de trois tours. NOTE : Un registre doit être tenu afin de garder une trace du nombre de Points d'Ouvrier restants des pions partiellement évacués, et de savoir quand les ouvriers relocalisés recommenceront à produire. JOUEZ LORSQUE LE PREMIER TRAVAILLEUR EST RELOCALISÉ.

**3. Staline permet une préparation défensive, de sorte que l'invasion n'est pas une surprise.** Ignorez la règle 14.3. Parce qu'elles ne sont pas surprises, les unités russes sont doublées derrière les rivières pendant la première impulsion du tour de mai 1941. De plus, la Ligne Staline est construite le long de toute la ligne d'hexagones, un hexagone à l'est de toutes les lignes de démarcation des Districts Militaires. Les unités russes qui se défendent dans ces hexagones en 1941 ou 1942 ajoutent '1' à chacune de leurs valeurs de combat (qui n'est pas doublée pour le terrain) et peuvent ignorer les résultats de leur retraite comme si elles se battaient dans les bois (règle 41.4). JOUEZ AVANT LA MISE EN PLACE.

**4. Pas de purges dans l'Armée rouge** : Le corps des officiers de l'armée soviétique est libéré des soucis politiques et peut fonctionner plus efficacement. Toutes les unités russes de la taille d'une armée peuvent désormais s'empiler comme des unités de la taille d'un corps d'armée. JOUER AVANT LA MISE EN PLACE.



**5. Les efforts accrus des Soviétiques favorisent une résistance très efficace.**

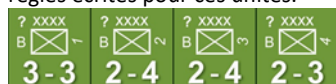
Les unités de parachutistes peuvent être introduites dans le jeu en tant que pions partisans (au lieu d'être larguées par avion), chaque unité amenée remplaçant un pion partisan normal pour le reste de la partie. Elles sont placées selon la règle 19.1, et peuvent maintenant être placées en Pologne également, dans un rayon de trois hexagones de Varsovie. Les règles 18.4 et 19.2 s'appliquent toujours à ces pions, et ils peuvent également effectuer des mouvements et des combats comme des unités russes normales, en bénéficiant de tous les avantages du terrain. La règle 19.3 ne s'applique plus puisque le joueur de l'Axe ne peut éliminer ces unités de partisans que par le combat. NOTE : Les unités SS qui attaquent les partisans le font avec une force double. La règle 19.4 est maintenant modifiée en supprimant les mots "que ce soit ou non". Ces unités de partisans ne peuvent être remplacées et ramenées sur la carte qu'à raison d'une par tour si elles ont été éliminées. LES UNITÉS PARTISANES NE PEUVENT ÊTRE REMPLACÉES ET RAMENÉES SUR LE PLATEAU QU'À RAISON D'UNE PAR TOUR SI ELLES SONT ÉLIMINÉES.

**6. Les Soviétiques se concentrent sur les industries de transport routier et adoptent une doctrine de guerre mobile.**

Augmentez les capacités de mouvement de l'infanterie russe à quatre, et des groupements tactiques d'infanterie à trois. Les capacités de mouvement des blindés sont augmentées d'une unité pour atteindre six ou sept (maximum). Cela inclut les groupements tactiques blindés. A JOUER LORS DE LA MISE EN PLACE.

**28.8 Forces bulgares optionnelles**

Ces unités bulgares ont été ajoutées au mélange de pions en raison de l'espace disponible sur la feuille de pions. Les joueurs sont encouragés à les utiliser comme ils le souhaitent. Il n'y a pas de règles écrites pour ces unités.



**28.9 Unités de cavalerie en double**

Des unités de cavalerie en double ou de remplacement ont été fournies dans le mélange de pions. Ces unités de cavalerie ont tendance à être très utilisées et il y avait de la place sur la feuille de pions pour fournir des remplacements lorsque les originaux deviennent usés par l'utilisation.



**29.0 NOTES DU DÉVELOPPEUR**

C'est avec une certaine appréhension que nous vous présentons la cinquième édition de luxe (DFE) du jeu "The Russian Campaign" de John Edwards. De nombreuses éditions et dérivations du jeu ont été publiées au cours du dernier demi-siècle, en commençant par la version de Jedko en 1974, suivie de l'édition d'Avalon Hill en 1976, et plus récemment de la quatrième édition (TRC4) de L2 Design Group en 2003, ce qui garantit que le facteur d'anticipation sera élevé et que les attentes des joueurs le seront encore plus. Ces notes de développement ont pour but de fournir un contexte à cette édition, à la fois pour les nouveaux venus et pour les connaisseurs. Plus précisément, ces notes s'intéressent davantage au "pourquoi" qu'au "comment".

La quatrième édition étant épuisée en 2007, il semble beaucoup trop facile de déclarer immédiatement que des motivations commerciales ont été à l'origine d'une nouvelle édition du jeu. Avec près de 250 MILLIERS d'exemplaires du jeu vendus dans les années 70, il existait un vaste public et une certaine demande refoulée qui perdurait. (La rapidité avec laquelle TRC4 est devenu "indisponible", à moins d'être prêt à se lancer dans le marché de la vente aux enchères ou de la revente, en est la preuve). En coulisses, de nombreuses sociétés et personnes se bousculaient pour obtenir les droits d'une version "officielle". Comme vous l'avez sans doute compris, Consim Press est sorti vainqueur de cette compétition et a obtenu les droits, ainsi que la bénédiction de John Edwards, pour une réimpression sous licence complète.

Compte tenu de l'opportunité commerciale et des droits d'édition appropriés, il aurait également été trivial de simplement dépoussiérer les aspects physiques des éditions précédentes et de leur donner un coup d'éclat superficiel, mais avec cette version, l'équipe de développement a senti qu'elle pouvait aller plus loin tout en restant fidèle à la vision originale du jeu. Les principes de conception auxquels nous tenions étaient axés sur la cohérence des sensations, la jouabilité grâce à des règles simples et, surtout, l'exploitation des mécanismes de base qui ont si bien fonctionné pendant près de cinquante ans. Le jeu est un élément essentiel du jeu organisé depuis de nombreuses années, il a fait l'objet de nombreux articles et revues, et des analyses significatives, qualitatives et quantitatives, ont été menées. L'équipe de développement n'avait guère envie de bouleverser l'ensemble des travaux antérieurs associés à ce jeu. Il est reconnu que de nombreux joueurs ne se contentent pas de rejouer sans fin le même jeu. Il convient donc de noter que l'édition DFE de la TRC comprend également la plupart des règles optionnelles et des variantes développées au fil des décennies ; celles-ci ajoutent plus qu'un peu de piment à ce qui était déjà un ragoût enivrant de plaisir de jeu ! Cette édition s'adresse à ceux qui ont grandi avec le jeu, à ceux qui veulent rafraîchir leurs cartons et papiers usés, et à ceux qui débutent dans le hobby et se demandent pourquoi tout ce remue-ménage ; en bref : tous ceux qui s'intéressent à la simulation historique et au jeu devraient tirer un grand profit de cette édition !

Garder les choses "cohérentes" ne signifie pas qu'il n'y a pas eu de changements. Les domaines généraux de changement sont les suivants :

**Le style graphique et les traitements.** Les pions sont plus informatifs, la carte tire parti des connaissances, des techniques et des capacités des outils d'impression modernes, et le format et la présentation du livret de règles ont été revus pour faciliter l'apprentissage du jeu. (Un exemple de ce dernier point est l'inclusion d'exemples de jeu plus complexes).

**Amélioration des règles :** De nombreux changements apportés à la conception originale de John Edwards et mis en œuvre dans la CRT4 ont été conservés dans la TRC DFE. Les changements apportés à la TRC DFE comprennent des explications plus détaillées de la terminologie et des marqueurs, une formulation simplifiée de la séquence de jeu, l'utilisation d'exemples de jeu pour démontrer des concepts de jeu (par exemple, "se replier vers l'avant"), la suppression de règles qui n'avaient pas fonctionné dans les éditions précédentes (par exemple, les chefs ont à nouveau des ZOC) et, surtout, des ajustements de formulation pour tenir compte des errata de règles et des mises à jour identifiées dans les éditions antérieures.

**Ajouts de règles :** Il y a eu quelques mises à jour du jeu sous-jacent que beaucoup apprécieront. Les règles de remplacement révisées, par exemple, permettent maintenant aux Allemands de ramener un 5-4 oublié avec un 4-4. De même, en fin de partie, les Russes peuvent désormais faire entrer deux unités de Gardes/blindées par tour, au lieu d'une seule. Les pertes impliquant des "échanges" ont également été mises à jour - elles ne sont plus "simultanées" et l'imposition d'une séquence de pertes résout de nombreuses questions de règles liées au contrôle des voies ferrées et des villes.

**Approche de développement :** L'équipe impliquée dans cette édition était encore plus importante que celle de la TRC4. L'équipe s'est fortement impliquée dans de multiples révisions des graphismes, des règles et des exemples de jeu. L'équipe de développement avait accumulé des dizaines d'années de jeu organisé à son actif et connaissait bien la complexité des différentes règles. Le fait d'avoir parcouru la carte de la TRC pendant des centaines de parties a également permis de s'assurer que les mises à jour de l'art graphique étaient précises et appropriées. (Par exemple : Sachant comment elles étaient utilisées, les différentes cases de maintien des unités sur la carte ont pu être dimensionnées de manière optimale).

Au fil des ans, de nombreux joueurs ont suggéré des idées qui ont été bien accueillies et intégrées au jeu. (Par exemple, les tables météorologiques révisées, les conditions de victoire et les règles de conversion des rails). D'un autre côté, il y a de nombreux changements que nous n'avons pas faits. En voici quelques-uns, ainsi que les raisons qui les ont motivées. (Il s'agit d'illustrer la mise en œuvre de la philosophie de développement, et non d'une litanie exhaustive de choses qui "n'ont pas été retenues").

**Mises à jour du terrain :** Les "montagnes manquantes de Lwow" ont souvent été citées comme un défaut de la carte originale. Il est vrai qu'il n'y a pas de chaînes de montagnes imposantes dans cette partie de la carte, mais un examen topographique a révélé que le traitement était cohérent avec d'autres zones de la carte réelle. (Les "collines de Valdai" par exemple, culminent à des altitudes plus basses que celles trouvées au SE de Lwow !) Etant donné que les fortifications de la ligne Staline étaient situées dans cette partie de la carte, il ne semblait pas exagéré d'attribuer certaines difficultés aux forces allemandes pour passer à travers cette zone. Mais le plus important, c'est que l'élimination de ce terrain accidenté annulerait TOUTES les stratégies défensives existantes dans le district militaire de Kiev ! Oui, de nouvelles stratégies, offensives et défensives, verraient le jour, mais l'équipe a estimé que cela nuirait à l'héritage historique du jeu.

**Mise à jour des règles :** Certains joueurs estimaient que les règles de conversion des rails n'étaient pas assez simples. Ce développeur serait d'accord pour dire que les règles ferroviaires sont, de loin, la partie la plus complexe du jeu, avec des cas de figure très obscurs qui font souvent l'objet de débats obscurs. Introduit pour la première fois dans la 4ème édition, le concept de jonction ferroviaire a permis d'éliminer certaines situations de conversion étranges où les rails se convertissaient avant les unités militaires de première ligne. L'équipe a discuté de multiples façons de résoudre ce problème, mais n'est jamais parvenue à un consensus.

L'équipe a discuté de multiples autres façons d'aborder la situation mais n'a jamais pu parvenir à un consensus autre que le fait que les règles de conversion telles qu'elles existaient dans TRC3 ne pouvaient pas être maintenues. En fin de compte, le DFE de la TRC a conservé le concept de jonction, mais a affiné la terminologie et ajouté davantage d'exemples pour illustrer l'interaction entre les zones de contrôle, les jonctions et les lignes ferroviaires d'une manière qui rendrait les concepts plus intuitifs.

**Contraintes stratégiques :** Trop souvent, les joueurs ont apporté à la table leurs propres préjugés concernant l'histoire et la stratégie militaire. Ils ont pu, par exemple, estimer que le réseau logistique de l'Axe n'était pas en place pour soutenir plusieurs Panzer Corps en Roumanie lorsque Barbarossa a été lancé, et ils ont donc voulu entraver les ouvertures offensives en limitant les déploiements allemands dès le début de la partie. Le fait que des forces de l'Axe encore plus importantes aient été ravitaillées dans cette zone du front lors des campagnes de 1943 et 1944 devrait montrer clairement qu'il s'agissait d'un problème de logistique datant de 1941, et non de capacité physique. Dans ce jeu, c'est VOUS qui commandez et le fait que vous choisissiez de charger dans le sud impliquerait que vous ayez fait le travail préparatoire approprié pour que cela se produise.

**Règles optionnelles et variantes :** En ce qui concerne les éléments sélectionnés pour être inclus dans le jeu, certains principes généraux ont été appliqués. Tout d'abord, nous avons décidé par défaut d'inclure toute règle optionnelle ou variante déjà publiée. Deuxièmement, elle devait avoir un sens dans le contexte du jeu actuel et ne pas être une simple excuse pour ajouter une bizarrerie non testée que quelqu'un trouvait intéressante ou qui reflétait un récit historique personnel qui ne résisterait pas à un examen sérieux, comme par exemple les règles arbitraires concernant le premier hiver qui limitent le mouvement. Dans certains cas, des variantes font désormais partie des règles du jeu standard parce qu'elles répondent à des préoccupations concurrentielles plus larges, par exemple les Sturmoviks et les encerclements hors plateau.

Il ne fait aucun doute que ce jeu est attendu depuis longtemps, mais nous espérons que l'attente en valait la peine. Pendant plusieurs années, de nombreuses discussions animées ont eu lieu entre les membres de l'équipe et avec d'autres acteurs de la communauté des joueurs de TRC. Les membres de l'équipe de développement n'avaient pas peur d'exprimer leurs opinions, et nous avons également apprécié les réflexions et commentaires de ceux qui ne faisaient pas partie de l'équipe, mais qui ont néanmoins contribué à l'histoire de la TRC. L'équipe n'était pas toujours d'accord sur la mise en œuvre, se disputant souvent sur les traitements graphiques, la ponctuation et la formulation, mais nous étions toujours alignés sur notre objectif de livrer un produit de jeu qui résisterait à l'examen minutieux des parties prenantes, y compris le concepteur, l'éditeur et, plus important encore, les joueurs.

- Tom Gregorio

### CRÉDITS DE CONCEPTION

Bien trop de personnes pour être nommées ont été impliquées dans l'évolution de La Campagne de Russie ; voici quelques personnes qui ont joué un rôle clé dans le développement de ce jeu. Ces contributeurs sont tous des joueurs expérimentés, rompus au jeu compétitif, et ont joué un rôle essentiel dans le développement et la mise au point de cette édition de La Campagne de Russie.

**PRODUCTION DU JEU : John Kranz**

**CONCEPTION DU JEU ET RECHERCHE HISTORIQUE :**

**John Edwards**

**DÉVELOPPEMENT DU JEU : Tom Gregorio ARTWORK : Todd Davis**

**MISE EN PAGE DES RÈGLES : Kevin Melahn**

**CONCEPTION DE SCÉNARIO : Gary Dickson, Tom Gregorio**

**COLLATION DE MATÉRIEL DE BONUS : Keith Powell**

**CONTRIBUTEURS : Todd Davis, Gary Dickson, Jim Eliason, Randy Heller, George Karahalios, Andrew Maly, Charles McLellan, John Ohlin, Dick Sauer, Bert Schoose, Gareth Scott et Alan Zasada.**



### SUPPORT DU JEU

Nous espérons que vous apprécierez cette 5e édition de luxe de La Campagne de Russie. Nous avons réuni une équipe incroyable de contributeurs pour cette nouvelle édition. Nous sommes conscients que notre travail n'est pas terminé pour vous garantir une expérience de jeu agréable, c'est pourquoi nous vous invitons à nous soumettre toutes les questions que vous pourriez avoir sur les règles en visitant cette URL ou en scannant le code QR fourni. Notre équipe fera de son mieux pour vous répondre dans les meilleurs délais.

<https://bit.ly/trc-5th-rules-questions>



### PROPOSER DES VARIANTES/RÈGLES MAISON

Ce jeu a une histoire riche en contributeurs individuels qui ont ajouté leurs propres règles variantes pour le jeu, comme vous le verrez dans les nombreuses règles optionnelles et variantes publiées dans cette édition. Nous souhaitons encourager cet effort communautaire permanent. Si vous souhaitez proposer de nouvelles règles variantes pour ce jeu, veuillez visiter cette URL ou scanner le code QR ci-dessous.

<https://bit.ly/trc-5th-variant-rules>



**The Russian Campaign: Deluxe 5th Edition** • Copyright © 2022 Consim Press  
Portions of the game rules are copyright Art Lupinacci and L2 Design Group  
Published under license by GMT Games, LLC

# INDEX DES RÈGLES

## PUISSANCE AÉRIENNE - STUKAS ET

### STURMOVIKS [15.0] 14

Option de scénarios stratégiques alternatifs

Organigramme [28.6] 30

Remplacements des archanges [22.4] 18

### ATTAQUES DE VICTOIRE AUTOMATIQUE [16.0] 14

Victoire automatique Exemple de jeu [16.2] 15

Limitations de mouvement pour la victoire automatique [16.2] 14

Renforts de l'Axe et des Russes [20.5] 17

Phase de Combat de Première Impulsion de l'Axe [4.1.3] 5

Phase de Mouvement de Première Impulsion de l'Axe [4.1.2] 5

### ALLIÉS MINEURS DE L'AXE [24.0] 19

Capitulation mineure de l'Axe [24.1] 19

Substitution Motorisée de l'Axe [23.1, 23.2] 19

Pénalité de ravitaillement hors combat de l'Axe [17.3.1] 15

Tour du joueur de l'Axe [4.1] 4

Phase de Fin de Tour du Joueur de l'Axe [4.1.6] 5

Remplacement des unités de l'Axe [21.6] 18

### REMPACEMENTS DE L'AXE [21.0] 17

Disponibilité des Remplacements d'Axes [21.2] 17

Exemple de jeu pour les Remplacements de l'Axe [21.0] 18

Phase de Combat de la Seconde Impulsion de l'Axe [4.1.5] 5

Phase de Mouvement de Seconde Impulsion de l'Axe [4.1.4] 5

Admissibilité des remplacements d'unités de l'Axe [21.4] 17

Scénario de Bagration [27.6] 26

Mouvement de la Mer Baltique [10.2, 10.4, 10.5] 10

Scénario Barbarossa [27.3] 25

### RÉSOLUTION DE LA BATAILLE [13.0] 12

Mouvement de la Mer Noire [10.2] 10

### MATÉRIEL BONUS [28.0] 26

Scénario Breaking Storm [27.2] 25

Garnison bulgare [20.7] 17

Calcul des Points de Remplacement russes [22.1] 18

Conditions de victoire de la campagne [25.1] 19

Vérification de la victoire par mort subite [25.2.1] 19

Choix des unités de remplacement [22.5] 19

Sources de ravitaillement des villes [17.2.1] 15

### COMBAT [12.0] 11

Résultats du combat [13.3] 12

Exemple de jeu pour la Retraite au Combat [13.4] 12

Restrictions de la Retraite au Combat [13.5, 13.7] 12

Résultats de la Retraite de Combat [13.4] 12

Limitation du modificateur de force de combat [14.1.2] 14

Ravitaillement de Combat [17.3] 15

Ravitaillement de Combat pendant les Tours de Neige [17.3.3] 15

Retard des Renforts et des Remplacements

Remplacements [20.1.1] 16

Crédits de conception 34

### NOTES DES DÉVELOPPEURS [29.0] 32

Entrée en jeu depuis la case des unités hors carte [20.1.2] 16

Scénario Fall Blau [27.4] 25

Capitulation de la Finlande et de la Roumanie [24.3, 24.5] 19

Acronymes du jeu [1.0] 2

Support de jeu 34

Ravitaillement Général [17.1] 15

Unités du QG du groupe d'armée allemand [11.1] 10

Disponibilité des Stuka allemands [15.6] 14

### QUARTIERS GÉNÉRAUX ET CHEFS [11.0] 10

Unité du Chef Hitler [11.2, 11.3] 10

Comment lire les unités [2.1] 3

Capitulation de la Hongrie [24.2] 19

Attaque illégale Exemple de jeu [12.5] 11

Restrictions du Combat d'Impulsion [12.4] 11

### INTRODUCTION [1.0] 2

Limitations du remplacement italien [21.5] 18

Capitulation de l'Italie [24.4] 19

Détroit de Kerch [8.5] 7

Renforts lapons [20.6] 17

Attaques obligatoires [12.1] 11

Marqueurs [2.0] 3

### MOTORISATION [23.0] 19

### MOUVEMENT [5.0] 6

Mouvement vers la Bulgarie [5.5] 6

### RESTRICTIONS DE MOUVEMENT [8.0] 6

Combat Multi-Hex Exemple de jeu [12.4] 11

Unités attaquant multiples [12.2] 11

Combat d'unités multiples [12.3] 11

Encerlements hors carte [20.10] 17

Mouvement ferroviaire hors carte [9.3.4] 8

Case des unités hors carte Entrée dans les villes [20.4] 16

Case des unités hors carte Exemple de jeu [20.1] 16

Case des unités hors carte Limitations de mouvement [20.3] 16

Case des unités hors carte [20.1] 16

Artillerie optionnelle [26.5] 21

Restrictions de Retraite de l'Artillerie Optionnelle [26.5.5] 21

Groupements tactiques optionnels [26.4] 21

Exemples d'enchères optionnelles [26.8] 22

Enchères compétitives optionnelles pour les camps [26.8] 22

Optionnel "Nourrir la Bête : Accumulation de remplacement"

[26.15] 24

Restrictions nationales facultatives pour la Finlande [26.6.1] 21

Villes Forteresses optionnelles [26.9] 22

Exemple de jeu pour les villes forteresses optionnelles [26.9] 22

Restrictions navales historiques optionnelles [26.7] 22

Météo historique optionnelle [26.3] 20

Neutralité hongroise et logistique roumaine logistique roumaine

[26.11] 23

Évacuation industrielle optionnelle [26.2] 23

Optionnel Italie, Hongrie et Roumanie

Ajustement optionnel des collines de Lvov [26.17] 24

Leaders mobiles optionnels [26.16] 24

Restrictions nationales optionnelles [26.6] 21

Restrictions nationales [26.6.2] 21

### RÈGLES OPTIONNELLES [26.0] 20

Artillerie russe optionnelle

Remplacements [26.5.1, 26.5.2] 21

Barrage d'artillerie russe optionnel [26.13] 23

Récupération russe optionnelle [26.12] 23

Réapprovisionnement optionnel des SS [26.1] 20

Mouvement stratégique optionnel [26.10] 22

Calcul de l'unité de travail facultative [26.14] 23

Unités de travailleurs optionnelles [26.14] 23

### PARTISANS [19.0] 16

Placement des groupes de combat optionnels [26.4.2] 21

Placement des Remplacements de l'Axe sur la carte [21.1] 17

Placement des unités de remplacement [22.6] 18

Placement des parachutages russes [18.3] 15

Placement des Partisans russes [19.1] 16

Placement des unités de travailleurs [22.3] 18

Variante politique des résultats des pions allemands [28.7] 31

Variante politique des résultats des pions russes [28.7] 31

### PRÉPARATION DU JEU [3.0] 4

Propriétés des unités de travailleurs [22.2] 18

Conversion des rails [9.4] 8

Conversion des rails Exemples de jeu [9.4] 8

Jonction de rails [9.4.2] 8

Jonction de rails Exemple de jeu [9.4.2] 8

### MOUVEMENT FERROVIAIRE [9.0] 7

Mouvement ferroviaire Exemples de jeu [9.3] 7

Sources d'approvisionnement ferroviaire [17.2.2] 15

Capacité ferroviaire [9.2] 7

Entrée des Renforts Exemple de jeu [20.4] 17

### RENFORTS [20.0] 16

Effets du Combat Fluvial [14.1.1] 14

Marqueurs de conversion RR [9.4.6] 9

Ravitaillement de Combat russe et finlandais [17.3] 15

Restriction de la Victoire Automatique russe [16.4] 15

Exception au modificateur de combat russe [14.1.3] 14

Phase de Combat de Première Impulsion russe [4.2.2] 5

Phase de Mouvement de Première Impulsion russe [4.2.1] 5  
Mobilisation Industrielle Russe [22.7] 18  
Déploiement de parachutistes russes [18.1] 15  
**PARACHUTISTES RUSSES [18.0] 15**  
Retrait des partisans russes [19.3] 16  
Effets des ZDC des partisans russes [19.2] 16  
Tour du joueur russe [4.2] 5  
Phase de fin de tour du joueur russe [4.2.5] 5  
**REPLACEMENTS RUSSES [22.0] 18**  
Phase de Combat de la Seconde Impulsion russe [4.2.4] 5  
Phase de Mouvement de la Seconde Impulsion russe [4.2.3] 5  
Remplacement de la Stavka russe [22.8] 18  
Unité de Stavka russe [11.1] 10  
Sturmoviks russes et artillerie combinée [15.10] 14  
Disponibilité des Sturmoviks russes [15.9] 14  
Zones contrôlées par le scénario [27.11] 24  
Détermination de la fin du scénario [27.12] 25  
Mise en place du scénario [27.11] 24

#### **SCÉNARIOS [27.0] 24**

Démarrage des scénarios [27.1] 24  
Évacuation maritime [10.3.3] 10  
Invasion maritime [10.3.2, 10.7] 10  
Invasion maritime Exemples de jeu [13.8] 13

#### **MOUVEMENT MARITIME [10.0] 10**

Mouvement de la Mer d'Azov [10.2, 10.4] 10  
Transfert de mer [10.3.1] 10

#### **SÉQUENCE DE JEU [4.0] 4**

Attaques par absorption [12.5] 11

#### **EMPILEMENT [6.0] 6**

Unité du Chef Staline [11.2, 11.3] 10  
Exemple de jeu de l'Mort Subite [25.2] 20  
Test de Victoire en Mort Subite [4.3] 5  
Conditions de victoire en cas de mort subite [25.2] 19

#### **RAVITAILLEMENT [17.0] 15**

Lignes de Ravitaillement [17.2.3] 15

#### **EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT [14.0] 14**

Effets du terrain sur le mouvement [8.2] 6  
Couleurs de Nationalité et de Formation des Unités [2.1] 3  
Symboles de Taille d'Unité [2.1] 3  
Symboles de Type d'Unité [2.1] 3

#### **UNITÉS ET MARQUEURS [2.0] 3**

Variante Mais Et Si Scénarios Stratégiques Alternatifs 28.6] 28  
Variante Mais et si Corps d'artillerie [28.6] 28  
Variante Dupliquer les unités de cavalerie [28.9] 32  
Variante Hitler pas de retraite [28.3] 26  
Variante Forces bulgares optionnelles [28.8] 32  
Variante Additions à l'ordre de bataille [28.4] 27  
Variante Mettre les Russes au pied du mur [28.6] 30  
Variante Mise en place historique révisée [28.2] 26  
Variante Règles [28.1] 26  
Variante Transport maritime [28.6] 28  
Variante Variantes politiques stratégiques [28.7] 31  
Variante La capitulation italienne [28.6] 29  
Variante Le Gambit japonais [28.6] 29  
Variante La distraction méditerranéenne [28.6] 28  
Variante La réaction russe [28.6] 29  
Variante Tunisie ou pas Tunisie [28.6] 29  
Variante Insurrection de Varsovie [28.5] 27

#### **CONDITIONS DE VICTOIRE [25.0] 19**

Garnison de Varsovie [20.8] 17

Météo [4.1.1] 4

Retraites [20.9] 17

Restrictions de Retraite des Bois [14.2] 14

Scénario Zitadelle [27.5] 25

Restrictions de Mouvement de la Zone de Contrôle [8.3] 6

#### **ZONES DE CONTRÔLE [7.0] 6**

Zones de Contrôle Exemples de Jeu [8.3] 7

Traduction française : Stéphane ZAPORA(France) juin 2023

#### Contenu du jeu

- Deux cartes en taille réelle, y compris une petite carte superposée pour la règle optionnelle des collines de Lwow.
- Trois feuilles de pions 5/8" en couleur (pions OTAN et pions iconiques inclus pour les unités AFV)
  - Livret de règles illustré en couleur
  - Quatre écrans d'ordre de bataille en couleur
- Trois cartes d'installation de scénario en couleur
  - Quatre cartes d'aide aux joueurs en couleur
- Un dé à 6 faces

Si des pièces du jeu sont manquantes ou endommagées, veuillez contacter GMT Games.

