

Vassal
4th Edition



THE RUSSIAN CAMPAIGN

40	40

40	27	35	34	59	50	51	72	7	22		
8-7	4-4	4-4	4-4	4-4	4-6	4-4	3-4	2-3	3-5		

20	20

40	40

R/1	R/7	R/6	R/5	H/5	H/3	H/1	U/5	F/7	F/5		
2-6	2-4	2-4	2-4	3-3	2-2	4-6	2-3	2-3	4-3		

40	40

1	1

20	4	12	9	5	11	4	33	37	43		
5-3	3-7	3-5	5-3	3-7	3-5	2-5	4-3	5-3	5-3		

1	1

Wargame : The Russian Campaign – la campagne de Russie. 4^{ème} édition 2003 - VASSAL

1. Introduction.

En date du 18 décembre 1940, Hitler émet sa « Directive du Führer n°21 », avec pour nom de code *Barbarossa*, qui précise : « L'Union soviétique doit être écrasée par une campagne éclair avant la fin de la guerre contre l'Angleterre ». Les Allemands étaient confiants dans le fait que la victoire contre la Russie serait rapidement obtenue et que le risque d'une guerre prolongée menée sur deux fronts était plus que négligeable.

Pendant un mois de bonnes conditions météorologiques alors que ses forces envahissaient les Balkans pour soutenir son partenaire fasciste Mussolini, Hitler a finalement déclenché l'opération *Barbarossa* le 22 juin 1941. Plus de trois millions de soldats allemands, la plupart d'entre eux étant des vétérans des campagnes victorieuses contre la Pologne, la France et les Balkans, furent lancés dans une invasion de type *blitzkrieg*, contre deux millions de défenseurs soviétiques. Leur progression initiale fut phénoménale, ils firent des centaines de milliers de prisonniers et rapidement les colonnes motorisées dépassèrent le reste de l'armée. Alors que le Groupe d'armées Centre fonçait vers Moscou, Hitler décida de modifier le plan initial. Il retira la seconde armée de *Panzer* de Guderian du centre et lui ordonna de faire jonction avec le Groupe d'armées Sud, à l'arrière de Kiev. Cette opération d'encerclement permit certes la capture de plus de 600.000 prisonniers, mais elle repoussa l'attaque contre Moscou de 5 semaines. Ces 5 semaines de fenêtre météo clémente ne purent plus être rattrapées et les Allemands arrivèrent aux portes de Moscou au début de l'hiver. Leurs troupes n'étaient nullement équipées pour des conditions de guerre hivernales, et la *Wehrmacht* n'avait nullement envisagé de mener une campagne prolongée. Entre temps, les Russes avaient mobilisé plus de deux millions de réservistes entraînés et le 6 décembre, ils lancèrent une contre-offensive contre des Allemands affaiblis, puis le mois suivant les expulsèrent des faubourgs de Moscou. La seule perspective de victoire des Allemands, liée à une campagne aussi courte que violente, était désormais hors de portée et au fil du temps les fortunes de la guerre allaient sans cesse moins leur sourire.

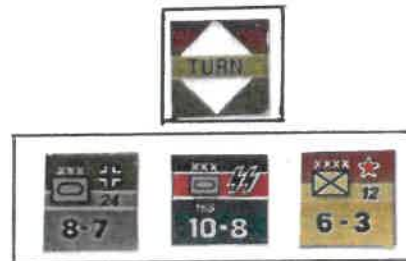
Dans ce jeu, l'armée allemande, plus mobile, doit mener des attaques puissantes et rapides ; si celles-ci ne réussissent pas, elle doit mener des actions défensives mobiles, pour s'opposer à une victoire russe. Nous sommes maintenant le 22 juin 1941, et pour paraphraser les mots même d'Adolf Hitler : « Le monde entier va retenir son souffle quand l'opération *Barbarossa* va débiter ».

2 – Marqueurs d'unité.



2.1 Les marqueurs d'unité prédécoupés en carton renforcé (appelés dorénavant marqueurs d'unité) représentent les formations militaires effectivement engagées lors de la guerre. Les unités soviétiques sont de couleur brune, cependant que les allemandes sont gris foncé ; les unités SS sont noires avec des inscriptions en blanc, et les marqueurs des alliés des Allemands sont de couleur vert olive. La représentation qui suit donne la signification des indications portées sur ces marqueurs d'unité.

Visuel de marqueur.



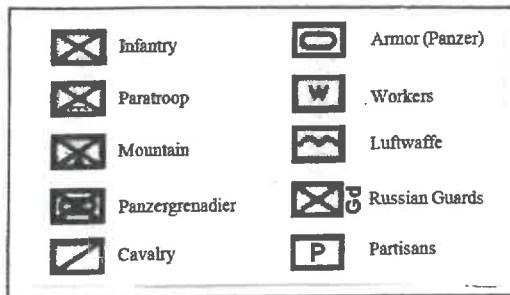
Importance d'une unité (taille)

XXX : corps d'armée
XXXX : armée
XXXXX : groupe d'armées



Type d'unité

Infanterie
Blindés (*Panzer*)
Parachutistes
Main d'œuvre civile (ouvriers)
Unités montagne
Armée de l'air (*Luftwaffe*)
Infanterie mécanisée (*Panzergrenadier*)
Unités de la Garde soviétique
Cavalerie
Partisans



Nationalité

R : Roumanie
I : Italie
H : Hongrie
F : Finlande



2.2 Le coordonnateur de mise en place est uniquement employé comme une aide pour la mise en place initiale du jeu. Les marqueurs d'unité sont placés sur le plateau de jeu dans leurs zones ou dans leurs sections de cartes d'ordre de bataille correspondant à leurs conditions de mise en place initiale.

Exemple : La 3^{ème} unité d'infanterie russe est mise en place sur la carte dans la zone appelée « district militaire Ouest ». La 3^{ème} unité d'infanterie roumaine sera mise en place selon les modalités prévues en section 6, au regard du Tableau des effectifs et de dotation (TED) allemand, avec un déploiement en septembre 1942, en qualité de renforts.

2.3 L'importance (taille) d'une unité a uniquement des conséquences sur les règles d'empilement (voir en section 6.1).

2.4 Le facteur de combat d'une unité représente sa puissance unitaire d'attaque et/ou de défense.

2.5 Les points de mouvement représentent le nombre maximal d'hexagones (dorénavant appelés hexes) possibles de déplacement d'une unité lors de la première impulsion d'un tour de jeu, en terrain dégagé et dans des conditions météorologiques optimales.

2.6 Le type d'unité a une incidence sur la capacité de mouvement lors de la seconde impulsion (voir tableau des points en mouvement) et procure éventuellement des avantages en situation de combat (voir règle 15).

3. Préparation du jeu – Jeu en mode campagne.

3.1 Déployez la carte du jeu et placez-la entre les joueurs, avec le joueur allemand au bord ouest et le joueur soviétique au bord est. Prenez en compte le quadrillage hexagonal pour déterminer les mouvements.

3.2 Détachez de la planche cartonnée les marqueurs d'unité et placez-les dans les sections appropriées des Tableaux d'effectifs et de dotation (TED), en utilisant les indications de coordination de mise en place pour en simplifier le déploiement.

3.3 Le joueur soviétique se met en place en premier, plaçant toutes les unités de son TED en « position de départ » sur la partie appropriée de la carte. Les unités avec la mention C (« City » en anglais) inscrite dessus doivent débiter le jeu dans des villes spécifiées ; celles sans cette inscription peuvent être placées librement dans leurs districts militaires respectifs : « Leningrad (L) », « Baltique (B) », « Ouest (W) », « Kiev (K) » et « Odessa (O) ».

3.4 Le joueur allemand (forces de l'Axe) met en place ses unités en second en « position de départ » sur la carte, en veillant à ce qu'aucune d'entre elles ne soit adjacente à une unité ennemie. Les unités roumaines (lettre « R ») et finlandaises (lettre « F ») doivent débiter le jeu dans les frontières de leur pays, les autres unités de l'Axe peuvent être positionnées en Allemagne, en Pologne, en Hongrie et en Roumanie.

3.5 Le joueur des forces de l'Axe est réputé contrôler tous les hexes de voie ferrée (VF), les jonctions de VF, les villes et les puits de pétrole de son côté de la ligne de départ, cependant que le joueur soviétique contrôle tout le reste.

3.6 La partie débute avec la première impulsion du tour de jeu du joueur allemand pour le bimestre mai/juin 1941. L'indicateur de tour de jeu est placé sur la colonne allemande du tour de jeu pour mai/juin 1941 sur la pise d'enregistrement.

3.7 Le joueur des forces de l'Axe doit respecter des restrictions de combat lors de la première impulsion du tour de jeu de mai/juin 1941. Les unités du Groupe d'armées Nord (marqueurs sur lesquels apparaît la lettre « N ») ne pourront attaquer que les seules unités soviétiques positionnées dans le district militaire de la Baltique (unités soviétiques marquées « B »). Le Groupe d'armées Centre (« C ») ne pourra attaquer que le district militaire Ouest (unités soviétiques marquées « W ») et le Groupe d'armées Sud (« S ») ne pourra attaquer que le district militaire de Kiev (« K »). Les unités roumaines (« R ») pourront attaquer les districts militaires de Kiev (« K ») ou d'Odessa (« O »), et les unités finlandaises pourront quant à elles se lancer à l'assaut de toute unité soviétique à leur portée.

Note : les unités des groupes d'armée « N », « C » et « S » peuvent être mise en place de manière à être adjacentes aux unités des districts militaires soviétiques qu'il ne leur est pas possible d'attaquer lors de la première impulsion ; elles peuvent aussi passer à travers leurs hexes. Ces restrictions d'attaque n'existent plus lors de la seconde impulsion du tour de jeu de mai/juin 1941.

4. Séquence de jeu.

4.1 Chaque tour de jeu représente deux mois calendaires. Chacun de ces tours de jeu se compose de deux tours pour chacun des joueurs, qui disposent par tour de deux impulsions, lesquelles sont elles-mêmes subdivisées en phases. Les actions, lors de ces phases, sont effectuées dans l'ordre désiré, sauf indication contraire dans les règles.

4.2 Tour de jeu du joueur des forces de l'Axe.

4.21 Au début des tours de jeu des bimestres mars/avril, septembre/octobre et novembre/décembre, le joueur des forces de l'Axe va déterminer, par un lancer de dé (avec modificateur de jet de dé météo, amenant à ajouter ou soustraire des points), le type de météo applicable au tour de jeu en question. En utilisant le Tableau des effets de la saison (TES) et le lancer de dé météo (avec modificateur), il détermine par suite la météo applicable au tour de jeu en cours ainsi que la nouvelle valeur du modificateur de météo. Le type de météo retenu sera applicable aux deux impulsions de chaque tour de jeu des deux adversaires.

4.22 Phase mouvement de la première impulsion du joueur des forces de l'Axe.

4.221 Le joueur allemand déplace à sa guise toutes les unités qu'il souhaite, dans la limite du maximum de points de mouvements accordés par le tableau des coûts des déplacements. Il place ses bombardiers en piqué *Stuka*, vérifie le Tableau de suivi du temps (TST) au titre des renforts et retraits d'unités attendus, et étudie les nouveaux développements à venir. Les déplacements par voie ferrée (VF) ou voie maritime (VM) peuvent également être effectués à ce moment-là.

4.23 Phase combat de la première impulsion du joueur des forces de l'Axe.

4.231 Le joueur allemand règle maintenant tous les combats qu'il a initiés, l'un après l'autre, dans l'ordre qu'il souhaite, en veillant à ce que chaque combat soit complètement mené à terme avant d'en débiter un autre.

4.24 Phase mouvement de la seconde impulsion du joueur des forces de l'Axe.

4.241 Le joueur allemand peut maintenant bouger une seconde fois toute unité disposant d'une capacité de déplacement en seconde impulsion et ne trouvant pas en zone de contrôle (ZDC) ennemie. Il n'obtient pas de *Stuka* et ne peut pas bénéficier de déplacements ferroviaires ; seuls des remplacements de QG sont possibles. Les renforts accordés dans le jeu durant la seconde impulsion de ce tour arrivent sur le plateau à ce moment. Des déplacements par voie maritime (VM) peuvent être effectués.

4.25 Phase combat de la seconde impulsion du joueur des forces de l'Axe.

4.251 Le joueur allemand règle tous les combats générés par cette seconde impulsion, dans l'ordre souhaité, comme lors de la première impulsion.

4.26 Le tour de jeu du joueur de l'Axe prend fin.

4.261 Les marqueurs de tête de VF sont déplacés pour refléter le niveau d'accaparement du réseau ferré par les Allemands. Toutes les unités de l'Axe ne disposant plus d'approvisionnement « général » sont éliminées. Le marqueur de tour de jeu est positionné sur la colonne soviétique du Tableau de suivi du temps (TST).

4.3 Tour de jeu du joueur soviétique.

4.31 Phase mouvement de la première impulsion du joueur soviétique.

4.311 Le joueur soviétique déplace à sa guise toutes les unités qu'il souhaite, dans la limite du maximum de points de mouvements accordés par le tableau des coûts des déplacements. Le joueur soviétique peut faire entrer les renforts prévus en première impulsion au regard des prescriptions de l'ordre de bataille, faire venir des remplacements (comme déterminé pour les unités d'ouvriers ou remplacements d'Arkhangelsk), larguer des parachutistes de même qu'exécuter des retraits ou encore étudier tous nouveaux développements à venir. Les déplacements par voie ferrée (VF) ou voie maritime (VM) peuvent également être effectués à ce moment-là.

4.32 Phase combat de la première impulsion du joueur soviétique.

4.321 Le joueur soviétique règle tous les combats qu'il a initiés, l'un après l'autre, dans l'ordre qu'il souhaite, en veillant à ce que chaque combat soit complètement mené à terme avant d'en débiter un autre.

4.33 Phase mouvement de la seconde impulsion du joueur soviétique.

4.331 Le joueur soviétique peut maintenant bouger une seconde fois toute unité disposant d'une capacité de déplacement en seconde impulsion et ne se trouvant pas en zone de contrôle (ZDC) ennemie. Il ne peut pas bénéficier de déplacements ferroviaires ; seule l'unité *Stavka* peut arriver au titre des remplacements soviétiques. Les renforts accordés dans le jeu durant la seconde impulsion de ce tour arrivent sur le plateau à ce moment. Des déplacements par voie maritime (VM) peuvent être effectués.

4.34 Phase combat de la seconde impulsion du joueur soviétique

4.341 Le joueur soviétique règle tous les combats générés par cette seconde impulsion, dans l'ordre souhaité, comme lors de la première impulsion.

4.35 Le tour de jeu du joueur soviétique prend fin.

4.351 Les marqueurs de tête de VF sont déplacés pour refléter le niveau d'accaparement du réseau ferré par les Soviétiques. Toutes les unités soviétiques ne disposant plus d'approvisionnement « général » sont éliminées. Les alliés des pays secondaires de l'Axe peuvent capituler. Les partisans soviétiques sont repositionnés. Le marqueur de tour de jeu est positionné sur la colonne allemande du tour de jeu SUIVANT du Tableau de suivi du temps (TST).

4.4 Vérification des conditions de la victoire en mode « mort subite ».

A la fin de tous les tours de jeu des mois de janvier/février, les deux joueurs vérifient s'ils ont obtenu une victoire par « mort subite » de l'adversaire.

4.5 Répétez toutes les étapes de 4.1 à 4.3 jusqu'à la fin du dernier tour de jeu.

5. Mouvement.

5.1 Lors des phases de mouvement d'un tour de jeu, il est loisible aux joueurs de déplacer autant d'unités que souhaité : toutes, certaines ou aucune.

5.2 Les unités se déplacent dans toute direction, ou combinaison de directions. Le déplacement des unités peut aussi être obéré par la nature du terrain (voir règle 8.2) ou les unités ennemies (voir règles 7.2 et 8.3). Les unités peuvent également disposer de deux autres types de déplacements : le déplacement par voie ferrée (VF – voir règle 9) et le déplacement par voie maritime (VM – voir règle 10).

5.3 Les unités peuvent se déplacer dans des hexes occupés par d'autres unités amies, et peuvent aussi s'y empiler. Les capacités de déplacement ne peuvent pas être transférées d'une unité à une autre, pas davantage qu'elles ne peuvent être capitalisées d'une impulsion à l'autre.

5.4 Une unité peut se déplacer d'un nombre d'hexes équivalent à son nombre de points de mouvement disponibles. Les exceptions à cette règle sont les déplacements par VF, par VM ou par parachutage. Le déplacement est également affecté par l'impulsion lors de laquelle le déplacement s'effectue, le type de météo applicable au tour de jeu en question, la nature du terrain, la nationalité et le type de l'unité considérée. *Voyez le Tableau des coûts des déplacements et le Tableau des effets du terrain pour obtenir davantage de précisions à ce sujet.*

5.5 Les unités peuvent entrer dans n'importe quel hexe numéroté. Elles ne peuvent pas pénétrer dans un hexe du territoire de la Bulgarie ou de la Turquie.

6. Empilement d'unités.

6.1 Les unités de la taille d'une armée peuvent au maximum être deux par hexe. Il peut au maximum y avoir trois unités de la taille d'un corps d'armée par hexe, mais la combinaison d'armées et de corps d'armées restreint ce maximum à deux unités par hexe.

6.2 Les limites d'empilement peuvent être dépassées durant les déplacements mais elles doivent être respectées à la fin de chaque phase de déplacement ainsi qu'à l'issue de la résolution de chaque combat.

6.3 Les marqueurs, les QG de corps d'armées, la *Stavka*, les unités d'ouvriers, Hitler, Staline, et l'unité de réserve SS 2-7 n'ont pas de limites d'empilement et peuvent librement se placer sur toute pile.

7. Zones de contrôle (ZDC).

7.1 Chaque unité a en général une zone de contrôle (ZDC) qui consiste en l'hexe qu'elle occupe, auquel s'ajoutent les 6 hexes adjacents. La ZDC d'une unité s'applique à tous types de terrain et s'étend également aux hexes occupés par des unités ennemies. Les ZDC ne s'étendent toutefois jamais au-delà des lignes épaisses délimitant les bords de lacs ou d'océans.

7.2 Les unités doivent marquer l'arrêt dès qu'elles entrent dans une ZDC ennemie (exception : voir la règle de victoire automatique en 16.1).

7.3 Les unités de partisans et les marqueurs d'autorité suprême (Hitler et Staline) ne créent de ZDC que dans l'hexe qu'ils occupent.

8. Restrictions de mouvement.

8.1 Le Tableau des effets du terrain indique les effets produits, en termes de déplacement, par les différents types possibles de terrain.

8.2 Les unités doivent marquer l'arrêt lorsqu'elles entrent dans un hexe de forêt, de montagne ou de marécage. Elles ne peuvent alors exécuter que leur première impulsion.

Exceptions : les unités d'infanterie, de montagne, aéroportées et de la *Luftwaffe* ne sont pas tenues de s'arrêter dans les hexes de forêt. Les unités de montagne ne sont pas tenues de s'arrêter dans les hexes de montagne. Les marécages sont à considérer comme du terrain dégagé durant les mois enneigés.

8.3 Les unités ne peuvent pas bouger directement d'une ZDC ennemie à une autre. Si elles débutent leur première impulsion dans une ZDC ennemie, elles peuvent en sortir pour rejoindre un hexe exempt de ZDC ennemie ; elles pourront ensuite subséquemment pénétrer dans une ZDC ennemie durant la même impulsion.

8.4 Les unités qui sont dans la ZDC d'unités ennemies au début de leur seconde impulsion ne pourront pas se déplacer lors de l'impulsion en question, même si ces unités ennemies devaient être éliminées par le biais d'une victoire automatique lors de leur déplacement de seconde impulsion.

8.5 Péninsule de Kerch : les unités ne peuvent aller au-delà des lignes côtières noires, sauf dans la région des détroits de Kerch (situé entre la mer d'Azov et la mer noire, hexes 3720 et 3721).

8.51 Les unités traversant les détroits se déplacent normalement jusqu'à ce qu'elles atteignent le premier hexe situé au-delà desdits détroits, où elles doivent alors s'arrêter pour le reste de ce mouvement. Les unités peuvent également effectuer des mouvements de retraite à travers les détroits. La traversée de détroits ne constitue pas un déplacement maritime.

8.52 Les zones de contrôle (ZDC) ne s'étendent pas aux détroits. Les attaques dans les détroits sont optionnelles pour les piles d'unités ou les unités individuelles d'une pile attaquante.

8.53 Les lignes d'approvisionnement peuvent être établies à travers les détroits.

8.6 Le tronçon de VF entre les hexes 3421 et 3320 ne peut être utilisé que pour des déplacements par voie ferrée. Il est impossible d'y effectuer un déplacement normal ou d'y tracer un itinéraire d'approvisionnement vers un autre hexe de VF.



9. Déplacement par voie ferrée (VF).

9.1 Le joueur allemand (forces de l'Axe) peut décider de déplacer jusqu'à un maximum de 6 unités (3 durant les tours de jeu en saison hivernale) par VF et par tour de jeu, contre 5 pour le joueur soviétique. Le transport par VF ne peut se faire que lors du mouvement initial ; il va permettre le transport d'unités sur un nombre d'hexes illimité.

9.2 Tous les remplacements et renforts arrivant durant la phase de mouvement initial peuvent faire l'objet d'un transport par VF, en complément du nombre maximal d'unités permises. Cette voie ferrée « d'accès libre » est uniquement disponible durant la première impulsion d'un tour durant lequel une unité arrivante devient effectivement disponible (les unités venant de la boîte d'unités situées hors-carte et les unités parachutistes de réserve N'OBTIENNENT PAS de déplacement par VF en accès libre).

Exemple : par temps dégagé, les Allemands peuvent bouger 6 unités par VF, plus une partie ou la totalité des renforts arrivant lors de cette phase de mouvement initial.

9.3 Les unités se déplaçant par VF doivent débiter et achever leur mouvement initial sur une voie ferrée. Ce déplacement par VF doit s'effectuer le long d'hexes de voie ferrée sous contrôle ami, via un itinéraire contigu et connecté. L'unité ne peut pas débiter son mouvement dans un hexe situé en ZDC ennemie, pas plus qu'elle ne peut se déplacer à travers ou entrer dans un tel hexe (nota : le déplacement par VF sera possible si l'unité ennemie créant une ZDC donnée se retrouve éliminée par victoire automatique avant le mouvement par VF envisagé). Une unité transportée par VF ne peut effectuer aucun autre type de déplacement lors de l'impulsion considérée.

9.4 Les unités se déplaçant par VF ne subissent jamais les effets du terrain traversé par le chemin de fer, quel qu'il soit. A l'inverse, il n'est PAS possible pour les unités se déplaçant normalement de bénéficier des avantages de la VF pour annuler les effets du terrain, comme si elles étaient sur une voie autoroutière !

9.5 Une unité ne peut utiliser le transport par VF que si elle peut s'assurer d'un itinéraire exempt de traversée de ZDC ennemie, pour rallier une ville ou une extrémité de carte placée sous contrôle ami (les bords sud et est sont amis pour les Soviétiques, le bord ouest l'est pour les forces de l'Axe, cependant que le bord nord de la carte n'est ami pour aucun des deux camps). Une ville sous contrôle ami peut être située en ZDC ennemie et peut être utilisée pour le soutien à l'approvisionnement.

9.6 Les VF doivent être contrôlées dès le tour précédant leur emploi. Le joueur allemand utilise les marqueurs de tête de VF pour identifier les hexes de chemin de fer de l'Axe situés le plus en avant ; tous les hexes de VF situés au-delà de ce point d'avance maximal sont réputés être sous contrôle soviétique. Chaque joueur ajuste le positionnement de ses marqueurs de tête de VF à l'issue de sa seconde impulsion (après les combats). Un joueur ne peut jamais perdre le contrôle d'hexes de VF lors de son propre tour de jeu. Un joueur ne peut jamais prendre possession d'une VF positionnée en ZDC ennemie.

9.7 Une jonction de VF est un hexe de VF non situé dans une ville, qui comprend une voie ferrée avec une intersection. Un joueur contrôle une intersection de VF s'il l'occupe OU s'il a été le dernier à l'avoir inclus dans sa ZDC incontestée. Un joueur peut aussi prendre le contrôle d'une telle jonction si toutes les lignes de VF se scindant à partir de cette intersection mènent 1/ soit vers une ville sous contrôle ami ou une extrémité de carte exempte de ZDC ennemie le long des hexes de VF concernés 2/ soit vers un hexe traversé par une unité amie, sous réserve qu'il n'y ait pas de ZDC ennemie dans un quelconque hexe de VF concerné au moment de la traversée du chemin de fer par l'unité amie en question. Le contrôle de cette jonction de VF peut changer durant les phases de déplacement et de combat des deux impulsions des tours de jeu. Une jonction de VF n'est sous contrôle d'aucun de deux camps si elle est exempte de toute unité mais qu'elle comprendra des ZDC créées par les deux joueurs, peu importe lequel d'entre eux ait précédemment pu en avoir le contrôle. Les jonctions de VF ont un impact sur la prise de contrôle du chemin de fer mais pas sur le tracé des lignes d'approvisionnement.

9.8 Si l'un des joueurs contrôle deux villes et qu'il ne s'y trouve ni unité ennemie, ni ZDC ennemie, ni encore de jonctions de VF sous contrôle ennemi sur une VF entre ces villes, la totalité de cette VF passe sous contrôle ami. Une ville sous contrôle ami ne pourra pas servir au changement de possession d'une VF si elle se trouve en ZDC ennemie et si la VF dans l'hexe de ville n'est pas sous contrôle ami.

9.81 En complément, durant la phase finale du tour de jeu du joueur allemand, celui-ci positionne ses marqueurs de tête de VF en les plaçant à hauteur de l'hexe de VF le plus lointain occupé ou traversé par une unité de l'Axe durant le tour de jeu en question, à condition qu'au moment de cette occupation, un itinéraire exempt de ZDC soviétique puisse être tracé entre cet hexe longeant le chemin de fer et une ville contrôlée par l'Axe ou le bord ouest de la carte (l'itinéraire ne peut ni traverser de ville sous contrôle soviétique, ni d'hexe de jonction de VF sous contrôle ennemi).

9.82 En complément, durant la phase finale du tour de jeu du joueur soviétique, celui-ci positionne ses marqueurs de tête de VF en les plaçant à hauteur de l'hexe de VF le plus lointain occupé ou traversé par une unité soviétique durant le tour de jeu en question, à condition qu'au moment de cette occupation, un itinéraire exempt de ZDC de l'Axe puisse être tracé entre cet hexe longeant le chemin de fer et une ville contrôlée par les Soviétiques ou le bord sud de la carte (l'itinéraire ne peut ni traverser de ville sous contrôle de l'Axe, ni d'hexe de jonction de VF sous contrôle ennemi).

9.83 Si un joueur contrôle une ville à la fin de son tour de jeu et qu'elle ne se trouve pas en ZDC ennemie, alors la VF dans cette agglomération passe sous contrôle ami.

9.9 Les déplacements par VF hors carte entre les hexes par lesquels le chemin de fer sort de la carte par l'ouest, l'est et le sud sont autorisés, à condition que les hexes de sortie et de nouvelle entrée sur la carte se trouvent sur le même bord de carte, que ne s'y trouve ni unité de partisans ni ZDC ennemie, et que les hexes en question aient déjà été contrôlés durant le tour qui précédait. Les règles 9.1 à 9.9 s'appliquent également ici. Les connexions hors carte peuvent aussi être employées pour tracer une ligne d'approvisionnement, en application de la règle 17.1. Seules les unités soviétiques peuvent effectuer un déplacement hors carte le long des bords sud et est de la carte. Seules les unités de l'Axe peuvent effectuer un déplacement hors carte le long du bord ouest de la carte. Aucun des deux joueurs ne peut effectuer de mouvement hors carte en direction du bord nord de la carte.

10. Déplacement par voie maritime (VM).

10.1 Un déplacement restreint par voie maritime (VM) est possible, à effectuer selon les règles qui suivent. Le déplacement par VM s'effectue sur une surface unique de mer ; les hexagones et les facteurs de déplacement ne jouent aucun rôle dans ce processus de mouvement. Une unité qui n'est pas en mesure de se déplacer lors d'une impulsion ne peut effectuer de déplacement par VM (exemple : au cours d'un tour BOUEUX, seuls les unités de type QG peuvent effectuer un déplacement par VM lors de la seconde impulsion). Le déplacement par VM ne peut s'effectuer que lors de la phase de mouvement.

10.2 La Mer noire / Mer d'Azov et la Mer baltique constituent deux zones clairement séparées et aucune unité ne peut effectuer de déplacement par VM d'une mer à l'autre lors d'une unique impulsion.

10.3 Les deux camps peuvent transporter une unité par tour (lors de chaque impulsion) en Mer noire / Mer d'Azov. Les déplacements par VM peuvent intervenir à tout moment lors de la phase de mouvement, mais un déplacement donné doit être finalisé avant de s'occuper du déplacement d'autres unités. Le déplacement par VM n'est pas impacté par les ZDC ennemis. Une unité ne peut pas effectuer de déplacement par voie terrestre ou par VF durant l'impulsion au cours de laquelle elle effectuera un déplacement par VM. Si l'unité est contrainte à retraiter à l'issue d'un combat, elle sera éliminée dans le cas d'un déplacement par VM. Lors des impulsions suivantes, une unité ayant effectué un déplacement par VM pourra se déplacer normalement. Il existe trois types de déplacements par VM : les transferts, les débarquements et les évacuations. *Nota : les unités en provenance de la boîte des unités hors-carte sont à considérer comme des renforts pour ce qui a trait au déplacement par VM.*

10.31 Un joueur pourra effectuer un « transfert » maritime en déplaçant une unité d'un port sous contrôle ami à un autre (la boîte des unités hors-carte est à considérer comme étant un port ami en ce qui concerne le déplacement par VM ; cette boîte couvre à la fois la Mer noire/Mer d'Azov et la Mer baltique). Un renfort ou un remplacement peut également être acheminé dans un port sous contrôle ami par le biais d'un transfert maritime.

10.32 Un joueur pourra effectuer un « débarquement » maritime en utilisant une unité de remplacement ou en renfort, voire en provenance d'un port ami. Chacun des adversaires disposera de la possibilité d'effectuer deux débarquements par partie de jeu. L'unité qui participe au débarquement pourra débarquer en tout hexe non occupé par l'ennemi des rivages côtiers de la Mer noire/ Mer d'Azov. Une unité effectuant un débarquement est considérée automatiquement comme disposant d'un appui et d'un soutien au combat, tout au long du tour de débarquement.

Exemple : une unité allemande effectuant un débarquement en janvier/février 1942 n'aura pas besoin de se soucier de disposer d'un approvisionnement jusqu'à la fin du tour de jeu de mars/avril 1942 et elle sera réputée disposer d'un soutien pour le combat pour le bimestre janvier/février 1942, même si elle ne se trouve pas à proximité d'une ville sous contrôle ami. Si elle ne dispose plus d'approvisionnements à la fin du bimestre mars/avril 1942, l'unité sera éliminée.

10.33 Un joueur pourra effectuer une « évacuation » maritime à partir de n'importe quel hexe côtier et à destination d'un port ami des mêmes rivages côtiers ou à destination de la boîte des unités hors carte. Toutes les unités effectuant une évacuation doivent ajouter 1 point au résultat de leur jet de dé pour le déplacement par VM.

10.4 En Mer noire / Mer d'Azov, toutes les unités effectuant un déplacement par VM doivent jeter un dé et obtenir un résultat compris entre 1 et 3 pour survivre. Il convient d'appliquer un modificateur de jet de dé de -1 pour tout déplacement à partir des 3 ports de la Mer noire (Odessa, Sébastopol et Rostov), s'ils sont sous contrôle ami lors du déplacement par VM considéré. Ce contrôle peut se modifier lors d'un tour de jeu – voir paragraphe 17.3.

10.5 En Mer baltique, le joueur allemand peut effectuer des transferts et des évacuations par VM. En Mer baltique, le joueur soviétique ne peut effectuer des transferts et des évacuations par VM que si Leningrad est sous contrôle soviétique. Aucun des deux joueurs ne peut y effectuer de débarquement par VM. Les unités se déplaçant par VM en Mer baltique doivent jeter un dé et obtenir un résultat de 1 ou de 2 pour survivre. Il convient d'appliquer un modificateur de jet de dé de -1 pour tout déplacement à partir des 4 ports de la Mer baltique (Riga, Tallinn, Helsinki et Leningrad), s'ils sont sous contrôle ami lors du déplacement par VM considéré. Ce contrôle peut se modifier lors d'un tour de jeu – voir paragraphe 17.3. Pour refléter la supériorité aérienne allemande, tous les déplacements soviétiques par VM en Mer baltique devront être affectés d'un malus de +2 au lancer de dé.

10.6 Les unités perdues par fortune de mer ne sont pas remplaçables, et sont enlevées du jeu en conséquence. Une unité « perdue en mer » est comptabilisée comme ayant effectué un déplacement par VM (mais aussi comme ayant effectué un débarquement, si tel était son objectif).

10.7 Lors du premier tour de jeu, le joueur allemand ne peut pas mener de débarquement par VM



11. Quartiers généraux (QG) et marqueurs de Chef suprême.

11.1 L'unité soviétique de la STAVKA et les trois QG de groupe d'armée allemands sont des unités de type « QG ». Ces unités de QG ne peuvent se déplacer que lors de la seconde impulsion. Contrairement aux autres unités, les QG peuvent alors utiliser leur pleine capacité de mouvement et ils ne sont jamais affectés par les conditions météorologiques. Les QG doivent s'arrêter quand ils entrent dans un hexe de marécage (sauf par temps neigeux), de forêt ou de montagne et ils ne peuvent pas effectuer de déplacement par VF. Ils peuvent se déplacer par VM lors de la seconde impulsion. Ils ne peuvent pas entrer dans une ZDC ennemie sauf si l'hexe de destination est déjà occupé par une unité amie qui n'est pas un QG.

11.2 Les marqueurs Hitler et Staline représentent les Chefs suprêmes de leurs pays respectifs. Ces deux marqueurs peuvent se déplacer par VF (en première impulsion), pas d'une quelconque autre manière. En cas de retraite forcée, ces marqueurs sont éliminés. Ils ne génèrent de ZDC qu'à l'égard de l'hexe qu'ils occupent.

11.3 Pour simuler l'impact opérationnel de la perte du Chef suprême d'un pays, la pénalité suivante est imposée en cas d'élimination du marqueur Hitler ou Staline : les unités appartenant au pays ayant perdu son Chef suprême disposeront d'un

facteur de mouvement de ZERO au cours de leur impulsion suivante (les capacités de déplacement par VF et VM ne sont toutefois pas impactées ; les alliés de l'Axe ne sont en outre pas affectés par cette règle).

Exemple : Hitler est éliminé durant la seconde impulsion du tour du joueur soviétique de mars/avril 1944. Durant la première impulsion de mai/juin 1944, toutes les unités allemandes auront dès lors un facteur de déplacement de zéro.

12. Combats.

12.1 Les unités débutant leur impulsion dans une ZDC ennemie sont obligées de mener une attaque. Pour ce qui a trait au combat, le joueur dont c'est le tour de jeu est l'attaquant ; son adversaire est le défenseur. Avant de mener le combat, tous les mouvements pour l'impulsion en cours doivent avoir été effectués (exception : attaques en mode « victoire automatique », voir règle 16.1). Durant la phase des combats, chaque attaque doit être complètement effectuée avant d'en mener une autre au cours de ladite phase de combat.

12.2 Des unités attaquant ensemble et se trouvant dans un même hexe, peuvent attaquer des défenseurs adjacents situés dans des hexes différents. Des unités se défendant ensemble dans un même hexe doivent additionner leurs facteurs de combat en un unique facteur de défense combiné. Le facteur de combat d'une unité individuelle ne peut jamais être fractionné pour être utilisé pour résoudre plus d'un combat.

12.3 Quand plusieurs unités attaquent plusieurs unités en défense, l'attaquant a le choix de déterminer la manière de mener les combats, sous réserve :

12.31 d'attaquer toutes les unités en défense dans la ZDC ennemie desquelles il se trouve et...

12.32 que toutes ses unités situées en ZDC ennemie mènent effectivement une attaque et...

12.33 que chaque unité attaquante soit bien adjacente à l'unité en défense qu'elle souhaite attaquer.

12.4 L'attaquant a le choix d'attaquer délibérément avec une ou plusieurs unité(s) en nombre défavorable, en vue de se mettre en position de force contre d'autres unités en défense. Cette tactique dite « immersive » ne peut pas s'appliquer si le rapport de force est inférieur à 1-6. Les attaques avec un tel rapport inférieur à 1-6 sont interdites et nulle unité ne peut se mettre dans une position dans laquelle elle engendrerait une situation d'attaque interdite, sauf si elle devait être rejointe par d'autres unités, aptes à élever ce rapport de force à un niveau égal ou supérieur à 1-6.

12.5 Nulle unité, qu'elle soit en position d'attaque ou de défense, ne peut mener plus d'un combat lors d'une impulsion donnée, même si elle se trouve toujours adjacente à une ou plusieurs unité(s) ennemie(s) à l'issue de tous les combats qui ont été menés. Ces unités demeurent simplement en position adjacente et elles doivent à nouveau attaquer lors de la seconde impulsion, OU en présence d'unités ennemies adjacentes à la fin de la seconde impulsion d'un joueur donné, on passe alors au tour de jeu de l'autre joueur.

12.6 Il peut arriver que le résultat d'un combat amène une unité à être dans l'incapacité d'attaquer dans les conditions requises (avec un différentiel 1-6 ou meilleur). Si un joueur ne peut pas rassembler suffisamment d'unités pour mener une attaque réglementairement, l'unité visée doit se rendre et elle est alors retirée de la carte sans combattre à la fin de la phase de déplacement.

13. Table de résolution des combats.

13.1 Les conditions de résolution de chaque combat sont définies dans un ratio simple qui est défini dans la Table de résolution des combats (TRC). Pour calculer ce ratio, divisez le facteur de combat le plus faible par lui-même, puis par le facteur de combat le plus fort. On obtient alors deux chiffres distincts (l'un d'entre eux est toujours « 1 ») qui expriment ensemble le différentiel de combat, le chiffre de l'attaquant étant toujours donné en premier dans le ratio. Toutes les fractions sont en outre « arrondies » à l'entier supérieur ou inférieur, en retenant le nombre entier qui sera le plus favorable au défenseur.

Exemples :

- 4-9 (l'unité qui attaque a un facteur de combat 4, l'unité qui défend a un facteur de combat de 9) donne un différentiel de combat 1-3 ($9/4 = 2,25$, le chiffre le plus favorable au défenseur sera arrondi à l'entier supérieur, soit 3 ; on obtient donc 1-3, soit 1 pour l'attaquant et 3 pour le défenseur),

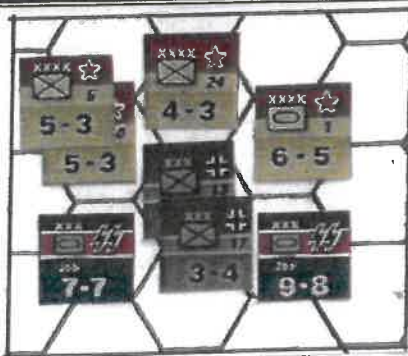
- 19-10 (l'unité qui attaque a un 19, l'unité qui défend a un 10) donne un différentiel de combat 1-1 ($19/10 = 1,9$, le chiffre le plus favorable au défenseur sera arrondi à l'entier inférieur, soit 1 ; on obtient donc 1-1, soit 1 pour l'attaquant et 1 pour le défenseur),

- 24-5 (l'unité qui attaque a un 24, l'unité qui défend a un 5) donne un différentiel de combat 4-1 ($24/5 = 4,8$, le chiffre le plus favorable au défenseur sera arrondi à l'entier inférieur, soit 4 ; on obtient donc 4-1, soit 4 pour l'attaquant et 1 pour le défenseur).

13.2 L'attaquant fait ensuite un jet de dé et obtient le résultat de son combat dans la TRC en croisant le résultat de la ligne des chiffres du dé et de la colonne des différentiels de combat. Les unités éliminées sont rangées dans leurs bacs de remplacement respectifs, cependant que les unités ayant capitulé sont retirées de manière permanente du jeu.

13.3 Il convient d'interpréter comme suit les résultats des combats :

AE	-	Attaquant éliminé. Toutes les unités attaquant sont retirées de la carte.
A1	-	Une unité attaquante est éliminée, au choix de l'attaquant, qui doit effectuer en outre un mouvement de retraite d'un ou de deux hexe(s) pour les autres unités ayant mené l'attaque.
AR	-	Retraite de toutes les unités attaquant d'un ou de deux hexe(s).
C	-	Contact entre unités ennemies ; pas de perte ou de mouvement pour les deux camps.
EX	-	Echange – les deux camps perdent une unité ayant pris part au combat, au choix des joueurs. Une retraite d'un ou deux hexe(s) doit être opérée par les unités en défense, et ce mouvement est effectué par l'attaquant.
DR	-	Retraite de toutes les unités en défense de deux hexes, effectuée par l'attaquant.
D1	-	Une unité en défense est éliminée, au choix du défenseur, avec un mouvement de retraite de deux hexes, effectué par l'attaquant, pour les autres unités ayant subi l'attaque.
DE	-	Défenseur éliminé. Toutes les unités en défense sont retirées de la carte.
DS	-	Le défenseur capitule et se rend. Toutes les unités en défense sont supprimées du jeu et ne peuvent pas faire l'objet d'un remplacement.



La situation présentée ci-haut présente plusieurs possibilités distinctes de combats. Le joueur allemand attaque. Il peut soit choisir d'employer ses deux unités 3-4 contre l'unité 4-3, soit d'utiliser l'une d'entre elle pour attaquer l'unité 6-5 ou les deux unités 5-3. Nécessairement, au moins l'une des deux unités allemandes 3-4 se doit d'attaquer l'unité soviétique 4-3, car ce sont les seules unités allemandes à lui être adjacente. Le joueur allemand peut en outre faire le choix d'attaquer les deux unités 5-3 ou l'unité 6-5 (différentiel de combat 2-1) avec son autre unité 3-4. Le joueur allemand, toutefois, ne peut en tout état de cause pas scinder son attaque menée contre les deux unités 5-3, quel que soit son choix tactique.

13.4 L'attaquant est *toujours* responsable du déplacement des unités en retraite et il peut désigner la longueur de cette retraite, si autorisée par le paragraphe 13.3, mais il ne peut pas imposer au défenseur un itinéraire de retraite qui conduirait à l'élimination de celles-ci, dans le cas où il existe des itinéraires alternatifs non bloqués. Les unités en défense peuvent, à la discrétion de l'attaquant, être reculées de deux hexes le long d'un itinéraire qui laisserait finalement les défenseurs n'être distants que d'un hexe de leur hexe d'origine.

13.5 Les unités ne peuvent pas effectuer de retraite dans une ZDC ennemie, hors carte ou par-delà un rivage côtier (exception : le détroit de Kerch). En l'absence d'itinéraire réglementaire possible, les unités devant retraiter seront éliminées.

13.6 Les unités peuvent effectuer leur retraite par voie terrestre sans tenir compte du coût en points de déplacement.

13.7 Les unités ne peuvent achever leur mouvement de retraite en violant les limites d'empilement – dans le cas contraire, elles seront éliminées, au choix du joueur en possession duquel elles se trouvent.

13.8 Une attaque peut toujours être menée en retenant un différentiel de combat moins favorable à l'attaquant, si ce dernier le souhaite, mais l'utilisation d'un tel différentiel de combat moins favorable devra nécessairement être annoncée avant le lancer de dé.

14. Effets du terrain sur les combats.

14.1 Comme indiqué dans le Tableau des effets du terrain (TET), les unités en position de défense en zone de montagne, dans les villes *principales* et en aval de fleuves, bénéficient du doublement de leur facteur de défense. De manière complémentaire, toute unité dont les attaquants sont tous positionnés sur la rive opposée du détroit de Kerch, bénéficiera tout autant de ce doublement.

14.11 Une unité sera considérée placée en « aval d'un fleuve » si toutes les unités attaquant sont dans des hexes de fleuve et que l'unité en défense n'occupe pas le même hexe de fleuve que les précédentes (deux hexes adjacents de rivière sont considérés comme étant reliés par le « même fleuve » si ledit fleuve relie les côtés des deux hexagones dont il est question). Les hexes incomplets de fleuve sont à considérer comme hexes normaux de fleuve.

14.12 Le facteur de combat d'une unité ne peut jamais être plus que doublé, peu important le nombre de modificateurs applicables résultant des effets du terrain dont elle peut bénéficier, et le facteur de combat d'une unité ne peut uniquement bénéficier d'un doublement que lorsque l'unité est en position de défense - le facteur de combat d'une unité attaquante n'est en tout état de cause jamais doublé.

14.13 Les unités soviétiques en défense en aval d'un fleuve ne bénéficient pas du doublement du facteur de défense durant la première impulsion du tour de jeu mois de mai/juin 1941.

14.2 Les unités qui attaquent en zone forestière n'effectuent pas de retraite (même si elles le souhaiteraient) en présence d'un résultat de combat de type AR ou A1. Les unités en position de défense dans de tels hexes forestiers n'effectuent pas non plus de retraite (même si elles le souhaiteraient) en présence d'un résultat de combat de type DR, EX ou D1.



15. Supériorité aérienne : attaques de bombardiers en piqué *Stuka*.

15.1 La supériorité aérienne allemande est matérialisée par l'emploi de formations aériennes de bombardement en piqué *Stuka* (*Sturzkampfflugzeug Junkers Ju 87*) durant la première impulsion des combats. Les bombardiers en piqué n'interviennent pas seuls mais en coordination avec les attaques au sol, avec l'emploi d'un modificateur favorable affectant le différentiel de combat. Seul l'attaquant peut faire usage des avions.

15.2 Un *Stuka* ne peut être engagé au combat que contre des défenseurs soviétiques ciblés à une distance maximale de 8 hexes d'une unité donnée de QG allemand de groupe d'armées. L'attaque de *Stuka* est effectuée en plaçant le marqueur dédié sur les unités soviétiques en défense (si plusieurs piles d'unités soviétiques sont attaquées simultanément, le marqueur *Stuka* sera placé au choix sur l'une des piles d'unités en défense ciblées).

15.3 Les bombardiers sont conservés hors carte entre leurs différentes missions et ne sont pas spécifiquement assignés à une unité de QG donnée.

15.4 Le déplacement par voie aérienne de *Stuka* n'est limité ni par le terrain ni par les ZDC ennemis. Le calcul des distances au-dessus des surfaces aquatiques se fonde sur une estimation, en transposant le schéma hexagonal sur l'eau.

15.5 La supériorité aérienne allemande est matérialisée par les unités de *Stuka*. Chaque emploi de *Stuka* allemand génère un modificateur de +3 du différentiel de combat : par exemple, un 3-1 devient un 6-1. Seul un unique *Stuka* peut être employé par attaque. Chaque QG de groupe d'armées allemand assure le soutien opérationnel d'un *Stuka*. Lors de la première impulsion de la partie en cours, les unités de *Stuka* peuvent être employées contre n'importe quel district militaire à leur portée.

15.6 Le nombre de *Stuka* disponibles varie en fonction des conditions météorologiques et de l'année considérée des différents tours de jeu, selon les modalités suivantes :

ANNEE	TEMPS		
	DEGAGE	LEGEREMENT BOUEUX	BOUEUX
1941	3	1	1
1942	2	1	1
1943	1	-	-

Les *Stuka* ne sont jamais disponibles durant les tours enneigés.

Les *Stuka* assurent l'appui aérien rapproché de 1941 à 1943 et ne sont plus disponibles à compter de 1944.

16. Attaques en mode « victoire automatique » (VA).

16.1 Les unités attaquées avec un différentiel de combat 10-1 se rendent sans jet de dé et sont retirées à titre définitif du jeu durant la *PORTION DE MOUVEMENT* du tour de jeu de l'attaquant. Les unités qui n'ont pas pris part à cette attaque de type 10-1 peuvent se déplacer à travers ou sur l'hexe des unités ainsi éliminées et pourront attaquer d'autres unités. L'emploi des bombardiers en piqué peut contribuer à atteindre le différentiel de combat 10-1.

16.2 Les unités prenant part à l'attaque en mode « victoire automatique » (VA) ne pourront plus se déplacer davantage lors de cette impulsion. Si elles obtiennent une VA lors de la première impulsion, elles ne pourront pas se déplacer dans la ZDC d'une unité ennemie durant la seconde impulsion du mouvement et ne pourront en outre pas mener d'attaque durant la seconde phase des combats.

16.3 Si des unités ayant obtenu une VA demeurent adjacentes à des unités ennemies au début de la seconde impulsion du mouvement, d'autres unités amies devront être acheminées sur place pour attaquer ces unités ennemies adjacentes (cette situation constitue la seule exception possible, à l'issue d'un mouvement, pour qu'une unité se retrouve adjacente à une ou plusieurs unités ennemies, sans avoir à prendre part à une attaque). Si des unités amies ne peuvent pas être acheminées pour attaquer ces unités ennemies adjacentes, alors celles ayant obtenu une VA ne pourront réglementairement pas effectuer d'attaque et devront se rendre après avoir achevé leur déplacement, mais avant de mener quelque combat que ce soit.

16.4 Les unités soviétiques ne peuvent pas mener d'attaque en mode VA avant le tour de jeu de janvier/février 1943.

17. Appui et soutien : Approvisionnements et ravitaillement.

17.1 Il existe deux types de soutien et d'appui, le premier permet le ravitaillement (vocation logistique : alimentation, pièces de rechange des véhicules, vêtements, poste aux armées...), le second permet les approvisionnements (munitions de petit et de gros calibre, armes, matériel roulant de combat...). Le ravitaillement (soutien) s'obtient lors de la phase finale du tour de jeu de chaque joueur. Les approvisionnements (appui) s'obtiennent durant la phase de combat des tours de jeu enneigés des deux premiers hivers (1941 et 1942).

17.2 Le ravitaillement (soutien) : chaque unité doit pouvoir tracer une ligne d'approvisionnement dont la longueur n'excède pas 8 hexes à partir de toute source possible de soutien. La ville et/ou l'unité elle-même peut se trouver en ZDC ennemie, mais la ligne d'approvisionnement (et la VF) entre eux ne peut pas être coupée par une ZDC ennemie (et ne peut davantage passer à travers une ville contrôlée par l'ennemi). Durant les mois enneigés, la longueur des lignes d'approvisionnement est divisée par deux : elle ne peut plus excéder 4 hexes, en lieu et place de 8. Toute unité incapable de tracer sa ligne d'approvisionnement à la fin de la seconde impulsion est éliminée (exceptions : parachutistes, partisans et unités ayant effectué un déplacement par VM au cours du tour considéré).

17.21 Sources d'approvisionnement – villes : les villes sous contrôle ami permettent d'obtenir du ravitaillement (soutien). Un joueur contrôle une ville s'il l'occupe effectivement OU si elle est hors ZDC ennemie et qu'il est en outre le dernier à l'occuper ou à l'inclure dans sa propre ZDC (une ZDC est contestée si l'ennemi dispose lui également d'une ZDC s'étendant concomitamment à l'hexe en question). Le contrôle d'une ville peut changer durant la phase de mouvement ou la résolution des combats lors de chacune des impulsions des tours de jeu des joueurs. Une ville n'est contrôlée par aucun des deux joueurs si aucune unité ne s'y trouve, en dépit du fait qu'elle soit située dans la ZDC des deux adversaires, peu important lequel des deux ait pu antérieurement la contrôler.

17.22 Sources d'approvisionnement – hexes de voie ferrée (VF) : les hexes de VF sous contrôle ami permettent d'obtenir du ravitaillement (soutien), à condition qu'au moment de la mise à disposition dudit ravitaillement, une ligne continue d'hexes de VF sous contrôle ami existe bien entre l'hexe de VF en question et a) une ville sous contrôle ami ou b) un hexe de VF sur un bord de carte sous contrôle ami. Les unités des forces de l'Axe peuvent être approvisionnées par des VF sous contrôle ami sortant par le bord ouest de la carte, cependant que les unités soviétiques peuvent l'être par des hexes de VF sous contrôle ami sortant de la carte par les bords est ou sud.

17.3 Les approvisionnements (appui) : les unités soviétiques et finlandaises disposent toujours d'approvisionnements. Les autres unités en disposent aussi, sauf quand elles sont en territoire soviétique durant les tours enneigés des deux premiers hivers. La mise à disposition d'approvisionnements (appui) doit être considérée durant les combats, et de ce fait leur existence peut évoluer durant une impulsion, au regard des résultats des attaques antérieures.



17.31 Les unités de l'Axe ne disposant pas de ligne d'approvisionnement subissent une réduction de moitié de leur facteur de combat (le chiffre étant individuellement arrondi à l'entier supérieur : un 5 devient par exemple un 3), tant pour l'attaque que pour la défense. Ce facteur ainsi arrondi est ensuite multiplié par deux au titre du bonus lié au terrain, le cas échéant (ainsi, un 5 arrondi devenant un 3 est doublé pour donner un 6, à titre d'exemple).

17.32 Durant les tours en saison enneigée du premier hiver 1941/42, les unités de l'Axe (hors unités finlandaises) en territoire soviétique ne disposent d'approvisionnements que si elles se trouvent dans une ville amie ou si elles adjacentes à une telle ville sous contrôle des forces de l'Axe.

17.33 Durant les tours en saison enneigée du second hiver 1942/43, les unités de l'Axe en territoire soviétique ne disposent d'approvisionnements que si elles se trouvent dans une ville amie ou si elles adjacentes à une telle ville sous contrôle des forces de l'Axe. Mais en complément, elles seront aussi approvisionnées si elles sont adjacentes à un hexe qui est conjointement : 1) adjacent à une ville contrôlée par les forces de l'Axe, 2) non-situé en ZDC ennemie.



18. Parachutages soviétiques.

18.1 Les Soviétiques disposent de trois corps d'armée parachutistes qui peuvent être largués lors de la première impulsion soviétique de n'importe quel tour de jeu ENNEIGE. Seuls les corps parachutistes qui sont dans la boîte de réserve parachutiste peuvent être largués, le joueur soviétique pouvant en engager autant que souhaité.

18.2 Lors de l'impulsion durant laquelle ils deviennent disponibles, les corps parachutistes doivent être placés soit dans la boîte de réserve parachutiste, soit à Moscou. Les corps parachutistes peuvent être gardés dans la boîte de réserve parachutiste aussi longtemps que le joueur soviétique le désirera. Les corps parachutistes de la boîte de réserve parachutiste disponibles depuis les tours antérieurs pourront arriver sur la carte en qualité de renforts à partir du bord est de la carte.

18.3 Lorsqu'elles sont larguées, elles doivent être placées sur la carte à une distance maximale de 8 hexes de l'unité de la *Stavka*. Si cette dernière n'est pas sur la carte, alors il leur sera impossible d'effectuer un largage. Les corps parachutistes ne peuvent être largués en ZDC ennemie, et pas davantage en zone forestière ou montagneuse. Ces unités ne pourront effectuer aucun déplacement complémentaire lors du tour de leur largage.

18.4 Les unités parachutistes ne nécessitent pas d'approvisionnements. Les corps parachutistes ne peuvent être largués qu'une seule fois et ne peuvent pas être réengagés en tant que renforts.



19. Partisans.

19.1 Le joueur soviétique dispose de 3 marqueurs de partisans qui sont employés pour obérer les déplacements et approvisionnement des forces de l'Axe. Ces marqueurs de partisans doivent être positionnés en territoire soviétique, soit dans une ville contrôlée par les forces de l'Axe, soit dans un hexe de VF sous contrôle des forces de l'Axe. Les partisans ne peuvent toutefois pas être placés dans des ZDC des forces de l'Axe ni se trouver à 5 hexes ou moins d'une unité SS.

19.2 Le marqueur de partisans crée une ZDC *exclusivement pour l'hexe qu'il occupe*. Les unités en déplacement par VF ne peuvent pas entrer dans cette ZDC, et les unités effectuant un déplacement normal la considèrent comme une ZDC normale : elles doivent ainsi s'arrêter après avoir pénétré dans l'hexe, et ne peuvent pas y entrer lorsqu'elles opèrent une retraite. Les ZDC de partisans ne permettent pas de revendiquer le contrôle d'une ville, ni de contrôler une jonction de VF et pas davantage de générer un changement de contrôle de VF. Un itinéraire d'approvisionnement peut être tracé à destination d'un hexe (mais pas à travers celui-ci) contenant des partisans (une ville occupée par des partisans demeurera une source d'approvisionnement pour les forces de l'axe).

19.3 A l'issue de la phase de déplacement pour les deux impulsions des unités de l'Axe, tous les marqueurs de partisans situés en ZDC des forces de l'Axe ou se trouvant à 5 hexes ou moins d'une unité SS doivent être retirés de la carte.

19.4 Les partisans ne peuvent pas être éliminés de manière permanente. A la fin de la seconde impulsion du joueur soviétique, tous les marqueurs de partisans du jeu qui ont été déployés dans le jeu sont repositionnés au regard des indications données en 19.1.

20. Renforts.

20.1 Au début de chaque tour de jeu, il est conseillé aux joueurs de consulter leur ordre de bataille (OB) pour voir s'ils recevront des renforts ou si des événements particuliers auront lieu. Cet OB indique spécifiquement quelles seront les unités disponibles, où elles doivent arriver et si des événements particuliers doivent survenir au cours du jeu. L'OB indique en outre un mois d'arrivée pour les renforts ; les unités arrivant lors du premier mois d'un tour de jeu donné, entrent sur la carte lors de la première impulsion ; si tel n'est pas le cas, elles y entreront lors de la seconde impulsion.

Exemple : juillet/août 1941 – le joueur allemand fait entrer 4 unités durant la première impulsion. Il en fait entrer 2 autres lors de la seconde impulsion.

Exemple : septembre/octobre 1943 – l'Italie capitule.

Un joueur peut choisir de remettre à plus tard l'arrivée de renforts, et de les conserver en attendant dans la boîte des unités hors carte. Il n'est pas possible de surseoir à l'arrivée de remplacements. Ces unités pourront entrer dans le jeu en tant que renforts lors de toute impulsion ultérieure, mais elles ne disposeront pas de la possibilité de se déplacer librement par VF. Les unités dans la boîte des unités hors carte pourront être déployées sur la carte à la discrétion du joueur en la possession desquelles elles se trouvent.

Nota : seuls les renforts non entrés de suite et les unités qui ont effectué un déplacement par VM peuvent se trouver dans cette boîte des unités hors carte.

20.2 Les renforts sont déployés sur la carte durant la phase de déplacement de leur impulsion d'arrivée. L'hexe de positionnement initial n'est pas décompté des points de mouvement disponibles pour l'unité qui arrive en renfort. Les unités listées comme devant arriver dans une ville donnée y seront effectivement déployées, sinon elles pourront aussi entrer sur la carte en effectuant un déplacement par VM ou entrer par un bord de carte comme indiqué *infra*.

20.3 Les unités arrivant lors de la première impulsion peuvent se déplacer normalement ou par VF ; celles arrivant lors de la seconde impulsion pourront seulement se déplacer normalement lors de la seconde impulsion de ce tour. Lors de la seconde impulsion, si l'hexe de placement initial d'une unité est situé en ZDC ennemie, alors l'unité arrivante ne pourra pas se déplacer davantage au cours de cette impulsion.

20.4 Si la ville de destination d'un renfort prévu est sous contrôle ennemi ou si une unité arrivant dans une ville devait enfreindre les règles d'empilement, alors cette unité devra entrer par un bord de la carte. Dans le cas où certaines unités arrivantes pourraient rejoindre la ville - cependant que d'autres enfreindraient ce faisant les limites d'empilement autorisées - le joueur concerné pourra sélectionner les unités qu'il décidera de faire entrer par le bord de carte.

20.5 Les renforts roumains sont déployés à partir de Bucarest. Les renforts hongrois arrivent par la VF hongroise à partir du bord ouest de la carte et les renforts italiens arrivent en provenance de tout hexe le long du bord ouest de la carte. Les renforts allemands ou soviétiques qui ne sont pas spécifiquement déployés dans une ville lors de leur arrivée dans le jeu, pourront arriver sur la carte respectivement par son bord ouest ou est.

20.6 SPECIAL - Finlande du Nord : Si les troupes soviétiques capturent Helsinki, la 14^{ème} armée soviétique entre dans le jeu lors de la première impulsion soviétique suivante à partir de tout hexe inoccupé de VF situé au nord de la carte. Si les Allemands capturent Arkhangelsk, le 36^{ème} corps d'armée d'infanterie et l'unité de troupes de montagnes du général Dietl entrent dans le jeu à partir de tout hexe inoccupé de VF amie située au nord de la carte, lors de la première impulsion allemande suivante. Si tous les hexes de VF au nord sont occupés par l'ennemi, les unités arrivantes sont conservées sur l'OB (dès lors qu'un hexe nord de VF n'est pas occupé par l'ennemi durant la première ou seconde impulsion de la phase de déplacement d'un joueur dont c'est le tour de jouer, celui-ci placera ces unités dans cet hexe).

20.7 SPECIAL – Garnison de Bucarest :

20.71 Si les troupes soviétiques, à partir de 1943, s'approchent ou font une retraite à une distance de 5 hexes ou moins de Bucarest, les 15^{ème} et 21^{ème} corps d'armée de montagne arrivent en renfort à Bucarest lors de la première impulsion du déplacement suivant des forces de l'Axe.

20.72 Si les troupes soviétiques, à partir de 1944, s'approchent ou font une retraite à une distance de 5 hexes ou moins de Bucarest, les 91^{ème} et 97^{ème} corps d'armée de même que le 5^{ème} corps d'armée de montagne SS arriveront aussi en renfort, en complément des 15^{ème} et 21^{ème} corps d'armée, si ceux-ci ne sont pas déjà déployés.

20.8 SPECIAL – Garnison de Varsovie : Si les troupes soviétiques, à partir de 1944, s'approchent ou font une retraite à une distance de 2 hexes ou moins de Varsovie, le 4^{ème} corps SS et le *Panzerkorps* Hermann Goering viennent renforcer Varsovie dès la première impulsion du déplacement suivant des forces de l'Axe.

20.9 SPECIAL – Retrait d'unités :

20.91 Les unités devant quitter le jeu sont tout simplement retirées de la carte.

20.92 En mai 1944, avant de recevoir ses remplacements, le joueur de l'Axe doit retirer de son jeu deux corps blindés allemands, à peine de perdre de suite la partie. Ces deux corps blindés sont alors placés sur l'OB (tableau des effectifs et de dotation) et elles reviendront dans le jeu lors de la première impulsion du tour de jeu de janvier/février 1945. Les deux corps blindés retirés en mai 1944 doivent, dans toute la mesure du possible, être des *Panzerkorps* SS.

20.93 Le joueur des forces de l'Axe doit retirer un corps d'armée allemand (peu importe le type d'unité) en mars 1945 et un autre en mai 1945.

21. Remplacements au profit des forces de l'Axe.

21.1 Les remplacements pour les forces de l'Axe entrent dans le jeu de manière similaire aux renforts, avec les unités finlandaises entrant à Helsinki.

21.2 Les remplacements pour les forces de l'Axe sont disponibles lors du bimestre mai/juin pour les années 1942, 1943 et 1944. Les unités allemandes de QG arrivent durant la *seconde* impulsion, toutes les autres unités arrivent lors de la première impulsion. Tous les remplacements doivent être identifiés avant le début d'un quelconque déplacement.

21.3 Les remplacements sont choisis parmi les unités éliminées (mais pas celles qui se sont rendues) se trouvant dans le lot de remplacement des unités de l'Axe. Les remplacements ne sont pas cumulables année après année et s'ils ne sont pas pris lors du tour durant lequel ils sont dûs, ils seront perdus pour l'année considérée.

21.4 Durant le tour de remplacement, le joueur des forces de l'Axe peut remplacer les unités suivantes : un *Panzerkorps* allemand pour chaque puits de pétrole contrôlé par les forces de l'Axe ; toutes les unités SS, de la Luftwaffe et les QG ; un corps d'infanterie allemand de type 3-4, un autre de type 4-4 et un dernier de type 5-4 ; un corps allemand de montagne ; un corps allemand motorisé de *Panzergrénadier* ; et une unité de chacun des 4 pays secondaires de l'Axe (Finlande, Italie, Roumanie et Hongrie). Les puits de pétrole sont contrôlés comme le sont les villes - chaque puits de pétrole est contrôlé par le dernier joueur à l'inclure dans sa ZDC incontestée ou l'occupant effectivement. Le 1^{er} corps de cavalerie allemand n'est quant à lui jamais remplacé.

21.5 Le joueur des forces de l'Axe ne reçoit plus de remplacements italiens en 1943 ou 1944.

21.6 Si le joueur des forces de l'Axe est autorisé à remplacer une unité allemande mais ne peut toutefois le faire en raison de l'absence d'unité du type visé dans le lot de remplacement, il peut à la place la substituer par une unité d'infanterie allemande de type 3-4. Il peut substituer par une unité allemande de type 3-4 chacune des unités suivantes, si jamais il ne parvenait pas à les remplacer : une à la place du corps de montagne allemand, une à la place du corps motorisé allemand de *Panzergrénadier*, une pour chacun des corps d'infanterie allemands. Pour chaque *Panzerkorps* qu'il devrait pouvoir remplacer sans être à même de pouvoir le faire, le joueur des forces de l'Axe peut prendre une unité d'infanterie allemande de type 3-4 OU un corps motorisé allemand de *Panzergrénadier*. Le joueur allemand ne peut par contre pas prendre une unité d'infanterie allemande de type 3-4 pour remplacer des unités alliées issues des pays secondaires de l'Axe, des unités SS, des unités au sol de la Luftwaffe ou encore des unités de QG de groupe d'armées. Les unités alliées issues des pays secondaires de l'Axe ne peuvent jamais être remplacées par des unités allemandes, et vice-versa.

W	W	W	W	W	W	W
Moscou	Stav	Leningrad	Kiev	Stalingrad		
3	2	2	2	2	1	2

22. Remplacements au profit des Soviétiques.

22.1 Calcul des points de remplacement soviétiques : le nombre de facteurs de remplacement dont disposera le joueur soviétique lors d'un tour donné sera égal au nombre total des valeurs de remplacement de toutes les unités d'ouvriers disponibles, auquel s'ajoutent d'éventuels facteurs liés aux unités d'ouvriers présentes à Arkhangelsk. Une unité d'ouvriers dans une ville aux environs peut aussi générer des remplacements. De nouvelles unités d'ouvriers génèrent des remplacements dès leur tour d'arrivée.

22.2 Propriétés des unités d'ouvriers : le nombre d'unités d'ouvriers est lié conjointement à leur valeur de combat et de remplacement. Les unités d'ouvriers ne connaissent pas de limitations d'empilement et sont incapables de se déplacer, une fois positionnées. Les unités d'ouvriers sont comptabilisées comme des unités combattantes pour ce qui a trait à la création d'une ZDC, aux missions d'attaque et de défense, mais également en matière de pertes. Les unités d'ouvriers ne peuvent jamais être remplacées et elles se rendent toujours si elles sont éliminées ou contraintes à la retraite.

22.3 : Placement des unités d'ouvriers : les unités d'ouvriers nouvellement arrivantes entrent sur la carte comme spécifié par le TED (ordre de bataille). Elles peuvent être placées dans toute ville majeure ou secondaire en Union soviétique, à la double condition que cette ville ait été sous contrôle soviétique au début du tour de jeu en question, d'une part, et qu'elle ne contenait

pas déjà une telle unité d'ouvriers, d'autre part (si toutes ces villes en contiennent déjà une, les nouvelles unités d'ouvriers arrivantes pourront alors être placées sans restriction dans n'importe laquelle de ces villes).

22.4 Remplacements d'Arkhangelsk : à compter du tour de jeu de janvier/février 1942, la ville d'Arkhangelsk offre TROIS facteurs de remplacement complémentaires, qui reflètent l'arrivée de convois de navires alliés avec de l'aide militaire. Arkhangelsk ne permet des remplacements que tant que la ville est sous contrôle soviétique, au début de leur tour de jeu. Dès lors que la ville tombe entre les mains des forces de l'Axe, Arkhangelsk cesse de fournir des remplacements permanents. Les remplacements d'Arkhangelsk cessent définitivement en 1945.

22.5 Choix des unités de remplacement : le joueur soviétique peut remplacer les unités dont les facteurs de combat combinés n'excèdent pas sa capacité totale de remplacement. Parmi les unités à remplacer, il ne pourra y avoir QU'UNE seule unité blindée (unités blindées de la Garde incluses) et seulement UNE unité de la Garde (infanterie ou cavalerie). Les facteurs de remplacement non utilisés sont perdus et ne peuvent pas être capitalisés pour un tour ultérieur. Les unités de remplacement doivent être identifiées avant tout commencement de déplacement.

22.6 Positionner des unités de remplacement : les unités de remplacement soviétiques arrivent lors de la première impulsion. Les remplacements entrent dans le jeu de la même manière que les renforts soviétiques venant du bord est de la carte OU peuvent être placées dans n'importe quelle ville comprenant déjà une unité d'ouvriers. A partir du début du tour lors duquel une unité d'ouvriers devient disponible, un maximum d'une unité de remplacement sera alloué par ville et par tour de jeu, indépendamment d'une part du nombre effectif d'unités d'ouvriers se trouvant déjà dans la ville en question, ou d'autre part de leurs valeurs de remplacement individuelles.

22.7 Mobilisation industrielle soviétique : à partir du tour de jeu de mai/juin 1943, et sans discontinuer ensuite, la valeur de remplacement de toutes les unités d'ouvriers sera doublée (ce doublement ne s'applique toutefois pas aux remplacements pour Arkhangelsk).

22.8 L'unité de la STAVKA peut être remplacée une fois l'an durant le tour de jeu de janvier/février, au prix d'un unique facteur de remplacement. L'unité peut entrer dans le jeu durant la seconde impulsion à partir de Moscou. Elle ne pourra toutefois pas être remplacée si la capitale soviétique est sous contrôle des forces de l'Axe.

23. Mobilisation.

23.1 En juillet et novembre 1943, le joueur des forces de l'Axe peut substituer les corps d'armées motorisés allemands déployés sur la carte, par des unités d'infanterie. Ces substitutions s'effectuent au début de l'impulsion.

23.11 Le 11^{ème} corps motorisé peut être remplacé par n'importe quel corps d'infanterie allemand de type 4-4.

23.12 Les 26^{ème} et 29^{ème} corps motorisés peuvent être remplacés par n'importe quel corps d'infanterie allemand de type 3-4.

23.13 Le 43^{ème} corps motorisé peut être remplacé par n'importe quel corps d'infanterie allemand de type 5-4.

23.2 S'il n'existe pas d'unité de type approprié, le joueur allemand peut choisir n'importe quelle unité d'infanterie allemande avec un facteur de combat supérieur, pour effectuer l'échange. S'il n'en existe pas, l'unité motorisée sera éliminée.

24. Alliés des pays secondaires des forces de l'Axe.

24.1 Quand un allié des pays secondaires de l'Axe (Hongrie, Finlande, Roumanie, Italie) en vient à capituler, toutes ses unités capituleront immédiatement (ceci incluant celles non encore déployées sur la carte) et ne participeront dès lors plus à la partie en cours.

24.2 La Hongrie capitule quand il y a au moins 5 unités soviétiques sur le territoire hongrois, après vérification des approvisionnements, à la fin du tour de jeu du joueur soviétique.

24.3 La Finlande et la Roumanie capituleront quand leurs capitales respectives (Helsinki et Bucarest) se retrouvent sous contrôle soviétique, après vérification des approvisionnements, à la fin du tour de jeu du joueur soviétique.

24.4 L'Italie capitule au début du tour de jeu de septembre /octobre 1943.

24.5 La Finlande capitule au début de la première impulsion d'un tour de jeu du joueur des forces de l'Axe, à compter de septembre/octobre 1944, dès lors que la ville de Leningrad n'est plus sous contrôle de l'Axe. A partir de cette capitulation, la capitale Helsinki est considérée comme étant sous contrôle soviétique. Aucun des deux joueurs ne pourra ensuite pénétrer en territoire finlandais pour le reste de la partie en cours. Toute unité allemande ou d'un pays secondaire de l'Axe se trouvant encore en Finlande à partir de ce moment-là sera éliminée à la fin du tour de jeu de cette capitulation finlandaise.

25. Conditions de victoire.

Un joueur gagnera la partie soit par une victoire en mode « campagne », soit en mode « mort subite ». Le jeu s'achève en tout état de cause par le tour de jeu de mai/juin 1945, mais il est possible de faire une partie plus courte via le mode « mort subite ».

25.1 Conditions de victoire du mode campagne.

25.11 Pour gagner **IMMEDIATEMENT** la partie, le joueur des forces de l'Axe doit au choix :

- 1/ contrôler Moscou ET éliminer Staline OU
- 2/ contrôler Berlin à la fin du tour de jeu de mai/juin 1945.

25.12 Pour gagner **IMMEDIATEMENT** la partie, le joueur soviétique doit contrôler Berlin à tout moment.

25.2 Conditions de victoire en mode mort subite.

25.21 La partie s'achève **IMMEDIATEMENT** dès que l'un des deux joueurs remplit les conditions d'une victoire en mode « mort subite ». Une telle condition de victoire sera remplie si un joueur est à même d'atteindre tous les objectifs qui lui sont assignés lors d'une année donnée.

Un objectif peut être la capture d'un hexe de puits de pétrole, de zone urbaine OU la survenue d'un événement tel que la capitulation d'un allié d'un pays secondaire de l'Axe. Un joueur « atteint » un objectif en contrôlant l'hexe du puits de pétrole ou de ville dont il est question, au moment de la vérification des conditions de victoire d'une « mort subite » OU lorsque l'événement envisagé s'est effectivement produit.

25.22 A la fin du tour de jeu de janvier/février de chaque année, les deux joueurs vérifieront tous deux simultanément s'ils remplissent – ou non – les conditions de victoire en mode « mort subite ». Si aucun des deux joueurs ne remplit toutes les conditions requises, la partie se poursuit.

25.23 En 1942, les objectifs sont : Kiev, Kaliningrad, Leningrad, Rostov-sur-le-Don, Kharkov et Stalino.

25.24 En 1943, les objectifs sont : les puits de pétrole de Maïkop, Moscou, Stalingrad, Kursk, Leningrad et Rostov-sur-le-Don.

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

25.26 En 1945, les objectifs soviétiques sont : la capitulation de la Finlande, de la Roumanie et de la Hongrie, le contrôle d'une ville au moins en Allemagne et le contrôle de tous les puits de pétrole.

25.27 En 1945, les objectifs allemands sont : empêcher la capitulation de la Roumanie et de la Hongrie, contrôler toutes les villes du territoire allemand et contrôler au moins un puits de pétrole.

26. Règles optionnelles.

Les sections 1 à 25 détaillent les règles « classiques » du jeu LA CAMPAGNE DE RUSSIE, qui sont fort similaires à celles applicables aux éditions antérieures du jeu. Les règles qui suivent ont pour but d'ajouter une touche d'authenticité historique
Nota : les règles optionnelles ne prennent le pas sur les règles classiques que si les deux joueurs en agrèent le principe au début de la partie.

26.1 OPTION : Recomplètement des effectifs de la *Waffen SS* : historiquement, les unités SS retrouvaient toujours leur dotation en personnels et en équipements de manière prioritaire. Si une unité SS n'a pas été éliminée, ses effectifs de réserve sont disponibles pour remplacer toute unité de l'armée régulière. De ce fait, si les unités SS visées ci-après ne sont pas éliminées de la carte au moment où les remplacements sont effectués, elles peuvent prendre la place des unités allemandes indiquées ci-bas :

Années	Remplacement allemand supplémentaire	Unité SS non éliminée
1942-1943-1944	Infanterie 3-4	Réserve SS (2-7)
1944	Blindés, Pzgren. ou Inf. 3-4	1 ^{ère} SS (10-8)
1943-1944	Blindés, Pzgren. ou Inf. 3-4	2 ^{ème} SS (9-8)
1943- 944	Blindés, Pzgren. ou Inf. 3-4	3 ^{ème} SS (7-7)
1944	Inf. 3-4	6 ^{ème} SS (4-4)

26.2 OPTION : Evacuation industrielle :

26.21 A partir de septembre/octobre 1941, le joueur soviétique pourra utiliser, s'il le souhaite, le déplacement par VF pour évacuer une unité d'ouvriers par tour de jeu, à destination d'un hexe de chemin de fer situé à l'extrême est de la carte. Il en résultera pour le joueur soviétique un coût de deux mouvements de VF pour CHAQUE FACTEUR d'ouvriers qu'il souhaitera déplacer de la sorte.

26.22 Une fois qu'elle se trouvera sur un hexe de VF à l'extrémité orientale de la carte, l'unité d'ouvriers sera positionnée trois tours plus loin sur le Tableau de suivi du temps (TST). Pendant ce placement sur le TST, cette unité d'ouvriers ne générera aucun facteur de remplacement. Lors de son tour « d'arrivée », l'unité d'ouvriers sera placée dans le cartouche des industries de l'Oural et elle contribuera alors immédiatement au nombre total des remplacements (en notant que les unités d'ouvriers qui arrivent en qualité de renforts peuvent être évacuées lors de leur tour d'arrivée, mais il faudra toujours dans ce cas au joueur soviétique dépenser un coût de déplacement par VF pour procéder à leur évacuation).

Exemple : le joueur soviétique utilise 4 déplacements de VF pour évacuer les ouvriers de Kharkov en septembre et octobre 1941. Cette unité d'ouvriers est placée dans le cartouche du mois d'avril/mai 1942 sur la piste d'enregistrement. A partir de mars/avril 1942, cette unité d'ouvriers contribuera aux capacités de remplacement totales soviétiques.

26.23 L'unité d'ouvriers ne génère pas de facteurs de remplacement lors du tour de son d'évacuation et aucun remplacement ne pourra advenir dans une ville dans laquelle une unité d'ouvriers unique est évacuée au cours d'un tour donné. Une nouvelle unité d'ouvriers peut être positionnée dans une ville dans laquelle où s'y trouvait déjà une précédemment, qui avait fait l'objet d'une évacuation au cours du tour présent ou des tours précédents.

26.3 OPTION : Conditions météorologiques historiques : pour les joueurs souhaitant simuler la campagne telle qu'elle s'est véritablement déroulée en termes de conditions météorologiques, il sera possible d'utiliser le tableau suivant en lieu et place du jet de dé à effectuer au début de chaque tour de jeu.

Années	Mars - avril	Septembre-octobre	Novembre-décembre
1941	boueux	légèrement boueux	enneigé
1942	boueux	dégagé	légèrement boueux
1943	légèrement boueux	dégagé	légèrement boueux
1944	enneigé	légèrement boueux	boueux
1945	dégagé	/	/

26.4 OPTION : Groupement tactiques de combat :

A partir de 1942, lorsqu'elles sont sur la défensive, les unités soviétiques de la Garde, les unités allemandes blindées, motorisées, d'infanterie, ou des SS, seront éliminées avec un résultat de combat de type EX, D1 ou DE. Leurs « restes », constituant des groupements tactiques de combat que l'on nommera ci-après « groupes de combat », survivent s'ils sont à même de retraiter. Seul un groupe de combat pourra survivre par hexe. Le défenseur éliminé est placé dans la boîte des unités de remplacement et le groupe de combat est mis à sa place sur sa carte et de là elle fera l'objet d'une action de retraite effectuée par l'attaquant. Ces groupes de combat sont exclusivement disponibles si le mélange des marqueurs de combat le permet et que :

- ses unités disposent d'une capacité de déplacement inférieure ou égale à celle de l'unité éliminée,
- l'unité éliminée a un facteur de combat de 3 ou plus.

Les groupes de combat ne se rendent jamais, même s'ils subissent une victoire automatique ou si un résultat de type DS leur est infligé au combat. Ces unités sont ainsi disponibles pour un usage ultérieur.

26.41 Les groupes de combat sont comptabilisés comme des « corps d'armée » pour ce qui a trait aux limites d'empilement. Ces groupes de combat créent une ZDC dans l'hexe qu'ils occupent et tous les hexes adjacents. A l'exception des groupes de combat SS, tous les autres ne pourront pas se déplacer pour entrer dans une ZDC ennemie. Les groupes de combat SS N'EMPECHENT PAS le placement de partisans à l'extérieur de la ZDC créée par ce seul groupe de combat.

26.42 Des remplacements peuvent entrer dans le jeu à partir d'hexes occupés par des groupes de combat, à coût de déplacement nul. Le groupe de combat doit être enlevé de la carte et se doit d'être du même type d'unité que celui arrivant en remplacement (à savoir de l'infanterie pour un groupe de combat d'infanterie, de blindés ou d'infanterie mécanisée (*Panzergranadier*) pour un groupe de combat blindé). Les unités soviétiques doivent être de la Garde, cependant que les unités de l'armée de terre allemande ou de la SS sont traitées de manière spécifique. Des unités blindées allemandes peuvent remplacer des groupes de combat de *Panzergranadier*. Tous les remplacements de groupes de combat doivent être effectués avant les déplacements.

26.43 Les groupes de combat allemands peuvent se voir infliger une victoire automatique par les Soviétiques, s'ils obtiennent un différentiel de combat de type 10-1 durant la phase de déplacement (voir règle 16 et appliquez les mêmes règles à l'égard des Soviétiques). La capacité soviétique à obtenir une telle victoire automatique (VA) contre ces groupes de combat ne connaît aucune restriction et peut déjà intervenir avant le bimestre janvier/février 1943.

26.5 OPTION : Encercléments hors-carte.

En raison des contraintes liées à la cartographie du jeu, les règles qui suivent sont employées pour refléter les actions nécessaires pour effectuer et/ou empêcher des encercléments ou des débordements en profondeur à proximité des bords de la carte.

26.51 Les unités des deux camps peuvent sortir de la carte à une « extrémité ennemie de cartographie » pour un coût d'un unique facteur de déplacement. Les unités des forces de l'Axe peuvent quitter la carte par son bord est par tout hexe de VF. Les unités soviétiques le peuvent par tout hexe de VF du bord ouest de la carte.

26.52 Après que l'un des joueurs ait fait sortir une ou plusieurs unités par un côté « ennemi » de la carte, l'autre joueur DOIT, lors de son tour de jeu, déplacer au moins autant de facteurs par le même bord de carte, via un déplacement terrestre normal, par VF ou par VM. L'hexe de bord de carte par lequel ces unités sortiront ne doit pas nécessairement contenir une VF. Les remplacements qui arrivent et/ou les renforts peuvent être retirés de la carte pour compenser les unités ennemies sortantes ; aucun remplacement/renfort ne pourra être placé sur la carte jusqu'à tant que tous les facteurs ennemis sortis aient été effectivement compensés. Jusqu'à ce que soit réalisée cette compensation effective des unités ennemies sorties, le joueur ne pourra pas effectuer d'autre mouvement hors carte par VF.

26.53 S'il s'avère impossible pour le joueur de compenser toutes les unités sorties de la carte par un bord « ennemi », il lui faut veiller à se rapprocher le plus possible du nombre de facteurs à retirer. Lors des tours de jeu suivants, le joueur devra ainsi continuer à obtenir cette compensation des facteurs sortis, jusqu'à tant que tous les facteurs ennemis en question aient effectivement été compensés.

26.6 OPTION : Artillerie

26.61 Au début des tours de jeu du bimestre janvier/février des années 1943, 1944 et 1945, le joueur soviétique pourra ajouter un corps d'armée d'artillerie à son stock de remplacement. Au début du tour de jeu de mai/juin 1942, les Allemands pourront obtenir en renfort leur corps d'armée d'artillerie.



26.62 Les Soviétiques pourront faire ramener sur la carte un corps d'artillerie par tour, au coût d'un unique facteur de remplacement. Les Allemands pourront de leur côté faire rentrer leur unité d'artillerie à partir de leur stock de remplacement, si elle venait à être éliminée, lors des tours de jeu de mai/juin 1943 et 1944. Si tant est que l'artillerie allemande devait ne pas être éliminée, il n'y aura aucun remplacement de substitution pour l'Axe.

26.63 Lorsque ces unités ATTAQUENT, elles disposeront AUSSI, en complément de leur facteur d'attaque, d'un différentiel de combat amélioré. Chaque unité d'artillerie participant à l'attaque accroît sa puissance de combat, par exemple un différentiel de type 5-1 se transforme en 6-1. Il est en outre possible d'attaquer une unique cible avec plusieurs unités d'artillerie. Lorsque les tirs d'artillerie sont combinés à des frappes aériennes, l'augmentation du différentiel de combat sera au maximum de +3.

26.64 L'artillerie soviétique se déplace comme une unité soviétique d'infanterie classique, par exemple, sans capacité de déplacement lors de la seconde impulsion ; les unités d'artillerie allemandes se déplacent comme l'infanterie allemande.

26.65 Les unités d'artillerie sont éliminées si elles se retrouvent forcées de retraiter.

26.66 Les unités d'artillerie ne génèrent de ZDC qu'exclusivement dans l'hexe qu'elles occupent.



26.7 OPTION : Supériorité aérienne – attaques de bombardiers en piqué *Stormovik*.

Les règles suivantes reflètent les capacités d'action croissantes de l'Armée de l'air soviétique sur le front de l'est.

26.71 Les unités aériennes soviétiques se voient appliquer les règles décrites dans le paragraphe 15 « Supériorité aérienne – attaques de bombardiers en piqué *Stuka* », sauf indications contraires.

26.72 Les *Stormovik* soviétiques augmentent d'un point le différentiel de combat : par exemple, un 3-1 deviendra un 4-1.

26.73 Les *Stormovik* ne peuvent prendre part à un combat que dans un rayon maximal de 8 hexes autour de l'unité *Stavka* (si cette dernière est éliminée, les *Stormovik* pourront considérer ce rayon d'action à partir du marqueur du dirigeant Staline ; si l'unité *Stavka* et le marqueur Staline sont tous deux absents de la carte, les *Stormovik* ne pourront pas être engagés).

26.74 Les *Stormovik* sont disponibles à parti de juillet/août 1943 ; leur nombre varie en fonction de la météo et du tour de jeu considéré.

ANNEE	TEMPS		
	DEGAGE	LEGEREMENT BOUEUX	BOUEUX
1943	1	-	-
1944	2	1	-
1945	3	1	1

Les *Stormovik* ne sont jamais disponibles ni durant les tours enneigés, ni en 1943.

26.75 Le joueur soviétique peut engager autant des *Stormovik* disponibles qu'il le souhaite, au cours d'un ou de plusieurs combat(s) distinct(s). Ils peuvent attaquer de manière conjointe avec des tirs d'unités d'artillerie mais l'augmentation cumulée des différentiels de combat ne pourra jamais excéder +3. Un ou plusieurs *Stormovik* peut/peuvent contribuer à atteindre le différentiel de combat de 10-1 requis pour une victoire automatique.

26.8 OPTION : Restrictions nationales

26.81 Finlande : les unités finlandaises peuvent se déplacer dans la rangée d'hexes 07XX, mais elles ne peuvent pas se trouver au sud de celle-ci. Les Allemands ne peuvent effectuer au maximum que deux déplacements d'unité par VM à destination d'Helsinki lors d'une partie de jeu, peu importe si ces déplacements aboutissent ou non. Aucune des deux unités concernées ne pourra être une unité blindée.

26.82 Italie, Hongrie et Roumanie : les unités de ces pays ne peuvent pas se déplacer au nord de la rangée d'hexes de Vitebsk (12XX), et elles ne peuvent pas davantage terminer le tour de jeu du joueur allemand sur le territoire d'un autre pays allié de l'Axe. Aucune unité d'un pays de l'Axe ne peut être empilée avec des unités issues d'un autre pays des forces de l'Axe.

26.83 Le joueur soviétique ne peut jamais imposer à son adversaire une retraite qui violerait les règles qui précèdent, sauf en l'absence de tout itinéraire alternatif de repli. A la fin d'un tour de jeu du joueur de l'Axe, si certaines de ses unités n'étaient pas en conformité avec ces règles, celui-ci serait placé dans l'obligation d'éliminer des unités d'alliés secondaires de l'Axe pour se conformer aux restrictions nationales prescrites ci-haut.

26.9 OPTION : Restrictions navales historiques.

26.91 Les débarquements ne peuvent jamais être effectués lors des tours de jeux ENNEIGES (les transferts par VM et les capacités d'évacuation ne sont par contre jamais impactés par la météo).

26.92 Le joueur allemand peut effectuer UN débarquement, cependant que le joueur soviétique peut en effectuer DEUX.

26.93 Seules les unités d'infanterie peuvent effectuer des débarquements.

26.10 OPTION : Enchères pour déterminer le camp qui sera joué par un joueur donné.

Cette règle est applicable lors des tournois, mais elle est également applicable aux parties lors desquelles les deux joueurs auraient une préférence pour le même camp.

Enchères des joueurs pour jouer le camp des forces de l'Axe. Chaque enchère représente des facteurs de remplacement complémentaires accordés au joueur soviétique au cours de la partie. Les enchères sont orales et publiques, en commençant par le joueur le moins bien classé (de manière alternative, lancez un dé et le joueur obtenant le résultat le plus élevé pourra décider d'enchérir en premier). Les enchères se poursuivent de la sorte jusqu'à ce qu'un joueur ne souhaitera plus enchérir pour voir son adversaire jouer les Allemands à un niveau d'enchères supérieur à celui déjà atteint. Les remplacements supplémentaires déterminés seront ensuite répartis de manière équitable lors des tours de jeu prévus de la partie, avec priorité aux tours initiaux. Des enchères négatives sont aussi possibles ; si l'enchère finale se trouve être négative, supprimez alors les remplacements prévus pour vous conformer à l'enchère, en commençant par le tour final puis en considérant à reculons les tours suivants.

Exemple n°1 de session d'enchères : sur la base d'un scénario à 10 tours, le joueur A lance oralement une enchère à 10 pour les Allemands. Le joueur B réfléchit et décide quant à lui de placer une enchère à 11. Le joueur A accepte cette enchère. Le joueur B va alors jouer les Allemands et accordera de ce fait aux Soviétiques deux remplacements complémentaires lors du premier tour de jeu puis un remplacement complémentaire lors des 9 tours de jeu suivants de la partie qui va être jouée.

Exemple n°2 de session d'enchères : sur la base d'un scénario à 10 tours, le joueur A souhaite jouer le camp soviétique. Il fait une enchère à -2 pour les Allemands. Le joueur B y réfléchit et propose de son côté une enchère à -3. Cette proposition est acceptée par le joueur A. De ce fait, le joueur B va jouer les Allemands et le joueur soviétique va perdre un remplacement lors des tours 8 à 10 de la partie.

26.11 OPTION : Equilibrage des conditions météo.

Cette règle a pour objectif de moduler plus efficacement les effets des conditions météorologiques. Au cours des années 1941 et 1942, pour chaque lancer de dé donné de temps « dégagé », une unité de remplacement supplémentaire sera accordée au camp soviétique. Par homothétie des formes, il en sera soustrait une lors de la détermination d'une météo « enneigée » par lancer de dé. Ces modificateurs sont cumulatifs.

Exemple : un temps « dégagé » est tiré au sort en septembre/octobre 1941. Les Soviétiques obtiendront dès lors un facteur de remplacement supplémentaire pour ce tour de jeu. Un temps « enneigé » est ensuite déterminé pour le tour de jeu de novembre/décembre 1941 : le modificateur de remplacement total pour la météo est désormais de zéro. Si une météo de type « légèrement boueux » avait été déterminée à la place, le joueur soviétique aurait alors obtenu un facteur de remplacement complémentaire. Notez qu'aucun modificateur n'est « créé » lors des tours durant lesquels la météo sera automatiquement « dégagée » ou « enneigée ».

SCENARIOS « LA CAMPAGNE DE RUSSIE »

LA CAMPAGNE DE RUSSIE peut être un jeu qui dure longtemps quand on est en présence de joueur expérimentés et « aguerris ». Si les joueurs désirent jouer un jeu plus court encore – ou s'ils ne veulent jouer qu'une des saisons de la campagne, ils disposeront des scénarios suivants.

Pour débiter : Les deux joueurs peuvent, d'un commun accord, décider de retenir tel ou tel scénario et les règles optionnelles qui s'appliqueront. Si les deux joueurs veulent incarner le même camp, il conviendra de faire des enchères pour savoir quel camp sera choisi, selon les règles optionnelles définies en 26.10.

La mise en place : le marqueur de « tour de jeu » est positionné sur le tour de début de jeu souhaité, pour le scénario retenu. Tous les renforts sont placés sur l'ordre de bataille du TED. Toutes les forces de « début de jeu » seront disponibles pour un déploiement sur la carte ; les unités ayant capitulé sont placées dans la boîte des « unités ayant capitulé », et les unités restantes sont placées dans la boîte appropriée des « unités éliminées ».

Il y a une ligne de départ imprimée sur la carte pour chaque scénario : une ligne bleue pour l'opération « *Fall Blau* », une ligne noire pour « *Zitadelle* » et une ligne rouge pour « *Bagratiön* ». Les unités soviétiques ne peuvent se mettre en position de départ que du côté est de la ligne du scénario considérée, et inversement pour les unités des forces de l'Axe qui doivent être placées à l'ouest de cette ligne. A l'exception du scénario « *Barbarossa* », les deux joueurs doivent mettre en place leurs unités de telle sorte que chaque hexe situé du côté ami de leur ligne de départ sera soit occupé par une unité amie, soit couvert par une ZDC amie. Seules les unités finlandaises peuvent être mises en place en Finlande ou en Carélie (la zone au nord de la rangée d'hexes 05XX et l'est de Leningrad). Pas plus d'un marqueur d'ouvriers ne peut être déployé dans une ville donnée.

Le joueur des forces de l'Axe est réputé contrôler tous les hexes de VF, d'intersections de VF, de ville et de puits de pétrole de son côté de la ligne de départ, cependant que le joueur soviétique contrôle tout le reste. Les marqueurs de tête de VF devraient être positionnés du côté allemand de la ligne de départ, pour refléter leur appartenance. Lors du premier tour de jeu, les deux camps disposeront de leurs remplacements normalement disponibles et/ou renforts.

Terminer le scénario : le scénario peut se terminer soit lors d'un tour spécifié ou, si les deux joueurs en ont agréé le principe avant le début de la partie, ils peuvent poursuivre le jeu jusqu'à la fin de la campagne complète (mai/juin 1945). Si on fait usage

de points pour déterminer les conditions de victoire, les villes qui ne sont pas sous contrôle et les puits de pétrole situés à l'est de la ligne de scénario ne seront pas comptabilisés en défaveur des Allemands. Si les joueurs décident de jouer la partie en mode campagne, les conditions de victoire seront celles s'y rapportant.

1- La campagne de Russie : le scénario « *Barbarossa* ».

Description du scénario : la guerre à l'est est déclenchée ! Le scénario débute avec les Allemands qui disposent de nombreux avantages en termes d'effectifs, de méthodes tactiques et de soutien aérien. Ils doivent en faire le meilleur emploi possible pour pénétrer dans la profondeur du territoire soviétique et détruire autant d'unités de l'armée de terre soviétique et de potentiel industriel ennemi que possible. L'Armée rouge va se mobiliser rapidement et doit constamment trouver un équilibre entre la nécessité de préserver ses forces d'une part, et celle de combattre avec obstination pour garder le contrôle des villes essentielles d'autre part, en dépit d'un contexte plus que défavorable. Des conditions météorologiques dégradées pourraient ralentir la progression des forces de l'Axe, mais les Soviétiques se concentreront finalement sur leur courage et leur ténacité pour stopper la pénétration de la *Wehrmacht* vers l'est.

Durée du scénario : de mai/juin 1941 à novembre/décembre 1942 (10 tours de jeu)

Détermination du camp à jouer (Axe ou Soviétiques) : voir la règle optionnelle en 26.10

Mise en place : la mise en place du scénario est identique à la mise en place initiale du jeu en mode campagne.

Conditions de victoire : le joueur allemand gagnera la partie si son total de points est supérieur ou égal à QUATRE points de victoire à la fin du tour de jeu soviétique de novembre/décembre 1942. Le mode campagne, incluant les conditions de victoire de la « mort subite », doit être utilisé. En complément, le joueur allemand gagnera IMMEDIATEMENT la partie s'il contrôle Moscou à un quelconque moment de l'année 1941. Toute ville située à l'est de la ligne de « *Fall Blau* » sous contrôle du joueur allemand est à comptabiliser comme point de victoire positif. Toute ville située à l'ouest de la ligne de « *Fall Blau* » contrôlée par le joueur soviétique est à comptabiliser comme point de victoire négatif. Les grandes villes et les puits de pétrole valent chacun deux points et les villes d'importance moindre valent un point.

2- La campagne de Russie : le scénario « *Fall Blau* ».

Description du scénario : l'hiver n'est désormais plus qu'un mauvais souvenir et les forces de la *Wehrmacht* se préparent activement pour une nouvelle campagne. Dans une tentative pour étrangler l'ours soviétique, l'armée allemande renforcée va se ruer en direction du cœur économique de l'Union soviétique. L'Armée rouge dispose dorénavant de capacités significatives pour contre-attaquer mais elle doit rester prudente pour ne pas les éroder prématurément alors que les Allemands viennent de recouvrer leur entière mobilité et que la *Luftwaffe* domine toujours les cieux.

Durée du scénario : de mai/juin 1942 à juillet/août 1943 (8 tours de jeu)

Détermination du camp à jouer (Axe ou Soviétiques) : voir la règle optionnelle en 26.10

Mise en place : chaque camp dispose de forces qui sont identifiées et listées dans l'ordre de bataille indiqué ci-après. La ligne de « *Fall Blau* » est de couleur bleue sur la cartographie. Les Allemands se mettent en place en premier et le jeu débute avec le tour de jeu du joueur des forces de l'Axe pour le bimestre mai/juin 1942. Notez que Sébastopol et Leningrad sont sous contrôle soviétique et se trouvent donc du côté soviétique de la ligne de scénario. Les joueurs allemand et soviétique peuvent chacun effectuer un unique débarquement. Le modificateur de dé de météo (MDM) est de -1.

Ordre de bataille soviétique :

Ouvriers : Leningrad, Moscou, 4x1 - facteurs ouvriers, 2 – facteur ouvriers

Cavalerie : 2-7, 3-7, 5-7

Infanterie : 8-4, 4x7-4, 5x6-3, 9x5-3, 10x4-3, 2x3-3

Blindés : 10-7, 6-5, 2x3-5, 2-5

Divers : le marqueur Staline, le marqueur *Stavka*, et l'une des unités 5-3 doivent débiter la partie à Moscou. Un facteur 1 d'ouvriers doit débiter la partie à Stalingrad. Trois unités de partisans sont disponibles. Un corps d'armée aéroporté (1-2) est disponible dans la boîte de réserve.

Unités avant capitulé : 2-7, 3-7, 2x2-5, 2x3-5, 3-3, 2x4-3, 2x5-3, 2x1-2.

Ordre de bataille des forces de l'Axe :

Infanterie allemande : 4x5-4, 12x4-4, 7x3-4

Blindés allemands : 3x8-7, 4x7-7, 3x6-7

Divers : unité SS de réserve, unité de montagne 5-5, marqueur Hitler, 3 QG et unité motorisée 4-6

Finlandais : 2x4-3, 3-4, 2-3

Roumains : 3-4, 2-4

Italiens : 2-4, 2-3

Hongrois : 4-6

Divers : le marqueur Hitler doit débiter la partie à Berlin.

Conditions de victoire : le joueur allemand remporte la partie si le nombre total de ses points de victoire est supérieur ou égal à QUATRE (+4) à la fin du tour de jeu du joueur soviétique pour le bimestre juillet/août 1943. Le mode campagne est utilisé, incluant l'emploi des conditions de victoire de la « mort subite ». Chaque ville située à l'est de la ligne « *Fall Blau* » qui est contrôlée par le joueur de l'Axe lui apporte un point positif. Chaque ville située à l'ouest de cette même ligne bleue qui est contrôlée par le joueur soviétique génère un point négatif. Les grandes villes et les puits de pétrole valent chacun deux points et les villes d'importance moindre valent un point.

3 - La campagne de Russie : le scénario « *Zitadelle* ».

Description du scénario : les espoirs allemands de victoire se sont évanouis avec l'anéantissement de la VI^{ème} armée à Stalingrad. Dorénavant, ils ne peuvent plus fonder leurs espoirs que dans une paix des braves via des victoires décisives sur le champ de bataille. Les Soviétiques sont persuadés d'avoir détruit les meilleures forces dont la *Wehrmacht* pouvait disposer sur le terrain et maintenant le temps était venu de bouter définitivement les Nazis honnis hors du territoire de la Mère-Patrie. Le grand tournant de la guerre à l'est sera matérialisé par les batailles blindées apocalyptiques qui auront lieu au centre de l'Union soviétique et qui détermineront à quel camp appartiendra désormais l'initiative pour le reste du conflit.

Durée du scénario : de mai/juin 1943 à mars/avril 1944 (6 tours de jeu)

Détermination du camp à jouer (Axe ou Soviétiques) : voir la règle optionnelle en 26.10

Mise en place : chaque camp dispose de forces qui sont identifiées et listées dans l'ordre de bataille indiqué ci-après. Les Allemands se mettent en place en premier et le jeu débute avec le tour de jeu du joueur des forces de l'Axe pour le bimestre mai/juin 1943. La ligne de « *Zitadelle* » est de couleur noire sur la cartographie et définit les limites de mise en place des unités des deux camps. Notez que Leningrad est sous contrôle soviétique. Le joueur allemand ne peut pas mener de débarquement, cependant que le joueur soviétique peut en effectuer deux. Le MDM est de 0.

Ordre de bataille soviétique :

Ouvriers : Leningrad, Moscou, 5x1 – facteurs ouvriers, 2x2 – facteurs ouvriers
Cavalerie : 2x3-7, 2x4-7
Infanterie : 8-4, 6x7-4, 4x6-3, 14x5-3, 9x4-3, 3-3
Blindés : 10-7, 3x8-6, 3x6-5, 2x3-5, 2x2-5

Divers : le marqueur *Staline*, le marqueur *Stavka*, et l'une des unités 5-3 doivent débiter la partie à Moscou. Trois unités de partisans sont disponibles.

Unités ayant capitulé : 2-7, 3-7, 2x2-5, 2x3-5, 3-3, 2x4-3, 2x5-3, 6-3, 3x1-2

Ordre de bataille des forces de l'Axe :

Infanterie allemande : 5-4, 10x4-4, 6x3-4
Blindés allemands : 3x8-7, 4x7-7, 3x6-7
SS : unité de réserve, 7-7
Divers : unité de montagne 5-5, marqueur Hitler, 3 QG, unité motorisée 4-6, unité *Luftwaffe*.
Finlandais : 2x4-3, 3-4, 2-3
Roumains : 2-2

Divers : le marqueur Hitler doit débiter la partie à Berlin.

Conditions de victoire : le joueur allemand remporte la partie si le nombre total de ses points de victoire est supérieur ou égal à SIX POINTS NEGATIFS (-6) à la fin du tour de jeu du joueur soviétique pour le bimestre mars/avril 1944. Le mode campagne est utilisé, incluant l'emploi des conditions de victoire de la « mort subite ». Chaque ville située à l'est de la ligne « *Zitadelle* » qui est contrôlée par le joueur de l'Axe lui apporte un point positif. Chaque ville située à l'ouest de cette même ligne noire qui est contrôlée par le joueur soviétique génère un point négatif. Les grandes villes et les puits de pétrole valent chacun deux points et les villes d'importance moindre valent un point.

4 - La campagne de Russie : le scénario « *Bagratiön* ».

Description du scénario : la défaite militaire semble maintenant inéluctable pour les forces armées de la *Wehrmacht* ; il appartient désormais aux politiciens et aux scientifiques de tenter de sauver le futur de l'Allemagne par de subtiles manœuvres diplomatiques et par la mise au point de nouvelles armes secrètes ou *Wunderwaffen*. Pour autant, c'est toujours aux forces armées allemandes que revient la tâche exigeante de faire gagner du temps au Reich. Les Soviétiques exercent en effet une pression sans cesse plus forte sur le champ de bataille, animés par la certitude que la victoire leur est acquise, et ils veulent contrôler autant de terrain possible en Europe avant que la paix ne soit conclue.

Durée du scénario : de mai/juin 1944 à mai/juin 1945 (7 tours de jeu)

Détermination du camp à jouer (Axe ou Soviétiques) : voir la règle optionnelle en 26.10

Mise en place : chaque camp dispose de forces qui sont identifiées et listées dans l'ordre de bataille indiqué ci-après. La ligne de « *Bagratiön* » est de couleur rouge sur la cartographie. Les Soviétiques se mettent en place en premier et le jeu débute avec le tour de jeu du joueur des forces de l'Axe pour le bimestre mai/juin 1944. Notez que Leningrad est sous contrôle soviétique. Aucun joueur ne peut effectuer de débarquement dans ce scénario. Le MDM est de +1.

Ordre de bataille soviétique :

Ouvriers : Leningrad, Moscou, 5x1 – facteurs ouvriers, 2x2 – facteurs ouvriers
 Cavalerie : 2-7, 3-7, 5-7
 Infanterie : 8-4, 7x7-4, 5x6-3, 10x5-3, 8x4-3, 3-3
 Blindés : 10-7, 3x8-6, 3x6-5, 2x3-5, 2-5

Divers : le marqueur Staline et l'une des unités 5-3 doivent débiter la partie à Moscou. Trois unités de partisans sont disponibles.

Unités ayant capitulé : 2-7, 3-7, 3x2-5, 3x3-5, 2x3-3, 3x4-3, 2x5-3, 6-3, 3x1-2

Ordre de bataille des forces de l'Axe :

Infanterie allemande : 1x5-4, 10x4-4, 6x3-4
 Unités mécanisées allemandes : 5-6, 4-6
 Blindés allemands : 2x8-7, 2x7-7, 2x6-7
 SS : 4-4, unité de réserve, 9-8
 Divers : unité de montagne 5-5, marqueur Hitler, 3 QG, et unité *Luftwaffe*
 Finlandais : 2x4-3, 2-3
 Roumains : 2-4, 2-2
 Hongrois : 3-3

Divers : le marqueur Hitler doit débiter la partie à Berlin.

Conditions de victoire : elles sont définies dans les conditions de victoire du mode campagne

Et que se serait-il passé si...

Par Richard HAMBLÉN.

Variantes de la campagne militaire en Union soviétique.

I. **Corps d'artillerie** : ajoutez les unités suivantes au jeu

UNION SOVIETIQUE		ALLEMAGNE	
(2)-3	(2)-3	(2)-3	(2)-4

Disponibilité en 1943 1944 1944 1943

Ces unités ne constituent pas des renforts – elles peuvent servir d'unités de remplacement, en respectant leur dates de disponibilité. Lorsqu'elles sont sélectionnées au titre de remplacements, ces unités comptent individuellement comme une unité blindée de la Garde.

Lorsqu'elles sont utilisées en situation défensive, ces unités utilisent leur facteur de combat normalement (le chiffre entre parenthèses).

En situation d'ATTAQUE, ces unités, en complément de leur facteur de combat normal, bénéficient également d'un différentiel de combat amélioré. Chaque unité d'artillerie attaquante augmente en effet d'un niveau son différentiel de combat – par exemple, un 5-1 devient un 6-1. Plusieurs unités d'artillerie peuvent attaquer la même cible, avec augmentation d'un niveau du différentiel de combat pour chaque d'unité d'artillerie concernée ; toutefois, si une unité d'artillerie allemande et un *Stuka* attaquent ensemble la même cible (ou les mêmes cibles), le différentiel de combat bénéficie d'une hausse totale limitée à 3 niveaux ; dans ce cas, le bonus spécifique de l'unité d'artillerie est donc perdu.

Les unités d'artillerie se déplacent et attaquent à l'identique de toute unité d'infanterie des différentes armées en jeu, avec une capacité à attaquer des unités dans leur ZDC lors des deux impulsions d'un tour de jeu.

SPECIAL : le joueur soviétique peut mener à bien une attaque menant à une victoire automatique s'il emploie une telle unité d'artillerie.

II. Déplacement par voie maritime (VM).

Il n'y a pas de limites au nombre de débarquements susceptibles d'être effectués par les joueurs en Mer noire durant le jeu.

En cas d'échec d'un déplacement donné par VM (par exemple si l'unité transportée est « coulée » avant de toucher terre), le joueur dont c'est le tour ne pourra plus initier du tout de déplacement par VM pour le reste de la partie.

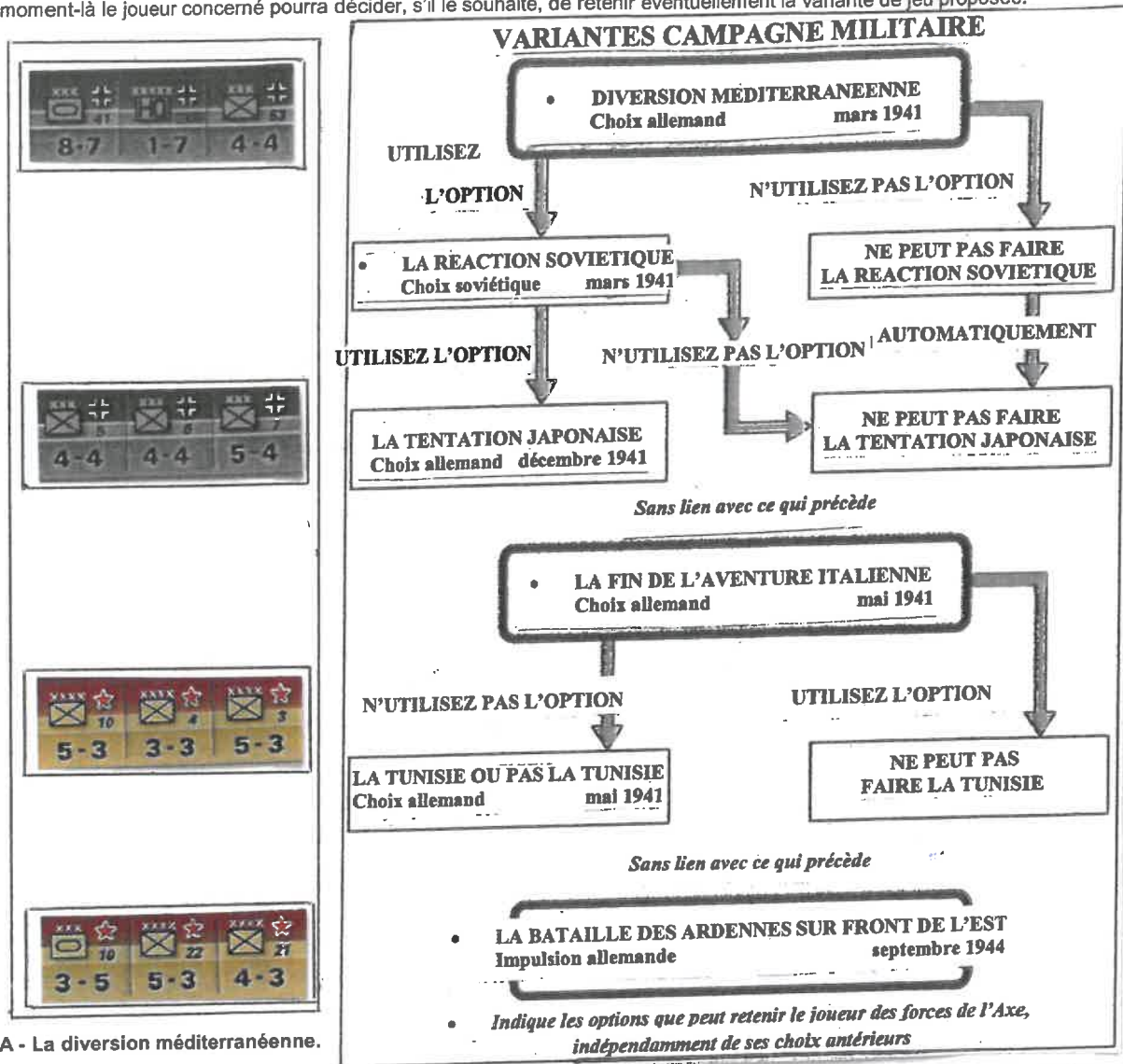
III. Scénarios stratégiques alternatifs.

L'un ou l'autre des scénarios alternatifs suivants pourra être utilisé lors d'une partie de jeu de *THE RUSSIAN CAMPAIGN*.

La campagne de Russie, wargame de la seconde guerre mondiale - Avalon Hill Game Company 1974 – 4ème édition
 Vassal - 2003

© Thomas NIES 30 décembre 2021 à Nanterre (92)

Mettez en place le jeu et jouez la partie normalement jusqu'au tour indiqué pour activer le scénario alternatif retenu – à ce moment-là le joueur concerné pourra décider, s'il le souhaite, de retenir éventuellement la variante de jeu proposée.



A - La diversion méditerranéenne.

Hitler décide de ne pas envahir les Balkans. Les campagnes de Grèce et de Crète n'ont ainsi pas lieu ; l'Italie reste empêtrée en Albanie, les politiques des pays balkaniques sont moins favorables aux positions allemandes et les Britanniques, non impactés par un engagement militaire en Grèce, peuvent concentrer leurs efforts contre Rommel. Après le positionnement initial des forces soviétiques mais avant celui des forces de l'Axe, le joueur allemand décide ou non de retenir cette variante. Si tel est le cas, voilà ce qui advient.

1. La partie débute avec le tour de jeu de mars/avril 1941. Le joueur de l'Axe met en place ses unités puis lance le dé pour déterminer les conditions météorologiques ; toutefois, si le résultat donne « temps enneigé », les unités de l'Axe ne subissent pas de réduction de moitié de leurs capacités en raison de l'approvisionnement – car le « premier hiver » mentionné dans les règles d'approvisionnement est toujours celui débutant fin 1941 ou début 1942, pas avant (nota : si les joueurs en agrément d'un commun accord le principe, ils peuvent retenir les conditions météorologiques historiques du printemps 1941, à savoir « temps boueux »).

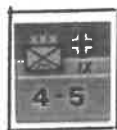
2. La Roumanie et la Hongrie restent des pays neutres et leurs territoires ne peuvent être utilisés par aucun des deux joueurs. En particulier, aucun itinéraire d'approvisionnement ne peut être tracé au travers du territoire de ces deux pays. Les unités roumaines et hongroises deviennent disponibles comme indiqué sur le TED allemand, mais elles devront demeurer dans leurs limites territoriales nationales, à au moins un hexe de distance de toute frontière avec un Etat tiers. Dans le respect de ces conditions, le joueur de l'Axe pourra les déplacer à sa guise. Aussi longtemps que la Roumanie restera neutre, le joueur de l'Axe ne pourra pas faire de déplacement par VM en Mer noire, et le joueur soviétique n'aura pas à lancer de dé pour son déplacement par VM – car le déplacement par VM de toute unité soviétique est alors considéré comme réussissant systématiquement. En outre, aussi longtemps que la Roumanie demeurera neutre, le joueur de l'Axe n'obtiendra pas de remplacements pour les puits de pétrole roumains. La Roumanie et la Hongrie entrent immédiatement en guerre lorsque le joueur de l'Axe aura pris le contrôle des trois ports situés au bord de la Mer noire. A ce moment-là, les restrictions précédemment édictées cessent, et les unités peuvent dès lors entrer/quitter la Hongrie et la Roumanie normalement.

3. Supprimez toutes les unités italiennes du jeu.

4. Toutes les unités allemandes doivent être positionnées en Pologne et elles ne peuvent attaquer les districts militaires prévus qu'au cours de la première impulsion de leur tour de jeu. Les 11^{ème}, 30^{ème} et 54^{ème} corps d'armée d'infanterie allemands (auparavant en « Roumanie ») ne connaissent pas de restriction et peuvent attaquer toutes les unités soviétiques à leur portée lors de la première impulsion.

5. Les unités parachutistes allemandes du *Fliegerkorps* ne sont pas fortement diminuées en Crète et les Allemands ne cessent de ce fait pas l'entraînement de leurs unités parachutistes. Les unités suivantes sont dès lors engagées durant la partie :

Disponible dès le début de la partie



Echange possible contre toute unité de type 3-4 dans la partie en mai 1943

a) Les unités parachutistes allemandes peuvent être larguées durant la première impulsion de n'importe quel tour de jeu par temps dégagé ; elles peuvent être parachutées dans n'importe quel hexe, non boisé ou montagneux, situé à 8 hexes de distance maximum d'un QG de groupe d'armées allemande. Durant le tour de leur parachutage, les unités parachutistes débutent la partie hors de la carte – elles pourront en sortir par le bord est par VF, VM ou normalement, et pourront aussi être conservées hors carte pour constituer une menace potentielle. Elles peuvent être parachutées à plusieurs reprises.

b) Les unités parachutistes allemandes peuvent être larguées dans une ZDC ennemie.

c) Les unités parachutistes allemandes peuvent être larguées par-dessus les unités ennemies ! Dans ce cas, elles n'attaqueront que la pile des unités sur lesquelles elles atterrissent – bien qu'elles se trouvent dans le même hexe que des unités soviétiques, leur ZDC ne s'étendra pas aux unités adjacentes et elles ne seront pas tenues d'attaquer les unités soviétiques adjacentes. Toutefois, si elles sont larguées dans des hexes contenant des unités soviétiques, ces dernières devront être soit éliminées soit devront avoir effectué une retraite hors de cet hexe à la fin de la première impulsion : si tel n'est pas le cas, toute unité parachutiste qui se trouverait encore dans le même hexe que des unités soviétiques au début de la seconde impulsion serait ainsi immédiatement détruite.

d) Les unités parachutistes allemandes doivent tracer une ligne d'approvisionnement comme les autres unités de l'Axe.

e) Les unités parachutistes ne peuvent jamais être remplacées.

f) Au début de la partie, l'unité parachutiste allemande peut être mise en place soit en Pologne, soit doit rester en-dehors de la carte.

6. Le joueur soviétique double tous les lancers de dé de remplacement pour la ville d'Arkhangelsk.

7. Pour la détermination des conditions de victoire, les deux joueurs sont réputés contrôler Budapest, aussi longtemps que la Roumanie reste neutre.

B – La réaction soviétique.

Staline prend la décision de dégarnir le front de ses troupes positionnées en Sibérie et dès lors de concentrer toutes ses forces contre les Allemands à l'ouest. Les renforts y arrivent donc plus tôt, mais les frontières en Sibérie n'étant désormais plus défendues, les Japonais pourront être tentés d'attaquer...

1. Au début de son tour de jeu de mars/ avril 1941, le joueur soviétique va décider de ramener éventuellement à l'ouest l'Armée de Sibérie. S'il le fait, il ne pourra plus changer d'avis ultérieurement. S'il n'y a pas de tour de jeu pour mars/avril 1941, par exemple parce que le joueur allemand n'aura pas activé la section de jeu alternative A intitulée la « diversion méditerranéenne » évoquée *supra*, alors le joueur soviétique ne pourra pas de son côté activer cette section du jeu B.

2. Tous les renforts soviétiques prévus comme devant arriver par le bord est durant l'année 1941 vont arriver un tour de jeu complet plus tôt que prévu.

3. Si le joueur soviétique active cette section du jeu, alors le joueur allemand pourra lui activer la section D intitulée « la ruse japonaise », présentée ci-après.

C- La fin de l'aventure italienne.

Hitler décide de ne pas envoyer l'*Afrika Korps* pour soutenir l'effort de guerre italien faiblard de Mussolini en Afrique du nord. L'Italie capitule et se retire alors de la guerre ; les Britanniques concentrent alors leurs forces en vue de la préparation de l'opération « *Sledgehammer* », le débarquement en Europe prévu pour 1942.

1. Immédiatement avant l'impulsion allemande de mai 1941, le joueur des forces de l'Axe décide d'abandonner l'engagement en Afrique et dès lors d'envoyer Rommel sur le front de l'est.

2. L'unité suivante apparaît de ce fait en renfort en juillet 1941.



3. Deux corps blindés allemands doivent sortir de la carte par le bord ouest en mai 1942, à peine de voir le joueur allemand perdre la partie. Ces unités s'ajoutent aux *Panzerkorps SS* (ou unités équivalentes) qui devront quitter la partie ultérieurement.

4. Toutes les unités italiennes sont supprimées du jeu.

5. Le joueur soviétique doit lancer le dé pour disposer d'un complément de remplacements à chaque tour de jeu durant lequel il contrôle au moins l'un des ports de la Mer noire. Ceci débute en septembre 1941 et ce lancer de dé s'ajoute à celui prévu pour Arkhangelsk.

6. Le joueur allemand obtient les remplacements pour le puits de pétrole roumain, même si la Roumanie reste neutre.

D – La tentative japonaise.

Lorsque l'armée de Sibérie est transférée à l'ouest, les Japonais sont tentés d'attaquer l'Union soviétique. Des formations japonaises sont ainsi retirées du dispositif militaire en Asie du sud-est pour mener à bien cette attaque, et les Britanniques, maîtrisant le sous-continent indien, sont à même de mettre sur pied une ligne d'approvisionnement au profit des Soviétiques, passant à travers l'Iran et la Mer caspienne.

1. Cette section ne peut être activée que si le joueur soviétique a préalablement activé la section B « la réaction soviétique ». Le joueur allemand décide avant le début de son tour de décembre 1941 si les Japonais vont ou non attaquer l'Union soviétique.

2. A partir de décembre 1941, le joueur soviétique doit envoyer l'une de ses unités de remplacement en Sibérie, à chaque fois qu'il obtient des remplacements. Ces unités sont toutes conservées dans une pile séparée ; on ne les considère pas comme des unités qui se seraient rendues, mais toutefois elles ne pourront plus redevenir ultérieurement des unités de remplacement. Si le joueur soviétique ne peut pas soustraire l'une de ces unités de remplacement pour les envoyer en Sibérie, il perd la partie.

3. Dès qu'il aura envoyé 40 facteurs (de combat) en Sibérie, le joueur soviétique n'aura plus besoin d'en envoyer d'autres. Il peut en envoyer davantage, s'il le souhaite ; toutefois, il ne saurait y envoyer plus d'une unité de remplacement par tour de jeu (et seules des unités de remplacement peuvent y être envoyées).

4. Dès que le joueur soviétique a envoyé 60 facteurs (de combat) en Sibérie, il pourra commencer à renvoyer vers le front ouest des unités à partir du tour suivant. Ces unités seront ramenées vers l'ouest à raison d'une unité par tour et elles y sont prises en compte comme des unités de remplacement. Le joueur soviétique peut continuer à les renvoyer vers l'ouest les unes après les autres, jusqu'à la dernière ; il n'aura plus jamais besoin d'envoyer des unités vers la Sibérie, même s'il descend en-deçà d'un total global de 40 facteurs (de combat).

5. Une ligne d'approvisionnement britannique est établie à travers la Mer caspienne. Les Soviétiques ont droit à un lancer de dé complémentaire de remplacement lors de chaque tour de jeu durant lequel ils contrôlent l'Astrakhan, à compter de mai 1943.

E – La Tunisie ou pas la Tunisie.

Hitler décide d'abandonner la Méditerranée lors du débarquement allié en Afrique du nord. Les forces allemandes sont alors évacuées, sans engagement significatif ; mais comme les Alliés ne sont alors pas accaparés par une action majeure en zone méditerranéenne, ils ont la capacité à lancer l'opération « ROUNDUP », le grand débarquement en Europe, dès 1943.

1. Cette section ne peut pas être activée si les Allemands ont préalablement choisi d'activer l'option C « la fin de l'aventure italienne » présentée ci-haut.

2. Toutes les unités italiennes sont supprimées du jeu.

3. Le corps blindé Hermann Goering arrive en renfort dans le jeu dès janvier 1943.

4. Les deux corps blindés SS doivent être enlevés du jeu en 1943 (au lieu de 1944).

5. Le joueur allemand reçoit une unité blindée complémentaire de remplacement en 1943.

F – La bataille des Ardennes menée sur le Front est.

Hitler décide d'utiliser ses réserves stratégiques rassemblées à la hâte pour affronter les Soviétiques sur le Front de l'est plutôt que de les engager contre les Alliés occidentaux dans les Ardennes.

1. Le joueur allemand choisit de retenir éventuellement ce scénario avant l'arrivée de son tour de jeu de septembre 1944.

2. Tous les corps blindés retirés précédemment du jeu y reviennent comme renforts lors de l'impulsion d'octobre 1944. Si le corps blindé Hermann Goering n'est pas déjà engagé dans la partie, il fait son apparition à ce moment-là.

3. Lors du tour de jeu de novembre 1944, le joueur allemand va obtenir des remplacements.

4. Le joueur allemand doit gagner, sinon il ne peut prétendre à la victoire. Tout résultat nul entrainerait une victoire soviétique.

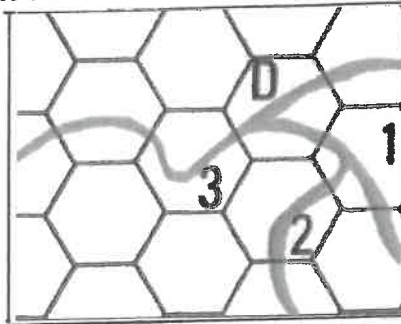
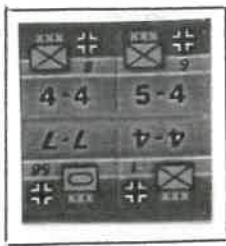
ANNEXES

RIVIERES - COURS D'EAU : En présence d'hexes dans lesquels se trouvent des embranchements (hexes dans lesquels une rivière va se scinder en deux cours d'eau distincts, ou inversement deux affluents qui ne vont plus former qu'une unique rivière),

*La campagne de Russie, wargame de la seconde guerre mondiale - Avalon Hill Game Company 1974 – 4ème édition
Vassal - 2003*

© Thomas NIES 30 décembre 2021 à Nanterre (92)

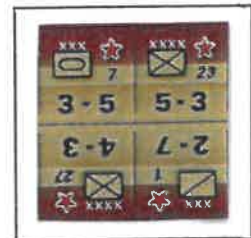
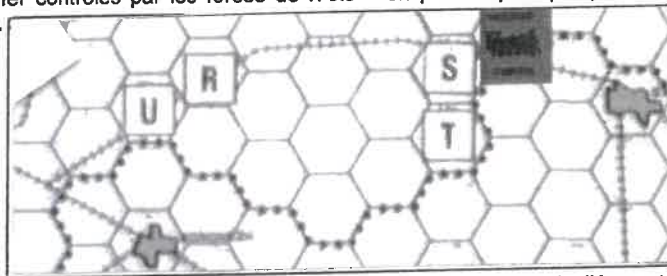
des questions peuvent être soulevées au sujet du fait de savoir si une unité en position défensive qui occupe le même hexe de rivière qu'une unité attaquante, bénéficiera ou non d'un doublement de son facteur de défense.
L'unité en position de défense occupant un tel hexe d'embranchement de cours d'eau ne bénéficiera pas de ce doublement si l'attaque est menée par une unité en provenance d'un hexe d'une rivière, connectée à cet embranchement, dont le cours va venir se verser directement dans l'hexe défensif.



Par exemple : l'unité « D » obtiendra le doublement de son facteur de défense si elle est attaquée à partir de l'hexe « 2 », mais tel ne sera pas le cas si l'attaque est menée à partir des hexes « 1 » ou « 3 », ou via une attaque combinée venant des hexes « 2 » et « 1 » ou « 3 ». La même logique s'applique aux unités attaquant à partir de tels hexes d'embranchement de cours d'eau.

Par exemple : partons maintenant du principe que l'unité « D » est l'attaquante. Elle ferait face à une défense doublée dans l'hexe « 2 » mais uniquement au facteur de défense normal d'une unité déployée dans les hexes « 1 » ou « 3 ».

POSSESSION D'UNE VOIE FERREE : Lorsqu'une unité se déplace à travers un hexe de VF (ou s'y arrête) qui emprunte un itinéraire par chemin de fer permettant de rallier une ville amie, toute la VF jusqu'à cet hexe précis de VF devient amie (cet itinéraire doit aussi être exempt de ZDC ennemie et/ou de ville(s) contrôlée(s) par l'ennemi). Les changements dans le statut des VF sont toujours ajustés à la fin de la seconde impulsion du tour de jeu ; les marqueurs de VF sont utilisés pour indiqués les seuls chemins de fer contrôlés par les forces de l'Axe – on part du principe que toutes les autres voies ferrées sont sous contrôle soviétique.



Partons du principe que la ville de Voronej est sous contrôle des forces de l'Axe, et que Stalingrad est contrôlée par les Soviétiques.

1) Durant la phase de déplacement, une unité soviétique passe à travers l'hexe « R ». La VF allant de « R » à Stalingrad sera sous contrôle soviétique à la fin de la seconde impulsion ; placez le marqueur de tête de rail sur « U », un hexe en amont de « R », pour matérialiser la limite de contrôle de l'Axe.

2) Durant le mouvement des forces de l'Axe, une unité passe au travers de l'hexe « S » et s'arrête en « T ». Le marqueur de tête de rail est alors repositionné vers l'arrière sur « S » pour indiquer que le joueur de l'Axe contrôle dorénavant la ligne de VF de « S » à Voronej.

3) Partons maintenant du principe qu'une unité soviétique se déplace en direction de « R » et s'y arrête. En temps normal, la VF devrait changer de possession, mais comme il y a une ZDC de l'Axe (en « S ») bloquant l'itinéraire en direction de toute ville sous contrôle soviétique, un tel changement de possession n'aura pas lieu d'être.

La portion de VF entre « R » et « S » ne pourra pas être utilisée par les forces de l'Axe car la ZDC soviétique bloque l'itinéraire pour aller vers toute ville sous contrôle de l'Axe, mais cette partie du chemin de fer reste néanmoins en possession de l'Axe.

4) Admettons que le joueur des forces de l'Axe soit en mesure d'éliminer par victoire automatique le joueur soviétique en « R » lors de la première impulsion du tour de jeu. Il existe dès lors un itinéraire exempt de toute ZDC ennemie pour rejoindre une ville sous contrôle ami – la VF est dès lors utilisable, car elle n'est jamais sortie de la possession des forces de l'Axe.

5) Admettons maintenant qu'une unité soviétique est toujours déployée en « R », et que les Soviétiques ont réussi à prendre la ville de Voronej. Dans ce cas, les Soviétiques prennent également possession de la VF entre Voronej et « R », et ils contrôlent toujours la VF à son autre extrémité, entre le marqueur de tête placé en « S » et la ville de Stalingrad. La portion entre « R » et « S » reste pour autant toujours sous contrôle des forces de l'Axe, car l'unité allemande en « S » bloque la VF, empêchant tout mouvement retour vers Stalingrad.

QUATRIEME EDITION

Ces règles de 2003 pour le wargame Campagne de Russie remplacent celles des éditions antérieures. Vérifiez que votre adversaire utilise bien les mêmes règles que vous avant de débiter toute nouvelle partie.

Crédits de développement

Maquette du jeu et recherches historiques : John Edwards

Développement du jeu : Tom Gregorio

Composants de la maquette : Art Lupinacci

Couverture et boitage : Art Lupinacci

Test du jeu : Pat Flory, Alan Hayes, Doug James, Dick Jarvinen, George Karahalios, Roy Walker

Maquette du scénario : Pat Flory, Tom Gregorio

Modules PBEM : Gary Christianson, John Kincaid, Charles Mc Lellan

Contributeurs : Robert Beyma, George Cordero, Gary Dickson, John Edwards, Jim Eliason, Jerry Geasland, Jeff Handley, B Jeske, Charles Mc Lellan

Composition : Art Lupinacci

Traduction en langue française en décembre 2021 : Thomas Nies

*La campagne de Russie, wargame de la seconde guerre mondiale - Avalon Hill Game Company 1974 - 4ème édition
Vassal - 2003*

© Thomas NIES 30 décembre 2021 à Nanterre (92)

*Thomas NIES
30 décembre 2021*