

TRACES OF HUBRIS

RULEBOOK

Traduction française

A game by Tetsuya Nakamura



TABLE DES MATIÈRES

| | | | |
|--|-----------|--|-----------|
| 1.0 INTRODUCTION..... | 3 | 9.1 Mouvement Normal..... | 12 |
| 2.0 ÉLÉMENTS DU JEU..... | 3 | 9.2 Mouvement Stratégique..... | 12 |
| 2.1 Carte..... | 3 | 9.3 Effets des ZDC sur le Mouvement..... | 12 |
| 2.2 Unités de Combat..... | 4 | 10.0 COMBAT..... | 13 |
| 2.3 Quartiers Généraux (HQ)..... | 5 | 10.1 Procédure de Combat..... | 13 |
| 2.4 Jetons de Commandement..... | 6 | 10.2 Détermination du Ratio de Combat..... | 14 |
| 2.5 Marqueurs..... | 6 | 10.3 Détermination des Résultats du Combat..... | 14 |
| 2.6 Fiches d'Aide de Jeu..... | 7 | 10.4 Retraite..... | 14 |
| 2.7 Planche de Piste Solitaire..... | 7 | 10.5 Avance après Combat..... | 15 |
| 3.0 PRÉPARATION DU JEU..... | 7 | 11.0 RENFORTS..... | 16 |
| 4.0 SÉQUENCE DE JEU..... | 7 | 11.1 Soviétiques..... | 16 |
| 4.1 Phase de Réorganisation de la Luftwaffe..... | 8 | 11.2 L'Axe..... | 16 |
| 4.2 Phase de Sélection des Jetons de Commandement..... | 8 | 12.0 REGLES SPECIALES..... | 17 |
| 4.3 Phase d'Action..... | 8 | 12.1 Tour 1..... | 17 |
| 4.4 Phase de Fin de Tour..... | 9 | 12.2 Règles Spéciales de HQ..... | 17 |
| 5.0 EMPILEMENT..... | 9 | 12.3 Fortifications..... | 17 |
| 6.0 CONTROLE : ZONE DE CONTROLE (ZDC) & CONTROLE D'HEX..... | 9 | 12.4 Opération Blücher (11 ^{ème} Armée)..... | 18 |
| 6.1 Contrôle des Hexs..... | 9 | 12.5 Opération Uranus..... | 19 |
| 7.0 SOUTIEN AÉRIEN DE LA LUFTWAFFE..... | 10 | 13.0 CONDITIONS DE VICTOIRE..... | 19 |
| 8.0 RAVITAILLEMENT..... | 10 | 14.0 RÈGLES OPTIONNELLES..... | 19 |
| 8.1 Détermination du Ravitaillement..... | 10 | 14.1 Guerre Mobile..... | 19 |
| 8.2 Retrait Allemand..... | 11 | 14.2 Inimitié des Mineurs de l'Axe..... | 20 |
| 8.3 Transfert Ferroviaire de l'Axe..... | 12 | 14.3 Déplacement Volontaire de HQ..... | 20 |
| 8.4 Construction de Fortifications..... | 12 | 14.4 Attaques de la Luftwaffe sur les Villes..... | 20 |
| 9.0 MOUVEMENT..... | 12 | 15.0 NOTES DES DÉVELOPPEURS..... | 21 |
| | | 16.0 NOTES SUR LA STRATÉGIE ET LES JOUEURS..... | 22 |
| | | 17.0 NOTES HISTORIQUES..... | 23 |

© 2024

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

Crédits

| | |
|-----------------------------|--|
| Concepteur | Tetsuya Nakamura |
| Développeur | Edgar Gallego |
| Directeur artistique | Patrick Gebhardt |
| Artiste graphique | Pablo Bazerque |
| Lead Playtester | Lennart Lindbäck |
| Remerciements | Oleksandr Sokolovskyi Paul Sebastian David Gruenbaum |

Traduction française (juillet 2024)

Claude Perronno

Abréviations

| | |
|-------------|---|
| CRT | <i>Combat Results Table</i> = Table des Résultats du Combat |
| HQ | <i>Headquarter</i> = Quartier Général |
| MJD | Modificateur du Jet de Dé |
| PM | Point de Mouvement |
| PV | Point de Victoire |
| TEC | <i>Terrain Effects Chart</i> = Table des Effets du Terrain |
| ZDC | Zone De Contrôle |
| ZDCE | Zone De Contrôle Ennemie |

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

vucasims.com

Nous vous serions reconnaissants de bien vouloir évaluer nos jeux sur *boardgamegeek.com*. Cela nous aiderait énormément.

Note du Traducteur :

Dans un souci de mise en page, nous avons placé les exemples illustrés à la suite des règles correspondantes. Exemple : l'exemple de combat p.13 dans le livret original, situé entre 11.0 et 12.0, est désormais à la fin de 10.0.

1.0 INTRODUCTION

Traces of Hubris est un jeu pour deux joueurs qui simule l'offensive estivale allemande Opération Bleue (Fall Blau) dans le sud de la Russie au cours de la seconde moitié de l'année 1942. L'objectif était de "couper" la Volga à Stalingrad et de s'emparer des champs pétrolifères du Caucase.

Le joueur de l'Axe doit éliminer les forces soviétiques et briser leurs lignes de défense pour atteindre ses objectifs. Le joueur Soviétique doit tout faire pour défendre la patrie et tenir jusqu'à ce qu'il ait une chance de riposter.

1.1 Échelle

Un hexagone représente environ 22,5 kilomètres de terrain d'un côté à l'autre. Chaque tour représente un mois (juillet et août : 2 semaines/tour). Les unités de combat sont principalement des divisions pour les deux camps (les unités mécanisées soviétiques sont des corps).

1.2 Composants

- Deux cartes de 590 x 830mm
- 297 pions de 16 mm et 24 pions ronds de 18 mm
- Deux feuilles d'Aide de Jeu
- Une planche de piste en solitaire
- Un livret de règles
- Un dé à 6 faces

1.3 Conventions de Calcul

Lors d'une division par deux, il faut toujours arrondir les fractions vers l'entier inférieur.

Exemples : La moitié de 3 (1,5) est arrondie à 1.

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

2.0 ÉLÉMENTS DU JEU

Vous aurez besoin d'une tasse opaque pour jouer à ce jeu.

2.1 Carte

La carte représente la zone sud de l'Union soviétique (y compris le Caucase) sur laquelle s'est déroulée la campagne historique.

Une grille d'hexagones (appelés hexs) y est superposée pour faciliter le positionnement et le déplacement des pièces de jeu (appelées pions).

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

Pistes et cases suivantes imprimées sur la carte :

- La **Combat Results Table (CRT, Table des Résultats des Combats)** est utilisée pour résoudre les combats.
- La **case Luftwaffe** est une case de rangement pour les marqueurs de la Luftwaffe allemande.
- La **Turn Track (Piste des Tours)** est utilisée pour enregistrer le tour en cours et indique le nombre de Jetons de Commandement de l'Axe et des Soviétiques disponibles par tour.
- La **VP & Reinforcement Order N° Track (Piste des PV et du N° d'Ordre de Renfort)** est utilisée pour enregistrer à la fois les points de victoire et le numéro d'ordre des renforts soviétiques.
- L'**Axis Reinforcement Table (Table des Renforts de l'Axe)** indique le nombre d'unités de chaque type que le joueur de l'Axe reçoit pendant le tour en cours.
- La **Soviet Reinforcement Table (Table des Renforts Soviétiques)** indique le nombre d'unités de chaque type que le joueur Soviétique reçoit dans le numéro d'ordre actuel.
- La **German Withdrawal Table (Table de Retrait Allemand)** indique le nombre et le type d'unités que le joueur Allemand doit retirer de la carte au cours du tour actuel.
- La **case Axis Rail Transfert (Transfert Ferroviaire de l'Axe)** est une case d'attente pour les unités de l'Axe en cours de transfert ferroviaire. Tout HQ de l'Axe éliminé est également placé dans cette case.
- Les **réserves Axis & Soviet Command Chits (Jetons de Commandement de l'Axe et des Soviétiques)** sont utilisées pour conserver les jetons de commandement inactifs et exécutés.
- La **table Luftwaffe** indique le nombre de marqueurs Luftwaffe que le joueur de l'Axe peut obtenir à chaque tour.
- Les **Axis & Soviet Force Pools (Réserves de Forces de l'Axe et Soviétique)** sont utilisées pour contenir les unités susceptibles d'apparaître en renfort plus tard dans la partie.

Autres Symboles et Caractéristiques de la Carte :

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

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

Hex Axis Target (Cible de l'Axe) : Le joueur de l'Axe peut gagner la partie en contrôlant 9 hexs Cibles lors de la vérification de la victoire. S'ils sont contrôlés et ravitaillés par l'Axe, ils donnent également des PV à l'Axe.

Hex City/Town (Cité/Ville) : Fournit des modificateurs de combat avantageux pour le défenseur. Les Fortifications soviétiques peuvent être construites dans les villes.

Zone Taman Deployment (Déploiement de Taman) : Les hexs orange (0033, 0133, 0233, 0034, 0134) sont utilisés pour le déploiement de la 11^e Armée plus tard dans le jeu. Les unités soviétiques ne peuvent pas y entrer.

2.2 Unités de Combat

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

| FORCES SOVIÉTIQUES | | FORCES DE L'AXE | |
|--------------------|------------------|-----------------|----------|
| | Soviétique | | Allemand |
| | Garde soviétique | | Roumain |
| | | | Italien |
| | | | Hongrois |

Les nombres et les symboles imprimés sur les unités de combat peuvent être lus comme suit :

| | | | | | |
|-------------------------------|--|---------------|-------------------|--------------|---------------------------------|
| Unités non-mécanisées | Indicateur de Couleur de Mise en Place | ID de l'Unité | Taille de l'Unité | Type d'Unité | Capacité de Mouvement |
| | Symbole du Camp | 370 xx | 3 | 5 | |
| | Puissance de Combat | | | | |
| Côté puissance réduite | | 370 xx | 2 | 5 | Indicateur de Puissance Réduite |
| Unités mécanisées | Indicateur de Couleur de Mise en Place | ID de l'Unité | Taille de l'Unité | Type d'Unité | Capacité de Mouvement |
| | Symbole du Camp | 17K xxx | 4 | 3 | 6 |
| | Puissance d'Attaque/Défense | | | | |

| | | |
|--------------------------------------|------------------------|-------------------|
| TAILLE DES UNITÉS | XX Division | XXX Corps d'armée |
| TYPES D'UNITÉS NON-MÉCANISÉES | Infanterie | Cavalerie |
| | Infanterie de Montagne | NKVD |

| | |
|----------------------------------|------------|
| TYPES D'UNITÉS MÉCANISÉES | Blindés |
| | Infanterie |
| | NKVD |
| | Motorisé |
| | Mécánisée |

Type d'Unité : Toutes les unités sont dotées de symboles OTAN indiquant le type d'unité (les unités blindées sont également disponibles avec des silhouettes de chars).

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

Indicateur de Couleur de Mise en Place : Cette couleur facilite la mise en place et n'a aucun effet sur le jeu. Toutes les unités dotées d'un indicateur de couleur sont appelées "unités de départ". Toutes celles qui n'en ont pas sont des "unités de renfort". Lorsqu'elles sont éliminées, les "unités de départ" peuvent également être utilisées comme renforts.

| INDICATEURS DE MISE EN PLACE DE L'AXE | | | |
|--|----------------------------------|--|---------------------------------|
| | 17 ^{ème} Armée | | 1 ^{ère} Armée Panzer |
| | 4 ^{ème} Armée Panzer | | 6 ^{ème} Armée |
| | 2 ^{ème} Armée Hongroise | | 3 ^{ème} Armée Roumaine |
| | 8 ^{ème} Armée Italienne | | |
| INDICATEURS DE MISE EN PLACE SOVIÉTIQUES | | | |
| | Ligne de Front Soviétique | | 2 ^{ème} Ligne |

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

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

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



Unité SS : L'infanterie mécanisée allemande Wiking est comme n'importe quelle autre unité mécanisée, mais elle entre sur la carte

en tant que renfort (par les résultats "SS" de la Table des Renforts).

2.3 Quartiers Généraux (HQ)

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

- Une seule unité de HQ peut s'empiler dans les limites normales d'empilement. Une unité de HQ peut passer par-dessus une autre unité de HQ pendant le mouvement.
- Un HQ de l'Axe éliminé est placé dans la case de Transfert Ferroviaire de l'Axe et arrive en renfort lorsque le prochain jeton de renfort de l'Axe est tiré.
- Un HQ soviétique éliminé est placé sur la piste de Renforts Soviétiques dans la colonne où se trouve le marqueur "Soviet Reinf. Number" (Numéro des Renforts Soviétiques)

Les valeurs numériques et les symboles imprimés sur les HQ peuvent être lus comme sur les unités de combat, à l'exception de ce qui suit :



| Types de HQ | Front Soviétique | Armée de l'Axe |
|-------------|------------------|------------------------|
| | | |
| | | Armée Panzer Allemande |

Type de HQ : Il s'agit uniquement d'une information historique. Les HQ de Panzers fonctionnent exactement comme les autres HQ.

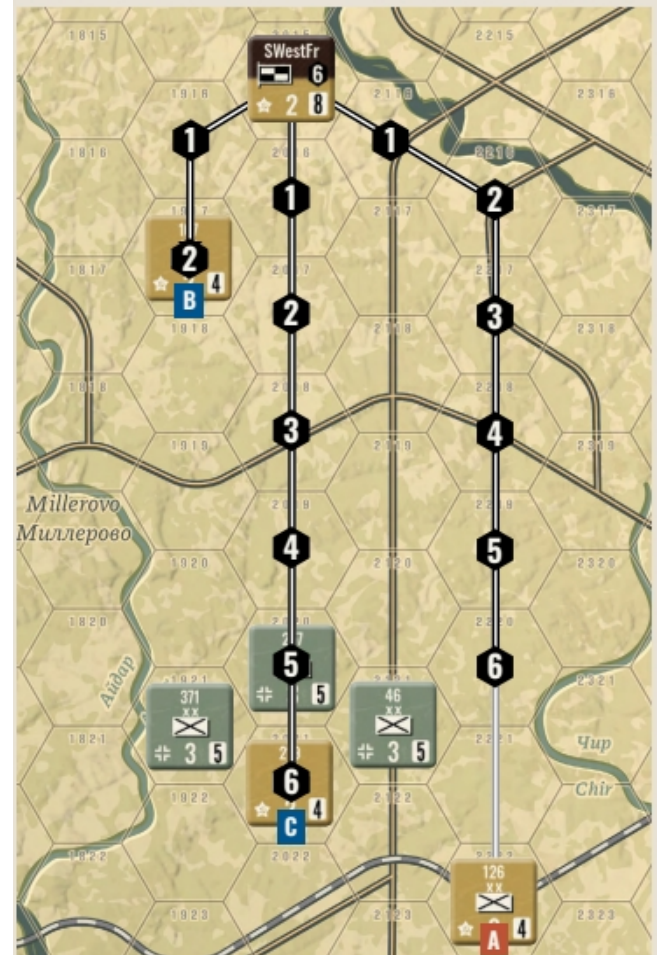
Portée de Commandement : Cette valeur est utilisée pour déterminer les unités de combat que le HQ peut activer. Elle ne s'étend pas à travers les côtés d'hex bloqués et les hex d'eau. Le statut de ravitaillement, les unités ennemies ou les ZDC ennemies n'ont aucun effet sur la Portée de Commandement.

Déterminer la Portée de Commandement au moment où un HQ est activé : Les unités activées peuvent ultérieurement sortir de la Portée de Commandement du HQ suite à un mouvement, une retraite ou une avance après combat.

Une unité qui se retrouve hors de Portée de Commandement lorsque le HQ activé bouge est toujours considérée comme activée. Une unité qui se retrouve à Portée de Commandement seulement après le mouvement du HQ n'est pas activée.

- **Conseil :** si le HQ activé quitte son "hex d'activation", placez le marqueur "HQ Mov. Starting Pt" (Point de Départ du Mouvement du HQ) dans l'hex pour vous souvenir des unités qui se trouvaient dans son rayon au début de l'activation. Vous pouvez faire tourner les unités activées pour vous rappeler pendant le combat lesquelles ont été activées (parce qu'après le mouvement, elles peuvent être hors de portée, mais toujours capables de combattre).

Exemple de Portée de Commandement :



L'unité A est en dehors de la Portée de Commandement. Les unités B et C sont à Portée de Commandement, qui n'est pas bloquée par des ZDC ou des unités.

Nationalité : Un HQ ne peut activer que des unités de sa nationalité.

- **Exception :** Un HQ de mineur de l'Axe peut inclure dans son activation deux unités de combat allemandes. Et les HQ 11^{ème} Armée/KG peuvent inclure deux unités de combat roumaines.

- **Note :** Non, un HQ allemand ne peut pas activer d'unités de mineur de l'Axe, seulement des unités allemandes (les couleurs de mise en place n'ont pas d'importance).

| ABRÉVIATIONS DES DES ID DES HQ SOVIÉTIQUES | | | |
|--|------------|-------|--------------|
| Vrnzh | Voronezh | Seast | Sud-Est |
| Swest | Sud-Ouest | CS | Caucase |
| Stgr | Stalingrad | | |
| ABRÉVIATIONS DES ID DES HQ DE L'AXE | | | |
| A | Armée | PzA | Armée Panzer |
| Rom | Roumanie | Hun | Hongrie |
| Ita | Italie | | |

Certaines règles spéciales s'appliquent aux HQ (12.2).

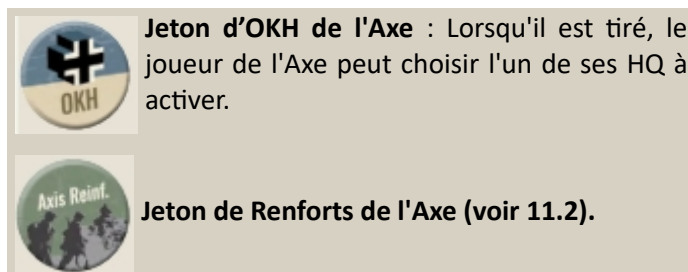
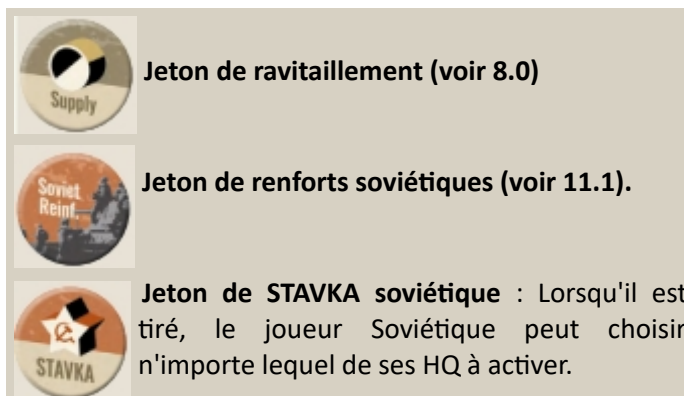
2.4 Jetons de Commandement

Les jetons de commandement des HQ sont utilisés pour activer des HQ spécifiques, qui à leur tour permettent aux unités de combat dans leur Portée de Commandement de se déplacer et d'attaquer. A chaque tour, un certain nombre de jetons de commandement de l'Axe et des Soviétiques sont placés dans une tasse, d'où ils sont tirés au hasard un par un.

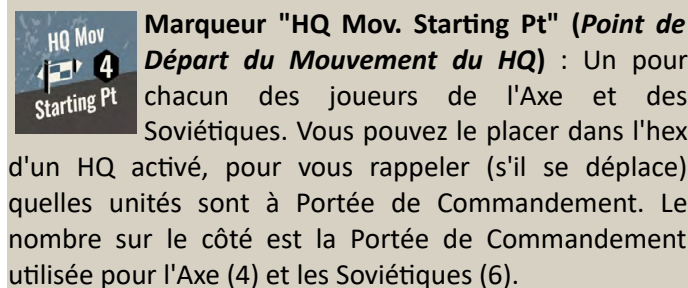
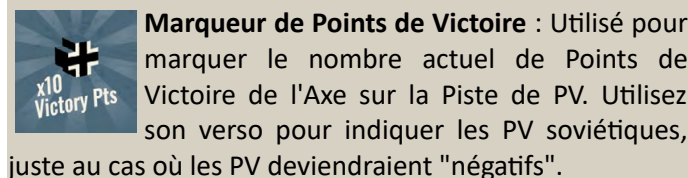
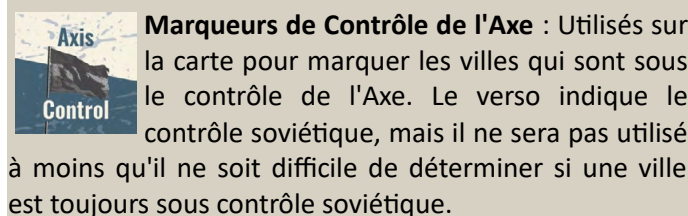
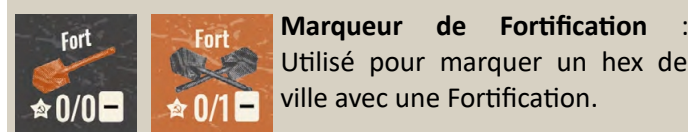
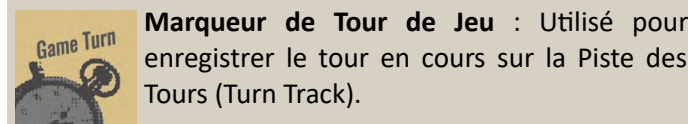
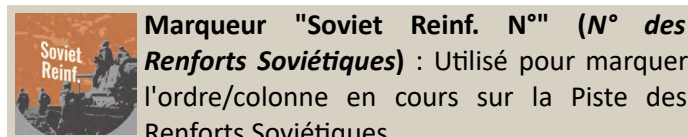
Il y a au moins un jeton de commandement correspondant à chaque HQ dans le jeu.



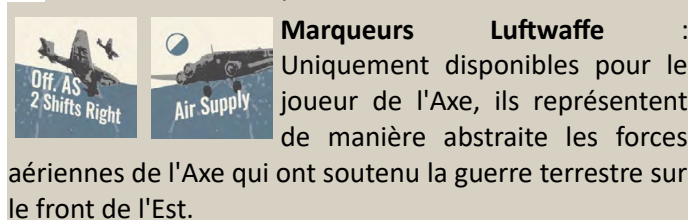
Les autres jetons de commandement pour des phases de jeu ou des événements spéciaux sont :



2.5 Marqueurs



Note : nous fournissons 2 marqueurs supplémentaires à utiliser avec le jeu Traces of War, tous deux avec une portée de 6.



2.6 Fiches d'Aide de Jeu

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

- La **Terrain Effect Chart (TEC, Table des Effets du Terrain)** fournit une clé cartographique et montre les effets des différentes caractéristiques du terrain sur le mouvement et le combat.
- La **Combat Result Table (CRT, Table des Résultats de Combat)** est utilisée pour résoudre les combats.
- La **Table Luftwaffe** indique le nombre de marqueurs Luftwaffe dont dispose le joueur de l'Axe.
- La **Table des Renforts de l'Axe** indique le nombre d'unités de chaque type que le joueur de l'Axe reçoit lors du tour en cours.
- La **Table des Renforts Soviétiques** indique le nombre d'unités de chaque type que le joueur Soviétique reçoit dans l'ordre actuel, car ils ne sont pas liés par le numéro du tour, mais par l'ordre de renfort (indiqué par la position du marqueur de Numéro des Renforts Soviétiques).
- La **Table de Retrait Allemand** indique le nombre d'unités et le type d'unités que le joueur allemand doit retirer de la carte pendant le Tour en cours.

2.7 Planche de Piste Solitaire

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

3.0 PRÉPARATION DU JEU

[Se référer à l'illustration p.6 du livret de règles original]

1. Les deux joueurs décident du camp à jouer et placent leurs HQ en fonction des informations de mise en place sur la carte.
2. Les unités de l'Axe "de départ" (celles avec un indicateur de couleur de mise en place, 2.2) sont placées dans les zones de mise en place de leur HQ parent respectif (au moins une unité par hex, et au maximum selon les règles d'empilement, 5.0) sur la carte. Les zones marquées du symbole du HQ sont destinées aux unités du HQ (et à toute autre unité de leur couleur d'installation si nécessaire, jusqu'à la limite d'empilement).
3. 32 unités soviétiques marquées de la couleur "Ligne de Front" (gris clair) sont placées à raison d'une unité par hex de mise en place de la Ligne de Front (ne pas utiliser les hex de mise en place des HQ pour elles). Les HQ soviétiques sont placés dans les hex qui leur sont réservés. 7 unités marquées de la couleur "2^{ème} ligne" (gris foncé) sont placées dans

n'importe quel hex de ville contrôlé par les Soviétiques (un maximum par ville).

4. Les autres unités de combat et HQ sans information de mise en place sont placés dans les Réserves de Forces de chaque camp et apparaîtront dans le jeu en tant que renforts.

- **Note** : Il y a deux jeux de pions pour les unités blindées : l'un avec les symboles de l'OTAN, l'autre avec des silhouettes. N'utilisez qu'un seul de ces ensembles, pas les deux.
- Le marqueur de tour de jeu est placé sur la première case de Turn Track.
- Le marqueur Axis VP (*PV de l'Axe*) est placé sur la case zéro de la piste VP & Reinforcement Order N°.
- Le marqueur Soviet Reinf. N° est placé sur la case numéro un de la piste VP & Reinforcement Order N°.
- Tous les jetons de commandement soviétiques sont placés dans la case Inactive de la réserve de jetons de commandement soviétiques.
- Tous les jetons de commandement de l'Axe sont placés dans la case Inactive de la réserve de jetons de commandement de l'Axe.
- Toutes les unités en renfort sont placées dans leurs réserves de renforts respectives.
- Tous les autres marqueurs tels que le ravitaillement, etc. sont mis de côté pour une utilisation ultérieure.

4.0 SÉQUENCE DE JEU

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

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

1. Phase de Réorganisation de la Luftwaffe
2. Phase de Sélection des Jetons de Commandement
3. Phase d'Action
4. Phase de Fin de Tour

SÉQUENCE DE JEU

1. PHASE DE RÉORGANISATION DE LA LUFTWAFFE
2. PHASE DE SÉLECTION DES JETONS DE COMMANDEMENT
3. PHASE D'ACTION
 - Jeton de Commandement de HQ
 1. Activation
 2. Actions
 - Jeton de Ravitaillement
 - Jeton de Renfort Soviétique
 - Jeton de Renfort de l'Axe
 - STAVKA
 - OKH
4. PHASE DE FIN DE TOUR
 1. Détermination de la Victoire
 2. Avance du Tour

4.1 Phase de Réorganisation de la Luftwaffe

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

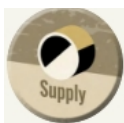
4.2 Phase de Sélection des Jetons de Commandement

Les deux joueurs choisissent secrètement un nombre donné de leurs jetons de commandement disponibles et les placent tous dans la même tasse.



■ **Exception** : Activation du combat spécial de l'Axe au tour 1, voir 12.1.

Le jeton de ravitaillement est commun aux deux joueurs et doit être ajouté à la tasse à chaque tour (8.0).



Les jetons de commandement restants sont placés face cachée dans les cases Inactive des jetons de commandement de chaque joueur et ne sont pas utilisés ce tour-ci.

■ **Note** : Les joueurs ne peuvent jamais vérifier les jetons de commandement dans la tasse ou dans la case Inactive des jetons de commandement de l'adversaire.

4.2.1 Sélection des Jetons Soviétiques

COMPOSITION DE LA RÉSERVE DE JETONS SOVIÉTIQUES



Le joueur Soviétique choisit le nombre de jetons de HQ indiqué sur la piste des tours pour le tour en cours. Ce nombre varie de trois à quatre.

En plus de ces pions, le joueur Soviétique choisit également le pion de renfort soviétique ou le pion STAVKA.

4.2.2 Sélection des Jetons de l'Axe

COMPOSITION DE LA RÉSERVE DE JETONS DE L'AXE



Le joueur de l'Axe choisit le nombre de jetons de HQ allemands indiqué sur la piste des tours pour le tour en cours (si disponible). Ce nombre varie de trois à six.

En plus de ces jetons, le joueur de l'Axe choisit également :

1. Le nombre indiqué de jetons de la réserve de HQ de Mineurs de l'Axe (si disponibles), et
2. Les jetons de Renfort de l'Axe et OKH indiqués. S'il n'y a que "1", le joueur de l'Axe choisit soit le jeton de Renfort, soit le jeton OKH.

■ **Exception** : Pour les tours 8 et 9, il n'y a pas de jeton OKH, et le joueur de l'Axe peut choisir le jeton de Renfort de l'Axe à la place d'un des HQ de Mineurs de l'Axe.

4.3 Phase d'Action

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

■ **Exception** : Le jeton de ravitaillement appartient aux deux joueurs.

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

1. Jeton de Commandement de HQ

Activation

Activer le HQ concerné. Lorsqu'un HQ est activé, toutes les unités de combat situées dans sa Portée de Commandement sont activées, selon les règles/restrictions décrites en 2.3.

Actions

Le joueur actif peut effectuer des mouvements avec les unités activées. Une fois le mouvement terminé, le joueur actif peut combattre avec les unités activées.

Voir Mouvement (9.0) et Combat (10.0).

2. Jeton de Ravitaillement

Les deux joueurs suivent la procédure expliquée en 8.0, où ils doivent vérifier si leurs unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie (8.1), éventuellement faire un jet de dé pour l'Opération Blücher, faire un Retrait Allemand, un Transfert Ferroviaire de l'Axe, et une Construction de Fortification.

3. Jeton de Renfort Soviétique

Le joueur Soviétique reçoit des renforts (11.1).

4. Jeton de Renfort de l'Axe

Le joueur de l'Axe reçoit des renforts (11.2).

5. Jeton STAVKA

Le joueur Soviétique peut choisir n'importe lequel de ses HQ à activer (comme avec un jeton de commandement de HQ ci-dessus). Notez que cela peut permettre à un HQ d'être activé deux fois.

6. Jeton OKH

Le joueur de l'Axe peut choisir n'importe lequel de ses HQ (allemand ou mineur de l'Axe) à activer (comme avec un jeton de commandement de HQ ci-dessus). Notez que cela peut permettre à un HQ d'être activé deux ou même trois fois.

4.4 Phase de Fin de Tour

4.4.1 Détermination de la victoire

Voir 13.0.

4.4.2 Avance du Tour

Si le dernier tour de jeu n'a pas encore été joué, avancez le marqueur de tour de jeu sur la case suivante de la piste des tours et commencez le prochain tour de jeu.

5.0 EMPILEMENT

Avoir deux unités amies ou plus dans le même hex s'appelle l'empilement.

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

- Un maximum de deux unités de combat (à pleine puissance ou à puissance réduite) et un HQ, tous du même joueur (même s'ils sont de nationalités différentes), peuvent occuper un même hex.
- Un HQ ne peut pas être empilé avec un autre HQ.
- Les unités soviétiques et de l'Axe ne peuvent jamais partager le même hex.
- **Important** : le marqueur de Fortification n'a aucun effet sur l'empilement.

6.0 CONTROLE : ZONE DE CONTROLE (ZDC) & CONTROLE D'HEX

Toutes les unités exercent une ZDC dans les six hexs qui les entourent.

Une ZDC s'étend à travers tous les côtés d'hex de rivière mineure (*Minor*) et majeure (*Major*). Les seules exceptions sont que les ZDC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex bloqués.

Deux ZDC ou plus se chevauchant dans un hex ont le même effet qu'une seule ZDC.

Les ZDC affectent les lignes de ravitaillement, le mouvement, la retraite et le placement des renforts. Comme indiqué dans les sections respectives des règles. La Portée de Commandement n'est pas du tout affectée par les ZDC.

6.1 Contrôle des Hexs

Seuls les hexs de Cité (*City*) et de Ville (*Town*) ainsi que les Sources de Ravitaillement (*Supply Sources*) peuvent être contrôlés.

Au début de la partie, tous les hexs de Cité et de Ville à l'est de la ligne de départ sont sous contrôle soviétique, et tous les hexs de Cité et de Ville à l'ouest de la ligne de départ sont sous contrôle de l'Axe.

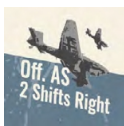
Le contrôle d'un hex de ville change au moment où une unité ennemie entre dans l'hex.

- **Note** : Les sources de ravitaillement et les hexs de Cibles de l'Axe qui ne sont pas situés dans une Cité ou une Ville ne sont contrôlés par l'ennemi (pas le propriétaire d'origine) que si l'ennemi a une unité dans l'hex. Une fois que l'ennemi quitte ce type d'hex, son contrôle revient au propriétaire d'origine. En

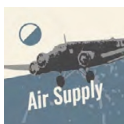
revanche, les Cités et Villes sont contrôlées par le joueur possédant la dernière unité qui les a traversées, sans qu'il soit nécessaire de maintenir une "garnison".

7.0 SOUTIEN AÉRIEN DE LA LUFTWAFFE

La Luftwaffe peut fournir un soutien aérien au combat, un ravitaillement pour les unités au-delà de leurs lignes, et un MJD positif à l'entrée de la 11^{ème} Armée, et n'est disponible que pour le joueur de l'Axe.



Lors de la Phase de Réorganisation de la Luftwaffe, le joueur de l'Axe détermine le nombre de marqueurs Luftwaffe disponibles en lançant un dé sur la table Luftwaffe.



Ensuite, il choisit secrètement le type de marqueurs pour le tour en cours avec la limitation suivante : n'importe quel nombre de marqueurs peut être choisi pour le Soutien Aérien Offensif (Off. AS), mais un maximum d'un tiers d'entre eux (arrondi au supérieur) peut être choisi pour le Ravitaillement Aérien (Air Supply).

| SOUTIEN AERIEN DE LA LUFTWAFFE | | |
|--------------------------------|-----------------------|-------------------------|
| MARQUEURS | RAVITAILLEMENT AÉRIEN | SOUTIEN AÉRIEN OFFENSIF |
| 0 | 0 | 0 |
| 1 | 0-1 | 0-1 |
| 2 | 0-1 | 1-2 |
| 3 | 0-1 | 2-3 |
| 4 | 0-2 | 2-4 |
| 5 | 0-2 | 3-5 |
| 6 | 0-2 | 4-6 |
| 7 | 0-3 | 4-7 |
| 8 | 0-3 | 5-8 |
| 9 | 0-3 | 6-9 |

Le jet de dé est public, mais les marqueurs choisis ne peuvent être vérifiés que par le joueur de l'Axe.

Exemple : C'est le tour 4. Le joueur de l'Axe détermine maintenant le nombre de marqueurs Luftwaffe qu'il aura pour ce tour, et obtient un 3. Cela donne 5 marqueurs Luftwaffe, et pour ces 5 marqueurs le joueur peut choisir le type de chaque marqueur. Il peut choisir d'avoir jusqu'à 2 Ravitaillements Aériens (5:3 arrondi au supérieur), et de 3 à 5 Soutiens Aériens Offensifs. Il se contente finalement de 1 marqueur de Ravitaillement Aérien et de 4 marqueurs Offensifs.

Lorsqu'un marqueur a été utilisé, il est remis dans la Réserve de la Luftwaffe.

A la fin de la Phase d'Action, les marqueurs non-utilisés sont remis dans la case Luftwaffe.

Combat : Chaque marqueur de Soutien Aérien Offensif permet un décalage de deux colonnes vers la droite sur la CRT lors d'une attaque de l'Axe. Le Soutien Aérien Offensif est limité à un marqueur par hex attaqué et à trois marqueurs par activation. Au moins une unité allemande doit participer à l'attaque pour pouvoir utiliser le marqueur.

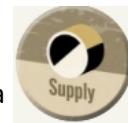
Exemple : 1-1 est modifié en 2-1. (un décalage de 1:1 à 1,5:1, et un décalage de 1,5:1 à 2:1).

Ravitaillement : Chaque marqueur de Ravitaillement Aérien annule l'effet du non-ravitaillement (perte d'un pas) pour toutes les unités dans un hex.

Exemple : Lorsque le jeton de ravitaillement apparaît, il y a 2 unités non-ravitailées dans l'hex de Stalingrad Sud. En remettant 1 marqueur de Ravitaillement Aérien de la Luftwaffe dans la réserve, les unités ne perdront aucun pas.

Opération Blücher : En remettant 3 marqueurs Luftwaffe (de n'importe quel type) dans la Réserve, l'Axe peut obtenir un MJD de +1 pour le jet d'entrée de la 11^{ème} Armée pour ce tour (voir 12.4).

8.0 RAVITAILLEMENT



Si le jeton de ravitaillement est tiré, suivez la procédure suivante :

1. Les deux joueurs doivent simultanément vérifier le statut de ravitaillement de toutes leurs unités. Voir 8.1.
2. Le joueur de l'Axe doit faire un jet de dé pour l'Opération Blücher (à partir du tour 3). Voir 12.4.
3. Le joueur de l'Axe doit effectuer le Retrait Allemand. Voir 8.2.
4. Le joueur de l'Axe peut faire un Transfert Ferroviaire. Voir 8.3.
5. Le joueur Soviétique peut construire des Fortifications. Voir 8.4.

8.1 Détermination du Ravitaillement

Lignes de ravitaillement : Une ligne de ravitaillement est une série d'hexs adjacents allant d'une unité à une source de ravitaillement amie et est utilisée pour déterminer l'état du ravitaillement, la construction des Fortifications soviétiques, le chemin de retraite et le placement des renforts.

■ **Note :** Une Source de Ravitaillement amie occupée par l'ennemi n'est pas une Source de Ravitaillement valide pour l'un ou l'autre des joueurs.

La ligne ne peut pas **traverser** un hex sous contrôle ennemi (voir 7.0), un hex occupé par l'ennemi, une ZDC ennemie (qui peut cependant être annulée par la présence d'une unité de combat ou d'un HQ ami), un hex d'Eau (*Water*), ou un côté d'hex bloqué.

La ligne ne peut pas traverser un hex de Montagne (*Mountain*), sauf par un côté d'hex de route.

■ **Note** : La ligne peut commencer dans un hex de Montagne.

L'unité peut tracer une ligne de ravitaillement d'abord jusqu'à 6 hexs jusqu'à un hex de chemin de fer (ou jusqu'à sa source de ravitaillement) ; et de là, sur n'importe quelle longueur par des côtés d'hex de chemin de fer.

■ **Exception - Opération Uranus (12.5)** : Du tour 7 au tour 9, les unités soviétiques peuvent tracer leur ligne de ravitaillement sur une longueur illimitée.

Exemple de Ligne de Ravitaillement



La ligne de ravitaillement de l'unité A (73C soviétique) est à plus de 6 hexs de la voie ferrée contrôlée par les Soviétiques la plus proche. Elle n'est pas ravitaillée.

L'unité B (147 soviétique) est capable de tracer une ligne de ravitaillement à travers 25G qui annule la ZDCE dans l'hex 3046. Elle est ravitaillée.

L'unité C (25G soviétique) est capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à 3148. Elle est ravitaillée.

Effets du ravitaillement : Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie. Si ce n'est pas le cas, elle perd un pas.

■ Toute unité de combat qui perd son dernier pas est éliminée et déplacée dans sa Réserve de Forces.

■ Tout HQ qui perd son dernier pas est déplacé sur la case Axis Rail Transfert (*Transfert Ferroviaire de l'Axe*) (si HQ de l'Axe) ou sur la piste de Renfort Soviétique (si HQ soviétique). Voir 12.2.

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

■ **Important** : Lors de l'étape de détermination du ravitaillement (uniquement), le ravitaillement est vérifié simultanément pour les deux joueurs, et donc, le statut de ravitaillement de toutes les unités est pris en compte avant qu'une unité ne soit retirée de la carte par manque de ravitaillement

8.2 Retrait Allemand

Le nombre d'unités et le type d'unités que le joueur allemand doit retirer de la carte (sur la piste des tours), à chaque fois que le jeton de ravitaillement est tiré, est déterminé en lançant un dé et en se référant à la Table de Retrait Allemand.

■ **Note** : Les unités sont remises sur la piste des tours, pas dans la Réserve de Forces, et ne pourront donc pas revenir en tant que Renforts (parce qu'elles ne sont pas dans la Réserve de Forces).

Exemple : Un résultat de 3 retire 2 divisions d'infanterie.

Restrictions :

■ Uniquement les blindés allemands (pas ceux de mineur de l'Axe) et les divisions d'infanterie/montagne (pas l'infanterie mécanisée).

■ Une division à effectif réduit ne peut être sélectionnée que si aucune unité à effectif complet du type spécifique n'est présente sur la carte.

■ L'unité peut être retirée de n'importe quel hex tant qu'elle peut tracer une ligne de ravitaillement.

■ Les unités se trouvant dans la case d'attente Axis Rail Transfert (*Transfert Ferroviaire de l'Axe*) peuvent être sélectionnées.

■ **Note** : Si aucune unité ravitaillée du type indiqué n'est présente sur la carte ou dans la case de Transfert Ferroviaire de l'Axe, rien ne se produit.

8.3 Transfert Ferroviaire de l'Axe

Le joueur de l'Axe peut effectuer un mouvement ferroviaire hors-carte.

Toute unité amie sur la carte, ravitaillée et qui n'est pas en ZDCE peut être déplacée vers la case Axis Rail Transfert (*Transfert Ferroviaire de l'Axe*).

Les unités transférées hors-carte par voie ferrée reviendront sur la carte lors du prochain tirage du jeton de renfort de l'Axe, avec les mêmes restrictions que les renforts normaux (voir 11.2).

8.4 Construction de Fortifications

Le joueur Soviétique peut construire des Fortifications dans n'importe quelle ville où le ravitaillement peut être tracé (voir 12.3).

9.0 MOUVEMENT

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

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

Une unité ne peut pas se déplacer hors carte, dans l'Eau (*Water*) ou à travers un côté d'hex bloqué.

9.1 Mouvement Normal

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

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

Rivière (River) : Pour traverser une Rivière Mineure (*Minor*) sans pont, une unité doit dépenser un PM en plus du coût normal en PM pour entrer dans l'hex. Pour traverser une Rivière Majeure (*Major*) sans pont, une unité doit commencer son mouvement adjacente à la rivière et dépenser tous ses PM pour entrer dans l'hex.

Un côté d'hex de Rivière traversé par une route ou une voie ferrée est considéré comme un côté d'hex de Rivière

ponté et les coûts en PM pour traverser la Rivière sont annulés.

Montagne (Mountain) : Les unités qui ne sont pas de Montagne ne peuvent entrer dans un hex de Montagne que par un côté d'hex de route.

Les unités de Montagne peuvent entrer dans un hex de Montagne sans côté d'hex de route en commençant leur mouvement adjacent à l'hex de Montagne et en dépensant tous leurs PM pour y entrer. Voir 9.3 pour les effets des ZDC.

Route (Road) : Une unité dépense un PM par hex lorsqu'elle se déplace d'un hex de route à un autre, quel que soit le terrain (mouvement normal à travers les côtés d'hex de route).

Voie Ferrée (Railroad) : N'ont aucun effet sur le mouvement normal ou stratégique.

■ **Note** : Les voies ferrées n'ont aucun effet sur le mouvement, mais une rivière traversée par une voie ferrée (comme par une route) est une rivière avec pont.

9.2 Mouvement Stratégique

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

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

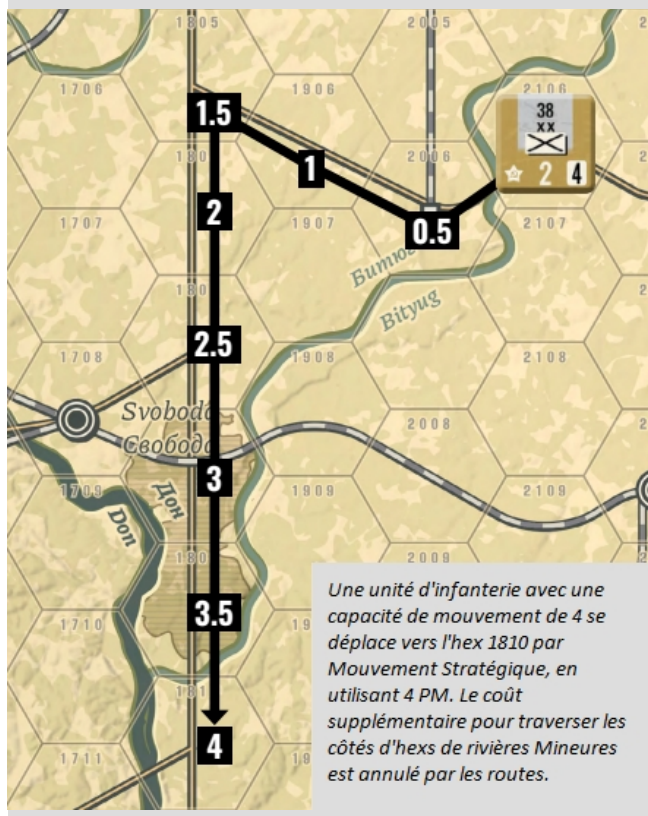
9.3 Effets des ZDC sur le Mouvement

Les ZDC ennemies (ZDCE) affectent le mouvement de la façon suivante : entrer ou sortir d'un hex situé dans une ZDC ennemie coûte à une unité deux PM supplémentaires. Ces coûts supplémentaires sont cumulatifs.

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

Une unité de montagne ne peut pas entrer dans un hex de montagne (par un côté d'hex non-routier) si les deux hexs (celui où elle commence et celui où elle veut entrer) sont en ZDC ennemie, même s'il y a des unités amies dans les ZDC ennemies.

Exemple de Mouvement Stratégique :



mouvement ne serait pas possible pour l'unité de l'Axe.

Coût en PM pour C (2525 à 2424) : 1 PM pour se déplacer dans un hex clair, et +2 PM pour quitter une ZDCE.

10.0 COMBAT

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

Une unité activée ne peut participer qu'à un seul combat lors de la même activation. Deux unités empilées dans le même hex peuvent attaquer séparément deux hex différents.

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

- **Note :** Rappelez-vous que l'activation a été faite au début de l'activation du jeton de commandement du HQ, il est donc plausible pour une unité d'être activée, de sortir de la Portée de Commandement, et d'être toujours considérée comme activée pour le combat.

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

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

Si plusieurs unités ennemies sont empilées dans l'hex attaqué, l'attaquant doit les attaquer toutes. Leurs puissances de défense sont additionnées. Une unité ne peut pas attaquer à travers un côté d'hex bloqué.

10.1 Procédure de Combat

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

1. Déclarez quel hex est attaqué par quelles unités.
2. Déterminez le total des puissances d'attaque et de défense, et calculez le Ratio de Combat.
3. Le joueur de l'Axe peut déclarer toute utilisation de Soutien Aérien de la Luftwaffe (7.0).
4. Modifiez le Ratio de Combat avec les modificateurs de décalage de colonne.
5. Lancez un dé sur la CRT et appliquez le résultat du combat.

Exemple des Effets des ZDC sur le Mouvement :



Coût en PM pour A (2523 à 2623) : 1 PM pour se déplacer dans un hex clair, et +2 PM pour entrer en ZDCE.

Coût en PM pour B (2623 à 2622) : 1 PM pour se déplacer dans un hex clair et +2 PM pour quitter une ZDCE et encore +2 PM pour entrer dans une ZDCE (en utilisant tous ses PM).

Le côté d'hex de rivière Mineure ne bloque pas le mouvement, même si les deux hex sont en ZDCE. Si c'était un côté d'hex de rivière Majeure, le

10.2 Détermination du Ratio de Combat

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

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

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

Lorsque deux unités de combat sont empilées dans un hex et que leur puissance de combat doit être divisée par deux, il faut d'abord les additionner avant de les diviser par deux, puis les arrondir à l'entier inférieur.

Une unité qui a retraité d'un autre hex vers l'hex attaqué lors de cette activation n'ajoute pas sa puissance à la défense.

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

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

Modification du Ratio :

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

Un Ratio de Combat supérieur à 10-1 est réduit à la colonne 10-1+.

Les modifications de ratio sont cumulatifs.

Exemples : Un hex de Bois (Wood) avec une Ville (Town) fournit deux décalages de rapport en faveur du défenseur, et donc une attaque 3-1 serait réduite à 1,5-1 (premier décalage à 2-1, second décalage à 1,5-1), et 12-1 serait réduit à 8-1.

Si le Ratio de Combat final est inférieur à 1-1 après avoir appliqué les décalages et les ajustements de puissance dus au terrain (n'appliquez pas encore le Soutien Aérien Offensif de la Luftwaffe), l'attaque n'est pas possible.

Si la puissance totale de la défense dans un hex est réduite à 0 en arrondissant à l'inférieur, ou parce que toutes les unités attaquées sont des unités qui ont retraité d'un autre hex, le combat est automatiquement

résolu sur la colonne 10-1+ de la CRT, sans tenir compte des éventuels décalages du ratio dus au terrain.

10.3 Détermination des Résultats du Combat

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

Pertes de Pas :

Retirez un pas en retournant une unité à pleine puissance sur son côté à puissance réduite ou en éliminant une unité à puissance réduite ou une unité sans côté à puissance réduite. Le joueur propriétaire répartit les pertes de pas.

- Toute unité de combat qui perd son dernier pas est éliminée et déplacée dans sa Réserve de Forces.

- Tout HQ qui perd son dernier pas est déplacé sur la case Axis Rail Transfert (*Transfert Ferroviaire de l'Axe*) (si HQ de l'Axe) ou sur la piste de Renfort Soviétique (si HQ soviétique). Voir 12.2.

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

10.4 Retraite

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

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

Restrictions de la Retraite :

Une unité qui retraite le fait toujours de manière à se rapprocher d'un hex où elle serait ravitaillée.

Toute unité forcée de retraire dans une ZDC ennemie (même si cette ZDC contient des unités amies) doit perdre un pas supplémentaire. Une unité qui retraite doit remplir le plus grand nombre possible des conditions suivantes :

1. La limite d'empilement n'est pas dépassée dans le dernier hex de la retraite.
2. Entrer dans le moins d'hexs possible en ZDC ennemie (et donc subir le moins de pertes de pas). La condition précédente (1) est prioritaire sur celle-ci si les deux ne peuvent être satisfaites.

Limites d'Empilement :

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

Terrain :

Les côtés d'hex de rivière Mineure n'ont aucun effet sur les retraits.

Les côtés d'hex de rivière Majeure ont l'effet suivant sur les retraits : la retraite à travers un côté d'hex de rivière Majeure (même s'il est ponté) n'est autorisée que si l'unité de combat commence sa retraite adjacente au côté d'hex.

Les unités forcées de retraire hors-carte, dans un hex interdit (Eau, unité ennemie, ou à travers une rivière Majeure dans le 2^{ème} hex de l'unité qui retraite) ou à travers un côté d'hex bloqué sont éliminées.

Effet :

Une unité qui retraite et qui est attaquée à nouveau dans le nouvel hex au cours de la même activation n'ajoute pas sa puissance de combat à la défense, mais elle est toujours affectée par le résultat du combat.

10.5 Avance après Combat

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

- Les unités de combat non-mécanisées peuvent avancer d'un hex.
- Les unités de combat mécanisées peuvent avancer d'un ou deux hexs (même si le défenseur n'a reculé que d'un hex).
- Les HQ peuvent avancer avec toutes les unités de combat avec lesquelles ils sont empilés.

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

Le premier hex d'une avance doit être l'hex attaqué.

Les unités mécanisées qui ont participé au même combat peuvent avancer d'un second hex avec les restrictions suivantes :

- L'hex doit être un terrain clair,
- L'unité n'a pas traversé un côté d'hex de rivière, et ne peut pas non plus traverser un côté d'hex de rivière pour ce second hex.
- **Note** : Les unités peuvent terminer leur avance dans des hexs différents. Et "rivière" est Majeure et Mineure, même si elle est pontée.

Il est interdit d'avancer :

- En dehors de la carte.
- A travers un côté d'hex bloqué.

- Si la limite d'empilement est dépassée dans le dernier hex d'avance après combat.

Exemple de Combat :

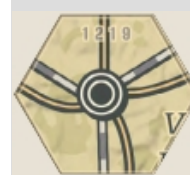


Le joueur de l'Axe décide d'attaquer l'hex 1219 (qui est adjacent à plusieurs de ses unités), et déclare son intention au joueur Soviétique. L'hex 1219 contient la pile A. Il choisit de faire une attaque combinée avec la pile B et l'unité C, qui sont dans les hexs 1119 et 1218. Il calcule les puissances d'attaque et de défense des unités impliquées :



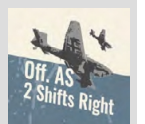
L'attaquant a 14 points d'attaque au total, tandis que le défenseur a 4 points de défense, ce qui donne un Ratio de Combat de 3,5 à 1, arrondi à 3:1 (avant d'appliquer les décalages de colonnes).

| DIE | 3:1 | 2:1 | 4:1 |
|-----|-----|-----|-----|
| 1 | — | A1 | — |
| 2 | — | — | R |
| 3 | R | — | R |
| 4 | R | R | RR |
| 5 | RR | R | RR |
| 6 | RR | RR | IRR |



L'hex 1219 est un hex de Ville (Town), ce qui donne un décalage de colonne en faveur des défenseurs. La colonne à utiliser est celle du ratio 2:1.

Le joueur de l'Axe choisit d'utiliser le Soutien Aérien Offensif, ce qui donne un décalage de 2 colonnes. La colonne à utiliser est finalement celle du ratio 4:1.



Le joueur de l'Axe effectue maintenant un jet sur la CRT pour déterminer le résultat du combat. Il obtient un 6 qui donne un résultat de "1RR" en se référant à la bonne colonne et à la bonne ligne de la CRT. Le résultat signifie qu'une unité de la pile perd un pas (elle est retournée sur son côté réduit). Le joueur Soviétique choisit la 38^{ème} Division de Fusiliers pour perdre un pas. De plus, la pile doit retraire de 2 hexs, en évitant les ZDCE.



La pile A retraite de 2 hexs, en 1420. Ce chemin de retraite ne la rapproche pas d'une source de ravitaillement amie, mais c'est le seul qui lui permette d'éviter une ZDCE. Retraiter en 1418 n'est pas possible car cela impliquerait en plus de traverser une rivière Majeure et la pile n'était pas adjacente à celle-ci avant de retraiter. L'hex 1219 est laissé vacant, et le joueur de l'Axe est autorisé à faire une avance après combat dans cet hex, en y déplaçant la pile B. Dans la pile, l'unité de la 14ème Panzer Division est mécanisée, ce qui lui permet d'avancer de 2 hexs si le 2ème hex est un terrain clair, mais elle reste avec la 44ème.

L'unité C est également autorisée à avancer, mais comme l'avance causerait un sur-empilement, parce que la Panzer a décidé de ne pas avancer plus loin, l'unité doit rester dans l'hex 1218.

11.0 RENFORTS



Les deux camps reçoivent leurs renforts lorsque leur jeton de commandement de renfort respectif est tiré de la tasse.

Les renforts sont placés sur leur côté à pleine puissance sur tout hex de voie ferrée pouvant tracer une route ferroviaire continue, non-bloquée par des ZDC ennemies (même si elles sont occupées par une unité amie) ou des unités ennemies (y compris des HQ) ou un hex sous contrôle ennemi vers une Source de Ravitaillement amie. Une unité ne peut pas être placée dans un hex où la limite d'empilement serait dépassée. Elles peuvent être placées dans des hexs hors de Portée de Commandement des HQ amis. Les unités amies n'annulent pas les ZDCE pour les besoins du placement.

■ **Note** : Les nouveaux HQ arrivent avec leur jeton de commandement, disponible au tour suivant pour la sélection, dans les limites habituelles du nombre de

jetons de commandement. Les HQ 11^{ème} Armée/KG sont une exception à cette règle, car leur jeton de commandement est placé dans la tasse lors de leur entrée (Opération Blücher).

11.1 Soviétiques

Le joueur Soviétique reçoit des renforts dans un ordre spécifique (pas un tour de jeu spécifique !). La position du marqueur de Renforts Soviétiques détermine le nombre d'unités de chaque type disponibles (dans la Réserve de Forces soviétique) pour le tour en cours. Si un type d'unité spécifique n'est pas disponible dans la Réserve de Forces, ce renfort est perdu. Incluez librement dans les renforts tout HQ soviétique sur la piste de Renforts (ce sont ceux qui ont été retirés par le combat ou le ravitaillement plus tôt). Cette phase se termine en avançant le marqueur de Numéro de Renforts sur la colonne suivante de la piste de Renforts Soviétiques.

Exemple : Les unités suivantes sont reçues la deuxième fois que le jeton de renfort est tiré :

- 1 HQ
- 2 armées de Tanks
- 22 divisions de Fusiliers
- 1 division de Fusiliers de la Garde
- 2 divisions Motorisées du NKVD

11.2 L'Axe

Le joueur de l'Axe reçoit des renforts selon la table de Renfort de l'Axe. Un jet de dé détermine combien d'unités de chaque type sont disponibles (à partir de la Réserve de Forces de l'Axe) dans le tour en cours.

Pour les Allemands (hors mineurs de l'Axe), les types sont les suivants : blindés (PZ), division SS Wik (SS), et divisions d'infanterie/montagne (INF).

- Les unités d'infanterie mécanisée allemandes ne peuvent pas apparaître en renfort. La SS Wik est la seule, et si elle est éliminée, elle ne revient pas sur la carte.

Pour les mineurs de l'Axe, les unités peuvent être **de n'importe quel type** de la même nationalité (même le HQ roumain).

Si un type d'unité spécifique n'est pas disponible dans la Réserve de Forces de l'Axe, ce renfort est perdu.

Transfert Ferroviaire de l'Axe

En plus de ce qui précède, le joueur de l'Axe peut choisir 2 unités dans la case de Transfert Ferroviaire. Les unités sur leur côté réduit apparaîtront sur leur côté réduit, pas sur leur côté complet.

Un HQ de l'Axe sur la case (y compris ceux retirés par le combat ou le ravitaillement plus tôt) peut être

sélectionné gratuitement. Tout autre HQ supplémentaire (autre que le premier) peut être sélectionné dans la limite générale de 2 unités.

Exemple : Les unités suivantes sont reçues avec un jet de dé de 4 :

- La division allemande Wik SS
- 1 division d'Infanterie allemande
- 2 divisions/HQ roumains
- 2 divisions italiennes

De plus, le joueur de l'Axe peut recevoir 1 HQ et jusqu'à 2 unités (unités de combat et HQ) de la case de Transfert Ferroviaire.

12.0 REGLES SPECIALES

12.1 Tour 1

Juste après la Phase de Réorganisation de la Luftwaffe, et avant la Phase de Sélection du Jeton de Commandement du premier tour (uniquement), le joueur de l'Axe choisit 1 de ses HQ et exécute l'activation comme si le jeton de commandement du HQ avait été tiré. Toutes les unités activées peuvent se déplacer puis combattre. Après cette activation spéciale, passez à la Phase de Sélection du Jeton de Commandement.

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

12.2 Règles Spéciales de HQ

Une unité de HQ représente le quartier général lui-même et d'autres unités sous son contrôle direct. Elle fonctionne de la même manière qu'une unité de combat régulière, mais avec les restrictions suivantes :

- Un HQ ne peut pas être activé par un autre HQ.
- Un HQ retiré de la carte peut réapparaître en tant que renfort lors de la prochaine Phase de Renfort ami.
- Un HQ soviétique retiré de la carte est placé sur l'emplacement actuel du marqueur de Renfort Soviétique sur la piste d'Ordre de Renfort Soviétique.
- Un HQ de l'Axe retiré est placé dans la case de Transfert Ferroviaire de l'Axe.
- Un jeton de commandement de HQ tiré sans son HQ sur la carte n'a pas d'effet et est placé dans la case des jetons de commandement exécutés.
- Les HQ de l'Axe ne peuvent activer que des unités de la même nationalité, à l'exception des HQ des mineurs de l'Axe, qui peuvent activer leur nationalité ainsi que 2 unités allemandes, et du HQ 11^{ème} Armée/KG qui peut activer des Allemands et 2 unités roumaines.

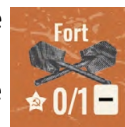
12.3 Fortifications

Les Fortifications sont une sorte de marqueur soviétique qui bénéficie aux unités soviétiques dans son hex.



Construction :

La construction d'une Fortification est une procédure en deux étapes du début à la fin. Lorsque le jeton de ravitaillement est tiré, le joueur Soviétique peut soit :



1. Placer 1 nouveau marqueur Fortification sur la carte (sur son côté réduit +0) dans un hex de Cité sous contrôle ami, libre de ZDC ennemie et capable de tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement amie, soit
2. Améliorer 1 Fortification réduite déjà sur la carte (sur son côté prêt +1) si elle est capable de tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement amie.

Effets (pour tout niveau de Fortification, sauf indication contraire) :

- Une Fortification prête (2 pas) fournit un facteur de défense supplémentaire en combat.
- Une Fortification annule toute ZDC ennemie dans l'hex qu'elle occupe.
- Le marqueur Fortification n'a pas d'effet sur l'empilement.
- Seuls les résultats de combat peuvent faire perdre un pas à une Fortification. Le fait d'être en rupture de ravitaillement lors de l'étape de détermination du ravitaillement du jeton de ravitaillement n'entraîne pas de perte de pas pour le marqueur de Fortification.
- Une Fortification prête qui perd un pas au combat peut être reconstruite (améliorée) si toutes les conditions sont remplies. Une Fortification réduite qui perd un pas est détruite.
- Lorsqu'un hex de Fortification occupé par des unités amies est attaqué, tout résultat de combat "R" et "RR" peut être converti respectivement en un ou deux pas de pertes (et cela peut éviter la nécessité de retraiter). Les pas de pertes (directs ou "R/RR" convertis) sont librement répartis par le joueur Soviétique entre le marqueur et les unités.

Exemple : L'Axe attaque l'hex sud de la Cité de Stalingrad. Il y a 2 unités d'infanterie soviétiques complètes et un marqueur "Ready Fortification" (Fortification Prête). Le jet d'attaque donne un résultat de "2RR". Le joueur Soviétique peut :

- a) Eliminer 1 unité, réduire l'autre, et réduire la Fortification.
- b) Eliminer 1 unité, et éliminer la Fortification.
- c) Réduire 2 unités et éliminer la Fortification.

d) *Éliminer la Fortification et reculer de 2 hexs.*
 e) *Réduire 1 unité, réduire la Fortification, et reculer de 2 hexs.*
 f) *Réduire 1 unité, éliminer la Fortification et reculer d'un hex.*
D'autres options, comme laisser le marqueur de la Fortification sans aucune unité sur place, se termineront certainement par une avancée de l'Axe dans l'hex et la destruction du marqueur.

Limitations :

- Uniquement disponible pour le joueur Soviétique.
- Seuls deux marqueurs de Fortification peuvent être construits au cours de la partie. Et il ne peut y avoir qu'un seul marqueur par hex.
- Une Fortification est un marqueur, pas une unité. Un marqueur Fortification ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni avancer après le combat.
- S'il est seul dans un hex, les unités de l'Axe peuvent entrer dans l'hex (via un mouvement ou une avance après combat) et le détruire.
- Le joueur Soviétique ne peut pas "retirer" lui-même des pas de Fortification.
- Si la Fortification est détruite, le marqueur de Fortification est définitivement retiré du jeu.

12.4 Opération Blücher (11^{ème} Armée)

La 11^{ème} armée allemande, dirigée par Erich von Manstein, est impliquée dans la bataille de Sébastopol au début de Fall Blau. Après l'occupation de la Crimée et la prise de la ville, les divisions de la 11^{ème} armée sont envoyées à Leningrad (avec Manstein), et en renfort pour les groupes d'armées Centre et Sud. Plus tard, en septembre, le détroit de Kertch est franchi (opération Blücher II) avec seulement 2 divisions. Mais les choses auraient pu être différentes, avec une grande partie de la 11^{ème} Armée traversant les détroits et participant à Fall Blau, comme l'opération Blücher originale avait été conçue, si Sébastopol était tombée plus tôt, ou si Hitler avait pris une décision différente de celle qu'il a prise.

Le 11^{ème} Armée peut apparaître dans le jeu en tant que renforts à partir du tour 3. Lorsque le jeton de ravitaillement est tiré, le joueur de l'Axe lance un dé avec les MJD suivants.

| | |
|---------------|---|
| MJD +1 | <i>A partir du tour 6.</i> |
| MJD +1 | <i>Si 3 marqueurs Luftwaffe sont défaussés.</i> |
| MJD +1 | <i>Si Rostov-na-Donu est sous contrôle de l'Axe.</i> |
| MJD +1 | <i>Si Tikhoretsk est sous contrôle de l'Axe ou si une unité de l'Axe est dans un rayon de 3 hexs.</i> |
| MJD +1 | <i>Si Krasnodar est sous contrôle de l'Axe ou si une unité de l'Axe se trouve dans un rayon de 3 hex.</i> |
| MJD +2 | <i>Si Novorossiysk est sous contrôle de l'Axe ou si une unité de l'Axe se trouve dans un rayon de 3 hexs.</i> |

Un jet de dé modifié de 6 ou plus entraîne la réussite de l'opération Blücher. Les unités de l'Axe sont déployées dans les cinq hexs de déploiement de la péninsule de Taman en fonction du tour où le jet de dé est réussi.

Calendrier (basé sur le tour de réussite de l'opération Blücher) :

- **T3** : HQ 11^{ème} Armée + 5 infanteries allemandes + 2 infanteries de montagne roumaines.
- **T4** : HQ 11^{ème} Armée + 4 infanteries allemandes + 2 infanteries de montagne roumaines.
- **T5** : HQ KG + 3 infanteries allemandes + 1 infanterie de montagne roumaine.
- **À partir du T6** : HQ KG + 1 infanterie allemande + 1 infanterie de montagne roumaine.
- Mettre immédiatement le jeton de commandement du nouveau HQ (11^{ème} Armée ou KG) dans la tasse. Pour les tours suivants, le jeton de commandement peut être sélectionné et mis dans la tasse comme n'importe quel autre jeton de commandement allemand.

Zones de Déploiement de Taman :

- Les hexs de Taman ne peuvent à aucun moment être pénétrés par les unités soviétiques (mais peuvent être attaqués).

Une Fois l'Opération Blücher Réussie :

- La source de ravitaillement dans les hexs de Taman est opérationnelle (pas avant).
- Les nouveaux renforts tirés par le jeton de renfort de l'Axe peuvent également être placés dans les hexs de Taman, ou à Novorossiysk ou en utilisant la voie ferrée depuis Novorossiysk (si contrôlé par l'Axe). Ceci est effectif à partir du jeton de renfort de l'Axe de ce même tour (s'il y en a un).

HQ 11^{ème} Armée :

Lorsqu'il est activé, le HQ 11^{ème} Armée peut activer toutes les unités allemandes et jusqu'à 2 unités roumaines dans son rayon d'action.

Lorsqu'il est activé, le HQ KG ("Kampfgruppe") peut activer toutes les unités allemandes et jusqu'à 2 unités roumaines à sa portée.

Limitation géographique : Les HQ 11A et KG ne peuvent pas entrer ou être placés dans des hex au nord de la rangée d'hex xx30 par mouvement volontaire, en renfort ou par transfert ferroviaire. S'ils y sont forcés par une retraite, ils doivent quitter la zone lorsque leur jeton de commandement apparaît plus tard.

12.5 Opération Uranus

La contre-offensive soviétique visait à envelopper et isoler le gros de l'armée allemande qui assiégeait Stalingrad. L'opération a commencé en novembre (tour 8), et cette règle ne concerne pas tant l'opération elle-même, car c'est le joueur qui décide où et comment la faire, mais les préparatifs avant l'opération.

Du tour 7 au tour 9, les unités soviétiques peuvent tracer la ligne de ravitaillement sur une longueur illimitée, sans avoir besoin de la tracer jusqu'à un hex de chemin de fer auparavant.

13.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Axe commence la partie en contrôlant 4 hexs de Cible de l'Axe, et gagne la partie s'il contrôle 9 hexs de cibles de l'Axe lors de l'étape de détermination de la victoire à la fin d'un tour. Chaque hex de Cible de l'Axe sous contrôle de l'Axe doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement de l'Axe comme s'il s'agissait d'une unité de l'Axe.

Si lors de l'étape de détermination de la victoire du tour 9, l'Axe n'a pas gagné en contrôlant 9 hexs cibles de l'Axe, alors la victoire est déterminée par les PV de l'Axe :

A. Si les PV de l'Axe sont supérieurs à 15, la partie se termine par un match nul. Mais vous pouvez considérer qu'il s'agit d'une victoire soviétique mineure, bien que l'Axe se soit retrouvé dans une meilleure position qu'historiquement. Peut-être devriez-vous rejouer pour avoir un vainqueur clair.

B. Si les PV de l'Axe sont inférieurs ou égaux à 15, la partie se termine par une victoire soviétique.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV pour chaque hex Cible de l'Axe au-delà de 4 sous contrôle de l'Axe et capable de tracer du ravitaillement pendant l'étape de détermination de la victoire de chaque tour.

■ **Exception :** pour l'acquisition des PV uniquement, pour les quatre Cibles de l'Axe du Caucase (Maykop, Grozny, Makhachkala, et l'hex 1450) la ligne de

ravitaillement peut être de n'importe quelle longueur, et pas nécessairement par voie ferrée. Pour gagner en ayant 9 hexs Cibles, tous doivent tracer une ligne de ravitaillement régulière.

Le joueur de l'Axe perd des PV lorsque les types d'unités suivants sont détruits au combat ou en ratant un test de ravitaillement. Soustrayez les PV au moment où cela se produit :

| | |
|-------|--|
| -5 PV | Pour chaque HQ. |
| -5 PV | Pour l'unité mécanisée SS Wiking. |
| -4 PV | Pour chaque unité mécanisée allemande. |
| -2 PV | Pour chaque unité allemande non-mécanisée. |
| 0 PV | Pour chaque unité de mineur de l'Axe. |

A la fin du tour 9, sauf victoire automatique de l'Axe, toutes les unités doivent tracer une ligne de ravitaillement (simultanément) et si elles n'y parviennent pas sont considérées comme détruites (compter les PV).

Exemple : Pendant la phase de fin du tour 3, le joueur de l'Axe contrôle (et peut tracer une ligne de ravitaillement vers eux) Kursk, Bilhorod, Kharkiv, Stalino, et Voronezh. Cela fait 5 hexs Cibles de l'Axe, pas assez pour gagner. Quoi qu'il en soit, il gagne 1 PV (1 hex Cible de l'Axe de plus que 4), puis il soustrait 8 PV pour les pertes subies pendant la partie (2 unités allemandes non-mécanisées et 1 unité allemande mécanisée), pour un total de -7 PV. Pendant le tour 4, il perd une autre unité mécanisée (-4 PV pour cette perte, -11 PV au total).

A la fin du tour 4, il contrôle Kursk, Bilhorod, Kharkiv, Stalino, Voronezh, et Rostov-na-Donu (capturé ce tour). Cela fait 6 hexs Cible de l'Axe, mais Voronezh a été encerclée et ne peut pas tracer de ravitaillement, et donc c'est 5 hexs Cible de l'Axe (1 hex Cible de l'Axe de plus que 4), ce qui ajoute +1 PV, pour un total de -10 PV. Ce n'est pas un bon tour, et il semble que le joueur de l'Axe doive aller chercher une victoire par hex Cible de l'Axe parce que les chances de perdre par PV sont contre lui...

14.0 RÈGLES OPTIONNELLES

14.1 Guerre Mobile

Dans le jeu *Traces of War*, le HQ sélectionnait un mode d'action avant d'exécuter les actions. Les modes étaient Mouvement-Combat ou Combat-Mouvement. Le concepteur a fait cela pour traiter les opérations de défense mobile de l'armée allemande. Ce jeu, et cette campagne, étant différents, il n'a pas jugé utile de laisser

les joueurs choisir un mode d'action, qui a été fixé à Mouvement-Combat.

Si les deux joueurs veulent voir comment cela va évoluer (attention, les Soviétiques peuvent utiliser ce type de défense mobile que les Allemands ont fait un an plus tard et cela peut leur être avantageux), utilisez cette règle.

Lorsque le HQ est activé, le joueur actif fait un choix de mode d'action, juste avant les actions : Mouvement-Combat ou Combat-Mouvement.

Ensuite, le joueur actif effectue le mouvement et le combat avec toutes les unités activées (ou le combat puis le mouvement avec toutes les unités activées) selon le mode d'action sélectionné. Voir Mouvement (9.0) et Combat (10.0).

14.2 Inimitié des Mineurs de l'Axe

Les unités hongroises ne peuvent pas s'empiler dans le même hex que les unités roumaines, et vice-versa.

14.3 Déplacement Volontaire de HQ

Dans le jeu *Traces of War*, un HQ avait la possibilité de se relocaliser volontairement au lieu de se déplacer. La conception originale de ce jeu ne prévoyait pas de relocalisation, et elle a été quelque peu remplacée par le transfert ferroviaire pour le joueur de l'Axe et rien du tout pour le joueur Soviétique.

Si les deux joueurs veulent voir comment la règle de relocalisation des HQ peut avoir des effets intéressants sur la campagne, comme la relocalisation de la 4^{ème} Armée Panzer au sud après la prise de Voronezh par l'Axe, et une opération Uranus plus flexible, utilisez-la.

Soyez conscient que cette règle rendra le jeu très différent, et sûrement avantageux pour le joueur de l'Axe. Si vous choisissez d'utiliser cette règle, nous vous recommandons de ne l'utiliser que pour le camp soviétique, à moins que vous ne trouviez que le joueur de l'Axe a besoin d'un coup de pouce supplémentaire.

Un HQ **activé** peut se déplacer par Mouvement Normal et par Mouvement Stratégique. Cependant, le HQ peut également être déplacé volontairement vers un hex de destination qui répond aux restrictions suivantes :

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

Le déplacement d'un HQ a un coût en PV : -2 PV pour un HQ de l'Axe et +2 PV pour un HQ soviétique.

Passez à la règle de Transfert Ferroviaire de l'Axe (11.2) si vous utilisez cette règle également pour le joueur de

l'Axe : un HQ de l'Axe sur la case ne peut pas être sélectionné gratuitement et compte toujours dans la limite de 2 unités/HQ.

14.4 Attaques de la Luftwaffe sur les Villes

Le marqueur Offensif de la Luftwaffe est vraiment efficace pour annuler le modificateur défensif du terrain des villes. Cela rendrait la prise de Stalingrad plus facile qu'elle ne l'a été, même si le bombardement initial n'a pas été très utile et a même créé des débris qui ont aidé les défenseurs.

Lorsque vous utilisez des marqueurs Luftwaffe pour attaquer une ville, il n'y a qu'un décalage d'une colonne par marqueur, mais vous pouvez utiliser jusqu'à deux marqueurs.

15.0 NOTES DES DÉVELOPPEURS

Qu'est-ce que *Traces of Hubris* ?

Le titre fait référence à deux choses. D'une part, à *Traces of War*, le wargame que nous avons publié avec le même concepteur et la même série (*A Victory Lost*) et que nous prenons comme référence pour égaler ou améliorer celui-ci et dans lequel nous voulons signifier cet héritage ("*Traces of...*"). D'autre part, à cette ambition débridée qui est la signature significative de cette campagne, Case Blue 1942. Le dictionnaire Oxford le définit très bien comme suit : "Le fait d'être trop fier. Dans la littérature, un personnage doté de cette qualité ignore les avertissements et les lois, ce qui entraîne généralement sa chute et sa mort". Et cela lui va comme un gant.

Traces of Hubris n'est pas une simple réédition de *Fierce Fight Stalingrad*, paru dans le numéro 47 du magazine *Game Journal*. Il ne s'agit pas non plus d'un nouveau jeu, car *Stalingrad* est la base et le cœur de *Traces of Hubris*. Nous sommes des fans du travail de Tetsuya Nakamura, comme en témoignent nos jeux *The Great Crisis of Frederick II* et *Traces of War*, que nous avons beaucoup appréciés. Aussi, lorsque nous avons eu l'occasion de publier une autre de ses créations, et en particulier la campagne du Caucase qui s'inspire également de *A Victory Lost*, nous avons voulu consacrer autant de temps et d'efforts que possible pour la mettre à jour et la peaufiner autant que faire se peut, tout en conservant son essence.

Qu'est-ce qui nous a poussés à donner une nouvelle tournure à l'ancien *Stalingrad* ?

La carte originale réduisait la taille du Caucase, ne respectait pas les distances et comportait des zones injouables au sud et à l'est. De plus, les lignes de chemin de fer, très importantes dans les règles, ne correspondaient pas à toutes les lignes historiques. Les routes non plus.

Ensuite, il y a eu l'expérience de jeu. Dans le jeu original, le joueur de l'Axe avait du mal à gagner (presque impossible), il fallait beaucoup d'expérience, et avec leurs conditions de victoire, c'était un jeu "tout ou rien". Lorsque le joueur Soviétique pouvait passer à la contre-attaque dans le dernier tiers de la partie, il apparaissait très clairement si l'Axe allait gagner ou perdre, il n'y avait donc pas d'intérêt à étirer la partie, ce qui conduisait à une fin de partie prématurée et désagréable.

Enfin, nous voulions être en mesure de reproduire l'avance initiale de l'Axe et d'éliminer les tactiques de certains joueurs soviétiques consistant à ériger des "barrières humaines" qui rendaient l'avance de l'Axe irréaliste et impossible à réaliser, compte tenu du nombre et de la durée des tours de jeu et des activations d'unités.

En quoi consiste cette nouvelle édition ?

La base consiste en une nouvelle carte révisée, avec les distances réelles. Les parties sud et est ont été supprimées, car il s'agissait de zones où il n'était pas possible de jouer du tout, ce qui laisse la première édition de Nakamura (celle qui précédait le *Game Journal* 47). De plus, toutes les lignes de chemin de fer ont été redessinées, cette fois-ci à partir de cartes militaires de l'époque. Il en va de même pour les routes. La seule exception concerne la voie ferrée et les routes longeant la Volga jusqu'à Stalingrad à l'est : nous aurions pu écrire une règle pour les renforts et le ravitaillement avec la Volga, et pour le positionnement des unités pour l'opération Uranus, mais cela a été mieux fait avec moins de texte et d'exceptions en déplaçant d'un hex la voie ferrée et en la prolongeant de 1 à 2 hexs jusqu'à la ville.

En termes de gameplay et d'avancées historiques, qui dépendent toujours de l'ordre dans lequel les jetons de commandement sont tirés et de la chance au dé, bien sûr (car nous ne voulons pas d'une réplique à 100 %, mais si les conditions sont réunies, il est possible de répéter ce qui s'est passé en 1942), les éléments suivants ont été modifiés :

- Inclusion de la Luftwaffe, qui s'essouffle à mesure qu'elle est requise dans d'autres scénarios de guerre et que les conditions météorologiques se dégradent.
- Inclusion de la 11^{ème} Armée de von Manstein, qui, après la prise de Sébastopol, aurait pu participer à l'opération Bleue par le biais de l'opération Blücher.
- Modification du ravitaillement soviétique pour les deux premiers tiers de la partie. Ainsi, le joueur Soviétique doit se préoccuper de ses unités et ne pas les laisser n'importe où se mettre en travers du chemin de l'Axe sans conséquences.
- Le jeton de commandement de l'OKH, qui donne un coup de pouce à l'Axe au début de la campagne.
- Les conditions de victoire, dans lesquelles l'Axe peut désormais viser la victoire, mais les Soviétiques doivent également travailler pour gagner.

Dernier point, mais non des moindres,

Un remerciement tout particulier à Lennart Lindbäck, développeur de *Traces of War*, pour les nombreuses heures qu'il a consacrées à ce test et pour sa source inépuisable de créativité et de ténacité.

Aussi cliché que cela puisse paraître, nous avons vraiment apprécié ce jeu et nous espérons qu'il en sera de même pour vous.

16.0 NOTES SUR LA STRATÉGIE ET LES JOUEURS

Solitaire

Ce jeu fonctionne très bien en solo, grâce au système de tirage au sort et au fait que, pendant les trois premiers tours, le joueur Soviétique ne peut malheureusement rien faire d'autre que d'essayer de survivre au rouleau compresseur et de (re)positionner des renforts.

Même après ces premiers tours, le jeu reste parfaitement jouable en solo, bien que le joueur Soviétique ait désormais plus d'options. Essayez-le, c'est l'une de mes façons préférées de jouer et je ne m'en lasse pas.

Conditions de victoire

Les conditions de victoire sont basées sur l'avance maximale de l'opération Bleue de l'Axe : 1 hex cible en moins, et très contesté, sur les deux de Stalingrad. Le jeu devrait être capable de reproduire cela, et d'en faire une partie gagnable pour les deux camps, et intéressante aussi pour le joueur Soviétique, et c'est pourquoi le jeu s'étend jusqu'en décembre et inclut l'opération Uranus (avec les HQ et les renforts supplémentaires).

Comme l'Axe contrôle 4 des 9 hex cibles nécessaires pour gagner, cela signifie qu'il a besoin de 5 hex cibles supplémentaires :

- **Cibles faciles à obtenir** : Celles qui se trouvent à proximité des forces de l'Axe : Voronezh et Rostov-na-Donu.
- **Moyennement difficile** : la source de ravitaillement près de Voronezh (la route de Moscou). Mais tenter de l'obtenir implique de détourner les forces vers ce secteur nord, ce qui diminue les chances sur les autres au sud.
- **Dur** : les 2 de Stalingrad et Maykop dans le Caucase.
- **Presque impossible** : Saratov, le ravitaillement au nord de Saratov, Grozny, Makhachkala et la source de ravitaillement au sud, menant à Batoumi. A moins de consacrer ses forces et ses activations à en obtenir quelques-unes (1-2), en perdant la partie sur les autres fronts.

Le jeu vous conduit à 2-3 stratégies une fois que vous avez obtenu Voronezh et Rostov-na-Donu (nécessitant les 3 autres hex cibles) :

1. **Centre-Nord** : Visez l'hex de ravitaillement de Voronezh (1 cible) et Stalingrad (2 cibles).
2. **Centre-Sud** : Prenez les hex de Stalingrad (2) et Maykop (1), ou essayez Grozny si les deux hex de Stalingrad sont trop durs et que vous n'en obtenez qu'un seul.
3. **Équilibré** : Prenez le ravitaillement de Voronezh (1), Maykop (1), et 1 de Stalingrad ou Grozny.

Si vous choisissez Stalingrad ou le Caucase, après que Voronezh soit tombée, envoyez le HQ de la 4PzA et toutes les unités qui ne sont pas nécessaires à la défense de Voronezh rapidement vers le Sud. La 4PzA dispose de 2 jetons d'activation, ce qui est très utile. Et aussi, il est facile de maintenir une défense à Voronezh, en utilisant seulement la 2^{ème} Armée Hongroise, ou même la 6^{ème} Armée si vous voulez la laisser là. Et, oui, il n'y a pas de HQ de la 2^{ème} Armée de von Salmuth dans le jeu, c'est la 2^{ème} Armée Hongroise et sa capacité à activer 2 unités allemandes (comme d'autres HQ mineurs de l'Axe le font aussi).

Si, en tant qu'Axe, vous ne pouvez pas gagner en capturant 9 hex cibles, et en les ravitaillant, vous devez essayer d'obtenir autant de PV que possible, juste au cas où les Soviétiques endommageraient suffisamment vos unités.

En tant que Soviétique, vous devez veiller à

1. Sauver autant d'unités que possible. Vous avez beaucoup de renforts, mais ils sont nécessaires dans chaque secteur, et ils sont fragiles face aux forces allemandes. Ils seront nécessaires pour les derniers tours de la partie.
2. Choisir judicieusement où et quand construire les Fortifications. N'oubliez pas qu'il n'y en a que 2.
3. Attendre le coup de grâce, en gagnant suffisamment de PV pour s'assurer que l'Axe perde à la fin du Tour 9.
4. Résister. Et ne succombez pas au découragement. C'est le camp le plus difficile à jouer. Un punching-ball. Soyez stoïque.

Encerclement et ravitaillement

La tactique de base consiste à encercler des poches d'unités ennemies avec vos unités et vos ZDC, afin qu'elles perdent des pas par manque de ravitaillement et qu'elles battent en retraite au combat. L'Axe a la tâche plus facile, car ses Panzers et ses unités mécanisées se déplacent de 10 hexs et peuvent s'infiltrer jusqu'à 2 hexs d'affilée dans les ZDC. L'infanterie allemande a également la possibilité d'entrer en ZDCE depuis une ZDCE en se déplaçant de 5 PM.

Notez également qu'une unité exerçant une ZDC sur une autre unité ennemie soustrait 2 PM de sa capacité à sortir. Les Allemands peuvent être comme de la "colle" pour les Soviétiques, qui ne se déplacent que de 4 PM, mais les Soviétiques peuvent aussi ennuyer les Allemands, bien que pas dans la même mesure.

Du côté soviétique, la stratégie consiste à voir les faiblesses des Allemands (les voies ferrées d'où ils tirent leur ravitaillement) et à attendre le bon moment, et dans les tours finaux, à les submerger grâce à leur supériorité numérique (s'ils ont réussi à conserver suffisamment de

troupes) et à leur capacité à tracer le ravitaillement sans voie ferrée (opération Uranus).

N'oubliez pas que l'Axe peut avoir pris des marqueurs de ravitaillement aérien de la Luftwaffe pour faire avancer les Panzers à l'intérieur des terres et perturber les défenses soviétiques.

Défense de Stalingrad

Toute Fortification a la capacité d'annuler la ZDCE de l'Axe dans son hex. Qu'est-ce que cela signifie ? Eh bien, grâce à cette capacité, une unité peut entrer ou sortir d'un hex adjacent, renforçant ainsi la Fortification si ses unités sont réduites. Dans le cas de Stalingrad, nous avons la Volga sur l'un de ses flancs. Les unités soviétiques dans ces hexs peuvent entrer et sortir d'un hex de ville si la ville possède une Fortification.

Et qui dit Stalingrad dit Rostov-na-Donu... il existe d'autres applications et méthodes défensives et de siège. À vous de jouer !

Le fer de lance

De toute évidence, les activations multiples des 1^{ère} et 4^{ème} Armée Panzer, et de leurs unités de Panzers, rendent ces deux HQ très puissants. Leur utilisation, bien pensée et appliquée, fait la différence.

17.0 NOTES HISTORIQUES

[Se référer aux illustrations p.18-19 du livret de règles original]

La genèse de l'excès de confiance

L'opération Bleue (Fall Blau), l'offensive stratégique de l'été 1942 dans le sud de la Russie à partir de juin de cette année-là, le front de l'Est a été un champ de bataille aux fortunes diverses, né de l'orgueil démesuré d'Adolf Hitler suite à ses premiers succès en Union soviétique. Cet excès de confiance, découlant des premiers succès de l'opération Barbarossa, a conduit à une dangereuse sous-estimation des capacités et de la résistance de l'Union soviétique. Le passage brutal d'une progression rapide à un front stagnant en raison du rude hiver 1941-1942, des défis logistiques et de la forte résistance soviétique n'a guère contribué à atténuer cette confiance mal placée.

L'opération Bleue peut donc être considérée comme une conséquence de la confiance exagérée d'Hitler en lui-même et de sa conviction en l'invincibilité de la machine de guerre allemande.

L'opération Bleue : objectifs et phases

L'opération Bleue visait à s'assurer des ressources cruciales et des positions stratégiques en Union soviétique. Les principaux objectifs consistaient à s'emparer de la région du Caucase, riche en pétrole, et, lors d'un changement d'objectif en cours d'opération, à contrôler Stalingrad en raison de son importance stratégique et symbolique. L'opération a été exécutée en plusieurs phases, avec une poussée initiale vers le sud de la Russie et la Volga, suivie de la campagne du Caucase et d'une consolidation et d'une défense éventuelles contre les contre-attaques soviétiques attendues.

La phase initiale consistait en une attaque des 4^{ème} Armée Panzer et 2^{ème} Armée allemandes, soutenues par la 2^{ème} Armée Hongroise, de Kursk à Voronej, puis en une poursuite de l'avancée vers la Volga. La 6^{ème} Armée allemande se déplace parallèlement à la 4^{ème} Armée Panzer, pour atteindre la Volga à Stalingrad. Après les premiers succès sur les secteurs nord et moyen, la 1^{ère} Armée Panzer allemande attaquera vers le bas du Don, avec la 17^{ème} Armée sur le flanc ouest et la 4^{ème} Armée Roumaine sur le flanc est, et le soutien de la 8^{ème} Armée Italienne.

Interférence d'Hitler. Stalingrad.

Ce plan est toutefois marqué par un excès stratégique fondamental, dû au style de commandement dictatorial d'Hitler et à son refus d'écouter les conseils de ses généraux. Son insistance à s'emparer de Stalingrad, motivée davantage par la valeur symbolique que par la nécessité stratégique, tout en avançant dans le Caucase et en divisant le groupe d'armées Sud en deux groupes

d'armées, a surchargé les forces allemandes et compliqué la campagne. L'opération, qui s'étendait sur des territoires vastes et divers, exigeait plus de ressources et d'effectifs que l'Allemagne ne pouvait en engager durablement. Simultanément, la décision d'Hitler de détourner ses ressources et son attention vers d'autres fronts et opérations a eu un impact sur l'efficacité globale des efforts militaires allemands pendant l'opération Bleue.

Cette erreur stratégique est une manifestation évidente de l'orgueil démesuré d'Hitler, qui n'a pas tenu compte des réalités logistiques et des limites de son armée, ce qui a eu des conséquences catastrophiques.

Opération Uranus et Wintergewitter : les tournants

La contre-offensive soviétique, l'opération Uranus, changea radicalement le cours de l'opération Bleue et mit en évidence les vulnérabilités créées par les plans trop ambitieux d'Hitler. Lancée en novembre 1942, elle visait à encercler la 6^{ème} Armée allemande à Stalingrad en frappant les ailes faibles de l'armée, principalement les troupes alliées de l'Axe, ce qui a conduit à l'un des encerclements les plus importants de l'histoire militaire. L'opération Wintergewitter, une tentative allemande de soulager les forces encerclées en décembre 1942, a échoué, marquant une défaite majeure pour l'Allemagne qui n'était pas seulement un désastre militaire mais aussi une défaite symbolique, brisant le mythe de l'invincibilité allemande. Elle peut être considérée comme un tournant majeur sur le front de l'Est.

Souffrances des civils et siège de Stalingrad

Le siège et la bataille de Stalingrad ont été catastrophiques en termes de souffrances humaines. L'obsession d'Hitler pour la ville a conduit à l'une des batailles les plus brutales de l'histoire. Le siège prolongé et les combats urbains intenses ont entraîné d'immenses souffrances pour les civils, avec des pénuries de nourriture, d'eau et de produits de première nécessité. Le siège de Stalingrad est devenu un symbole de la

brutalité du front de l'Est et des souffrances endurées par les civils en temps de guerre.

Staline, l'autre côté du miroir brisé

En revanche, l'autre dictateur du groupe, Staline, également doté d'un style de leadership autoritaire, a fait preuve d'une plus grande capacité d'adaptation et de délégation. Sa sous-estimation initiale de l'offensive allemande a conduit à un manque de préparation soviétique et à d'énormes pertes en hommes et en matériel lors des premières attaques de l'Axe. Toutefois, après les premiers mois désastreux de la guerre, il s'est montré plus enclin à tirer les leçons de ses erreurs et à adapter ses stratégies en conséquence et, contrairement à Hitler, il a commencé à déléguer davantage de décisions militaires à ses généraux. Il s'est appuyé sur l'expertise de commandants tels que Joukov et Rokossovsky, en particulier pour la planification et l'exécution de l'opération Uranus.

La décision de Staline de tenir Stalingrad à tout prix a marqué un tournant dans la résistance soviétique, et il a également fait preuve de patience en attendant le bon moment pour lancer des contre-offensives. Sa capacité à endurer puis à tirer parti de l'exagération allemande a joué un rôle crucial dans le succès final de l'Union soviétique.

Conclusion : Les dangers de l'excès de confiance

L'échec de l'opération Bleue et la reddition de la 6^{ème} Armée ont porté un coup terrible au moral des Allemands et ont choqué Hitler. Il marque un tournant important dans la Seconde Guerre mondiale et met fin à l'offensive allemande à l'Est, tout en amorçant la poussée soviétique vers l'Ouest.

Rétrospectivement, l'opération Bleue est un rappel brutal des dangers de l'orgueil démesuré des dirigeants militaires et politiques. L'excès de confiance d'Hitler, son mépris des limites pratiques et ses décisions dictatoriales ont conduit à l'un des échecs militaires les plus importants de l'histoire.



© 2024

Traces of Hubris is manufactured and distributed by VUCA Simulations, a brand of Bruncken & Gebhardt GmbH. All Rights Reserved.

You can find additional information about our games, and helpful materials on: vucasims.com