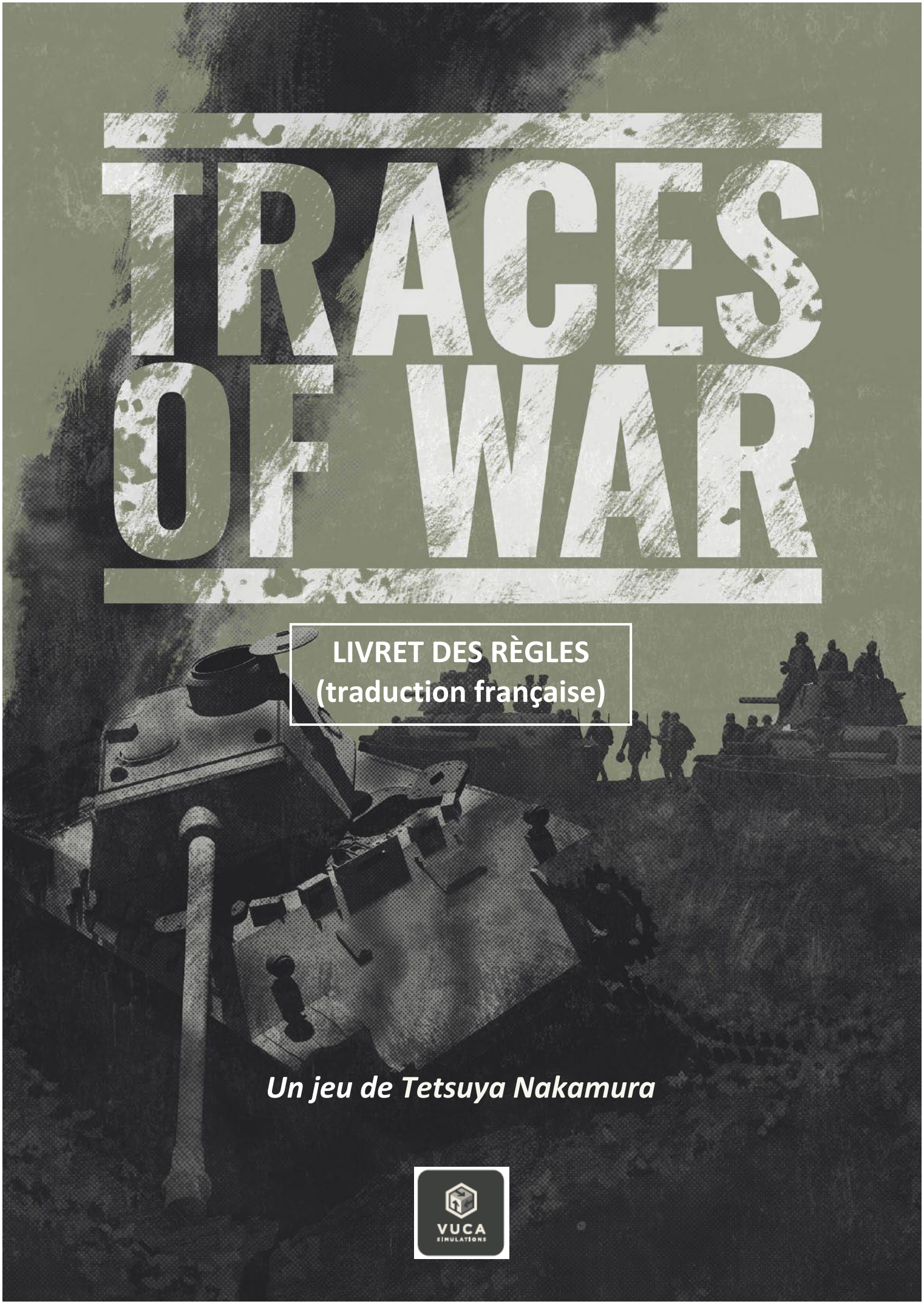


LIVRET DES RÈGLES
(traduction française)

Un jeu de Tetsuya Nakamura

VUCA
SIMULATIONS

Table des matières

1.0 INTRODUCTION **3**

1.1 Echelle 3

1.2 Composants 3

1.3 Conventions de Calcul 3

2.0 ELEMENTS DU JEU 3

2.1 Carte 3

2.2 Unités de Combat 4

2.3 Quartiers Généraux, QG (Headquarters, HQ) 5

2.4 Jetons de Commandement 5

2.5 Marqueurs 6

2.6 Fiches d'Aide au Joueur 6

2.7 Piste d'Enregistrement en Solitaire 6

3.0 PREPARATION DU JEU 7

4.0 DEROULEMENT DU JEU 7

4.1 Phase de Réorganisation de la Luftwaffe 8

4.2 Phase de Sélection des Jetons de Commandement 8

4.2.1 Sélection des Jetons Soviétiques 8

4.2.2 Sélection des Jetons de l'Axe 8

4.3 Phase d'Action 9

4.4 Phase de Fin de Tour 10

4.4.1 Détermination de la Victoire 10

4.4.2 Avance du Tour 10

5.0 EMPILEMENT 10

6.0 ZONE DE CONTROLE (ZDC) 10

7.0 SOUTIEN AERIEN DE LA LUFTWAFFE 10

8.0 RAVITAILLEMENT 10

8.1 Détermination du Ravitaillement 10

8.2 Effets du Statut de Ravitaillement 11

9.0 MOUVEMENT 11

9.1 Mouvement Normal 11

9.2 Mouvement Stratégique 12

9.3 Effets des ZDC sur le Mouvement 12

9.4 Relocalisation Volontaire du QG 12

10.0 COMBAT 12

10.1 Procédure de Combat 13

10.2 Détermination du Ratio de Combat 13

10.3 Détermination des Résultats du Combat 13

10.4 Retraite 14

10.5 Avance Après Combat 14

11.0 RENFORTS 15

11.1 Renforts Soviétiques 15

11.2 Renforts de l'Axe 16

12.0 REGLES SPECIALES 16

12.1 Tour 1 16

12.2 Ordre du Commandement Suprême 16

12.3 Points de Passage 16

13.0 CONDITIONS DE VICTOIRE 17

13.1 Victoire Automatique 17

13.2 La Course au Dniepr (4 tours) 17

13.3 Campagne Traces of War (8 tours) 17

14.0 REGLES FACULTATIVES 17

14.1 Enchère de Points de Victoire 17

14.2 Conversion des QG Soviétiques 17

15.0 NOTES HISTORIQUES 18

Ostfront, juillet 1943 à mars 1944 18

Un mot sur Erich von Manstein 19

© 2023

Traces of War est fabriqué et distribué par VUCA Simulations, une marque de Bruncken & Gebhardt GmbH. Tous droits réservés.

CREDITS

Concepteur

Tetsuya Nakamura

Développeurs

Patrick Gebhardt & Lennart Lindbäck

Directeur artistique

Patrick Gebhardt

Graphiste

Pablo Bazerque

Collaborateurs spéciaux

Edgar Gallego, Hans Korting

Traduction française (juillet 2023)

Claude Perronno

Abréviations

MJD	Modificateur du Jet de Dé
PM	Point de Mouvement
PN	Point de Négociation
PP	Point de Passage
PV	Point de Victoire
QG	Quartier Général
SA	Soutien Aérien
TET	Table des Effets du Terrain
TRC	Table des Résultats de Combat
ZDC	Zone De Contrôle
ZDCE	Zone De Contrôle Ennemie

Vous pouvez trouver des informations supplémentaires sur nos jeux et des documents utiles sur :

vucasims.com

Nous vous serions reconnaissants de bien vouloir évaluer nos jeux sur *boardgamegeek.com*.

Cela nous aiderait énormément.

1.0 INTRODUCTION

Traces of War est un jeu pour deux joueurs qui simule les combats intenses entre les forces de l'Axe et les forces Soviétiques après la bataille de Koursk, entre août 1943 et mars 1944. Une offensive Soviétique majeure est lancée contre une défense mobile Allemande. La percée sera-t-elle couronnée de succès ?

1.1 Echelle

Un hex représente environ 20 kilomètres de terrain d'un côté à l'autre. Chaque tour représente un mois. Les unités de combat sont des divisions pour l'Axe et des corps pour les Soviétiques.

1.2 Composants

- Deux cartes de 52,6 x 71,2 cm
- 303 pions de 18mm et 18 pions ronds de 16 mm
- Deux jeux de deux feuilles d'aide aux joueurs
- Une piste d'enregistrement en solitaire
- Un livret de règles
- Deux dés à 6 faces

1.3 Conventions de Calcul

Lorsque l'on divise par deux ou par quatre, il faut toujours arrondir les fractions à l'unité inférieure.

Exemples : La moitié de 3 (1,5) est arrondie à 1. Un quart de 3 (0,75) est arrondi à 0.

Lorsque les puissances de combat d'unités empilées doivent être divisées par deux ou par quatre, additionnez-les avant de les diviser par deux ou par quatre.

2.0 ELEMENTS DU JEU

Vous aurez besoin d'un gobelet opaque pour jouer à ce jeu.

2.1 Carte

La carte représente la zone sur laquelle s'est déroulée la campagne historique. Une grille d'hexagones (appelés hexs) y est superposée pour faciliter le positionnement et le déplacement des pièces de jeu (appelées pions).

Des symboles de couleur imprimés sur la carte indiquent où les différentes unités de l'Axe et de l'Union Soviétique doivent être placées au début de la partie.

Les pistes et les cases suivantes sont imprimées sur la carte :

- **La Piste des Tours** *(Turn Track)* est utilisée pour enregistrer le tour en cours et indique le nombre de Jetons de Commandement de l'Axe par tour ainsi que toutes les règles spéciales liées au tour de jeu.

■ **La piste de PV & PP** *(VP & CP Track)* est utilisée pour enregistrer les Points de Victoire Soviétiques et les Points de Passage sous contrôle Soviétique.

■ **La case Luftwaffe** est une case de rangement pour les marqueurs de la Luftwaffe Allemande.

■ **Les Réserves de Jetons de Commandement de l'Axe et des Soviétiques** sont utilisées pour conserver les Jetons de Commandement inactifs (et déjà joués).

Autres symboles et caractéristiques de la carte :

Hex de Percée *(Breakthrough)* : Le joueur Soviétique reçoit des points de victoire pour l'occupation d'un tel hex avec des unités Soviétiques.

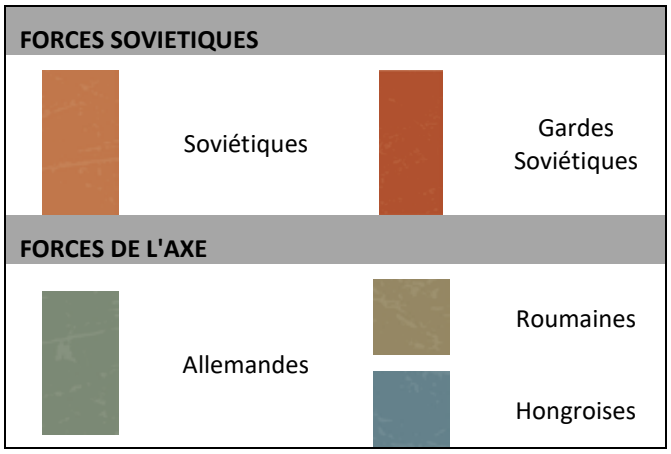
Hex de Source de Ravitaillement *(Supply Source)* : Un hex avec un symbole de source de ravitaillement rouge indique une source de ravitaillement pour les unités Soviétiques ; un symbole de source de ravitaillement bleu indique une source de ravitaillement pour les unités de l'Axe.

Côtés d'Hex de Pont *(Bridge)* : Un côté d'hex de rivière traversé par une route ou une voie ferrée est un côté d'hex de rivière ponté. Inversement, un côté d'hex de rivière non-traversé par une route ou une voie ferrée est un côté d'hex de rivière sans pont.

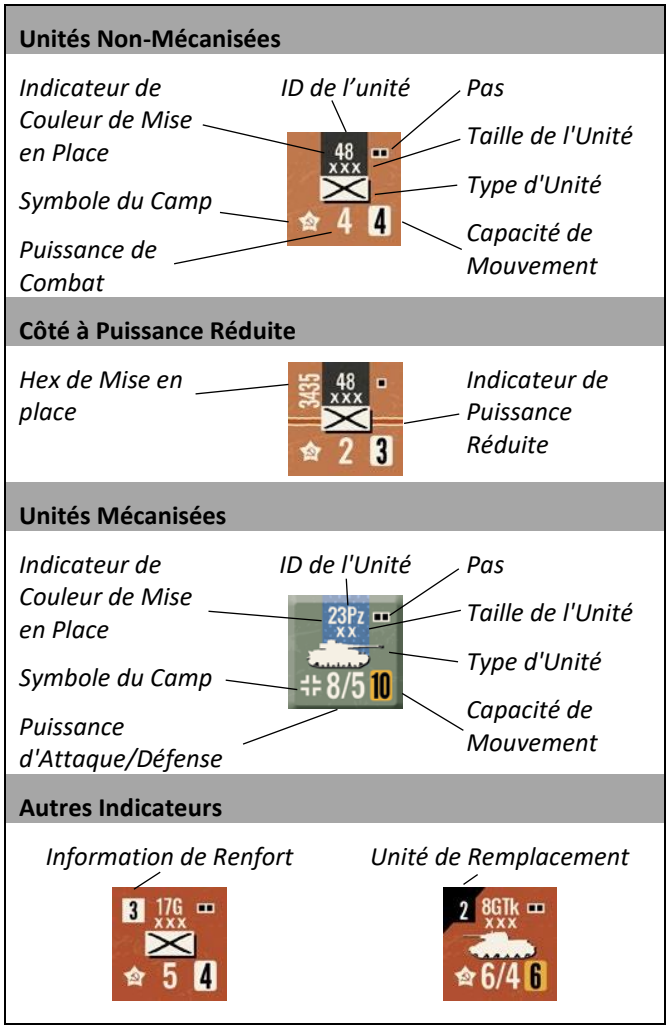
Hex de Point de Passage *(Crossing Point)* : Un hex avec une bordure rouge indique un Point de Passage (PP). Le nombre de PP contrôlés par les Soviétiques influence le résultat de la Table de Réorganisation de la Luftwaffe, de la Table de Négociation, de la Table de Jetons de Commandement OKH et de la Table d'Apparition du Jeton STAVKA.

2.2 Unités de Combat

Les unités de combat représentent les forces militaires qui ont participé à la campagne historique. Elles sont codées par couleur et par nationalité :



Les valeurs numériques et les symboles imprimés sur les unités de combat se lisent comme suit :



TAILLE DES UNITÉS	**XX** Division	**XXX** Corps d'Armée
TYPES D'UNITÉS NON-MÉCANISÉES	Infanterie	Inf. de Montagne
	Cavalerie	Aéroportée
	SEC Division de Sécurité	
TYPES D'UNITÉS MÉCANISÉES	Blindés	
	Infanterie Mécanisée	

Type d'Unité : Il s'agit du type d'unité de combat. Toutes les unités ont des symboles OTAN, à l'exception des unités blindées pour lesquelles une option supplémentaire de silhouette est fournie.

ID de l'Unité : Il s'agit du nom historique de l'unité et n'a aucun effet sur le jeu.

Indicateur de Couleur de Mise en Place : Cette couleur facilite la mise en place et n'a aucun effet sur le jeu.

Information de Renfort : Un nombre à un chiffre indique dans quel ordre les unités Soviétiques entrent en jeu en tant que

renforts. Les renforts de l'Axe sont marqués avec "AR", "IR" ou "PR" pour les catégoriser respectivement comme renforts de Mineurs de l'Axe (AR), d'Infanterie (IR) ou de Panzers (PR).

Puissance de Combat : Utilisée pour résoudre les combats. La puissance de combat des unités mécanisées est séparée en puissances d'attaque et de défense. Les unités non-mécanisées ont une puissance de combat qui est utilisée à la fois en attaque et en défense.

Capacité de Mouvement : Détermine la distance à laquelle l'unité peut se déplacer et est exprimée en Points de Mouvement (PM).

Pas : Indique le nombre de pas qu'il reste à l'unité. La plupart des unités de combat ont deux pas : un côté à pleine puissance (recto) et un côté à puissance réduite (verso) avec une puissance de combat diminuée ; certaines n'ont qu'un seul pas : un côté à pleine puissance (leur verso est vide). Lorsqu'une unité subit une perte au combat, elle est retournée sur son côté à puissance réduite ou est éliminée si elle n'a pas de côté à puissance réduite. Les unités de combat sont toujours placées ou entrent en jeu sur leur côté à pleine puissance.

Indicateur de Remplacement : Unité de réserve qui remplace une unité (plus faible) du même type.

2.3 Quartiers Généraux, QG (Headquarters, HQ)

Une unité de QG représente le QG lui-même ainsi que les unités de combat mineures sous son contrôle direct. Les unités de QG ont une zone de contrôle (ZDC), se déplacent, avancent, reculent et combattent comme des unités de combat normales, à quelques exceptions près :

Général :

- Une seule unité de QG peut s'empiler dans les limites normales d'empilement. Une unité de QG peut passer au-dessus d'une autre unité de QG pendant le mouvement.
- Une unité de QG est relocalisée si elle est détruite au combat ou si elle ne peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie.
- Un QG activé peut être déplacé par relocalisation au lieu d'utiliser le Mouvement Normal.

Relocalisation : Le nouvel hex de destination doit remplir les conditions suivantes :

- Il doit se trouver à au moins cinq hexs de l'hex initial.
- Il ne doit pas se trouver dans une ZDCE.
- Le QG doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie.

- Note : La relocalisation d'un QG a un coût en PV (2/-2 PV) ! Uniquement pour le scénario de la campagne *Traces of War.*

Les valeurs numériques et les symboles imprimés sur les unités de QG sont similaires à ceux des unités de combat, à l'exception de ce qui suit :

Unités de QG

TYPES DE QG		
	Front Soviétique	Armée Allemande
		Armée Allemande de Panzers

Type de QG : Il s'agit uniquement d'une information historique. Les QG blindés (*Panzer*) fonctionnent exactement comme les autres QG.

Portée de Commandement : Cette valeur est utilisée pour déterminer les unités de combat que le QG peut activer. Elle indique la Portée de Commandement en hexs et ne s'étend pas à travers les côtés d'hex bloqués. L'état du ravitaillement, les unités ennemies ou les ZDC ennemies n'ont aucun effet sur la Portée de Commandement.

Déterminez la Portée de Commandement au moment où un QG est activé : les unités activées peuvent ultérieurement quitter la Portée de Commandement du QG suite à un mouvement, une retraite ou une avance après combat.

ABRÉVIATIONS DE L'ID DES QG SOVIÉTIQUES			
Vrnz	Voronezh	1stUKR	1er Front Ukrainien
SW	Sud-Ouest	2ndUKR	2e Front Ukrainien
Step	Steppe	3rdUKR	3e Front Ukrainien
Sth	Sud	4thUKR	4e Front Ukrainien
ABRÉVIATIONS DE L'ID DES QG DE L'AXE			
A	Armée	PzA	Armée Panzer

2.4 Jetons de Commandement

Les Jetons de Commandement de QG sont utilisés pour activer des QG spécifiques, ce qui permet aux unités de combat situées dans leur rayon de commandement de se déplacer et d'attaquer. A chaque tour, un certain nombre de Jetons de Commandement de l'Axe et des Soviétiques sont placés dans une tasse, d'où ils sont tirés au hasard un par un.

Il y a au moins un Jeton de Commandement correspondant à chaque QG dans le jeu.

JETONS DE COMMANDEMENT DE QG SOVIÉTIQUE

JETONS DE COMMANDEMENT DE QG DE L'AXE

D'autres Jetons de Commandement pour des phases de jeu ou des événements spéciaux sont disponibles :

	Jeton de Ravitaillement (voir 8.0)		Jeton de Renforts Soviétiques (voir 11.1)
	Jeton OKH de l'Axe (2x) (cf. 4.2.2)		Jeton Aéroporté Soviétique (voir 11.1)
	Jeton STAVKA Soviétique : Lorsqu'il est tiré, le joueur Soviétique peut choisir un de ses QG à activer		

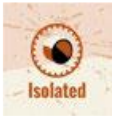
2.5 Marqueurs

Marqueur de Tour de Jeu : Utilisé sur la Piste des Tours pour enregistrer le tour en cours.

Marqueur de Points de Victoire : Utilisé pour marquer le nombre actuel de Points de Victoire Soviétiques sur la Piste des VP & CP.

Marqueur de Points de Passage Contrôlés : Utilisé pour marquer le nombre actuel de Points de Passage (PP) contrôlés par les Soviétiques sur la Piste des VP & CP.

Marqueurs de Contrôle Soviétique : Utilisés sur la carte pour marquer les villes majeures *(major city)* et les points de passage sous contrôle Soviétique.



Marqueur Non-Ravitaillé/Isolé : Utilisé lorsqu'une unité n'est pas capable de tracer une ligne de ravitaillement valide jusqu'à une source de ravitaillement amie. Les versions grise et rouge de ce marqueur sont fournies pour être utilisées sur les unités de l'Axe et les unités Soviétiques, respectivement.

Marqueurs Luftwaffe : Les marqueurs Luftwaffe ne sont disponibles que pour le joueur de l'Axe et représentent abstraitement les forces aériennes de l'Axe qui ont soutenu la guerre terrestre sur le front de l'Est.

Marqueur Ordre du Commandement Suprême : Indique une ville majeure que le joueur de l'Axe doit tenir "à tout prix".

2.6 Fiches d'Aide au Joueur

Plusieurs graphiques et tables sont imprimées sur les aides de jeu :

■ **La Table des Effets du Terrain, TET** *(Terrain Effects Chart, TEC)* fournit une clé cartographique et montre les effets des différentes caractéristiques du terrain sur le mouvement et le combat.

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

■ **La Table de Réorganisation de la Luftwaffe** *(Luftwaffe Reorganization Table)* indique le nombre de marqueurs Luftwaffe disponibles pour le joueur de l'Axe et est basée sur le nombre de Points de Passage (PP) contrôlés par les Soviétiques.

■ **La Table de Négociation** *(Negociation Table)* indique le nombre de Points de Négociation (PN) disponibles pour le joueur de l'Axe et est basée sur le nombre de Points de Passage (PP) contrôlés par les Soviétiques.

■ **La Table des Coûts des PN** *(NP Costs Table)* indique le nombre de PN que le joueur de l'Axe doit dépenser pour annuler un Ordre du Commandement Suprême ou pour recevoir des renforts.

■ **La Table des Jetons de Commandement OKH** *(OKH Command Chit Table)* indique le nombre d'activations d'unités disponibles pour le joueur de l'Axe lorsqu'il joue le jeton OKH et est basée sur le nombre de Points de Passage (PP) contrôlés par les Soviétiques.

■ **La Table d'Apparition du Jeton STAVKA** *(STAVKA Chit Appearance Table)* indique si le Jeton STAVKA est disponible pour le tour en cours et est basée sur le nombre de Points de Passage (PP) contrôlés par les Soviétiques.

2.7 Piste d'Enregistrement en Solitaire

Cette feuille contient les informations et les pistes telles qu'elles apparaissent sur le côté de la carte de chaque joueur, pour faciliter le jeu en solitaire.

Exemple de porté de commandement

L'unité A est hors de la Portée de Commandement. Les unités B et C sont à Portée de Commandement, qui n'est pas bloquée par des ZDCE ou des unités. L'unité D est également à Portée de Commandement, bien que la route tracée soit plus longue à cause d'un côté d'hex bloqué.

3.0 PREPARATION DU JEU

■ Les deux joueurs choisissent leur camp et mettent en place leurs forces en fonction des marques de mise en place sur la carte (ou en utilisant les informations de mise en place sur le verso du pion). Les QG Soviétiques sont placés sur leur version "Front" la plus faible (pas sur leur version "Ukr").

■ Note : Il y a deux lots de pions pour les unités blindées : l'un avec les symboles de l'OTAN, l'autre avec des silhouettes. N'utilisez qu'un seul des deux lots, pas les deux.

■ Le marqueur de Tour de Jeu est placé sur la première case de tour sur la Piste de Tour. Le Jeton Aéroporté Soviétique est placé dans la case du tour 3, le Jeton STAVKA est placé dans la case du tour 5 et les deux Jetons OKH Allemands sont placés dans la case du tour 2.

■ Tous les autres Jetons de Commandement Soviétiques sont placés dans la case Inactive de la Réserve de Jetons de Commandement Soviétiques.

■ Tous les autres Jetons de Commandement de l'Axe sont placés dans la case Inactive de la Réserve de Jetons de Commandement de l'Axe.

■ Les marqueurs de la Luftwaffe Allemande sont placés dans la case d'attente de la Luftwaffe.

■ Ravitaillement : Au début de la partie, toutes les unités de la carte sont ravitaillées (8.0).

■ Les marqueurs d'Ordre du Commandement Suprême sont placés sur les villes suivantes : **Kharkiv** (2634), **Kyiv** (2918), **Odesa** (0218), **Ternopil** (2305), **Stalino** (1338), **Dnipropetrovsk** (1631).

■ Le joueur de l'Axe place les trois Divisions de Sécurité Allemandes dans n'importe quel hex de ville majeure (*Major city,* une par hex).

■ Toutes les unités en renfort sont placées dans leurs cases d'attente respectives.

■ Tous les autres marqueurs tels que le ravitaillement, etc. sont mis de côté pour une utilisation ultérieure.

4.0 DEROULEMENT DU JEU

La séquence de phases suivante constitue un tour de jeu et est répétée jusqu'à ce que le dernier tour ait été joué ou jusqu'à ce que le scénario spécifique ou les conditions de victoire aient été remplis (13.0).

La Phase d'Action est répétée jusqu'à ce que tous les Jetons de Commandement sélectionnés aient été joués.

1. Phase de Réorganisation de la Luftwaffe

2. Phase de Sélection des Jetons de Commandement

3. Phase d'Action

4. Phase de Fin de Tour

SÉQUENCE DE JEU

1. **PHASE DE RÉORGANISATION DE LA LUFTWAFFE**
2. **PHASE DE SÉLECTION DES JETONS DE COMMANDEMENT**
3. **PHASE D'ACTION**
   - **Jeton de Commandement de QG**
     1. Mode d'Action
     2. Action
   - **Ravitaillement**
   - **Renfort Soviétique**
   - **Aéroporté Soviétique**
   - **STAVKA**
   - **OKH**
     - Ordre de l'OKH
     - Ordre d'Interruption
4. **PHASE DE FIN DE TOUR**
   1. Détermination de la Victoire
   2. Avance du Tour

4.1 Phase de Réorganisation de la Luftwaffe

Le joueur de l'Axe (uniquement) détermine si des marqueurs Luftwaffe sont disponibles pour le tour en cours en se référant à la Table de Réorganisation de la Luftwaffe.

4.2 Phase de Sélection des Jetons de Commandement

Les deux joueurs choisissent secrètement un nombre donné de leurs Jetons de Commandement disponibles et les placent dans la même tasse. Le joueur de l'Axe peut mettre n'importe quel nombre de ses jetons sélectionnés dans la tasse, et garder les autres en main : ceux en main peuvent être ajoutés à la tasse à n'importe quel moment de la Phase d'Action, et dans le cas des jetons OKH, ils peuvent également être joués depuis la main en tant qu'Ordre d'Interruption (4.2.2). Le joueur Soviétique doit mettre tous les pions sélectionnés dans la tasse (exception : Activation spéciale de combat au tour 1, voir 12.1).

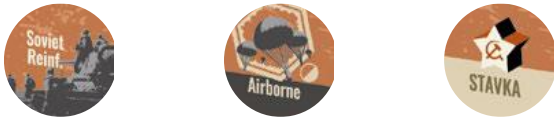
Le Jeton de Ravitaillement est commun aux deux joueurs et doit être ajouté à la tasse à chaque tour (8.0). Les Jetons de Commandement restants sont placés face cachée dans les cases d'attente des Jetons de Commandement Inactifs des joueurs et ne sont pas utilisés ce tour-ci.

- Note : Les joueurs ne peuvent jamais vérifier les Jetons de Commandement dans la tasse ou dans la case d'attente des Jetons de Commandement Inactifs de l'adversaire.

4.2.1 Sélection des Jetons Soviétiques

COMPOSITION DE LA RESERVE DE JETONS SOVIÉTIQUE

x2 x2 x2 x2



x1 | x1 à partir du Tour 3 | x1 à partir du Tour 5

Le joueur Soviétique choisit six de ses jetons disponibles à chaque tour. Quatre d'entre eux doivent être des jetons de Front Soviétique, un pour chaque Front. Si le Jeton STAVKA est disponible, il peut être choisi à la place de l'un de ces jetons de Front Soviétique. Les deux autres jetons peuvent être n'importe quel autre jeton (Front, Renfort, Aéroporté, STAVKA).

Le jeton Aéroporté Soviétique (11.1) ne peut être sélectionné qu'une seule fois au cours de la partie et seulement à partir du tour 3.

Le jeton STAVKA est disponible en fonction du tour en cours et du nombre de PP sous contrôle Soviétique. Pour savoir si le Jeton STAVKA est disponible, consultez la Table d'Apparition du Jeton STAVKA.

Exemples :

Au tour 5, le Jeton STAVKA n'est disponible que si le joueur Soviétique ne contrôle aucun PP. Si le joueur contrôle un PP, alors les 6 pions Soviétiques doivent être : 1x Voronezh (1er Ukrainien), 1x Steppe (2e Ukr), 1x SWest (3e Ukr), 1x South (4 Ukr), et n'importe quel autre jeton.

Au Tour 6, le Jeton STAVKA n'est disponible que si le joueur Soviétique contrôle jusqu'à un PP. Si le joueur contrôle un PP, alors le Jeton STAVKA est disponible, et les 6 jetons Soviétiques peuvent être 3 jetons Front différents (par exemple 1x Voronezh, 1x SWest, 1x South), la STAVKA, et n'importe quels autres 2 jetons.

La STAVKA vous permet de sauter un Front pendant un tour pour vous concentrer sur les autres.

4.2.2 Sélection des Jetons de l'Axe

COMPOSITION DE L'ENSEMBLE DES JETONS DE L'AXE

x1 x1 x1

x1

x2 à partir du Tour 2

Le joueur de l'Axe choisit le nombre de jetons indiqué sur la Piste des Tours pour le tour en cours. Ce nombre varie de trois à cinq.

Les jetons OKH deviennent disponibles au tour 2. Ils peuvent être joués de l'une des deux façons suivantes :

■ Si le jeton est tiré de la tasse, toutes les options du jeton OKH sont disponibles (voir ci-dessous).

■ Si le pion n'a pas encore été placé dans la tasse, il peut être joué comme un Ordre d'Interruption directement depuis la main du joueur de l'Axe. Cela annule et replace le jeton qui vient d'être tiré dans la tasse et permet au joueur de l'Axe d'activer immédiatement un QG de son choix ou d'effectuer un Commandement OKH.

OPTIONS DU JETON OKH		
OPTION	TIRÉ/JOUÉ A PARTIR DE :	
	TASSE	MAIN (COMME ORDRE D'INTERRUPTION)
ACTIVATION D'UN QG	✓	✓
COMMANDEMENT OKH	✓	✓
NEGOCIATION DU COMMANDEMENT SUPREME	✓	✗

Lorsque le jeton OKH est tiré, le joueur de l'Axe peut choisir entre les options suivantes (en tenant compte des restrictions ci-dessus) :

1. Activation d'un QG : Un QG au choix du joueur de l'Axe peut être activé.

2. Commandement OKH : Le joueur de l'Axe peut activer un certain nombre de ses unités comme indiqué dans la Table de Commandement OKH, en fonction du nombre de PP actuellement sous contrôle Soviétique. Ces unités peuvent être choisies librement, indépendamment de toute restriction de Portée de Commandement.

3. Négociation du Commandement Suprême : Le joueur de l'Axe reçoit un nombre de Points de Négociation (PN) indiqué dans la Table de Négociation et dépendant du nombre de PP actuellement sous contrôle Soviétique. Ces PN peuvent maintenant être dépensés pour faire venir des renforts (11.2) ou pour lever un Ordre du Commandement Suprême (12.2). Les coûts pour ces actions sont indiqués dans la Table des Coûts des PN.

4.3 Phase d'Action

Un Jeton de Commandement est tiré au hasard dans la tasse. Le joueur à qui appartient le jeton devient le joueur actif.

■ **Exception** : Le Jeton de Ravitaillement appartient aux deux joueurs.

Voici un aperçu des différentes actions possibles en fonction du jeton qui vient d'être tiré :

1. Jeton de Commandement de QG

Active le QG concerné. Lorsqu'un QG est activé, toutes les unités de combat dans sa Portée de Commandement sont activées. Un QG de l'Axe (uniquement) peut activer un autre QG dans sa Portée de Commandement (bien que ce QG ne puisse pas activer d'autres unités). La procédure d'activation se déroule comme suit :

1.1 Choix du Mode d'Action

Le joueur actif choisit maintenant un Mode d'Action (Mouvement-Combat ou Combat-Mouvement).

1.2 Action

Le joueur actif effectue le mouvement et le combat avec toutes les unités activées selon le Mode d'Action choisi. Voir Mouvement (9.0) et Combat (10.0).

2. Vérification du Ravitaillement

Les deux joueurs doivent vérifier si leurs unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie (8.1).

3. Renforts Soviétiques

Le joueur Soviétique reçoit des renforts (11.1).

4. Jeton Aéroporté Soviétique

Le joueur Soviétique reçoit des renforts aéroportés par le biais d'une opération aéroportée (11.1).

5. Jeton STAVKA

Le joueur Soviétique peut choisir n'importe lequel de ses QG à activer (comme pour le Jeton de Commandement de QG ci-dessus).

6. Jeton OKH

Le joueur de l'Axe peut choisir d'activer l'un de ses QG (comme pour le Jeton de Commandement de QG ci-dessus), d'activer des unités directement via le Commandement OKH (selon la Table de Commandement OKH) ou d'effectuer une Négociation de Commandement Suprême pour recevoir des renforts et/ou lever un Ordre de Commandement Suprême (voir 12.2).

7. Ordre d'Interruption

Si le joueur de l'Axe a toujours un jeton OKH en main, il peut annuler n'importe quel Jeton de Commandement tiré, sauf Jeton de Ravitaillement, et remettre le jeton qui vient d'être tiré dans la tasse. Il choisit ensuite d'activer l'un de ses QG (comme pour le Jeton de Commandement de QG ci-dessus)

ou d'activer des unités directement via le Commandement OKH (selon la Table de Commandement OKH).

A la fin de la Phase d'Action (après que tous les jetons aient été tirés de la tasse et que le joueur de l'Axe n'en ait plus en main), tous les marqueurs Luftwaffe inutilisés sont replacés dans la case Luftwaffe.

4.4 Phase de Fin de Tour

4.4.1 Détermination de la Victoire

Chaque scénario a ses propres conditions de victoire, comme indiqué dans les détails du scénario :

- **Course vers le Dniepr (13.2).**
- **Campagne *Traces of War* (13.3).**

4.4.2 Avance du Tour

Si le dernier tour de jeu n'a pas encore été joué, avancer le marqueur de Tour de Jeu sur la case suivante de la Piste des Tours et commencer le prochain tour de jeu.

5.0 EMPILEMENT

Le fait d'avoir deux unités amies ou plus dans le même hex s'appelle l'empilement.

La limite d'empilement est vérifiée au moment où les unités en renfort sont placées sur la carte, et à chaque fois qu'une unité termine son mouvement, sa retraite ou son avance après un combat. Les limites d'empilement ne s'appliquent pas pendant le mouvement.

- Un maximum de deux unités de combat (à effectif complet ou réduit) et un QG peuvent occuper un même hex.
- Les alliés de l'Axe peuvent être empilés dans n'importe quelle combinaison.
- Un QG ne peut pas être empilé avec un autre QG. Un QG est relocalisé s'il se retrouve avec un autre QG à la fin d'un mouvement ou d'un combat (2.3).
- Les unités Soviétiques et de l'Axe ne peuvent jamais partager le même hex.
- **Important** : le marqueur Aéroporté Soviétique n'a pas d'effet sur l'empilement.

6.0 ZONE DE CONTROLE (ZDC)

Toutes les unités de combat exercent une ZDC dans les six hexs qui les entourent. Les QG exercent également une ZDC.

Une ZDC s'étend à travers tous les côtés d'hex des rivières majeures *(major river)*. Les seules exceptions sont que les ZDC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex bloqués.

Deux ZDC ou plus se chevauchant dans un hex ont le même effet qu'une seule ZDC. Les ZDC affectent les lignes de ravitaillement, le mouvement, la retraite et le placement des renforts comme indiqué dans les sections respectives des règles. La Portée de Commandement n'est pas du tout affectée par les ZDC.

7.0 SOUTIEN AERIEN DE LA LUFTWAFFE

La Luftwaffe peut fournir un soutien aérien au combat et n'est disponible que pour le joueur de l'Axe. Le nombre de marqueurs Luftwaffe disponibles (tirés au hasard dans la Réserve Luftwaffe) est déterminé par le nombre actuel de PP contrôlés par les Soviétiques.

Lors de la Phase de Réorganisation de la Luftwaffe, le joueur de l'Axe tire au hasard le nombre de marqueurs spécifié parmi les quatre disponibles dans la case Luftwaffe. Les marqueurs tirés ne peuvent être vérifiés que par le joueur de l'Axe, et il peut choisir de les utiliser avant tout jet de dé de combat.

Lorsqu'un marqueur a été utilisé, il est remis dans la Réserve Luftwaffe. A la fin de la Phase d'Action, les marqueurs non-utilisés sont remis dans la case Luftwaffe.

Le marqueur de Soutien Aérien (SA) Offensif permet un décalage de deux colonnes vers la droite sur la TRC. Exemple : 2-1 devient 4-1.

Le marqueur de SA Défensif permet d'appliquer un modificateur de jet de dé (MJD) de moins 2 au jet de dé de combat sur la TRC.

Exemple : Un jet de 4 est réduit à 2. Un jet de dé modifié inférieur à 1 est traité comme 1.

8.0 RAVITAILLEMENT

Si le Jeton de Ravitaillement est tiré, les deux joueurs doivent maintenant vérifier le statut de ravitaillement de toutes leurs unités.

8.1 Détermination du Ravitaillement

Lignes de Ravitaillement : Une ligne de ravitaillement est une série d'hexs adjacents allant d'une unité à une source de ravitaillement amie et est utilisée pour juger de l'état de ravitaillement et du placement des renforts.

Il n'y a pas de limite au nombre d'hexs qu'une ligne de ravitaillement peut traverser. Cependant, elle ne peut pas traverser un hex occupé par l'ennemi, une ZDC ennemie (qui peut cependant être annulée par la présence d'une unité de combat ou d'un QG ami), un côté d'hex de rivière majeure sans pont, un côté d'hex bloqué ou un hex de ville contrôlée par l'ennemi

.

Exemple de Ligne de Ravitaillement

La ligne de ravitaillement de l'unité A (17Pz de l'Axe) est bloquée par la ZDC de 9M et les côtés d'hexs bloqués.

L'unité B (15 de l'Axe) est capable de tracer une ligne de ravitaillement à travers 46 et 223.

La ligne de ravitaillement de l'unité C (73 Soviétique) est bloquée dans l'hex 0620 par 161 et la ZDC de 15.

L'unité D (66 Soviétique) est capable de tracer une ligne de ravitaillement à travers les unités 23Tk et 9M, ce qui permet de tracer la ligne à travers le côté d'hex de la rivière majeure qui est pontée.

Au début de la partie, toutes les villes sont contrôlées par l'Axe. Le contrôle d'un hex de ville est considéré comme modifié dès qu'une unité ennemie entre dans l'hex.

Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie, sinon elle est marquée d'un marqueur Non-Ravitaillé *(Out of Supply)*. Une unité qui a déjà un marqueur Non-Ravitaillé est considérée comme isolée et le marqueur est retourné sur son côté Isolé *(Isolated)*. Si une unité a déjà un marqueur Isolé, elle le conserve et ne subit aucune pénalité supplémentaire.

Les statuts Ravitaillé, Non-Ravitaillé et Isolé sont en vigueur jusqu'au prochain tour de jeu, lorsque le Jeton de Ravitaillement est tiré et que le statut de ravitaillement est vérifié à nouveau.

Si une unité marquée avec un marqueur Non-Ravitaillé ou Isolé peut tracer une ligne de ravitaillement lorsque le statut de ravitaillement est vérifié, le marqueur est retiré.

Tous les QG non-ravitaillés doivent être relocalisés (2.3).

Au début de la partie, toutes les unités sur la carte sont considérées comme étant ravitaillées.

8.2 Effets du Statut de Ravitaillement

Ravitaillé :

■ Toutes les unités ravitaillées fonctionnent normalement.

Non-Ravitaillé :

■ La puissance d'attaque est réduite de 2 (ne peut être négative). La capacité de mouvement n'est pas affectée.

Isolé :

■ La puissance de combat (puissance d'attaque et puissance de défense) est réduite de 2 (ne peut être négative) et la capacité de mouvement est réduite de moitié.

9.0 MOUVEMENT

Le joueur actif peut déplacer un QG activé et toutes les unités de combat activées.

Les unités sont déplacées une par une. Une unité ne peut pas commencer à se déplacer tant que l'unité précédente n'a pas terminé son mouvement. Une unité ne peut pas terminer son mouvement dans un hex où la limite d'empilement est dépassée. Les unités sont déplacées soit par un Mouvement Normal, soit par un Mouvement Stratégique.

Une unité ne peut pas se déplacer hors-carte, ou à travers un côté d'hex bloqué.

9.1 Mouvement Normal

Lors du Segment de Mouvement, chaque unité activée peut utiliser tous ses Points de Mouvement (PM), certains d'entre eux ou aucun. Les PM non-utilisés sont perdus.

Pour entrer dans un hex adjacent, une unité doit dépenser le coût en PM de l'hex indiqué par la TET, en ajoutant le coût du côté d'hex, s'il y a lieu. Une unité ne peut pas entrer dans un hex si elle n'a pas assez de PM restants.

Rivières : Pour traverser une rivière mineure *(minor river)* sans pont, une unité doit dépenser un PM en plus du coût normal en PM pour entrer dans l'hex. Pour traverser une rivière majeure *(major river)* sans pont, une unité doit

commencer son mouvement adjacente à la rivière et dépenser tous ses PM pour entrer dans l'hex.

Route ou voie ferrée : Une unité dépense un PM par hex lorsqu'elle se déplace d'un hex de route/voie ferrée à un autre, quel que soit le terrain. Un côté d'hex de rivière traversé par une route ou une voie ferrée est considéré comme un côté d'hex de rivière ponté et les coûts en PM pour traverser la rivière sont annulés.

Exemple de Mouvement Normal :

L'unité d'infanterie de l'Axe a 5 PM.

Hex A : 1 PM pour aller dans un hex libre et +2 PM pour quitter une ZDCE et encore +2 PM pour entrer dans une ZDCE (en utilisant tous ses PM). Les **hexs B et C** ne peuvent pas être entrés à cause des restrictions de mouvement en ZDCE sur les marais et les rivières majeures.

9.2 Mouvement Stratégique

Une unité utilisant une route pour entrer dans un hex adjacent le long de cette route particulière ne dépense que 0,5 PM au lieu du coût normal en PM du terrain si les conditions suivantes sont remplies :

- L'unité doit commencer son mouvement dans un hex contenant une route et continuer à se déplacer le long d'une route pendant tout son mouvement.
- L'unité ne doit pas commencer son mouvement dans une ZDCE ni entrer dans une ZDCE pendant tout son mouvement.

9.3 Effets des ZDC sur le Mouvement

Les ZDC ennemies (ZDCE) affectent le mouvement de la façon suivante :

Entrer ou quitter un hex dans une ZDC ennemie coûte à une unité deux PM supplémentaires. Ces coûts supplémentaires sont cumulatifs.

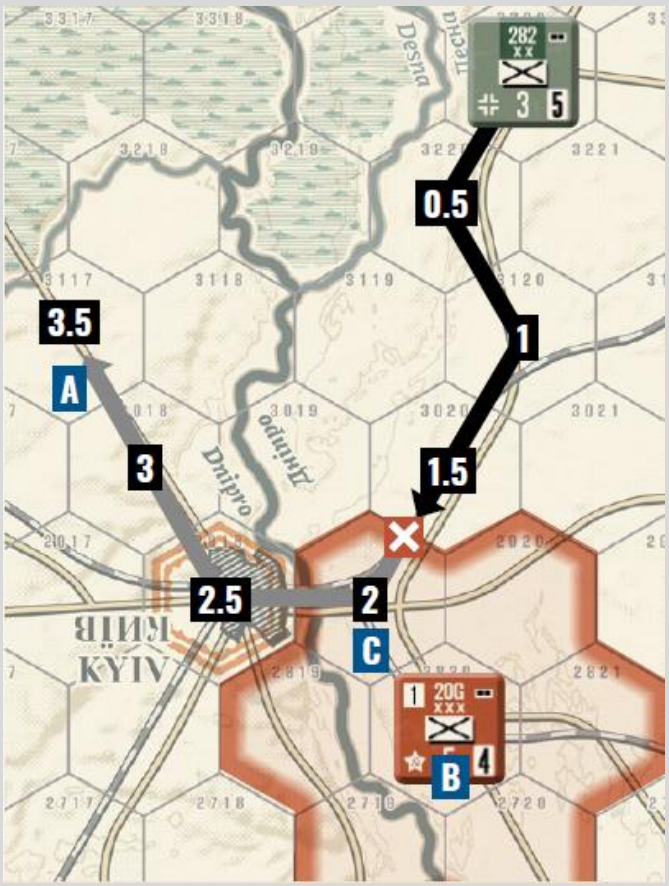
Traverser un côté d'hex de rivière majeure n'est pas autorisé si les hexs de chaque côté de la rivière (l'hex dans lequel l'unité commence et celui dans lequel elle veut entrer) sont en ZDC ennemie, même si le côté d'hex de rivière est un côté d'hex ponté, et même s'il y a des unités amies dans les ZDC ennemies.

Un mouvement dans un hex de marais *(swamp)* est soumis à des restrictions particulières. Une unité doit commencer son mouvement en étant adjacente à l'hex de marais et doit terminer son mouvement dès qu'elle y entre. Ce mouvement n'est pas autorisé si les deux hexs sont des hexs en ZDCE. Ces restrictions spéciales ne s'appliquent pas lorsqu'on entre dans un hex de marais par un côté d'hex de route.

9.4 Relocalisation Volontaire du QG

Un QG activé peut se déplacer par Mouvement Normal et par Mouvement Stratégique. Cependant, le QG peut également être volontairement relocalisé, l'hex de destination devant respecter les restrictions de 2.3 (et la perte de PV dans le Scénario de Campagne).

Exemple des Effets des ZDC sur le Mouvement :



Une unité d'infanterie de l'Axe avec une capacité de mouvement de 5 se déplace vers l'hex A en utilisant 3,5 PM si elle utilise le Mouvement Stratégique. Si l'hex B est occupé par une unité ennemie, l'unité de l'Axe ne peut pas entrer dans l'hex C si elle utilise le Mouvement Stratégique, ni en utilisant le Mouvement Normal (cela coûterait 6 PM : 3 pour atteindre l'hex 3020, 1 pour entrer dans l'hex C et 2 pour entrer en ZDCE).

10.0 COMBAT

Lors d'un combat, le joueur actif est appelé l'Attaquant et l'autre joueur est appelé le Défenseur. Le joueur actif peut attaquer les unités ennemies adjacentes.

Une unité activée ne peut participer qu'à un seul combat au cours de la même activation.

Deux unités empilées dans le même hex peuvent attaquer séparément deux hexs différents.

Les unités non-activées ne peuvent pas participer aux attaques, même si elles sont adjacentes à un hex en défense.

Le combat est volontaire ; les unités activées ne sont pas forcées d'attaquer les unités ennemies.

Chaque hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par activation. Les unités situées dans deux ou plusieurs hexs adjacents à un même hex peuvent effectuer une attaque combinée ; leurs puissances d'attaque sont additionnées et un seul combat est résolu.

Si plusieurs unités ennemies sont empilées dans l'hex attaqué, l'attaquant doit les attaquer toutes. Leurs puissances de défense sont additionnées.

Une unité ne peut pas attaquer à travers un côté d'hex bloqué.

10.1 Procédure de Combat

Les combats sont résolus un par un, dans l'ordre choisi par l'attaquant et selon la procédure suivante.

1. Déclarez quel hex est attaqué par quelles unités.

2. Déterminez le total des puissances d'attaque et de défense et calculer le ratio de combat.

3. Le joueur de l'Axe peut déclarer toute utilisation du support aérien de la Luftwaffe (7.0).

4. Modifiez le ratio de combat avec les modificateurs de décalage de colonne.

5. Lancez un dé sur la TRC et modifiez-le avec les MJD.

6. Appliquez le résultat du combat.

10.2 Détermination du Ratio de Combat

Puissances d'Attaque et de Défense : Pour résoudre le combat, combinez d'abord les puissances d'attaque des unités participantes de l'attaquant.

Ensuite, combinez les puissances de défense des unités participantes du défenseur.

Plusieurs facteurs peuvent affecter les puissances d'attaque et de défense :

■ Les unités qui attaquent à travers un côté d'hex de rivière (avec ou sans pont) réduisent de moitié leur puissance d'attaque. Si le combat implique des unités qui attaquent à travers un côté d'hex de rivière et d'autres qui ne le font pas, seules celles qui attaquent à travers le côté d'hex de rivière réduisent de moitié leur puissance d'attaque.

■ Chaque unité Non-Ravitaillée réduit sa puissance d'attaque de 2 (sans descendre en-dessous de 0).

■ Chaque unité Isolée voit sa puissance d'attaque ou de défense réduite de 2 (sans descendre en-dessous de 0).

Les effets du terrain sont cumulatifs avec les effets du ravitaillement. Lorsque deux unités sont empilées dans un hex et que leurs puissances de combat doivent être divisées par deux, additionnez-les avant de les diviser par deux (ou par quatre), puis arrondissez-les à l'entier inférieur.

Ratio de Combat : La puissance d'attaque totale divisée par la puissance de défense totale donne le Ratio de Combat. Lors du calcul des ratios, les fractions sont arrondies à la colonne inférieure la plus proche de la TRC ou (lorsqu'elles sont supérieures à 10-1) au ratio entier le plus proche.

Exemples : 15:5 donne un ratio de combat de 3-1. 26:9 donne un ratio de combat de 2-1. 12:7 donne un rapport de combat de 1,5-1. 18:13 donne un rapport de combat de 1-1. 25:2 donne un ratio de combat de 10-1.

Décalages de Ratio :

Lorsqu'ils sont occupés par les unités du défenseur, certains types de terrain permettent des décalages de ratio favorables (voir TET).

Lorsque le marqueur de SA Offensif est utilisé, le joueur de l'Axe bénéficie d'un décalage de ratio favorable de deux colonnes vers la droite (par exemple, 2-1 est modifié en 4-1).

Un rapport de combat supérieur à 10-1 est réduit à la colonne 10-1+. Tout décalage de ratio est cumulatif.

Exemples : Un hex accidenté avec une ville fournit deux décalages de ratio vers le bas en faveur du défenseur, et donc une attaque 3-1 serait réduite à 1,5-1 (premier décalage à 2-1, second décalage à 1,5-1), 12-1 serait réduit à 8-1.

Si le Ratio de Combat final est inférieur à 1-1 après avoir appliqué les décalages de terrain (n'appliquez pas encore le SA Offensif), l'attaque n'est pas possible. S'il est supérieur à 10-1, le combat est résolu sur la colonne 10-1+ de la TRC.

Si la puissance de défense totale d'un hex est réduite à 0 par un arrondi à l'inférieur ou à cause d'un effet de Non-Ravitaillement / Isolement, le combat est automatiquement résolu sur la colonne 10-1+ de la TRC, sans tenir compte des éventuels décalages de ratio de terrain.

10.3 Détermination des Résultats du Combat

Une fois que le Ratio de Combat final a été calculé, l'attaquant lance un dé et lit le résultat sur la ligne correspondante dans la colonne appropriée de la TRC.

Lorsque le marqueur de SA Défensif est utilisé, le résultat du dé est réduit de deux. Un résultat modifié inférieur à un est considéré comme un.

Pertes de Pas :

Retirez un pas en retournant une unité à pleine puissance sur sa face à puissance réduite ou en éliminant une unité à puissance réduite ou une unité sans côté à puissance réduite. Le joueur propriétaire alloue les pas de pertes. Les unités de combat éliminées sont retirées du jeu. Les QG éliminés sont relocalisés.

Exemple : Si deux unités à pleine puissance (2 pas) dans le même hex subissent une perte de 2 pas, le joueur propriétaire peut éliminer une unité, ou retourner les deux unités sur leur côté à puissance réduite.

10.4 Retraite

Les unités affectées par les résultats "R" ou "RR" doivent retraiter d'un ou deux hexs après le combat.

Une retraite n'est pas considérée comme un mouvement normal ; les unités qui retraitent ne dépensent pas de PM. Les unités d'une pile forcée de retraiter peuvent se séparer et retraiter dans des hexs différents.

Restrictions de la Retraite :

Une unité qui retraite le fait toujours de manière à entrer dans le moins d'hexs possible en ZDC ennemie (et donc à subir le moins de pas de pertes). Toute unité forcée de retraiter en ZDC ennemie (même si cette ZDC contient des unités amies) doit perdre un pas supplémentaire.

Si les pertes de pas sont égales en utilisant les différents chemins de retraite, une unité qui retraite doit satisfaire le plus grand nombre possible des conditions suivantes :

1. Chaque hex pénétré est plus proche d'une source de ravitaillement amie.

2. La limite d'empilement n'est pas dépassée dans le dernier hex de la retraite. La condition précédente est prioritaire si les deux ne peuvent être satisfaites.

Limites d'Empilement :

Si une unité dépasse la limite d'empilement dans le dernier hex d'une retraite, elle doit retraiter d'un hex supplémentaire, en respectant les restrictions ci-dessus. Si elle dépasse la limite d'empilement dans ce nouvel hex, elle doit retraiter dans un autre hex, etc.

Terrain :

Les côtés d'hex de rivière mineure n'ont aucun effet sur les retraites.

Les côtés d'hex de rivière majeure ont les effets suivants sur les retraites :

■ La retraite à travers un côté d'hex de rivière majeure sans pont n'est autorisée que si l'unité commence sa retraite adjacente au côté d'hex.

■ La retraite à travers un côté d'hex de rivière majeure n'est pas autorisée si les hexs de chaque côté de la rivière (l'hex dans lequel l'unité commence et celui dans lequel elle entre) sont en ZDC ennemie, même si le côté d'hex de rivière est un côté d'hex ponté, et même s'il y a des unités amies dans les ZDC ennemies.

Les unités forcées de retraiter hors-carte, dans des hexs occupés par l'ennemi ou à travers des côtés d'hex bloqués sont éliminées.

10.5 Avance Après Combat

Si un hex attaqué devient vide à la suite d'un combat (toutes les unités en défense ont battu en retraite ou ont été éliminées), les unités attaquantes peuvent avancer d'un ou deux hexs :

■ Les unités de combat non-mécanisées peuvent avancer d'un hex.

■ Les unités de combat mécanisées peuvent avancer d'un ou deux hexs (même si le défenseur n'a reculé que d'un hex).

■ Les QG peuvent avancer avec toutes les unités de combat avec lesquelles ils sont empilés.

La progression après combat est optionnelle ; l'attaquant peut faire avancer toutes les unités attaquantes, certaines d'entre elles ou aucune. L'avance après combat n'est pas considérée comme un mouvement normal. Les unités qui avancent ne dépensent pas de PM et les ZDC ennemies sont ignorées.

Le premier hex d'une avance doit être l'hex attaqué. Il n'y a pas de limitation quant au second hex de l'avance, sauf que les unités ne peuvent pas avancer à travers des côtés d'hexs bloqués, ou hors-carte.

Les unités mécanisées qui ont participé au même combat peuvent terminer leur avance dans des hexs différents.

Côtés d'hex de Rivière Majeure : Une unité mécanisée qui a traversé un côté d'hex de rivière majeure sans pont lors de son premier hex d'avance après combat doit s'arrêter et ne peut pas avancer d'un second hex. Une unité mécanisée ne peut pas traverser un côté d'hex de rivière majeure sans pont lors de son deuxième hex d'avance après combat.

Il lui est interdit d'avancer :

■ en-dehors de la carte.

■ à travers un côté d'hex bloqué.

■ à travers un côté d'hex de rivière majeure sans pont dans son deuxième hex d'avance.

■ si la limite d'empilement est dépassée dans le dernier hex d'avance après combat.

Exemple de combat :

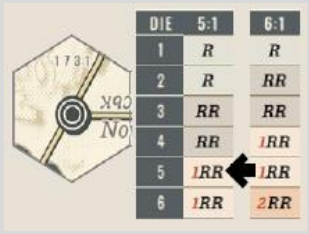
Le joueur Soviétique décide d'attaquer l'hex 1731 (qui est adjacent à plusieurs de ses unités), et déclare son intention au joueur de l'Axe. L'hex 1731 contient l'unité A.

Il choisit de faire une attaque combinée avec les unités B, C, D, et E qui sont empilées dans les hexs 1732 et 1833.

Il calcule les puissances d'attaque et de défense des unités impliquées :

L'attaquant a 20 points d'attaque au total, tandis que le défenseur a 3 points de défense, ce qui donne un rapport de combat de 6,67 contre 1, arrondi à 6-1 (avant d'appliquer les décalages de colonnes).

Le joueur de l'Axe pourrait maintenant choisir d'utiliser un soutien aérien défensif (qui fournit un MJD de -2) mais il n'a pas de marqueurs disponibles à déployer dans ce combat.



DIE	5:1	6:1
1	R	R
2	R	RR
3	RR	RR
4	RR	1RR
5	1RR	1RR
6	1RR	2RR

L'hex 1731 est un hex de Ville, ce qui donne un décalage de colonne en faveur des défenseurs. La colonne à utiliser est maintenant celle du ratio 5-1.

Le joueur Soviétique effectue un jet sur la TRC pour déterminer le résultat du combat. Il obtient un 5, ce qui donne un résultat de 1RR en se référant à la bonne colonne et à la bonne ligne de la TRC. Le résultat signifie que l'unité A perd un pas (elle est retournée sur son côté réduit), et de plus, elle doit retraiter de 2 hexs, en évitant les ZDCE en effectuant cette retraite.

L'unité A retraite de 2 hexs, à 1630. Le chemin de retraite ne la rapproche pas d'une source de ravitaillement amie, mais c'est le seul qui lui permette d'éviter une ZDCE. L'hex 1731 est laissé vacant, et le joueur Soviétique est autorisé à faire une avance après combat dans cet hex, déplaçant les unités B et C dans cet hex. L'unité C est mécanisée, ce qui lui permet d'avancer de 2 hexs, mais elle reste avec l'unité B.

Les unités E et D sont également autorisées à avancer, mais le joueur Soviétique décide de les garder dans l'hex 1732 (l'unité D ne peut pas entrer à cause des limites d'empilement, et l'unité E pourrait entrer et avancer jusqu'à 1632, mais décide de ne pas le faire).

11.0 RENFORTS

Les deux camps reçoivent leurs renforts de différentes manières.

Le joueur Soviétique reçoit des renforts lorsque le Jeton de Renfort Soviétique ou le Jeton de Commandement Aéroporté est tiré de la tasse. Le joueur de l'Axe reçoit des renforts lorsqu'il joue le Jeton OKH pour une Négociation du Commandement Suprême.

Les unités de combat et les QG reçus en renfort sont placés sur n'importe quel hex de voie ferrée qui peut tracer une route ferroviaire continue, non-bloquée par des ZDC ennemies ou des unités ennemies (y compris des QG) ou un hex de ville majeure contrôlée par l'ennemi, vers une source de ravitaillement amie. Une unité ne peut pas être placée dans un hex où la limite d'empilement serait dépassée. Elles peuvent être placées dans des hexs hors de Portée de Commandement des QG amis. Les unités amies n'annulent pas les ZDCE dans le but de les placer.

11.1 Renforts Soviétiques

Jeton de Renforts Réguliers :

Les renforts arrivent dans un ordre spécifique. L'ordre d'arrivée est indiqué par un nombre noir à un chiffre dans une case blanche dans le coin supérieur gauche de l'unité.

- Note : Ce nombre ne représente pas un tour de jeu spécifique !

Exemple :

Disponible lorsque le jeton de renfort est tiré la 1ère fois. Placez selon les règles de renfort.

Disponible lorsque le jeton de renfort est tiré la 6e fois. Placer selon les règles de renfort.

Remplacement :

Les renforts avec un numéro de renfort dans une case noire en haut à gauche et un coin noir en haut à gauche entrent en jeu selon le numéro d'arrivée indiqué mais en tant qu'unité

de remplacement. Cela signifie que n'importe quelle unité du même type peut être remplacée (n'importe où sur la carte mais pas Non-Ravitaillée ou Isolée). Retirez l'unité remplacée du jeu.

Exemple :

Disponible lorsque le jeton de renfort est tiré pour la 4e fois. Remplace une unité du même type sur la carte.

Renfort par Jeton Aéroporté :

Lorsque le Jeton de Commandement Aéroporté Soviétique est tiré, le joueur Soviétique reçoit les prochains renforts dans l'ordre d'arrivée, comme si un Jeton de Renfort Régulier avait été tiré.

Ensuite, le Jeton devient un marqueur (marqueur de Tête de Pont Aéroportée), et le joueur Soviétique le place dans n'importe quel hex de la carte, à moins de huit hexs d'une unité Soviétique ravitaillée, avec l'unité de parachutistes Soviétique (18G).

Le marqueur Tête de Pont Aéroportée :

- n'a pas d'effet sur les limites d'empilement.
- est traité comme une source de ravitaillement Soviétique (sauf pour placer des renforts).
- est détruit si une unité de combat de l'Axe entre dans l'hex.
- ne peut pas être déplacé.
- compte comme un point de passage (PP) sous contrôle Soviétique, même s'il est détruit.

11.2 Renforts de l'Axe

Le joueur de l'Axe reçoit des renforts en jouant le Jeton OKH pour une Négociation du Commandement Suprême et en dépensant des Points de Négociation comme indiqué sur la Table des Coûts des PN.

TABLE DES COUTS DES POINTS DE NEGOCIATION	
Lever un Ordre du Commandement Suprême	3 Pts
Recevoir un Renfort de Panzers	2 Pts
Recevoir un Renfort d'Infanterie	1 Pt
Recevoir un Renfort de Mineurs de l'Axe	0,5 pt

12.0 REGLES SPECIALES

12.1 Tour 1

Juste après la Phase de Réorganisation de la Luftwaffe, et avant la Phase de Sélection du Jeton de Commandement du premier tour (uniquement), le joueur Soviétique choisit 1 de ses QG et ses unités à portée. Toutes les unités activées peuvent initier un combat (uniquement, pas de mouvement). Après cette phase de combat spéciale, passez à la Phase de Sélection du Jeton de Commandement.

Au début de la partie, toutes les unités sur la carte sont ravitaillées.

12.2 Ordre du Commandement Suprême

Les unités se trouvant dans une ville majeure *(major city)* sous un Ordre du Commandement Suprême ignoreront les résultats de combat de retraite comme suit :

- R : Est converti en 1 pas de perte.
- RR : Est converti en 2 pas de pertes.

Lorsque le Jeton OKH est tiré de la tasse et joué comme une Négociation du Commandement Suprême, un Ordre du Commandement Suprême sur une ville majeure peut être levé en dépensant 3 Points de Négociation (le marqueur d'Ordre du Commandement Suprême est retiré du jeu).

Si un hex de ville majeure sous Ordre du Commandement Suprême non-levé passe sous contrôle Soviétique, le joueur Soviétique déclare une victoire automatique et la partie se termine immédiatement.

12.3 Points de Passage

Il y a six emplacements le long de la rivière Dnipro *(Dniepr)* qui sont considérés comme des Points de Passage (PP).

Le nombre de PP contrôlés par le joueur Soviétique est utilisé pour déterminer :

- la Réorganisation de la Luftwaffe
- la Négociation du Commandement Suprême
- le Commandement OKH
- l'Apparition du Jeton STAVKA

- Note : il existe un 7e Point de Passage, le Jeton Aéroporté, qui, une fois placé sur la carte, compte comme un Point de Passage contrôlé par le joueur Soviétique pour le reste de la partie, même s'il est détruit.

Tous les hexs de Points de Passage sont contrôlés par le joueur de l'Axe au début de la partie. Un hex de Point de Passage est contrôlé par le joueur Soviétique lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- Une unité Soviétique entre dans l'hex du Point de Passage.
- Une unité Soviétique se trouve à moins de 2 hexs d'un hex de Point de Passage inoccupé et contrôlé par l'Axe.

■ **Exception** : Les Points de Passage des hexs 1826 et 1827 sont considérés comme contrôlés par le joueur Soviétique uniquement lorsqu'il y a une unité Soviétique à Kremenchuck (1926) et que les hexs de Points de Passage sont inoccupés par des unités de l'Axe ou lorsqu'ils sont pénétrés par une unité Soviétique.

Une fois qu'un Point de Passage est contrôlé par le joueur Soviétique, il le reste jusqu'à la fin de la partie, même s'il est laissé vacant par des unités Soviétiques ou réoccupé par une unité de l'Axe. Ceci est également vrai dans le cas où le marqueur de Tête de Pont Aéroportée est détruit par des unités de combat de l'Axe, il compte toujours comme un PP contrôlé pour le reste de la partie (bien qu'il ne soit plus sur la carte après cela).

Pendant les tours 7 et 8, tous les Points de Passage sont considérés comme contrôlés par le joueur Soviétique si les hexs des Points de Passage sont inoccupés par des unités de l'Axe, quelle que soit la présence d'unités Soviétiques.

13.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

13.1 Victoire Automatique

Si un hex de ville majeure sous Ordre du Commandement Suprême passe sous contrôle Soviétique, le joueur Soviétique déclare une victoire automatique et la partie se termine immédiatement.

13.2 La Course au Dniepr (4 tours)

A la fin du tour 4, les conditions suivantes seront utilisées pour déterminer la victoire. Dans ce scénario, seul le joueur Soviétique acquiert des PV.

Victoire Soviétique : 50 PV ou plus.

Victoire de l'Axe : moins de 50 PV.

Le joueur Soviétique reçoit des PV comme suit :

Chaque PP sous contrôle Soviétique (pas le marqueur Aéroporté !)	5 PV
Chaque unité mécanisée à l'ouest du Dnipro capable de tracer une ligne de ravitaillement	1 PV
Chaque unité non-mécanisée à l'ouest du Dnipro capable de tracer une ligne de ravitaillement	½ PV
Chaque unité mécanisée à l'ouest du Dnipro incapable de tracer une ligne de ravitaillement	½ PV
Chaque unité non-mécanisée à l'ouest du Dnipro incapable de tracer une ligne de ravitaillement	¼ PV

13.3 Campagne *Traces of War* (8 tours)

Le joueur Soviétique gagne avec 65 Points de Victoire ou plus à la fin de n'importe quel tour.

Le joueur de l'Axe gagne si la condition ci-dessus n'a pas été remplie à la fin du tour 8.

Le joueur Soviétique reçoit des PV comme suit

Contrôle d'une ville majeure	8 PV
Pour chaque unité de Panzer Allemande détruite	2 PV
Pour chaque unité non-Panzer Allemande détruite	1 PV
Pour chaque unité d'un Mineur de l'Axe détruite	0 PV
Pour chaque relocalisation de QG Allemand	2 PV
Pour chaque relocalisation de QG Soviétique	-2 PV
Pour chaque unité Soviétique occupant un hex de Percée *(breakthrough)*	5 PV

Si une unité ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement à la fin de la partie, elle est considérée comme détruite.

14.0 REGLES FACULTATIVES

14.1 Enchère de Points de Victoire

Les deux joueurs déclarent le nombre de Points de Victoire dont le joueur Soviétique a besoin pour gagner.

Le joueur avec l'enchère la plus élevée devient le joueur Soviétique et l'enchère la plus élevée est le nombre de Points de Victoire dont il a besoin pour gagner. Avec moins de PV en fin de partie, c'est le joueur de l'Axe qui gagne.

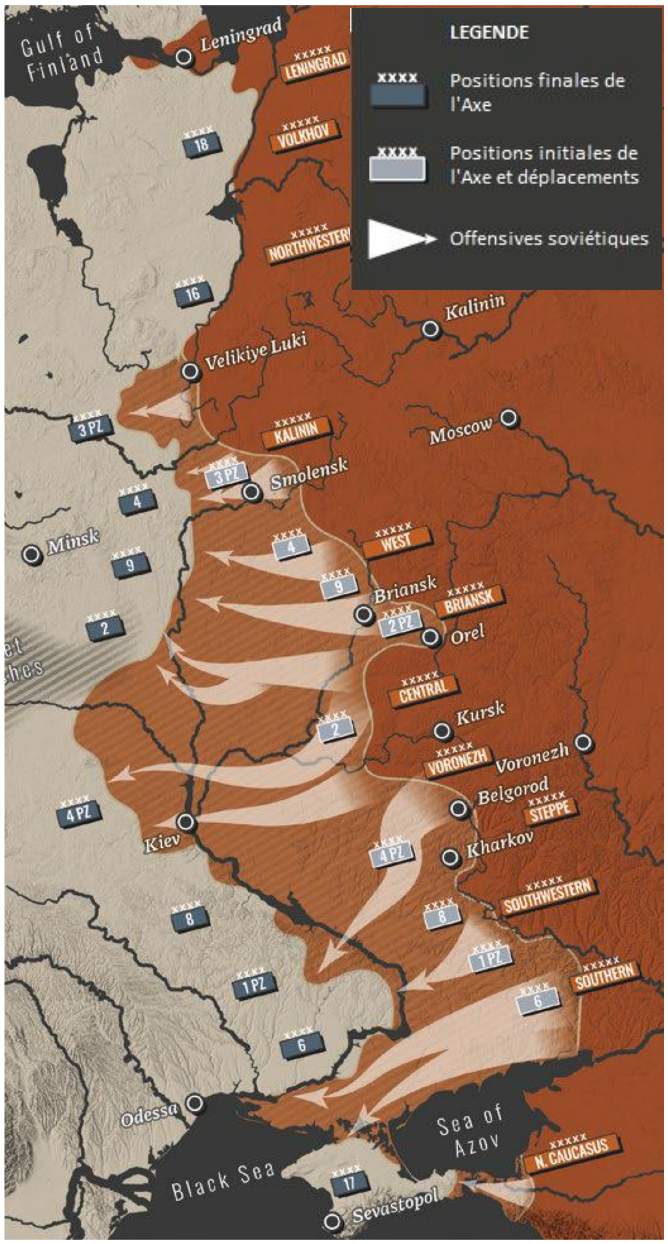
14.2 Conversion des QG Soviétiques

Au début du tour 4, les unités de QG de Front Soviétique sont remplacées par leur version "Front Militaire Ukrainien" et deviennent des QG avec des puissances de combat et des capacités de mouvement plus élevées.

15.0 NOTES HISTORIQUES

Ostfront, juillet 1943 à mars 1944

Immédiatement après la bataille de Koursk, les Fronts Sud-Ouest et Sud Soviétiques lancèrent une offensive contre le Groupe d'Armées Sud Allemand le 17 juillet 1943 sur le Donets près d'Isjum et sur le Mius. Après que la Wehrmacht a été contrainte de déplacer une puissante force de l'est vers le sud en raison du débarquement allié en Sicile à la fin du mois de juillet, la grande offensive s'est étendue pour couvrir la quasi-totalité du front oriental entre la mer d'Azov et le haut Dniepr. La supériorité de l'armement Soviétique, avec 8 400 chars Soviétiques contre 2 300 chars Allemands, et le réservoir des réserves furent d'une importance décisive. De plus, la force de frappe des divisions d'infanterie Allemandes était réduite de moitié en raison des morts et des blessés.



Offensives de juillet-décembre 1943

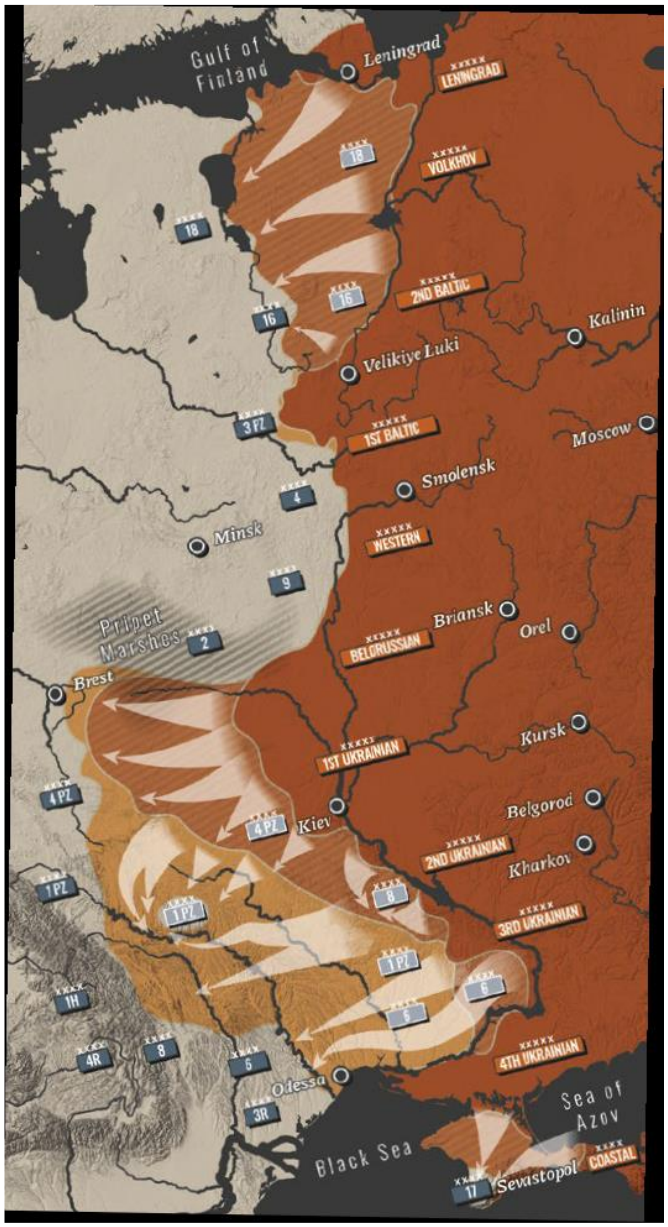
Grâce à un immense effort d'artillerie, les Soviétiques percent les positions Allemandes sur toutes les sections du front. Fin août, la Wehrmacht doit abandonner Kharkov. En quelques semaines, l'Armée rouge reprend le bassin du Donets, d'une grande importance économique, et la tête de pont du Kouban, sur la péninsule de Taman, particulièrement menacée. Dans la précipitation, les Soviétiques repoussent les Allemands à quelque 250 kilomètres à l'ouest, dans la partie méridionale du front de l'Est, dès le mois de novembre. Le 6 novembre, ils libèrent Kiev, la capitale ukrainienne, occupée par les troupes Allemandes depuis septembre 1941. Entre Gomel et Saproshye, les unités Soviétiques se tiennent sur la rive ouest de la rivière Dniepr après l'avoir traversée.

Au sud de Velikiye Luki, à la jonction des Groupes d'Armées Allemands Nord et Centre, l'Armée rouge creuse une profonde brèche dans le front Allemand, qu'elle utilise pour des avancées décisives vers l'ouest lors de l'offensive d'hiver de 1943/44.

En novembre 1943, les affiches commémorant le 20e anniversaire de la défaite du putsch hitlérien annonçaient encore à la population Allemande la victoire finale du Reich Allemand avec des slogans de persévérance. Cependant, avec une attaque massive près de Kiev en direction de Shitomir, l'offensive d'hiver Soviétique contre le Groupe d'Armées Sud sous Erich von Manstein débute le 24 décembre 1943, poussant les Soviétiques loin à l'ouest. Au cours des jours suivants, l'offensive s'étend à toute la partie sud du front de l'Est. Face à l'Armée rouge qui avance avec de puissantes formations de chars, les troupes Allemandes ne parviennent à défendre leurs positions que pendant une courte période.

Début janvier 1944, les Soviétiques franchissent l'ancienne frontière polonaise de l'entre-deux-guerres en Volhynie, vers Kowel et Luzk. Le 11 février, ils s'emparent du centre de transport de Shepetovka, à l'ouest de Kiev. Au sud des marais du Pripjet, ils creusent ainsi une brèche de plus de 300 kilomètres entre les Groupes d'Armées Allemands Sud et Centre. Par un mouvement d'encerclement vers le sud en direction de Vinnitsa et d'Uman, l'Armée rouge piège, le 28 janvier 1944, deux corps d'armée Allemands qui se tenaient près de Cherkassy. Il s'ensuit sans doute la plus grande opération de déblocage de la Seconde Guerre mondiale, une "poche errante". Comme à Stalingrad, quelque 220 000 hommes sont pris au piège. Mais Manstein, grâce à une manœuvre surprenante, réussit à les sauver presque tous de l'encerclement et à les faire sortir vers l'ouest. Bien que la propagande nazie ait célébré l'évasion de ces troupes peu armées et complètement épuisées comme un acte héroïque et une preuve de l'esprit de combat inébranlable des Allemands, elle avait été entreprise contre les ordres explicites d'Adolf Hitler. Avec la devise "Tenir ou mourir", Hitler refusait catégoriquement toute retraite, même dans des situations totalement désespérées. L'ordre n°11 du Führer, qui prévoit la formation de "carrés fermes", entraîne la désintégration de la défense "rigide". Derrière cet ordre, cependant, se cache une stratégie presque aventureuse sur deux fronts. Au cours de l'été 1944, tout en maintenant le front oriental statique, toutes les troupes disponibles devaient d'abord écraser l'invasion des puissances

occidentales sur l'Atlantique. Ensuite, l'Ukraine devait être reconquise avec les divisions disponibles. Mais en privant les formations du front de l'Est de leur mobilité, le dictateur a provoqué un immense désastre.



Offensives décembre 1943-avril 1944

Après le retrait tactique des unités Allemandes de Manstein sur l'arc inférieur du front du Dniepr, également menacé d'encerclement, les discussions avec Hitler sur la stratégie opérationnelle reprennent de plus belle.

Le 30 mars 1944, alors que l'offensive Soviétique de printemps est toujours en cours, Adolf Hitler limoge le populaire commandant de l'armée Allemande, Erich von Manstein, pour "manque de persévérance". Le maréchal reçoit une médaille spéciale, l'"Eichenlaub zum Ritterkreuz" (Croix de Chevalier avec Feuilles de Chêne), puis est transféré dans la "Réserve du Führer" et ne reçoit pas de nouveau commandement jusqu'à la fin de la guerre.

Cependant, au moment de l'offensive Soviétique de l'été 1944, connue sous le nom d'"Opération Bagration", les Allemands parviennent à stabiliser à nouveau le front sur la ligne Narva-Pleskau-Vitebsk jusqu'au cours inférieur de la Bérézina.

Il faut également noter que les pertes Allemandes sur le front de l'Est augmentent de façon exorbitante à partir de juillet 1943 et se maintiennent à ce niveau élevé jusqu'à la fin de la guerre.

Un mot sur Erich von Manstein

Aujourd'hui encore, il est considéré comme le brillant commandant de l'armée et en même temps comme le symbole de la construction selon laquelle la Wehrmacht, avec ses 18 millions de membres, n'a pas été impliquée dans les crimes de guerre motivés par l'idéologie.

Avec ses unités blindées, il avance à travers les États baltes jusqu'à Leningrad. À ce stade, il convient d'aborder la question de la responsabilité du commandant de l'armée pour les crimes de guerre. En effet, contrairement à ce qu'il affirme dans ses mémoires "Verlorene Siege", "qu'il avait rejeté le "Kommissar Befehl" et que ses troupes ne l'avaient pas appliqué", dès les premières semaines qui ont suivi le début de l'opération *Unternehmen Barbarossa*, il y a eu "des fusillades de commissaires ainsi que des actions anti-juives dans la zone de commandement de Manstein".

En octobre 1941, Manstein reçoit l'"ordre de Reichenau", qui incite les soldats de la Wehrmacht à commettre des crimes contre la population Soviétique, en particulier juive, et les légitime. Sur cette base, Manstein, en tant que commandant en chef de la 11e Armée, émet un ordre presque identique le 20 novembre 1941. Il y demande à ses soldats :

"Le système juif-bolchevique doit être éradiqué une fois pour toutes. Il ne doit plus jamais empiéter sur notre espace vital européen. La tâche du soldat Allemand ne consiste donc pas seulement à écraser la puissance militaire de ce système. Il doit aussi se venger de toutes les atrocités qui lui ont été infligées ainsi qu'au peuple Allemand. Le soldat doit comprendre la nécessité d'expier durement la juiverie, porteuse spirituelle de la terreur bolchevique. Il est également nécessaire d'étouffer dans l'œuf tous les soulèvements, dont la plupart sont fomentés par des Juifs".

Sur la base de cet ordre formulé de manière indépendante, il ne peut être question d'un rejet de l'"ordre de Reichenau".

Les quelque 600 membres de l'Einsatzgruppe D de la SS abattent au moins 33 000 Juifs lors du massacre de Simferopol et d'autres meurtres de masse commis pendant la

période où Manstein dirigeait l'AOK 11. Sur la base des sources, il est considéré comme prouvé que Manstein était au courant de ces actions, les a approuvées et les a soutenues.

Après la guerre, Manstein a travaillé sur le mythe de la Wehrmacht propre, d'abord dans le cadre des procès pour crimes de guerre des Alliés, puis surtout dans ses mémoires de guerre, parus en 1955 sous le titre éloquent de "Verlorene Siege". Il y donne l'image d'un professionnel apolitique qui n'a rien su des crimes et n'a fait que son devoir de soldat. La fiction d'une séparation stricte entre le militaire et le politique permet de se concentrer sur les batailles contre l'Armée rouge. Manstein a orienté la mémoire vers les réalisations militaires, vers les victoires qui avaient été finalement perdues dans la guerre nécessaire contre l'ennemi juré Soviétique uniquement en raison des interférences constantes et des ordres contradictoires du dilettante militaire qu'était Hitler.

Manstein était certainement un brillant stratège, mais il a occulté son propre rôle dans les crimes de guerre et l'Holocauste et s'est présenté comme un "simple soldat".

© 2023

Traces of War est fabriqué et distribué par VUCA Simulations,

Une marque de Bruncken & Gebhardt GmbH. Tous droits réservés.

Vous trouverez des informations supplémentaires sur nos jeux et des documents utiles sur : vucasims.com