

REGLES COMMUNES EFS



Table des Matières

1.0 introduction	2	18.0 Fortifications	49
2.0 Composants du jeu	2	19.0 Conversion de rails.....	52
3.0 Concepts de base	6	20.0 Reddition Soviétique	53
4.0 Comment Jouer.....	7	21.0 Unités spéciales soviétiques	54
5.0 Météo.....	8	22.0 Autres unités spéciales	57
6.0 Ravitaillement	9	23.0 Pions de substitution de régiment de l'Axe.....	60
7.0 Remplacements	13	24.0 Comment gagner	61
8.0 Renforts/Retraits.....	17	25.0 Unités navales	62
9.0 Préparation Aérienne	19	26.0 Mouvement naval.....	64
10.0 Mouvement Terrestre	20	27.0 Perte de mouvement naval	65
11.0 Mouvements spécialisés	24	28.0 Transport naval	67
12.0 Actions Pré-Combat	28	29.0 Appui d'artillerie navale.....	69
13.0 Artillerie	32	30.0 Assaut amphibie.....	69
14.0 Puissance Aérienne.....	34	31.0 Missions aériennes contre des unités navales	71
15.0 Phase de Combat	39	32.0 Unités spéciales.....	71
16.0 Résultats des combats.....	43	Séquence de jeu détaillée	73
17.0 Sous-Carte	47		

1.0 introduction

La partie Barbarossa de la « East Front Series » de GMT est un ensemble de plusieurs jeux couvrant l'avancée des trois groupes d'armées de l'Axe de juin à décembre 1941. Chaque jeu décrit les opérations d'un seul groupe d'armées. La série comprend actuellement six jeux : *Crimea*, *Kiev to Rostov*, *Army Group North*, *Army Group Center*, *Army Group South*, et *Typhoon*. D'autres sont prévus. Bien que ces jeux puissent être liés afin que les joueurs puissent simuler l'intégralité de la campagne de 1941, de la mer Baltique à la mer Noire, ils sont destinés à être joués individuellement. Les détails et les règles supplémentaires de chaque jeu individuel sont contenus dans le livret de jeu fourni avec chaque jeu.

Chaque partie nécessite deux joueurs, mais le jeu en équipe fonctionne bien pour les scénarios de grande envergure. Une équipe contrôle les forces de l'Axe (Allemagne, Finlande, Hongrie, Italie, Roumanie et autres) et l'équipe adverse contrôle les forces Soviétiques (Russie, Biélorussie, Ukraine et autres). Les pièces de jeu représentent les unités militaires qui ont participé à la campagne et les cartes représentent le terrain sur lequel elles ont combattu. Les joueurs manœuvrent leurs unités sur la carte et mènent les combats comme décrit dans les règles du jeu. Les objectifs, les pertes au combat et certaines actions permettent d'obtenir un total de points de victoire qui sert à déterminer le vainqueur.

Toutes les règles énoncées ici ne seront pas utilisées dans tous les jeux ou scénarios de cette série. Consultez le livret spécifique de chaque partie pour connaître les exceptions et les informations spécifiques.

Il est parfois fait référence aux unités navales et à leurs fonctions. Les unités navales ne sont présentes que dans certains jeux de cette série. Un livret de règles séparé les concernant sera inclus dans le module naval.

2.0 Composants du jeu

Chaque boîte contient au moins ce qui suit. Voir le livret spécifique de chaque jeu pour une liste complète.

- Les cartes
- Des pions Pré-découpés
- La règle Standard Barbarossa (BSR)
- Un livret de jeu
- Des Fiches de setup de l'Axe et Soviétiques
- Des fiches d'aides de jeu
- Un dé à 10 faces (D10)

2.1 La carte

Une grille d'hexagones (appelés "hex(s)") a été superposée aux cartes pour faciliter le mouvement et le setup des pions en jeu. Un pion n'occupe qu'un hex à la fois. Chaque carte a une lettre (ou deux pour les cartes spéciales) et chaque hex sur la carte comporte un numéro d'identification à quatre chiffres pour pouvoir le repérer. Chaque hex sur la carte représente environ 8 km de terrain d'un bord à l'autre. Le livret de jeu fournit des précisions sur les cartes en jeu et leurs dispositions.

2.2 Les pions

2.21 Il existe 5 types de pions :

Les unités de combat représentent les unités militaires qui ont participé à la campagne historique. Elles ont une capacité de mouvement imprimée et des valeurs de force de combat. Les unités non-dévoilées [8.4] sont également des unités de combat.

Les unités non-combattantes sont des unités mobiles de ravitaillement et des dépôts.

Les unités aériennes ont des silhouettes d'avion.

Les unités navales ont des silhouettes de bateau [cf module naval].

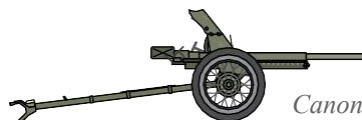
Les marqueurs sont utilisés sur la carte et sur les pistes et affichages hors carte pour noter le statut des unités ou l'état des hexs. Il devrait y avoir suffisamment de marqueurs fournis avec le jeu. Si vous en avez besoin de plus, fabriquez-en avec des pions vierges ou commandez-en auprès de l'éditeur, GMT Games. Le nombre de marqueurs ne constitue pas une limite de conception (**Exception** : Le nombre de marqueurs Pont et Ferry est limité à ceux présents dans le jeu).

2.22 Comment lire les unités

a. Couleur de fond des nationalités

La couleur de fond de chaque unité de combat distingue sa nationalité. Cela affecte également le jeu.

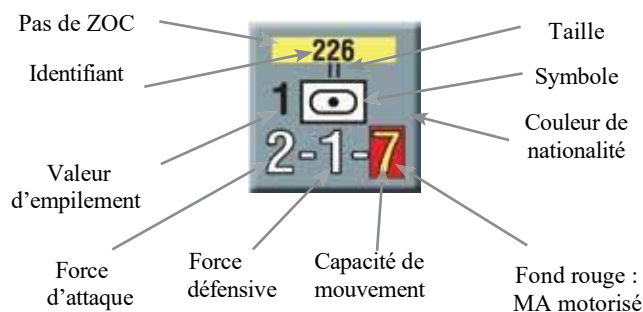
Nationalité	Couleur
Unités terrestres Soviétiques	Marron-Bronze
Unités aériennes Soviétiques	Brun cuivré, verso rouge
Unités terrestres Allemandes	Gris
Unités SS Allemandes	Noir
Unités LW Allemandes	Bleu ciel
Unités aériennes Allemandes d'eau	Bleu ciel, verso Bleu
Unités Terrestres Estoniennes	Gris et bande Bleue
Unités Finlandaises (terre et air)	Blanc et bande bleue
Unités Hongroises (terre et air)	Bleu foncé
Unités Italiennes (terre et air)	Violet clair
Unités Roumaines (terre et air)	Vert moyen
Unités Slovaques (terre et air)	Vert clair
Unités Ukrainiennes	Tan clair



Canon anti-char M37 45mm

b. Explication des unités terrestres

Unité de combat :



La **force d'attaque** est la force de combat en attaque.

Code couleur de force d'attaque :

Rouge L'unité est blindée [Voir [15.57](#), [15.58](#) et [16.33a](#)].

La **force défensive** est la force de combat en défense.

Le **Mouvement Alloué (MA)** ou **capacité de mouvement** est le nombre maximum d'hexs de terrain dégagé dans lesquels une unité peut entrer au cours d'une Phase de mouvement en utilisant les procédures de mouvement normales.

Code Couleur des MA :

Jaune		Infiltration possible [11.4]
Orange		Non-motorisé mais paye le coût de terrain motorisé [10.28]
Vert		Artillerie super-lourde [10.28]
Gris trains		blindés et artillerie ferroviaire [11.12]
Bleu		mouvement maritime uniquement [22.51]

MA motorisé indique que l'unité paie le coût du terrain selon la colonne Motorisé de la table des effets du terrain. Elle indique également si l'unité peut se déplacer pendant les Phases Motorisées et de Réaction.

Valeur d'empilement est la place occupée par une unité de combat dans une pile d'unités.

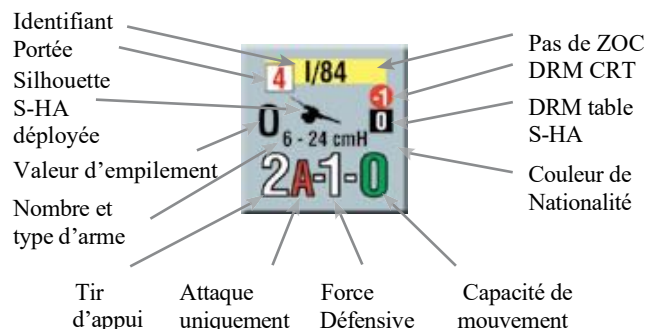
Bande pas de ZOC (si présente) indique que l'unité n'a pas de zone de contrôle [[3.25](#)].

Identifiant est le nom ou le numéro historique de l'unité (unique). Pour une explication des abréviations, se référer au livret de jeu spécifique.

Recto	Verso	Recto	Verso
Unité Originale		Unité de Remplacement	
Pleine force	Force Réduite	Pleine force	Force réduite
1 ^{er} Pas	2 ^{ème} Pas	3 ^{ème} Pas	4 ^{ème} Pas

Note : Hexs de setup. Lorsque les jeux existants sont réimprimés ou réédités, les emplacements des hexs de setup et les symboles des scénarios figurant sur les pions ne sont généralement pas repris.

Explication des unités d'artillerie :



L'artillerie est une unité de combat avec une distance imprimée.

Tir d'appui est la valeur de l'unité d'artillerie pour le calcul de la force d'attaque [[15.3](#)].

Portée est le nombre maximum d'hexs entre l'unité d'artillerie et l'hex du défenseur fournissant un tir d'appui. Lors du calcul de la portée, ne comptez pas l'hex de l'unité d'artillerie mais comptez l'hex du défenseur (ennemi ou ami).

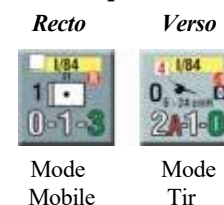
DRM CRT est la valeur du modificateur de dé qui peut être appliquée aux artilleries super-lourdes de l'Axe et aux artilleries ferroviaires Soviétiques [[15.54](#)].

DRM table S-HA est un DRM qui est appliqué par une artillerie super-lourde de l'Axe pour bombarder une fortification.

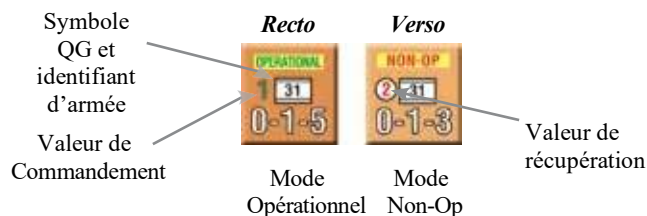
Exemple d'unité d'artillerie :



Exemple d'unité d'Artillerie Super-Lourde (S-HA) :



Exemple d'unité de QG :



Valeur de commandement est le nombre maximum d'unités de combat Soviétiques éligibles qu'un QG peut activer et déplacer lors des Phases de MvtM et de mouvement de réaction, et le nombre maximum d'ordres de retraite qu'un QG peut donner lors de la Phase de Réaction [[21.12c](#)].

Valeur de récupération est le jet de dé maximal autorisé pour remettre un QG Non-Op en mode opérationnel [21.28].

Symboles de tailles des unités terrestres :

- I Compagnie (ou batterie d'artillerie) (Comp)
- II Battalion (Bn)
- III Régiment (Regt)
- X Brigade (Br)
- XX Division (Div)

Symboles des unités terrestres :

Unités Blindées (motorisées)

- Blindé
- Blindé Anti-char
- Génie blindé
- Canons d'assaut

Unités Motorisées

- Reconnaissance (Recon)
- Infanterie à Moto
- Infanterie Motorisée
- Génie Motorisé
- Anti-aérien motorisé
- Anti-Char motorisé

Unités non-motorisées

- Infanterie
- Infanterie de montagne
- Infanterie aéroportée
- Parachutistes
- Sécurité
- Garde-Frontière
- Skieurs
- Génie Cavalerie
- Unité base
- Siège
- Anti-aérien
- Anti-Char

Unités spécialisées

- Train blindé
- Flotte

Unités d'artillerie

- De campagne
- De défense côtière
- Roquettes
- Ferroviaire
- S-HA (mode mobile)

(Valeur de Portée absente)

Codes spéciaux

Un symbole double () indique que deux unités ont été fondues en une pour le jeu.

R Indique que l'unité ne peut pas être reconstruite.

Code couleur du type d'unité

Couleur	Type
	Rouge Garde Soviétique
	Jaune Milice Soviétique
	Bleu Kriegsmarine/Marine Soviétique
	Vert NKVD
	Bleu clair Aéroportés Soviétique
	Bleu pâle Luftwaffe/Parachutistes



Panzers Allemands et formations motorisées : Toutes les unités composantes de chaque grande formation (généralement, mais pas toujours, une division) ont une couleur unique dans leur symbole de type d'unité.

c. Valeur des unités aériennes

Exemples d'unités aériennes :



S-HA (mode Tir) (les silhouettes varient) (ajout DRM et Portée)

Valeur de combat aérien est la force d'une unité aérienne en combat aérien. Les chasseurs utilisent cette valeur pour attaquer en combat aérien ; les unités de mission ne peuvent que se défendre.

Valeur de CAS (Appui aérien Tactique) DRM pour les combats [15.55].

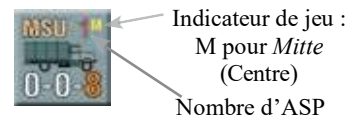
Valeur d'interdiction est la valeur des unités de mission d'interdiction survivantes appliquée à la création d'une zone d'interdiction [14.64].

Types d'unités aérienne

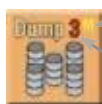
Code	Type
B	Bombardier
F	Chasseur
T	Transport

d. Unités terrestres non-combattantes

Exemple d'unité non-combattante - MSU (camion) :



- Points de ravitaillement de combat (ASP)
- Cette unité à zéro (0) points d'attaque et de défense. Les points de mouvements fonctionnent comme pour les autres unités terrestres.
- La lettre dans le coin en haut à droite indique le Groupe d'armée (Mitte dans ce cas) en cas de jeu conjoints.

Autre exemple – Dépôts

Indicateur de jeu :
M pour *Mitte*
(Centre)
Nombre d'ASP

- Points de ravitaillement de combat (ASP)
- N'a pas de valeur d'attaque, de défense ni de points de mouvement.
- La lettre dans le coin en haut à droite indique le Groupe d'armée (*Mitte* dans ce cas) en cas de jeu conjoints.

e. Marqueurs

CF aides de jeu pour les symboles.

Activé (Activated)

Niveau de munition S-HA

Pause logistique de l'Axe

Pont (terminé) (Bridge completed)

Pont (en construction)

Pont détruit

Citadelle détruite

Attaque déclarée (Declared Attack)

Attaque déclarée – impérative

Pas de mouvement T 1 (Do Not Move GT1)

Pas de mouvement T 2 (Do Not Move GT2)

Ravitaillement d'urgence (Emergency)

Ferry (terminé)

Ferry (en construction)

A tiré (Fired)

Ceinture fortifiée détruite Ligne fortifiée détruite Pénurie de carburant

Tour de Jeu

Hex de Garnison (Garrison)

Niveau d'interdiction (Axe et Soviet) Attaque impérative non effectuée

Evacuation navale [Uniquement avec le module Naval]

Nombres

Ordres (recto)

Ordres (verso) – option de Retraite

Non ravitaillé (Out of Supply)

Overrun

Rail détruit

Rail détruit (hex multiple) Tête de rail

Pont ferroviaire détruit

Points de mouvement ferroviaires

Remplacements reçus

Marqueur de remplacement – Equipement

Marqueur de remplacement – infanterie

Limite du réseau routier

Marqueur de perte de Pas

Point fortifié (Strongpoint)

Point fortifié en construction (under const)

Marqueur PV (VP)

Météo (Dry, Mud, Frozen, Snow)

2.3 Aides de Jeu

Diverses aides de jeu sont fournies pour simplifier et Présenter certaines fonctions du jeu. Placez-les à côté de la (des) carte(s) pour vous y référer facilement. L'utilisation de chaque graphique ou table est expliquée dans la section appropriée des règles.

2.4 Le dé

Le jeu utilise un dé à dix faces. « 0 » se lit comme dix (10) et non comme zéro (0). Pour exécuter de nombreuses fonctions du jeu, vous devez lancer le dé pour obtenir un résultat. Occasionnellement, vous modifierez le résultat du dé par des plus (+) ou des moins (-). C'est ce que l'on appelle les modificateurs de jet de dé (DRM).

2.5 Abréviations

AA	Anti-aérien	14.4
FA ^(AS)	Force d'attaque	2.22b
ASP	Points de ravitaillement de combat	6.41
CAB	Bonus d'armes combinées	15.57
CAS	Appui aérien tactique	14.5
CRT	Table de résultat des combats	16.1
DRM	Modificateur de Dé	2.4
FD ^(DS)	Force défensive	2.22b
GT	Tour (de jeu)	4.2
QG ^(HQ)	Quartier Général	21.1
LOC	Ligne de Communication	6.14
MA	Mouvement Alloué	10.21
MG	Mitrailleuse	21.6
PM ^(MP)	Point de Mouvement	10.21
MSU	Unité de ravitaillement mobile	6.41
RCP	Points de conversion ferroviaire	19.21
RP	Points de remplacement	7.0
RSC	Pion de substitution de régiment	23.11
S-HA	Artillerie Super-Lourde	13.4
TEC	Table de effets du terrain	10.21
TRT	Piste de Tour	4.22
PV ^(VP)	Points de Victoire	24.11
ZOC	Zone de Contrôle	3.2
ZOI	Zone d'interdiction	14.64
Mvt	Phase de Mouvement	3.15
MvtM	Phase de Mouvement Motorisé	3.15

3.0 Concepts de base

“Personne n'est oublié, rien n'est oublié.”

Slogan de l'Armée Rouge

3.1 Terminologie

3.11 Ami et Ennemi

- **Unités.** Si vous êtes joueur de l'Axe, toutes les unités de l'Axe sont amies, toutes les unités Soviétiques sont ennemies. La situation est inverse pour le joueur Soviétique.
- **Phases et Segments du Tour.** Un Tour est divisé en Segments qui sont divisés en Phases. Durant certaines Phases les deux joueurs effectuent des actions ; durant d'autres, un seul joueur, appelé le joueur actif (ou ami), peut effectuer des actions. Si son adversaire effectue des actions durant cette Phase, il est considéré comme non-actif (ou ennemi). Les Phases du joueur de l'Axe sont amies pour le joueur de l'Axe et ennemies pour le joueur Soviétique. Les Phases du joueur Soviétique sont amies pour le joueur Soviétique et ennemies pour le joueur de l'Axe.
- **Hexs et Sources de ravitaillement.** Les derniers à avoir été occupés ou contrôlés par les unités Soviétiques sont amis du joueur Soviétique ; les derniers à avoir été occupés ou contrôlés par les unités de l'Axe sont amis du joueur de l'Axe.

3.12 Hexs contrôlés. L'hex est contrôlé par un joueur si :

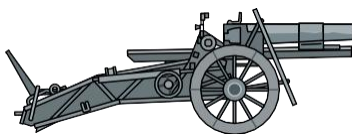
- Une (ou plusieurs) de ses unités de combat occupent l'hex, ou
- Une de ses unités de combat projette une ZOC non contestée [3.2] dans l'hex.

3.13 Hexs contestés. Si des unités amies et ennemies projettent une ZOC dans un hex vide d'unités, alors les deux zones coexistent et l'hex est contesté.

3.14 Hexs continus. C'est une série ininterrompue d'hexs adjacents utilisée pour le mouvement, la portée, et le tracé des routes de ravitaillement.

3.15 Phases de mouvement. L'abréviation en majuscules (Phase de Mouvement (Mvt) et Phase de Mouvement Motorisé (MvtM) se réfèrent à la Phase spécifique correspondante dans la séquence de jeu [4.21], tandis que le terme en minuscules (Phase de mouvement) se réfère aux deux Phases.

3.16 Blindés. Ces unités sont considérées comme des unités motorisées dans tous les cas et le terme « unité motorisée », tel qu'il est utilisé dans les règles, inclut toutes les unités blindées dans tous les cas (sauf indication contraire, par exemple [7.31c], [7.61c] et [10.45c]).



3.2 Zone de Contrôle

Toutes les unités de combat ont une zone de contrôle (ZOC). Une ZOC ennemie affecte le tracé d'une route de ravitaillement [6.1], entrave le mouvement d'unités amies [10.3], et restreint leurs retraites [16.4].



Exemple de ZOC

3.21 L'hex occupé par une unité de combat et les six hexs qui l'entourent constituent sa ZOC [*Exceptions* : 3.22, 3.24, 3.25, et 3.26]. Une unité de combat contrôle toujours son hex, même si un ennemi projette sa ZOC sur celui-ci.

3.22 Une unité projette sa ZOC dans, et hors de, tous types d'hexs et à travers tous les côtés d'hex, à l'exception des hexs impassables [CF table des effets de terrain], quelques soient les coûts en PM pour entrer sur l'hex adjacent, ou la présence d'ennemis dans cet hex.

Exception : La Table des Effets de Terrain (TEC) liste certaines exceptions ; par exemple, pas de Projection de ZOC à travers un côté d'hex de fleuve [sauf si gelé : 5.23].

3.23 Il n'y a pas d'effet de ZOC supplémentaire lorsque plus d'une unité projette une ZOC dans un hex. La ZOC d'une unité amie n'affecte pas le mouvement des autres unités amies.

3.24 La Météo peut affecter la ZOC.

a. Dans les hexs affectés par le temps de Boue [5.0], les unités de MA rouge et orange projettent leurs ZOC (si hex traversable) seulement si :

- L'hex contient une ville ou un village
- Le côté d'hex est traversé par une autoroute, une route principale, une route secondaire ou une voie ferrée

b. Dans les conditions de Gel une ZOC se projette à travers les fleuves, lacs, et en eaux peu profondes, là où ce n'était pas possible auparavant.

3.25 ZOC limitées. Une unité avec bande “pas de ZOC” ne projette pas de ZOC dans les 6 hexs adjacents. Elle contrôle uniquement l'hex qu'elle occupe. Si au moins une unité de combat projette une ZOC (sans bande “pas de ZOC”), alors toutes les unités de combat projettent leur ZOC.

Note : Quelques unités ont une bande “pas de ZOC” seulement sur leur verso.

3.26 Une unité avec marqueur « Overrun » [11.38] ne projette pas de ZOC sur les 6 hexs adjacents.

3.27 Les unités non-combattantes et les marqueurs n'ont pas de ZOC.

3.3 Empilement

L'empilement signifie le placement de plus d'une unité dans un hex au même moment. La position d'une unité dans la pile n'a pas d'importance.

3.31 La plupart des unités ont une valeur d'empilement imprimée sur le pion. Les QG et les unités non-combattantes n'ont pas de valeur d'empilement imprimée ; elle est de zéro. Les unités avec une valeur d'empilement de zéro et les marqueurs peuvent être ajoutés aux piles sans limites.

Exception : Trains blindés [21.31].

3.32 Un maximum de dix (10) points d'empilement peut occuper un hex à la fin de chaque Phase. Les unités en mouvement ou retraitant peuvent passer à travers une pile d'unités amies sans se soucier de la limite d'empilement.

3.33 Si une pile dépasse la limite à la fin d'une Phase, le joueur concerné doit immédiatement placer l'excès dans la case « Cadre » de la piste de reconstruction d'unités. Les unités suivantes peuvent dépasser la limite d'empilement en fin de Phase de mouvement sous certaines circonstances :

- Artillerie de roquettes [13.32b] et c]
- Génie, Génie blindé, et Génie motorisé [15.53c]

3.34 Inspection. Les joueurs peuvent inspecter librement les piles ennemies. Les joueurs ne peuvent pas inspecter les unités non-dévoilées tant qu'elles ne sont pas dévoilées. Les marqueurs de jeu doivent être placés au-dessus s'ils affectent les unités de combat, ou en-dessous s'ils affectent l'hex. [EXEMPLES : Les marqueurs d'état de garnison et de ravitaillement se rapportent aux unités ; les marqueurs de tête de rail et de voie ferrée se rapportent à l'hex.]. Placer les marqueurs « Strongpoint » sur le haut de la pile.

3.4 Réduction et Arrondis

3.41 Les forces d'attaque, de support ou de capacité de mouvement peuvent être réduites de moitié. La force défensive n'est jamais réduite de moitié.

EXEMPLES DE RÉDUCTION : Effets de combat de certains terrains [15.41] ; certains effets météo [15.42]. Les unités qui se déplacent pendant leur mouvement de réaction [12.4] voient leur MA réduite de moitié.

3.42 Certaines unités peuvent être soumises à une réduction de moitié et d'autres, non. Faites le total des forces des unités affectées, divisez ce total par deux, arrondi à l'inférieur. Ajoutez leur force restante aux unités qui ne sont pas réduites de moitié.

3.43 La réduction de force d'attaque est cumulative. Elle peut arriver plus d'une fois pour la même unité ou groupe d'unité dans un même combat.

3.44 L'arrondi à l'inférieur fait qu'une force d'attaque peut être réduite à zéro. Si réduite à zéro, l'unité ne peut pas attaquer, même accompagnée d'unités pouvant attaquer.

3.5 « Pas » de perte

Les Pas représentent la durabilité ou l'endurance des unités de combat. Les unités perdent des Pas à la suite d'un combat [16.2], d'un Overrun [11.37i], et de reddition Soviétique [20.21].

3.51 Une unité de combat possède jusqu'à 4 Pas.

- Une unité avec valeur imprimée sur une seule face n'a qu'un seul Pas.
- Une unité avec valeurs imprimées sur les deux faces a plus d'un Pas. Beaucoup d'unités ont seulement deux Pas.
- Certaines unités n'ont qu'un Pas même si elles ont des valeurs imprimées sur les deux faces :

QG, Unités non-dévoilées/dévoilées (milice et unités de MG), unités de Base de l'Axe, et artillerie

3.52 Les unités à trois ou quatre Pas sont toutes représentées sur l'aide de jeu. Elles utilisent un pion à force réduite portant le même identifiant d'unité que le pion à pleine force d'origine.

a. Lorsque le pion original à pleine force est réduit à son troisième Pas (ou immédiatement à son quatrième), remplacez-le par le pion à force réduite à sa nouvelle valeur de Pas.

L'original va sur l'aide de jeu jusqu'à ce que suffisamment de remplacements [7.0] soient reçus pour le restaurer. Remplacer alors le pion à force réduite par le niveau de force rétabli approprié du pion.

Note : Une bande marquée sur le côté de la force réduite d'un pion indique qu'il a plus de deux Pas. De plus, une couleur plus claire de la nationalité de l'unité est utilisée sur le pion réduit afin que son statut puisse être vu d'un simple coup d'œil.

4.0 Comment Jouer

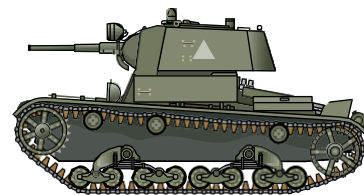
4.1 Préparation du Jeu

Reportez-vous au livret de jeu. Il contient les informations de setup, puis à chaque scénario pour d'éventuelle informations complémentaires.

4.2 Séquence de jeu



Le jeu se déroule en Tours de jeu successifs (ci-après dénommés « Tours »), chacun composé des Segments et Phases décrits ci-après. Reportez-vous à la séquence de jeu détaillée pour avoir une liste précise des événements pouvant se dérouler à chaque Phase de jeu.



T-26S (M1939)

4.21 Séquence de Jeu

La Séquence de Jeu détaillée est à la fin du Livret de Jeu.

A. Segment Stratégique

Phase de Météo

Phase de Remplacements

Phase de Renforts

Phase Aérienne

Phase de Préparation Navale [module naval]

Phase de Ravitaillement

B. Segment du joueur de l'Axe

Phase de Mouvement (Mvt)

Phase de Déclaration des attaques

Phase de Réaction Soviétique

Phase de Combat

Phase de Mouvement Motorisé (MvtM)

Phase du Génie

C. Segment du joueur Soviétique

Phase de Mouvement Motorisé (MvtM)

Phase de Déclaration des attaques

Phase de Réaction de l'Axe

Phase de Combat

Phase de Mouvement (Mvt)

Phase du Génie

D. Segment Administratif

Phase de Reddition Soviétique

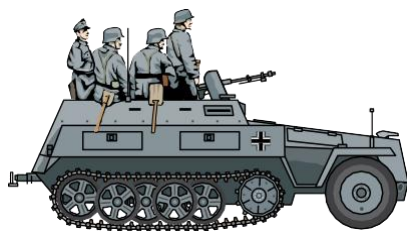
Phase de Récupération

Phase de Vérification de la Victoire

4.22 Indiquer le Tour en cours sur la piste de Tours (TRT) en avançant le marqueur de Tour pour indiquer que le Tour est sur le point de commencer.

4.23 Suivez la séquence de jeu ci-dessus à chaque Tour jusqu'au dernier Tour du scénario. Puis, évaluez la performance des joueurs en fonction des conditions de victoire du scénario afin de déterminer le vainqueur.

Note : Certains scénarios ont des conditions de victoire qui peuvent entraîner la fin du scénario avant le dernier Tour.



SdKfz 250/1

5.0 Météo

“Même les écoliers savent qu'il neige en Russie.”

Commentaire Soviétique fréquent d'après-guerre



Le temps a influencé les opérations des deux camps sur une grande partie de la campagne. Les règles du jeu sont écrites en supposant un temps Sec.

5.1 Détermination de la Météo

5.11 La météo affecte les fonctions de jeu suivantes :

ZOC [3.24]

Longueur de la route de ravitaillement [6.13, 6.14c et 6.15b]

Etat de préparation des unités aériennes [Piste de Statut des Unités aériennes, 9.1]

Coût en PM du terrain [TEC, 10.37]

Overrun [11.35]

Infiltration [11.45 et 11.46]

Combat [15.41b, 15.41c, 15.42, 15.57d et 15.57e]

Conversion ferroviaire [19.22]

Mouvement de Flottes [22.54]

5.12 Le joueur de l'Axe détermine les conditions météo du Tour lors de chaque Phase météo en utilisant la table météo du scénario.

5.13 Utilisez la colonne de la table météo qui correspond à la condition climatique applicable pour ce Tour. Se référer à la piste de Tours (TRT) du scénario. Chaque case de Tour de la TRT indique les conditions climatiques du Tour.

5.14 La condition climatique indique la colonne à utiliser sur la table météo du scénario. Utilisez cette colonne lors du jet de dé. Lorsqu'il y a un DRM (+1) ou (+2) dans la case du Tour de jeu, appliquez ce DRM au jet de dé de ce Tour.

5.15 La Table Météo

a. La table météo peut comporter jusqu'à quatre colonnes de climat (Sec, Boue, Gel et Neige). Celles-ci représentent généralement des modèles météo saisonniers nommés en fonction du temps qu'il fait normalement. Chaque condition climatique s'applique à un ensemble particulier de Tours [voir TRT]

b. Chaque colonne de climat peut contenir jusqu'à quatre types de météo (Sec, Boue, Gel et Neige) dans des Proportions variables. Chaque ligne d'une colonne contient un type de météo.

EXEMPLE : Le climat Boue est une série de Tours où l'on utilise la colonne Boue de la table météo. Le climat Boue peut devenir le climat du Tour en cours si ce résultat se produit lors de l'utilisation de la table météo.

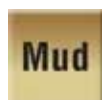
Note : Chaque jeu de la série utilise sa propre table Météo. Si vous combinez plusieurs jeux de la série au travers d'un scénario, alors la météo de chaque aire de jeu pourra être différente, puisque chaque aire de jeu fonctionne avec sa propre table météo [5.34].

5.16 Procédure. Lancez le dé, appliquez les DRM météo indiqués sur la TRT et reportez le résultat sur la ligne correspondante de la colonne des climats. Le résultat est le temps qu'il fera pendant tout le Tour. Cette météo s'applique à toute la zone du scénario. Une météo différente peut se produire au Tour suivant.

5.2 Conditions météo persistantes

Les effets de la Boue ou de la Neige peuvent se prolonger au-delà du Tour où ils se produisent. Voir la table des effets de mouvement pour tous les effets météo sur le mouvement. Voir aussi [6.15b](#).

5.21 Boue Persistante



a. Pendant un climat Boue ou Gel :

Si un Tour de temps Sec suit immédiatement un Tour de temps de Boue, les effets de la Boue continuent à s'appliquer, mais seulement dans les hexs contenant des bois. Si un Tour de temps Sec ou Gel suit pour un deuxième Tour consécutif, les effets de la Boue persistante ne s'appliquent plus dans les hexs contenant des bois.

b. Pendant un climat Sec ou Neige : la Boue persistante ne s'applique pas.

5.22 Neige persistante. Si un Tour de météo de Gel suit immédiatement un Tour de météo de Neige, les conditions météo de Neige continuent de s'appliquer partout. Si une météo Boue suit une météo Neige, les conditions météo Boue s'appliquent partout.

EXEMPLE UN, GT 79 : La condition climatique est Gel. Le jet de dé pour la météo du Tour montre un résultat de S (Neige (Snow)), appliquez donc Neige pour le Tour en cours.

EXEMPLE DEUX, GT 80 : Le résultat météo est ST (Neige avec Tempête). La météo du Tour reste Neige, mais avec une Tempête en plus.

EXEMPLE TROIS, GT 81 : Le résultat météo est F (Gel (Frozen)). Cependant, le Gel ne modifie pas le temps Neige. Le temps reste Neige pour ce Tour. Si le résultat météo du Tour de Jeu 82 est également Gel, le temps reste Neige. Il reste sous forme de Neige jusqu'à ce qu'il y ait Boue, auquel cas il faut appliquer la Boue. Si Gel suit Boue, appliquez alors Gel.

5.23 Gel

Le Gel affecte la capacité de mouvement des unités motorisées [les moteurs gèlent], mais rend surtout certaines barrières infranchissables [en raison de l'accumulation de glace].

a. Les effets du Gel s'appliquent à partir du début du deuxième Tour consécutif de temps de Neige pendant le climat de Neige.

b. Les effets du Gel cessent immédiatement pendant les Tours Boue (ou Sec), quel que soit le climat. Les effets de Gel reviennent si les conditions de 5.23a se reproduisent.

c. Les éléments suivants deviennent gelés et le restent pendant tous les Tours Gel et Neige qui suivent [sous réserve de 5.23a] : marais, canal, rivière, fleuves, lac et eaux peu profondes.

5.24 Effets du Gel sur les capacités de mouvement

a. Les unités motorisées de l'Axe perdent un PM de leur MA imprimé avant toute réduction de moitié du MA [voir aussi [10.37](#)]

b. Les unités de ski ne dépendent qu'un seul PM pour entrer dans : clairière, colline, marais ou marécage.

5.3 Météo spéciale



5.31 Tempête. Certains résultats de la table Météo incluent la Tempête en plus du temps. La tempête dure tout le Tour, mais n'est pas une condition climatique ou météo. La tempête complète la météo actuelle en affectant l'état de préparation aérienne [\[9.0\]](#), le mouvement des flottilles [\[22.54\]](#) et certaines Procédures navales [voir module naval].

5.32 Boue limitée. Pendant le climat Sec, il n'est pas permis d'avoir plus de deux Tours consécutifs de Boue. Si, au troisième Tour, de la Boue apparaît, ne tenez pas compte du résultat Boue et utilisez Sec (sans tempête).

5.33 Sec limité. Pendant le climat Sec, il n'est pas permis d'avoir plus de cinq Tours consécutifs de climat Sec. Si, au sixième Tour, il y a Sec, ne tenez pas compte de ce résultat et utilisez Boue (sans tempête).

5.34 Jeux conjoints. Chaque jeu possède sa propre table météo qui s'applique à la zone couverte par les cartes de ce jeu. Utilisez la table des conditions météo de chaque partie pour déterminer le temps qu'il fera dans la zone de cette partie. Pour les hexs qui chevauchent la partie conjointe, utilisez la météo applicable à la carte du dessus.

6.0 Ravitaillement

Il existe deux types de ravitaillement : Le ravitaillement général et le ravitaillement de combat. Une unité a besoin du ravitaillement général pour se déplacer sans pénalité. Une unité a besoin d'un ravitaillement de combat [\[15.2\]](#) pour attaquer sans pénalité. Le ravitaillement de combat est fourni par les ASP. Les ASP sont représentés sur la carte par des unités de ravitaillement. Une unité de ravitaillement est soit une Unité Mobile de Ravitaillement (MSU), soit un dépôt.

6.1 Tracé du ravitaillement général

6.11 Pendant la Phase de Ravitaillement, les deux joueurs déterminent le statut du ravitaillement général [\[6.3\]](#) de leurs unités terrestres en traçant des routes de ravitaillement [dont la longueur est indiquée en 6.12]. Une route de ravitaillement est un chemin d'hexs contigus menant à une source de ravitaillement amie [\[6.2\]](#)

6.12 Une unité est en ravitaillement général si elle peut tracer une route de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie. Une route de ravitaillement comprend un ou plusieurs des hexs suivants, dans cet ordre :

Hex	Longueur Max
Ligne de Communication (LOC) [6.14]	7
Réseau Routier [6.15]	21
Réseau ferroviaire [6.16]	Illimité

6.13 Aucun segment de route de ravitaillement ne peut être tracé :

- A travers un hex situé en ZOC ennemie, sauf si cet hex est occupé par une unité de combat amie.
- A travers les côtés d'hex de lacs ou de fleuves (à moins qu'ils ne soient gelés) à moins de traverser un pont non détruit ou un marqueur de pont ou de ferry ami
- Dans ou à travers n'importe quel nombre d'hexs de marais par temps Sec ou Boue, sauf le long d'une route ou d'une voie ferrée. Si la route ou la voie ferrée ne peut pas être utilisée pour tracer une LOC, l'hex ne peut pas faire partie de la LOC

(La route ou la voie ferrée doit entrer dans l'hex de marais depuis un hex de la LOC et sortir dans un hex de la LOC)

- Dans ou à travers un hex de citadelle ennemie non détruite, ceinture fortifiée, point fortifié actif ou en construction de l'ennemi
- A travers un côté d'hex d'une ligne fortifiée ennemie non détruite

6.14 Ligne de Communication (LOC)

a. Une unité trace sa LOC sur des hexs de n'importe quel type jusqu'à une source de ravitaillement, ou jusqu'à un hex de réseau routier [6.15] ou ferroviaire [6.16] menant à une source de ravitaillement.

b. Longueur de LOC. Une LOC est tracée à travers un maximum de sept hexs contigus jusqu'à une source de ravitaillement, un hex de réseau routier ou un hex de réseau ferroviaire. Ne comptez pas l'hex occupé par l'unité mais comptez l'hex occupé par la source de ravitaillement, l'hex de réseau routier ou l'hex de réseau ferroviaire. Calculez les hexs de LOC sur une Sous-Carte [17.0] en comptant les méga hexs [17.13] ; ne tenez pas compte du nombre de sous-hex dans chaque méga hex.

c. Réduire la longueur de la LOC à cinq hexs contigus lorsque :

- La LOC passe le long d'une route secondaire ou d'une voie ferrée dans ou à travers un hex de marais par temps Sec ou Boue
- La LOC passe dans ou à travers un hex de marais qui n'est pas le long d'une route ou d'une voie ferrée par temps Sec
- Par temps Boue ou Neige
- La LOC passe dans ou à travers ne serait-ce qu'un hex où des conditions de Boue ou de Neige persistantes s'appliquent [5.2]

6.15 Réseau Routier



a. Un réseau routier est tracé à travers une série continue d'hexs contigus [3.14] reliés par une route principale ou une autoroute, d'une longueur maximale de 21 hexs qui mène soit à une source de ravitaillement amie, soit à un hex de voie ferrée faisant partie d'un réseau ferroviaire ami [6.16]. Comptez l'hex de la source de ravitaillement ou l'hex de la voie ferrée comme le début des 21 hexs.

Remarque : les hexs de village, ville, ville majeure n'interrompent pas le réseau routier. Supposez que les routes passent par ces hexs.



b. Réduire la longueur du réseau routier à 15 hexs lorsque le temps est à la Boue ou à la Neige ou lorsque le réseau routier traverse un hex encore affecté par des conditions de Boue ou de Neige [5.2]

Note : Lors de conditions météo persistantes, soyez conscients que le réseau routier peut inclure un hex affecté.

6.16 Réseau ferroviaire. Un réseau ferroviaire est tracé à travers une série non limitée d'hexs contigus connectés par une voie ferrée amie utilisable qui mène à une source de ravitaillement amie. Un réseau ferroviaire peut inclure des hexs convertis [19.2] à l'usage ami au cours du scénario et peut inclure des marqueurs Ferry [22.3]. Un réseau ferroviaire ami ne peut pas inclure :

- Des marqueurs « Rail détruit » [19.4],
- Des fortifications ennemies non détruites [18.0], ou
- Tout hex disponible pour le mouvement ferroviaire ennemi.

6.17 Le statut de ravitaillement général d'un hex est également déterminé pour d'autres raisons, telles que la construction d'un point fortifié, la conversion des voies ferrées, le placement d'une unité MG, la

portée de mission d'une unité aérienne ou le placement d'un pont.

Note : Les cartes du jeu ne montrent pas toujours les lignes ferroviaires qui traversent les villages ou les villes. Chaque hex d'un village ou d'une ville compte comme un hex de voie ferrée pour les besoins du mouvement et de la conversion des voies ferrées. Sur une Sous-Carte [17.0], ils ne comptent comme hex de voie ferrée que si la ligne est effectivement imprimée dans l'hex.

6.2 Sources de ravitaillement

6.21 Une source de ravitaillement amie d'un joueur ne sera pas amie de l'autre joueur, même si elle est capturée. Si elle est capturée, une source de ravitaillement cesse de fournir du ravitaillement. Si elle est recapturée par le joueur ami, elle fournira du ravitaillement à partir de la prochaine Phase de Ravitaillement amie (si elle est toujours amie).

Note : La plupart des hexs de bord de carte ne sont pas des Sources de ravitaillement.

6.22 Les unités disponibles pour le jeu mais hors carte ont un ravitaillement général lorsqu'elles sont hors carte. Toute unité entrant sur la carte est ravitaillée pendant le Tour où elle entre sur la carte.

6.23 Les sources de ravitaillement Soviétiques sont :

- Un port ami [peut être limité ; voir module naval, 26.26]
- Un hex de ville majeure
- Plusieurs hexs de chemin de fer, de route principale ou d'autoroute dans un hex de bord de carte du scénario, comme indiqué dans les instructions du scénario
- Tout endroit désigné par les instructions du scénario

6.24 Une ville majeure soviétique (qu'elle s'étende sur un ou plusieurs hex) est une source de ravitaillement Soviétique si et seulement si une route de ravitaillement terrestre peut être tracée jusqu'à une autre source de ravitaillement Soviétique. Des instructions spécifiques peuvent exister pour certains scénarios.

6.25 Sources de ravitaillement de l'Axe. Ce sont tous les hexs de chemin de fer, de route principale ou d'autoroute de bord de carte jouables désignés comme tel par le scénario. Les ports peuvent être utilisés lorsque le scénario le permet.

6.26 Sources de ravitaillement temporaires.

a. Un joueur peut désigner un MSU ami [6.41], ou un dépôt, ou un grand dépôt [6.48] comme source de ravitaillement temporaire unique pour des unités, piles d'unités, ou hexs [6.17]. Jusqu'à cinq hexs peuvent être désignés (ou cinq hexs de la Sous-Carte, ou une combinaison d'hexs de la Sous-Carte et de la carte principale) par ASP dépensé pour fournir ce ravitaillement. Cela peut être fait à chaque Tour avec autant d'ASP qu'il y en a de disponibles. L'hex n'a pas besoin d'être occupé.

b. Chaque hex désigné a une LOC de 7 hexs [6.14b], ou de 5 hexs [6.14b et c], jusqu'à l'hex contenant le MSU ou le dépôt à utiliser.

c. Pendant la Phase de Ravitaillement, retirer le MSU désigné, ou retourner le dépôt désigné sur sa face MSU, ou réduire le grand dépôt désigné sur sa face de moindre valeur : un grand dépôt de 4 ASP sera réduit à un dépôt de 3 ASP. un grand dépôt de 3 ASP se réduit à un

dépôt de 2 ASP. Pour chaque ASP retiré, le joueur retire les marqueurs « Out of Supply » [6.34] ou « Emergency » [6.33] sur les hexs désignés par le joueur [6.26a]. Toutes les unités de combat [et les fortifications, CF 6.36] qui se trouvaient sous ces marqueurs sont maintenant en ravitaillement général.

d. Des marqueurs de pont peuvent être placés sur n'importe lequel de ces hexs et la construction d'un point fortifié peut commencer dans ces hexs. Même si les hexs passent ensuite en ravitaillement d'urgence ou en non ravitaillés, les marqueurs de pont, de ferry ou de point fortifié en construction peuvent rester.

6.3 Etat du ravitaillement

6.31 À la suite de cette recherche de route, les unités seront soit :

- En ravitaillement général [6.32], ou
- Non ravitaillées, mais en ravitaillement d'Urgence [6.33], ou
- Non ravitaillées [6.34].

6.32 Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une route de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie pendant la Phase de Ravitaillement. Retirez les marqueurs « Emergency » ou « Out of Supply » de ces unités.



6.33 Si une unité était ravitaillée au Tour précédent mais ne peut plus tracer de route de ravitaillement, elle passe en ravitaillement d'urgence. Placez ce marqueur sur l'unité. Une unité avec un marqueur « Emergency » ne subit aucun effet négatif. Elle est traitée comme si elle était ravitaillée.



6.34 Une unité est non ravitaillée si elle ne peut pas tracer de route de ravitaillement et qu'elle a déjà un marqueur « Emergency » ou un marqueur « Out of Supply ». Si c'est le cas, retournez le marqueur « Emergency » sur sa face « Out of Supply ». Une unité jugée non ravitaillée pendant la Phase ravitaillement reste non ravitaillée pour le reste du Tour, même si elle se déplace vers un endroit où elle pourrait être en ravitaillement général. Un joueur peut choisir de laisser des unités non ravitaillées. Une unité ne peut pas être éliminée uniquement par manque de ravitaillement.

6.35 Effets du non-ravitaillement sur une unité de combat

- Réduisez son MA imprimé de deux PM lors de toutes les Phases de mouvements (avant de réduire de moitié ou d'appliquer les effets de la météo) [Exception : Ne réduisez pas le MA des unités de cavalerie, de flottille ou de train blindé].
- Les unités motorisées non ravitaillées de l'Axe sont sujettes à la pénurie de carburant [6.5].
- Elles ne peuvent pas effectuer de mouvement ferroviaire [11.1]
- Elles ne peuvent pas faire de mouvement stratégique [11.2].
- Une unité d'artillerie non ravitaillée ne peut pas utiliser sa force d'appui en attaque ou en défense à moins d'être placée en ravitaillement de combat
- Les Panzers et les Divisions Motorisées Allemandes non ravitaillées ne sont pas éligibles au bonus d'intégrité des Panzers [15.22 et 15.58d], sauf si elles sont placées en ravitaillement de combat [15.2].
- Si la force en défense inclut une unité avec un marqueur « Out of Supply », l'attaquant applique un DRM (-1).
- La conversion d'unité est interdite [8.6].

- Elle ne peut pas recevoir de remplacements [7.74]. Cependant, les unités Soviétiques peuvent être renforcées par l'utilisation d'unités Zap [7.43] quel que soit leur statut de ravitaillement.

6.36 **Détérioration des points fortifiés.** Vérifiez tous les points fortifiés et retirez ceux [18.13b] qui sont inoccupés et non adjacents à une unité de combat amie et qui sont non ravitaillés à la fin de la Phase de Ravitaillement. Ils ne reçoivent pas de marqueurs « Emergency » mais peuvent être ravitaillés par une source de ravitaillement temporaire [6.26]. Les autres fortifications ne sont pas sujettes à la détérioration.

6.37 Les Trains blindés et flottilles n'ont pas besoin d'être ravitaillés.

6.4 Unité de ravitaillement

Une unité de ravitaillement représente de la nourriture, du carburant et des munitions, et non des hommes et de l'équipement. Chaque scénario limite le nombre d'unités de ravitaillement disponibles pour les deux camps [voir les fiches de setup].

6.41 Chaque unité de ravitaillement a des faces qui correspondent au nombre de Points de ravitaillement de combat (ASP) qu'elle représente. Le recto d'une unité de ravitaillement est une Unité Mobile de Ravitaillement (MSU) contenant un ASP. Le verso est un dépôt contenant deux ASP.

6.42 Une unité de ravitaillement est une unité non-combattante et n'a pas de valeur d'empilement. Retirez-la de la carte si elle est seule dans un hex lorsqu'une unité ennemie entre dans son hex. Un MSU ne peut pas entrer dans une ZOC ennemie à moins de se déplacer avec une unité de combat ou de rejoindre une unité de combat dans cet hex. Les unités de ravitaillement ne peuvent pas être capturées. Les MSU peuvent retraire si elles sont empilées avec une unité de combat qui retraire. Les dépôts ne peuvent pas retraire.

Note : Parce qu'une unité de ravitaillement n'est pas une unité de combat, une attaque ne peut pas être déclarée [12.1] contre elle

6.43 Lorsqu'elle est retirée de la carte par combinaison [6.48b], dépensée pour un combat ravitaillé, un ravitaillement temporaire, une action ennemie, ou volontairement [dans le cadre de 6.48d], l'unité de ravitaillement est à nouveau disponible pour le jeu. Stockez-les hors carte.

6.44 Une unité de ravitaillement dispose toujours du ravitaillement général quelle que soit sa position et n'a pas besoin de tracer une route de ravitaillement pour le mouvement stratégique [11.23].

6.45 **Nombre disponible** Lors de la Phase de Renforts, les deux joueurs consultent les instructions du scénario et les Tables de ravitaillement de combat applicables pour déterminer le nombre d'ASP qu'ils reçoivent. Les ASP entrent sur la carte sous la forme de MSU [6.46] ou de dépôts [6.48]. Si le nombre d'unités de ravitaillement disponibles est insuffisant, les ASP excédentaires sont perdus. Les ASP ne peuvent pas être accumulés hors carte. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus d'unités de ravitaillement en jeu à un moment donné que ce qui est autorisé par le scénario. **Placer ces unités de ravitaillement dans la case "active" en attendant leur entrée sur la carte au Tour du joueur.**



6.46 MSU. Les MSU ont un MA Orange. Elles se déplacent de la même manière que les unités motorisées mais ne se déplacent que lors de la Phase de Mvt amie [sauf si elles sont activées ; CF 10.13]. Elles peuvent utiliser :

- Le mouvement Ferroviaire [11.1]
- Le mouvement Stratégique [11.2]
- Le mouvement d'un-hex [11.5]
- La sortie de carte [11.6]

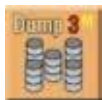
6.47 Entrée en Jeu des MSU

a. Entrée sur la carte

- Les MSU entrent par le bord de carte du scénario pendant la Phase de Mvt ami dans des hexs de bord de carte de routes ou d'autoroutes amies désignées comme sources de ravitaillement par les instructions du scénario, ou par un mouvement ferroviaire à travers un hex de chemin de fer de bord de carte ami désigné comme source de ravitaillement par les instructions du scénario.
- Les MSU de l'Axe peuvent être placées sur des unités de Base [6.6] pendant la Phase de Renforts, jusqu'à la limite d'ASP de chaque unité de Base à chaque Tour [voir les instructions du scénario]. Elles peuvent ensuite se déplacer à partir de là et utiliser le mouvement ferroviaire si la capacité ferroviaire le permet.

b. Un MSU peut entrer sur la carte par transport aérien [14.7] ou par transport naval (voir module naval 28.0).

c. Le joueur Soviétique peut alternativement placer un des nouveaux MSU qu'il reçoit à chaque Tour dans n'importe quel hex de ville ou de ville majeure (carte principale ou Sous-Carte) qui peut tracer une route de ravitaillement [6.12] vers une source de ravitaillement. Si cet hex ne peut pas tracer une route de ravitaillement vers une autre source de ravitaillement (en dehors de cette ville), alors il ne peut pas servir au placement de MSU.



6.48 Dépôts Il existe deux types dépôts : les dépôts normaux et les grands dépôts. Aucun des deux types de dépôts ne peut se déplacer seul. Ils ne peuvent se déplacer que par route ferroviaire [ou par transport naval, voir module naval ; 28.0].

a. Entrée sur la Carte

- Les dépôts peuvent entrer sur la carte pendant la Phase de Mvt amie par n'importe quel hex de chemin de fer de bord de carte ami qui a été désigné comme source de ravitaillement par les instructions du scénario.
- Les dépôts peuvent être placés sur les unités de Base de l'Axe [6.6] de la même manière que les MSU, jusqu'à la limite du nombre d'ASP de la Base.

b. Création de dépôts sur Carte. Un joueur peut, à la fin de n'importe quelle Phase, combiner deux MSU dans le même hex pour créer un dépôt à deux ASP. Dans ce cas, retourner un MSU côté dépôt et retirer l'autre de la carte.

Note : Les joueurs doivent utiliser cette Procédure pour accumuler des ASP supplémentaires en un seul endroit et libérer un MSU qui pourra être utilisée lors d'un Tour ultérieur.

c. Création d'un grand dépôt à partir d'ASP sur la carte

Un joueur peut augmenter la valeur d'un dépôt sur la carte pour créer grand dépôt.

PREMIER EXEMPLE : Pendant sa Phase de Mvt, un joueur déplace une MSU 1-ASP vers un dépôt 2-ASP existant. Il retire ensuite cette MSU et remplace le dépôt 2-ASP par un grand dépôt 3-ASP. Il peut également déplacer deux MSU 1-ASP sur un dépôt 2-ASP existant et créer un grand dépôt 4-ASP.

EXEMPLE DEUX : Pendant sa Phase de Mvt, un joueur déplace (par mouvement ferroviaire) deux dépôts 2-ASP dans la même localité et les remplace par un seul grand dépôt 4-ASP.

EXEMPLE TROIS : Pendant la Phase de Renforts, un joueur peut convertir 3 ASP nouvellement arrivés en un grand dépôt de 3 PE, ou 4 ASP nouvellement arrivés en un grand dépôt de 4 PE. Il peut ensuite déplacer le grand dépôt sur la carte en utilisant le mouvement ferroviaire. Il peut également combiner 3 ou 4 MSU dans le même hex pour créer un grand dépôt.

d. Diminution des dépôts

Un joueur peut réduire la valeur d'un dépôt sur la carte en déplaçant des unités de ravitaillement hors de l'hex ou en l'utilisant lors d'un combat. A moins d'être réduit par une utilisation en combat [6.48e], un dépôt de 2 ASP retourné sur sa face MSU de 1 ASP, perd l'autre ASP.

PREMIER EXEMPLE : Réduire un dépôt de 2 ASP en le retournant sur sa face MSU de 1 ASP (l'autre ASP du dépôt est ainsi perdu).

EXEMPLE DEUX : Réduire un Grand dépôt de 3 ASP en le remplaçant par une MSU de 1 ASP et un dépôt de 2 ASP. Si aucune unité de ravitaillement inutilisée de taille appropriée n'est disponible, cette action n'est pas possible. S'il n'y a qu'une seule unité de ravitaillement appropriée disponible, l'autre ASP est perdue.

EXEMPLE TROIS : Réduisez un grand dépôt de 4 PA en le retournant d'abord du côté 3 ASP, puis en plaçant une MSU de 1 ASP dans cet hex.

Note : Un joueur n'est pas obligé de disposer d'un pion de ravitaillement inutilisé pour effectuer une réduction à la suite de l'utilisation d'ASP dans un combat, tant que la Phase de Combat se poursuit et qu'un autre ASP est requis dans le même dépôt.

Note : Certains des exemples ci-dessus peuvent constituer un moyen très inefficace d'acheminer l'approvisionnement là où il est nécessaire et ne devraient pas être utilisés souvent. Il est conseillé de planifier à l'avance.

e. Pour les ASP en combat [15.2 et 15.45], retirez le MSU ou réduisez un (grand) dépôt à la fin de la Phase de Combat. Pour les ASP dépensés par l'utilisation au combat (ou le ravitaillement d'artillerie limité [13.5]), un dépôt de 2 ASP peut être réduit pour laisser un MSU [exception à 6.48d].

f. Gestion des dépôts sur Carte

Il peut arriver qu'un joueur ait déjà un hex avec un ou plusieurs pions dépôts sur la carte au début de son Tour et qu'il veuille à la fois les réduire [6.48d] en retirant des ASP sous forme de MSU et de dépôts de l'hex et, plus tard dans le même Tour, augmenter la taille de tout dépôt restant dans cet hex. Dans ce cas, la procédure suivante doit être suivie dans l'ordre indiqué :

1. Tout hex contenant un dépôt, un grand dépôt ou plusieurs pions de ce type doit d'abord voir tous ses ASP, sous forme de pions de ravitaillement, extraits de l'hex avant que de nouveaux ASP (sous forme de nouveaux pions MSU ou dépôt) n'y soient ajoutés. Cela signifie que si des MSU ou des dépôts sont retirés par réduction des dépôts [6.48d] puis déplacés de cet hex par mouvement routier, transport ferroviaire [11.1] ou transport aérien [14.7], ces dépôts ou MSU doivent d'abord être déplacés avant que de nouveaux pions de ravitaillement ne puissent être ajoutés à cet hex.
2. Une fois cette réduction effectuée, faites pivoter les pions de ravitaillement restants ou utilisez un marqueur pratique tel qu'un marqueur « Do Not Move » pour marquer cet hex. Une fois que cela est fait, le joueur ne peut plus extraire par mouvement d'autres MSU ou dépôts, mais peut ajouter d'autres pions de ravitaillement dans l'hex, en suivant les règles normales [6.48c]. Retourner ou retirer tout marqueur de cet hex à la fin du Tour du joueur.

6.5 Pénurie de carburant de l'Axe

Certains groupes d'unités de l'Axe (généralement des divisions) sont soumis à d'autres restrictions de mouvement, appelées pénurie de carburant.

6.51 Presque tous les groupes sont des panzers allemands et des divisions motorisées. Tous les autres groupes allemands ou alliés de l'Axe qui se qualifient sont listés dans le livret de jeu. Ils sont sujets à la pénurie de carburant quelle que soit la carte sur laquelle ils se trouvent.

Note : Toutes les unités d'une même division (ou d'un même groupe) ont le même code couleur dans leur type d'unité

6.52 Effectuer la procédure de pénurie de carburant à la fin de la Phase d'approvisionnement.

6.53 Procédure. Le joueur de l'Axe lance le dé pour chaque groupe qui a encore au moins une de ses unités en statut non ravitaillé (ne tenez pas compte du statut de ravitaillement des unités restantes dans la division). Lancez le dé à chaque Tour pour chaque groupe qualifié. Appliquez les DRM listés à côté de la table de pénurie de carburant. Comparez le résultat modifié du jet de dé à la table de pénurie de carburant de l'Axe (Chart and table Card #3). Les résultats sont :

Fails Toutes les unités du groupe ont pénurie de carburant ce Tour-ci.

Passes Les effets de pénurie de carburant ne s'appliquent pas ce Tour-ci aux unités de ce groupe. Tous les autres effets, y compris les effets de rupture de stock, s'appliquent toujours

6.54 Effets de la pénurie de carburant

a. Aucune unité du groupe affecté ne peut se déplacer pendant les Phases de Mvt, de MvtM ou de réaction.

b. Ils peuvent attaquer et défendre et peuvent reculer ou avancer à la suite d'un combat. Le bonus d'armes combinées [15.57] est autorisé. Le bonus d'intégrité de la division Panzer [15.58] n'est pas autorisé sauf si ce groupe de division est fourni en ravitaillement de combat.



c. Placez un marqueur « Fuel Shortage » sur toutes les unités du groupe (quel que soit leur statut de ravitaillement).

d. Retirer tous les marqueurs « Fuel Shortage » pendant la Phase de Récupération.

e. Les unités du groupe qui sont dans la case « Active » [8.3] ne sont pas affectées par la pénurie de carburant pendant leur Tour d'entrée.

f. Les unités d'un groupe qui réussit son jet de pénurie de carburant et qui sont empilées avec des unités d'un groupe qui échoue ne sont pas affectées par le groupe qui échoue.

6.55 Autres unités affectées. Les unités blindées et motorisées non divisionnaires ne sont affectées par les résultats de pénurie de carburant que si elles sont empilées avec une unité d'un groupe ayant un résultat « Echec » sur la table de pénurie de carburant, même si des unités d'autres groupes se trouvent dans l'hex et réussissent leurs jets de pénurie de carburant.

Note : Le joueur de l'Axe a la possibilité, pendant la Phase de Ravitaillement d'utiliser un ASP comme source de ravitaillement temporaire [6.26] pour mettre toutes les unités d'un groupe en ravitaillement général et ainsi éviter les effets de pénurie de carburant [et de non-ravitaillement ; 6.35].

6.6 Unités de Base de l'Axe

Certains jeux de cette série incluent un type spécial d'unité de combat de l'Axe appelé unité de Base. En général, ces unités simplifient la Procédure de déplacement des ASP sur de longues distances. Certains scénarios peuvent les désigner comme source de ravitaillement. Les règles relatives à ces unités se trouvent dans le Livret de Jeu concerné.

7.0 Remplacements

Les deux joueurs reçoivent des points de remplacement (RP) lorsque les instructions du scénario le permettent. Tous les RP sont reçus pendant la Phase de Remplacements, mais la plupart sont dépensés pendant la Phase du Génie ami. Un RP représente la main d'œuvre et l'équipement nécessaires aux unités de combat pour remplacer les pertes au combat, ou pour reconstruire les formations détruites au combat.

7.1 La table de reconstruction d'unités

Les joueurs utilisent leurs tables de reconstruction d'unités respectives pour reconstruire les unités qui ont été retirées de la carte. Les quatre cases de la table vont de « Cannot Rebuild » (la plus basse) à « Active » (la plus haute). Les unités passent des cases inférieures aux cases supérieures, à raison d'une case par Tour, lorsqu'elles sont remplacées pendant la Phase du génie.

Note : En pratique, les joueurs doivent commencer par reconstruire les unités de la case « Active », puis déplacer les unités de la case « Cadre » vers la case « Active ». Ils terminent en déplaçant les unités de la case « Eliminated » vers la case « Cadre ». Cette séquence permet de respecter la limite d'une case par Tour.

7.11 La case « Active ». Les unités qui arrivent ici à la suite de la reconstruction peuvent entrer sur la carte au Tour suivant en tant que renforts (selon 8.3), ou rester dans la case « Active » aussi longtemps qu'elles le souhaitent. Les unités qui restent dans la case « Active » peuvent regagner un Pas par Tour en dépensant un (ou deux, selon les besoins) RP. Les QG Soviétiques Non-Op dans la case « Active » peuvent faire un jet de récupération de statut opérationnel [21.28]. Leur statut Non-Op n'affecte pas les autres unités sur la piste de reconstruction des unités.

7.12 La case « Cadre ». Les unités de cette case sont dépourvues d'une partie de leurs troupes et d'une grande partie de leur équipement, mais elles peuvent être reconstruites assez rapidement.

Un (ou deux) RP du type requis déplacera une unité de ce type dans la case « Active » [7.11] sur son niveau de force d'un Pas.

7.13 La case « Eliminated ». Les unités de cette case ont perdu la plupart de leurs troupes et de leur équipement. Un RP (de l'un ou l'autre type) permet à une unité éligible de passer dans la case « Cadre » [voir la Piste de reconstruction des unités].

7.14 La case « Cannot Rebuild ». Les unités qui ne peuvent jamais être reconstruites sont marquées d'un « R » dans un cercle et sont placées dans la boîte « Cannot Rebuild ». Ces unités ne peuvent pas quitter cette case.

7.2 Table de remplacement Soviétique

Le joueur Soviétique reçoit la plupart de ses RP en utilisant la table de remplacement Soviétique. Les instructions du scénario précisent quelle table utiliser et à quel Tour l'utiliser.

7.21 Pendant la Phase de Remplacements, le joueur Soviétique utilise la table de remplacement appropriée pour déterminer le nombre des différents types de remplacements qu'il reçoit pendant ce Tour. La table appropriée peut varier en fonction du scénario et du Tour en cours. Chaque table de remplacement est divisée en colonnes distinctes pour chaque type de remplacement.

7.22 Procédure : Le joueur Soviétique lance le dé. Il ajoute un DRM (+1) si la météo est Boue ou Neige, et un DRM (+1) pour chaque attaque impérative accumulée restante [12.3]. Le DRM final ne peut pas dépasser +3. Il croise le résultat final sur la colonne du dé avec les quatre cases de catégorie de remplacement sur cette ligne. Toute case contenant un chiffre ou une lettre fournit un type de remplacement ou un événement. Les catégories sont les suivantes :

- Remplacements de Type I
- Points fortifiés [7.41]
- Autres Remplacements (A et V)
- Événement Spécial [7.5]

7.3 Types de remplacement Soviétique

Les remplacements sont enregistrés dès leur réception. Les chiffres de la table des remplacements indiquent le nombre de points de remplacement (RP) reçus pour chaque type.

7.31 Type I (Infanterie). Enregistrez les points reçus en utilisant le marqueur Remplacements d'infanterie Soviétique sur la piste des pertes/remplacements Soviétiques. Ces points peuvent être conservés d'un Tour à l'autre. Si le marqueur atteint la fin de la piste, le surplus est perdu. Dépensez des RP lors de la Phase du génie Soviétique pour faire avancer des unités sur la piste de reconstruction des unités, ou pour renforcer des unités sur la carte, comme suit :

a. De la case « Eliminated » à la case « Cadre » :

Un RP de type **I** déplace n'importe quel type d'unité

b. De la case « Cadre » à la case « Active », ou pour renforcer des unités sur la carte : Un RP de type **I** permet de déplacer n'importe quelle unité des types suivants :

N'importe lequel des treize types d'unités non motorisées (y compris le NKVD non motorisé), mais à l'exclusion des QG, des unités antichars et antiaériennes non motorisées.

c. De la case « Cadre » à la case « Active », ou pour renforcer des unités sur la carte : Deux RP de type **I** déplacent n'importe quelle unité des types suivants :

Antiaérien, antichar, QG, ou l'un des six types d'unités motorisées listés [2.22b], y compris les unités motorisées du NKVD

7.32 Type A (Armement) Enregistrez les points reçus en utilisant le marqueur Remplacements d'armements Soviétiques sur la piste des pertes/remplacements Soviétiques. Ces points peuvent être conservés d'un Tour à l'autre. Si le marqueur atteint la fin de la piste, le surplus est perdu. Dépensez des RP lors de la Phase du génie Soviétique pour faire avancer des unités sur la piste de reconstruction des unités comme suit :

a. De la case « Eliminated » à la case « Cadre » :

Un RP de type **A** déplace une unité de n'importe quel type

b. De la case « Cadre » à la case « Active », ou pour renforcer des unités sur la carte : Un RP de type **A** déplace une unité dans la case active, ou rétablit un Pas des types suivants :

Blindé, artillerie de campagne, artillerie de roquettes

7.33 RP de Type V (Volant). Chaque point reçu par le joueur Soviétique déplace une unité aérienne Soviétique de la case « Destroyed », « Damaged » ou « Flown » pendant la Phase de Remplacements vers la case « Ready » sur la piste des unités aériennes Soviétiques, quelle que soit la météo. Si le point n'est pas utilisé, il est perdu. Les RP de type **V** ne peuvent pas être accumulés. Les unités aériennes qui ont un symbole « Cannot Rebuild » (un « R » dans un cercle rouge) ne peuvent pas être reconstruites.

7.4 Remplacements Spéciaux Soviétiques

7.41 Points fortifiés (Strongpoint)



a. Le chiffre indique le nombre de marqueurs « Strongpoint Under Const » que le joueur Soviétique peut placer pendant sa Phase du Génie.

b. Des points fortifiés supplémentaires peuvent également être reçus.

- Un résultat **E** donne au joueur Soviétique un point fortifié supplémentaire en construction (ou deux avec 2E, ou trois avec 3E).
- Placez-les sur ou dans un rayon de cinq hex d'un hex de ville majeure amie.
- L'un d'entre eux peut être placé sur une position amie qui peut compter pour des PV (généralement un village, une ville ou une ville majeure).
- Les points fortifiés peuvent être construits dans un rayon de cinq hex d'une ville (pas seulement d'une ville majeure) si une unité du NKVD se trouve dans cette ville pendant la période de construction.

Note : Sur la Sous-Carte [17.0], un méga hex correspond à un hex de la zone de construction.

c. Les points fortifiés en construction ne peuvent pas être accumulés pour un placement dans un Tour futur.

d. Les QG Non-Op empêchent le placement des points fortifiés Soviétiques de base, mais n'ont pas d'effet sur le placement des points fortifiés **E** [18.43c et 21.26a].

7.42 Trains blindés

- a.** Recevoir des RP de train blindé uniquement comme indiqué sur les fiches de setup. Dépenser les RP de train blindé lors de la Phase du Génie Soviétique ou ils sont perdus. Ils ne peuvent pas être accumulés.
- b.** Dépenser un point pour une unité de train blindé du NKVD ou de l'armée. Les trains blindés NKVD nouvellement reconstruits ne sont pas soumis au délai de sept Tours [7.45b] qui s'applique aux autres unités NKVD.
- c.** Quelle que soit la façon dont un train blindé est perdu, placez-le toujours dans la case « Cadre ». Lorsqu'il est déplacé de la case « Active », placez-le sur un hex de ville amie ou de ville majeure qui possède une voie ferrée.

Note de Conception : Lorsqu'une unité de train blindé est reconstruite, très peu de personnel est nécessaire ; l'élément principal est le nouveau train.

7.43 Unités « ZAP » Soviétiques



Les unités Zap étaient des unités d'entraînement et, en 1941, elles ont également servi d'unités de regroupement pour de nombreux soldats individuels et de petits groupes qui s'échappaient vers l'est devant les forces de l'Axe. Elles disposaient d'un grand nombre d'hommes peu organisés, mais de peu d'armes lourdes. Dans les situations critiques, elles peuvent être amenés à travailler en première ligne. Dans le jeu, elles fonctionnent comme des unités à double usage qui peuvent soit être engagées au combat en tant qu'unités faibles à un Pas, soit être utilisées comme RP de type I sur la carte. Elles permettent également d'obtenir des RP pour les unités assiégées dans un port ou encerclées.

- a.** Un RP de type I construit une unité Zap pendant la Phase du Génie. Placez les unités Zap reconstruites dans la case « Active ».
- b.** Le joueur Soviétique peut déplacer les unités Zap qui commencent le Tour dans la case « Active » vers n'importe quelle localisation éligible sur la carte pendant la Phase de Mvt ami, à raison d'une par localisation à chaque Tour. Les localisations éligibles sont :
- Tout village, ville, ville majeure amie (quel que soit son statut de ravitaillement) ; une unité amie doit être dans l'hex si une ZOC ennemie se projette dans l'hex
 - Par une source de ravitaillement de bord de carte amie
- c.** Une unité Zap fonctionne comme un Pas pour une unité réduite qui n'a besoin que d'un RP de Type I pour se renforcer et passer au niveau suivant. Chaque unité Zap est un RP de Type I qui reconstruit un Pas.
- d. Renforcement sur Carte.** Déplacez l'unité Zap vers l'unité à renforcer. L'unité réceptrice peut se déplacer, être à n'importe quel endroit et être dans une ZOC ennemie. Pendant la Phase du Génie Soviétique, retirez l'unité Zap et augmentez l'unité réduite d'un Pas. Une unité ne peut pas se renforcer en absorbant une unité Zap et en prenant un RP dans le même Tour.
- e. Echange sur carte.** Une unité Zap ravitaillée sur la carte au début de la Phase du génie Soviétique dans n'importe quelle ville ou grande ville en ravitaillement général peut être échangée pour recréer une unité actuellement dans la case « Cadre » et nécessitant un RP de type I. Retirez l'unité Zap de la carte puis prenez l'unité à reconstruire de la boîte « Cadre » et placez-la à l'ancien emplacement de l'unité Zap. Le placement ne peut pas dépasser la limite d'empilement et ne peut pas être dans une ZOC ennemie. Placez un marqueur « Do Not Move 2GT » sur l'unité.

Note : Le marqueur « Do Not Move GT2 » devient un marqueur « Do Not Move GT 1 » pendant la Phase de Récupération de ce Tour.

- f.** Remettez toujours une unité Zap dans la case « Cadre » après utilisation, même si elle est utilisée comme Pas de remplacement, éliminée au combat ou si elle s'est rendue.

7.44 Conversion de Milice

- a.** Pendant sa Phase du Génie, le joueur Soviétique peut retirer de la carte toutes les unités de Milice [21.7] (dévoilées et non-dévoilées) qui remplissent toutes les conditions suivantes :

- Ne pas être dans une ZOC de l'Axe (même si elles sont empilées avec une autre unité amie)
- Ne sont pas encore marquées comme garnison [21.8]
- Peut tracer une route de ravitaillement (de n'importe quelle longueur) jusqu'à une source de ravitaillement de bord de carte amie [6.12 et 6.13]

- b.** Pour chaque unité de Milice retirée, déplacez immédiatement une unité Zap de la case « Cadre » vers la case « Active » (dans la limite des unités de Zap disponibles).

- c.** Les unités de milice retirées vont dans la case « Non Reconstructible ».

7.45 Reconstruction des unités du NKVD

Toute unité du NKVD peut être reconstruite. Toutes n'utilisent que des RP de type I [Excepté les trains blindés 7.42b].

- a.** Toute unité NKVD dans la case « Eliminated » qui reçoit un RP passe immédiatement dans la case « Cadre ».
- b.** Procédure pour toute unité NKVD dans la case « Cadre » recevant un (ou deux) RP :
- Si c'est une unité à un Pas, placez-la sept Tours après le Tour en cours sur l'Echelle des Tours ; elle entre en renfort régulier à partir de ce Tour.
 - Si c'est une unité à plusieurs Pas, placez-la sept Tours après le Tour en cours sur la TRT à son niveau de force réduit ; pendant ces sept Tours, elle peut recevoir un RP sans recommencer la période de sept Tours.
 - Déplacez une unité NKVD reconstruite de la TRT vers la case « Active » une fois que le marqueur de Tour arrive dans la case contenant l'unité NKVD.
- c.** Une unité NKVD réduite à deux Pas sur la carte récupère sa pleine force par la même méthode que les autres unités de son type et sans le délai de sept Tours pour le niveau de pleine force.

7.5 Evénements spéciaux Soviétiques

Les codes d'événements spéciaux **M**, **R** et **S** figurant sur la table de remplacements Soviétiques indiquent une seule occurrence de l'événement en question. Ils prennent effet au Tour reçu. Les occurrences multiples du même événement pour le même Tour sont indiquées par un chiffre, tel que 2 ou 3, accompagné de la lettre du code.



- 7.51 Attaque impérative (M).** Recevez une attaque impérative [12.3] à chaque fois qu'un code M se produit (sauf si les instructions du scénario l'interdisent). Pour chaque attaque impérative reçue, déplacez le marqueur « Mandated Attack Not Yet Made » d'une case sur l'échelle des pertes/remplacements Soviétiques.

7.52 Renfort ou libération de garnison (R)

a. A chaque résultat **R**, le joueur Soviétique peut soit :

- Choisir un groupe de renfort spécial Soviétique [s'il est disponible pour cette libération ; 8.2], ou
- Libérer toutes les unités sur deux hex désignés comme garnison (plusieurs unités de garnison sur un même hex sont une seule libération), ou
- Ignorer le résultat.

b. Utilisez un résultat **R** au Tour où il est reçu ou il est perdu.

c. Si plusieurs résultats **R** se produisent (**2R** ou **3R**), le joueur Soviétique peut choisir de recevoir une combinaison de Groupes Spéciaux de Renforts et de libérer des paires d'hex de garnison jusqu'au nombre de résultats **R** indiqué.

7.53 Ravitaillement supplémentaire (S)

a. A chaque résultat **S**, le joueur Soviétique peut soit :

- Retirer un marqueur « Emergency » d'un hex, ou
- Retirer un marqueur « Out of Supply » d'un hex, ou
- Recevoir un ASP supplémentaire (en tant que renfort), ou
- Ignorer le résultat.

b. Choisissez le résultat pendant la Phase de Ravitaillement. Utilisez un résultat **S** au Tour où il est reçu, sinon il est perdu.

c. Si plusieurs résultats **S** se produisent, le joueur Soviétique peut choisir de recevoir une combinaison de ce qui précède, y compris plusieurs résultats identiques, jusqu'au nombre de résultats **S** indiqué.

d. Le marqueur « Emergency » ou « Out of Supply » est retiré à la fin de la Phase de ravitaillement. L'unité ou la pile est maintenant en ravitaillement général pour le reste du Tour.

7.6 Remplacements de l'Axe

Le joueur de l'Axe reçoit des RP de type **I**, **A** et **V** comme indiqué sur les fiches de setup du scénario. Tous les remplacements sont de nationalité allemande sauf indication contraire. Il n'y a pas de table de remplacement de l'Axe.

7.61 RP de Type I (Infanterie). Enregistrez les points reçus en utilisant le marqueur de Remplacements d'Infanterie de l'Axe sur le Compteur de Pertes/Remplacement de l'Axe. Ces points peuvent être conservés d'un Tour à l'autre. Si le marqueur atteint la fin de la piste, l'excès est perdu. Dépensez les RP lors de la Phase du Génie de l'Axe pour faire avancer les unités sur la piste de reconstruction des unités comme suit :

a. De la case « Eliminated » à la case « Cadre » :

Un RP de Type **I** déplace une unité de n'importe quel type

b. De la case « Cadre » à la case « Active », ou pour renforcer des unités sur la carte : Un RP de type **I** déplace une unité vers la case « Active » ou rétablit un Pas des types suivants :

N'importe lequel des treize types d'unités non motorisées (à l'exception des unités antichars et antiaériennes non motorisées).

c. De la case « Cadre » à la case « Active », ou pour renforcer les unités sur la carte : Deux RP de type **I** restaurent un Pas des types suivants :

Antichars, antiaériens, ou l'un des six types d'unités motorisées (non blindées)

d. Les pions de substitution de régiment (RSC) [23.0] allemands 1-2-5 (et non 2-2-5) peuvent être créés pendant la Phase de Remplacements. Chacun coûte un RP de Type **I**. Placez-les dans la case « Active » et réduisez la Piste des Pertes/Remplacements d'un niveau pour chaque pion créé.

7.62 RP de Type A (Armement). Enregistrez les points reçus en utilisant le marqueur de remplacement des armements de l'Axe sur la piste des pertes/remplacements de l'Axe. Ces points peuvent être accumulés. Si le marqueur atteint la fin de la piste, le surplus est perdu. Dépensez les RP lors de la Phase du Génie de l'Axe pour faire avancer les unités sur la piste de reconstruction des unités comme suit :

a. De la case « Eliminated » à la case « Cadre » :

Un RP de Type **A** déplace une unité de n'importe quel type

b. De la case « Cadre » à la case « Active », ou pour renforcer des unités sur la carte : Un RP de type **A** déplace une unité vers la case « Active » ou rétablit un Pas des types suivants :

Artillerie de campagne, artillerie de défense côtière, artillerie de roquettes, ou l'un des six types d'unités motorisées ou des quatre types d'unités blindées

7.63 RP de Type V (Volant). Le joueur de l'Axe reçoit des RP de type **V** uniquement comme indiqué sur la fiche de setup. Elles peuvent être de la nationalité que le joueur de l'Axe désire. Pendant la Phase de Remplacement, un point fait passer une unité aérienne de la case « Destroyed », « Damaged » ou « Flown » à la case « Ready » sur l'échelle de statut des unités aériennes de l'Axe, quelle que soit la météo. Les RP de type **V** ne peuvent pas être accumulés.

7.7 Dépense des remplacements A et I



7.71 Les unités peuvent recevoir des remplacements lorsqu'elles sont sur la carte. Placez un marqueur « Receiving Replacements » sur toutes les unités sur la carte qui doivent recevoir un remplacement. Les deux joueurs placent tous les marqueurs « Receiving Replacements » pendant la Phase de Remplacement.

7.72 Les unités recevant des remplacements ne sont pas éligibles pour bouger ou attaquer tant qu'elles ont un marqueur « Receiving Replacements » sur elles. Retirez le marqueur si l'unité se défend en combat.

7.73 Pendant sa Phase du Génie, un joueur ajoute un Pas à chacune de ses unités marquées pour recevoir des remplacements et diminue les RP disponibles d'un (ou deux selon [7.31c] ou [7.61c]), pour chaque Pas ajouté. Il retire ensuite le marqueur « Receiving Replacements » de chaque unité recevant des remplacements.

7.74 Une unité ne peut Pas recevoir de RP si elle ne peut Pas tracer une route de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement.

Note : Une unité Zap peut remplacer des Pas de pertes [7.43d] quel que soit son statut de ravitaillement [6.35].

7.75 Les unités Soviétiques recevant des remplacements ou absorbant des unités Zap ne peuvent regagner qu'un seul Pas par Tour.

7.76 Les unités de l'Axe peuvent regagner plusieurs Pas en un seul Tour, jusqu'à leur pleine puissance [7.61b], en recevant des remplacements et en absorbant un nombre quelconque de RSC [23.3].

7.8 Réservistes Soviétiques

7.81 Toute unité Soviétique de la taille d'une division d'infanterie commençant le Tour dans la case « Active » sur son côté « un Pas » peut être placée, une par hex, dans n'importe quelle ville, village ou ville majeure amie en Russie, Biélorussie ou Ukraine qui peut tracer une route de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie.

7.82 Placez les Réservistes Soviétiques pendant la Phase de Renforts. L'unité devient alors une Garnison [21.8]. Placez un marqueur « Garrison » sur l'unité.

7.83 Il n'y a pas de limite au nombre de ces divisions qui peuvent être placées pendant un Tour (sous réserve de disponibilité dans la case « Active »), ou sur une même localisation au cours de la partie, mais une seule peut être placée sur une même localisation par Tour (sous réserve de la limite d'empilement)

Note : Le joueur Soviétique peut également faire entrer des unités d'un Pas directement dans une ville ou une ville majeure pendant la Phase de renfort à partir de la case « Active » de la fiche de reconstruction des unités. Ce ne sont pas des garnisons. Les Réservistes Soviétiques offrent au joueur Soviétique la flexibilité supplémentaire de placer des divisions d'infanterie sur une plus grande variété d'emplacements, mais ils deviennent des garnisons qui doivent être libérées.

8.0 Renforts/Retraits

Les deux joueurs reçoivent des renforts. Il s'agit de nouvelles unités arrivant de l'extérieur de la zone de jeu. Elles sont toutes reçues lors de la Phase de Renforts.

8.1 Entrée des renforts

Placer les unités en renfort sur la fiche de setup du scénario avant le début de la partie.

8.11 Setup

a. Chaque unité a un Tour d'entrée désigné. C'est le premier Tour où elle peut être amenée sur la carte. Cependant, l'entrée peut être retardée au choix du joueur jusqu'à un Tour ultérieur.

b. Placer les unités qui arrivent sur la carte à l'endroit indiqué par la fiche de setup : au bord de la carte ou sur la carte, pendant la Phase de Renforts. Il n'y a pas de coût en PM pour le setup.

8.12 Entrée par le bord de carte

a. Les unités motorisées et les unités de cavalerie peuvent entrer pendant leur Phase de Mvt ou leur Phase de MvtM. Toutes les autres entrent pendant leur Phase de Mvt.

b. Les unités entrent par un hex de bord de carte du scénario, une à la fois ou empilées. Lorsqu'elles entrent, elles paient le coût en

PM du terrain pour ce premier hex. Elles peuvent entrer en utilisant les coûts de mouvement routier, ferroviaire ou stratégique.

c. Les renforts ne peuvent pas utiliser l'Overrun [11.3] ou le mouvement d'infiltration [11.4] directement depuis l'extérieur de la carte vers le premier hex de la carte. L'hex d'entrée peut être en ZOC ennemie mais ne peut pas être occupé par une unité ennemie.

d. Les unités entrant par un bord de carte sont en ravitaillement général pour le Tour d'entrée.

8.13 Setup sur carte

a. Certaines unités sont placées directement sur la carte, dans un hex spécifié. L'hex de setup doit être ami. Une unité de combat amie dans l'hex annule la ZOC ennemie pour le setup des renforts. Il n'y a pas de coût en PM pour le setup directement sur carte.

b. Si un hex d'entrée est bloqué, une unité ne peut pas y entrer jusqu'à ce que cet hex d'entrée ne soit plus bloqué.

c. Une unité peut bouger de son hex d'entrée pendant n'importe quelle Phase de mouvement ami de ce Tour. Il n'y a pas de coût en PM pour placer une unité de renfort sur la carte.

d. Le setup ne peut pas dépasser la limite d'empilement. Si le setup d'une unité ou d'un groupe d'unités entraîne un dépassement de la limite d'empilement dans un hex à la fin d'une Phase, alors ces unités en excès ne peuvent pas entrer jusqu'à ce qu'un espace d'empilement soit créé [l'hex est bloqué par des unités amies].

8.14 Les unités peuvent entrer en utilisant le transport aérien [ou le transport naval, voir le module naval] uniquement lorsque cela est spécifiquement indiqué sur la fiche de setup ou dans les règles du scénario.

8.15 Placez les renforts des unités aériennes dans la case « Ready » (sauf indication contraire) de la piste de statut des unités aériennes. S'il y a de la Tempête ce Tour, placez-les dans la case « Flown » ; ils vérifient alors leur état de préparation [9.2].

8.16 Les unités de QG et d'artillerie ne peuvent effectuer aucune fonction avant d'entrer sur la carte.

8.2 Groupes de renforts spéciaux

8.21 L'entrée en jeu de chaque Groupe Spécial de Renfort est facultative. Un joueur n'est pas obligé de choisir un groupe.

8.22 Un Groupe ne peut pas être choisi pour être joué avant le premier Tour où une unité du même groupe est disponible [voir les fiches de setup]. Il ne peut être choisi qu'à l'un des Tours listés dans l'intervalle de Tours indiqué pour ce groupe. Au Tour où le Groupe est choisi, ses unités entrent en jeu en tant que renforts.

8.23 Lorsqu'un groupe est choisi pour entrer en jeu, ajustez la piste de PV de ce Tour si des PV, en plus ou en moins, sont indiqués pour ce groupe.

8.24 Certains groupes ont des unités qui deviennent disponibles lors de Tours ultérieurs. Un groupe peut être choisi si l'une de ses unités est disponible pour entrer au Tour en cours. Les unités restantes qui entrent plus tard sont traitées comme des renforts programmés. Un résultat **R** supplémentaire n'est pas nécessaire pour ces unités restantes et il n'y a pas d'autre ajustement de PV pour ce groupe.

8.25 Nombre de groupes

a. Le joueur Soviétique ne peut choisir un Groupe que lors des Tours où il obtient un résultat **R** sur la Table des Remplacements Soviétiques. Un seul **R** signifie qu'il ne peut choisir qu'un seul Groupe parmi ceux disponibles. Un **2R** signifie qu'il peut choisir jusqu'à deux Groupes ; un **3R** signifie qu'il peut choisir jusqu'à trois Groupes.

b. Le joueur de l'Axe peut choisir n'importe quel nombre de Groupes éligibles et disponibles pour entrer pendant n'importe quel Tour. Ils entrent automatiquement. Aucun jet de dé n'est nécessaire.

8.3 Unités dans la case « Active »

Utilisez la case « Active » sur la Piste de reconstruction des unités pour y placer les unités reconstruites à partir de la case « Cadre ».

8.31 Les unités qui commencent le Tour dans la case « Active » sont placées pendant la Phase de Renforts sur n'importe quelle ville ou Grande ville amie, à raison d'une unité par ville qui peut tracer une route de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie (mais pas en dépensant un ASP). Elles ne peuvent pas être placées dans une ZOC ennemie, même si une autre unité amie occupe l'hex.

8.32 A la place, elles peuvent entrer sur la carte lors d'une Phase de mouvement pendant laquelle elles sont autorisées à se déplacer, si elles entrent dans un hex de bord de carte désigné comme étant une source de ravitaillement amie.

8.4 Unités non-dévoilées

Les unités de Mitrailleuses Soviétiques (MG) [21.6] et de Milice [21.7] ont des faces dévoilées et non-dévoilées.

8.41 Unités en mode non-dévoilées

- Le verso de l'unité est en mode non-dévoilé et affiche des valeurs inconnues. Ceci est indiqué par le symbole « ? ».
- Le recto de l'unité est en mode dévoilé et indique les forces réelles de l'unité.

8.42 Setup

Sauf indication contraire dans les instructions du scénario, tirez les unités MG et de Milice au hasard dans une tasse opaque comme suit :

a. Tirez-les une par une, en utilisant des gobelets opaques séparés pour chaque type et placez-les sur les sections « Début » ou « Renforts » des fiches de setup du scénario. Les unités non tirées sont mises de côté sur leur face non-dévoilées. Elles ne sont pas utilisées et ne peuvent être examinées par aucun des joueurs.

Note : L'emplacement de l'hex indiqué sur la face dévoilée d'une unité Non-dévoilée n'est indiqué que pour référence historique

b. Placer une unité non-dévoilée en mode « non-dévoilée » (point d'interrogation visible) avec une force réelle inconnue des deux joueurs.

Note : Une méthode alternative consiste à placer toutes les unités non-dévoilées sur leur côté non-dévoilées, à les mélanger tout en conservant les unités non-dévoilées face visible, puis de les placer sur la fiche de setup. Le terme « tasse opaque » est la façon la plus courte de décrire ce processus.

8.43 Unités de milice Soviétiques

Le côté non dévoilé de chaque unité d'une brigade de Milice porte le nom de la ville Soviétique, de la ville principale ou de la région où elle a été levée.

a. Placez chaque unité de milice dans les cinq hex de son hex de ville de setup désigné (ne comptez pas l'hex de ville, mais comptez l'hex de

setup). L'hex de setup peut être non ravitaillé, s'il peut tracer une LOC [6.14] jusqu'à la ville désignée.

b. Une unité de Milice ne peut pas être placée dans une ZOC de l'Axe à moins qu'une unité amie n'occupe l'hex de setup.

c. Si la ville de setup d'une unité de milice non-dévoilée est entièrement contrôlée par l'Axe lorsque l'unité est tirée, mettez-la de côté. Tirez une autre unité de Milice à sa place. Si la ville est reprise, la brigade de milice peut retourner dans la tasse opaque.

8.44 Unités de mitrailleuses (MG) Soviétiques

a. Placez chaque unité de début de partie sur l'hex indiqué sur la fiche de setup.

b. Placez les unités MG de renfort pendant la Phase de Renforts sur l'hex indiqué sur la fiche de setup. Si ce n'est pas spécifié, placez-les sur n'importe quel hex de fortification Soviétique non détruit qui est en ravitaillement général.

c. Une unité MG ne peut pas être placée dans un hex contenant déjà une unité MG. Elle ne peut pas être placée dans une ZOC de l'Axe à moins qu'une unité amie n'occupe l'hex de setup.

8.5 Retraits

Une unité peut être obligée de se retirer, comme indiqué sur la fiche de setup.

8.51 Pendant la Phase de Renforts, enlevez l'unité désignée pour se retirer pendant ce Tour. Elle ne bouge pas sur la carte ; il suffit de l'enlever. Elle se retire à la force indiquée sur la fiche de setup.

a. Si l'unité a une force inférieure à celle indiquée (y compris dans la case « Cadre » ou « Éliminé »), le propriétaire déduit les Pas nécessaires des Pas de remplacement accumulés du même type, ou si cela n'est pas possible, il réduit son choix d'unités du même type sur la carte, Pas à Pas.

b. Si l'unité est actuellement encerclée, retirer une autre unité non encerclée sur la carte, du même type et d'une force d'attaque et de défense au moins égale.

c. Si la fiche de setup indique que l'unité se retire « à n'importe quelle force », l'unité n'a pas besoin d'être restaurée à sa pleine force ou à un autre niveau de force (elle peut être dans la case « Cadre » ou dans la case « Éliminé », mais si elle est encerclée, une autre unité se retirera)

d. Certaines unités retirées peuvent revenir. Elles reviennent au même niveau de force que celui qu'elles avaient lorsqu'elles sont parties. Elles ne peuvent pas être augmentées tant qu'elles ne sont pas en jeu.

e. Si une unité qui se retire est plus forte que la force indiquée sur la fiche de setup, le(s) Pas supplémentaire(s) se retire(nt) avec l'unité.

Note : Un joueur de l'Axe avisé détachera les RSC [23.0] des unités avant qu'elles ne se retirent afin de « garder » ces Pas.

8.52 Toute unité aérienne du type d'avion désigné pour le retrait est autorisée. L'unité aérienne peut provenir de n'importe quelle case de statut aérien [14.13].

Note de conception : même si les avions ont été détruits, les équipes au sol peuvent être redéployées.

8.53 Un joueur peut annuler le retrait de n'importe quelle unité [*Exception : 8.54*]. Il paie un PV pour chaque unité non retirée.

8.54 Retraits : non annulables

a. Tous les retraits ne peuvent être annulés. Certains retraits portent la mention « Cannot Cancel » sur les fiches de setup. Ces retraits sont dus à des circonstances historiques particulières. Un joueur ne peut pas payer de PV pour annuler le retrait d'unités non annulables.

b. Si une unité non annulable est encerclée au moment du retrait, retirez à la place une unité non encerclée (ou une combinaison d'unités) du même type avec au moins le même nombre de Pas.

8.6 Conversions d'unités

La section Renforts de certaines fiches de scénario comprend des unités indiquées comme « Remove(retirer) – Receive(recevoir) ». Il s'agit d'une conversion d'unité. Cette procédure est requise au Tour indiqué.

8.61 Pendant la Phase de Renforts, le joueur propriétaire retire les unités indiquées comme « Remove » depuis n'importe quel emplacement ou depuis une case de la piste de reconstruction des unités. Il retire les unités exactes. Il ne peut pas annuler le retrait.

8.62 Si l'une des unités à retirer n'est pas en ravitaillement général, le retrait est retardé jusqu'à ce que les unités le soient. Après avoir retiré l'unité indiquée, placez immédiatement l'unité « Receive » indiquée au même endroit que l'unité retirée ou dans la case « Active ». Les unités retirées sont définitivement retirées du jeu.

8.63 La nouvelle unité entre en jeu avec au maximum la même force de Pas que l'unité retirée. Si l'unité retirée est réduite, la nouvelle unité entre en jeu réduite. Si elle est à pleine puissance, elle entre à pleine puissance. Si le nombre de Pas retirés est supérieur au nombre de Pas reçus, l'excédent est perdu.

8.64 Si plus d'une unité est retirée lors d'une même conversion, placez-la ou les nouvelles unités dans l'un des hex (ou dans les cases « Eliminated » ou « Cadre ») occupé par les unités à retirer. Réduisez les Pas de l'unité « Receive » pour qu'ils soient identiques au nombre de Pas retirés de l'unité ou des unités sur la carte qu'elle convertit, à moins que la fiche de setup ou les instructions du scénario n'indiquent le contraire.

- Si l'unité « Receive » a moins de Pas que le nombre d'unités « Remove » sur la carte, elle est placée à pleine puissance et les Pas excédentaires sur la carte sont perdus.
- Si aucune des unités « Remove » n'est sur la carte et qu'à la place une des unités « Remove » se trouve dans la case « Cadre », le remplaçant y est placé.
- Sinon, si toutes les unités « Remove » sont dans la case « Eliminated », l'unité « Receive » y est placée.

Les unités éliminées sont définitivement retirées du jeu.

EXEMPLE : Trois régiments d'un Pas doivent être convertis. Une unité est sur carte et les deux autres sont dans la case « Cadre ». Le Régiment sur carte est converti en unité de Division à la même force de Pas, donc le pion Division subit une perte et est placé sur le côté « un Pas » en remplacement de l'unité de régiment divisionnaire sur carte.

8.7 Marqueur « Pas de mouvement »



Les marqueurs « Do Not Move » sont généralement utilisés sur les unités pour indiquer une désorganisation ou une réorganisation lente.

8.71 Les fiches de setup de chaque jeu de la série utilisent un code pour désigner les unités qui ne sont pas autorisées à se déplacer pendant un ou deux Tours. Voir le livret de jeu pour chaque partie.

8.72 Les unités avec un marqueur « Do Not Move » ne peuvent pas se déplacer même lorsqu'elles sont adjacentes à des unités ennemies. Elles peuvent attaquer et retraiter. Elles ne peuvent pas avancer après le combat. Engager un combat n'enlève pas le marqueur « Do Not Move ».

8.73 Pendant la Phase de Récupération, retirez les marqueurs « Do Not Move 1 GT » de toutes les unités. Retournez ensuite tous les marqueurs « Do Not Move 2GT » sur leur face 1GT.

9.0 Préparation Aérienne

9.1 Préparation aérienne

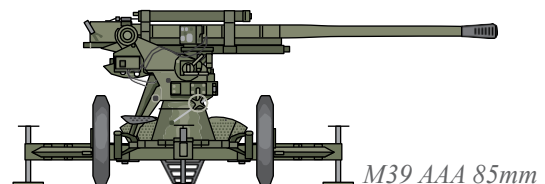
Effectuer la préparation aérienne pendant la Phase de Préparation aérienne. Les unités qui commencent cette Phase dans la case « Ready » de la piste de statut des unités aériennes restent automatiquement dans cette case et conservent leur statut. Lors d'un Tour de Tempête, déplacez toutes les unités aériennes des deux camps qui commencent dans la case « Ready » (y compris les unités aériennes de renfort et de remplacement) vers la case « Flown » avant d'effectuer la préparation aérienne.

9.2 Séquence de résolution de la préparation

9.21 Lancer le dé pour chaque unité aérienne dans la case « Flown » et ajuster le résultat pour les DRM applicables (cumulatifs). Si le résultat se situe dans la fourchette indiquée dans la case « Flown », l'unité aérienne réussit et passe dans la case « Ready ». Les unités qui ne réussissent pas restent dans la case « Flown ». Les unités aériennes factices se déplacent toujours automatiquement vers la case « Ready ».

9.22 Lancer le dé suivant pour toutes les unités aériennes de la case « Damaged » et ajuster le dé pour les DRM applicables (cumulatifs). Les unités aériennes qui réussissent le jet de dé passent dans la case « Flown ». Les unités aériennes qui échouent à ce jet de dé restent dans la case « Damaged ».

9.23 Les unités aériennes dans la case « Destroyed » ne font pas de test de Disponibilité aérienne. Elles ne quittent la case « Destroyed » que par l'utilisation de Points de Remplacement aérien [7.33 et 7.63] ou par un Retrait [8.52].



10.0 Mouvement Terrestre

Un joueur peut déplacer autant d'unités terrestres éligibles qu'il désire pendant les Phases de Mvt, de MvtM, ou de Réaction de chaque Tour. La retraite [16.4] et l'avance [16.5] ne sont pas des mouvements et ne nécessitent pas de points de mouvement.

IMPORTANT : Pour montrer les différences fondamentales entre les armées de l'Axe et les armées Soviétiques, les Segments des joueurs respectifs ne sont pas identiques [se référer attentivement à la séquence de jeu détaillée]. De plus, les unités de l'Axe et les unités Soviétiques se déplacent souvent à des rythmes différents pendant certaines de ces Phases de mouvement. Par exemple, les unités motorisées de l'Axe ont un MA complet pendant la Phase de Mvt de l'Axe, mais les unités motorisées Soviétiques ne se déplacent qu'à la moitié de leur MA pendant la Phase de Mvt Soviétique. Consultez la table des Phases de mouvement.

10.1 Unités éligibles au mouvement

10.11 Phase de Mouvement (Mvt)

a. Reportez-vous à la table des Phases de mouvements (Chart and table Card #2) pour savoir quelles unités Soviétiques et de l'Axe sont éligibles à se déplacer pendant leurs Phases de Mvt respectives.

b. En plus du mouvement régulier, les formes de mouvement spécialisées suivantes sont autorisées pendant la Phase de Mvt :

- Entrée des renforts [8.1]
- Mouvement ferroviaire [11.1]
- Mouvement stratégique [11.2]
- Overrun [11.3]
- Infiltration (Axe uniquement) [11.4]
- Mouvement d'un-hex (Axe uniquement) [11.5]
- Sortie de carte [11.6]
- Transport aérien [14.7]
- Mouvement de train blindé [21.32] (y compris l'artillerie ferroviaire ; 13.33a)
- Mouvement de flottilles [22.51]

10.12 Phase de Mouvement Motorisé (MvtM)

a. Reportez-vous à la table des Phases de mouvement pour connaître les types d'unités Soviétiques et de l'Axe autorisés à se déplacer pendant leurs Phases de MvtM respectives.

b. En plus du mouvement régulier, les formes de mouvement spécialisées suivantes sont autorisées pendant la Phase de MvtM :

- Entrée en renfort [8.1]
- Overrun [11.3]
- Infiltration (Soviétique uniquement) [11.4]
- Mouvement d'un-hex (Soviétique uniquement) [11.5]
- Sortie de carte [11.6]
- Mouvement de train blindé [21.32] (y compris l'artillerie ferroviaire ; 13.33a)
- Mouvement de flottille [22.51]

Notes :

- 1) Seuls les renforts motorisés Soviétiques ou de l'Axe ou certains MA jaunes [généralement cavalerie] peuvent entrer et se déplacer pendant leurs Phases de MvtM respectives. Les unités activées peuvent également se déplacer.
- 2) Pensez à placer des marqueurs « Activated » sur les trains blindés qui se déplacent pendant la Phase de MvtM

10.13 Activation des unités Soviétiques non motorisées

a. A moins que cela ne soit pas autorisé à cause des unités de QG Soviétiques Non-Op [21.22 et 21.25], chaque QG Soviétique qui n'est pas sous interdiction peut activer une unité non motorisée à portée ou un MSU par point de commandement pendant la Phase de MvtM.

b. Chaque QG opérationnel peut également activer une unité de Garde à portée [21.41] sans coût de point de commandement (même si la valeur de commandement du QG a été réduite à zéro par l'interdiction aérienne)).

c. Les QG ne peuvent pas activer d'unité motorisée, cavalerie, train blindé, artillerie super lourde, flottilles et autres QG.

d. Les unités activées se déplacent jusqu'à la totalité de leur MA imprimée, modifiée par la météo [10.3], le terrain [10.41], et le ravitaillement [6.35].

e. Placez un marqueur « Activated » sur chaque unité activée pour indiquer qu'aucun mouvement n'est autorisé pour elle pendant la Phase de Mvt. Retirez tous les marqueurs « Activated » pendant la Phase de Récupération.

10.2 Restriction de mouvement

10.21 Déplacez les (piles d') unités une par une, d'un hex à un hex adjacent. Une unité ne peut pas sauter par-dessus un hex. Chaque unité dépense des PM de son MA pour entrer dans chaque hex. La Table des Effets du Terrain (TEC) indique les coûts en PM pour les différents types de terrain. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent se déplacer dans un même hex.

10.22 Les unités peuvent se déplacer ensemble sous forme de pile. Lorsqu'une pile commence son mouvement, le MA de la pile est celui de l'unité ayant le MA la plus faible. Les piles ne peuvent pas prendre d'unités pendant leur mouvement. Une fois qu'une pile a cessé de se déplacer, d'autres unités peuvent entrer dans son hex (jusqu'à la limite d'empilement). Les unités déposées en pile ont terminé leur mouvement pour cette Phase. Les unités d'une pile qui n'a pas bougé peuvent s'éloigner de cette pile individuellement ou en plus petites piles.

10.23 Une unité ne se déplace qu'une fois pendant une Phase de Mvt, de réaction ou de MvtM. Elle ne dépense pas plus de PM que son MA [sauf pour le mouvement d'un-hex ; 11.5]. Les PM non utilisés ne sont ni accumulés ni transférés. Une unité n'est jamais forcée de se déplacer.

10.24 Une unité ne peut pas entrer dans un hex contenant une unité de combat ennemie. Elle peut entrer ou traverser un hex contenant une unité non-combattante ennemie (retirer immédiatement l'unité non-combattante ennemie). Elle peut entrer ou traverser des hex amis occupés ou contrôlés sans coût supplémentaire en PM.

10.25 Une unité non-combattante ne peut pas entrer dans une ZOC ennemie à moins de se déplacer avec une unité de combat ou de rejoindre une unité de combat dans cet hex. Elle peut cependant entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie qui ne projette pas de ZOC dans cet hex.

10.26 Le Mvt peut être réduit ou supprimé entièrement par manque de ravitaillement, les conditions météo, l'interdiction ou une ZOC ennemie. Le Mvt peut être augmenté en utilisant le mouvement stratégique ou le mouvement ferroviaire. Les unités avec un marqueur « Replacement », « Fuel shortage », « Garrison », ou « Do Not Move » ne peuvent pas bouger.

10.27 Cartes

a. Sous réserve de restrictions liées au terrain ou au scénario, le mouvement entre cartes adjacentes est autorisé sans coût supplémentaire en PM.

b. A moins que les instructions du scénario ne l'autorisent expressément, il est interdit de se déplacer en dehors d'un bord de carte (et non entre cartes).

c. Les hex partiels non numérotés visibles sur un bord de carte ne sont pas disponibles pour le jeu.

d. Les unités forcées de retraiter hors d'un bord de carte (ou hors de la zone du scénario) ne peuvent pas revenir en jeu. Elles ne sont pas prises en compte dans le calcul des Points de Victoire [24.4].

Note : Les unités ZAP, MSUs, dépôts et les pions de substitutions de régiments [23.0] sont réutilisables.

10.28 Les unités suivantes paient un coût de mouvement motorisé, mais ne bougent pas pendant la Phase de MvtM ou la Phase de Réaction [12.4]

- L'artillerie super-lourde de l'Axe et Soviétique (MA vert) [voir 13.41 pour les restrictions de mouvement supplémentaires]
- Toutes les autres artilleries et antichars de l'Axe avec un MA orange
- Toutes les autres unités d'artillerie, antichars ou AA Soviétiques avec une MA orange
- Les MSU de l'Axe et Soviétiques (MA orange)
- Certaines autres unités avec un MA orange [voir le livret de jeu]

Note : Une unité de QG Soviétique peut utiliser l'activation [21.12a] pour déplacer des unités d'artillerie, d'antichars et d'AA de MA orange et des MSU lors de la Phase de MvtM Soviétique.

10.29 Les unités AA sans capacité de mouvement sont limitées au mouvement ferroviaire [11.1] ou au transport naval [module naval, 28.0]. Elles ne peuvent pas se déplacer autrement et ne peuvent pas retraiter ou avancer à la suite d'un combat. Elles sont limitées pendant le mouvement au positionnement final (à la fin du mouvement ferroviaire ou du transport naval) dans une ville, un village ou une ville majeure.

Note de conception : Les unités AA sans MA étaient des organisations de défense de zone déployées pour la protection des centres de communication. Elles n'étaient pas tactiquement mobiles.

10.3 ZOC et Effets de la Météo sur les mouvements

10.31 Les ZOC amies n'affectent pas le mouvement des unités amies.

10.32 Les unités entrant dans une ZOC ennemie s'arrêtent immédiatement. **Exception :** Overrun [11.3].

10.33 Les unités amies peuvent entrer dans les ZOC ennemies en utilisant tous les types de mouvement sauf :

- Le Mouvement Stratégique [11.2]
- Les unités utilisant le mouvement de réaction [12.4] ne peuvent entrer dans une ZOC ennemie que si l'hex contient déjà une ou plusieurs unités de combat amies
- Le Mouvement ferroviaire [11.1]

Note : Les trains blindés et l'artillerie ferroviaire se déplacent uniquement le long des voies ferrées. Il ne s'agit pas d'un mouvement ferroviaire, ils peuvent donc entrer dans une ZOC ennemie.

10.34 Une unité entrant dans une ZOC ennemie paie un PM supplémentaire. Si elle n'a pas les PM nécessaires, elle ne peut pas entrer dans l'hex.

Exceptions :

- (1) Les unités qui réagissent [12.4] ne paient pas ce PM supplémentaire.
- (2) La traversée d'un côté d'hex de fleuve sans pont [10.45c], l'infiltration [11.4], et le mouvement d'un hex [11.5] ne sont pas affectés parce qu'une unité amie dépense tout son MA pour couvrir tous les coûts de PM associés au mouvement d'un hex.

10.35 Les unités ne peuvent pas bouger directement d'un hex en ZOC ennemie à un hex adjacent également en ZOC ennemie.

Exception : L'infiltration [11.4].

10.36 Les unités peuvent commencer leur mouvement en sortant d'un hex en ZOC ennemie, traverser un ou plusieurs hex qui ne sont pas en ZOC ennemie, puis entrer à nouveau dans un hex en ZOC ennemie s'il reste suffisamment de PM.

10.37 Effets de la météo sur le mouvement

a. Les conditions météo du Tour déterminent la colonne de PM à utiliser sur la TEC. Voir la TEC pour les différents coûts en PM. Les changements de météo peuvent également affecter les ZOC [voir 3.24].

b. Toutes les unités motorisées de l'Axe perdent un PM pendant les conditions de Gel [5.24] et de Neige.

10.4 Effets du terrain sur le mouvement

La table des effets du terrain identifie tous les types de terrain de la carte et indique les PM à dépenser pour entrer dans chaque type de terrain. Certaines autres caractéristiques du terrain se trouvent sur le côté d'hex. Une unité dépense des PM pour traverser ces côtés d'hex en plus du coût pour entrer sur le terrain dans l'hex lui-même.

10.41 Chaque hex contient un ou plusieurs types de terrain [EXEMPLE : clairière et colline]. Les unités qui ne sont pas sur des routes paient le coût en PM le plus élevé pour occuper l'hex [EXEMPLE : Par temps Sec, une unité qui ne se déplace pas sur une route paie 2 PM pour occuper un hex contenant à la fois un terrain clair et une colline].

En général, les unités qui se déplacent sur une route paient un coût en PM réduit pour traverser un côté d'hex ou entrer dans un hex.

Le terrain d'un hex ou d'un côté d'hex qui porte un signe plus (+) ajoute le nombre indiqué de PM au coût du terrain de l'hex le plus élevé lorsque des unités qui ne sont pas sur des routes traversent un côté d'hex ou entrent dans un hex avec un terrain (+).



EXEMPLE : Le temps est Sec. Une unité motorisée de l'Axe avec un MA de 7 n'a pas dépensé de PM, mais traverse le côté d'hex A (un côté d'hex de rivière) et occupe l'hex B.

Ce mouvement d'un seul hex coûte à l'unité motorisée 5 PM (2 PM pour le terrain en colline, +2 PM pour les bois, et +1 PM pour la traversée de la rivière).

10.42 Effets du terrain et voies ferrées. Les unités qui se déplacent d'un hex à l'autre le long d'une voie ferrée [mais qui n'utilisent pas le mouvement ferroviaire ; 11.1] sont affectées comme suit.

a. Lorsqu'une unité entre dans un hex avec un terrain boisé le long d'une voie ferrée, réduisez le coût total du terrain boisé de 1 PM (quel que soit le temps). Ne réduisez pas le coût en PM si l'unité sort de l'hex par un côté d'hex non traversé par une route ou une voie ferrée.

b. Lors de la traversée d'un canal, d'une rivière ou d'un côté d'hex de fleuve sur une voie ferrée, les coûts en PM pour ces types de côté d'hex sont annulés. Les unités qui traversent paient le coût du terrain pour entrer dans l'hex de l'autre côté de la rivière (ou du canal ou du fleuve) traversée.

c. Les unités motorisées (ou toutes celles qui ont un MA orange ou vert) peuvent entrer dans un hex de marais en entrant par une voie ferrée qui traverse le côté d'hex, en dépensant 3 PM par hex. Elles peuvent également entrer par une route qui traverse le côté d'hex et se déplacer à la vitesse de mouvement de cette route.

10.43 Mouvement sur route par temps Sec

Il existe trois types de routes : l'autoroute, la route principale et la route secondaire.

a. Les unités se déplaçant directement d'un hex à l'autre le long d'une route (le symbole de la route traverse chaque côté d'hex) dépensent des PM au taux de mouvement routier applicable, au lieu de payer les coûts du côté d'hex et du terrain de l'hex.

Une unité qui entre dans un hex par une route, puis quitte cet hex par une route de niveau inférieur (dans la même Phase de mouvement), paie le coût en PM de la route de niveau inférieur pour l'entrée et la sortie de l'hex ; voir l'exemple 3 ci-après.

De même, une unité qui entre dans un hex par une route et qui quitte cet hex sans passer par une route (au cours de la même Phase de mouvement), ignore le taux de mouvement de la route pour l'entrée et la sortie de l'hex et utilise le coût de mouvement du terrain de l'hex ; voir l'exemple 4 ci-après.

Se référer au TEC et aux exemples ci-contre.



EXEMPLE : Le temps est Sec dans tous les cas. L'hex de l'exemple est délimité par les hex A à F. Les côtés d'hex A et B sont des côtés d'hex de rivière. L'hex de l'exemple est un terrain de collines avec des bois. Des routes principales traversent les côtés d'hex C et F. Une route secondaire traverse le côté d'hex D.

EXEMPLE 1 : Une unité entre dans l'hex en utilisant le mouvement routier et termine son mouvement dans l'hex. Le coût en PM pour effectuer ce mouvement à travers les côtés d'hex C ou F le long d'une route principale est d'un demi PM. Le coût pour utiliser la route secondaire à travers le côté d'hex D est de 1 PM.

EXEMPLE 2 : Une unité entre et traverse l'hex en restant sur le même type de route. L'unité entre dans l'hex sur la route principale par le côté d'hex C, reste sur la route principale lorsqu'elle traverse l'hex, et entre dans l'hex adjacent par la route principale traversant le côté d'hex F. Le coût en PM est de 1/2 PM pour traverser le côté d'hex C et d'un autre 1/2 PM pour traverser le côté d'hex F. Le coût total de C à F est de 1 PM.

EXEMPLE 3 : Mouvement à travers l'hex en utilisant différents types de routes. Une unité entrant par le côté d'hex D de route mineure dépense 1 PM car l'hex contient un terrain non dégagé. Si l'unité continue à se déplacer par la route, elle changera de type de route et traversera les côtés d'hex C ou F le long d'une route principale où le coût pour entrer dans chaque hex adjacent sera d'un demi PM. Le coût total est de 1,5 PM. Cependant, entrer par les côtés d'hex C ou F et sortir par le côté d'hex D coûterait 2 PM car le taux de 1 PM pour quitter l'hex s'applique également à l'entrée dans l'hex.

EXEMPLE 4 : Entrée par un côté d'hex routier, puis sortie par un côté d'hex non routier. Le taux routier de l'hex est ignoré et le coût en PM est le coût non routier de l'hex. Une unité motorisée Soviétique entrant par C et sortant par E dépense 3 PM (ou 4 PM si elle est de l'Axe) plus 1 PM pour le terrain dégagé. Une unité motorisée Soviétique entrant par D, puis sortant par E, dépense 3 PM plus 1 PM pour le terrain dégagé pour un total de 4 PM (ou 5 PM si elle est de l'Axe). Notez que les unités Soviétiques dépensent 1 PM de moins pour les bois.

EXEMPLE 5 : Une unité motorisée de l'Axe entre dans l'hex par le côté d'hex de route C, mais sort par le côté d'hex de non-route A. L'unité paie à nouveau 2 PM pour les collines plus 2 PM pour les bois, plus 1 PM pour entrer dans l'hex de terrain clair A, plus 1 PM pour traverser un côté d'hex de rivière sans pont, pour un coût total de 6 PM.

b. Règle optionnelle : Calcul alternatif du mouvement routier

Cette règle Présente une alternative aux exemples 3 et 4 ci-dessus en tant que méthode différente de sortie d'une route par un côté d'hex non routier. Se référer à l'illustration. L'entrée par un côté d'hex de route puis la sortie par un côté d'hex de non-route se fait au coût de l'hex d'entrée, pas de l'hex de sortie.

EXEMPLE : Dans l'exemple 4 précédent, une unité entrant par C (ou F) dépense un demi PM, puis sortant par E dépense 0,5 PM pour la route puis 1 PM pour le terrain dégagé pour un total de 1,5 PM. Une unité entrant par D et sortant par E dépense 2 PM. Une unité entrant par C et sortant par D dépense 1,5 PM.

Note de conception : EFS est l'un des rares systèmes de jeu où c'est la façon dont une unité sort d'un hex qui détermine les PM dépensés pour la façon dont elle entre dans l'hex. Pourtant, notre observation de la façon dont le jeu a été joué au fil des ans a révélé qu'un groupe distinct de joueurs préfère la technique plus traditionnelle décrite dans cette règle optionnelle. Si les règles optionnelles ont leur place dans le livret de jeu de chaque partie, les règles de mouvement sont fondamentales pour le jeu. Elles représentent en grande partie les goûts des joueurs. L'utilisation de cette règle doit être clairement acceptée par les joueurs dès le début du jeu.

10.44 Mouvement sur route par temps non Sec

a. Autoroute

- Aucune condition météo ne modifie le coût en PM d'une autoroute. Se déplacer le long d'une autoroute coûte toujours un demi PM par hex.
- Toutes les unités Soviétiques peuvent utiliser la vitesse de mouvement des autoroutes.
- Seules les unités de l'Axe suivantes peuvent utiliser la vitesse de mouvement des autoroutes :

Toutes les unités motorisées (y compris les unités blindées)

Tous les MA orange (MSU et artillerie)

Tous les MA verts (artillerie super-lourde)

- Toutes les autres unités de l'Axe utilisent le coût du terrain des autres terrains dans l'hex, et peuvent utiliser d'autres types de routes dans l'hex. Elles ne peuvent pas utiliser l'autoroute de quelque manière que ce soit, y compris le mouvement stratégique ou l'utilisation d'un pont autoroutier.

Note de conception : il s'agissait de la politique allemande. Il n'y avait qu'une seule autoroute et elle était réservée aux véhicules à moteur. Comme l'infanterie risquait d'encombrer la route, on lui attribuait des itinéraires à proximité. L'autoroute n'avait qu'un revêtement en pierre concassée et n'était pas terminée à certains endroits. À la fin de l'automne 1941, les unités motorisées avaient presque détruit l'autoroute à force d'utilisation intensive.

b. Routes principales. Pendant les Tours de Boue ou de Neige, le coût en PM pour entrer dans un hex le long d'une route principale augmente d'un PM par hex.

c. Routes secondaires

- Par temps de Gel, une unité dépense 1 PM pour entrer dans un hex le long d'une route secondaire.
- Par temps de Neige, une unité dépense 2 PM pour entrer dans un hex le long d'une route secondaire.
- Par temps de Boue (ou dans les hex où les conditions de Boue persistante s'appliquent), une unité dépense 2 PM pour entrer dans un hex de terrain dégagé sur une route secondaire. Tous les hex non clairs nécessitent de payer des PM au taux de la colonne Boue (voir TEC) pour les autres terrains sauf les bois (ignorez les bois). La Boue n'annule pas les effets d'une route secondaire traversant une rivière ou un canal.

EXEMPLE : Reprenez l'exemple de [10.43](#). Si le côté d'hex D est traversé dans les deux sens, cela coûtera 3 PM. Les deux hex contiennent des collines qui coûtent 3 PM pendant les Tours de Boue. Les deux hex contiennent également des bois ; mais comme le mouvement se fait le long de la route secondaire, ignorez les bois. Si les deux hex partageant le côté d'hex D étaient des hex de terrain clair, le coût en PM pour entrer dans l'un ou l'autre des hex sur la route

secondaire serait de 2 PM pour les unités non motorisées de l'Axe ou Soviétiques qui n'ont pas d'équipement de combat.

10.45 Rivières

Il en existe deux types : Rivières et Fleuves.

a. Côtés d'hex de fleuve avec Pont

- Toute unité peut traverser un pont routier. Lorsqu'elle utilise le mouvement routier, elle paie le taux de mouvement routier pour entrer dans l'hex de l'autre côté.
- Toute unité peut traverser en utilisant un marqueur de pont [\[22.2\]](#). Elle paie le coût du terrain de l'hex dans lequel elle entre de l'autre côté du pont.
- Un pont ferroviaire peut être utilisé à la fois pour le mouvement terrestre et le mouvement ferroviaire au cours de la même Phase. L'utilisation d'un pont pour le mouvement ferroviaire n'affecte pas son utilisation pour le mouvement terrestre.

b. Côté d'hex de rivière sans pont

Notes :

- 1) Le symbole de la rivière doit couvrir un côté d'hex entier pour que ce côté d'hex soit considéré comme une rivière.
- 2) Tous les ponts sur les fleuves sont indiqués sur la carte ; aucun n'est implicite. Les rivières (et canaux) ont un pont implicite.
- 3) Lorsqu'une route et une voie ferrée traversent le même côté d'hex, elles sont considérées comme deux ponts distincts. Ils sont séparément sujets aux dommages et aux réparations [\[22.43\]](#) et [\[22.44\]](#).
- 4) Un pont ferroviaire ne constitue pas en soi une route ; c'est juste un pont.

- Les unités dépensent 1 PM par temps Sec [voir TEC] pour traverser le côté d'hex en plus du coût pour entrer dans l'hex de l'autre côté. Lorsqu'elle est gelée, la rivière n'a pas d'effet sur les PM.
- A certains endroits, un côté d'hex sera couvert deux fois par la rivière, indiquant un profond méandre. Dans ce cas, une unité traverse deux fois la même rivière pour atteindre l'hex de l'autre côté. Dans ces situations, il faut doubler le coût de la traversée du côté d'hex.

Note de conception : les profonds méandres de la rivière sont évidents, mais ce que vous voyez est en réalité de l'art. L'art a pour but de rendre l'objet agréable à l'œil. Après tout, nous devons étudier la carte du jeu assez souvent. La rivière ne couvre qu'un côté d'hex, parfois deux. Elle ne se prolonge pas à l'intérieur de l'hex vers lequel pointe son extrémité, car il n'y a pas de côté d'hex commun.

c. Côté de fleuve sans pont

- Les types d'unités suivants ont interdiction de traverser :
 - Tous types d'unités blindées
 - Tous types d'unités d'artillerie
- Une unité de l'Axe autorisée (y compris un MSU) peut traverser si elle commence sa Phase de Mvt (pas la Phase de Réaction ou de MvtM) adjacente au côté d'hex à traverser. Elle dépense alors tout son MA (similaire au mouvement d'un-hex) et se déplace vers un hex adjacent de l'autre côté et s'arrête pour la Phase. Elle peut également traverser pendant une avance après combat [\[16.5\]](#), même si elle s'est déplacée pendant le même Tour.

- Une unité Soviétique autorisée traverse en utilisant la même méthode qu'une unité de l'Axe mais seulement pendant la Phase où elle a tout son MA (elle dépense alors tout son MA pour traverser).
- Lorsque les côtés d'hex de fleuves sans pont sont gelés [5.23], tous les types d'unités peuvent traverser. Elles dépensent 1 PM supplémentaire (comme pour les rivières non gelées) pour traverser le côté d'hex.

Note de conception : la traversée d'une rivière dépend des ponts qui peuvent supporter certains poids. Les unités interdites auraient un poids supérieur à celui des capacités de pontage de la division et nécessiteraient des unités de pontage spéciales [comme indiqué dans la règle 22.2].

d. Canal. Toute longueur de rivière marquée par un graphique spécial comme « canal » est considérée comme une rivière à toutes fins utiles [Exception : 22.51d].

10.46 Bois. La TEC indique le coût pour les unités de l'Axe. Les unités Soviétiques dépensent un (1) PM de moins que les unités de l'Axe.

10.47 Lacs et eaux peu profondes. Certains hex maritimes et côtiers sont spécialement marqués sur la carte du jeu comme étant des eaux peu profondes. Les lacs sont marqués (graphiquement) par des contours plus foncés et de l'eau de couleur plus claire.

Note : Un côté d'hex de lac est bordé de deux hex de lac.

a. Les unités navales ne peuvent entrer dans ces hex ni traverser ces côtés d'hex ; les flottilles le peuvent toujours (sauf Gel). Ces hex sont interdits au mouvement terrestre sauf s'ils sont gelés.

b. Traversée par des unités terrestres

- Pas plus de 3 points d'empilement d'unités terrestres dans chaque Phase ne peuvent traverser un lac ou des eaux peu profondes si l'hex suivant contient de la terre. Les unités terrestres le traversent de la même manière qu'elles traverseraient un côté d'hex de fleuve [10.45c].
- Pour effectuer ce mouvement, une unité du génie doit occuper l'hex terrestre de départ au début de cette Phase au moment de la traversée et elle doit avoir terminé son mouvement dans cette même Phase de mouvement.
- Une unité du génie qui n'a pas bougé peut traverser ce côté d'hex par elle-même, mais termine alors son mouvement. Une unité du génie peut soutenir les traversées de plusieurs côtés d'hex de ce type qui lui sont adjacents au cours de la même Phase.

Note de conception : Les Allemands utilisaient des bateaux d'assaut pour effectuer ces traversées. Les bateaux d'assaut étaient contrôlés par des unités du génie. Les Soviétiques utilisaient des méthodes similaires, mais généralement plus primitives

c. Un pont ou une balise de ferry ne peut être utilisé pour traverser un lac ou un hex d'eau peu profonde.

d. Eaux peu profondes. Les unités terrestres peuvent traverser des côtés d'hex de lac ou d'eau peu profonde gelés sans coût en PM. Elles peuvent entrer dans des hex d'eau peu profonde gelés en dépensant 2 PM pour chaque hex.

10.48 Marais. Les unités motorisées, de MA vert ou orange ne peuvent entrer ou sortir des hex de marais que par des côtés d'hex traversés par des routes ou des voies ferrées. Elles suivent le chemin des routes ou des voies ferrées lorsqu'elles sont dans des hex de marais. En cas de Gel, ces types d'unités peuvent entrer ou sortir des hex de marais par n'importe quel côté d'hex et n'ont pas besoin d'une route ou d'une voie ferrée pour le faire. Si le temps s'améliore (plus de Gel), ces unités sont bloquées dans un hex de marais. Elles ne peuvent pas se déplacer, avancer ou reculer de cet hex jusqu'à ce qu'il soit à nouveau gelé ou qu'il y ait une route ou une voie ferrée pour en sortir. Dans ce cas, le joueur a la possibilité de ramasser son unité et de la placer dans la case « Cadre ».

10.49 Hex de ville majeure. Comme les ZOC ne s'étendent pas dans les hex de ville Majeure [même à partir d'un hex de ville Majeure adjacent], les unités amies peuvent :

- Sortir d'un hex de ville Majeure et entrer directement dans un hex adjacent dans une ZOC ennemie (où le mouvement doit s'arrêter)
- Entrer dans un hex de ville Majeure adjacente vacant, en payant les coûts de PM normaux, et sortir de l'hex de ville majeure s'il y a suffisamment de PM pour le faire

10.5 Mouvement des unités non-dévoilées

10.51 Une unité non-dévoilée avec un MA inconnu ne peut pas bouger tant qu'elle n'est pas dévoilée et qu'elle n'a pas un MA supérieur à zéro.

10.52 Les unités non-dévoilées qui ont un MA sur leur face non-dévoilée peuvent bouger (en utilisant ce MA) tout en restant non-dévoilée. Aucune de ces unités n'est motorisée.

11.0 Mouvements spécialisés

Une unité ne peut effectuer qu'un seul type de mouvement spécialisé lors d'une Phase de Mvt. Le transport aérien [14.7] est également considéré comme un mouvement spécialisé.

EXEMPLE : Une unité ne peut pas utiliser le mouvement stratégique [11.2] pour effectuer une sortie de carte [11.6].

11.1 Mouvement ferroviaire

11.11 Toute unité de combat ou de ravitaillement en ravitaillement général peut effectuer un mouvement ferroviaire si elle commence sa Phase de Mvt dans un hex de voie ferrée. Les hex de voie ferrée doivent tous faire partie d'un réseau ferroviaire ami [6.16].

11.12 Une unité effectue un mouvement ferroviaire uniquement pendant la Phase de Mvt amie et une seule fois par Tour. Une unité effectuant un mouvement ferroviaire ne peut pas se déplacer autrement pendant cette Phase.

Note : Les trains blindés [21.3] et l'artillerie ferroviaire [13.33] effectuent le mouvement des trains blindés, pas celui des voies ferrées. Les trains blindés et l'artillerie ferroviaire (tous deux avec une MA gris) se déplacent selon leur MA imprimé. Comme un train blindé, une unité d'artillerie ferroviaire ne peut se déplacer que dans une seule des deux Phases de mouvement à chaque Tour.

11.13 Procédure

a. Pour pouvoir effectuer un mouvement ferroviaire, une unité doit commencer dans un hex de voie ferrée à au moins trois hex (deux hex intermédiaires) d'une unité de combat ennemie et rester à au moins trois hex (deux hex intermédiaires) d'une unité de combat ennemie dans chaque hex occupé ou par lequel elle passe. Le terrain dans les hex intermédiaires n'est pas pris en compte.

b. Les unités ont un potentiel de 60 points de mouvement ferroviaire le long d'hex de voies ferrées amies connectées, en changeant de voie ferrée uniquement dans les hex où deux lignes ferroviaires ou plus se rejoignent.

c. Chaque hex pénétré coûte un point de mouvement ferroviaire, quel que soit le terrain. Chaque hex de voie ferrée dans une zone d'interdiction coûte douze PM de voie ferrée pour y entrer [14.65].

Un côté d'hex de fleuve coûte 30 PM de chemin de fer lorsqu'on utilise un marqueur Ferry [22.33].

d. Une unité ne peut pas effectuer de mouvement ferroviaire dans ou à travers une fortification ennemie active.

11.14 Capacité ferroviaire

a. Les deux camps peuvent déplacer des unités correspondant à un nombre limité de points d'empilement à chaque Tour. C'est la capacité ferroviaire.

b. Chaque point de capacité ferroviaire équivaut à un point d'empilement (ou équivalent) d'unités terrestres.

c. Les instructions des scénarios dans le livret de jeu indiquent la capacité totale des voies ferrées pour chaque camp. La capacité ferroviaire indiquée dans les règles de chaque scénario est le total utilisé pour toute la zone du scénario [Exception : 11.18].

Note : Il ne s'agit pas d'un calcul « par carte », comme c'était le cas lorsque cette série de jeux a été publiée pour la première fois.

11.15 Autres valeurs de capacité ferroviaire

- Un QG, ou une unité dont la valeur d'empilement est nulle, utilise un point d'empilement de capacité ferroviaire.
- Un MSU (1 ASP) utilise un point d'empilement de capacité.
- Un dépôt utilise un nombre de points d'empilement de capacité égal au nombre d'ASP qu'il contient.

Note : Les trains blindés et l'artillerie ferroviaire ne comptent pas dans la capacité ferroviaire.

11.16 La capacité des chemins de fer de l'Axe est réduite de moitié lorsque le temps est Neige.

11.17 Les renforts des deux camps peuvent entrer en jeu en utilisant le mouvement ferroviaire. Certains groupes de renforts ne comptent pas dans la capacité ferroviaire pendant le Tour où ils entrent en jeu si cela est indiqué sur la fiche de setup [ils utilisent des trains spéciaux].

11.18 Lorsque l'on combine des parties et que l'on se déplace d'une zone de jeu à une zone de jeu adjacente, les unités qui commencent dans la première zone utilisent la capacité ferroviaire de cette zone uniquement, et non celle de la zone suivante [vous ne changez pas de train], et continuent à le faire jusqu'à ce qu'elles cessent leur mouvement ferroviaire pendant ce Tour. Au Tour suivant, elles utilisent la capacité de la nouvelle zone de jeu.

11.2 Mouvement stratégique

11.21 Pendant leur Phase de Mvt, les unités éligibles peuvent utiliser le mouvement stratégique. Augmentez leur capacité de mouvement de moitié (multipliez par 1,5, après toute réduction du MA imprimé pour les effets météo). Pour connaître le montant total de l'augmentation, reportez-vous à la table de conversion des MA (Chart and table Card #2).

EXEMPLE 1 : Une unité motorisée Soviétique avec un MA de 8 utilisant le mouvement stratégique pendant la Phase de Mvt amie a un MA révisé de 6 (la moitié de 8 = 4, car les unités motorisées Soviétiques se déplacent à la moitié de leur MA pendant leur Phase de Mvt ; puis 1,5 fois 4 = 6).

EXEMPLE 2 : Une unité de l'Axe non motorisée avec un MA de 5 aura un MA révisé de 7,5 (1,5 fois 5 = 7,5).

11.22 Toute unité effectuant un mouvement stratégique se déplace uniquement le long des hex d'autoroute, de route principale ou de route secondaire. Une unité ne peut effectuer un mouvement stratégique qu'une seule fois par Tour.

Note : Toutes les unités de l'Axe ne sont pas autorisées à utiliser l'autoroute [10.44a] pour un mouvement routier ou stratégique.

11.23 Pour être éligible, l'unité :

- Doit commencer son mouvement dans un hex de route secondaire, de route principale ou d'autoroute
- Doit tracer une route de ravitaillement [6.12] à partir de chaque hex occupé ou entré
- Doit rester à au moins trois hexs (au moins deux hexs intermédiaires) d'une unité de combat ennemie dans chaque hex occupé ou pénétré. Le terrain dans les hexs intermédiaires n'est pas pris en compte
- Ne doit pas commencer à se déplacer dans une zone d'interdiction ou n'entre pas dans une zone d'interdiction

11.24 Unités ne pouvant pas faire de mouvement stratégique :

- Artillerie ferroviaire [13.33]
- Train blindé [21.32d]
- Flottilles [22.51f]

11.25 Les conditions météo n'influent aucun type de route [10.43] pour les déplacements stratégiques.

Note : Par temps de Boue, d'autres coûts de terrain s'appliquent dans les hexs de routes secondaires, mais les unités peuvent toujours effectuer un mouvement stratégique dans ces hexs.

11.3 Overrun



Bien que similaire au combat [15.0 et 16.0], un Overrun est une caractéristique du mouvement ; ce n'est pas un combat. Il s'agit plutôt d'une tentative de pousser une unité ennemie sur le côté pendant le mouvement. Une unité n'entre pas réellement dans un hex tant que l'unité ennemie s'y trouve encore ; la Procédure d'Overrun est entièrement réalisée à partir d'un hex adjacent.

Les unités peuvent continuer à se déplacer après un Overrun réussi. Les unités des deux joueurs peuvent effectuer des Overrun.

11.31 Un Overrun est autorisé pendant la Phase de Mvt ou la Phase de MvtM. L'hex soumis à un Overrun est appelé hex d'Overrun. Un seul hex peut faire l'objet d'un Overrun à la fois. Les unités

éligibles peuvent effectuer un ou plusieurs Overrun pendant leur mouvement si elles ont suffisamment de PM disponibles, et toujours mener une attaque pendant la Phase de Combat.

Note : Un Overrun n'est pas une attaque déclarée [12.1] ; par conséquent, les unités non actives ne peuvent pas effectuer de mouvement de réaction [12.4], recevoir un appui d'artillerie [13.1], ou recevoir un CAS [14.5]. Ni les unités en Overrun ni les unités en défense ne peuvent recevoir d'ordres [12.5].

11.32 Toute unité de combat peut être soumise à un Overrun. Toute unité motorisée ou unité de cavalerie Soviétique (mais pas de l'Axe) est éligible pour effectuer un Overrun, sauf selon [11.33]. Un Overrun se produit pendant que l'unité (ou la pile) se déplace. Les unités effectuant un Overrun commencent leurs mouvements empilés ensemble et laissent derrière elles les unités non motorisées ou autres unités inéligibles.

Note : Une unité (ou pile) en défense peut être soumise à un Overrun par deux ou plusieurs unités (ou piles) ennemies successives. Après avoir reculé lors d'un Overrun, cette même force en défense peut faire l'objet de nouvelles tentatives d'Overrun par le même groupe d'unités ayant réussi l'Overrun (ou par d'autres groupes).

11.33 Unités qui ne peuvent pas effectuer ou faire partie d'une pile effectuant un Overrun :

- Artillerie [non-motorisée]
- NKVD [pas de formation ni de doctrine]
- Toute unité alliée à l'Axe [pas de formation]

11.34 ZOC ennemies multiples. Une unité ne peut pas effectuer d'Overrun depuis un hex qui se trouve dans la ZOC d'unités ennemies qui ne subissent pas d'Overrun.



EXEMPLE 1 : Un Overrun est autorisé si le régiment blindé entre dans l'hex A. La seule ZOC ennemie prévue dans l'hex A est celle du régiment motorisé Soviétique, qui est l'objet de cet Overrun.

EXEMPLE 2 : Le régiment blindé ne peut pas faire d'Overrun sur le régiment motorisé Soviétique s'il entre dans l'hex B, car la

brigade et la division d'infanterie Soviétiques projettent toutes deux des ZOC dans l'hex.

Note : Cette règle s'applique également aux situations où les unités ennemies dans l'hex d'Overrun n'exercent pas de ZOC, mais où les unités ennemies dans un ou plusieurs hex adjacents exercent une ZOC dans l'hex d'Overrun

11.35 Restrictions dues à la météo et au terrain

a. Un Overrun n'est pas autorisé :

- Lorsque les conditions Boue s'appliquent
- Lorsque les conditions Neige s'appliquent (uniquement pour l'Axe)
- A travers un côté d'hex de lac ou de fleuve (avec ou sans pont)

- Dans une ceinture fortifiée, une citadelle, un lac, un terrain alpin, une montagne, une ville, un hex de ville majeure ou une eau peu profonde.

b. L'Overrun est possible dans un hex de marais ou de marécage uniquement lorsque l'hex est gelé ou lorsque les unités se déplacent le long d'une autoroute, d'une route ou d'une voie ferrée. Appliquez un DRM (+2) au résultat du jet de dé sur la Table d'Overrun.

c. Les unités peuvent effectuer un Overrun à travers un côté d'hex de ligne fortifiée ou un point fortifié uniquement lorsqu'elles incluent du génie motorisé et que le rapport de force de base est d'au moins 12-1.

11.36 Restrictions supplémentaires

a. Les unités ne peuvent pas effectuer d'Overrun lorsqu'elles effectuent une infiltration [11.4] ou un mouvement d'un-hex [11.5].

b. Lorsqu'elle se trouve dans le même hex que des unités amies non participantes, l'unité (ou la pile) qui effectue l'Overrun peut dépasser la limite d'empilement amie dans son hex au moment où elle effectue l'Overrun.

Note de conception : l'Overrun se produit pendant une Phase de mouvement, pas à la fin. L'empilement n'est testé qu'à la fin des Phases de jeu. Une unité amie de n'importe quel type qui ne fait pas initialement partie de la pile effectuant l'Overrun et qui occupe déjà l'hex d'où viennent les unités effectuant l'Overrun, ne peut pas participer à l'Overrun parce qu'elle ne se déplace pas.

c. Minimum requis. Les unités en Overrun doivent obtenir un rapport de force d'au moins 5-1 (voir aussi [11.35c]).

Note : Une force de moins de 5 points de force d'attaque ne peut pas atteindre le rapport de force minimum requis de 5-1 et n'est donc pas éligible pour effectuer un Overrun.

d. Défenseurs non dévoilés

- Si l'hex d'Overrun contient une ou plusieurs unités non-dévoilées, retournez-les sur leurs faces dévoilées après la déclaration d'Overrun.
- Une unité non-dévoilée ne peut pas subir un Overrun à moins que la force active ait au moins 5 points de force d'attaque.
- Si la force de défense de l'hex d'Overrun est maintenant suffisamment importante pour réduire le ratio en dessous du minimum de 5-1 autorisé, l'Overrun échoue automatiquement [11.37i].
- Si une unité avec une désignation « Retirer » est dévoilée, retirez-la immédiatement de la carte. Si cela laisse l'hex d'Overrun vacant, l'Overrun est automatiquement réussi [11.37i] sans aucune perte amie (mais les unités qui effectuent l'Overrun paient toujours le coût en PM de celui-ci).

e. Les Points de ravitaillement de combat ne sont pas utilisés pendant un Overrun.

f. Les missions d'appui aérien tactique ne sont pas autorisées.

g. Le bonus d'armes combinées [15.57] et le bonus d'intégrité des Panzerdivision [15.58] ne s'appliquent pas.

h. L'artillerie ne peut pas fournir d'appui (attaque ou défense).

11.37 Procédure

a. Déplacez les unités en Overrun adjacentes à l'hex d'Overrun, en payant les coûts normaux de terrain et de ZOC. Déclarez l'Overrun. Si les unités en Overrun commencent leur mouvement de manière adjacente à l'hex de d'Overrun, déclarez simplement l'Overrun.

b. Chaque unité en Overrun paie 1 PM comme coût de d'Overrun plus le coût du terrain pour l'hex d'Overrun. Ne payez que le coût de la route

comme coût du terrain lorsque les deux hexs sont connectés par une route.

EXEMPLE : Si l'hex d'Overrun est une colline, le coût total en PM est de 1 PM pour déborder plus 2 PM pour la colline (pour un total de 3 PM), plus le coût pour traverser le côté d'hex (s'il y en a un).

c. Laissez la pile d'Overrun dans l'hex adjacent à l'hex d'Overrun.

d. Totalisez la force d'attaque de l'unité ou de la pile d'Overrun.

e. Faites le total des forces de défense de toutes les unités ennemies dans l'hex d'Overrun. Les unités d'artillerie n'utilisent que leur force de défense.

f. Comparez la force d'attaque des unités effectuant l'Overrun à la force de défense des unités dans l'hex d'Overrun pour déterminer si des DRM s'appliquent [voir la Table de Débordement].

g. Combinez les DRM désavantageant le défenseur avec les DRM avantageant l'attaquant pour obtenir un DRM total de l'attaquant [voir la Table d'Overrun]. Modifiez le DRM total de l'attaquant avec les DRM de terrain du défenseur (ils sont cumulatifs). Le DRM net après modification ne peut pas dépasser +3 ou -3.

h. Lancez maintenant le dé et appliquez le DRM net au nombre obtenu. Reportez-vous à la Table d'Overrun pour le résultat. Toute unité perdue pour satisfaire un résultat de perte de Pas requis est placée dans la case « Cadre ». Les unités qui ne peuvent pas être reconstruites sont placées dans la case « Cannot Rebuild ». Une unité incapable de retraiter peut être comptée comme un Pas de perte requis.

i. Un résultat **Succès** signifie :

- Supprimez les Pas de pertes nécessaires
- Le joueur actif fait retraiter de deux hex toutes les unités en défense restantes [selon 16.4].
- Retirez les unités incapables de retraiter dans la case « Cadre » (les unités qui ne peuvent pas être reconstruites vont dans la case « Cannot Rebuild »).
- Les dépôts, les marqueurs de pont et les marqueurs de ferry ne peuvent pas retraiter. Retirez-les et mettez-les de côté pour les réutiliser. Une MSU subit le sort des unités de combat avec lesquelles elle est empilée (retraite ou retrait) [voir aussi 6.42]
- Les unités d'Overrun entrent dans l'hex libéré. Si cet hex est dans la ZOC d'une unité ennemie, le mouvement des unités en Overrun est terminé pour la Phase, à moins qu'elles ne puissent effectuer un nouvel Overrun contre l'unité projetant cette ZOC
- Si l'hex libéré n'est pas en ZOC ennemie, les unités en Overrun peuvent continuer à se déplacer jusqu'à la limite de leur MA restant et peuvent effectuer des Overrun supplémentaires si elles ont suffisamment de points de mouvement disponibles

j. Un résultat **Echec** signifie :

- Les unités effectuant l'Overrun restent dans leur hex adjacent et ne peuvent pas se déplacer pour le reste de la Phase. Retirez toutes les unités en Overrun qui dépassent la limite d'empilement à la fin de la Phase de mouvement en cours (Mvt ou MvtM). Les unités restantes ont la possibilité de mener le combat pendant la Phase de Combat amie qui suit.

- Si la cavalerie Soviétique participe à un Overrun raté, retirez un Pas de perte à cette unité de cavalerie (ou groupe de cavalerie) en plus de toute perte requise.

11.38 Marqueurs d'Overrun



Placez un marqueur d'Overrun sur les unités en défense qui retraitent depuis l'hex d'Overrun.

a. Une unité avec un marqueur d'Overrun :

- Perd sa ZOC dans tous les hexs adjacents
- Est retournée sur son statut « A tiré », si c'est une unité d'artillerie
- N'est pas éligible pour le mouvement de réaction [12.4]

b. Un Overrun ou une attaque déclarée contre une unité (ou une pile) qui a déjà un marqueur d'Overrun reçoit un DRM (-1).

c. Les QG qui reçoivent un marqueur d'Overrun sont retournés sur leur face Non-Op [21.23 et 21.24], qu'ils restent en jeu ou qu'ils soient placés dans la case « Cadre » ou « Eliminated ».

d. Retirez les marqueurs d'Overrun des unités amies pendant la Phase du Génie ennemie.

11.4 Infiltration

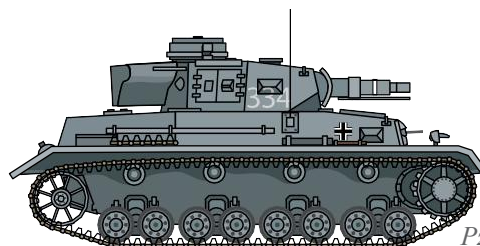
11.41 Une unité éligible pour l'infiltration peut se déplacer directement d'une ZOC ennemie vers un hex adjacent également en ZOC ennemie lorsqu'elle commence son mouvement adjacent à une unité ennemie. Il peut s'agir de la ZOC de la même unité ennemie ou d'une unité ennemie différente.

11.42 Unités éligibles :

- Les unités motorisées, si elles ont un MA jaune imprimé de 7 ou plus
- Les unités de cavalerie (avec un MA jaune)
- Les unités de ski (avec un MA jaune) [11.46]
- L'infanterie de montagne [11.48]

11.43 Une unité éligible ne peut effectuer une infiltration que pendant les Phases de mouvement où la Table des Phases de mouvement indique que l'unité a tout son MA imprimé disponible (même si l'unité n'est pas ravitaillée).

EXEMPLE : Une unité blindée de l'Axe (6-4-7) se déplace avec 7 PM lors de la Phase de Mvt mais seulement 3,5 PM lors de sa Phase de MvtM. Elle ne peut effectuer une infiltration que pendant sa Phase de Mvt.



PzKpfw IV F1

11.44 L'infiltration coûte tout le MA de l'unité. L'unité doit avoir suffisamment de MA pour entrer dans l'hex de destination dans les conditions normales de mouvement. Ne tenez pas compte du coût en PM pour entrer en ZOC ennemie [10.34].

11.45 L'infiltration n'est pas autorisée dans un hex où des conditions météo Boue s'appliquent. Elle est autorisée pour toutes les autres conditions météo.

11.46 Les unités de ski ne peuvent s'infiltrer que dans des hex ayant des conditions météo de Neige.

11.47 L'infiltration n'est pas autorisée à travers les côtés d'hex de fortification ou dans les hex contenant des fortifications ennemies actives.

11.48 Situations spéciales d'infiltration

- a. L'infanterie de montagne peut effectuer une infiltration dans ou hors d'une colline, d'une montagne ou d'un hex alpin [grâce à leur entraînement].
- b. Si une unité de combat amie commence la Phase dans un hex de destination, n'importe quelle unité (à l'exception des unités de MA vert et orange) peut effectuer une infiltration pour entrer dans cet hex. L'unité amie initiale dans l'hex de destination est libre de se déplacer ailleurs lors de la même Phase de mouvement une fois l'infiltration terminée.

11.5 Mouvement d'un-hex

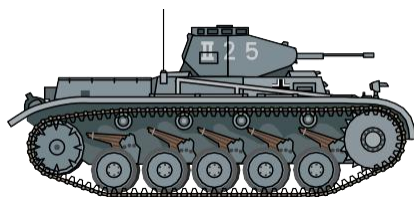
Une unité qui a suffisamment de MA pour entrer dans certains hex, mais pas dans d'autres, peut être capable d'utiliser le mouvement d'un-hex pour entrer dans un hex où elle n'a pas assez de MA pour entrer.

11.51 Toutes les unités de combat peuvent effectuer un mouvement d'un-hex. Elles n'effectuent ce mouvement que pendant les Phases de mouvement où la Table des Phases de mouvement indique que l'unité a tout son MA imprimé disponible.

11.52 Le mouvement d'un-hex n'est autorisé que dans un hex adjacent. L'unité qui se déplace ne peut pas avoir dépensé de PM lors de cette Phase avant d'effectuer un mouvement d'un-hex. Elle dépense alors tous ses PM et se déplace d'un seul hex. Elle n'est pas limitée par la météo ou le statut de ravitaillement. Elle ne peut pas effectuer d'Overrun.

11.53 Le mouvement d'un-hex n'est pas autorisé :

- A travers un côté d'hex ou dans un hex interdit à l'unité en mouvement [voir TEC]
- D'un hex en ZOC ennemie vers un hex adjacent également en ZOC ennemie [l'unité peut être qualifiée pour une infiltration].
- Par des unités avec un MA de zéro (0) ou sans MA.



PzKpfw IIF

11.6 Sortie de Carte

Les unités peuvent être amenées à devoir sortir de la carte afin de remplir les conditions de victoire du scénario.

11.61 Une unité peut sortir pendant n'importe quelle Phase de mouvement au cours de laquelle elle est autorisée à se déplacer. Elle dépense un PM pour sortir de la carte à partir d'un hex complet du bord de la carte. [Un hex partiel du bord de la zone du scénario n'est pas jouable ; 10.27c].

11.62 Les unités sorties ne sont pas éliminées et n'ont pas besoin de ravitaillement général. Elles ne peuvent pas revenir sur la carte et ne comptent pas pour les PV en tant qu'unités éliminées [24.4].

11.63 Après que des unités amies soient sorties par un hex d'une zone de sortie spécifique [voir les instructions du scénario], les unités ennemies ne peuvent plus entrer par (ou tracer leur ravitaillement par) un hex de cette zone de sortie.

12.0 Actions Pré-Combat

12.1 Déclaration d'attaque

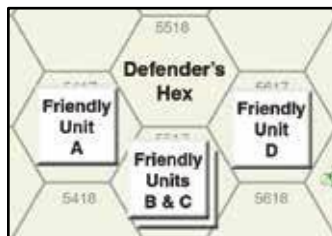
Le combat a lieu entre des unités de combat adjacentes au choix du joueur actif [Exception : 12.16 et 12.3] pendant la Phase de Combat. Le combat ne peut avoir lieu que s'il est déclaré.

12.11 Un joueur déclare ses attaques lors de sa Phase de Déclaration des attaques. Placez un marqueur « Declared Attack » [12.32] sur chaque hex du défenseur ciblé par une attaque [voir aussi 12.35]. Une fois qu'une attaque est déclarée, elle devient obligatoire.

12.12 Quelles unités peuvent attaquer

- a. Le joueur actif doit avoir des unités amies éligibles pour attaquer qui sont adjacentes à des unités de combat ennemies dans des hex du défenseur où les attaques sont autorisées [12.14].
- b. Toutes les unités de combat sont éligibles sauf :
 - Les unités avec une force d'attaque nulle [voir aussi 3.44]
 - Les flottilles pendant la Tempête [22.54c]
 - Les unités qui ne sont pas encore dévoilées, à moins qu'elles n'attaquent avec une unité dont la force d'attaque connue est supérieure à zéro

12.13 L'attaque est volontaire. Plusieurs unités de combat amies peuvent être adjacentes à un hex du défenseur éligible, mais l'attaquant n'a pas besoin de les inclure toutes dans une attaque déclarée sur l'hex. Elles ne sont pas obligées d'attaquer.



EXEMPLE : Les unités amies A, B, C, et D sont adjacentes à un hex éligible du défenseur. Une attaque est déclarée en utilisant les unités B et D. Les unités A et C, également adjacentes, ne sont pas obligées de participer.

12.14 Hexs éligibles à l'attaque

a. L'hex occupé par l'ennemi contient un terrain qui permet aux unités de combat amies adjacentes d'entrer dans l'hex et de traverser le côté d'hex



EXEMPLE : L'unité en défense peut être attaquée par les unités d'infanterie et de blindés parce qu'elles peuvent entrer dans l'hex du défenseur.

b. Une unité attaquante peut choisir d'ignorer les unités ennemies (défensives) dans les hexs adjacents dont la ZOC ne s'étend pas dans l'hex de l'attaquant.



EXEMPLE : Les hex A et B sont des hex de défense potentiels. Parce que la ZOC des unités Soviétiques ne s'étend pas à travers les côtés d'hex des fleuves, l'unité de l'Axe dans l'hex C peut attaquer l'une ou l'autre des unités Soviétiques sans être obligée d'attaquer les deux. L'unité de l'Axe peut traverser le côté d'hex.

12.15 Hex non éligibles à l'attaque

a. Une unité ne peut pas attaquer un hex inoccupé.

b. Une unité attaquante ne peut pas participer à une attaque déclarée contre un hex dans lequel elle ne peut pas entrer, ou à travers un côté d'hex interdit à son mouvement par la TEC.

Exception : Une unité blindée peut attaquer à travers un côté d'hex de fleuve lorsqu'elle attaque avec des unités qui peuvent traverser ce côté d'hex. Tout type d'unité motorisée peut attaquer un hex de marais si l'unité en défense projette une ZOC (selon 3.2) dans l'hex des unités attaquantes. Toute unité non éligible pour entrer dans un hex de marais est réduite de moitié avant le combat.

Note de conception : presque toutes les unités blindées de ce jeu sont des forces opérationnelles mixtes auxquelles sont rattachées diverses petites unités. Elles ne sont que majoritairement blindées, et non strictement blindées, et conservent donc la plupart des aspects des autres types d'unités qui y sont mélangées.



EXEMPLE 1 : Par temps Sec, le mouvement à travers un côté d'hex de mer (ou de lac) est interdit [voir TEC]. Aucune unité amie ne peut entrer dans l'hex ennemi par le côté d'hex A. Par conséquent, une attaque à travers ce côté d'hex est interdite. Aucune attaque ne peut être déclarée.



EXEMPLE 2 : L'hex occupé par l'ennemi contient des marécages et le temps est Sec. Même si l'unité blindée amie ne peut pas traverser le côté d'hex A parce qu'il n'est pas traversé par une route ou une voie ferrée [voir TEC], elle peut attaquer cet hex [selon l'exception de la règle 12.15 ci-dessus].

12.16 Attaques nécessaires. Lorsqu'une unité attaque, toutes les unités de combat ennemies qui projettent une ZOC dans l'hex de l'unité attaquante doivent être attaquées soit par cette unité attaquante, soit par au moins une autre unité attaquante éligible. Si une pile d'unités est adjacente à des unités ennemies dans des hexs multiples projetant des ZOC dans l'hex de la pile amie, au moins une unité doit attaquer chacun des hexs ennemis adjacents [sous réserve de 12.14].



EXEMPLE : le temps est boueux et tous les hex sont du terrain dégagé. Les unités Soviétiques sont sur les hexs A, C et D. Les unités de l'Axe occupent les hexs B et F. L'unité blindée Soviétique ne projette pas de ZOC dans l'hex B (pendant les Tours de Boue, les unités motorisées ne projettent de ZOC dans l'hex adjacent, qu'à travers des côtés d'hex traversés

par des autoroutes, des routes ou des voies ferrées, ou dans des hex de ville ou village). Le joueur de l'Axe souhaite attaquer l'unité blindée Soviétique avec ses unités dans les hex B et F. Compte tenu du positionnement actuel des unités, l'unité d'infanterie dans l'hex B ne peut pas attaquer l'unité blindée dans l'hex A à moins qu'elle n'engage également l'unité Soviétique dans l'hex D.

Parce que l'unité d'infanterie de l'Axe dans l'hex B est dans la ZOC de l'unité d'infanterie Soviétique dans l'hex D, elle doit attaquer cet hex (lors d'une attaque, une unité doit attaquer tous les hex occupés par l'ennemi qui projettent une ZOC dans son hex). Si une autre unité de combat de l'Axe avec une force suffisante occupait l'hex E, elle pourrait attaquer l'unité Soviétique dans l'hex D, libérant ainsi l'unité dans l'hex B pour qu'elle se joigne à l'attaque contre l'unité blindée Soviétique.

L'unité Soviétique dans l'hex C n'a pas d'effet car elle ne projette pas de ZOC dans l'hex B. Elle peut être ignorée ou attaquée, mais si elle est attaquée, l'unité Soviétique dans l'hex D doit également être attaquée (car elle projette une ZOC dans l'hex B). Notez que parce que l'unité d'artillerie Soviétique est dans la ZOC de l'unité de l'Axe dans l'hex B, elle ne peut pas fournir d'appui d'artillerie à l'hex A [13.11d].

12.17 Attaque multi-Hex. Deux hex du défenseur ou plus peuvent être pris pour cible lors d'une même attaque si :

- Les dispositions des points [12.14](#), [12.15](#) et [12.16](#) sont respectées, et
- Toutes les unités attaquantes sont adjacentes à toutes les unités en défense, et
- Toutes les unités d'artillerie attaquantes sont à portée d'un ou plusieurs hexs du défenseur.

EXEMPLE : Dans la figure ci-dessous, l'unité de l'Axe dans l'hex B peut être désignée pour attaquer les unités Soviétiques en A, C et D parce qu'elle est adjacente à ces trois unités (et qu'elle remplit les autres conditions d'attaque). L'unité de l'Axe dans l'hex F ne peut pas participer à cette attaque parce qu'elle est adjacente à une seule des trois unités ennemies (l'unité blindée dans l'hex A).



12.2 Ratio minimum de combat

12.21 Le combat ne peut être déclaré si le ratio de combat initial est inférieur à 1-4. Les probabilités sont vérifiées au moment où le marqueur « Declared Attack » est placé sur l'hex du défenseur. Lorsque le défenseur a des unités Non-dévoilées [\[15.43\]](#), considérez que chacune a une force de défense d'un (1) pour déterminer le rapport de force initial minimum autorisé.



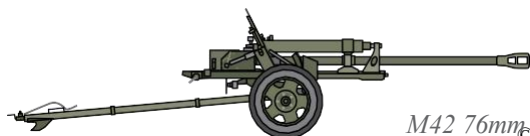
12.22 Calcul du ratio de combat

- Additionnez les forces d'attaque des unités de combat amies adjacentes hors artillerie désignées pour attaquer [\[15.1\]](#).
- Ajustez la force de combat avec les effets du terrain [\[15.41\]](#) et de la météo [\[15.42\]](#).
- Additionnez les forces de défense de toutes les unités de combat hors artillerie dans le(s) hex(s) du défenseur [\[15.11\]](#).
- Divisez la force d'attaque totale par la force défensive totale pour obtenir un ratio de combat, qui est arrondi, toujours en faveur du défenseur.

EXEMPLES : 10 points de force d'attaque contre 2 points de défense, c'est 5-1, 10 contre 3, c'est 3-1, 10 contre 4, c'est 2-1, 10 contre 5, c'est 2-1 et 10 contre 6 est un ratio de 3-2.

12.23 Si le rapport de force initial est de 1-4 ou plus, placez un marqueur « Declared Attack » sur l'hex du défenseur.

Note : Le ratio de combat final peut être différent [\[15.47\]](#) et peut être à moins que 1-4 [\[15.47c\]](#).



M42 76mm © 2024 GMT Games, LLC

12.3 Attaques impératives

Soviétiques

“RPikaz I.V. Stalina”

(Directive Stalinienne)

De temps à autre, Staline ordonne des attaques spéciales. Ce sont les attaques impératives. Elles résultent généralement de la Table des Remplacements Soviétiques [\[7.51\]](#) mais peuvent être assignées dans certains scénarios. Les attaques impératives suivent les exigences de [12.1](#) mais avec les restrictions supplémentaires indiquées ci-dessous.

12.31 Une attaque impérative peut être faite à n'importe quel Tour, et n'a pas besoin d'être faite pendant le Tour où elle est exigée pour la première fois. Les attaques impératives peuvent s'accumuler, donc le joueur Soviétique peut en déclarer plus d'une par Tour. Il ne peut pas déclarer une attaque impérative avant qu'elle ne soit requise par un résultat de la Table de Remplacements.

12.32 Pendant sa Phase de Déclaration des attaques, le joueur Soviétique déclare toute attaque impérative. Il place alors immédiatement un marqueur d'attaque impérative sur chaque hex du défenseur ; il place également un marqueur sur chaque unité attaquante effectuant l'attaque impérative. Ces marqueurs font partie de l'attaque et ne peuvent pas être modifiés. Une attaque impérative est également une attaque déclarée.

Note : Certaines unités peuvent avoir été déplacées à cause de l'activation du QG [\[12.35\]](#) pour effectuer des attaques impératives.

12.33 Une attaque impérative nécessite une attaque avec au moins six Pas d'unités de combat (sans compter l'artillerie), et avec un calcul de rapport de force initial d'au moins 3-2. Si la réaction de l'Axe réduit le rapport final et qu'il respecte toujours le rapport minimum de combat, l'attaque est toujours qualifiée d'attaque impérative.

12.34 Un Overrun [\[11.3\]](#) ne remplit pas les conditions d'une attaque impérative [Ce n'est pas une attaque déclarée].

12.35 Doublement des effets du QG. Pour chaque attaque impérative, un QG opérationnel double sa valeur de commandement restante après interdiction pendant l'activation [\[21.12a\]](#). Pour obtenir le doublement du QG, au moins une des unités activées par ce QG doit participer à une attaque impérative pendant la Phase de Combat suivante. Le même QG (ou n'importe quel autre) peut doubler à chaque Tour où il y a des attaques impératives à réaliser.

12.36 Le joueur Soviétique est pénalisé pour ne pas avoir effectué les attaques impératives en temps voulu.

a. A chaque Tour où le joueur de l'Axe vient de capturer (et non de reprendre) une ou plusieurs localisations de Points de Victoire du scénario (même si cette localisation ne fournit actuellement aucun PV au joueur de l'Axe) et la conserve pendant le Segment Administratif, toutes les attaques impératives qui n'ont pas encore été effectuées sont converties en Points de Victoire [voir la Table des Points de Victoire] pour le joueur de l'Axe. Le Compteur de PV est ajusté, et le marqueur « Mandated Attack Not Yet Made » retourne dans la case zéro du Compteur de Pertes/Remplacements Soviétiques.

b. Si le nombre d'attaques impératives accumulées sur la Piste des Pertes/Remplacements Soviétique atteint neuf (9), chaque attaque impérative supplémentaire se convertit immédiatement en un Point de Victoire de l'Axe.

c. Pendant la Phase de Remplacements, chaque attaque impérative accumulée devient un DRM (+1) au jet de dé de remplacement.

EXEMPLE : Deux « Mandated Attack Not Yet Made » deviennent un DRM (+2).

12.4 Mouvement de réaction

Après la déclaration d'attaque, le joueur défensif (non actif) peut effectuer un mouvement de réaction pendant sa Phase de Réaction. Le mouvement de réaction permet au défenseur de réagir localement au combat. De ce fait, si le joueur en mouvement n'effectue aucune attaque déclarée, aucun mouvement de réaction n'est possible.

12.41 Pendant sa Phase de Réaction, le défenseur peut déplacer une unité éligible par hex du défenseur à la moitié de son MA [voir la Table de conversion de la capacité de mouvement (Chart and Table Card #2)]. Le mouvement Spécialisé [11.0] n'est pas autorisé pendant cette Phase.

a. Une unité est éligible si elle :

- A un MA rouge
- Se trouve à moins de trois hexs d'un hex de défense
- N'a pas de marqueur de pénurie de carburant ou d'Overrun sur elle
- Ne commence pas son mouvement dans une ZOC ennemie ou dans un hex du défenseur
- N'entre pas ou ne sort pas d'un hex dans une zone d'interdiction aérienne ennemie [14.65]

b. De plus, pour qu'une unité Soviétique soit éligible, elle :

- Doit être à portée de commandement [21.11] d'un QG disposant d'un point de commandement (après interdiction) [21.12c].
- Ne peut pas être à portée de commandement d'un QG Non-Op.
- Ne peut pas être une unité du NKVD

Note de conception : les unités du NKVD n'étaient pas placées sous le commandement de l'armée et il n'existait pas de doctrine permettant une telle flexibilité tactique.

12.42 Lors d'un combat multi-hex, plusieurs unités en réaction peuvent se déplacer vers le même combat, mais une seule unité en réaction peut entrer par hex du défenseur. L'hex visé par la réaction n'a pas besoin d'être celui du défenseur du combat qui l'a déclenchée, ni même un hex de combat.

12.43 Une unité en réaction peut entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie en attaque uniquement si elle entre dans un hex déjà occupé par une unité de combat amie [y compris un hex du défenseur]. Elle ne peut pas forcer la création d'un combat supplémentaire. Lorsque l'unité qui réagit entre en ZOC ennemie, elle ne paie pas le coût en PM pour entrer en ZOC ennemie. Au lieu de cela, elle s'arrête pour le reste de cette Phase.

12.5 Marqueurs ordres



12.51 Les deux joueurs ont la possibilité de placer un marqueur d'ordre concernant les retraites pour chaque attaque déclarée :

Un marqueur « **No Retreat** » ou « **Additional Retreat** ».

Un seul marqueur d'ordre placé sur un hex d'un combat à hexs multiples s'applique à tous les hexs amis de ce combat. Toutes les unités amies de ce combat auront le même ordre. Un hex différent dans le même combat ne peut pas avoir un ordre différent [12.53f]. Référez-vous à [15.52] et [16.45] pour l'impact des marqueurs d'ordres.

12.52 Le défenseur donne des ordres pendant sa Phase de Réaction après que l'appui d'artillerie défensive a été ajouté. L'attaquant donne

ses ordres pendant la Phase de Combat avant de résoudre tout combat [voir aussi 15.33].

12.53 Placement des ordres (les deux joueurs)

a. Placez tous les marqueurs d'ordres face cachée. Révélez-les au fur et à mesure de la résolution de chaque combat.

b. Le défenseur ne peut placer un marqueur d'ordres (de l'un ou l'autre type) que si l'hex du défenseur contient un terrain éligible. Les terrains éligibles sont les bois, les terrains alpins, les montagnes, les villes, les villes majeures, ou tout type de fortification active amie [Exception : Citadelle ; 18.51d]. Incluez les villages lorsque la météo fait que le village donne un DRM pour la défense. Lorsqu'il y a plus d'un hex du défenseur dans un même combat, l'ordre peut être placé si au moins un des hexs du défenseur inclut un terrain éligible.

c. L'attaquant ne peut placer un marqueur d'ordre (quel que soit son type) que dans un combat où le défenseur a déjà placé des ordres. Il peut placer des ordres sans terrain éligible dans les hexs que ses unités occupent lorsque le défenseur a placé des ordres.

d. Un marqueur d'ordres de Retraite Supplémentaire ne peut pas être placé sur des hexs où les conditions de Boue s'appliquent.

e. Les marqueurs d'ordres ne s'appliquent pas aux unités ayant un MA de zéro.

f. Si un marqueur d'ordre est placé sur un hex dans un combat à plusieurs unités, appliquez-le à tous les hexs de ce camp dans ce combat et à toutes ces unités en tant que groupe. Des ordres séparés ne sont pas placés sur des unités différentes dans le même combat. Dans le cas où une situation de combats multiples, avec des ordres distincts et différents, devient un seul combat (maintenant multi-hex), le défenseur retire le ou les ordres conflictuels de son choix afin qu'il ne reste qu'un seul marqueur d'ordres.

g. Les marqueurs d'ordres ne peuvent pas être placés dans une zone d'interdiction aérienne ennemie [14.65], mais les effets de la citadelle [18.51d] et du NKVD [12.54b] s'appliquent toujours [Ce sont des effets, pas des ordres donnés par un QG].

12.54 Placement des ordres de Retraite Soviétique

a. Les marqueurs d'ordres Soviétiques nécessitent des points de commandement de QG Soviétiques [21.1]. Au moins un des hexs Soviétiques de ce combat doit être dans la portée de commandement d'un QG Opérationnel qui a un point de commandement (après interdiction) pour donner l'ordre. Il ne peut pas être à portée de commandement d'un QG non opérationnel. Les QG Non-Op ne peuvent pas donner d'ordres. L'effet du QG non opérationnel prévaut sur celui des QG opérationnels [21.22 et 21.25].

b. Une unité du NKVD occupant un terrain qualifié [12.53b] donne automatiquement un marqueur « No Retreat » à cet hex sans nécessiter de point de commandement du QG [21.12d ; voir aussi 21.51d]. Placez les marqueurs « No Retreat » révélés sur ces hexs. Ils ne peuvent pas être retirés par un QG Non-Op [21.25]. Ils peuvent toutefois être retirés par un QG opérationnel [21.12e et 21.51c].

13.0 Artillerie

Les unités d'artillerie peuvent participer au combat depuis des hexs adjacents ou non adjacents, leur force d'appui étant ajoutée à la force de combat totale des unités amies. L'artillerie doit être à portée de l'hex du défenseur lorsqu'elle effectue un appui d'artillerie.

13.1 Appui d'artillerie

13.11 Seules les unités d'artillerie éligibles peuvent effectuer un appui d'artillerie (en attaque ou en défense). Les unités d'artillerie ne sont pas tenues de contribuer à la force d'appui. Conditions d'éligibilité :

- a. L'unité d'artillerie n'apporte son appui qu'en liaison avec les unités de combat amies dans le cadre d'une attaque déclarée.
- b. L'unité d'artillerie (de n'importe quel camp) doit être à portée de n'importe quel hex du défenseur lors de ce combat. Si le nombre d'hexs entre l'unité d'artillerie et l'hex du défenseur ne dépasse pas la portée imprimée de l'unité, elle peut soutenir. Lors du décompte de la portée, ne pas compter l'hex de l'unité d'artillerie mais l'hex du défenseur (ennemi ou ami).
- c. Quel que soit son état de ravitaillement général, chaque unité d'artillerie attaquante doit tracer une LOC jusqu'à un ASP fournissant un ravitaillement de combat à cette unité de combat.
- d. L'artillerie défensive dans une ZOC ennemie ne peut pas offrir d'appui à unités amies dans un autre hex.

13.12 Force de support d'artillerie

Une fois qu'un joueur a engagé une unité d'artillerie en appui, cette unité ne peut pas transférer sa force d'appui à un autre combat. Ajoutez la force d'appui de cette unité d'artillerie à la force de l'unité amie dans ce combat et recalculez les probabilités de combat. Retournez l'unité d'artillerie sur sa face « Fired » à la fin du combat [voir aussi [13.42b](#)]. Retournez l'unité d'artillerie sur sa face active pendant n'importe quelle Phase du Génie (de l'un ou l'autre joueur).

13.13 Limite de force de Support

- a. Une unité d'artillerie ne peut soutenir qu'un seul combat à sa portée par Phase de Combat. Elle ne peut pas diviser sa force, prêter des points inutilisés à d'autres unités d'artillerie, ou accumuler des points inutilisés pour les utiliser lors d'un Tour ultérieur.
- b. Dans tout combat, la force d'appui de l'attaquant ne peut pas dépasser la force d'attaque (non ajustée) et la force d'appui du défenseur ne peut pas dépasser la force de défense (non ajustée). Les points de force d'appui excédentaires d'une même unité ne sont pas disponibles pour cette Phase.

Note : Si des combats séparés, chacun avec un appui d'artillerie séparé, deviennent un seul combat (maintenant multi-hex), toute force d'appui excédentaire est perdue [voir aussi [13.14](#) et [13.15](#)].

13.14 Limites de combinaison des unités de l'Axe

- a. Jusqu'à quatre unités d'artillerie (de tout type) peuvent combiner leur force d'appui pour fournir un appui (en attaque ou en défense).
- b. Les unités d'artillerie super-lourde de l'Axe ne comptent pas dans la limite de quatre unités [[13.42d](#)].

13.15 Limites de combinaison des unités Soviétiques

- a. Seule une unité de défense côtière ou d'artillerie de campagne peut fournir un appui d'artillerie (en attaque ou en défense). La limite passe à un maximum de deux unités si les deux sont des unités de défense côtière ou d'artillerie de campagne :
- A portée de commandement du même QG non interdit [[21.14](#)] et non à portée de commandement d'un QG Non-Op, ou
- Dans le même hex du défenseur, ou
- L'une peut être dans l'hex du défenseur alors que l'autre est à portée de l'hex du défenseur et à portée de commandement.

Note : Un QG non-Op ne permet pas la combinaison puisqu'il n'a qu'une valeur de recouvrement et non une valeur de commandement.

- b. Jusqu'à deux unités de roquettes peuvent être ajoutées à la limite d'une (ou deux) unité(s) d'artillerie. Les unités de roquettes n'ont pas besoin d'être à portée de commandement.
- c. Autant d'unités d'artillerie ferroviaire Soviétique [et d'artillerie navale ; voir le module naval] que souhaité peuvent être ajoutées aux autres artilleries si elles sont toutes à portée de commandement d'un QG Opérationnel. Elles n'ont pas besoin d'être empilées avec d'autres types d'artillerie pour être incluses.

13.16 Effets de terrain

- a. L'artillerie n'est pas réduite de moitié lorsqu'elle appuie à travers un côté d'hex de fleuve ou depuis un marais. Les unités d'artillerie qui appuient dans un marais (non gelé) sont réduites de moitié.
- b. L'artillerie peut apporter son appui à travers les côtés d'hex de lacs ou de haute mer.

13.2 Artillerie dans un hex du défenseur ou une ZOC ennemie

13.21 Lorsqu'une ou plusieurs unités d'artillerie sont le seul type d'unité se défendant ensemble, utilisez uniquement leur force de défense totale. Elles ne peuvent pas se soutenir elles-mêmes ou soutenir un autre hex du défenseur.

13.22 Lorsqu'une unité d'artillerie occupe un hex du défenseur avec une unité de combat autre que de l'artillerie, elle ne fournit un appui que pour la défense de son hex et n'utilise pas sa force de défense. Les unités d'artillerie dans l'hex du défenseur qui ne sont pas qualifiées [voir [13.13](#)] pour apporter leur force d'appui apportent leur force de défense à la place. Une unité d'artillerie dans un hex du défenseur (ou de l'attaquant) est soumise à tous les résultats de combat.

13.23 Lorsqu'elle attaque et se trouve en ZOC ennemie, une unité d'artillerie ne peut soutenir qu'une attaque contre les unités ennemies qui projettent une ZOC dans son hex (au choix du propriétaire s'il y a plus d'une attaque contre ces unités ennemies).

13.3 Situations Spécifiques

13.31 Artillerie d'alliés de l'Axe

- a. A moins d'être situées dans l'hex du défenseur, les unités d'artillerie d'alliés de l'Axe fournissent un appui de défense à demi-puissance (fraction arrondie à l'inférieur) à toute nationalité, y compris la leur (l'artillerie allemande n'est pas réduite de moitié).
- b. Pas plus de deux unités d'artillerie d'alliés de l'Axe ne peuvent se combiner pour fournir un appui défensif lors d'une même attaque déclarée.

c. Jusqu'à deux unités d'artillerie allemandes peuvent se combiner (en attaque ou en défense) avec l'artillerie des alliés de l'Axe, en plus de la limite de deux unités des alliés de l'Axe.

13.32 Artillerie de Roquettes

a. Les unités d'artillerie de roquettes ont un « A » à côté de leur force d'appui. Cela signifie qu'elles n'utilisent leur force d'appui que lorsqu'elles appuient une attaque ; elles ne peuvent pas soutenir un défenseur.

b. Jusqu'à deux unités d'artillerie de roquettes en attaque peuvent s'empiler au-delà de la limite d'empilement. Quel que soit le résultat du combat ou même si l'attaquant avait un ordre « No Retreat », elles retraitent [16.4], ou sont éliminés (case « Eliminated ») après le combat. Elles ne peuvent pas avancer après le combat [16.5].

c. Toutes les unités de roquettes Soviétiques attaquantes, même si elles sont empilées au-delà de la limite d'empilement, et même si elles ne sont pas obligées de retraire par le résultat du combat, sont néanmoins obligées de retraire après le combat, ou elles sont éliminées après le combat. Les unités de roquettes attaquantes de l'Axe ont également l'option de retraire de manière optionnelle.

13.33 Artillerie Ferroviaire

a. Une unité d'artillerie ferroviaire ne peut se déplacer que sur sa face Mobile. Elle se déplace exactement comme un train blindé (MA grise) pendant la Phase de Mvt ou la Phase de MvtM, mais pas les deux [note 11.12 et 21.32]. Elle n'utilise pas la capacité ferroviaire.

b. Une unité d'artillerie ferroviaire fonctionne en combat exactement comme l'artillerie super-lourde [13.4]. Elle possède les modes Mobile et Tir et change de mode selon la même Procédure.

13.4 Artillerie Super-Lourde

Les unités d'artillerie super-lourde (S-HA) possèdent les pièces d'artillerie les plus lourdes, y compris les armes monstrueuses conçues pour réduire les fortifications en ruines.

13.41 Mouvement des S-HA

a. L'artillerie super-lourde ne peut entrer dans un hex que par un côté d'hex traversé par une route principale, une route secondaire, une autoroute ou une voie ferrée.

b. Le mouvement est autorisé le long des hexs de routes secondaires connectées uniquement pendant les Tours de temps Sec ou de Gel.

c. Le mouvement stratégique est autorisé.

d. Une unité d'artillerie super-lourde ne peut se déplacer, y compris en utilisant le mouvement Ferroviaire, qu'uniquement lorsqu'elle est sur son côté mobile.

13.42 Modes des artillerie super-lourdes

a. Toutes les unités S-HA de l'Axe n'ont qu'un seul Pas ; les deux faces des pions indiquent des modes différents. Le recto est la face Mobile, avec une case de portée vide et une force d'appui nulle. Les unités sur leur face Mobile peuvent se déplacer, mais elles ne peuvent pas fournir d'appui aux attaques déclarées. Le verso représente le mode Tir, avec une portée, une force d'appui et un DRM d'attaque imprimés. Les unités en mode Tir ne peuvent pas se déplacer.

b. Les unités S-HA changent de mode pendant la Phase du Génie amie. Si l'unité S-HA n'a pas bougé pendant la Phase de Mvt amie précédente, elle peut passer du mode Mobile au mode Tir. Elle peut alors fournir un appui au Tour suivant. Si l'unité S-HA est en mode Tir pendant la Phase du Génie, elle peut passer en mode Mobile pendant la Phase du Génie et se déplacer pendant la Phase de Mvt amie suivante.

Note : les S-HA de l'Axe n'ont pas de mode « Fired » car ses faces sont utilisées pour indiquer les modes Mobile ou Tir. Utilisez les marqueurs « Fired » pour indiquer qu'ils ont tiré.

c. Les unités S-HA (et l'artillerie ferroviaire) ont un "A" à côté de leur force d'appui. Cela signifie qu'elles ne peuvent pas fournir de force d'appui ou de DRM lorsqu'elles se défendent. Elles n'ajoutent que leur force de défense lorsqu'elles occupent des hexs du défenseur.

d. Les S-HA de l'Axe ne comptent pas dans la limite de combinaison d'artillerie [13.14]. N'importe quel nombre d'unités S-HA peut être inclus.

e. Chaque unité S-HA apporte sa force d'appui et son DRM uniquement aux attaques où l'hex du défenseur contient un type quelconque de fortification [18.0]. Les DRM fournis par les unités S-HA et du génie en attaque combinées ne peuvent pas dépasser les DRM de défense pour le terrain [15.54] dans l'hex du défenseur.

f. Les unités S-HA en mode Tir ne peuvent pas retraire.

13.43 Bombardement d'artillerie super-lourde. Lorsqu'au moins une unité S-HA de l'Axe est incluse dans une attaque déclarée sur une fortification active, le joueur de l'Axe a la possibilité d'effectuer un bombardement. Il effectue le bombardement en premier, après avoir dépensé son ravitaillement de combat mais avant que les forces des deux camps ne soient calculées pour le combat régulier. Les unités S-HA ne peuvent pas attaquer seules. Les unités S-HA Soviétiques ne peuvent pas effectuer de bombardement.

a. Utilisez la table des effets de l'artillerie super-lourde (au verso de Scenario Card One) pour déterminer les effets du bombardement avant de résoudre le combat (mais après les traitements aériens, de l'artillerie et de la réaction). N'utilisez cette table que lors de l'attaque d'une fortification ennemie.

b. Lorsque plusieurs unités S-HA effectuent un bombardement contre une même cible, combinez-les pour une seule résolution sur la Table. N'appliquez que le meilleur DRM listé sur la Table [Ils sont répétés sur la face Tir de l'unité]. Les unités S-HA non listées utilisent toujours la Table mais n'ont pas de DRM sur la Table.

c. Seules les unités S-HA avec un astérisque pour force peuvent détruire des citadelles ou des lignes fortifiées. Elles ne peuvent pas détruire les points d'appui ou les hexs de ceintures fortifiées. Celles qui n'ont qu'un astérisque pour force d'appui n'appliquent un DRM qu'au combat, pas à la force d'appui.

d. Appliquer tous les effets de bombardement avant la résolution du combat régulier [le bombardement S-HA a lieu en premier].

13.44 Résultats du bombardement

a. « No Result » signifie :

- Les unités S-HA n'ont pas eu d'effet ; l'annulation du DRM de fortification ne prend pas effet. Les fortifications ne sont pas détruites ou supprimées

b. « Suppressed » signifie :

- La citadelle n'est pas détruite mais
- Pour chaque unité S-HA qui tire, annule un DRM de fortification (+1) dans l'hex

c. « Destroyed » signifie :

- La citadelle ou la ligne fortifiée est détruite de façon permanente si une unité S-HA à force d'astérisque tire ; sinon, la citadelle ou la ligne fortifiée est supprimée.
- Le point fortifié ou la ceinture fortifiée est supprimé

d. Les résultats de **3 ou moins** permettent aux unités de l'Axe qui attaquent de ne pas tenir compte des résultats de l'astérisque (*) sur la CRT lors du jet de dé d'attaque déclarée qui suit.

e. Avec des résultats de **1 ou moins**, appliquez les résultats de la ligne 3 ou 2 et appliquez un Pas de perte du défenseur en plus de tout Pas de perte de Citadelle Détruite. Le défenseur choisit ce Pas de perte. Une citadelle ne peut être détruite qu'une seule fois. Les résultats du bombardement prennent effet immédiatement, avant que le combat régulier ne soit résolu.

f. Quel que soit le résultat du bombardement :

- Les unités qui tirent ne subissent pas de perte de Pas (même si elles sont adjacentes)
- Les forces d'appui des S-HA s'appliquent toujours au calcul des Ratios de combat normaux.

13.45 Lorsque la citadelle est détruite, chaque unité d'artillerie S-HA ou de défense côtière dans l'hex du défenseur est réduite d'un Pas.



Placez un marqueur Citadelle/Ligne fortifiée détruite sur l'hex pour indiquer que la citadelle (ou la ligne fortifiée) est détruite.

13.46 Un scénario peut indiquer le nombre de fois où certaines unités S-HA peuvent fournir un appui. Ceci est enregistré en utilisant les marqueurs de niveau de munitions sur la piste de perte/remplacement. Sauf indication contraire, commencez le marqueur de niveau de munitions de chaque unité sur la case 4. Descendez d'une case chaque fois que l'unité fournit un appui ou effectue un bombardement. Lorsque le marqueur de munitions d'une unité atteint zéro, elle ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'elle reçoive de nouvelles munitions [voir les règles du scénario].

13.5 Ravitaillement limité d'artillerie

L'artillerie des deux camps peut nécessiter de dépenser un ASP supplémentaire afin de soutenir la défense de l'hex du défenseur.

13.51 Les conditions de ravitaillement limité de l'artillerie commencent au deuxième Tour de Gel pendant le climat de Gel. Une fois commencée, la condition reste en vigueur pour le reste du scénario [ou jusqu'à ce que le prochain climat Sec commence].

13.52 Lorsque des conditions de ravitaillement d'artillerie limité existent, une unité d'artillerie ne peut pas fournir d'appui défensif à moins qu'elle ne puisse tracer une LOC jusqu'à un ASP ami.

13.53 Lors de la résolution de chaque combat où un ASP permet un appui défensif [13.52], son propriétaire lance le dé et consulte la Table de ravitaillement d'artillerie limitée. Si le résultat est « Spend 1 ASP », retirer le MSU désigné ou, si un dépôt a été utilisé, réduire le dépôt d'un ASP. Autant d'unités d'artillerie que celles capables de tracer le ravitaillement vers l'ASP peuvent puiser dans le même ASP (notez les DRM de la Table de ravitaillement limité), ou chacune peut puiser dans des ASP différents (et le dé est lancé séparément pour chaque ASP). Un ASP non dépensé peut faire l'objet d'un jet de dé lors du combat suivant.

Note : L'artillerie en attaque a déjà besoin d'un ASP pour l'attaque et n'a pas besoin d'être ravitaillée séparément selon cette règle.

14.0 Puissance Aérienne

“Wo bleibt die Luftwaffe ?” (“Ou est la Luftwaffe ?”)

Souvent demandé par les soldats allemands



Les unités aériennes représentent les avions tactiques utilisés par les deux camps. Chaque unité aérienne équivaut à un groupe de quarante à soixante-dix unités. Les deux camps disposent d'unités aériennes « factices » (sans avion) pour

aider à tromper l'adversaire sur le contenu d'une mission aérienne ou d'une interception.

14.1 Unités aériennes

14.11 Il existe trois types d'unités aériennes : Les Chasseurs (F), les Bombardiers (B) et les Transports (T). Les unités aériennes n'ont pas de Pas comme les unités terrestres et ne peuvent donc pas être considérées comme des pertes lors d'un combat terrestre. Elles sont plutôt sujettes aux pertes dues au combat aérien [14.3] ou aux tirs AA

Note de Conception : Toutes les unités aériennes ont leur type d'avion indiqué sur le pion. C'est généralement pour des raisons historiques, mais les unités sont également différenciées pour le vol à distance limité ou illimité par le type d'avion [14.22]. Les Soviétiques utilisaient généralement plus d'un type d'avion dans leurs formations aériennes, le type indiqué est donc celui qui prévaut dans cette unité.

[14.4].

14.12 Types d'unités aériennes

a. Unités de missions. Les unités aériennes de bombardement (B) et de Transport (T) sont toujours des unités de mission. Les unités de mission ne peuvent pas initier de combat aérien.

b. Unités de combat. Toutes les unités de chasseurs (F) qui ne sont pas déclarées comme unités de mission sont des unités de combat. Si les deux joueurs ont des unités aériennes dans l'hex de mission et qu'une ou plusieurs unités de combat sont présentes, une interception peut se produire. L'interception est un combat aérien.

c. Unités Mixtes. Certaines unités de chasseurs des deux camps possèdent à la fois une valeur de CAS et une valeur d'interdiction en plus de leur valeur de combat aérien. Dans toute mission de CAS où des chasseurs mixtes sont révélés, le propriétaire déclare si ces chasseurs sont des unités de mission ou des unités de combat au moment où les unités sont révélées. Cette déclaration est irréversible. Dans toute mission d'interdiction où des chasseurs ennemis sont présents, le propriétaire déclare d'abord si chaque chasseur sert d'unité de mission ou d'unité de combat.

14.13 Rangez les unités aériennes dans la case appropriée de la table d'état des unités aériennes chaque fois qu'elles ne sont pas utilisées. La capacité de chaque case est illimitée.

14.14 Un joueur peut effectuer des missions [14.2] ou intercepter des missions aériennes ennemies avec des unités aériennes de la case « Ready », comme il le souhaite, à chaque Tour [jusqu'à la limite de 14.21b]. Une unité aérienne n'est pas disponible pour effectuer une mission si elle n'est pas dans la case « Ready ».

Note : Plusieurs nationalités d'unités aériennes peuvent être présentes dans une mission, sauf si les règles du scénario le limitent.

14.2 Missions aériennes

14.21 Une unité aérienne peut effectuer l'une des missions aériennes suivantes à chaque Tour : Appui aérien tactique (CAS) [14.5], Interdiction [14.6], ou Transport aérien [14.7]. Une unité aérienne effectuant l'une de ces missions aériennes est appelée unité "mission".

Note : Dans les parties où les règles du module naval sont en jeu, ajoutez les missions d'interdiction de mouvement naval et d'attaque maritime.

a. Seules les unités aériennes (réelles ou factices) qui se trouvent dans la case « Ready » après que l'état de préparation aérienne [9.0] ait été vérifié peuvent effectuer une mission aérienne.

b. Le nombre maximum d'unités aériennes (y compris les unités aériennes fictives) pouvant être allouées à une seule mission aérienne ou à un seul hex est de :

- Trois unités aériennes du joueur actif, ou
- Trois unités aériennes de l'Axe non actif, ou
- Deux unités aériennes du Soviétique non actif.

c. Les unités aériennes affectées à la conduite d'une mission peuvent inclure des Chasseurs et des unités aériennes fictives qui ne sont pas en mesure de conduire la mission.

EXEMPLE : Les Chasseurs peuvent être envoyés en tant qu'escorte pour les unités aériennes de mission.

d. Lorsqu'il effectue une mission aérienne, le joueur propriétaire (actif ou non) place ses unités aériennes dans l'hex qu'il souhaite voir être l'hex de la mission. Il ne les déplace pas d'hex en hex sur la carte [Exception : 14.7]. Un hex de mission est l'endroit sur la carte où un joueur choisit de placer ses unités aériennes pour leur mission aérienne.

14.22 Limites du rayon d'action

a. Un hex de mission pour les types d'unités aériennes qui suivent ne peut pas être à plus de 25 hexs (mesurés comme une portée d'artillerie) d'une source de ravitaillement amie, d'un village, d'une ville ou d'un hex de ville majeure qui est en ravitaillement général pendant la Phase de Ravitaillement :

- Unités aériennes monomoteurs de l'axe [14.22d]
- Toutes les unités aériennes de l'Axe effectuant des missions de CAS
- Toutes les unités aériennes Soviétiques, quel que soit leur type [sauf les bombardiers Soviétiques à long rayon d'action : TB-3 et DB-3]

b. Les unités de Transport ne peuvent effectuer des missions de transport que jusqu'à une distance de 60 hex [voir aussi 14.74].

c. Toutes les autres unités aériennes de l'Axe et les unités aériennes Soviétiques TB-3 et DB-3 peuvent effectuer des missions dans n'importe quel hex sans tenir compte de la portée.

d. Les unités aériennes monomoteurs de l'axe sont les suivantes :

Bf 109E, Bf 109F, Ju 87, Hs 123, B-534, CR.42, IAR 80, MC.200, PZL P.11

Note de Conception : La doctrine Soviétique prévoyait que les chasseurs devaient être situés à une distance de 120 km des lignes de front et qu'ils devaient être capables d'opérer à une distance de 200 km.

14.23 Placez les unités aériennes à l'envers sur leur hex de mission. Leur identité et leur force sont inconnues du joueur ennemi jusqu'à ce que le combat aérien [14.32] soit mené.

14.24 Attribution des missions

a. Le joueur actif déplace des unités aériennes de sa case « Ready » et place jusqu'à trois unités aériennes face cachée sur chaque hex de mission (ou dans la case d'interdiction de mouvement naval - module naval, 31.12). Il peut s'agir de n'importe quelle combinaison d'unités de mission et de combat.

b. Un joueur de l'Axe non actif peut déplacer jusqu'à trois unités aériennes (ou un joueur Soviétique non actif peut déplacer jusqu'à deux unités aériennes) de sa case « Ready » et les placer face cachée sur n'importe quel hex de mission autorisé.

14.25 Résolution des missions. Une fois que toutes les missions et leurs interceptions par les deux camps ont été désignées, résolvez chaque mission, un hex de mission à la fois.

- Pour chaque hex de mission, le joueur actif révèle ses unités et déclare s'il s'agit d'unités de mission ou d'unités de combat [14.12]. Puis le joueur non actif fait de même.
- Résoudre un combat aérien [14.32].
- Le tir AA est effectué contre les unités aériennes survivantes de la mission [14.4].

14.26 Fin de mission

a. Au fur et à mesure que les unités terminent leur mission pour le Tour, placez-les dans leur case « Flown ». Les résultats des combats aériens [14.3] ou des tirs AA [14.4] peuvent les placer dans les cases « Damaged » ou « Destroyed ».

b. Les unités aériennes (en tant qu'unités de combat) qui accompagnent les unités en mission et qui n'engagent pas d'unités aériennes ennemies en combat aérien vont également dans leur case « Flown » à la fin de la mission aérienne, mais leur propriétaire effectue immédiatement la Procédure de préparation aérienne [9.0] pour chaque unité aérienne de la mission. Une unité qui échoue reste dans la case « Flown ». Si elle réussit, elle est déplacée dans la case « Ready ».

Note : Il s'agit d'un changement important par rapport aux éditions précédentes de ces règles standard.

14.3 Combat aérien

Lorsque des unités aériennes se déplacent vers un hex contenant des unités aériennes ennemies [voir 14.52, 14.61, et 14.76], un combat aérien peut avoir lieu entre ces unités si l'un ou l'autre des joueurs ou les deux ont des unités aériennes qui combattent. S'il n'y a pas d'unités aériennes qui combattent, il n'y a pas de combat aérien.

14.31 L'initiative en combat aérien

Avant que le combat aérien ne commence, les joueurs déterminent d'abord si l'un des camps a l'initiative aérienne. L'initiative aérienne détermine l'ordre dans lequel les unités de combat sont placées dans le combat aérien.

a. Préparation. Les deux camps retournent toutes leurs unités aériennes dans l'hex sur leur recto. Renvoyez les unités aériennes factices vers la case « Flown ». Déclarer les unités de combat et les unités de mission. Pour la Procédure d'interdiction, le joueur de l'Axe déclare en premier. Pour les missions de CAS et de transport, le joueur actif déclare d'abord les unités de mission avant tout combat aérien.

b. Dans tous les cas, le joueur actif utilise la table d'initiative aérienne (Chart and table Card #1) pour déterminer les autres conditions du combat aérien (telles que les unités de combat amies qui combattront les unités aériennes ennemies).

c. Si un joueur n'a que des unités de mission, il ne peut pas avoir l'Initiative aérienne ou l'avantage tactique local [14.32d] ; son adversaire reçoit l'Initiative à la place.

d. Lancez le dé et reportez-vous à la table d'initiative aérienne. Les résultats sont :

No Air Combat Aucun combat aérien n'a lieu. Les unités de combat vont dans leur case « Flown » (et appliquent immédiatement 14.26b). Les unités de mission effectuent leur mission après un éventuel tir anti-aérien [14.4].

Air Initiative Effectuez la procédure de combat aérien [14.32] avec le camp indiqué par la Table comme ayant l'Initiative aérienne. Un camp peut également avoir l'avantage tactique local [14.32d]].

Note : Si un combat aérien a lieu, toutes les unités de combat passent dans la case « Flown », « Damaged » ou « Destroyed » après le combat aérien, en fonction du résultat du combat aérien.

14.32 Procédure de combat aérien

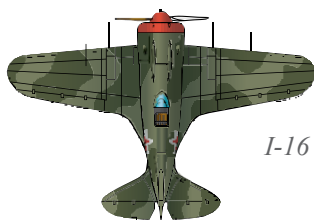
Un combat aérien a lieu lorsqu'une unité aérienne tire sur une autre unité aérienne, la cible étant soit une unité de mission, soit une unité de combat ennemie.

a. Sélection. Le joueur ayant l'Initiative aérienne choisit les unités aériennes ennemies que ses unités aériennes vont combattre. Tout d'abord, il assigne une unité de combat amie à chaque unité de combat ennemie qui est présente. Deuxièmement, il assigne une unité de combat amie à chaque unité de mission ennemie présente.

b. Concentration. Si un joueur a plus d'unités de combat que l'autre joueur n'a d'unités présentes, les unités de combat excédentaires peuvent être affectées à n'importe quelle unité aérienne ennemie. Toutes les unités ennemies doivent avoir un attaquant qui leur est assigné avant de déterminer s'il y a des unités en excès. Les unités attaquées par plusieurs unités ennemies ne tirent que sur le premier attaquant.

c. Tir. Tous les tirs sont simultanés, donc toutes les unités tirent avant d'appliquer les résultats. Soustrayez la valeur de combat aérien de l'unité cible à celle de l'unité qui tire pour déterminer la différence de valeur. Le propriétaire lance alors le dé et se réfère à la colonne de la table de combat aérien (Chart and table Card #1) qui correspond à la différence de valeur pour le résultat du combat aérien. Lorsque plusieurs unités de combat se concentrent sur un seul défenseur, toutes les unités de combat excédentaires tirent avant d'appliquer les résultats.

EXEMPLE : Un Bf 109F (valeur 4) tirant sur un MiG3 (valeur 2) utilise la colonne « +2 » de la table de combat aérien. Le MiG3 riposte en utilisant la colonne « -2 ».



I-16 "Rata"

Avantage tactique local. Si le joueur ayant l'avantage tactique local a des unités de combat non engagées après le premier round de combat, il peut choisir une nouvelle cible pour chacune d'entre elles. Une unité aérienne ennemie engagée ne peut pas être choisie comme nouvelle cible. Pour être désengagée, une unité de tir doit avoir forcé son adversaire aérien du round initial à revenir sur la piste de statut des unités aériennes. Quel que soit le type d'unité aérienne, les cibles d'un tir avec avantage tactique local ne peuvent pas riposter. Résolvez maintenant chaque nouveau combat aérien.

d. Les unités de mission survivantes poursuivent la mission. Placer toutes les unités de combat survivantes dans la case « Flown » ; la règle 14.26b ne s'applique pas.

14.33 Résultats. Reportez-vous à la table de combat aérien et appliquez les résultats de combat aérien à chaque combat. Les unités aériennes affectées par les résultats du combat aérien sont replacées sur leur carte de statut d'unité aérienne respective. Les résultats sont :

A Les unités interrompues sont placées dans la case « Flown »

D Les unités endommagées sont placées dans la case « Damaged »

X les unités éliminées vont dans la case « Destroyed »

- Pas de résultat : Les unités aériennes de mission restent dans l'hex, et les chasseurs vont dans la case « Flown ».

14.4 Tir anti-aérien

“ Nous paresserons tant que la guerre durera. ”

Jeu de mots contemporain sur l'acronyme Soviétique PVO (Protivovsduschnaya oborona), pour défense antiaérienne.

A la fin de tous les combats aériens, les unités de mission survivantes subissent des tirs anti-aériens (AA) de la part des unités éligibles. Les tirs AA peuvent endommager ou repousser les unités aériennes ennemies.

14.41 Le Tir AA provient de l'hex de mission et des six hexs environnants. Si une unité dans ces hexs est éligible, le tir AA a lieu. Sinon, il n'y a pas de tir AA et les unités de mission effectuent leur mission. Résolvez les tirs AA contre les unités en mission [pas les chasseurs] en utilisant la Table de Tir AA.

14.42 Unités éligibles au tir AA

Unités de l'Axe éligibles :

- La plupart des unités de combat [voir ci-dessous pour celles qui ne le peuvent pas]
- Les unités Navales

Unités de l'Axe inéligibles :

- Les unités de cavalerie de l'Axe et de ses alliés (les unités de cavalerie allemandes sont éligibles)
- Les Flottes
- Les unités sans bandes ZOC [sauf AA]
- Les unités non-combattantes

Unités Soviétiques éligibles :

- Toutes les unités (autres que cavalerie) de la taille d'une division
- Les unités AA
- Les QG
- Les unités Navales

Unités Soviétiques inéligibles :

- Les unités de cavalerie
- Les Flottilles
- Unités inférieures à la taille d'une division, autres que les AA ou les QG
- Les unités non-combattantes

14.43 Pour résoudre un Tir AA, chaque joueur tire une fois contre chaque unité de mission ennemie dans l'hex de mission (quel que soit le nombre d'unités terrestres éligibles). Appliquez les DRM listés dans la Table de Tir AA. Les unités de mission avortées sont placées dans la case « Flown ». Les unités de mission endommagées sont placées dans la case « Damaged ». Les unités de mission détruites sont placées dans la case « Destroyed ».

14.44 Les DRM AA positifs et négatifs ne peuvent jamais être supérieurs à +2 ou -2 avant d'obtenir le DRM AA final à appliquer au jet de dé de tir AA.

EXEMPLE : Une unité aérienne Ju 87 de l'Axe avec un DRM AA de -1 effectue une mission de CAS contre un hex à portée d'un QG Soviétique et de deux unités AA Soviétiques. Le joueur Soviétique a un DRM initial de +3, mais il est réduit à +2 pour respecter la limite de +2 DRM. Le DRM -1 de l'Axe est déduit, ce qui laisse un DRM +1 à appliquer au jet de dé de tir des AA Soviétiques contre l'unité aérienne Ju 87.

14.45 Les unités de mission qui survivent aux tirs AA effectuent leur mission et vont ensuite dans la case « Flown ».

14.5 Mission d'appui aérien tactique

La mission d'appui aérien tactique (Close Air Support - CAS) permet aux avions de fournir un appui direct aux unités terrestres au combat, leur donnant ainsi l'avantage dans ce combat.

14.51 Les unités aériennes des deux joueurs qui ont une qualification CAS peuvent effectuer des missions CAS. L'attaquant et le défenseur assignent d'abord toutes les unités aériennes désirées de la case « Ready » à des missions CAS.

Exception : Les unités aériennes Soviétiques ne peuvent pas effectuer de missions CAS à portée d'un QG Non-Op [21.26b].

14.52 Placement

a. Une seule mission est autorisée par combat au cours de chaque Phase de Combat. Tout hex à portée [14.22] sous un marqueur « Declared Attack » peut être un hex de mission CAS.

b. Lorsque plusieurs hexs du défenseur sont impliqués dans une même déclaration d'attaque, les unités aériennes de la mission doivent atteindre l'un des hexs du défenseur.

c. Le joueur attaquant alloue ses missions CAS en premier, et ensuite le joueur en défense alloue ses missions CAS.

14.53 Les unités aériennes restant dans un hex de mission après un combat aérien et un tir AA affecteront le combat (terrestre) avec leur valeur CAS. Si toutes les unités de mission restantes appartiennent à un camp (attaquant ou défenseur), le total des valeurs de CAS est le DRM de CAS pour le jet de dé de combat [15.55]. Si les unités de mission de l'attaquant et du défenseur restent dans l'hex du défenseur, faites la soustraction des DRM. C'est le DRM net de CAS pour le jet de dé de combat.

Note : Si plusieurs hexs contenant des unités de mission CAS s'impliquent dans un seul combat (devenu multi-hexs), combinez-les et calculez le DRM final.

14.54 Après chaque combat, placez toutes les unités aériennes de la mission affectées à cette attaque déclarée dans la case « Flown ».

14.6 Mission d'interdiction

Seules les unités aériennes de l'Axe ayant une valeur d'interdiction peuvent effectuer une Interdiction. Les unités Soviétiques peuvent également avoir une capacité d'interdiction, mais celle-ci n'est disponible que dans le cadre des règles optionnelles décrites dans les livrets de jeu.

14.61 Mener les missions d'interdiction pendant la Phase aérienne (du Segment Stratégique). Procédure :

a. Le joueur de l'Axe alloue ses unités aériennes à des missions d'interdiction selon [14.24] en tant que joueur actif.

b. Le joueur Soviétique peut placer des unités aériennes d'interception contre ces missions en tant que joueur non actif.

c. Une fois que toutes les missions ont été désignées, résoudre le combat aérien, puis le tir AA.

14.62 L'hex de mission pour une mission d'interdiction peut être n'importe quel hex à portée [14.22].



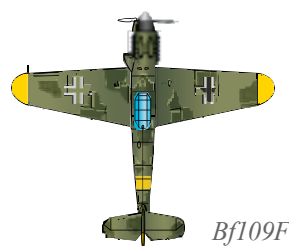
14.63 Les unités de mission restant après le combat aérien et le tir AA entraînent le placement d'un marqueur « Interdict Level » dans l'hex de la mission. Le marqueur indique soit « Interdict Level » 1 ou « Interdict Level » 2. Déterminer le niveau d'interdiction en additionnant les valeurs d'interdiction des unités aériennes restantes de la mission. Si le total est de 1, le niveau d'interdiction est de 1. Si le total est de 2 ou plus, le niveau d'interdiction est de 2. Après avoir placé un marqueur d'interdiction, placez les unités de la mission dans la case « Flown ».

14.64 L'interdiction de l'un ou l'autre niveau crée une zone d'interdiction (ZOI).

a. Une ZOI est constituée de l'hex de mission et des six hexs adjacents.

b. Les ZOI amies peuvent se chevaucher. Additionnez-les dans la zone de chevauchement, mais le niveau d'interdiction maximum autorisé dans un hex est de 2.

c. Les restrictions à l'intérieur d'une ZOI [14.65 et 14.66] ne s'appliquent pas aux hexs contenant des bois. L'interdiction n'affecte pas le mouvement à travers un pont [bien que le coût de route puisse être affecté ; voir 14.65], un marqueur de pont ou un marqueur de ferry.



14.65 Effet des ZOI sur les unités ennemies

- Une unité effectuant un mouvement ferroviaire ou un mouvement de train blindé à travers une ZOI dépense 12 PM ferroviaires par hex en interdiction.
- Les flottilles paient 3 PM supplémentaires pour entrer dans un hex en interdiction.
- Une unité ne peut pas commencer un mouvement stratégique dans une ZOI. Une unité ne peut pas entrer dans une ZOI en utilisant le mouvement stratégique. A la place, elle arrête son mouvement stratégique dans l'hex précédant la ZOI.
- Le coût de déplacement sur route (tout type) n'est pas autorisé dans une ZOI. **Exception :** Le bonus de déplacement sur route s'applique toujours à l'intérieur d'une ZOI lorsque les routes et les autoroutes se trouvent dans des hex boisés, et pour les ponts lorsque l'un (ou les deux) des deux hexs adjacents sont boisés.
- Les missions de Transport aérien [14.7] qui commencent ou se terminent sur un hex dans une ZOI sont sujettes au Tir AA [14.76], calculé à raison d'une unité AA par Niveau d'interdiction (voir Table), plus toute unité AA à portée [14.41].
- Il n'y a pas d'effet supplémentaire lorsque les zones se chevauchent.
- Une ZOI n'affecte pas les routes de ravitaillement ou les marqueurs de pont ou de ferry déjà placés sur la carte.
- Une ZOI affecte le mouvement de réaction [12.41a].
- Une ZOI affecte le placement des ordres de retraite [12.53g].
- Dans une ZOI, tout niveau d'interdiction aérienne réduit le nombre d'unités d'artillerie pouvant fournir un appui d'artillerie à une par combat. Une unité d'artillerie ravitaillée et à portée peut toujours soutenir un combat, même si toute l'artillerie disponible est sous interdiction.

EXEMPLE : Par temps Sec, l'hex 1829 (Novyy Borisov) est sous interdiction et reçoit un marqueur d'interdiction de niveau 1.



Une unité ennemie commence dans l'hex 1729 - qui n'est pas affecté par les effets d'interdiction à cause des bois - et souhaite se déplacer (directement le long de l'autoroute) dans l'hex 1828. Sans l'interdiction, le coût le long de la route est de 1 PM, mais maintenant le coût de route ne peut pas être utilisé et le pont entre 1829 et 1928 est également sous interdiction ; le coût sera de 3 PM pour les deux hexs de terrain clair (en ignorant la route) et le coût de la traversée de la rivière sans pont.

Il existe cependant un autre itinéraire (indiqué par la ligne en pointillés) via l'hex 1828 qui est boisé et le pont entre 1829 et 1828 peut donc encore être utilisé. Le coût est de 2,5 PM pour les deux hexs de terrain clair comme précédemment, mais le pont est utilisé et la route dans l'hex 1828 protège de l'interdiction et permet d'utiliser son coût de route de 0,5 PM.

14.66 Effets des ZOI de l'Axe sur les QG Soviétiques

- Réduisez la valeur de commandement de chaque unité de QG Soviétique dans la zone d'interdiction d'un montant égal à la somme de tous les Niveaux d'interdiction qui affectent leur hex (maximum de deux). Les valeurs de commandement des QG peuvent être réduites à zéro pour les QG ayant 1 ou 2 points de commandement. Chaque diminution de la valeur de commandement réduit ou élimine les capacités suivantes du QG :
 - Activation [21.12a] des unités non motorisées [**Exception :** unités de la Garde, 21.41].
 - Rendre les unités motorisées éligibles pour le Mouvement de réaction [12.41b et 21.12c].
 - Donner des ordres de retraite [12.54a et 21.12d].
 - Supprimer un ordre de Non-Retraite impératif [21.12e].
 - Permettre à deux unités d'artillerie à portée de commandement d'un QG d'apporter leurs forces d'appui à un combat donné [13.15a et 21.14].
- Le QG Soviétique peut devenir non opérationnel. Immédiatement après avoir placé tous les marqueurs d'interdiction plaçant des QG dans leurs ZOI, lancez un dé pour chaque QG opérationnel dans cette zone d'interdiction. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau d'interdiction indiqué sur le marqueur d'interdiction (marqueur 1 ou 2), retournez le QG sur sa face Non-Op.

De plus, faites un jet pour chaque QG qui entre dans cette zone d'interdiction pendant la Phase de Mvt [voir 21.28 pour la récupération du statut opérationnel par les QG].

14.67 Enlever tous les marqueurs d'interdiction pendant la Phase de Récupération.

14.7 Mission de Transport aérien

14.71 Une unité de transport aérien effectue une mission de transport aérien pendant la Phase de Mvt, à condition que l'unité de transport aérien commence dans la case « Ready ». Cette mission aérienne peut être sujette à un combat aérien ennemi [14.3] dans l'hex de destination, les joueurs peuvent donc allouer une escorte de chasseurs pour la protection [14.75c].

14.72 Les unités terrestres éligibles au transport aérien sont :

Unités aéroporté (ou parachuté), infanterie, alpins, génie, MSU ou QG

Exception : Les unités de QG Non-Op et les unités avec un marqueur « Do Not Move » ou Overrun ne sont pas éligibles.

14.73 Capacité. Une unité de transport aérien ne peut transporter qu'un seul point d'empilement par mission. Un QG, une unité avec une valeur d'empilement nulle ou un MSU (un ASP) utilise un point d'empilement de capacité. Un dépôt ne peut pas être transporté. Une unité de combat de deux points d'empilement peut être transportée si deux unités de transport aérien volent et accomplissent la même mission ensemble. Si ce n'est pas le cas, appliquer la règle 14.77d.

14.74 Rayon d'action. Les hexs de mission pour le transport aérien ne peuvent pas être à plus de 60 hexs (comptez comme une portée d'artillerie) d'une position de départ amie : un hex de source de ravitaillement, de village, de ville ou de ville majeure amie (y compris ceux qui se trouvent sur une Sous

14.75 Procédure de mission de transport aérien

a. Une unité terrestre commence sa Phase de Mvt dans un hex de village, de ville ou de ville majeure, ou depuis la case « Active » de la piste de reconstruction des unités. C'est l'endroit à partir duquel l'unité transportée compte sa portée. L'unité transportée peut commencer en étant non ravitaillée.

b. L'unité terrestre et l'unité de transport aérien se déplacent ensuite ensemble dans leur rayon d'action de 60 hexs, sans tenir compte du terrain, jusqu'à un autre hex de village, ville ou ville majeure amie (mais pas vers la case « Active »). Comptez la portée à partir d'un bord de carte (ouest pour l'Axe, est pour les Soviétiques) pour les unités qui commencent dans la case « Active ».

c. L'unité de transport aérien arrive dans l'hex de mission, avec toutes les unités d'escorte de Chasseurs que le joueur souhaite allouer jusqu'à la limite de taille de groupe de mission aérienne autorisée, y compris la ou les unités de Transport aérien [14.21b]. Le joueur adverse peut maintenant choisir de contrer la mission. Si des unités de chasseurs aériens ennemies sont allouées pour s'opposer à la mission, alors un round de combat aérien s'ensuit [14.3].

d. Si l'unité de mission de transport aérien reste sur place (en cas d'échec, voir [14.77]), vérifiez également l'interception AA [14.76]. Si la mission de transport aérien réussit finalement, l'unité de transport aérien termine sa mission. Placez-la dans la case « Flown » une fois la mission terminée. L'unité terrestre reste dans l'hex de mission et ne peut pas effectuer de mouvement (terrestre) ce Tour-ci. Placez un marqueur « **Do Not Move 1 GT** » sur l'unité terrestre, même si elle n'arrive pas ce Tour-ci.

14.76 Interception AA

Si une unité est transportée depuis ou vers un hex ami adjacent à une unité de combat ennemie, l'unité de transport aérien est sujette au tir AA de cette unité de combat ennemie.

Si l'hex de départ ou de destination du transport aérien est dans une ZOI ennemie, la table de tir AA (Chart and table Card #1) est utilisée (que l'AA soit présent ou non) [14.65].

De plus, si le transport aérien est passé au-dessus d'une unité ennemie qualifiée pour le tir AA alors qu'il se déplaçait vers sa destination, ou s'il est maintenant adjacent à une unité ennemie qualifiée pour le tir AA [14.42] dans l'hex de destination, appliquez le tir AA de cette unité comme un DRM supplémentaire (+1) pour chacune de ces unités (incluez également tout DRM spécifique 'unité AA' en plus, jusqu'à la limite [14.44]).

[Il n'y a pas de tir AA supplémentaire lorsque l'unité retourne sur l'échelle de statut des unités aériennes].

EXEMPLE 1 : L'hex de départ ou de destination se trouve dans une ZOI ennemie ; conformément à 14.76, la table AA est utilisée sans DRM.

EXEMPLE 2 : Identique à l'exemple précédent, mais le chemin de transport aérien vers l'hex de destination doit également passer directement au-dessus d'une unité de combat ennemie qualifiée pour l'AA ; appliquez le DRM (+1).

14.77 Résultats sur les unités transportées

a. Si le transport aérien est **détruit**, l'unité de combat va dans la case « Destroyed ». Les unités de ravitaillement, les unités Zap et les RSC sont perdues et retournent en statut Disponible.

b. Si le transport aérien **avorte**, l'unité transportée n'arrive pas et est placée sur sa position de départ.

c. Si le transport aérien est endommagé, l'unité transportée arrive dans l'hex de destination.

d. Lorsque deux points d'empilement sont transportés [14.73] et qu'une unité aérienne est **Détruite** ou **Avorte**, retournez l'unité transportée sur sa position de départ. Si les deux sont **détruites**, l'unité transportée va dans la case « Eliminated » (les unités Zap perdues vont dans la case « Cadre ». Les unités de ravitaillement et les RSC perdus sont remis disponibles.

14.78 Les RSC transportés peuvent effectuer une recombinaison [23.3] et les unités Zap peuvent effectuer un renforcement sur la carte [7.43d] pendant le Tour où ils sont transportés. L'unité combinée conserve le marqueur « Do Not Move ».

15.0 Phase de Combat

15.1 Organisation du combat

Le joueur attaquant mène chaque combat pendant sa Phase de Combat dans l'ordre qu'il souhaite. Les joueurs suivent plusieurs étapes pour résoudre chaque combat. Lorsqu'un combat est sélectionné, l'attaquant détermine les unités de combat amies hors artillerie qui y participeront. Pour l'éligibilité et les conditions de participation, suivez la règle 12.1.

15.11 Le défenseur révèle toutes les unités non-dévoilées. Combinez la force défensive de toutes les unités dans l'hex du défenseur en un seul total. Le défenseur ne peut pas soustraire une unité du combat dans un hex attaqué.

15.12 La force d'attaque ou de défense d'une unité ne peut pas être divisée entre différents combats ou prêtée à d'autres unités et ne peut pas être accumulée d'un Tour à l'autre.

15.13 Attaque multi hexs. Une attaque peut impliquer n'importe quel nombre d'unités en attaque ou en défense et peut être dirigée contre plus d'un hex en défense. Pour résoudre l'attaque en un seul combat, suivez la règle 12.17.

15.14 A l'exception des unités désignées pour les attaques impératives, les unités choisies pour attaquer lors d'une attaque déclarée ne doivent pas nécessairement être les mêmes que celles désignées lors de la Phase de Déclaration des attaques.

15.15 Un hex de défenseur ennemi peut être attaqué par autant d'unités de combat amies qu'il est possible d'en placer dans les six hexs adjacents.

15.16 Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par Phase de Combat.

Note : Un Overrun n'est pas une attaque déclarée [note de 11.31].

15.2 Ravitaillement de combat

15.21 Lors de la résolution de chaque attaque, l'attaquant déclare si l'attaque sera une attaque ravitaillée, et désigne le MSU ou le dépôt contenant les ASP à dépenser. Plus d'un ASP peut être nécessaire (et dépensé) pour amener toutes les unités attaquantes en ravitaillement de combat, mais aucun ASP ne peut fournir du ravitaillement de combat à plus d'une attaque. Généralement, un ASP est dépensé pour placer une attaque dans le ravitaillement de combat. Toutes les unités attaquantes (incluant l'artillerie) doivent tracer une LOC max de sept hexs [6.14, notez la réduction à 5 hexs en 6.14c] vers un (ou plusieurs) ASP désigné(s). Si ce n'est pas le cas, l'attaque n'est pas ravitaillée et aucun ASP n'est dépensé.

NOTE IMPORTANTE : Les unités avec des marqueurs « Out of Supply » ne subissent pas d'effets hors ravitaillement pendant qu'elles participent à une attaque qui est ravitaillée. Ne retirez pas leur marqueur « Out of Supply ». L'ASP dépensé permet à ces unités de fonctionner normalement uniquement pendant l'attaque. Une fois l'attaque terminée, ces unités avec des marqueurs « Out of Supply » sont toujours sujettes à tous les effets hors ravitaillement.

15.22 Si aucun ravitaillement de combat n'est fourni à une attaque déclarée :

- Appliquer un DRM (+2) au jet de dé
- Si une Panzer Division ou une Division Motorisée a un marqueur « Out of Supply » sur l'une de ses unités en attaque, il n'y a pas de bonus d'intégrité [15.58].
- L'attaquant ne peut pas allouer de force d'appui d'artillerie à cette attaque [exception selon 15.34].
- Le défenseur peut ne pas être capable d'allouer une force d'appui d'artillerie dans des conditions d'artillerie limitée [13.52].
- La force attaquante retire un Pas de perte supplémentaire si le résultat final du combat contient un astérisque (*) [16.3].

Exception : Les flottilles [22.56] et les trains blindés [21.34] ne sont pas affectés par le manque de ravitaillement de combat.

15.3 L'artillerie durant le combat

15.31 Une unité d'artillerie ne fait que de l'appui. Elle ne peut pas attaquer seule.

15.32 Support défensif de l'artillerie

a. Le défenseur ajoute toute force d'appui d'artillerie engagée pendant la Phase de Réaction à la force de défense.

b. Le défenseur vérifie maintenant l'artillerie en appui du défenseur qui n'est pas dans l'hex du défenseur. Si l'une de ces unités est maintenant en ZOC ennemie (après les combats précédents), elle ne peut plus apporter sa force d'appui (le défenseur ne peut pas non plus allouer d'autres unités d'artillerie « disponibles » pour la remplacer).

15.33 Support de l'artillerie en attaque. Après que le défenseur a alloué son appui d'artillerie, l'attaquant alloue son appui d'artillerie à chaque combat au fur et à mesure qu'il est résolu [voir aussi 13.0 pour les restrictions sur l'utilisation de l'artillerie].

15.34 L'artillerie a besoin d'un ASP afin de fournir un appui d'artillerie pendant l'attaque. Elle se relie soit vers un ASP alloué à ce combat, soit vers un ASP spécifiquement désigné pour cette unité d'artillerie.

Note : Une unité d'artillerie peut toujours fournir un appui (si elle utilise un ASP) même si les autres unités attaquantes ne peuvent pas utiliser d'ASP (cette attaque n'a alors pas de ravitaillement de combat [15.22] et le DRM (+2) s'applique).

15.4 Détermination du ratio de combat

15.41 Effets du terrain

a. Marais.

- Réduisez de moitié la force de combat totale des unités qui attaquent depuis un marais.
- La force d'appui de l'artillerie est divisée par deux lorsqu'elle tire dans un hex de marais, mais n'est pas divisée par deux lorsqu'elle tire depuis un marais.
- Il n'y a pas de DRM pour une unité se défendant dans un marais.

Design Note : Les marécages sont des endroits peu propices au déploiement et à la gestion d'unités terrestres. Les obus d'artillerie à détonation à impact sont inefficaces dans le brouillard, et le réglage des fusées à retardement pour les explosions aériennes était une science inexacte.

b. Fleuve. La force d'attaque totale des unités hors artillerie qui attaquent à travers un côté d'hex de fleuve non gelé est réduite de moitié, que d'autres unités amies dans le même combat attaquent ou non du côté du défenseur du fleuve. La réduction de moitié n'est pas affectée par un pont.

Exceptions :

- 1) La réduction de moitié ne s'applique pas aux fleuves gelés [5.23]. Cependant, appliquez un DRM (+1) si toutes les unités attaquantes attaquent à travers un fleuve gelé (pas seulement une rivière).
- 2) La force d'appui de l'artillerie n'est pas réduite de moitié lorsqu'elle tire à travers des côtés d'hex de fleuve.

c. Rivières. Lorsqu'elle est gelée, une rivière (pas un fleuve) ou un canal ne fournit pas de DRM pendant le combat.

d. Ville, Ville majeure, Montagne et terrain alpin

- La force d'attaque totale des unités blindées à force d'attaque rouge est divisée par deux lorsqu'elles attaquent dans ces types de terrain.
- Une ville ou une ville majeure dans l'hex du défenseur entraîne un DRM (+1) au jet de dé.
- Un terrain montagneux ou alpin entraîne un DRM (+2).

15.42 Effets de la Météo

a. Boue. La force d'appui de l'artillerie en attaque et en défense est réduite de moitié lors de l'attaque d'hexs affectés par le mauvais temps [note 5.21]. Faites le total de toutes les unités d'artillerie réduites de moitié (y compris les fractions), puis supprimez la dernière fraction.

b. Orage. Les flottilles ne peuvent pas attaquer [22.54c].

15.43 Unités non-dévoilées.

a. Toutes les unités non-dévoilées en défense sont maintenant tournées sur leurs faces dévoilées. Retirez immédiatement du jeu les unités non-dévoilées qui indiquent « Remove » sur leurs faces dévoilées. Elles ne sont pas comptées comme faisant partie de la force en défense pour les calculs de perte de pas.

b. Si toutes les unités en défense dans un combat déclaré sont marquées « Remove », retirez le marqueur « Declared Attack » et les unités « Remove ». Leur retrait compte comme un combat, et les unités attaquantes sont donc autorisées à avancer après le combat [16.5]. Les ASP alloués à l'attaque ne sont pas dépensés. Faites avancer les unités attaquantes désignées, comme vous le souhaitez, dans l'hex du défenseur désormais vacant, jusqu'à la limite d'empilement. Ces unités ne peuvent pas se déplacer et ne peuvent pas être réallouées à d'autres attaques déclarées.

15.44 Bunker Busting

“ En avant et vers l'ennemi ”

Manuel de formation StMSUgeschütze

Si elles sont déclarées, les unités de l'Axe éligibles doublent leur force d'attaque lorsqu'elles font partie d'une attaque déclarée (mais pas d'un Overrun) contre tout hex contenant un point fortifié non détruit, une ceinture fortifiée, des lignes fortifiées, une ville ou une ville majeure. Elles ne doublent pas contre les citadelles. Les unités Soviétiques ne sont pas éligibles.

a. Unités éligibles :

Anti-aérien, antiaérien motorisé, canon d'assaut

b. Une seule unité éligible peut être déclarée comme unité « bunker buster » par attaque. Les autres unités éligibles participantes utilisent leurs forces d'attaque normales.

c. Une unité AA qui contribue au tir AA avec un DRM pendant la Phase de Combat en cours ne peut pas être désignée comme « bunker buster ». Elle utilise à la place sa force d'attaque normale.

Note de Conception : Les canons d'assaut ont été conçus à l'origine pour soutenir l'infanterie contre les positions renforcées et ils ont très bien rempli ce rôle. À partir de mars 1942, ils reçoivent un nouveau canon principal. Ils commencent alors à se faire une réputation de tueurs de chars. Les canons AA se sont révélés aussi efficaces dans leur rôle improvisé contre les bunkers que les canons AA de 88 mm en Afrique du Nord l'ont été contre les chars alliés.

15.45 Dépenser des points de ravitaillement. A la fin de sa Phase de Combat, l'attaquant dépense (retire) le(s) ASP désigné(s) pour le ravitaillement de combat pour ses attaques [voir aussi [6.48c](#) et [15.21](#)].

15.46 Calcul des forces

a. L'attaquant totalise les forces d'attaque et d'appui de toutes ses unités de combat impliquées dans l'attaque.

b. Le défenseur totalise les forces de défense de toutes les unités qui font l'objet d'une attaque spécifique et applique la force d'appui de l'artillerie.

Note : La force d'appui de l'artillerie ne peut pas dépasser la force totale amie hors artillerie [[13.13b](#)]. Les points d'appui excédentaires sont ignorés.

15.47 Détermination du ratio de combat. Le ratio de combat final est déterminé par la force totale allouée à la suite de l'organisation du combat [[15.1](#)]. Les joueurs utilisent ce ratio pour déterminer l'issue de ce combat.

a. Le rapport de force initial peut changer à cause du mouvement de réaction des défenseurs [[12.4](#)], de l'allocation de l'appui d'artillerie du défenseur [[13.1](#)], et des forces des unités dévoilées [[15.43](#)].

b. Le rapport de force initial peut également changer parce que l'attaquant a l'option dans chaque combat, jusqu'au moment de la résolution de ce combat, de déclarer des unités supplémentaires pour faire cette attaque, selon [[15.14](#)]. Ces unités ne peuvent pas avoir déjà été engagées dans un autre combat lors de cette Phase.

Note : En dehors du cas des attaques impératives [[12.32](#)], l'attaquant peut également retenir ou modifier certaines unités effectuant cette attaque spécifique [[15.14](#)], tant que l'attaque est effectuée.

c. Si le score final du combat devient inférieur à 1-4, l'attaquant résout ce combat pendant la Phase de Combat en utilisant la colonne 1-4 de la CRT et en appliquant un DRM (+2).

d. L'attaquant ne peut pas réduire le ratio d'une autre manière.

EXEMPLE : Il ne peut pas déclarer un ratio de 3-1 alors qu'il a un ratio de 4-1.

e. Un ratio supérieur à 10-1 est résolu comme 10-1.

15.5 Détermination du DRM final

En utilisant les catégories de cette section, l'attaquant calcule les DRM amis et ennemis pour obtenir un DRM final qui sera appliqué au jet de dé de combat. Chaque DRM plus un (+1) compense un DRM moins un (-1). Le total de DRM plus ou moins restant après compensation est le DRM final. Le DRM final ne peut pas dépasser +3 ou -3.

15.51 Effets du Terrain. Seules les unités en défense bénéficient des effets du terrain.

a. Les unités en défense ne bénéficient que du DRM de terrain le plus élevé de l'hex. Il s'agit, dans l'ordre croissant, d'un terrain de colline, de montagne ou de terrain alpin. Ces effets ne sont pas cumulatifs.

b. S'il y a un côté d'hex qui peut conférer un DRM au défenseur, le DRM n'est appliqué que lorsque toutes les unités en défense sont derrière ce côté d'hex, et que toutes les unités en attaque attaquent à travers lui ou à travers des côtés d'hex qui fournissent le même DRM ou un DRM plus grand [voir aussi [18.22](#) Exception].

c. Lorsque l'hex du défenseur contient un DRM d'hex et de côté d'hex, l'effet est cumulatif.

EXEMPLE : Les DRM de ville et de ville majeure (et de village en cas de Boue ou de Neige) sont cumulatifs avec les côtés d'hex (tels que les rivières) et les terrains d'hex (tels que les collines).

d. Lorsque deux hexs ou plus en défense sont attaqués au cours d'un même combat, appliquez à l'ensemble du combat le DRM de terrain d'hex le plus élevé trouvé dans n'importe quel hex du défenseur. L'application des DRM de terrain du côté de l'hex dépend de [15.51b](#) ci-dessus.

e. Lorsqu'une ligne fortifiée couvre le même côté d'hex qu'une rivière ou un canal, les effets sont cumulatifs.

f. Si l'hex contient un point fortifié actif, appliquer un DRM (+1) [*Exception :* voir [18.41d](#)]. Reportez-vous à [18.0](#) pour des informations supplémentaires concernant les fortifications.

15.52 Ordres « No Retreat » [[12.53b](#)]. Lorsqu'il est en vigueur, appliquez un DRM (+1). L'attaquant ne reçoit aucun DRM s'il place un ordre « No Retreat » sur ses unités (l'ordre se réfère uniquement à l'exigence de retraite). Le DRM « No Retreat » ne s'applique qu'aux unités en défense.

15.53 Effets du Génie

a. Appliquez un DRM (-1) lorsque l'attaquant déclare des Effets du Génie et que ses unités incluent au moins une unité de type génie (génie, génie motorisé, ou génie blindé) et que l'hex du défenseur a un terrain éligible [[15.53b](#)]. Ce DRM est appliqué une seule fois par

combat, même si l'attaquant a plusieurs unités de génie impliquées et que le défenseur a plusieurs modificateurs qui peuvent être annulés par le génie.

b. Terrain éligible aux effets du génie : ville, ville majeure, rivière (pas fleuve), canal, ou fortification non détruite qui fournit un bénéfice DRM au défenseur, et attaques à travers des eaux peu profondes. Un village ne devient éligible que lorsque les effets météo Boue ou Neige s'appliquent à son hex.

c. Empilement spécial du génie. Pour les deux joueurs, une unité de génie en attaque peut s'empiler au-delà de la limite d'empilement. Si un joueur le fait, les effets du génie s'appliquent automatiquement et le génie combine sa force avec les autres unités attaquantes. Cependant, l'unité de génie ne peut pas rester au-dessus de la limite d'empilement à la fin de la Phase de Combat. Soit elle avance après le combat, soit elle recule de deux hexs selon les règles de retraite. Elle est éliminée si elle ne peut ni avancer ni reculer.

d. Une unité du génie est nécessaire pour permettre à une unité d'attaquer à travers un côté d'hex d'eau peu profonde non gelée [ils utilisent des bateaux d'assaut]. **Pas plus de 3 points d'empilement** d'unités non-génies ne peuvent attaquer à travers un côté d'hex d'eau peu profonde. Une unité du génie peut participer au combat à travers le côté d'hex en plus des autres et peut avancer après le combat. Les unités d'artillerie peuvent soutenir le combat. Les effets du génie dans le combat [15.53a] sont autorisés lors d'une attaque à travers des eaux peu profondes. Les unités blindées ne peuvent pas attaquer à travers des côtés d'hex d'eau peu profonde.

15.54. Chaque unité d'artillerie super-lourde et d'artillerie ferroviaire de l'Axe Fournit un DRM (-1) utilisé uniquement pour compenser les DRM de terrain que la force en défense reçoit pour un village (pendant la Boue ou la Neige), une ville, une ville majeure, ou une fortification non détruite. Les DRM S-HA de l'Axe (ou les DRM S-HA et Effets du Génie) ne peuvent pas dépasser les DRM Soviétiques reçus pour les terrains ci-dessus.

Note : Certaines unités d'artillerie ferroviaire et de S-HA possèdent également des forces d'appui qui s'ajoutent à la force d'attaque.

15.55 Mission d'appui aérien tactique [14.5]. Chaque point de CAS de l'attaquant équivaut à un DRM (-1). Chaque point de CAS du défenseur équivaut à un DRM (+1).

15.56 Défaut d'approvisionnement

a. Si une unité défensive a un marqueur « No Supply » sur elle, appliquez un DRM (-1).

b. Si une unité attaquante hors artillerie n'a plus de ravitaillement de combat (ou si aucun ASP n'est dépensé), appliquez un DRM (+2) [15.22].

Note : Le DRM (+2) s'applique même si l'artillerie attaquante est ravitaillée.

15.57 Bonus d'armes combinées (CAB)

a. Appliquer un DRM (-1) si les deux conditions suivantes sont remplies :

- La force d'attaque contient au moins une unité blindée avec une force d'attaque rouge et au moins une unité de reconnaissance, d'infanterie motorisée, de motocyclistes ou de génie motorisé.
- La force en défense ne contient pas de blindés (avec une force d'attaque rouge), d'antichars, d'antichars motorisés, d'antichars blindés, d'unités antiaériennes ou d'unités antiaériennes motorisées.

b. Un seul CAB est autorisé par combat.

c. Le CAB s'applique même si les unités requises attaquent à partir d'hexs différents.

d. Le CAB ne s'applique pas lorsque tous les types d'unités requises attaquent à travers des côtés d'hex de canal, de rivière ou de fleuve, ou lorsque des unités en défense se trouvent dans des hex de marais [sauf s'ils sont gelés], des fortifications non détruites, des villes, des villes majeures, des hex de montagne ou des hex alpins.

e. Le CAB ne s'applique pas par temps de Boue ou de Neige, ni en cas de conditions météo défavorables.

f. Les unités Soviétiques ne sont pas éligibles au CAB [elles manquent d'entraînement et de compétence tactique].

15.58 Bonus d'intégrité des Panzerdivision

a. Lorsque suffisamment d'unités composantes d'une Panzerdivision Allemande attaquent un défenseur, appliquez un DRM (-1) pour ce combat. Appliquez un DRM pour chaque Panzer Division qualifiée [Exception : 18.51d].

b. Lorsque suffisamment d'unités composantes d'une division motorisée Allemande attaquent un défenseur, appliquez un DRM (-1) pour ce combat si la division est qualifiée. Une division motorisée est qualifiée si une Panzerdivision [15.58a] qualifiée participe à la même attaque. Une même Panzerdivision ne peut qualifier qu'une seule Division Motorisée dans un même combat.

c. Le bonus d'intégrité s'applique même si les unités composant l'un ou l'autre type de division attaquent depuis des hexs différents ou si l'une d'entre elles a une force réduite.

d. Les conditions suivantes permettent à une division de l'un ou l'autre type de se qualifier :

- Aucune des unités composantes nécessaires ne peut avoir de marqueur « No Supply », sauf si elles utilisent le ravitaillement de combat.
- Une Panzerdivision a besoin de trois de ses unités composantes pour être qualifiée : son régiment de Panzer (ou l'un de ses bataillons), plus l'un de ses régiments d'infanterie motorisée, plus le second régiment d'infanterie motorisée ou l'unité de reconnaissance.
- Une division motorisée exige que les trois unités qui la composent soient présentes (deux régiments d'infanterie motorisée et l'unité de reconnaissance).

15.6 Procédure de résolution du combat

- Repérez sur la CRT la colonne du ratio qui sera utilisée pour le combat.
- Lancez le dé. Trouver le résultat du dé dans la colonne de gauche de la CRT.
- Croisez le numéro du dé avec la colonne des ratios. Appliquez la valeur finale du DRM pour obtenir le résultat final du jet de dé. S'il n'y a pas de DRM final à appliquer, la case où le numéro du dé et la colonne des ratios se croisent est le résultat du combat.
- Après avoir obtenu le résultat du combat, retirez les marqueurs d'attaque déclarée de l'hex du défenseur avant d'appliquer le résultat.
- Appliquez le résultat de combat complet avant de passer au combat suivant.

16.0 Résultats des combats

16.1 Table des résultats de combat (CRT)

16.11 Chaque case de la CRT est divisée en un résultat supérieur qui s'applique à l'attaquant et un résultat inférieur qui s'applique au défenseur.

16.12 Les résultats sont :

R	Retraite. Toutes les unités retraitent sauf si elles ont un marqueur « No Retreat » [16.45a]
e	Éliminées. Retirez toutes les unités concernées du jeu. Placez-les dans la case « Eliminated » ou dans la case « Cannot Rebuild ».
1, 2, 3, ou 4	Perte de Pas. Le groupe d'unités concerné perd un à quatre Pas [16.2], comme l'indique le nombre de Pas.
*	Astérisque. Appliquer une éventuelle perte de Pas supplémentaire [16.32]
—	No Result. Il n'y a pas de perte de pas ni de retraite après le combat.

16.13 Appliquer les résultats au défenseur en premier, puis appliquer les résultats aux unités attaquantes.

16.14 Les unités d'artillerie dans un hex du défenseur sont sujettes à tous les résultats de combat (y compris les pertes de Pas), tout comme les unités d'artillerie de l'attaquant adjacentes à l'hex du défenseur. Les unités d'artillerie participantes des deux camps qui ne sont pas adjacentes à l'hex du défenseur ne sont pas affectées par les résultats du combat.

16.15 Les ordres « No Retreat » et « Additional Retreat » peuvent augmenter ou diminuer le résultat de perte de Pas donné par la CRT [16.45].

16.2 Pertes au combat

“Il n’y a pas d’équivalent à une Division détruite.”

v. Manstein, 25 octobre 1941

16.21 Lorsqu'une perte de Pas de combat est requise, le propriétaire retire le nombre de Pas indiqué de son groupe d'unités participant, et non de chaque unité de ce groupe.

16.22 Retirer les pertes. Une unité subit des pertes Pas par Pas. Lorsqu'une unité contenant deux Pas ou plus subit sa première perte, retournez l'unité sur sa face force réduite pour le premier Pas. Si cette unité perd un autre Pas, retirez l'unité s'il s'agit d'une unité à deux Pas. Si c'est une unité à trois ou quatre Pas, remplacez-la par l'unité sur l'aide de jeu [3.52] avec la même identification d'unité (mais avec sa force réduite). Un troisième Pas de perte sur une unité à quatre Pas est indiqué en retournant le pion de remplacement sur sa face réduite. Si un quatrième Pas de perte (ou plus) se produit sur une unité à quatre Pas, retirez l'unité de la carte. Le pion de pleine puissance et le pion de remplacement d'une unité ne peuvent pas être en jeu en même temps.

Note : Utilisez la carte de réduction de Pas [3.52] pour gérer l'attribution des pertes aux unités à trois et quatre Pas.

16.23 Lorsque vous retirez une unité à cause de pertes au combat, placez-la dans la case « Cadre » ou dans la case « Eliminated », selon la façon dont elle subit les pertes. Une unité est placée dans la case « Eliminated » (éliminée) par un résultat de combat e, ou parce qu'elle est incapable de retraire [16.46], ou après avoir été détruite pendant un Transport aérien [14.77a et d], ou à cause d'une reddition [20.0]. Toutes les autres unités réduites au-delà de leur dernier Pas sont placées dans la case « Cadre ».

Exceptions :

- 1) Quelle que soit la manière dont elles sont perdues, placez toujours les unités Zap et les trains blindés éliminés dans la case « Cadre ».
- 2) Mettez de côté les pions de substitution de régiment pour les réutiliser. Ils ne vont pas sur la piste de reconstruction de l'unité.
- 3) Toute unité portant le symbole **R** (non reconstructible) [7.14] est directement placée dans la boîte « Cannot Rebuild » sur la piste de reconstruction des unités.

16.24 Une unité du NKVD dans certains terrains [12.53b] ne peut pas faire de Pas de perte tant que toutes les autres unités de l'hex n'ont pas été éliminées [21.51b].

16.25 Lorsqu'un pas d'unité d'artillerie ou d'unité blindée est perdu (autre que le génie blindé), avancez le marqueur de Perte sur la Piste des Pertes/Remplacements [24.41] d'un nombre de cases égal au nombre de Pas perdus.

16.26 Lorsqu'un QG Soviétique est perdu, placez-le sur sa face Non-Op dans la case appropriée [21.24].

16.3 Résultat astérisque

16.31 Le résultat astérisque (*) sur la TRC ne s'applique qu'aux unités attaquantes [Exception : 16.32b] et s'ajoute à tout autre résultat ; par conséquent, il peut causer des pertes de Pas supplémentaires. Les pertes dues à l'astérisque ne peuvent pas être annulées par des ordres de retraite [16.45b].

16.32 Perte requise

- a. L'astérisque exige un Pas de perte supplémentaire pour chacune des conditions (cumulatives) suivantes qui s'appliquent.
 - L'attaque a été faite sans ravitaillement de combat [15.22] (quel que soit le statut de ravitaillement des unités attaquantes avant la dépense en ravitaillement de combat).
 - L'attaque est une attaque impérative [12.3].
 - L'attaque est effectuée contre un hex comportant une ou plusieurs fortifications non détruites [18.0]. La ligne fortifiée ne s'applique que si toutes les unités attaquantes attaquent à travers la ligne fortifiée [13.44d].
- b. Si les unités de l'Axe en attaque ou en défense incluent une unité blindée de force d'attaque rouge avec un marqueur « Fuel Shortage », l'Axe subit un Pas de perte supplémentaire lorsqu'un astérisque apparaît.

EXEMPLE 1 : Des unités Soviétiques, non ravitaillées en attaque, font une attaque impérative sur un défenseur de l'Axe dans un point fortifié. Elles perdent trois Pas de plus que la perte de Pas imprimée si un résultat astérisque se produit [En raison de l'absence de ravitaillement de combat, de l'attaque impérative, et du point fortifié].

EXEMPLE 2 : Les unités de l'Axe, non ravitaillées en attaque, attaquent un point fortifié Soviétique derrière une ligne fortifiée. Elles perdent deux Pas en plus qu'imprimé si un résultat d'astérisque se produit. Le premier est en raison

de l'absence de ravitaillement de combat. Le deuxième est pour le point fortifié non détruit ou la ligne fortifiée, mais pas les deux.

16.33 Pertes Spéciales de l'astérisque. Lorsque les conditions d'attrition blindée [16.33a] ou de Perte du Génie [16.33b] s'appliquent, le résultat de l'astérisque exige que le premier Pas de perte de 16.32 soit une unité blindée (avec une force d'attaque rouge) ou une unité du génie. Lorsque les 2 conditions sont réunies, l'unité blindée à force d'attaque rouge prend le Pas de perte. Les pertes restantes de 16.32 et les autres pertes numériques peuvent être prises sur n'importe quel autre type d'unité. La perte d'attrition blindée et la perte de Génie ne sont pas cumulables avec les pertes de la règle 16.32.

a. Attrition blindée

1) Les conditions d'attrition blindée sont effectives dans toutes les situations de combat avec résultat astérisque (*), si :

- La force d'attaque contient un ou plusieurs Pas d'unités blindées avec une force d'attaque rouge, et
- La force défensive dispose d'un ou plusieurs Pas d'unités blindées, antichars, antichars motorisés, antichars blindés, antiaériennes ou antiaériennes motorisées, et
- Au moins une des conditions de l'article 16.32 s'applique, ou un résultat numérique de perte d'attaquant apparaît sur la CRT.

2) Lorsque l'astérisque requiert une attrition blindée, une unité blindée de force d'attaque rouge prend le premier Pas de perte. Les autres types d'unités prendront les Pas de pertes suivants, comme l'exige la règle 16.32, et toute perte numérique.

3) **Pertes du défenseur.** A chaque fois que l'attaquant subit un Pas de perte d'attrition blindée requis et que le résultat du combat nécessite une perte du défenseur, le défenseur prend le premier pas de perte d'une unité blindée avec une force d'attaque rouge. Si une unité blindée avec une force d'attaque rouge n'est pas présente, alors la perte provient au choix d'une unité anti-char, antichar motorisée, antichar blindée, antiaérienne ou antiaérienne motorisée.

EXEMPLE : Des unités de l'Axe ravitaillées avec une unité blindée de force d'attaque rouge attaquent des unités Soviétiques qui incluent une unité anti-char Soviétique d'un Pas dans un point fortifié. Le résultat du combat est 1/1. Ici, la force de l'Axe perd deux Pas. L'astérisque nécessite normalement un Pas supplémentaire de perte pour tout type d'unité [pour le point fortifié], mais parce que les conditions d'attrition blindée sont remplies, le blindé prend la perte pour l'astérisque. Le « 1 » entraîne un Pas de perte supplémentaire, mais de n'importe quel type d'unité. Comme l'attaquant a subi une attrition blindée et qu'une perte du défenseur est nécessaire, la force Soviétique perd un Pas de l'unité anti-char.*

b. Perte du Génie

1) La perte du Génie s'applique dans toutes les situations de combat où un astérisque (*) se produit et :

- La force attaquante comprend un ou plusieurs Pas d'unités autorisées en vertu des effets du génie [15.53] ou du Bunker Busting [15.44], et
- Les effets du génie ou les effets de Bunker Busting sont autorisés et déclarés, et
- Au moins une des conditions de l'article 16.32 s'applique.

2) Lorsque l'astérisque requiert une perte, une unité du type déclaré [voir 15.44a ou 15.53a] prend le premier Pas de perte requis par l'astérisque. La perte n'est pas doublée si les effets 15.44 et 15.53 sont déclarés et que l'une ou l'autre des unités (au choix de l'attaquant) peut prendre le premier Pas de perte requis. Les autres types d'unités prendront les Pas de pertes supplémentaires requis par la règle 16.32, et par toute perte numérique.

EXEMPLE 1 : Attaque ravitaillée d'unités de l'Axe dont du génie contre des unités Soviétiques dans un point fortifié. Les effets du génie [15.53] sont déclarés. Lorsque le résultat du combat est sans astérisque, aucun Pas de l'Axe n'est perdu en plus des pertes numériques. Si au contraire, le résultat est () ou (R*), l'astérisque impose une perte de pas supplémentaire due à l'attaque d'une fortification. Comme des effets du génie ont été déclarés, un Pas de génie est nécessaire pour satisfaire la perte de l'astérisque. Le R nécessite une retraite [16.4]. Si une unité blindée de l'Axe avec une force d'attaque rouge est incluse et que la force Soviétique inclut l'un des types listés, l'unité blindée subira un Pas de perte pour attrition blindée (si l'astérisque se produit) et le génie ne subira aucun Pas de perte [16.33].*

EXEMPLE 2 : Attaque ravitaillée d'unités de l'Axe dont du génie contre des unités Soviétiques dans un point fortifié. Les effets du génie sont déclarés. Le résultat du combat est (1). L'Axe perd maintenant deux pas. Comme l'attaque est effectuée contre un point fortifié, le résultat de l'astérisque indique qu'une perte de pas supplémentaire est nécessaire. Comme les effets du génie ont été déclarés, le génie subit le premier Pas de perte pour l'astérisque. Le "1" entraîne un Pas de perte pour n'importe quel type d'unité.*

EXEMPLE 3 : Attaque ravitaillée des unités de l'Axe dont du génie contre des unités Soviétiques dans un point fortifié. Les effets du génie sont déclarés. Le résultat du combat est (1) (sans astérisque). Seul un Pas de l'Axe est perdu (à cause du « 1 ») qui n'est pas forcément un Pas du génie. Même si les effets du génie ont été déclarés, il faut l'astérisque pour que le premier Pas de perte soit une unité du génie.

EXEMPLE 4 : Attaque ravitaillée des unités de l'Axe dont du génie contre des unités Soviétiques dans un point fortifié. Les effets du génie ne sont pas déclarés. Le résultat du combat est (1). Le génie fait toujours partie de la force d'attaque, mais il n'a pas généré d'Effets du Génie [un DRM (-1)] contre la fortification. L'astérisque impose toujours une perte de Pas supplémentaire à l'Axe pour l'attaque de la fortification, mais le génie n'est pas obligé de perdre un Pas pour le satisfaire.*

EXEMPLE 5 : Attaque ravitaillée des unités de l'Axe dont du génie contre des unités Soviétiques dans une ville. Les effets du génie sont déclarés. Le résultat du combat est (1). La force de l'Axe ne perd qu'un seul Pas même si des effets du génie ont été déclarés ; la règle 16.32 n'exige pas de pertes supplémentaires pour les attaques contre des hexs de ville.*

16.4 Retraite

Lorsqu'un résultat de combat indique un résultat **R**, le joueur propriétaire déplace immédiatement ses unités affectées individuellement (ou en pile) de deux hexs de l'hex du défenseur. Une unité incapable de retraire selon les restrictions ci-dessous est placée dans la case « Eliminated » [ou parfois dans la case « Cadre » ; voir [16.42](#) et [16.43](#)]. La retraite n'est pas un mouvement et n'utilise pas de PM.

Note : Une unité d'artillerie de roquettes ou une unité du Génie en surnombre peut être obligée de retraire après le combat [[13.32](#)]. Les unités dans les Citadelles ignorent les retraites [[18.51d](#)].

16.41 Une unité ne peut pas retraire à travers un côté d'hex de terrain prohibé à son mouvement, ou en dehors de la limite de la zone de scénario, ou à travers des unités de combat ennemies ou dans ou à travers une ZOC ennemie [Exception : [16.48](#)]. Une unité peut toujours retraire dans ou à travers un hex contenant une unité de combat amie même si une unité ennemie projette une ZOC dans cet hex.

16.42 Retraite et Empilement. Une unité peut retraire à travers un hex contenant des unités amies, même si elle dépasse (temporairement) la limite d'empilement lors de son passage. Une unité ne peut pas terminer sa retraite en violation de la limite d'empilement. Si elle n'a pas d'autre choix que de dépasser l'empilement dans le deuxième hex de retraite, déplacez-la d'un hex supplémentaire par rapport à sa position de combat d'origine. Si elle dépasse toujours l'empilement dans le troisième hex, retirez-la et placez-la dans la case « Cadre » (ou dans la case « Eliminated » si elle ne peut pas tracer de LOC de quelque longueur que ce soit). Un joueur ne peut pas retirer des unités d'un hex pour faire de la place à des unités qui retraient.

16.43 Une unité ne peut pas terminer sa retraite dans un hex du défenseur encore sous le coup d'une attaque déclarée. Si elle n'a pas d'autre choix que de terminer son second hex de retraite dans cet hex, déplacez-la d'un hex supplémentaire. Si elle n'est pas en mesure de le faire ou si elle dépasse la limite d'empilement dans le troisième hex, retirez-la et placez-la dans la case « Cadre » (ou dans la case « Eliminated » si elle ne peut pas tracer de LOC de quelque longueur que ce soit).

16.44 Toutes les unités qui retraient en combat singulier le font en même temps [par conséquent, une unité ne peut pas tenir ouverte une route de retraite pour une autre unité et ensuite effectuer sa propre retraite]. Si le résultat de la CRT impose une retraite au défenseur, la retraite reste obligatoire même s'il ne reste plus d'unité attaquante susceptible d'occuper l'hex du défenseur.

EXEMPLE : Une unité d'un Pas attaque deux Pas de défenseurs à 3-4. Le jet de dé est un « 3 » (pas de DRM), ce qui entraîne une perte de pas pour l'attaquant et une retraite pour le défenseur. Même si l'unité attaquante sera retirée parce qu'elle n'avait qu'un seul Pas à perdre, le défenseur est obligé de retraire. Les unités en défense battent d'abord en retraite, puis l'unité attaquante est retirée.

16.45 Unités avec marqueurs d'ordre



a. No Retreat. Les unités avec un marqueur « No Retreat » ne retraient pas. Lorsqu'un résultat de retraite se produit, appliquez un Pas de perte en plus du résultat de combat Imprimé et enlevez le marqueur.



b. Additional Retreat. Les unités avec un marqueur de retraite supplémentaire reculent de trois hex au lieu de deux hexs normalement. Appliquez ce qui suit, et retirez le marqueur après la retraite.

- Le chemin de retraite est toujours déterminé par le joueur non-propriétaire. Cependant, le joueur non-propriétaire ne peut pas faire retraire ces unités à travers des hexs prohibés [causant l'élimination ; [16.47](#)], ou à travers des hexs où l'unité peut être sujette à des pertes lors d'une retraite à travers une ZOC ennemie [[16.48](#)], si d'autres hexs de chemin de retraite sûrs sont disponibles. Si d'autres chemins de retraite autorisés sont disponibles, le joueur non-propriétaire peut choisir n'importe lequel d'entre eux.
- Les unités avec des marqueurs « Additional Retreat » ne peuvent pas retraire à travers une ZOC ennemie [exception à [16.48](#)] sauf si l'hex est occupé par une ou des unités amies.
- Les unités avec des marqueurs « Additional Retreat » subissent moins de Pas de pertes. Si le résultat du combat pour la force contient à la fois une retraite et un résultat numérique [EXEMPLES : *1R, 2R, ou 3R*], le nombre de Pas perdus est réduit d'une unité.
- Les unités attaquantes avec des marqueurs de Retraite Supplémentaire ne peuvent pas avancer après le combat [[16.5](#)], même si le résultat du combat le permet.

16.46 Unités incapables de retraire

a. Les unités totalement encerclées et incapables de battre en retraite sont éliminées. Placez-les dans la case « Eliminated » (ou « Cannot Rebuild », selon le type d'unité). Les pions de substitution de régiment [[23.0](#)] sont mis de côté pour être réutilisés. Placez les unités de train blindé et de Zap dans la case « Cadre ».

Notes : Les unités peuvent être capables de retraire à travers une ZOC ennemie [[16.48](#)]. Les changements météo peuvent rendre la retraite possible ou impossible.

EXEMPLE 1 : Le Gel [[5.23](#)] peut rendre possible la retraite à travers les grands fleuves et autres zones gelées [[5.23c](#)].

EXEMPLE 2 : La Boue peut supprimer les chemins de retraite pour l'artillerie super-lourde (S-HA) [[16.47a](#)].

b. Les unités forcées de battre en retraite hors d'un bord de carte sont retirées du jeu et placées dans la case « Cadre » (ou dans la case « Cannot Rebuild »).

c. Les unités suivantes ne peuvent en aucun cas battre en retraite et sont donc éliminées si elles sont forcées de battre en retraite :

- Unité avec zéro MA
- Artillerie ferroviaire (en mode tir)
- Artillerie super-lourde (en mode tir))

d. Les dépôts ne peuvent pas retraire et sont donc retirées (mais peuvent être réutilisées). Les autres unités empilées avec l'un de ces éléments peuvent toujours être éligibles à la retraite. Une MSU peut retraire mais est retirée si toutes les autres unités avec elle ont été éliminées.

16.47 Les unités suivantes ont des chemins de retraite restreints. Une unité qui ne peut pas suivre son chemin de retraite restreint est éliminée.

a. Les unités d'artillerie super-lourdes sur leur face mobile ne peuvent retraire que par des côtés d'hex traversés par une route secondaire, une route principale, une voie de circulation ou une voie ferrée. Lorsque des conditions de Boue ou de Neige s'appliquent, elles ne peuvent pas retraire le long d'une route secondaire ou d'une voie ferrée.

b. Les trains blindés ou l'artillerie ferroviaire (en mode Mobile) ne peuvent retraire que le long d'une voie ferrée connectée et ne peuvent pas retraire à travers un hex vacant dans une ZOC ennemie [exception à [16.48c](#)].

c. Une flottille ne peut retraire que par des hexs où la TEC permet le mouvement, et par des eaux peu profondes. Les unités de flottilles ne peuvent pas retraire le long d'hexs de rivières gelées ou sur d'autres zones gelées [[5.23c](#)].

d. Aucune unité (sauf une flottille) ne peut retraire à travers un côté d'hex de lac ou de mer sans pont.

e. Une unité peut retraire à travers un côté d'hex de fleuve seulement si elle commence adjacente et si elle est éligible pour traverser pendant la prochaine Phase de mouvement où elle a son MA complet (en ajustant pour les conditions météo du Tour en cours). Une fois qu'elle a traversé, elle arrête sa retraite [comme en [10.45c](#)] au lieu de continuer vers un second hex.

16.48 Retraire à travers une ZOC ennemie. Une unité ne peut pas terminer sa retraite dans un hex vacant en ZOC ennemie. Cependant, une unité peut retraire à travers (et terminer sa retraite dans) des hexs occupés par une ou plusieurs unités de combat amies même si une unité ennemie projette une ZOC dans cet hex (l'occupation amie de l'hex annule la ZOC pour cet hex).

a. Si une unité n'a pas d'autre choix que de terminer sa retraite obligatoire dans un hex sous un marqueur « Declared Attack », l'unité qui retraite recule d'un hex supplémentaire. Si cet hex est également sous un marqueur « Declared Attack », ou dépasserait la limite d'empilement dans le troisième hex, placez l'unité en retraite dans la case « Cadre » ou dans la case « Cannot Rebuild ».

b. Une unité ne peut pas retraire par deux hexs vacants consécutifs en ZOC ennemie. Toute unité obligée de le faire est placée dans la case « Eliminated » à la place. Les unités marquées d'un "R" sont placées dans la case « Cannot Rebuild ».

c. Une unité (ou une pile) peut retraire à travers un hex vacant dans une ZOC ennemie [Exception : [16.45b](#)], mais risque d'être retirée. Lorsque ce type de retraite est terminé, l'unité (ou la pile) perd un Pas (au choix du propriétaire). Cette perte de Pas peut être de type non éligible à la retraite. Utilisez la Table de Retraite pour déterminer le sort des Pas restants. Lancer le dé et appliquer les DRM nécessaires. Les résultats sont :

Yes La retraite a réussi et il n'y a pas d'autres pertes.

No La tentative de retraite a échoué. Retirez toutes les unités qui ont battu en retraite et placez-les dans la case « Cadre ».

Note : Les unités d'artillerie peuvent être placées dans la case « Eliminated » pour améliorer les chances des autres unités de retraire (pour éviter le DRM défavorable (+2)).

d. Un QG qui retraite à travers un hex vacant dans une ZOC ennemie passe immédiatement sur son côté Non-Op [[21.23](#)].

16.5 Avance (après combat)

Lorsque l'hex du défenseur devient vide d'unités de combat à la suite d'une attaque déclarée, l'attaquant a l'option d'avancer des unités d'attaque [exception [12.15b](#)] dans cet hex jusqu'à la limite d'empilement. L'avance n'est pas un mouvement et n'utilise pas de points de mouvement.

16.51 L'attaquant décide d'avancer ou non avant de résoudre le combat suivant. Il n'est pas forcé de faire avancer une unité. Les unités qui avancent ne peuvent pas attaquer à nouveau pendant cette Phase, même si leur avance les rend adjacentes à des hexs du défenseur où le combat n'a pas encore été résolu.

16.52 Seules les unités attaquantes ayant participé à ce combat peuvent avancer. Les unités d'artillerie qui ont participé à ce combat ne peuvent jamais avancer.

a. Les unités peuvent avancer depuis n'importe quel hex à partir duquel l'attaque a été effectuée.

b. Les unités avec des marqueurs « Additional Retreat » ou « Do Not Move » ne peuvent pas avancer.

c. Les unités non participantes ne peuvent pas avancer, même si elles se trouvent dans le même hex d'attaque ou si elles ne servent qu'à bloquer une retraite ennemie.

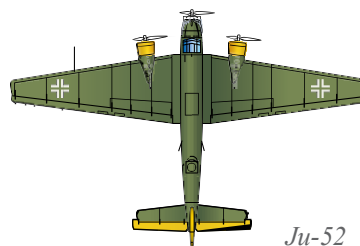
d. A chaque fois qu'un hex devient vacant parce qu'une unité non-dévoilée se révèle être une unité « Remove », les unités déjà déclarées pour ce combat ont la possibilité d'avancer.

Note : Le génie [[15.53c](#)] et l'artillerie de roquettes [[13.32b](#)] ont des exigences particulières en matière d'avance et de retraite.

16.53 Les unités qui avancent ne peuvent entrer que dans un hex vacant du défenseur. Elles ignorent les ZOC ennemies pour entrer dans l'hex.

16.54 Dans le cas d'un combat à hexs multiples, les unités victorieuses peuvent avancer depuis n'importe quel hex d'où l'attaque a été effectuée et dans n'importe quel hex adjacent du défenseur, sous réserve du terrain et de la limite d'empilement.

Note : Il est concevable qu'une unité puisse se déplacer à proximité d'un grand fleuve, attaquer et le traverser après le combat au cours du même Tour. Les unités blindées ne peuvent pas avancer à travers un côté d'hex de fleuve (non gelé) à moins qu'il y ait un pont non détruit sur le côté d'hex entre lui et l'hex du défenseur.



Ju-52

17.0 Sous-Carte

La défense Soviétique de certaines villes est devenue un événement épique de la guerre en Union Soviétique. Ce sont ces villes qui recevront plus tard l'appellation honorifique de « ville héroïque » par le gouvernement national Soviétique. Pour représenter ces sièges célèbres, la zone principale de la carte de la ville et certains des hexs environnants sont représentés par une Sous-Carte.

17.1 Aperçu de la Sous-Carte

17.11 Une Sous-Carte n'est pas présente dans tous les jeux de cette série. Pour chaque jeu comprenant une Sous-Carte, la zone spécifiée (généralement une ville) sur la carte principale du jeu sera une zone entourée d'un contour noir. C'est cette zone qui est représentée sur la Sous-Carte.

a. Les unités terrestres situées dans la zone de la Sous-Carte sur la carte principale sont toujours placées sur la Sous-Carte. Ne pas utiliser les hexs de la carte principale à l'intérieur de la Sous-Carte [Cependant, ils peuvent être utilisés pour certains calculs de portée].

b. Il n'y a pas de changement dans la séquence de jeu entre les cartes principales régulières et la Sous-Carte [*Exception* : 17.6]. Le mouvement des unités sur les deux cartes et entre les deux cartes se fait dans n'importe quel ordre pendant la Phase de jeu appropriée. Les attaques sont déclarées et résolues dans n'importe quel ordre sur les deux cartes.

17.12 Il y a deux types d'hexs sur la Sous-Carte :

- Hexs de transition (tous les hexs adjacents à la ligne de démarcation de la Sous-Carte ; chaque hex contient un point jaune)
- Hexs intérieurs (tous les autres hexs de la Sous-Carte)

17.13 Méga Hexs. La Sous-Carte comprend des groupes de sept hexs en médaillon, appelés « Méga Hexs ». Chaque Méga Hex a un numéro de référence correspondant à un hex de la carte principale. Les méga hexs ne sont utilisés qu'à des fins de référence et d'orientation et pour compter certaines distances de tir telles que la distance de tir de l'artillerie.

17.2 Hexs de la Sous-Carte

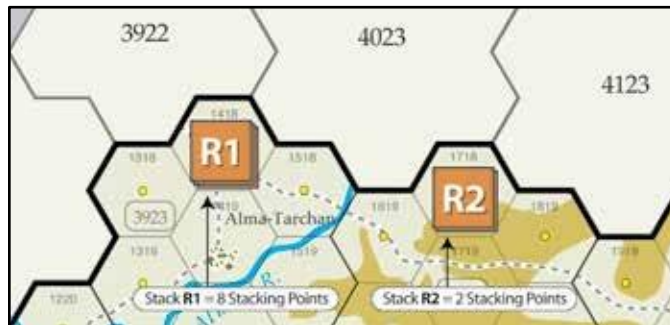
17.21 L'échelle de la Sous-Carte diffère de celle de la carte principale, de sorte que le terrain d'un hex à l'autre ne correspond pas toujours exactement au terrain représenté dans les hexs de la carte principale.

Note de Conception : Les Méga Hexs sont généralement conformes à l'hex correspondant de la carte principale, mais alors qu'un hex de la carte principale présente un seul type de terrain (comme des collines), la zone correspondante de la Sous-Carte peut présenter des collines dans seulement certains des hexs. Des détails de terrain supplémentaires tels que des bois, des routes, etc. apparaissent parfois dans les hexs de la Sous-Carte alors que la zone correspondante de la carte principale n'indique rien de tel. À cette échelle, nous pouvons profiter des avantages d'une plus grande précision.

17.22 Les hexs de transition ne se trouvent qu'au bord de la Sous-Carte. Ces hexs marquent la limite entre la carte principale et la Sous-Carte. Un côté d'hex noir épais fournit un graphique supplémentaire pour montrer le point exact de changement entre les hexs de transition de la Sous-Carte et les hexs de la carte principale adjacents à la Sous-Carte. Les hexs de transition diffèrent des hexs intérieurs de la Sous-Carte comme suit :

- Les hexs de transition contiennent chacun un point jaune pour les distinguer des hexs intérieurs.
- La projection de ZOC entre les hexs de transition et les hexs adjacents de la carte principale diffère de la projection normale de ZOC.
- L'empilement pour le combat entre les hexs de transition et les hexs adjacents de la carte principale diffère de l'empilement pour le combat sur les hexs de la carte principale.

17.23 L'empilement sur un hex de Sous-Carte est limité à huit (8) points d'empilement. De plus, la somme des empilements sur plusieurs hexs de transition qui peuvent être adjacents à un hex de carte principale numéroté figurant sur la Sous-Carte est limité à un maximum de dix (10) points d'empilement.



EXEMPLE : La pile R1 dans l'hex de transition 1418 contient 8 points d'empilement, ce qui est le maximum autorisé pour un hex intérieur. La pile R2 dans l'hex de transition 1718 contient 2 points d'empilement. Les deux piles, totalisant 10 points d'empilement, sont toutes deux adjacentes à l'hex 4023 de la carte principale. Aucune unité Soviétique supplémentaire ayant une valeur d'empilement d'un (1) ou plus ne peut s'empiler dans les hexs de transition 1518, 1619 ou 1718 parce que 10 points d'empilement, le maximum autorisé adjacent à un hex de carte

Note de Conception : Les tests ont montré que les Soviétiques pouvant empiler jusqu'à huit points d'empilement par hex de transition, leur permettait de disposer de 24 points d'empilement face à un joueur de l'Axe ayant seulement 10 points d'empilement (avant d'ajouter l'artillerie). Dans les faits, cela pouvait artificiellement empêcher l'entrée dans des zones critiques de la carte en médaillon.

principale, sont déjà présents.

17.24 Des fortifications ne peuvent pas être construites sur les hexs de Transition [même problème que ci-dessus avec le refus d'entrée qui devient un vrai problème pour le joueur de l'Axe]. Les fortifications ne sont construites que sur les hexs insérés lorsque la Sous-Carte est utilisée et non l'hex principal de la carte.

17.3 Zone de Contrôle de la Sous-Carte

17.31 Lorsqu'elle se trouve dans un hex de Sous-Carte, toute unité avec une ZOC contrôle l'hex inséré qu'elle occupe et projette sa ZOC dans les six hexs de Sous-Carte environnants.

17.32 Les ZOC s'étendent dans les hexs adjacents de la carte principale uniquement pour les unités ayant une ZOC et qui occupent des hexs de transition directement adjacents à un hex de la carte principale. Ces effets de ZOC sont identiques aux effets de ZOC de la carte principale.

17.33 Les unités dans les hexs de la carte principale ayant une ZOC exercent leur ZOC dans tous les hexs de transition adjacents, mais pas dans les hexs insérés.



EXEMPLE : L'unité Soviétique R1 exerce une ZOC dans les hexs 3922 et 4023 de la carte Q, ainsi que dans les hexs en retrait 1318, 1419 et 1518. L'unité R3 projette une ZOC dans l'hex 4023 de la carte Q ainsi que dans les hexs insérés adjacents, mais pas dans Q3922. L'unité R2 n'exerce pas de ZOC dans un hex de la carte Q mais étend une ZOC dans tous les hexs insérés adjacents. L'unité de l'Axe A3 exerce une ZOC dans les hexs insérés 1418, 1518, 1619, et 1718 ainsi que dans les hexs de carte Q 3922, 4022 (non montré), 4122 (non montré), et 4123.

17.4 Mouvement en Sous-Carte

La capacité de mouvement imprimée d'une unité reste inchangée dans la Sous-Carte.

17.41 Hexs adjacents de la carte principale

a. Tous les coûts de PM du terrain standard et les effets sur le mouvement s'appliquent. Les unités fonctionnent sur les hexs de Sous-Carte de la même manière, à tous égards, que sur les hexs de la carte principale.

b. Les unités qui ne peuvent pas entrer dans les hexs de Sous-Carte depuis les hexs de la carte principale (parce qu'il ne leur reste pas suffisamment de PM) restent dans ces hexs adjacents jusqu'à leur prochaine Phase de mouvement disponible.



EXEMPLE : L'unité de l'Axe A2 commence son mouvement en Q3922. Elle se déplace jusqu'à l'hex 1418 en dépensant ½ PM car elle se déplace le long d'une route secondaire (par temps Sec), puis dépense encore ½ PM pour se déplacer jusqu'à 1419, où elle s'arrête. A son Tour, le joueur Soviétique déplace son unité R4 de l'hex 1619 à Q4023 en dépensant 1 PM pour traverser la rivière et 1 PM pour entrer dans un hex libre (et 1 PM pour entrer dans une ZOC ennemie). Elle doit s'arrêter car elle vient seulement d'entrer dans la ZOC de l'Axe A5 (A2 s'est déplacé en 1419). La R5 Soviétique ne peut pas aller directement en Q4023 car ce serait directement de ZOC ennemie en ZOC ennemie [à moins qu'elle ne puisse utiliser le mouvement d'infiltration ; 11.4]. Elle peut cependant se déplacer de 1718 à 1619 puis en Q4023 (dépensant ainsi un total de 5 PM).

17.42 Mouvements spéciaux en Sous-Carte

a. Pour le mouvement ferroviaire ou le mouvement stratégique sur la Sous-Carte, chaque hex a le même coût qu'un hex de la carte principale. Chaque hex de Sous-Carte occupé ou pénétré ne peut être à moins de trois hexs (deux hexs intermédiaires) sur la carte insérée d'un hex de Sous-Carte ou d'un hex de la carte principale contenant des unités de combat ennemies.

b. Les unités de flottilles se déplacent sur la Sous-Carte ou en sortent par les hexs de mer ou côtiers de la carte principale de la même manière que les unités terrestres le font par les hexs terrestres.

c. Les unités navales [voir module naval] se déplacent à partir des hexs de port de la Sous-Carte dans le cadre du mouvement naval normal et ne comptent pas les hexs.

17.5 Combat en Sous-Carte

"Venez, chiens de fachistes, nous vous attendons."

Slogan communiste

17.51 Les attaques depuis les hexs de la carte principale vers les hexs de transition sont résolues avec des limites de points d'empilement différentes : jusqu'à dix points d'empilement dans l'hex de la carte principale, et jusqu'à huit points d'empilement dans chaque hex de transition de la Sous-Carte.



EXEMPLE : Si l'unité de l'Axe A3 attaque l'unité Soviétique R1, elle doit aussi attaquer R4 parce que R4 exerce une ZOC dans l'hex adjacent 4023 de la carte Q (elle occupe un hex de la Sous-Carte adjacent à un hex de la carte Q). L'Axe A3 ne peut pas attaquer l'unité Soviétique R2 car elles ne sont pas adjacentes. L'Axe A5 ne peut pas attaquer R4 car ils ne sont pas adjacents. A2 ne peut attaquer que R1.

17.52 Les attaques menées entièrement depuis des hexs de la Sous-Carte vers des hexs de la Sous-Carte doivent respecter la limite d'empilement de huit points pour les hexs de la Sous-Carte.

Exceptions : génie [15.53c] et artillerie de roquettes [13.32b et c].

EXEMPLE : Dans l'exemple de 17.51, si l'unité de l'Axe A1 dans l'hex 1318 attaque, elle doit engager à la fois R1 et R2 parce que ces deux unités projettent une ZOC dans son hex. Notez que si A2 attaque R1, alors A1 ne doit engager que R2 Soviétique.

17.53 Une unité forcée de se retirer par les résultats du combat peut se retirer hors de la Sous-Carte sur n'importe quel hex de la carte principale où elle serait normalement autorisée à se déplacer. Elle peut également reculer de la carte principale vers la Sous-Carte, ou combiner les deux si elle recule de deux hexs. Chaque hex compte pour un hex de retraite, que ce soit sur la carte principale ou sur la Sous-Carte.

17.54 Combinaison d'artillerie Soviétique et Sous-Carte

a. Jusqu'à deux unités d'artillerie Soviétiques (y compris l'artillerie de défense côtière) peuvent combiner leurs forces d'appui pour les hexs du défenseur sur la Sous-Carte.

b. Autant d'unités d'artillerie Soviétiques que souhaité peuvent combiner leurs forces d'appui à condition qu'elles soient toutes à portée de commandement d'un QG qualifié [Exception à 13.15].

c. Les unités navales [voir module naval] qui fournissent un appui d'artillerie aux unités terrestres sont incluses dans les limitations de combinaison [13.15] uniquement si elles sont dans un hex de port et à portée de commandement du QG qui autorise la combinaison. Les unités navales peuvent effectuer un appui d'artillerie (en attaque ou en défense) quel que soit leur état de préparation.

Note de Conception : L'artillerie de chaque Sous-Carte était organisée sous l'autorité d'un seul commandant. Ce dernier exerce un contrôle centralisé sur les batteries de tous les types de canons de la région. Les valeurs de l'artillerie de défense côtière ont été ajustées pour tenir compte de leurs fonctions apparemment contradictoires d'engagement de cibles terrestres et maritimes.

17.6 Combat motorisé de l'Axe en Sous-Carte

17.61 Une fois le mouvement terminé lors de la Phase de MvtM de l'Axe, les unités ayant un MA rouge de l'Axe peuvent mener des combats. Les unités de MA non rouge ne peuvent pas attaquer. Le joueur de l'Axe déclare ces attaques comme il le souhaite, en utilisant toutes les règles de combat normales [15.0 et 16.0]. Chaque attaque déclarée nécessite son propre ravitaillement de combat. Le combat peut être soutenu par toute unité d'artillerie à portée qui n'a pas encore tiré et par toute unité aérienne disponible.

17.62 Le joueur Soviétique n'a pas le droit à ce type de combat. Les unités Soviétiques éligibles peuvent effectuer le mouvement de réaction déclenché par ce combat. L'artillerie Soviétique à portée qui n'a pas tiré peut fournir un appui et les unités aériennes disponibles peuvent fournir un CAS. Les QG Soviétiques peuvent donner de nouveaux marqueurs d'ordres.

17.63 Les combats motorisés de l'Axe ne peuvent être menés que contre les hexs du défenseur sur une Sous-Carte. L'artillerie d'appui peut être située en dehors de la Sous-Carte (si elle est en portée).

17.64 Le combat motorisé de l'Axe n'est pas autorisé contre les hexs du défenseur où les conditions météo de Boue s'appliquent.

17.7 Situations spéciales en Sous-Carte

17.71 Calcul des distances

a. Pour les distances sur la Sous-Carte, triplez la portée de toute l'artillerie (des deux camps), pour les limitations de portée aérienne (des deux camps), et pour la portée de commandement des QG (Op ou Non-Op). La portée de l'AA est doublée. La portée de la LOC [6.14b] pour le ravitaillement général et d'attaque ne change pas.

b. La portée peut être calculée en partie sur la carte principale et en partie sur la Sous-Carte.

EXEMPLE : Lorsque l'on mesure la portée de l'artillerie de la Sous-Carte vers la carte principale, chaque trois hexs de portée inutilisés sont calculés comme un hex de portée sur la carte principale. Abandonner les montants inférieurs à trois. Lorsque l'on mesure la portée de l'artillerie de la carte principale vers la Sous-Carte, tripler la portée restante après déduction du nombre utilisé sur la carte principale.

c. Lorsque vous mesurez la portée sur la carte principale, puis sur la Sous-Carte, puis sur la carte principale, comptez les méga hexs de la Sous-Carte comme des hexs normaux ou utilisez uniquement les hexs de la carte principale qui se trouvent à l'intérieur des limites de la Sous-Carte. L'une ou l'autre méthode devrait donner le même résultat.

Note : Les joueurs ont souvent déclaré avoir oublié que l'artillerie de la carte principale pouvait être utilisée pour tirer sur la Sous-Carte, et vice versa. La "déconnexion" entre les deux cartes ne peut être évitée, il faut donc faire très attention lors du déplacement des unités, de l'attribution de l'appui d'artillerie, etc.

17.72 Les unités AA sur la Sous-Carte en ZOC ennemie (depuis la Sous-Carte ou depuis l'extérieur de la Sous-Carte) ne peuvent pas effectuer de tir AA. Cependant, une unité peut être qualifiée de « bunker buster » [15.44] lors de chaque attaque.

Note de conception : En raison de la proximité de la Sous-Carte Ils sont maintenant engagés dans des combats en première ligne.

17.73 Opérations aériennes en Sous-Carte. Chaque hex de la Sous-Carte est l'équivalent d'un hex de la carte principale pour déterminer les hexs de mission. Il n'y a pas de changement par rapport à la carte principale en ce qui concerne le nombre d'unités autorisées ou les types de mission, mais la portée est comptée par méga hex.

18.0 Fortifications

Les fortifications confèrent des avantages défensifs aux unités amies. Il existe quatre types de fortifications : Le point fortifié, la ligne fortifiée, la ceinture fortifiée et la citadelle. Les points fortifiés sont disponibles pour les deux joueurs, mais les lignes fortifiées, les ceintures fortifiées et les citadelles ne profitent qu'au joueur Soviétique. Seuls les points fortifiés peuvent être construits au cours de la partie.

18.1 Caractéristiques communes

18.11 Une fortification ennemie non détruite (active) bloque le tracé d'une route de ravitaillement amie ou la conversion d'une voie ferrée à travers l'hex qu'elle occupe, ou à travers son côté d'hex (dans le cas d'une ligne fortifiée). Les fortifications détruites ne bloquent pas les routes de ravitaillement.

18.12 Dépensez un PM supplémentaire pour entrer dans un hex contenant n'importe quel type de fortification ennemie active. Si l'hex contient une ligne fortifiée active, le mouvement à travers le côté d'hex de la ligne fortifiée coûte des PM supplémentaires. Dans les hexs contenant à la fois des lignes fortifiées et des fortifications, le coût est toujours d'un PM supplémentaire quel que soit le côté d'hex traversé. Une route (de n'importe quel type) ou une voie ferrée n'annule pas ce coût supplémentaire.

18.13 Destruction de fortification

a. Une fortification est détruite lorsqu'une unité de combat ennemie, quelle qu'elle soit, reste dans l'hex de la fortification pendant sa Phase du Génie. Les Citadelles et les hexs de Ligne fortifiée peuvent également être détruites par bombardement [13.43 et 13.44]. Placez un marqueur « Fortification Destroyed » sur les fortifications imprimées sur la carte.

b. Les marqueurs « Strongpoint » sont simplement retirés de la carte (et peuvent ensuite être réutilisés). Les marqueurs « Strongpoint »

peuvent également être retirés à cause de la Détérioration des fortifications [6.36] et du retrait volontaire par le joueur propriétaire. Un point fortifié en construction est immédiatement retiré si une unité de combat ennemie entre dans son hex.

18.14 L'Overrun et le bonus d'armes combinées ne sont pas autorisés contre un hex contenant une ceinture fortifiée ou une citadelle active [11.35a].

18.15 Les unités ne peuvent pas effectuer un Overrun contre un point fortifié ou à travers un côté d'hex de ligne fortifiée active à moins que les chances de combat soient de 12-1 et qu'une unité de génie motorisé accompagne la ou les unités qui font l'Overrun [11.35c].

18.2 Ligne fortifiée

Une ligne fortifiée représente une ligne continue de casemates et de bunkers en béton. Toutes les lignes fortifiées sont imprimées sur la carte.

18.21 Une ligne fortifiée est un élément de côté d'hex, bien qu'elle soit située dans un hex spécifique. La ligne fortifiée est toujours orientée dans une direction le long de l'intérieur d'un côté d'hex. Tous les effets sur le mouvement ou le combat ne s'appliquent qu'au passage de l'extérieur de l'hex contenant la ligne fortifiée par le côté opposé dans l'hex qui la contient et non pas de l'intérieur de l'hex contenant la ligne fortifiée.

18.22 Effets sur le combat. Si toutes les unités de l'Axe attaquent à travers des côtés d'hex face à une ligne fortifiée, et que les unités Soviétiques en défense sont dans l'hex avec le symbole de ligne fortifiée, alors le joueur de l'Axe applique un DRM (+1) à ce jet de dé de combat, cumulable avec d'autres effets. Si au moins une unité de combat de l'Axe attaque par un côté d'hex ne faisant pas face à une ligne fortifiée active, le DRM ne s'applique pas.

Exception : Lorsqu'il est attaqué entièrement à travers différents types de côté d'hex de terrain [comme une ligne fortifiée et une rivière] qui confèrent les mêmes avantages au combat, le défenseur reçoit toujours un avantage de DRM (+).

EXEMPLE : Un défenseur est attaqué depuis deux hexs dont l'un a un côté d'hex de rivière et l'autre un côté d'hex de ligne fortifiée. Parce que chacun fournit un DRM (+1) et que ces deux éléments ne sont pas dans les deux hexs, le défenseur reçoit le DRM (+1).

18.23 Le bonus d'armes combinées de l'Axe n'est pas autorisé si toutes les unités de l'Axe dans ce combat requis pour le CAB attaquent à travers des côtés d'hex de lignes fortifiées actives [15.57d].

18.24 Une fois détruit, un côté d'hex de ligne fortifiée ne peut pas être reconstruit.

Note : Une ligne fortifiée peut être détruite avant une attaque par un bombardement d'artillerie super-lourde [13.43 et 13.44].

18.3 Ceinture fortifiée

Une ceinture fortifiée représente un ensemble plus étendu de positions défensives disposées plus en profondeur que celles décrites pour les lignes fortifiées. Toutes les ceintures fortifiées sont imprimées sur la carte.

18.31 Une ceinture fortifiée est un élément d'hex qui permet une défense depuis toutes les directions. Lorsqu'il attaque une ceinture fortifiée non détruite, le joueur de l'Axe applique un DRM (+1) pour ce combat, cumulable avec les autres effets.

18.32 Le bonus d'armes combinée de l'Axe n'est pas permis si l'hex de défense inclus une ceinture fortifiée non détruite [15.57d].

18.33 Une ZOC de l'Axe ne s'étend pas dans un hex de ceinture fortifiée non détruite.

18.34 Les unités de l'Axe qui défendent un hex de ceinture fortifiée (actif ou détruit) ne reçoivent pas ses effets de combat. Un point fortifié Soviétique construit sur un hex de ceinture fortifiée actif ne donne pas d'effets de combat supplémentaires.

18.35 Une fois détruit, un hex de ceinture fortifiée ne peut pas être reconstruit.

18.4 Points fortifiés



Les points fortifiés représentent des fortifications de campagne améliorées préparées pour la défense contre une attaque venant de n'importe quelle direction. Les points fortifiés ne sont pas imprimés sur la carte ; ils doivent être construits. Les deux camps peuvent construire des points fortifiés.

18.41 Effets sur le combat

a. Si un point fortifié actif se trouve dans l'hex du défenseur, appliquez un DRM (+1) au jet de dé de combat.

b. Un point fortifié Soviétique sur une ceinture fortifiée active ne donne aucun effet de combat additionnel.

c. Le DRM (+1) d'un point fortifié Soviétique actif sur un hex de ligne fortifiée n'est pas cumulatif avec la ligne fortifiée mais applique toujours son DRM lorsque l'attaque vient d'une direction non couverte par la ligne fortifiée.

d. Lorsqu'un point fortifié Soviétique se trouve dans un hex de ligne fortifiée active à moins de quatre hexs d'un hex de ville ou de ville majeure amie Soviétique, appliquez un DRM (+2) pour attaquer à travers ce côté d'hex de ligne fortifiée. [Représente les ouvrages défensifs construits en profondeur par des ouvriers civils et du travail forcé]. Si une unité de l'Axe attaque par un côté d'hex non couvert par une ligne fortifiée, n'appliquez que le DRM (+1) pour le point fortifié.

18.42 Le joueur Soviétique ne peut pas commencer la construction de plus de points fortifiés à chaque Tour que ceux autorisés par les résultats de la Table des Remplacements Soviétiques [7.41]. Le nombre de points fortifiés autorisés sur la carte pour les deux camps est illimité ; le nombre de pions ne constitue pas une limite.

18.43 Restrictions pour les Soviétiques Un point fortifié peut être construit sur n'importe quel hex éligible. Note : [17.24]. L'hex peut être en ZOC ennemie.

- a. L'hex ne peut pas contenir un autre point fortifié, mais peut contenir un autre type de fortification.
- b. La construction ne peut commencer que sur des hexs en ravitaillement général [voir aussi 6.26d] ou sur des hexs occupés par une unité Soviétique (quel que soit son statut de ravitaillement).
- c. Les QG Non-Op empêchent la construction de points renforcés réguliers dans leur rayon de commandement, mais pas les points fortifiés de type E [21.26].

18.44 Procédure de construction

- a. Pendant la Phase du Génie amie, placez le point fortifié sur sa face en construction.
- b. Pendant la Phase du Génie amie du Tour suivant, retournez le point fortifié en construction sur sa face achevée si son hex est en ravitaillement général. Si l'hex n'est pas en ravitaillement général, le point fortifié reste en construction.
- c. Le génie peut être utilisé pour achever la construction d'un point fortifié en un Tour [22.11].

18.45 Restrictions additionnelles pour l'Axe

- a. Les règles du scénario peuvent limiter le nombre de points fortifiés que le joueur de l'Axe peut construire par Tour.
- b. Chaque point fortifié de l'Axe nécessite une unité de combat pour la construction (tout type sauf blindé) pour être placé. Pendant le Tour où l'unité construit le point fortifié, l'unité ne peut pas engager de mouvement ou de combat [voir aussi 22.11].

Note : Placez le point fortifié en construction directement sur l'unité de combat en construction pour indiquer l'unité affectée par le marqueur. Une fois terminé, retournez le point fort sur sa face construite et placez-le sur l'unité la plus haute ; car il affecte l'hex [3.34].

- c. Pendant la construction, placez le point fortifié face en construction visible sur le même hex que l'unité qui construit. Retourner le point fortifié sur sa face achevée lors de la prochaine Phase du Génie amie, quel que soit son statut de ravitaillement, mais seulement si l'unité qui construit se trouve toujours dans cet hex. Si l'unité de construction n'est pas là, enlevez le point fortifié.

18.46 Un point fortifié en construction ne bloque pas le mouvement des unités de combat [ou des unités navales] mais bloque :

- Le mouvement des unités non-combattantes ennemies (sauf si elles sont accompagnées d'unités de combat)
- Le traçage d'une LOC ennemie à travers cet hex
- Le mouvement ferroviaire ennemi dans ou à travers son hex
- La Conversion de la voie ferrée ennemie dans son hex
- Le mouvement d'un train blindé

18.5 Les Citadelles

Ces hexs contiennent généralement plusieurs fortifications lourdes, certaines, modernes avec des niveaux souterrains, d'autres, commencées bien plus d'un siècle auparavant. Les troupes Soviétiques les tenaient avec ténacité.

18.51 Effets sur les combats. Appliquez les effets de combat suivants lorsque des unités Soviétiques défendent une citadelle active.

- a. Le joueur de l'Axe applique un DRM (+1) à son jet de combat (cumulable avec les autres effets). L'attaque avec unités du génie [15.53] ou l'attaque d'une citadelle par une unité d'artillerie super-lourde [13.44] peut compenser ce DRM. Des DRM supplémentaires pour le défenseur peuvent être disponibles pour d'autres terrains [comme une colline].
- b. Toute combinaison d'unités en défense double sa force de défense jusqu'à une augmentation maximale de 3 points de force de défense pour l'hex. Il peut s'agir de n'importe quel type d'unité (au choix du défenseur).

EXEMPLE : Trois unités de 2 points de défense chacune défendent une citadelle. La force de défense totale est de 2+2+2 + le bonus de doublement de 3 = 9 points de force de défense totale. Si les défenseurs sont réduits à une seule unité de 2 points de défense, le nouveau total sera de 2 plus un bonus de doublement de 2 = 4 points de force de défense totale. Une unité de 4 points de défense donne 4 + le bonus de 3 = 7 points de force de défense totale.

- c. La force d'attaque de toutes les unités blindées de l'Axe [*Exception* : unités blindées du génie] attaquant une citadelle active est réduite de moitié.
- d. Toutes les unités dans une citadelle active ignorent tous les résultats de combat **R** (Retraite) (et ses pertes supplémentaires). Ce n'est pas l'équivalent de l'ordre « No Retreat » ; les unités dans une citadelle ne peuvent pas recevoir d'ordre.

Le DRM de défense maximum possible dans un seul hex pour un combat contre une citadelle est un DRM (+4) plus les effets des unités aériennes d'appui, calculé comme suit :

- Citadelle (+1)
- Point fortifié (+1), si un point fortifié a été construit dans l'hex
- Colline (+1)
- Coté de rivière (+1)
- Support aérien (nombre variable)

L'Axe peut les compenser par un maximum de trois (3) DRM ainsi que par les effets DRM des unités aériennes, calculés comme suit :

- Unité de génie (-1) DRM [15.53]. Une seule unité est nécessaire. Les unités supplémentaires n'ont aucun effet [15.53a]
- Chaque unité d'artillerie super-lourde peut annuler soit la citadelle (+1) DRM soit un point fortifié (+1) DRM [13.44].
- Le bonus d'intégrité d'une Panzerdivision (-1) DRM [15.58]. Un seul bonus est autorisé contre une citadelle
- Les unités aériennes (nombre variable)

La citadelle et la ligne fortifiée peuvent être détruites [13.43] avant d'obtenir le DRM final.

Note de Conception : La plupart des citadelles étaient relativement petites et ne pouvaient pas contenir une division entière, d'où la limite de l'effet de doublement. Les retraites ne s'appliquent pas puisque les unités qui y sont déployées ont reçu l'ordre de rester sur place. Les deux batteries Maxim Gorki à Sébastopol, par exemple, sont restées en contact avec le QG de la forteresse même après la destruction des canons. Leurs garnisons étaient remplies d'officiers politiques fanatiques qui donnaient des ordres de mort ou de gloire. Il convient également de noter que les Soviétiques ne nommaient pas les citadelles ; seuls les Allemands le faisaient.

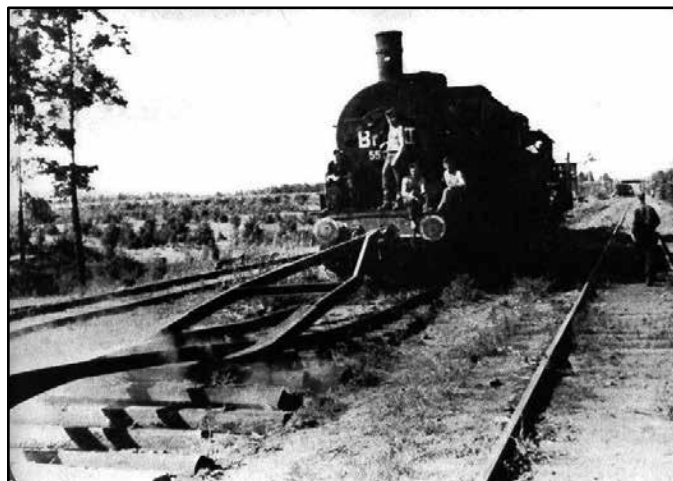
18.52 Une ZOC ne s'étend pas à l'intérieur ou à l'extérieur d'une citadelle (active) non détruite.

18.53 Les unités de l'Axe défendant un hex de citadelle (active ou non) ne reçoivent pas ses effets de combat.

18.54 Les unités Soviétiques dans un hex de citadelle active sont toujours en ravitaillement général [6.3] et ne sont pas sujettes à la reddition [20.0].

18.55 Une citadelle détruite ne confère aucun effet de combat ou autre. Une citadelle est détruite lorsque :

- Elle est occupée pendant la Phase du génie de l'Axe par une unité de combat de l'Axe, ou
- Une attaque contre elle comprend de l'artillerie super-lourde de l'Axe avec une force d'astérisque qui obtient un résultat Détruit. Ces unités font une attaque séparée, immédiatement avant le combat régulier, en utilisant la table des effets de l'artillerie super-lourde de l'Axe [13.43].



19.0 Conversion de rails

L'Union Soviétique avait une largeur de voie ferrée différente de celle des autres pays européens.

19.1 Statut des hex de voie ferrée

19.11 Seuls les hexs de voies ferrées amis peuvent être utilisés pour le mouvement ferroviaire ami et pour tracer le ravitaillement ami. Les instructions du scénario spécifieront les hexs de voies ferrées amis des joueurs Soviétiques ou de l'Axe.

19.12 Les deux joueurs peuvent convertir des hexs de voies ferrées en hexs amis pendant leurs Phases de Génie respectives. Tous les hexs convertis lors d'une même Phase ne sont ajoutés qu'à un réseau ferroviaire fonctionnel [6.16]. Ils sont ajoutés d'un hex converti à l'hex contigu suivant connecté par la même ligne de chemin de fer. Un joueur ne peut pas laisser de vide. Des trous peuvent apparaître plus tard par suite d'une action ennemie [19.4].

19.2 Conversion de rail par l'Axe

19.21 Pour convertir un hex de voie ferrée, le joueur de l'Axe n'est pas obligé d'avoir une unité occupant cet hex. A la place, il utilise des Points de Conversion Ferroviaire (RCP), comme indiqué dans les instructions du scénario. Ces points sont disponibles à chaque Tour. Il dépense des RCP pour convertir tout hex de voie ferrée qui est :

- En ravitaillement général, et
- Pas dans une ZOC ennemie (sauf si une unité amie occupe l'hex), et
- Adjacent à un marqueur tête de rail ami. Lors de la conversion de chaque hex, le marqueur tête de rail est déplacé dans l'hex.
- Libre de toute fortification ennemie non détruite [18.11].

Note : Les hexs ferroviaires précédemment convertis et marqués par des marqueurs de rail détruits Soviétiques sont toujours éligibles pour une nouvelle conversion.

19.22 Un hex de marécage, de marais, de montagne ou de terrain alpin coûte deux RCP à convertir. Tout hex où les conditions météo de Boue ou de Neige s'appliquent coûte deux RCP à convertir. Tous les autres hexs coûtent un RCP. Lorsque le joueur de l'Axe dépense des RCP, il convertit immédiatement les hexs affectés en déplaçant son marqueur de tête de Rail ou en retirant les marqueurs de Rail détruit [19.25].

19.23 A chaque Tour, le joueur de l'Axe peut dépenser des RCP pour faire avancer des marqueurs de tête de rail sur des lignes de chemin de fer, mais il ne peut pas dépenser plus de quatre RCP pour déplacer un seul marqueur de tête de rail depuis son hex de départ. (En Russie ; d'autres RCP peuvent être disponibles pour être utilisés ailleurs selon le scénario). Les RCP inutilisés ne peuvent pas être accumulés d'un Tour à l'autre.



19.24 Le joueur de l'Axe utilise des marqueurs de tête de rail pour indiquer l'étendue de sa conversion ferroviaire. Les têtes de rails arrivant en renfort sont placées dans les

Hexs indiqués pendant la Phase de Renforts du Segment stratégique. A partir de là, les hexs de rails peuvent être convertis normalement au cours du même Tour.

a. Lorsque le joueur de l'Axe dépense des RCP, il déplace le marqueur de tête de rail dans les hexs convertis.

b. Lorsqu'un marqueur tête de rail entre dans un hex de jonction ferroviaire (où plusieurs lignes de chemin de fer convergent), le joueur de l'Axe place des marqueurs tête de rail supplémentaires orientés vers chaque ligne de chemin de fer qui entre dans l'hex. Si le joueur de l'Axe a encore des RCP disponibles, la construction peut continuer (ce Tour) le long de n'importe quelle (ou de toutes les) voie(s) ferrée(s) sortant de l'hex de jonction où chaque hex converti coûte un (ou plusieurs) RCP quelle que soit la direction depuis la jonction. Le marqueur tête de rail est avancé au fur et à mesure que des RCP sont dépensés pour convertir un hex le long de chaque ligne.

EXEMPLE : Le joueur de l'Axe a 6 RCP disponibles et il convertit une ligne en terrain dégagé au coût d'un RCP par hex. Il place une nouvelle tête de rail pour la jonction et peut maintenant continuer à convertir deux autres hexs le long de chaque ligne pour rester dans la limite du scénario de quatre RCP par ligne, en dépensant un total de $2+2+2 = 6$ RCP.

19.25 Marqueurs de rail détruit



a. Les marqueurs de rail détruit sont placés au début de chaque scénario conformément aux instructions du scénario.

b. Un marqueur de rail détruit sans flèche indique que seul l'hex contenant le marqueur n'est pas converti ou a perdu sa conversion pour être utilisé par les unités de l'Axe. Lorsqu'un marqueur de tête de rail de l'Axe entre dans un hex contenant un marqueur de rail détruit Soviétique sans flèche, retirez le marqueur de rail détruit.

c. Les marqueurs de rail détruits avec une flèche indiquent que l'hex avec le marqueur et tous les hexs dans la direction de la flèche ne sont pas convertis pour l'Axe, et sont disponibles pour l'utilisation Soviétique. Lorsqu'un marqueur de tête de rail de l'Axe entre dans un hex contenant un marqueur de rail détruit « flèche » où la flèche pointe dans la direction opposée au marqueur de tête de rail, le marqueur de rail détruit est déplacé d'un hex vers l'hex de chemin de fer Soviétique suivant. Le marqueur n'est retiré que lorsqu'il entre dans un hex contenant un autre marqueur rail détruit.

Note : Le joueur de l'Axe doit se rappeler que traverser un hex de voie ferrée ne le convertit pas. Le joueur Soviétique peut toujours l'utiliser pour le mouvement ferroviaire, même loin derrière la ligne de front de l'Axe, s'il n'est pas gardé.

19.3 Conversion de rail par les Soviétiques

Le joueur Soviétique peut convertir un hex de voie ferrée de l'Axe en hex Soviétique si une unité de génie Soviétique [22.12] ou un QG opérationnel [21.15] occupe l'hex à la fin de la Phase du Génie Soviétique. Le génie (ou le QG) ne peut pas avoir engagé de combat ou de mouvement spécialisé [11.0] pendant ce Tour. Le joueur Soviétique recule le marqueur de tête de rail de l'Axe et place (ou avance) un marqueur de rail détruit avec une flèche pour indiquer sa conversion.

19.4 Couper des rails



Pendant sa Phase du Génie, le joueur Soviétique a la possibilité de placer un marqueur rail détruit sur tout hex de voie ferrée converti par l'Axe et occupé par une unité de combat Soviétique. Les unités de l'Axe ne peuvent pas placer de marqueurs rail détruit et les unités Soviétiques ne peuvent pas couper leurs propres voies ferrées.

Note de Conception : Pendant cette période, l'Axe espérait capturer les rails Soviétiques pour les convertir pour son propre usage. Les Soviétiques, de leur côté détruisaient les rails convertis

20.0 Reddition Soviétique

De nombreuses unités Soviétiques encerclées se sont facilement rendues, mais certaines unités étaient plus enclines à se battre jusqu'à la mort. Seules les unités de combat Soviétiques peuvent se rendre.

20.1 Conditions de reddition

20.11 Pendant la Phase de Reddition Soviétique, le joueur Soviétique doit faire un test de reddition pour chaque hex contenant une unité de combat Soviétique qui est en ZOC de l'Axe et qui ne peut pas tracer une ligne d'hexs de quelque longueur que ce soit hors ZOC de l'Axe vers :

- Un port Ami
- Une grande ville non encerclée
- Une source d'approvisionnement en bord de carte

20.12 Certaines unités ne se rendent pas :

- Les unités navales
- Les Flottilles
- Les trains blindés
- Toutes les unités se trouvant dans un hex de citadelle non détruite
Les dépôts et MSU

20.13 Une unité peut tracer sa ligne d'hexs dans ou à travers un hex contenant une unité de combat amie même si des unités ennemies projettent une ZOC dans cet hex.

20.2 Procédure de reddition

20.21 Référence à la table de reddition. Lancez le dé pour chaque hex concerné (Chart and table Card #1). Modifier le jet de dé par les DRM applicables.

Le résultat est :

Surrender Retirez toutes les unités Soviétiques de l'hex et placez-les dans la case « Eliminated ».

Full Attrition	Chaque unité dans l'hex perd un Pas. Toute unité retirée à la suite de cette perte de Pas est placée dans la case « Eliminated ».
Partial Attrition	Une seule unité dans l'hex perd un Pas, au choix du joueur Soviétique ; les autres ne sont pas affectées. Toute unité retirée de la carte est placée dans la case « Eliminated ».
No Effect	Les unités Soviétiques restent sans pertes.

Note : Les MSU et dépôts Soviétiques peuvent fournir des DRM sur la Table de Reddition en permettant aux unités d'être en ravitaillement général ou d'Urgence. Tout MSU ou dépôt Soviétique qui reste dans un hex où toutes les unités Soviétiques se sont rendues est retirée et placée dans la réserve de pions de ravitaillement disponibles pour une utilisation ultérieure.

20.22 Le DRM d'un QG s'applique quel que soit son statut de ravitaillement.

Note de Conception : Le DRM pour les Tours de jeu 31 à 61 représente la période de moral national Soviétique particulièrement bas qui a culminé avec l'évacuation partielle de Moscou.

21.0 Unités spéciales soviétiques

21.1 QG opérationnels



Les unités du quartier général opérationnel Soviétique (QG) remplissent plusieurs fonctions importantes de commandement et de contrôle.

21.11 Chaque QG Soviétique a une portée de commandement de quatre hexs. Cette portée est tracée sans tenir compte du terrain, des unités ennemies ou de leur ZOC. Lors du décompte de la portée de commandement, ne pas compter l'hex occupé par l'unité de QG. Chaque QG a une valeur d'empilement nulle ; cependant, lorsqu'il est déplacé par voie ferrée, aérienne ou navale, chaque QG compte pour un point d'empilement.

21.12 La valeur en points de commandement d'un QG opérationnel a plusieurs fonctions, qui peuvent toutes être exercées jusqu'à cette valeur par Phase au cours d'un Tour. Elle indique :



a. Le nombre d'unités non motorisées que le QG peut activer pour le mouvement pendant la Phase de MvtM ami [10.13]. Le QG ne peut pas s'activer lui-même, ni les unités hors carte, ni la cavalerie [puisque la cavalerie est déjà autorisée à se déplacer]. Pour être activées, les unités doivent être à portée de commandement du QG d'activation. Placez les marqueurs « Activated » sur toutes les unités activées.

b. Une unité de la Garde Soviétique à portée de commandement peut être activée en plus de celles autorisées par la valeur de point de commandement du QG [21.41]. Placez des marqueurs « Activated » sur toutes les unités activées.

c. Le nombre d'unités motorisées à portée de commandement susceptibles d'être déplacées par chaque QG opérationnel pendant la Phase de Réaction Soviétique.

d. Le nombre total de marqueurs d'ordres que le QG peut placer pendant une seule Phase à portée de commandement [12.54].

e. Un point de commandement peut être utilisé pour supprimer un ordre « No Retreat » imposé par les unités du NKVD [12.54b et 21.51c]. Les ordres NKVD enlevés ne peuvent pas être changés en « Additional Retreat ».

EXEMPLE : S'il y a deux combats mais que le seul QG à portée n'a qu'un seul point de commandement, un marqueur d'ordre peut être placé sur un seul de ces combats ; ou un ordre « No Retreat » du NKVD peut être annulé.

21.13 Les points de commandement ne peuvent pas être accumulés d'un Tour à l'autre ou prêtés à d'autres QG. L'interdiction aérienne peut affecter la valeur des points de commandement d'un QG [14.66].

21.14 Chaque QG opérationnel peut autoriser jusqu'à deux unités d'artillerie Soviétiques dans sa zone de commandement à fournir un appui à un combat déclaré [13.15a].

21.15 Fonction de génie. Un QG opérationnel peut également convertir des hexs ferroviaires [19.3] à l'usage des Soviétiques. Le QG ne convertit que l'hex qu'il occupe (quelle que soit sa valeur de commandement).

Note de Conception : Certains ingénieurs sont supposés faire partie des unités du QG.

21.2 QG Non opérationnels (Non-Op)



21.21 Chaque QG Soviétique possède une face non opérationnelle. Au lieu d'une valeur de points de commandement, le QG Non-Op a une valeur de récupération. Chaque QG Non-Op est toujours une unité d'un Pas avec une valeur d'empilement de zéro. Chaque QG Non-Op conserve une portée de commandement de quatre hexs.

21.22 Si la zone de commandement des QG opérationnels et non opérationnels se chevauche, la zone de commandement et les effets du QG non opérationnel priment là où se produit le chevauchement.

21.23 Retourner un QG sur sa face Non-Op lorsque :

- Cela est spécifié dans le setup du scénario
- Il reçoit un marqueur d'Overrun
- Il retraite à travers un hex vide dans une ZOC de l'Axe
- Il subit certains résultats d'interdiction aérienne [14.66b]

21.24 Si un QG (op ou non op) est éliminé à cause d'un combat ou d'un Overrun, placez-le dans la case appropriée (« Cadre » ou « Eliminated ») de la Piste de reconstruction des unités sur sa face Non-Op.

21.25 Un QG Non-Op ne peut pas :

- Autoriser le doublement de l'activation pour les attaques impératives [12.35]
- Permettre à l'artillerie de se combiner [13.15a]
- Être transporté par voie aérienne [14.72]
- Activer des unités non motorisées [21.12a]
- Activer n'importe quelle unité de la Garde [21.12b]
- Activer toute(s) unité(s) motorisée(s) pendant la Phase de Réaction Soviétique [21.12c]
- Donner des marqueurs d'ordres [21.12d]
- Retirer les ordres « No Retreat » imposés par le NKVD [21.12e]

21.26 Restrictions d'un QG Non-Op. Les éléments suivants s'appliquent à l'activité Soviétique sur les hexs situés dans sa zone de commandement.

a. Restrictions de construction

- Les points fortifiés réguliers ne peuvent pas être placés, mais les points fortifiés reçus par les résultats E peuvent être placés et les points fortifiés et les ponts en construction peuvent être achevés.
- La destruction de pont [22.43c] n'est pas autorisée.
- La conversion des voies ferrées est autorisée.

b. Les unités aériennes Soviétiques ne peuvent pas effectuer de missions de CAS [14.5] ou d'interdiction [14.6], mais les unités de chasse Soviétiques peuvent s'opposer aux missions d'interdiction et de CAS de l'Axe.

c. Pas plus d'une unité d'artillerie Soviétique, y compris celles qui se trouvent dans l'hex du défenseur, ne peut apporter sa force d'appui à un hex du défenseur à portée de commandement.

21.27 Restrictions de mouvements

a. Bien qu'un QG Soviétique Non-Op puisse toujours se déplacer pendant la Phase de Mvt Soviétique, le nombre d'unités de combat Soviétiques qui peuvent commencer leur mouvement à portée de commandement Non-Op au début d'une Phase de mouvement est limité pendant chaque Phase de mouvement à un de moins que la valeur de récupération de ce QG.

EXEMPLE : Si la valeur de récupération du QG est de 3, seules deux unités de combat Soviétiques situées dans la zone de commandement du QG Non-Op peuvent se déplacer pendant la Phase MvtM Soviétique (si elles sont motorisées), et les deux mêmes unités (ou des unités différentes) peuvent se déplacer pendant la Phase de Mvt Soviétique.

b. Lorsque deux QG non-Op ou plus ont des zones qui se chevauchent, traiter la zone combinée comme une seule zone et utiliser le QG ayant la valeur de recouvrement la plus faible pour déterminer le mouvement des autres unités.

c. Toute unité de combat Soviétique qui commence son mouvement en dehors de la portée de commandement peut entrer et se déplacer librement dans cette portée de commandement. Une fois qu'une unité cesse de se déplacer dans les quatre hexs d'un QG Non-Op, elle devient sujette à la restriction de mouvement du QG Non-Op.

Note : Le déplacement d'un QG Non-Op peut être critique, car la portée de commandement de 4 hexs se déplace avec lui. Le déplacement de la zone de commandement peut permettre à des unités de se déplacer (au cours d'une Phase ultérieure) alors qu'elles resteraient limitées sinon.

d. Le placement ou le repositionnement d'un marqueur de Pont à portée de commandement Non-Op compte comme le mouvement d'une unité. Le retrait d'un pont parce qu'une unité de combat ennemie entre dans son hex ne compte pas dans cette limite d'une unité.

e. Le transport aérien [14.7] qui commence ou se termine dans le rayon d'action du QG Non-Op compte comme le mouvement d'une unité.

f. Le mouvement des flottilles et des unités navales n'est pas limité.

21.28 Retour à l'état opérationnel

a. Pendant le Segment administratif, le joueur Soviétique peut tenter de récupérer des QG. Il lance le dé pour chaque QG Non-Op. Si le résultat du dé est supérieur au double de la valeur de récupération du QG, le QG reste Non-Op. Si le résultat est inférieur ou égal au double de la valeur de récupération du QG, le QG est retourné sur sa face opérationnelle.

Le joueur Soviétique peut également effectuer un jet de dé pour les QG Non-Op dans la case « Active » (pas dans les cases « Cadre » ou « Eliminated »).

b. Si le QG a un marqueur « Out of Supply » sur lui, ne doublez pas sa valeur de récupération.

21.29 Démantèlement du QG.

Pendant le Segment administratif, le joueur Soviétique peut démanteler un nombre quelconque de ses QG non opérationnels. Le démantèlement d'un QG se fait au lieu d'effectuer le jet de dé de récupération pour ce QG [vous ne pouvez pas échouer au jet de dé et décider ensuite de démanteler le QG]. Placer les QG démantelés dans la case « Cadre » (en statut Non-Op). Le joueur de l'Axe marque un PV pour chaque QG Soviétique Non-Op démantelé.

21.3 Trains blindés Soviétiques



Ces unités représentent des groupes de trains numérotés pour les régiments de sécurité ferroviaire du NKVD ou de l'armée qui les contrôlent. L'Axe a déployé très peu de trains blindés sur le front de l'Est et ceux-ci étaient strictement destinés à la sécurité intérieure.

21.31 Empilement. Un seul train blindé est autorisé dans un hex à la fin d'une Phase. Si un train blindé est forcé de s'empiler avec un autre train blindé, il est éliminé.

21.32 Mouvement

a. Un train blindé (MA gris) peut se déplacer, à chaque tour, uniquement sur les hexs de voie ferrée et dans la limite de son MA imprimé (sous réserve des effets de l'interdiction aérienne ; 14.65). Il peut se déplacer soit pendant la Phase de MvtM amie, soit pendant la Phase de Mvt amie, mais pas les deux pendant le même Tour.

Note : Pour suivre le mouvement, placez un marqueur « Activated » sur un train blindé Soviétique s'il se déplace pendant la Phase de MvtM.

b. Un train blindé peut entrer dans une ZOC ennemie mais pas la traverser. Il ne peut se déplacer que sur des hexs ferroviaires contigus et connectés non convertis à l'usage de l'Axe. Il peut retraire à travers une ZOC ennemie seulement si une unité amie occupe cet hex [16.47b et 16.48].

c. Un train blindé n'est pas décompté de la capacité ferroviaire. Il ne peut pas transporter d'unités.

d. Même s'il effectue ses mouvements sur les voies ferrées, un train blindé ne peut pas effectuer de mouvements spécialisés. [11.0].

21.33 Un train blindé bloque une ligne de ravitaillement ennemie à travers l'hex qu'il occupe.

21.34 Les trains blindés ne nécessitent pas de ravitaillement de combat ou de ravitaillement général. Ils ne sont pas soumis à la reddition.

21.35 Les trains blindés ne sont pas des unités de type « blindé » pour les besoins du mouvement, du combat, ou du calcul des PV [24.41]. Les trains blindés ne sont reconstruits qu'à partir de RP de trains blindés. Lorsqu'il est éliminé, placez le train blindé dans la case « Cadre » [7.42c], jamais dans la case « Eliminated ».

21.4 Unités de la Garde

Seul le joueur Soviétique dispose d'unités de gardes. Les unités de la Garde Soviétique sont désignées par l'utilisation de « Gd » dans leur identification et leur type d'unité Rouge.

21.41 Pendant la Phase de MvtM Soviétique, un QG opérationnel peut activer une unité de la Garde qui se trouve à portée de commandement du QG. Cette activation s'ajoute à toutes les autres activations autorisées par la valeur de commandement d'un QG, et est autorisée même si l'interdiction a réduit la valeur de commandement à zéro [14.66]. Cette activation ne peut pas être doublée par la règle [12.35].

21.42 Les QG Soviétiques Non-Op ne permettent pas l'activation de la Garde [21.25] dans leur portée de commandement.

Note : Les unités de roquettes de la Garde peuvent utiliser l'empilement spécial [13.32b].

21.5 Unités du NKVD



Ces troupes de sécurité intérieure n'étaient pas sous le contrôle de l'armée, mais en cas d'urgence, nombre d'entre elles étaient engagées en première ligne.

21.51 Interdiction de retraite

a. Lorsqu'une unité du NKVD se défend dans un terrain éligible [12.53b], elle confère automatiquement un marqueur « No Retreat » à cet hex. Un village dans l'hex permet de ne pas retraire lorsque le village donne un DRM par temps Boue ou Neige.

Note : Les unités du NKVD ne donnent pas d'ordres pendant l'Overrun car les ordres ne peuvent pas être donnés tant que le combat n'est pas déclaré et l'Overrun n'est pas un combat.

b. Tout Pas de perte requis par ce résultat de combat ne peut être assigné à une unité du NKVD jusqu'à ce que toutes les autres unités de l'hex aient été éliminées. Si plus d'une unité NKVD occupe un hex de défense, le joueur Soviétique spécifie l'unité qui interdit la retraite. Cette unité NKVD subit le dernier Pas de perte même si un QG annule un marqueur « No Retreat ».

Note : Voir 7.45 pour comment reconstruire une unité NKVD.

c. Le joueur Soviétique peut appliquer un point de commandement d'un QG opérationnel à portée pour supprimer l'interdiction de retraite. [21.12c].

d. À partir du Tour 31, seules les unités motorisées (MA rouge) du NKVD confèrent des marqueurs « No Retreat ».

21.52 Les jets de dé de reddition reçoivent un DRM favorable pour tout hex dans lequel se trouve au moins une unité du NKVD de n'importe quel type [voir la Table de Reddition].

21.53 Les unités motorisées du NKVD ne peuvent pas effectuer de mouvement de réaction ou d'Overrun

Note de Conception : Les unités du NKVD n'étant pas placées sous le commandement de l'armée, il n'existait pas de doctrine leur permettant de bénéficier d'une flexibilité tactique.

21.6 Unités de mitrailleuses Soviétiques

(MG)



21.61 Faire passer les unités MG de leurs faces non-dévoilées à leurs faces dévoilées uniquement si elles sont engagées dans un combat ou un Overrun. Au fur et à mesure qu'elles sont dévoilées, retirez du jeu les unités qui affichent « Remove » sur leur face dévoilée.

21.62 Chaque unité de MG non testée projette une ZOC. Ce sont des unités de combat et elles sont soumises aux restrictions d'approvisionnement et à la reddition Soviétique.

21.63 Placer toutes les unités MG retirées dans la case « Cannot Rebuild ».

21.7 Milices Soviétiques



Toutes les unités Soviétiques de type de couleur jaune sont des unités de milice. Les unités de milice fonctionnent comme des unités de combat normales, mais avec quelques différences.



21.71 Milice non-dévoilée. A moins que les instructions de setup du scénario ne spécifient autre chose, placez toutes les milices non-dévoilées dans une tasse opaque pour les tirer au sort pour être placées sur la fiche de setup du scénario. Placez les unités de Milice sur la carte sur leurs faces non-dévoilées. Comme les unités MG non-dévoilées [21.61], ne les dévoilez que si elles sont engagées dans un combat (en attaque ou en défense) ou un Overrun. Au fur et à mesure qu'elles sont dévoilées, retirez du jeu les unités qui indiquent « Remove » sur leurs faces dévoilées

21.72 Les unités de Milice peuvent être volontairement converties en unités Zap pendant la Phase du Génie amie [7.44].

21.73 Lorsqu'on retire une unité de milice de la carte, pour quelque raison que ce soit, ne la placez pas dans la tasse opaque. Elle ne peut pas revenir en jeu.

21.74 Une unité de brigade de la Milice ne peut pas se déplacer à plus de cinq hexs de l'hex le plus proche de son village, sa ville ou de sa ville majeure de setup (comptez les hexs comme pour la portée de l'artillerie). Si elle est contrainte de battre en retraite (par combat ou par Overrun) en dehors de la zone des cinq hexs, elle est immédiatement éliminée.

Note : Cette règle ne s'applique qu'aux unités de milice de la taille d'une brigade. Il s'agit d'organisations très lâches qui se désintégraient en dehors d'un contrôle centralisé.

21.8 Garnisons



21.81 Les unités désignées comme garnison sont indiquées comme telles sur les fiches de setup ou créées par un setup spécial.

21.82 Une unité de garnison ne peut pas effectuer de mouvement. Elle ne peut pas attaquer, mais peut se défendre au combat. Une unité d'artillerie de garnison peut fournir un appui d'artillerie. Après avoir été libérée, une unité de garnison peut effectuer toutes les fonctions du jeu. Les garnisons sont libérées hex par hex [7.52].

21.83 Libérez toutes les unités d'un même hex de garnison lorsque :

- L'hex est attaqué, ou

- Une unité de combat ennemie projette sa ZOC dans l'hex de garnison à la fin d'une Phase, ou
- Elle est libérée à la date de libération indiquée dans les instructions du scénario.

21.84 Garnisons Soviétiques

- Une unité de réservistes Soviétiques [7.8] devient une unité de garnison dès sa mise en place.
- Un résultat **R** obtenu dans la Table des Remplacements Soviétiques [7.52a] peut libérer un ou deux hexs de garnison Soviétique (au choix). Cela ne coûte pas de PV [24.3].

22.0 Autres unités spéciales

22.1 Génie

22.11 Une unité de génie de l'Axe ou Soviétique peut construire un point fortifié achevé pendant le même Tour où le point fortifié est reçu [7.41, 18.44c, et 18.45c]. Placez un point fortifié disponible sur sa face complétée (active) sur n'importe quelle unité de génie en ravitaillement général pendant la Phase du Génie amie. Cette unité de génie ne peut pas engager de combat, de mouvement spécialisé [11.0], ou de transport aérien ou naval pendant le Tour, ni convertir des hexs ferroviaires [19.3] ou couper des hexs ferroviaires de l'Axe [19.4] pendant ce Segment.

Note : Les ingénieurs de l'Axe peuvent se déplacer et construire un Point fortifié dans le même Tour (exception à 18.45b).

22.12 Une unité du génie Soviétique sur un hex ferroviaire de l'Axe à la fin de la Phase du Génie Soviétique peut convertir cet hex à l'usage Soviétique. [19.3].

22.13 Une pile peut tenter un Overrun contre un hex avec un point fortifié ou à travers un côté d'hex contenant une ligne fortifiée seulement si elle contient une unité de génie motorisée. [18.15].

22.14 Une unité du génie ne peut effectuer qu'une seule des fonctions suivantes au cours d'un même Tour :

- Aider au déplacement à travers un côté d'hex d'eau peu profonde [10.47]
- Aider à la construction de points fortifiés [22.11]
- Convertir des hexs ferroviaires de l'Axe à l'Union Soviétique. [22.12]
- Permettre l'Overrun d'un hex de ligne fortifiée ou d'un point fortifié [11.35c, 18.15, et 22.13]
- Permettre la construction d'un ferry [22.32]

22.15 Dans la même Phase, le génie peut :

- Utiliser les effets du génie en combat [15.53], et
- Dépasser la limite d'empilement [15.53c].

22.2 Marqueurs de pont



Historiquement, le génie chargé de la construction des ponts était disponible pour les deux camps et les pontons étaient souvent utilisés. Les deux joueurs peuvent utiliser leurs marqueurs de ponts pour traverser les côtés d'hex de canaux, de rivières et de fleuves là où il n'y a pas de pont, ou pour traverser les côtés d'hex où un pont imprimé sur la carte a été détruit.

22.21 Les marqueurs de pont ont deux faces. Le recto est la face construite (active). Le verso est le côté en construction. Un marqueur de pont terminé devient un pont qui traverse un côté d'hex de canal, rivière ou fleuve adjacent. Orienter la flèche du pion de façon qu'elle pointe directement sur le côté d'hex ponté. Un pont actif annule uniquement le coût de traversée de ce côté d'hex. S'il y a des routes dans les hexs de chaque côté du côté d'hex ponté, ces routes ne se connectent que si elles étaient précédemment connectées par un pont qui est maintenant détruit. [22.4].

22.22 Un marqueur de pont ne se déplace pas ; il est retiré ou reposé pour la construction. Il n'y a pas de limite au nombre de fois ou un marqueur de pont peut être retiré ou placé, mais il ne peut le faire qu'une fois par Tour. Lorsqu'ils ne sont pas utilisés, les marqueurs de pont sont rangés dans la case « Active ». Un joueur n'est jamais obligé de construire un pont.

22.23 Construction de pont



- Un pont en construction ne peut être placé que sur un hex en ravitaillement général ami. L'hex de destination n'a pas besoin d'être en ravitaillement général ami.

Le côté d'hex de construction ne peut pas contenir de pont non détruit (y compris imprimé sur la carte) mais peut contenir un pont détruit. Lorsque les travaux sont achevés sur un côté d'hex de pont détruit, les unités peuvent à nouveau se déplacer à la vitesse de mouvement de la route à travers le marqueur de pont jusqu'à l'hex opposé (où la route mène) pendant que les travaux de réparation se poursuivent sur le pont détruit. Une route de ravitaillement peut également traverser un côté d'hex avec un marqueur de pont. Une fois que le pont imprimé est réparé, retirez le marqueur de pont.

Note : Un hex non approvisionné (et donc non éligible) peut devenir éligible pour le placement d'un pont en utilisant une source d'approvisionnement temporaire [6.26].

b. Un marqueur de pont peut rester dans un hex indéfiniment, fonctionnant pleinement comme un pont (routier), même si l'hex est ensuite déterminé comme non ravitaillé.

c. Placez le marqueur de pont pendant la Phase de Mvt ami si c'est l'Axe, ou la Phase de MvtM ami si c'est l'Union Soviétique, sur sa face en construction. Placez le marqueur de pont adjacent au côté d'hex à franchir. La ZOC ennemie peut s'étendre jusqu'à l'hex de destination (l'hex opposé ou adjacent de l'autre côté de la rivière), mais l'hex de destination ne peut pas être occupé par l'ennemi. Un pont en construction n'a pas d'effet sur le mouvement.

Note : Les QG non-Op peuvent limiter le placement des ponts [21.27d].

22.24 Achèvement du pont

- Un marqueur de pont traversant un côté d'hex de rivière ou de canal (non majeur) se retourne sur son côté actif dès qu'il est placé.
- Un marqueur de pont traversant un fleuve achève sa construction pendant la Phase amie du génie ; il ne peut donc pas être utilisé pendant les Phases de mouvement des troupes en renfort ou de MvtM.
- Une fois terminé, retournez le marqueur de pont sur son côté actif avec la flèche pointant vers le côté d'hex ponté si les hexs de lieu et de destination sont toujours amis et qu'aucune ZOC ennemie ne s'étend dans l'un ou l'autre hex (à moins qu'elle ne soit annulée).

Note : Changer le côté d'hex sur lequel est pointé un marqueur de pont nécessite de suivre à nouveau toute la procédure de construction, même si l'hex occupé par le pont ne change pas.

22.25 Les marqueurs de Ponts Soviétiques fonctionnent exactement comme les marqueurs de Ponts de l'Axe, mais jusqu'au Tour 98, ils ne peuvent pas être placés pour traverser un fleuve, sauf indication contraire dans un scénario [Les Soviétiques manquaient généralement d'équipement lourd en 1941].

22.26 Une unité ne peut pas utiliser un marqueur de pont ennemi. Retirez le pont si une unité de combat ennemie entre dans son hex. Les ponts retirés peuvent être réutilisés lors d'un prochain Tour.

22.3 Marqueurs de Ferry



Les forces de l'Axe n'étaient pas préparées à réparer un si grand nombre de ponts ferroviaires endommagés sur les fleuves et ont eu recours à des mesures provisoires pour acheminer le ravitaillement en construisant des ferries.

Seul le joueur de l'Axe dispose de marqueurs Ferry.

22.31 Un marqueur Ferry permet le mouvement ferroviaire (pas le mouvement terrestre) à travers un côté d'hex de fleuve où le pont ferroviaire (imprimé sur la carte) a été détruit.

22.32 Les balises de ferry sont utilisées de la même manière que les balises de pont. Utiliser les règles [22.22](#) à [22.26](#) avec les modifications suivantes.

a. Placez un Ferry pendant la Phase de Mvt de l'Axe. Un Ferry peut être placé sur tout hex contenant un côté d'hex avec un pont ferroviaire fluvial détruit si l'hex contient un marqueur de tête de rail converti dans un réseau ferroviaire qui trace le ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement de bord de carte.

b. Placez le Ferry avec sa face en construction vers le haut. Pendant la Phase du Génie de l'Axe, tournez le Ferry sur sa face active. Une unité du génie de l'Axe (de n'importe quelle nationalité) est nécessaire pour les deux Phases. Elle peut s'éloigner à n'importe quel Tour suivant. Le côté d'hex du fleuve est maintenant ouvert au mouvement ferroviaire de l'Axe à partir du prochain Tour.

22.33 Fleuves et ferries. Une unité transportée dépense 30 PM de chemin de fer pour traverser un fleuve (plus un PM de chemin de fer supplémentaire pour l'hex de l'autre côté) sur un Ferry. Les unités qui n'ont plus assez de PM ferroviaire ne peuvent pas traverser le côté d'hex du fleuve par Ferry. Elles s'arrêtent à côté du côté de l'hex du fleuve et tous les PM ferroviaires restants sont perdus.

22.34 Ravitaillement. A partir du Tour suivant l'achèvement du ferry, le joueur de l'Axe peut l'utiliser pour tracer le ravitaillement général et le ravitaillement de combat, et peut étendre son réseau ferroviaire à travers ce côté d'hex de fleuve.

22.35 Le retrait d'un marqueur Ferry est identique à celui d'un marqueur Pont, sauf qu'une fois placé, un Ferry n'est pas retiré tant que le pont ferroviaire n'est pas réparé ou qu'une unité de combat ennemie n'entre pas dans son hex.

Note : La raison principale de l'utilisation d'un ferry est de relier les voies ferrées et les routes pendant la réparation des ponts. Vous pouvez donc placer un ferry et poursuivre la conversion des voies ferrées sur la rive opposée du fleuve, une fois le ferry achevé. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas commencer à réparer les ponts ferroviaires détruits tant que vous n'avez pas installé la tête de rail.

22.4 Destruction et réparation des ponts

22.41 Seuls les ponts routiers et ferroviaires imprimés sur les cartes au-dessus de fleuves ou de lacs sont soumis à la destruction des ponts. Les deux joueurs peuvent effectuer des destructions de ponts.

Note : Les marqueurs de pont et de ferry ne peuvent pas être détruits ou capturés par l'ennemi. Ils ne peuvent être que retirés (temporairement).

22.42 Toute unité de combat, quel que soit son statut de ravitaillement, peut effectuer une Destruction de Pont pendant la Phase du Génie amie. L'unité peut effectuer une destruction de pont lorsqu'elle est située dans l'un des deux hexs qui incluent le côté d'hex du pont et qu'une unité ennemie se trouve à sept hexs ou moins de l'hex contenant l'unité effectuant la destruction de pont. (Compter les hexs de la même manière que la portée de l'artillerie). Tous les ponts de ce côté d'hex sont automatiquement détruits [*Exception : [22.43c](#)*] lorsque la destruction du pont est déclarée pour ce côté d'hex. Un pont détruit ne permet plus les mouvements terrestres ou ferroviaires jusqu'à ce qu'il soit réparé. Un pont peut être détruit et reconstruit un nombre illimité de fois.

22.43 Procédure de destruction de pont

a. Déclarer les ponts qui seront détruits, comme souhaité [voir règle 10.45a, dernier point].



b. Placez un marqueur « Bridge Blown » avec son côté 2 points face visible dans l'un des hexs adjacents à chaque pont détruit. Le marqueur reste en place jusqu'à ce que le pont soit

entièrement réparé.

c. Un pont ne peut pas être détruit par une unité Soviétique qui est dans le rayon de commandement (quatre hexs) d'un QG Soviétique non opérationnel.

22.44 Réparation d'un pont

a. Les deux joueurs peuvent effectuer une réparation de pont. Effectuez la réparation de pont pendant la Phase du génie amie sur autant de ponts éligibles que désiré. La réparation de chaque pont ne peut être tentée qu'une seule fois par Tour.

b. Un pont est éligible si une unité de génie amie ravitaillée est dans l'un des deux hexs qui incluent le côté d'hex du pont. Un pont ferroviaire nécessite également un marqueur de tête de rail ami adjacent au côté d'hex du pont pour être éligible à la réparation. Un ingénieur ne peut réparer qu'un seul pont par Tour.

Un pont ne peut pas être réparé si une unité de combat ennemie se trouve dans l'hex de l'autre côté du pont ; cependant, cet hex peut être en ZOC ennemie.

Note de conception : Un pont ferroviaire traversant un grand fleuve est extrêmement difficile à réparer. Il doit supporter un poids plus important qu'un pont routier et sa surface doit être parfaitement plane. Pour ce faire, les Allemands ont regroupé les moyens de pontage en grandes organisations, chacune contrôlée par un régiment du génie. Il est intéressant de noter que ces moyens comprenaient des fonctions de transbordeurs à câbles. En mars 1942, les Allemands exploitent quatre groupes de ferries et de pontons pour compléter les ponts réparés.

22.45 Procédure de réparation d'un pont

a. Le joueur indique les ponts qu'il va tenter de réparer.

b. Il lance le dé, applique les DRM et consulte la table de réparation des ponts (Chart and table Card #3) pour chaque tentative. Les résultats sont les suivants :

Remove 1 Damage point Retourner le marqueur Pont détruit de son côté deux points à son côté un point, ou retirez le marqueur s'il commence avec son côté un point face visible.

Not Repaired Ne pas retirer le point de dommage.

22.46 L'enlèvement du marqueur « Bridge Blown » signifie que le pont est entièrement réparé et peut être utilisé. Un joueur peut essayer à chaque Tour de réparer le pont jusqu'à ce que la réparation soit complète. Des points de dommages supplémentaires peuvent être infligés pendant la période de réparation, si une unité ennemie devient adjacente au côté d'hex et procède à nouveau à la destruction du pont.

22.47 Un pont peut commencer un scénario en étant détruit. Consultez les règles du scénario pour obtenir la liste de ces ponts.

22.5 Flottes

Les flottes sont des unités de combat terrestres qui ont des capacités de mouvement et des restrictions spéciales [module naval 32.1].

22.51 Déplacement de flottes

a. Les flottes peuvent se déplacer jusqu'à leur capacité de mouvement imprimée dans des hexs contigus qui sont connectés par certains hexs de rivière, de fleuve, de canal, de côte, d'eau peu profonde, de lac, de mer intérieure ou de toutes les mers spécifiées dans le scénario. Les flottes peuvent se déplacer pendant les Phases de Mvt et de MvtM ami, mais pas pendant les deux. Elles ne peuvent pas se déplacer pendant la Phase de Réaction [elles ne sont pas liées au système de communication du QG]. Chaque hex pénétré coûte un point de mouvement à la flotte. Elles peuvent retraire ou avancer après le combat.

b. Les flottes peuvent entrer dans, mais pas traverser, une ZOC ennemie [rappelez-vous qu'une ZOC ennemie ne s'étend pas à travers les côtés d'hex de rivière, de lac ou de mer]. Elles ne peuvent pas entrer dans les hexs occupés par l'ennemi. Le mouvement peut être limité par l'interdiction aérienne [14.65].

c. Les flottes se déplacent sur l'un des deux hexs adjacents à un côté d'hex de fleuve et ne se trouvent que dans l'un de ces deux hexs possibles. Elles paient un PM de flotte pour chaque hex pénétré, quel que soit le coût terrestre. Elles ne paient jamais le coût du terrain du côté d'hex de fleuve.



EXEMPLE : la flotte peut entrer dans les hexs A ou E en dépensant 1 PM. Les flottes peuvent aussi se déplacer « sur l'autre rive » en dépensant 1 PM pour entrer dans cet hex, quel que soit le terrain de l'hex. La flotte peut changer de rive sur le fleuve et entrer dans les hexs B, C ou D pour 1 PM.

d. Les flottes se déplacent sur les canaux, de la même manière que sur les fleuves, mais uniquement sur les hexs qui incluent le côté d'hex haché du canal.

e. Les flottes se déplacent sur des hexs côtiers ou de haute mer connectés au coût d'un PM pour chaque hex pénétré. Le terrain dans les hexs côtiers est ignoré. Les flottes peuvent entrer dans des eaux peu profondes [10.47].



EXEMPLE : La flotte occupe un hex côtier. Elle peut entrer dans n'importe quel hex adjacent en dépensant 1 PM de flotte par hex.

f. Les flottes ne peuvent pas faire de mouvement spécialisé [11.0].

22.52 Une flotte bloque toute Ligne de ravitaillement ennemie à travers l'hex qu'elle occupe. Les flottes ne peuvent pas transporter d'unités terrestres.

22.53 Les flottes se trouvant sur des hexs de rivières, de canaux ou de côtes peuvent subir un Overrun.

22.54 Effets de la Météo

a. Les flottes ne peuvent pas se déplacer, avancer ou reculer sur des hexs où les conditions de Gel [5.23] sont en vigueur.

b. En cas de tempête, les flottes ne peuvent pas se déplacer et peuvent faire l'objet d'un repositionnement. Pour des raisons de commodité, placez un marqueur « Do Not Move 1 GT » sur les flottes.

c. Les flottes ne peuvent pas attaquer pendant la tempête, mais elles peuvent se défendre et se replier.

22.55 Repositionnement

a. Les flottes situées sur des hexs d'eaux peu profondes, de lacs, de mers intérieures, de toutes mers ou de côtes sont sujettes à un repositionnement par temps de tempête ; celles situées sur des canaux, des rivières ou des fleuves ne sont pas repositionnées. Lorsque l'hex côtier comprend également une rivière ou un fleuve, le statut de l'hex côtier est prioritaire.

b. Pendant la Phase météo le propriétaire prend chaque flotte concernée et la repositionne dans le port ami le plus proche selon sa capacité de mouvement. S'il n'y a pas de port ami, l'unité n'est pas repositionnée et reste à son emplacement actuel. Elle ne peut pas être repositionnée d'un port à un autre.

22.56 Les flottes dans les combats terrestres

- Ne nécessitent pas de ravitaillement de combat (ou de ravitaillement général)
- Ne sont pas sujettes à la reddition
- Ne peuvent pas effectuer de tirs antiaériens
- Ne peuvent pas recevoir d'appui de feu d'artillerie, sauf avec d'autres types d'unités
- Ne reçoivent pas le DRM de fortification sauf avec d'autres types d'unités
- Sont soumis à tous les résultats de combat et peuvent être retirées pour satisfaire les pertes de Pas de combat.
- Peut se replier dans un hex de haute mer.

22.57 Lorsqu'une flottille se trouve dans un hex d'Overrun, ne la comptez pas comme faisant partie de la force défensive. Elle retraite, quel que soit le résultat de l'Overrun. Elle est éliminée s'il n'y a pas de route de retraite valide.

22.58 Les flottilles peuvent engager le combat avec d'autres unités navales et peuvent être reconstruites, mais uniquement en utilisant le module naval.

23.0 Pions de substitution de régiment de l'Axe

Seul le joueur de l'Axe dispose de pions de substitution de régiment.

23.1 Pas et pions de substitution de régiment

23.11 Chaque Pas d'une division d'infanterie, de montagne ou de sécurité équivaut à un pion de substitution de régiment (RSC). Toute unité de la taille d'une division à effectif complet ou réduit à laquelle il reste au moins deux Pas peut effectuer un détachement [23.2] de RSC.

23.12 Création indépendante. Chaque RP allemand de type I peut créer un RSC allemand 1-2-5. Le RSC entre en jeu en tant que renfort [7.61d et 8.3] pendant la Phase de Renforts.

23.13 Les RSC peuvent être réutilisés après une sortie de carte, une perte au combat [16.23, 16.42 et 16.43] ou une recombinaison [23.3]. Les joueurs stockent ces RSC disponibles hors carte sur la fiche de setup du scénario.

23.2 Détachement

23.21 Toute unité éligible peut effectuer un détachement tant qu'il y a des RSC disponibles. Jusqu'à trois RSC peuvent être détachés d'une unité à n'importe quel Tour, en fonction du nombre de Pas que l'unité a encore. Une unité à effectif complet ou réduit peut détacher tous ses Pas, sauf le dernier, en tant que RSC.

23.22 Restrictions

- Effectuez le détachement au début de la Phase de Mvt de l'Axe. Il n'y a pas de coût en PM.
- Placez les RSC dans l'hex contenant l'unité qui se détache.
- Placer le RSC dans un statut de ravitaillement identique à celui de l'unité qui l'a détaché.
- L'unité qui se détache doit être sur un hex terrestre et peut être en ZOC ennemie.

23.23 Types de RSC

- **Les RSC réguliers** (cotés 1-2-5). Ils sont créés par une réduction d'un Pas dans toute unité éligible [23.11] ou par une création indépendante [23.12].
- **Les RSC forts** (cotés 2-2-5). Ils ne sont créés que lorsque la réduction d'un échelon dans une unité allemande éligible entraîne une perte de deux points de force d'attaque.

EXEMPLE : Une Division d'Infanterie Allemande 7-8-5 déjà réduite d'un Pas à sa force réduite de 5-6-5 est sélectionnée pour créer un RSC. Lors de la réduction de la division d'un Pas pour créer le RSC, la division est réduite à sa force 4-4-5, ce qui entraîne une réduction d'un seul point de force d'attaque. Par conséquent, le seul RSC autorisé est un RSC 1-2-5 régulier.

23.24 Le joueur de l'Axe peut choisir de prendre un RSC régulier lorsqu'un RSC fort est autorisé.

23.25 L'un ou l'autre des types de RSC peut restaurer n'importe quelle étape d'une unité éligible lors d'une recombinaison [23.3].

23.26 RSC de l'axe et de ses alliés. Certains jeux contiennent des RSC pour les unités de l'Axe et leurs alliés.

a. Le joueur de l'Axe ne les utilise que pour les unités alliées de l'Axe des mêmes types éligibles que les RSC allemands. Chaque Pas équivaut à un RSC allié de l'Axe de cette nationalité.

b. Il n'y a pas de RSC Forts d'allié de l'Axe.

c. Les nationalités ne peuvent être mélangées.

EXEMPLE : Les RSC roumains ne peuvent pas être utilisés pour les unités allemandes et les RSC allemands ne peuvent pas être utilisés pour les unités roumaines.

23.3 Recombinaison de RSC

23.31 Les unités éligibles [23.11] peuvent se recombinaison avec n'importe quel RSC (ou plusieurs RSC) de la même nationalité. Un RSC n'est pas tenu de se recombinaison avec son unité d'origine. Toute unité réduite éligible peut se recombinaison avec n'importe quel RSC de la même nationalité jusqu'à son niveau d'effectif complet d'origine.

23.32 L'unité et un ou plusieurs RSC qui occupent le même hex se recombinaison à la fin de n'importe quelle Phase de Mvt amie (avant de compter pour le sur-empilement). Ils peuvent se trouver dans une ZOC ennemie. La recombinaison ne coûte pas de PM. L'unité renforcée récupère l'état d'approvisionnement le moins avantageux entre le sien et celui des RSC qui se recombinaison avec elle. L'unité renforcée conserve un marqueur « Do Not Move 1 GT » si elle ou l'un des CSR avait un tel marqueur.

23.33 Les RSC ne peuvent pas se combiner sur la carte ou hors de la carte pour recréer une unité en case « Cadre » ou « Eliminated ».

24.0 Comment gagner

24.1 Points de Victoire



24.11 La plupart des scénarios du jeu sont remportés en marquant des points de victoire (PV). Les PV sont obtenus en contrôlant certains emplacements de la carte, en causant des pertes de Pas de QG, de blindés et d'artillerie à l'ennemi, et pour certaines actions choisies par les joueurs. Enregistrez le niveau de PV actuel en ajustant le marqueur de points de victoire vers le haut ou vers le bas sur la piste de PV.

24.12 Seul le joueur de l'Axe marque des PV. Ceux « marqués » par le joueur Soviétique sont indiqués comme des nombres négatifs qui sont soustraits du total des PV de l'Axe. Le nombre réel de PV gagnés ou perdus est indiqué sur la table des points de victoire du scénario (Chart and table Card #3). Il est possible que le total des PV du joueur de l'Axe soit négatif.

24.13 Le joueur de l'Axe gagne en marquant un total de PV suffisant pour atteindre le niveau de victoire désiré indiqué dans la table des points de victoire. Le joueur Soviétique gagne en empêchant le joueur de l'Axe d'atteindre son niveau de victoire minimum.

24.2 PV d'emplacement

24.21 Un emplacement de PV est tout hex figurant sur la table des points de victoire ou indiqué dans les règles du scénario. Les emplacements peuvent varier en fonction du scénario.

24.22 Le joueur de l'Axe marque des PV pour un emplacement de PV lorsqu'il devient contrôlé [3.12] par une unité de l'Axe. Ajoutez ces PV au total de PV de l'Axe.

24.23 La valeur d'un emplacement de PV peut changer au cours de la partie. Marquez des PV en fonction de sa valeur au Tour où il est capturé.

24.24 Occupation d'un emplacement de PV

a. Chaque emplacement de PV contrôlé par l'Axe doit être occupé par un Pas d'unité de combat de l'Axe de n'importe quel type (voir également note [24.24d]).

b. Pour une ville à hexs multiples ou une ville majeure, la force d'occupation totale requise peut se trouver dans n'importe quel hex ou combinaison d'hexs de cette ville.

c. Pour les Sous-Cartes, l'occupation requise est calculée sur la base d'un méga-hex. Chaque méga-hex avec un emplacement de PV nécessite une garnison d'un Pas, quel que soit le nombre d'hexs dans ce méga-hex.

d. Les exigences en matière d'occupation des emplacements peuvent varier d'un pays ou d'une région à l'autre [voir le livret de jeu pour chaque jeu]. Aucune occupation par l'Axe n'est requise pour les emplacements situés en Allemagne, en Hongrie, en Roumanie, en Slovaquie ou en Pologne (occidentale).

24.25 Niveau d'occupation requis

a. Le joueur de l'Axe peut librement changer l'unité ou les unités d'occupation à tout moment au cours d'un Tour.

b. Si un emplacement de PV est considéré comme n'ayant pas le niveau d'occupation requis [peut-être parce qu'une unité ennemie l'a recapturé] pendant le Segment Administratif, la valeur de PV actuelle pour ce lieu est soustraite du total de PV de l'Axe. Au Tour où l'emplacement est restauré au niveau requis, la valeur de PV en cours est ajoutée au total de PV.

Note : Bien que le joueur de l'Axe perde des PV pour un emplacement si elle a une garnison insuffisante, ou même pas de garnison, si la localité est amie au joueur de l'Axe, il peut toujours tracer une route de ravitaillement à travers l'hex.

24.26 Si la valeur en PV de l'emplacement devient nulle (déterminée au début du Tour), même si elle possède toujours la force d'occupation requise, placez un marqueur de garnison sur cet hex. L'unité (ou les unités) d'occupation désignée(s) à cet endroit devient(nent) une garnison obligatoire [21.8]. Mais dans ce cas, le joueur de l'Axe peut substituer l'unité de garnison actuelle lors d'une Phase de mouvement à une autre unité comme il le souhaite, tant qu'une unité se trouve dans l'hex à la fin du Tour.

Le marqueur « Garrison » peut être retiré selon la règle 21.83 ou si le joueur de l'Axe dépense un (1) PV.

EXEMPLE : Au Tour de Jeu 18, les unités de l'Axe capturent un emplacement de PV valant 5 PV. Le joueur de l'Axe inscrit alors 5 PV sur la piste des PV pendant la Phase de jeu en cours. Les unités Soviétiques attaquent la position pendant le même Tour et la prennent. Le joueur de l'Axe réduit immédiatement son total de PV de 5 PV. Au Tour suivant, les unités de l'Axe s'en emparent à nouveau et comme il vaut toujours 5 PV, il marque 5 PV. Au Tour de Jeu 20, les unités Soviétiques reprennent à nouveau la position, mais comme à partir de ce Tour l'emplacement ne vaut plus que 3 PV, le joueur de l'Axe réduit son total de PV de 3 points. S'il ne fait rien d'autre, il a tout de même gagné 2 PV lors de ce Tour. S'il le récupère à nouveau, il ne marque que 3 et non 5 PV (à moins que la valeur ne change à nouveau). Au cours de tous ces Tours, il a marqué 5 PV nets pour l'emplacement.

24.3 PV d'actions de jeu

24.31 Certaines actions de jeu effectuées au cours de la partie entraînent l'ajout ou la soustraction de PV au total des PV. Effectuez ces ajustements immédiatement, au fur et à mesure que chaque action est effectuée. Ces actions, les conditions qui leur sont associées et les PV qui en découlent sont indiquées sur les fiches de setup ou expliquées dans les règles du scénario.

24.32 Le joueur de l'Axe marque 1 PV pour chaque QG que le joueur Soviétique démantèle volontairement [21.29].

24.4 PV pour perte de Pas

24.41 Chaque fois qu'un Pas de type blindé ou artillerie est perdu, déplacez le marqueur de perte de Pas d'une case vers la droite sur la piste de perte/remplacement. Lorsque le marqueur de perte de Pas atteint le niveau « 6 », remplacez le marqueur à zéro et augmentez le total de PV d'un (1) pour les pertes Soviétiques, ou diminuez le total de PV d'un (1) pour les pertes de l'Axe. Comptez ces types d'unités :

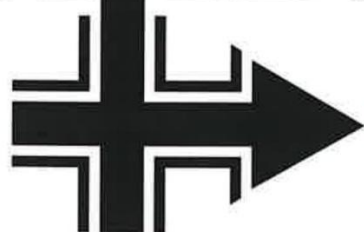
Blindé, canon d'assaut, blindé antichar, les 5 types d'artillerie.

24.42 Les Pas « perdus » des unités blindées commençant un scénario à effectif réduit sont déjà comptabilisés dans les totaux de PV [voir le livret de jeu]. Seuls les Pas perdus au cours du jeu compteront comme de nouveaux PV.

MODULE NAVAL



BARBAROSSA



**EAST FRONT
SERIES, 1941**

Jeu conçu par Vance Von Bories

25.0 Unités navales

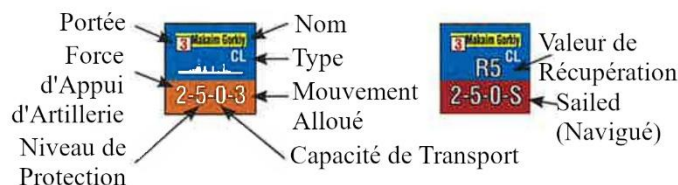
Les unités navales ne se trouvent que dans certains jeux de cette série. Ce ne sont pas des unités de combat, mais disposent de capacités spéciales qui influencent les opérations terrestres.

25.1 Caractéristiques des unités navales

25.11 Comment lire les unités navales

Exemple d'unité navale

RECTO (Ready) **VERSO (Sailed/Navigué)**



25.12 Explication des valeurs des unités navales

a. La force d'appui de l'artillerie est la valeur qu'une unité navale utilise lorsqu'elle appuie des unités de combat en tant qu'unité d'artillerie (attaque ou défense).

b. La protection est le nombre maximal de points de dégâts qu'une unité navale peut absorber avant d'être coulée (éliminée).

c. La capacité de transport est le nombre maximal de points d'empilement des unités terrestres pouvant être transportés par l'unité navale.

d. L'Allocation de Points de Mouvement Naval est le nombre maximal de zones de haute mer dans laquelle une unité navale peut entrer en une phase de déplacement.

e. La portée est le nombre maximal d'hexs qu'une unité navale peut avoir à partir d'un hex Défenseur (ou d'une cible) tout en fournissant un appui d'artillerie. Lorsque vous calculez la portée, ne comptez pas l'hex de l'unité navale mais comptez l'hex du défenseur.

f. Types d'unités navales :

BB	Cuirassé
CA	Croiseur cuirassé
ACD	Défense côtière blindée
CL	Croiseur léger
DL	Destroyer Leader
DD	Destroyer
GB	Canonnière
T	Transport

g. Codes au verso (côté statut navigué de l'unité)

R	Valeur de récupération
S	Statut « Navigué » (Sailed)

25.2 Comment utiliser les unités navales

25.21 Les unités navales ne sont pas des unités de combat mais peuvent affecter les unités de combat (terrestre). Ils n'ont aucune valeur d'empilement. Ils ne nécessitent pas d'approvisionnement général ni d'approvisionnement d'attaque. Ils n'ont pas de ZOC.

25.22 Les unités navales ne se déplacent qu'en mer et n'ont aucun effet sur le déplacement des unités terrestres. Ils ne peuvent pas empêcher l'entrée des unités terrestres ennemies (de combat ou non) dans un hex bâbord.

25.23 Les unités navales n'ont pas de Pas. À la place, ils subissent des Points de dégâts [25.12b]. Une unité navale dans la Boîte Éliminée ne peut pas être reconstruite [Exception : unités navales de type transport].

25.24 Tous les types d'unités navales (sauf le transport) sont autorisés au tir antiaérien. Chaque unité navale compte comme une unité AA, quels que soient les dégâts navals [27.41] sur elle, mais elle effectue le tir AA uniquement pour elle-même [voir aussi [BSR 14.4](#)]. Les unités antiaériennes terrestres peuvent se combiner avec n'importe quelle unité navale au port pour le tir antiaérien si l'unité navale est la cible [31.25] d'une unité aérienne ennemie.

25.25 Les unités navales ne peuvent pas être réduites ou retirées pour compenser les pertes de pas d'unités de combat au sol, mais elles peuvent accumuler des dégâts ou couler en raison des résultats du tableau des pertes par mouvement naval [27.21 ou tableau des attaques navales [27.32 & 31.26].

25.3 Préparation des unités navales

25.31 Les unités navales ont deux côtés : prêts (*Ready*) et navigués (*Sailed*). Le côté *Ready* indique que l'unité est éligible aux déplacements navals [26.0]. Les unités navales en navigation vérifient leur préparation pendant la phase de préparation navale.

La tempête n'affecte pas la préparation navale.

25.32 Procédure de préparation : Chaque joueur détermine la préparation de toutes ses unités navales *Sailed*, comme il le souhaite, lors de la phase de préparation navale (présente dans le segment stratégique).

Lancez le dé pour chaque unité navale en statut *Sailed*. Utilisez les DRM de la liste des DRM de préparation et de réparation des unités navales.

Si le résultat du lancer de dé modifié est égal ou inférieur à la valeur de récupération de l'unité, changez cette unité navale en statut *Ready*. Les unités qui réussissent leur test de préparation peuvent rester en statut *Ready* indéfiniment.

Les unités qui ne réussissent pas leur test de préparation restent en statut *Sailed* et peuvent retenter la procédure de préparation lors d'un tour futur.

25.33 Une unité navale en effectuant la procédure de préparation ne peut pas également effectuer la réparation des dommages navals [27.5] durant la même phase.

25.34 Les unités navales coulées n'effectuent pas la procédure de préparation.

26.0 Mouvement naval

26.1 Mouvement en mer

Les unités navales ne se déplacent que par déplacement naval d'un endroit à l'autre lorsqu'elles sont en mer. Toute unité terrestre avec ces unités [chargées pour le transport naval ; voir 28.0] se déplace avec ces unités navales.

26.11 Toutes les zones maritimes sont divisées en zones de haute mer. Une unité navale dans une zone de haute mer est en mer. Les ports, rivières et lacs (sauf indication contraire) ne font partie d'aucune zone maritime. Les zones de haute mer sont utilisées pour le déplacement des unités navales et servent à calculer la distance qu'une unité navale peut parcourir.

26.12 Les unités navales se déplacent de zone de haute mer en zone de haute mer, de port en zone de haute mer, ou de zone de haute mer en port. Elles ne se déplacent pas d'hex en hex, même si chaque zone de haute mer comporte une grille hexagonale. La grille est utilisée pour le déplacement de flottille [BSR 22.51], le ciblage de l'artillerie côtière [27.13], l'appui d'artillerie navale [29.0] ou l'assaut amphibie [30.0].

26.13 Effectuez des mouvements navals soit en phase de mouvement motorisé, soit en phase de mouvement, selon votre souhait, mais pas les deux au cours du même tour. Les unités navales avancent une par une. Un joueur peut choisir de déplacer ses unités navales en groupes (de n'importe quelle taille) tant que toutes les unités du groupe commencent ensemble au même endroit. Une unité navale :

- Peut se déplacer par n'importe quel type de temps
- Peut rester en mer dans une zone de haute mer à la fin du déplacement naval
- Ne peut pas se déplacer en eaux peu profondes [BSR 10.47a]
- Ne peut pas rester dans des hexs côtiers à la fin de son déplacement

Le déplacement naval n'est pas limité par le statut Non-OP des unités de QG [les unités navales sont sous un commandement différent].

26.14 Les unités navales utilisent leur Mouvement Alloué pour se déplacer. Elles dépensent tout ou partie de leur allocation imprimée à chaque phase où elles se déplacent.

26.15 Une unité navale dépense un point de déplacement naval pour entrer dans une zone de haute mer depuis un port ou une zone de haute mer adjacente.

Coûts des points de déplacement naval :

Points	Action
1	Passer d'une zone de haute mer à une zone adjacente
0	Stopper sur un hex de haute mer dans la même zone
1	Se déplacer du port vers une zone de haute mer adjacente
0	Entrer dans un hex de port adjacent à la zone de haute mer

26.16 Une unité navale peut être contrainte d'effectuer un mouvement naval pendant la phase de mouvement ou de mouvement de réaction ennemie, ou lors de l'avance ou de la retraite ennemie après un combat lorsqu'une unité de combat ennemie entre dans l'hex de port occupé par l'unité navale.

- Déplacez immédiatement l'unité navale dans une zone de haute mer adjacente.
- Ce mouvement est soumis au tableau des pertes en mer [voir 27.1].

• L'unité navale reste en état *Ready*. Si elle commence en statut *Sailed*, passez-la immédiatement en état *Ready* et appliquez un DRM (+2) sur la table des pertes en mer.

• Considérez un résultat *Abort* comme un D1 en plus de tout autre dommage indiqué par le résultat.

26.17 Recherche Navale: Une unité navale peut entrer et traverser une zone de haute mer contenant une unité navale ennemie. Lorsqu'une unité navale entre dans une zone de haute mer contenant une unité navale ennemie, l'unité navale ennemie a la possibilité d'effectuer immédiatement une Recherche Navale [voir aussi 27.3] à l'aide de la Table de Recherche Navale. Si c'est le cas, l'unité navale active cesse de se déplacer.

- Si l'unité ennemie (non active) refuse la recherche navale, l'unité mobile (active) peut, en option, cesser le mouvement et effectuer la recherche navale.
- Si les deux refusent la recherche navale, l'unité navale active peut poursuivre ses déplacements et mener d'autres activités navales [par exemple : Assaut amphibie ; 30.0].
- Une unité de flottille ne peut pas effectuer de recherche navale mais peut être trouvée par la recherche navale.
- Une unité navale active ne peut effectuer une recherche navale qu'une seule fois pendant une phase de jeu. Une unité navale non active peut chercher chaque fois qu'une unité navale ennemie (ou un groupe) entre dans sa zone de haute mer.

26.2 Ports

26.21 Généralités

Chaque grande ville, ville ou village dans un hex côtier est aussi un port, quel que soit son emplacement précis dans cet hex [le symbole graphique n'a pas besoin de toucher réellement la mer]. Un port est toujours adjacent à une zone de haute mer, pas réellement dans cette zone, et peut être adjacent à deux zones de haute mer, selon la manière dont les frontières des zones de haute mer sont tracées. Une case de port est un port s'il contient le symbole d'ancre.

EXEMPLE : Tallinn (carte B, hex 2204) est adjacente à la fois aux zones de haute mer du golfe de Finlande et du Moonsund.

Une ville ou un village situé sur une eau peu profonde n'est pas un port à moins d'avoir un symbole d'ancre.

26.22 Catégories de ports

- Port majeur : un hex côtier avec un symbole d'ancre dans un cercle.
- Port mineur : un hex côtier avec un symbole d'ancre.
- Mouillage : toute ville ou village dans un hex côtier sans symbole d'ancre.

26.23 Emplacements des ports

a. Chaque port majeur et mineur a une case de port imprimée à côté sur la carte du jeu. Les unités navales peuvent y être stockées lorsqu'elles sont au port. C'est la même chose que d'être dans cet hex de port.

Note : La case existe uniquement pour faciliter les problèmes d'empilement.

b. Un mouillage ne possède normalement pas de case de port, sauf dans des circonstances particulières.

c. Quelques ports se trouvent un peu à l'intérieur des terres le long de grands fleuves [Exemple : Riga, carte B, hex 1637]. Chacun est désigné par une case de port. Les unités navales utilisent le mouvement de flottille [BSR 22.51] pour entrer ou sortir de ces ports. Ici, le coût en MP est inclus dans le coût en points de déplacement naval pour entrer dans le port, ou pour quitter le port en direction de la zone de haute mer adjacente. Ils ne peuvent pas autrement longer cette rivière. Ce port est

adjacent à la zone de haute mer où se trouve la case de port.

26.24 Il n'y a pas de limite au nombre d'unités navales de types autorisées pouvant occuper un port. Les unités navales sont limitées au type de port qu'elles peuvent utiliser. Le tableau des caractéristiques portuaires liste les types d'unités navales autorisées dans chaque type de port.

26.25 La capacité portuaire est indiquée par des points d'empilement terrestres. Le tableau des caractéristiques des ports indique le maximum pouvant être chargé et déchargé à chaque tour pour chaque type de port. Le chiffre sur le tableau correspond au total combiné pour le barquement et le débarquement. La capacité utilisée pour le barquement ne peut pas aussi être utilisée pour le débarquement dans le même tour.

EXEMPLE : Si la capacité est de 10 et que 7 points ont été déchargés, alors un maximum de seulement 3 ($10 - 7 = 3$) peut être chargé dans le même tour. Au tour suivant, 10 autres points peuvent barquer ou débarquer à ce port.

Note : Les unités de base navale [26.26b et 32.2] augmentent la capacité portuaire.

26.26 Ravitaillement général par les Ports

Un port fournit un ravitaillement général pour un nombre limité de points d'empilement d'unités terrestres pouvant y relier une ligne de ravitaillement. Un port devient ainsi une source de ravitaillement (bien que limité). Le tableau des caractéristiques portuaires liste la capacité de ravitaillement général par type de port. La capacité est indiquée sous forme de points d'empilement terrestre.

Une unité de base navale sur un port (de tout type) double la capacité de ce port [voir la table des caractéristiques portuaires].

NOTE : Normalement, un nombre illimité d'unités peut tracer une ligne d'approvisionnement depuis le bord d'une carte de jeu, mais parfois les unités terrestres peuvent être coupées sans connexion avec le bord ami de la carte. Ces unités peuvent compter sur la capacité portuaire (si disponible) pour fournir leur approvisionnement général. À mesure que le joueur adverse capture des ports, la capacité totale de ports disponibles peut devenir insuffisante pour soutenir toutes les unités terrestres restantes. Les joueurs doivent surveiller attentivement la capacité des ports

26.27. Réduction de la capacité de ravitaillement des ports

a. Consultez la table des caractéristiques des ports pour chaque situation :

- Dans une zone d'interdiction aérienne ennemie, réduisez la capacité de barquement, de débarquement ou d'approvisionnement général de la quantité indiquée sur la table pour chaque niveau d'interdiction.
- Lorsqu'il est à portée d'une ou plusieurs unités d'artillerie ennemies en approvisionnement général, réduisez la capacité d'approvisionnement général d'un (1) point par point de force d'appui d'artillerie, jusqu'à une réduction maximale de six (6).
- Réduisez la capacité si au moins une unité ennemie de combat (hors artillerie) est adjacente au port.

b. Les effets de réduction de capacité sont cumulatifs, mais ne peuvent pas être réduits en dessous de zéro. Une unité de base navale double la capacité nette des ports après toutes les réductions.

EXEMPLE : Une unité de base navale soviétique occupe un hex de port majeur. La capacité maximale du port est de 30, mais les unités d'artillerie de l'Axe avec six points d'appuis sont à portée, réduisant la capacité de 6, et le port est dans un ZOI de niveau 2, réduisant encore la capacité de 12, laissant la capacité restante à 12. L'unité de base double désormais cette capacité pour atteindre 24.

S'il s'agit d'un port mineur, les mêmes conditions de réduction réduiraient la capacité du port à un (1). L'unité de base double alors ce chiffre à 2.

Pour une mission d'interdiction [BSR 14.6] incluant un port dans sa ZOI, les unités navales (à l'exclusion des transports) dans le port permettent un jet de dé de tir antiaérien si aucune unité terrestre capable d'AA n'est disponible pour effectuer le tir antiaérien. Il en va de même lorsque le port est un hex en défense pendant le combat et que le CAS s'applique.

26.28 Un port capturé ne peut être utilisé pour des déplacements navals ou des approvisionnements généraux qu'à partir de la phase de statut d'approvisionnement après capture.

26.3 Statut de l'unité navale

26.31 Une unité navale en mer reste en statut *Ready* tant qu'elle est en mer.

26.32 Une fois qu'une unité navale termine son mouvement dans un port ami, on la retourne à son côté *Sailed*. Les unités navales *Sailed* ne peuvent pas bouger tant qu'elles ne passent pas en statut *Ready* [Exception : 26.16].

26.33 Une unité navale en statut *Sailed* (ou *Ready*) peut effectuer un appui d'artillerie navale [29.21 et un tir AA].

26.34 Jusqu'à ce qu'elle soit sur un port ami, une unité navale :

- Ne peut pas embarquer d'unités terrestres en transport naval [28.01]
- Ne peut pas réaliser de réparation des dégâts [27.51]
- Ne peut pas recevoir l'appui antiaérien d'unité terrestre [BSR 14.4]

Lorsqu'elle est au port, elle est soumise à une mission d'attaque aérienne de navires pendant la phase de combat ennemie [31.21].

NOTE DE CONCEPTION : Les raisons de la disponibilité pour le déplacement ne sont pas les mêmes que celles pour l'appui de tir.

27.0 Dégâts en mer.

27.1 Table des pertes en mer.

27.11 Pendant toute phase où une unité navale (ou un groupe d'unités navales) stoppe son mouvement (soit en entrant dans un port, soit en restant en mer), et qu'elle a dépensé au moins un point de mouvement naval, utiliser la table des pertes en mer (*Naval movement loss*) pour cette unité à la fin du mouvement naval. Faites un jet séparé pour chaque unité navale.

Note : L'unité navale a pu être soumise à une recherche navale [27.31]. Si l'un des joueurs souhaitait effectuer une recherche navale, l'unité active cesse de se déplacer et la table de perte en mer est utilisée pour déterminer toute perte subie par l'unité active avant le combat naval.

EXEMPLE : Une unité navale soviétique dépense un (1) point de déplacement naval pour entrer dans la zone de haute mer de Leningrad pendant la phase de mouvement motorisé soviétique et s'y arrête. Elle est soumise aux résultats de la table de perte en mer. Utilisez la table à la fin de la phase et appliquez les résultats. Au tour suivant, lorsqu'elle passe de la zone de haute mer de Leningrad au port de Tallinn, elle est de nouveau soumise aux résultats de la table de perte en mer à son arrivée dans le port, car elle a dépensé un point de mouvement naval pour entrer dans la zone de haute mer du golfe de Finlande.

27.12 Procédure

a. Utilisez la colonne de la table de perte en mer qui montre les conditions de déplacement applicables :

- Régulier [27.16],

- Artillerie côtière [27.13],
- Interdiction aérienne [27.14], ou
- À la fois l'artillerie aérienne et l'artillerie côtière [27.15].

b. Ajustez le jet de dé avec tous les DRM applicables pour obtenir le résultat final.

27.13 Utiliser la colonne d'artillerie côtière pour toutes les unités navales :

- Qui commence un mouvement sur un hex à portée d'une unité d'artillerie côtière ennemie, ou
- Qui doit passer à portée d'au moins une unité d'artillerie côtière ennemie en route vers un hex de destination [comme en passant par le détroit de Kertch ; voir jeu Crimée], ou
- Lorsque l'hex de destination est à portée d'une unité d'artillerie côtière ennemie [par exemple lors d'un arrêt dans un hex de haute mer pour fournir un appui d'artillerie à une unité de combat terrestre]
- Appliquez un DRM (+1) pour chaque point supplémentaire d'appui d'artillerie côtière (points d'appui, pas nombre d'unités) après le premier point.

Note : Passer à côté d'une unité d'artillerie côtière ennemie se produit lorsque la seule route vers la destination est à travers un hex à portée de l'unité d'artillerie côtière ennemie. L'itinéraire emprunté doit être indiqué sur la carte. Plusieurs points d'artillerie côtière comptent comme des DRM, donc utilisez la table de perte en mer une seule fois à chaque phase de déplacement.

27.14 Utilisez la colonne Interdiction aérienne lorsque :

- Le joueur de l'Axe a placé un marqueur d'Interdiction de niveau 1 dans la case *Naval Movement Interdiction*.
- Appliquez un DRM (+1) si le marqueur est un marqueur de niveau 2.

27.15 Utilisez la colonne « Les deux » si l'interdiction aérienne et l'artillerie côtière s'appliquent.

27.16 Utilisez la colonne « Mouvement naval régulier » si ni l'interdiction aérienne ni l'artillerie côtière ne s'appliquent.

27.17 Les conditions météorologiques causent un DRM quel que soit le tableau utilisé sur la table des pertes de mouvement naval.

27.18 Les mines marines, si elles sont présentes [32.3], provoquent un DRM quelle que soit la colonne utilisée.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT ET DE DÉGÂTS NAVALS :



L'unité navale soviétique Kirov (avec une allocation de points de mouvement naval de 3) commence la phase de mouvement motorisé soviétique dans le port majeur de Leningrad (hex de la sous-carte de

Leningrad 2013). Le joueur soviétique récupère le Kirov et le place à Paldiski, qui est un port majeur. Le Kirov a désormais utilisé ses trois points de déplacement naval pour cette phase : un pour entrer dans la zone de haute mer de Leningrad, un second pour entrer dans la zone de la mer du golfe de Finlande, le troisième pour entrer dans la zone de la mer de Moonsund, et aucun pour entrer dans le port de la case de port adjacente à Paldiski. Le joueur soviétique utilise ensuite la table de perte en mer pour voir si des dégâts sont survenus à cause de ce mouvement. Plus tôt, le joueur de l'Axe avait réussi à placer une unité aérienne avec un niveau d'interdiction de 2 dans la case *Naval Movement Interdiction*. Le Kirov est susceptible de pertes dans la colonne d'interdiction aérienne la table de perte en mer. Le joueur soviétique obtient un 10, avec un DRM de +1, ce qui donne un résultat de 11 et un résultat ADI. La partie « DI » du résultat signifie qu'un point de dégâts est infligé, il place donc un marqueur « 1 » sur l'unité navale pour indiquer les dégâts. Parce qu'il choisit ensuite d'ignorer la partie « A » (Abandon) du résultat, un point de dégâts supplémentaire est appliqué au Kirov. Puisque le Kirov a une valeur de protection de 5, il n'est pas coulé. Le Kirov est maintenant tourné vers son côté *Sailed* pour montrer qu'il n'est pas disponible pour d'autres mouvements navals tant qu'il n'est pas revenu en mode *Ready*.



Le navire, sur son côté *Sailed* avec un marqueur de dégâts '2' sur le dessus, est placé dans la case de port du port Paldiski.

27.2 Résultats de la table de pertes en mer

27.21 Pour les résultats d'abandon (*Abort*), le joueur peut choisir de :

- Ramener cette unité navale (et toutes les unités transportées) immédiatement à son port de départ, ou
- D'appliquer un point de dégâts en plus des autres résultats requis par la Table et rester à l'emplacement actuel (port de destination ou en mer).

Note : Lors du retour au port à cause d'un résultat d'abandon, une unité navale peut sembler nécessiter de points de mouvement naval pour revenir dans ce port, mais les points supplémentaires ne sont pas dépensés ; l'unité navale n'occupait en réalité pas la destination. Elle a fait demi-tour. Au retour au port, aucun point de déplacement naval supplémentaire n'est dépensé, de sorte que l'unité navale n'est plus soumise aux résultats la table de perte en mer.

27.22 Une unité navale qui commence un mouvement naval alors qu'elle se trouve dans une zone de haute mer substituera un résultat d'abandon dans la table des pertes en mer par un point de dégâts supplémentaire. Elle stoppe alors à destination. Ne pas appliquer l'abandon [il n'y a pas de port identifiable où l'unité navale doit retourner].

27.23 Pour les résultats de points de dégâts, appliquez immédiatement le nombre indiqué de points [voir aussi 27.4].

27.3 Combat naval

Après qu'un camp a été trouvé grâce à la recherche navale, les unités navales s'engagent dans des combats navals contre des unités navales ennemies. Il se produit immédiatement lors de la phase de mouvement naval et peut consister en une série de « rounds » de combat [pour les unités de flottille, voir 32.13]. Les unités d'artillerie et d'artillerie côtière ne participent pas aux combats navals.

27.31 Recherche navale

a. Dès qu'une unité navale active entre dans une zone de haute mer contenant une unité navale ennemie, la recherche navale peut avoir lieu [26.17].

b. Le joueur non actif peut effectuer la recherche navale. Si le joueur non actif refuse la recherche navale, alors le joueur actif peut effectuer (ou décliner) la recherche navale.

c. Explication des résultats

Initiative Combat : Le joueur nommé a l'initiative. Il peut attaquer en premier ou mettre fin au combat naval. S'il choisit le combat, les joueurs s'affrontent, le joueur ayant l'initiative attaque en premier. Les dégâts sont enregistrés avant que le joueur n'ayant pas l'initiative n'attaque.

Equal Combat : Les deux camps attaquent simultanément. Enregistrer les points de dégâts après avoir obtenu les résultats des deux côtés. Tous les points de dégâts sont déterminés avant d'être enregistrés.

No Combat : Les unités navales ne mènent pas de combat et les unités navales actives (qui n'ont pas recherché) n'ont pas besoin d'arrêter le mouvement. Elles peuvent mener d'autres activités navales [par exemple : assaut amphibie ; 30.0].

27.32 Procédure de combat naval : Le combat naval commence immédiatement après une recherche navale réussie et consiste à utiliser la table d'attaque en mer (*shipping attack*) pour tenter d'obtenir des points de dégâts navals contre une unité navale adverse. Les joueurs peuvent mener plusieurs manches de combat (ou « attaque »).

Chaque unité navale attaque séparément contre une seule unité navale ennemie cible. Le joueur qui tire peut choisir n'importe quel vaisseau cible qu'il souhaite, mais il choisit d'abord une unité cible qui a un appui d'artillerie avant d'en choisir une qui n'en a pas. Résoudre chaque attaque en utilisant la colonne correspondant au type de vaisseau tiré. Lancer le dé une fois pour chaque unité navale.

Après que le joueur ayant l'initiative ait attaqué, l'autre joueur attaque. Après que le joueur sans initiative a attaqué, un second tour peut commencer. Les joueurs effectuent à nouveau la recherche navale [27.31]. Effectuez un nouveau round de combat naval après la Recherche navale sauf si *No Combat* est obtenu, qu'aucun des deux joueurs ne souhaite un combat naval, ou que toutes les unités impliquées d'un camp ne soient détruites (coulées).

Une fois le combat déclaré terminé, les unités navales survivantes des deux camps cessent de se déplacer et ne mènent aucune autre activité navale [par exemple : pas d'assaut amphibie ; 30.0].

Si un camp est coulé, les unités du côté survivant peuvent poursuivre d'autres activités navales, mais pas de mouvement.

Note : Tous les combats navals se déroulent en haute mer. Les unités navales ne peuvent pas engager d'unités navales ennemies au port [problèmes de doctrine et d'entraînement].

27.4 Dégâts de l'unité navale

27.41 Si une unité navale reçoit un point de dégât, il est appliqué à cette unité navale, et non à ses passagers ni à toute autre unité navale. Une fois qu'une unité navale accumule des points de dégâts supérieurs à sa valeur de protection, elle est coulée ; Placez-la dans la case des unités éliminées. Ignorez les points de dégâts dépassant ceux nécessaires pour couler l'unité.

27.42 Les unités terrestres transportées ne sont pas affectées à moins que l'unité navale qui les transporte ne coule. Si l'unité navale coule, placez les unités transportées dans la case des unités éliminées.

Note : Les MSU, Dumps et compteurs RSC peuvent être réutilisés.

EXEMPLES :

(1) L'unité navale soviétique de Minsk (valeur de protection de 3) coule après avoir reçu son quatrième point de dégât. Placez-la dans la case des unités éliminées. Elle ne peut pas revenir en jeu.

(2) L'unité navale de transport soviétique T-2 (valeur de protection de 2) coule après avoir reçu son troisième point de dégât. Placez-la dans la case des unités éliminées et toutes les unités terrestres transportées vont aussi dans cette case (car le navire a été coulé).

27.43 Utilisez des marqueurs de numéro pour enregistrer les dégâts. Placez ces éléments sur le fac-similé de cette unité navale, comme indiqué sur la case de dégâts des unités navales (*Naval Units Damage*).

Note : En alternative, les joueurs peuvent placer des marqueurs de chiffres directement sur l'unité navale, mais il est prévenu que cela peut entraîner des piles de pions de jeu trop encombrants. Autres alternatives : les joueurs peuvent vouloir créer des listes de cibles d'unités, ou placer le marqueur de chiffre sur la table de setup du scénario.

27.44 Les unités navales avec des dégâts peuvent passer en statut *Ready* mais il faut appliquer un DRM (+1) au jet de dé de disponibilité.

27.45 Une unité navale avec des dégâts totalisant la moitié (ou plus) de sa valeur de protection perd un (1) Point de déplacement (*NMP*) et la moitié de son facteur d'appui d'artillerie (arrondi à la baisse). La capacité de transport naval ne change pas, quel que soit le niveau des dégâts. Les unités navales avec AA conservent leur capacité AA quel que soit les dégâts.

27.5 Réparation des dommages navals

27.51 Pendant la phase de préparation navale, le joueur propriétaire peut effectuer des réparations de dégâts sur toutes ou partie de ses unités navales endommagées au port, selon son souhait, y compris les transports [27.54]. Effectuer soit la réparation, soit la préparation, mais pas les deux, durant la même phase.

27.52 Procédure de réparation des dégâts

a. Lancez le dé une fois pour chaque unité navale ayant des dégâts. Utilisez les DRM applicables sur la liste des DRM de préparation et de réparation des unités navales.

b. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de récupération de l'unité navale, retirez un point de dégâts à cette unité navale.

c. Pas plus d'un point de dégât ne peut être retiré par phase de préparation navale pour chaque unité navale.

27.53 Les flottilles ne peuvent pas récupérer de points de dégâts pendant le jeu, mais si elles sont éliminées, elles peuvent revenir en jeu [32.14].

27.54 Une unité navale de transport éliminée peut revenir en jeu selon la procédure suivante :

a. Dépensez un RP de type A et placez-la dans la case Cadre avec des points de dégâts égal à sa valeur de protection.

b. Une fois qu'elle a récupéré un point de dégâts [27.52], placez-la (*Sailed*) dans n'importe quel hex de port majeur ami (ou case de port) à la fin de la phase de récupération.

28.0 Transport naval

28.1 Généralités

Le transport naval est le processus par lequel des unités terrestres sont transportées par des unités navales de port en port.

28.11 Le transport naval a lieu lors des déplacements d'unités navales.

a. Les unités terrestres qui commencent la phase dans un port peuvent embarquer sur des unités navales déjà présentes qui les transporteront [Exception : 28.23]. Les unités navales chargées peuvent quitter le port dans la même phase de mouvement.

b. L'embarquement ou le débarquement d'unités terrestres n'est pas un déplacement terrestre ou naval et n'utilise pas de PM terrestres. Elle est limitée par les capacités du transport et du port [28.14a].

c. Les unités terrestres transportées par le transport naval ne peuvent

effectuer aucun autre type de mouvement pendant les phases d'embarquement ou de débarquement, à l'exception du déplacement Un-hex depuis le port de destination après débarquement.

d. Les unités terrestres éligibles dans une case de port peuvent être transportées par un transport naval au tour ou elles arrivent.

28.12 Unités de transport naval



a. Une unité navale ne peut effectuer un transport naval que si sa capacité de transport est supérieure à zéro.

b. Un point de capacité transporte un point d'empilement non motorisé d'unités terrestre.

Un point de capacité transporte :

- Un point d'empilement, ou
- Une unité de zéro point d'empilement, ou
- Un seul QG, ou
- Un point de ravitaillement d'attaque.

c. Chaque point d'empilement motorisé (y compris les unités avec MA orange) nécessite deux points de capacité [par conséquent, chaque point d'empilement nécessite une unité navale d'au moins 2]. Les unités navales ne peuvent pas se combiner pour transporter une unité terrestre ; une unité navale de capacité suffisamment grande est requise.

d. Sont non éligible au transport naval :

- Train blindé
- Artillerie côtière avec un MA de zéro
- Artillerie ferroviaire
- Artillerie super-lourde

Note : Les points de remplacement (RP) ne peuvent pas être transportés mais les unités Zap soviétiques ou les RSC de l'Axe peuvent être transportés.

28.13 Une unité ne change pas son statut d'approvisionnement lorsqu'elle embarque (ou débarque) sur une unité navale. Elle conserve ce statut tant qu'elle est présente dans une unité navale. Les unités navales peuvent rester chargées indéfiniment.

28.14 Procédure de transport naval

a. Les unités terrestres éligibles (celles capables de se déplacer lors de cette phase de mouvement) et les unités navales chargées de les transporter commencent ensemble sur un port sur la carte. Les unités s'embarquent jusqu'à la capacité du transport et celle du port [voir le tableau des caractéristiques portuaires]. Les unités autorisées à embarquer sont :

Pendant la phase de MvtM :

- Unités motorisées
- Unités non motorisées activées par un QG à portée pour le transport naval. Placez un marqueur Activé sur ces unités.
- Unités soviétiques activées pour l'Assaut amphibie et les QG soviétique

Pendant la phase de Mvt :

- Unités motorisées
 - Unités non motorisées
 - Unités de l'Axe pour l'assaut amphibie
- b. Placez les unités terrestres soit sous l'unité navale, soit sur le fac-similé de l'unité navale dans la case de dégâts des unités navales.
- c. Effectuer des mouvements navals [dès cette même phase]. Chaque

unité navale transportant termine son déplacement naval en :

- Entrant dans un port de destination ami (le placer dans la case de port) ; ou
 - Restant dans une zone de haute mer si elle ne peut pas atteindre un port de destination ami ; ou
 - Etant positionnée pour un assaut amphibie [30.1].
- d. Résoudre les pertes navales à l'aide du tableau des pertes en mer [27.21] après que toutes les unités navales désirées se soient déplacées.
- e. Lorsqu'elle est dans une unité navale, une unité terrestre :
- N'est pas capable d'AA
 - N'est pas soumise à la reddition soviétique [BSR 20.0]
 - Ne nécessite aucun ravitaillement

28.15 Débarquement

Placez les unités transportées sur la carte sur l'hex du port de destination jusqu'à la capacité de débarquement de ce port [voir le tableau des caractéristiques portuaires]. Une unité en train de débarquer peut effectuer un déplacement d'un hex [BSR 11.5] hors du port de destination (quelle que soit la phase de jeu). Toute unité transportée qui dépasserait encore la limite d'empilement de l'hex ou la capacité de débarquement du port reste sur l'unité navale transportant jusqu'à la prochaine phase de mouvement ami, lorsque l'empilement et la capacité redeviennent disponibles [En gros, il faut une phase complète de mouvement pour débarquer]. Une unité peut être débarquée dans une ZOC ennemi mais elle cesse alors de se déplacer.

Les MSU et dépôts encore embarqués ne sont pas éligibles à l'utilisation par les unités terrestres. Une fois débarqués, ils peuvent être dépensés à partir de la phase de jeu suivante.

Les unités soviétiques non motorisées activées pour le transport de port à port pendant la phase de MvtM peuvent débarquer dans l'hex du port pendant la phase de Mvt, mais ne peuvent pas se déplacer.

28.2 Évacuation navale

Pendant sa phase de mouvement, un joueur peut déclarer qu'une procédure d'évacuation commence dans n'importe quel port allié.

28.21 L'évacuation prend effet lorsque la déclaration est faite. Placez un marqueur d'évacuation navale sur tous les ports où l'évacuation est déclarée et où une unité de base navale est présente. Retirez ce marqueur pendant le segment administratif lorsque l'évacuation sera terminée. L'évacuation est terminée soit lorsque le joueur déclare qu'elle est terminée, soit lorsqu'une unité ennemie entre dans l'hex.

28.22 Quand un marqueur d'évacuation est sur un port :

- a. Augmentez la capacité d'embarquement de ce port [voir tableau des caractéristiques portuaires].
- b. Ce port ne peut pas servir à débarquer (il ne fait qu'embarquer).
- c. La capacité d'approvisionnement général du port est nulle (0) tant que le marqueur d'évacuation n'est pas retiré.
- d. Toute unité navale arrivant n'y passe pas en mode *Sailed* ; elle reste en mode *Ready*.
- e. Appliquez un DRM (+2) sur la table des pertes en mer pour les unités navales quittant un port avec un marqueur d'évacuation.

28.23 Les unités terrestres n'ont pas besoin de débiter le tour dans l'hex d'un port pour embarquer sur les unités navales qui les évacueront.

- a. Lorsqu'une unité évacue, elle ne peut pas également effectuer :
- De transport aérien
- D'Overrun

- De mouvement ferroviaire
- De mouvement stratégique

b. Toutes les unités terrestres évacuant reçoivent immédiatement un marqueur *Do Not Move* 2 dès leur embarquement sur une unité navale. Le marqueur reste inchangé jusqu'au débarquement de l'unité. La période de deux tours commence le tour où l'unité débarque. Une MSU évacuée ne peut pas être utilisée pendant la même période de deux tours. Les unités navales ne sont pas affectées par le marqueur *Do Not Move*.



EXEMPLE : Le Regt Comp Nav et le Bn 92nd Nav évacuent au GT36. Placez un marqueur Do-Not-Move 2 dessus immédiatement après le débarquement. Pendant la phase de récupération du GT36, le marqueur est changé par un marqueur Do-Not-Move 1. À la fin du GT37, retirez le marqueur Do-Not-Move 1. Les unités sont libres de circuler au GT38.

28.24 Certaines unités qui évacuent :

Un QG passe Non-Op. Il ne peut tenter de revenir à un état opérationnel qu'en ayant débarqué. Tant qu'il est sur une unité navale, cela n'a aucun effet sur les unités terrestres ou navales.

Une unité d'artillerie se tourne vers son côté *Fired*. Elle ne peut pas revenir en statut actif tant qu'elle n'est pas sur terre ferme et que le marqueur *Do Not Move* aura été retiré.

29.0 Appui d'artillerie navale

29.1 Appui général de l'artillerie navale

Une unité navale dotée d'un appui d'artillerie peut contribuer à une Attaque Déclarée (un combat terrestre régulier ou un combat d'assaut amphibie) en tant qu'unité d'artillerie de campagne avec les mêmes limitations que celles des BSR [13.13](#) à [13.15](#).

29.11 Pour assurer un appui d'artillerie navale, une unité navale doit terminer son mouvement sur un hex de haute mer à portée de l'hex du défenseur, ou être dans un port [29.2]. Elle y reste jusqu'à la prochaine phase où elle pourra se déplacer.

29.12 Une unité navale peut appuyer une attaque déclarée sur n'importe quel hex côtier à portée ou sur tout autre hex à portée incluant un point fortifié.

Note : L'appui d'un hex non côtier ne concerne que des positions statiques connues.

29.13 Une seule unité navale peut être utilisée pour assurer un appui d'artillerie (attaque ou défense) pour une attaque déclarée particulière. Elle est considérée comme une unité d'artillerie [BSR [13.14](#) et [13.15](#)] et peut se combiner avec d'autres types d'artillerie (terrestre) dans la zone de commandement.

29.14 Les unités navales en mer pendant une tempête ne peuvent pas assurer d'appui d'artillerie navale.

29.15 Les unités d'artillerie terrestre embarquées ne peuvent fournir aucun appui d'artillerie en mer.

29.2 Appui d'artillerie navale dans un port

29.21 Autant d'unités navales que désirées dans le même port peuvent se combiner pour soutenir un combat à portée à condition que toutes soient à portée de commandement du même QG. Elles peuvent se combiner avec des unités d'artillerie terrestre dans le même combat.

29.22 Les unités navales de l'Axe peuvent se combiner sans limite.

29.23 Les unités navales peuvent assurer un appui d'artillerie (attaque ou défense) quel que soit leur état de préparation ou la météo.

30.0 Assaut amphibie

Les unités de combat nécessitent que les unités navales mènent un assaut amphibie pour attaquer un hex côtier depuis un hex de haute mer adjacent.

30.1 Préparation à l'assaut amphibie

30.11 Déplacez les unités éligibles sur les unités navales de transport en utilisant la procédure de transport naval. Mettre fin au mouvement maritime dans un hex de haute mer opposé à l'hex côtier à envahir. Ce mouvement de transport naval est soumis aux résultats du tableau des pertes en mer.

Exception : L'hex de haute mer peut contenir une île d'un hex (non connectée à d'autres terres), mais seulement si elle n'est pas occupée par une ou plusieurs unités ennemies [les forces d'invasion contourneront l'île].

30.12 N'importe quel hex côtier peut être l'objet d'un Assaut amphibie. L'hex côtier peut être vacant d'unités ennemies et peut déjà être occupé par des unités alliées.

Note : C'est la seule situation où, en fait, une unité est autorisée à attaquer un hex vacant. Les unités peuvent attendre dans l'hex de haute mer pendant plusieurs phases de jeu, surtout si la première tentative de débarquement échoue. La planification est très importante.

30.13 Combat

a. Mener les combats d'assaut amphibie pendant la phase de combat.

b. Les unités effectuant l'assaut amphibie doivent se déplacer à terre si l'hex attaqué devient vacant à la suite du combat ou si l'hex était déjà vacant. Si elles ne le peuvent pas, elles restent embarquées.

Note : au tour suivant l'assaut [pendant la phase de ravitaillement], les unités débarquées doivent respecter le ravitaillement général et d'attaque.

30.2 Restrictions générales

30.21 Seules les types d'unités suivantes peuvent mener un assaut amphibie :

- Infanterie (y compris la milice, la Marine et la Garde)
- Infanterie de montagne
- Aéroportées/Parachutistes
- Génie (non motorisé)
- MSU
- QG

30.22 Chaque unité navale peut embarquer jusqu'à sa capacité de transport.

30.23 Embarquement soviétique : les unités soviétiques embarquent pendant la phase de MvtM soviétique. Les unités non motorisées nécessitent une activation par un QG pour pouvoir embarquer sur une unité de transport. Le QG peut activer autant d'unités que souhaité (jusqu'à sa valeur de commandement). Placez un marqueur Activé sur chacune. Ce QG ne peut pas activer d'autres unités ce même tour. Les unités navales peuvent alors se déplacer pendant la même phase.

30.24 Embarquement de l'axe : les unités embarquent pendant la phase de Mvt de l'axe. Les unités navales peuvent alors se déplacer durant la même phase.

30.25 Les unités évacuant par un port [28.2] ne peuvent pas embarquer pour un assaut amphibie avant d'avoir débarqué dans un port.

Note : Ils possèdent un marqueur *Do-Not-Move* [28.23b].

30.3 Limites de placement en haute mer

Les hexs côtiers qui sont l'objet d'un assaut amphibie peuvent être occupés ou inoccupés.

30.31 Jusqu'à cinq points d'empilement d'unités de combat soviétiques par phase peuvent attaquer depuis un seul hex de haute mer (non côtier) pour l'assaut amphibie [en raison d'un mauvais contrôle du commandement]. Les unités de l'axe suivent la limite d'empilement (terrestre). L'assaut d'un hex d'eau peu profonde n'est pas autorisée, mais un hex incluant des eaux peu profondes peut être attaqué.

30.32 Le mouvement de réaction ennemi est interdit dans un hex côtier inoccupé qui fait l'objet d'un assaut amphibie.

Note : L'Assaut amphibie peut aussi servir à placer une unité dans un hex côtier déjà occupé par une autre unité amie.

30.33 à partir de son hex de haute mer, une unité de combat ne peut attaquer qu'un seul hex côtier adjacent. Les unités dans un hex de haute mer ne peuvent attaquer qu'un seul hex côtier lors d'un seul assaut amphibie. Les unités de combat dans plus d'un hex de haute mer peuvent se combiner pour attaquer le même hex côtier, si toutes sont adjacentes à cet hex côtier.

30.34 L'assaut amphibie ne peut pas être mené en laissant les unités navales de transport au port. Elles doivent être en mer.

30.4 Combat d'assaut amphibie

30.41 Les unités dans l'hex de haute mer lancent une attaque déclarée contre un seul hex côtier adjacent. Elles ignorent les autres hexs adjacents occupés par des unités de combat ennemies. Elles peuvent participer à une attaque combinée avec d'autres unités déjà présentes à terre.

Note : Une unité ennemie dans un hex côtier adjacent ne projette pas de ZOC à travers le côté de haute mer entre son hex côtier et l'hex de haute mer occupé par les unités d'assaut amphibie.

30.42 Les unités d'assaut amphibie peuvent effectuer une attaque déclarée contre un hex côtier inoccupé, ignorant les autres hexs côtiers adjacents. La procédure de combat n'est pas suivie puisqu'il n'y a pas d'attaque réelle [l'hex est vacant]. Ces unités avancent après le combat vers l'hex côtier vacant pendant la phase de combat.

30.43 Les unités d'Assaut amphibie peuvent accompagner une attaque par des unités effectuant une attaque assistée par le génie à travers des eaux peu profondes [si les unités d'Assaut amphibie sont sur un hex de haute mer adjacent à l'hex du défenseur ; BSR 15.53d].

30.44 Les flottilles peuvent également être incluses dans le combat (y compris des flottilles sur un hex côtier) et peuvent avancer après le combat vers l'hex côtier du défenseur vacant.

30.45 Les unités déjà à terre (y compris l'artillerie d'appui) ont besoin de ravitaillement d'attaque lorsqu'elles participent au même combat qu'un assaut amphibie déclaré.

30.46 Procédure de combat d'assaut amphibie

Les résultats « retraite » n'affectent pas les unités menant un assaut amphibie. Seuls les ordres de retraite suivants [BSR 12.5] sont autorisés

Attaquant	Aucun
Défenseur	Retraite supplémentaire

La force d'appui [25.12a] des unités navales transportant les unités d'assaut amphibie est autorisée en tant que force d'appui d'artillerie [B SR 13.13].

Les unités d'assaut amphibie survivantes qui n'avancent pas sur terre et les unités navales qui les transportent restent en mer dans l'hex de haute mer adjacent à l'hex côtier. Elles peuvent effectuer un assaut amphibie contre cet hex (ou un autre hex adjacent) au tour suivant (si les unités navales ne bougent pas) sans à nouveau résoudre les pertes en mer, ou peuvent s'éloigner en utilisant le mouvement naval lors de leur prochaine phase de déplacement (et donc être soumis aux résultats de la Table des Pertes de Déplacement Naval).

Les unités terrestres sur un hex de haute mer ne peuvent pas être attaquées par des unités terrestres ennemies à partir d'un hex côtier.

Les unités terrestres qui ont mené l'assaut amphibie ne peuvent pas bouger pour le reste du tour. Les unités navales et flottilles peuvent se déplacer lors de leur phase de déplacement suivante (et peuvent transporter des unités non débarquées).

Note : les unités soviétiques ont été activées et ne peuvent donc pas se déplacer pendant la phase de Mvt soviétique [table des phases de mouvement]. Si elles restent en mer jusqu'à un tour futur, elles ne sont toujours pas autorisées à se déplacer.

30.5 Artillerie côtière

30.51 Lors du mouvement naval, le dernier hex du mouvement naval d'assaut amphibie devient l'hex cible navale pour toutes les unités d'artillerie côtière à portée afin de déterminer la colonne à utiliser sur la table des pertes en mer. Une unité d'artillerie côtière peut engager plus d'un hex de cible navale par tour [puisque'elle affecte tous ceux qui sont à portée ou passent à portée [voir 27.13]]. Désignez les unités d'artillerie côtière appliquées à chaque hex de cible navale afin de résoudre les pertes à l'aide du tableau des pertes en mer. Mettez l'unité d'artillerie côtière en mode *Fired* après avoir engagé tout ce qui se trouve à portée.

EXEMPLE : Le joueur soviétique effectue un assaut amphibie à partir de deux hexs côtiers différents à portée d'une seule unité d'artillerie côtière de l'Axe. L'unité d'artillerie côtière a la portée nécessaire pour atteindre les deux hexs de cible navale. Il peut être utilisé contre les deux hexs de cible navale pour déterminer la perte en mer.

30.52 Les unités d'artillerie côtière ne peuvent pas tirer sur des hexs navals cibles à travers des hexs entièrement terrestres, dans un port ou à travers plus d'un hex côtier (partiellement terrestre et partiellement mer).

30.53 Si elle n'a pas déjà été utilisée [pour perte en mer ; 30.51], une unité d'artillerie côtière peut déployer sa force d'appui dans un combat déclaré. L'artillerie côtière peut effectuer toutes les procédures régulières de l'artillerie.

30.54 Lorsqu'elles sont attaquées par un assaut amphibie, les forces d'appui de toutes les unités d'artillerie côtière (*Fired* ou non) dans cet hex en défense sont doublées. La quantité est limitée à la force de défense combinée des autres types d'unités dans l'hex en défense. Utilisez uniquement sa force de défense (non doublée) si elle est seule dans cet hex.

30.55 Les unités d'artillerie côtière avec zéro (0) MA disposent toujours de ravitaillement d'attaque, quelle que soit leur utilisation et quelle que soit la disponibilité des ASP.

Note : Ce sont des positions statiques avec leurs propres fournitures.

30.56 Pendant leur phase de combat, les unités d'artillerie côtière (non encore *Fired*) peuvent attaquer toute unité navale ou flottille à portée.

Une unité d'artillerie côtière cible une unité navale ou flottille (au choix de l'attaquant). Si plusieurs unités d'artillerie côtière sont présentes, certaines peuvent cibler différentes unités navales ou flottilles.

Utilisez la colonne correspondante de la table *Shipping Attack*. Obtenez un résultat. Ensuite, basculez l'unité d'artillerie côtière sur son côté *Fired*.

30.6 Transport spécial

Un MSU (et pas un dépôt), ou un QG, peut être transporté par une unité navale de type Transport vers n'importe quel hex côtier déjà occupé par une unité de combat ou de ravitaillement amie.

30.61 Le MSU, ou QG, se déplace sur l'hex côtier pendant la phase de combat comme s'il s'agissait d'une unité de combat effectuant un assaut amphibie. Il peut être dans le même hex que d'autres unités de combat en train de faire un assaut amphibie, puis avancer après combat.

30.62 Une fois débarqué (y compris pendant la phase où il débarque) Le MSU peut effectuer ses fonctions de ravitaillement, ou le QG les fonctions du QG.

31.0 Missions aériennes contre des unités navales

31.1 Mission d'Interdiction des

Mouvements Navals

31.11 Toute unité aérienne éligible de l'Axe peut effectuer cette mission aérienne. Les unités aériennes soviétiques ne le peuvent pas. Allouer les unités aériennes éligibles pendant la phase d'interdiction aérienne. Pas plus de trois unités aériennes (de mission et de tir) ne peuvent être assignées à la case d'interdiction navale (*Naval Movement Interdiction*).

31.12 Il n'y a pas d'hex de mission. Placez plutôt les unités aériennes dans la case d'interdiction navale (que vous trouverez soit sur la carte, soit sur les cartes de scénario appropriées). Un niveau d'interdiction placé à cet endroit affectera les déplacements navals partout dans les zones de haute mer affectées par cette case.

31.13 Unités aériennes éligibles

a. Il s'agit de toute unité aérienne ayant un niveau d'interdiction. Les unités aériennes hors mission peuvent également être affectées comme unités de tir (en tant qu'escorteurs).

b. Toute unité aérienne ayant une portée limitée [BSR 14.22a] n'est pas éligible à moins de pouvoir tracer la portée jusqu'à un hex de haute mer dans la zone maritime désirée.

31.14 Les unités aériennes d'interdiction survivantes au combat aérien permettent de placer un marqueur de niveau d'interdiction égal à leur niveau d'interdiction (jusqu'au niveau 2) dans la case d'interdiction naval. Les suppléments d'interdiction sont ignorés. Après la pose du marqueur, ramenez toutes les unités aériennes dans la case *flown*.

Note : Le tir AA n'est pas possible contre cette mission.

31.15 Le joueur soviétique se réfère à la case d'interdiction navale lorsqu'il effectue les jets de dés de la table de perte en mer.

- Le niveau 1 d'Interdiction de l'Axe signifie utiliser la colonne d'Interdiction Aérienne sur le tableau des pertes en mer (ou la colonne Air + Artillerie côtière si l'artillerie côtière s'applique également).
- Le niveau 2 signifie utiliser la colonne concernée et appliquer un DRM (+1) pour chaque lancer de dé.

31.2 Mission d'attaque maritime

31.21 Seules les unités aériennes de bombardiers de l'Axe disposant d'une qualification d'interdiction peuvent mener des missions d'attaque de navire. Les unités soviétiques ne le peuvent pas.

31.22 Les unités aériennes peuvent attaquer des unités navales ennemies qui sont soit en haute mer (n'importe où dans la zone maritime), soit au port pendant la phase de combat amie. Pendant la phase de réaction alliée, ils ne peuvent attaquer que les unités navales ennemies encore en haute mer. Un navire ne peut être attaqué par avion qu'une seule fois par phase. Notez la limitation de portée pour certaines unités aériennes [BSR 14.22a].

31.23 Les unités aériennes de mission peuvent être escortées par des unités de tir [rappelez-vous, BSR 14.21b s'applique] et sont soumises au combat aérien par des unités aériennes opposées en défense.

31.24 Les unités de mission survivantes sont chacune placées pour attaquer une seule unité navale au choix de l'attaquant. Tous peuvent attaquer la même unité navale, ou attaquer des unités navales distinctes si plusieurs unités navales sont présentes. Des unités navales supplémentaires peuvent être ignorées. Les unités navales ciblées sont spécifiées avant tout lancer de dé. Les unités de mission ne peuvent pas être transférées vers des unités cibles différentes une fois la déclaration faite.

31.25 Tir antiaérien naval

Tous les types d'unités navales, sauf le transport, peuvent effectuer des tirs antiaériens mais uniquement contre les unités aériennes effectuant une mission (de tout type) dans l'hex occupé par cette unité navale (et non les hexs adjacents). Le tir antiaérien naval est autorisé quel que soit le statut de l'unité navale (*Sailed* ou *Ready*). Les unités navales ne s'additionnent pas pour les DRM de tir AA. Les unités AA terrestres ou QG au sol ajoutant jusqu'à un maximum +2 DRM peuvent être ajoutés au jet de dés AA de chaque unité navale attaquée, mais seulement si l'unité navale est au port.

Une unité antiaérienne terrestre peut combiner sa DCA avec celle de l'unité navale qui tire.

Puisqu'un transport ne peut pas effectuer de tir antiaérien [ils n'avaient pas d'armes antiaériennes], une unité navale autorisée à fournir un tir AA avec ce transport (au port) peut fournir un tir antiaérien à ce transport, sauf s'il est lui-même une cible d'une mission d'attaque maritime durant la même phase.

Note : Si le Transport est l'objet de l'attaque, seul le Transport subira les dégâts résultants.

31.26 Consultez le tableau des attaques maritimes. Lancez le dé une fois pour chaque unité aérienne restante et utilisez tous les DRM applicables. Appliquez immédiatement les points de dégâts résultants aux unités navales concernées et placez les unités aériennes de mission dans la case *Flown*.

32.0 Unités spéciales

32.1 Flottilles

32.11 Les unités de flottille [BSR 22.5] ne sont pas des unités navales et ne sont pas soumises au tableau des pertes de mouvement naval.

32.12 Une flottille attaquante :

Peut rejoindre un assaut amphibie

- N'est pas diminuée de moitié lorsqu'elle attaque à travers un fleuve [Exception à BSR 15.41 b].
- Peut attaquer à travers un côté d'hex d'eau peu profonde [car elle est autorisée à traverser ce côté d'hex; BSR 10.47a]

32.13 Une flottille ne peut attaquer une autre flottille qu'en utilisant la

procédure de combat terrestre [BSR 15.0], même si les deux sont sur des hexs de haute mer. Ce combat n'entraîne pas de recherche navale [26.17] ni de combat naval [27.32], mais est soumis à la recherche (et au combat) navale d'autres types d'unités navales ennemies lorsqu'il s'effectue dans une zone de haute mer. La flottille ne peut pas mener de combat contre des unités navales [25.12f].

32.14 Une unité de flottille est éliminée si elle subit deux (2) points de dégâts ou plus ou est éliminée en combat terrestre. Placez une flottille éliminée sur la piste de tour à trois GT du tour actuel. Elle reviendra en renfort (sans dégâts) à un hex de port allié.

EXEMPLE : Si elle est éliminée à tout moment du GT14, elle revient à jouer à n'importe quel tour à partir du GT17.

32.15 Les unités d'artillerie côtière et navales peuvent attaquer une unité de flottille à portée (sur n'importe quel hex) [30.56] en utilisant la Table d'Attaque des Navires. Retournez l'artillerie côtière sur son côté *Fired* après qu'elle ait attaqué.

32.16 Les unités aériennes ne peuvent pas attaquer une unité de flottille avec des missions d'attaque de navires sauf si l'unité de flottille se trouve dans une zone de haute mer. Utilisez la colonne « *all other* » de la table des attaques de navires.

Les flottilles ne sont pas soumises à la préparation [25.3] car elles sont des unités terrestres.

NOTE DE CONCEPTION : Cela peut sembler étrange, mais les flottilles sont considérées comme des unités terrestres en raison de leur étroite association avec les unités terrestres. Historiquement, les flottilles ont connu un tel renouvellement de navires que la perte de quelques-uns n'a pas permis d'éliminer l'unité.

32.2 Unités de base navale

32.21 Placez-les sur n'importe quel hex de port ami.

32.22 Une unité de base navale augmente la capacité du port [26.26b] lors du tour suivant son placement [voir le tableau des caractéristiques du port]. Des unités de base supplémentaires ne provoquent pas d'augmentations supplémentaires.

32.23 Une unité de base navale ne peut pas être déplacée par transport aérien ou ferroviaire. Elle ne peut être transportée ou évacuée que par transport naval.

32.24 Une unité de base navale peut évacuer [28.2] pendant la même phase de déplacement que d'autres unités qui évacuent.

32.3 Mines marines



Certains scénarios fournissent aux joueurs des marqueurs de mines marines à placer dans les zones maritimes souhaitées. Un marqueur de mine marine fournit un DRM sur le tableau des pertes en mer.

32.31 Voir les règles du scénario et préparer les cartes pour l'installation d'une mine marine. Placez-la sur n'importe quelle case de zone maritime souhaitée (ou autorisée) pendant la phase de préparation navale.

32.32 Appliquer la valeur des mines marines comme DRM sur la table des pertes en mer pour les unités navales ennemies.

32.33 Une fois placée, une mine marine ne peut pas être déplacée ou retirée, sauf si le scénario (ou la carte de setup) indique le contraire.

Séquence de jeu détaillée

A. SEGMENT STRATEGIQUE

1. Phase météo

- a. Déterminer les conditions météo à partir des instructions du scénario ou de la table météo approprié [5.1].
- b. En cas de tempête :
 - Déplacez toutes les unités aériennes des Cases « Ready » vers les Cases « Flown », y compris les unités aériennes de renfort ou de remplacement [9.1] reçues ce tour.
 - Procéder au repositionnement des flottilles [22.54b et 22.55].

2. Phase de remplacement

- a. Le joueur Soviétique utilise la table des remplacements pour déterminer :
 - Points fortifiés reçus [7.41] ; mettez-les de côté jusqu'à la Phase du Génie Soviétique [18.44].
 - RP de type A et I : ajuster les marqueurs correspondants pour les nouveaux RP reçus [7.31 et 7.32].
 - Enregistrer les résultats M à l'aide du marqueur « Mandated Attacks Not Yet Made » [7.51 et 12.36c].
 - Pour chaque résultat R, retirez deux marqueurs « Garrison » ou mettez de côté un groupe spécial de renforts qui entrera en jeu. Ajustez le marqueur de VP selon le cas [7.52].
 - Pour chaque résultat S, retirez un marqueur « Emergency supply » ou « Out of Supply » à la fin de la Phase de ravitaillement, ou recevez un ASP supplémentaire à entrer en plus des renforts habituels. [7.53].
- b. Le joueur de l'Axe se réfère à la fiche de setup du scénario pour :
 - Utiliser ou perdre des RP [7.63].
 - Ajuster les marqueurs correspondants de l'Axe pour les RP de Type A et de Type I reçu ce tour [7.61 et 7.62].
 - Faire une création indépendante de RSC [7.61d et 23.12].
- c. Pour les deux joueurs :
 - Les RP à utiliser ou à perdre se trouvent uniquement sur les fiches de setup. Utilisez-les maintenant comme indiqué dans leurs règles respectives.
 - Pour chaque résultat de type V, déplacez une unité aérienne vers la Case « Ready » [7.33 et 7.63]. Ceux qui ne sont pas utilisés maintenant sont perdus.
 - Placez les marqueurs « Receiving Replacement » comme vous le souhaitez sur les unités amies [7.71]. Ces unités ne peuvent pas bouger.

3. Phase de renfort

- a. Retirez les renforts disponibles et les groupes de renforts spéciaux [8.2] choisis des fiches de setup. Ajustez le marqueur de VP si nécessaire.
Placez les unités terrestres sur les emplacements d'entrée en bord de carte ou sur la carte [8.11] (y compris tout nouveau marqueur de tête de rail de l'Axe) et placez les unités aériennes sur les pistes de statut des unités aériennes. [8.15].
- b. Les joueurs reçoivent leurs RP spécifiques comme indiqué sur les fiches de setup du scénario et les enregistrent sur leurs pistes de remplacement respectives.
- c. Réception des points de ravitaillement de combat (ASP) [6.45]. Transformez les ASP en MSU ou en dépôts. Mettez-les de côté jusqu'à la Phase de mouvement où ils entrent sur la carte.

(Revenir à la page après un lien : Alt Flèche Gauche [Windows])

- d. Les unités qui commencent le tour dans la case « Active » sont placées pendant la Phase de Renforts sur n'importe quelle ville ou grande ville amie ravitaillée, à raison d'une unité par ville [8.31].
- e. Retirez les unités requises (ou leurs substituts) ou ajustez le marqueur de PV sur la piste des PV [8.5] selon le cas.
- f. Placez les réservistes Soviétiques [7.8].
- g. Le joueur Soviétique déclare, pour certains scénarios, les unités qui seront converties en Gardes [voir le livret de jeu].
- h. Détermination du plan de victoire [uniquement dans certains scénarios].

4. Phase de préparation aérienne

- a. Déterminer l'état de préparation aérienne dans l'ordre suivant. Se référer aux pistes d'état de l'unité aérienne.
 - 1) Unités aériennes dans les cases « Flown » [9.21].
 - 2) Unités d'air dans les cases « Damaged » [9.22].
- b. Mener des missions d'interdiction aérienne [14.61], l'Axe en premier. Placez le marqueur d'interdiction s'il y a des unités aériennes survivantes de la mission et dans la case d'interdiction du Mouvement Naval [voir Module Naval [31.12]].
- c. Mission de bombardement aérien [AGC livret de jeu 5.1].
- d. Vérifier l'effet de la ZOI sur les unités du QG Soviétique [14.66b].

5. Phase de préparation navale [Module naval]

Pour chaque unité navale au port, effectuer soit :

- Préparation navale [module naval 25.3], ou
- Réparation des avaries navales [Module naval 27.6].

6. Phase de ravitaillement

- a. Tracer le ravitaillement de toutes les unités sur la carte [6.1]. Lorsque le statut de ravitaillement a changé, retirez les marqueurs « Emergency » ou « Out of Supply » s'ils sont maintenant en ravitaillement général [6.32], transformez les marqueurs « Emergency Supply » en « Out of Supply » [6.34], et placez de nouveaux marqueurs « Emergency » [6.33].
- b. Placer des marqueurs « Out of Supply » sur les points fortifiés non ravitaillés. [6.36].
- c. Le joueur Soviétique peut retirer un marqueur « Emergency » ou « Out of Supply » pour chaque résultat S obtenu ce tour-ci. [7.53].
- d. Supprimer les MSU ou réduire les dépôts servant de sources d'approvisionnement temporaires d'un tour [6.26]. Retirer les marqueurs « Emergency » et « Out of Supply » des hexs qui sont maintenant également placés dans le ravitaillement général.
- e. Vérification de la détérioration des points fortifiés [6.36].
- f. Détermination de la pénurie de carburant de l'Axe [6.5].

B. SEGMENT DU JOUEUR DE L'AXE

✚ 1. Phase de Mvt de l'Axe

- a. Inspecter les unités ennemies [Règle optionnelle ; voir le Livret de Jeu 4.7].
- b. Détachement des pions de substitution du régiment [23.2].
- c. Effectuer le mouvement des unités terrestres
 - 1) Tous les types d'unités sont autorisés à se déplacer. Voir le tableau des Phases de mouvement pour connaître le MA autorisé pour chaque catégorie de type d'unité.
 - 2) Placement des marqueurs de pont :
 - Placer des ponts achevés sur des rivières (pas fleuves) [22.24a] à tout moment.
 - Placez les ponts et les ferries sur leurs côtés en construction au-dessus des fleuves [22.23c et 22.32].
 - 3) Procédures de mouvement autorisées :
 - Entrée de renfort [8.1]
 - Ferroviaire [11.1]
 - Stratégique [11.2]
 - Overrun [11.3]
 - Infiltration [11.4]
 - Un-hex [11.5]
 - Sortie de carte [11.6]
 - Train blindé/Artillerie ferroviaire [note 11.12, 13.33, et 21.32d]
 - Missions de transport aérien [14.75]
 - Flottilles [22.51]
 - Mouvement des unités navales [module naval 26.1]
 - Evacuation navale [Module naval 28.2]
 - Assaut amphibie [module naval 30.1]
- d. Ajuster la piste de PV pour les hexs de PV occupés [24.2].
- e. Recombiner les pions de substitution de régiments [23.3].

✚ 2. Phase de déclaration d'attaque de l'Axe

- a. Déclarer toutes les attaques et marquer les hexs du défenseur avec des marqueurs « Declared Attack » [12.1].
- b. Mener des missions d'attaque navales [module naval 31.2].

★ 3. Phase de réaction Soviétique

- a. Les unités motorisées éligibles effectuent un mouvement de réaction, en se déplaçant de la moitié de leur MA [12.4].
- b. Le joueur Soviétique désigne l'appui d'artillerie pour les hexs du défenseur [15.32].
- c. Le joueur Soviétique place un marqueur d'ordre [12.5].

✚ 4. Phase de combat de l'Axe

- a. Assaut amphibie [module naval 30.16].
- b. Mission d'attaque navales [module naval 31.2]
- c. Attribution des unités aériennes de la mission CAS [14.24]:
 - 1) Le joueur de l'Axe déplace des unités aériennes de sa Case « Ready » et en place jusqu'à trois faces cachées sur chaque hex de défenseur souhaité [14.21b et 14.52].
 - 2) Le joueur Soviétique déplace des unités aériennes de sa Case « Ready » et en place jusqu'à deux faces cachées sur chaque hex de défenseur souhaité [14.21b et 14.52].
 - 3) Les deux joueurs révèlent leurs unités aériennes et les déclarent comme unités de mission ou de combat. [14.12].
- d. Mission CAS : [14.25] pour chaque hex de mission :
 - 1) Déterminer l'initiative aérienne [14.31].
 - 2) Effectuer les combats aériens [14.32 et 14.33].
 - 3) Les deux joueurs résolvent le tir AA [14.4].
 - 4) Déterminez le nombre de points de CAS de l'adversaire survivant dans chaque hex de mission. Convertir les points de CAS restants en DRM de combat. [15.55].
- e. Le joueur de l'Axe effectue les attaques déclarées dans l'ordre qu'il souhaite [15.1] et suit la séquence suivante pour chaque attaque déclarée :
 - 1) Déterminer les unités qui participeront au combat. [15.47b].
 - 2) L'attaquant place un marqueur d'ordre [12.5].
 - 3) Déclarer les MSU ou les dépôts qui fourniront des points de ravitaillement de combat. [15.21].
 - 4) L'attaquant alloue un appui d'artillerie [15.33 et 15.34].
 - 5) Effectuez les bombardements S-HA et les destructions de citadelles [13.43 à 13.46]. Placez les marqueurs « Fortification Destroyed » applicables [18.13].
 - 6) Le joueur Soviétique révèle ses unités non dévoilées. Retirez les unités marquées « Remove » [15.43].
 - 7) Dépenser les ASP pour les attaques déclarées qui font l'objet d'un ravitaillement de combat [6.48d et 15.45].
 - 8) Les deux joueurs totalisent leur force d'attaque, leur force de défense et leur force d'appui d'artillerie. [15.4].
 - 9) Révéler tout marqueur d'ordre du défenseur.
 - 10) Les deux joueurs retournent l'artillerie utilisée vers leurs côtés « a tiré » [13.12].
 - 11) Déterminer le ratio de combat final [15.47].
 - 12) DRM net de l'Axe et du Soviétique. Le DRM final ne peut excéder +3 ou -3. [15.5].
 - 13) Résoudre le combat à l'aide de la CRT [15.6].
 - 14) Retirez les marqueurs « Declared Attack » [15.6] et d'ordres de retraite.
 - 15) Appliquer les résultats du combat [16.1 à 16.3].
 - 16) Effectuer des retraites [16.4].
 - 17) Effectuer les avances après combat [16.5].
 - 18) Un mouvement naval peut être nécessaire [module naval].
 - 19) Ajustez la piste de PV pour les hexs de PV capturés à la suite d'un combat. [24.2].
 - 20) Enlever tous les ASP dépensés [15.45].



5. Phase de MvtM de l'Axe

- a. Seules les unités suivantes sont autorisées à se déplacer :
- Unités motorisées à la moitié de son MA
 - Cavalerie à la moitié de son MA
 - Flottilles à MA total si elles n'ont pas été déplacées lors de la Phase de Mvt.
- b. Déplacements autorisés :
- Entrée de renfort [8.1] (pour les unités motorisées et de cavalerie uniquement) [10.12]
 - Overrun [11.3]
 - Sortie de carte [11.6]
 - - Train blindé / artillerie ferroviaire [note 11.12, 13.33, et 21.32]
 - Déplacement de flottille [22.51]
 - Déplacement des unités navales [module naval 26.1]
 - Evacuation navale [module naval 28.2]
- c. Combat motorisé de l'Axe : uniquement pour les unités motorisées de l'Axe sur une Sous-Carte. Suivez les segments B.2 à B.4 pour les joueurs de l'Axe. [17.6].
- d. Ajuster la piste de PV pour les hexs de PV capturés [24.2].



6. Phase du Génie de l'Axe

- a. Dépenser des RP de l'Axe pour :
- Augmenter chaque unité concernée du nombre de Pas autorisé, puis retirez les marqueurs « Receiving Replacements » [7.73]
 - Déplacer des unités de la case « Cadre » vers la case active [7.61b et c, et 7.62b]
 - Déplacer des unités de la case « Eliminated » vers la case « Cadre » [7.61a et 7.62a]
- b. Retourner les points fortifiés en cours de construction sur leur face achevée [18.45c].
- c. Placez les nouveaux points fortifiés en construction dans les hexs autorisés [18.45a et 18.45b]. Une unité du génie peut accélérer la construction [18.44c et 22.11].
- d. Faire de la conversion ferroviaire [19.2].
- e. Réparer un pont [22.4] et achever la construction de pont et de ferry sur les fleuves [22.24c et 22.32].
- f. Retirer les marqueurs « Overrun » des unités Soviétiques [11.38d].
- g. Détruire des fortifications [18.13].
- h. Tourner les unités S-HA de l'Axe souhaitées vers leur côté « tir », si elles n'ont pas bougé pendant le tour. [13.42b].
- i. Les deux joueurs retournent leurs unités d'artillerie « Fired » sur leur face active. [13.12].
- j. La pause logistique de l'axe se termine au Tour désigné par le TRT. [Voir 6.1 dans le livret de jeu].

C. SEGMENT DU JOUEUR SOVIETIQUE

Notez le changement de séquence. Lorsqu'une phase est notée "identique à", revenez à la phase identique du segment B et remplacez "Soviétique" par "Axe" et "Axe" par "Soviétique".



1. Phase de MvtM Soviétique

- a. Inspecter les unités ennemies [Règle optionnelle ; voir le Livret de Jeu 4.7].
- b. Effectuer le mouvement des unités terrestres.
- 1) Voir la table des Phases de mouvement pour connaître le MA pour chaque type d'unité autorisé à se déplacer lors de cette phase.
 - 2) Déclarer les QG doublant leurs valeurs de commandement pour les attaques impératives. [12.35].
 - 3) Les unités du QG activent les unités non motorisées [10.13 et 21.12a].
 - 4) Placement de pont
 - Placer un pont terminé sur les rivières (pas les fleuves) [22.24a]
 - Placer les ponts sur leur côté « en construction » sur les fleuves [22.23c ; Restriction : 22.25].
 - Placer les ponts de glace [dans certains Playbooks]
 - 5) Déplacements spéciaux autorisés :
 - Entrée des renforts (motorisés et cavalerie uniquement) [8.1 et 10.12]
 - Overrun [11.3]
 - Infiltration [11.4]
 - Un-hex [11.5]
 - Sortie de carte [11.6]
 - Train blindé / artillerie ferroviaire [13.33 et 21.32]
 - Flottille [22.51]
 - Déplacement des unités navales [module naval 26.1]
 - Evacuation navale [module naval 28.2]
 - Assaut amphibie [module naval 30.1]
- c. Ajuster la piste de PV pour les hexs de PV regagnés [24.2].



2. Phase de déclaration d'attaque Soviétique

- Identique à la Phase de Déclaration d'attaque de l'Axe [12.11].



3. Phase de réaction de l'Axe

- a. Identique à la Phase de Réaction Soviétique.
- b. Utiliser la table d'attaque maritime pour les unités aériennes de l'Axe et appliquer les points de dommage [module naval 31.22].



4. Phase de combat Soviétique

- a. Identique à la Phase de combat de l'Axe [15.0 et 16.0], sauf pour le point 14.21b.
- b. Combat d'assaut amphibie [module naval 30.16].



5. Phase de Mvt Soviétique

a. Effectuer le mouvement des unités terrestres

- 1) Tous les types d'unités sont autorisés à se déplacer sauf :
- Les unités avec marqueurs « Activated »
 - Les unités avec marqueurs « Receiving Replacements »
 - Les trains blindés et flottilles qui se sont déplacés lors de la Phase de MvtM

Note : Les unités motorisées Soviétiques se déplacent de la moitié de leur MA lors de cette phase [voir la table des Phases de mouvement].

- 2) Déplacements spéciaux autorisés :
- Entrée de renforts [8.1]
 - Unités Zap dans la case « Active » [7.43b]
 - Ferroviaire [11.1]
 - Stratégique [11.2]
 - Overrun [11.3]
 - Infiltration de la cavalerie (et skieurs et montagnards qualifiés) [11.4]
 - Un-hex [11.5]
 - Sortie de carte [11.6]
 - Train blindé / artillerie ferroviaire [13.33 et 21.32]
 - Flottille [22.51]
 - Déplacement des unités navales [module naval 26.1]
 - Evacuation navale [module naval 28.2]

b. Effectuer des missions de transport aérien [14.75].

c. Ajuster la piste de VP pour les hexs de VP regagnés [24.2].



6. Phase du Génie Soviétique

a. a. Dépenser les RP Soviétiques pour :

- Renforcement par infanterie Zap. Une unité Zap peut ajouter un Pas de type I à une unité éligible. [7.43d]
- Les unités Zap d'une ville ou d'une grande ville peuvent être retirées et échangées pour recevoir une unité éligible à son niveau d'un Pas de la case « Cadre ». [7.43c]
- Les remplacements de trains blindés [7.42] sont utilisés maintenant ou sont perdus.
- Augmenter chaque unité réceptrice d'un Pas, puis retirer les marqueurs « Receiving replacements ». [7.73]
- Déplacer des unités de la case « Cadre » vers la case « Active » [7.31b, 7.31c, et 7.32b]
- Déplacer des unités de la case « Eliminated » vers la case « Cadre » [7.31a et 7.32a]
- Effectuer la conversion de la Milice [7.44] et créer des unités Zap [7.44b]
- Conversion des divisions de milice [dans certains livrets de jeux]

- b. Dépenser des RP de type I pour déplacer des unités Zap de la case « Cadre » vers la case « Active ». [7.43a].
- c. Transformer les points fortifiés en construction en points fortifiés achevés [18.44b].
- d. Placer sur la carte les nouveaux points fortifiés en construction [18.43 et 18.44] qui ont été reçus ce tour-ci. Les unités du génie peuvent accélérer la construction des points fortifiés [18.44c et 22.11].
- e. Effectuer la conversion des chemins de fer Soviétiques [19.3].
- f. Réparer les ponts [22.44] et achever la construction de pont sur les fleuves [22.24c ; restriction : 22.25].
- g. Retirer les marqueurs « Overrun » des unités de l'Axe [11.38d].
- h. Détruire des fortifications [18.13]
- i. Détruire un pont [22.4 et livret de jeu 4.5].
- j. Les deux camps tournent les unités d'artillerie « Fired » vers leur côté actif. [13.12].
- k. Enlever le pont de glace [dans certains scénarios].
- l. Placez des marqueurs de coupure de rails sur des hexs de voies ferrées de l'Axe. [19.4].

D. SEGMENT ADMINISTRATIF



1. Phase de reddition Soviétique

Le joueur Soviétique effectue des tests de reddition [20.11] sur ses unités. Les unités qui se rendent et celles qui sont éliminées à cause de l'Attrition vont dans la case « Eliminated » [20.21].

2. Phase de récupération

- a. Le joueur Soviétique récupère ou démantèle un QG non opérationnel et ajuste les PV en conséquence. [21.28 et 21.29].
- b. Enlever les marqueurs d'interdiction aérienne [14.67].
- c. Retirer tous les marqueurs d'activation [10.13c].
- d. Retirer les marqueurs "Do Not Move 1 GT" de toutes les unités. Retournez tous les marqueurs "Do Not Move 2 GT" sur leur côté 1 GT.
- e. Le joueur de l'Axe retire tous les marqueurs de pénurie de carburant. [6.54d].
- f. Ajuster les pertes de Pas et la piste de PV si nécessaire [24.4] et ajuster les attaques impératives qui n'ont pas été effectuées en temps voulu [12.36a et b].

3. Phase de détermination de la victoire

Vérifier les conditions de victoire du scénario pour savoir si la partie se termine.

- a. Si la partie n'est pas terminée, avancez le marqueur de Tour d'une case sur la piste d'enregistrement des Tours.

Notes :

Index

Actions précombat	12.0	Ligne de communication (LOC)	6.14	Renforts	8.0
Appui aérien tactique	14.5 , 15.55	Ligne fortifiée	18.2	Réseau ferroviaire	6.16
Appui d'artillerie	13.1 , 15.3	Limites de combinaison	13.14 , 13.15	Réseau routier	6.15
Artillerie	13.0	Marais	10.48	Réservistes Soviétiques	7.8
Artillerie de roquettes	13.32	Marqueur d'Overrun	11.38	Restrictions de mouvement	10.2
Artillerie des alliés de l'Axe	13.31	Marqueurs « Do Not Move »	8.7	Résultats Astérisque (*)	16.3
Artillerie en défense	13.2	Marqueurs d'ordres	12.5	Résultats des combats	16.0
Artillerie ferroviaire	13.33	Marqueurs de rail détruits	19.25 , 19.4	Retraite	16.4
Artillerie Super-Lourde (S-H)	13.4	Marqueurs de pont	22.2	Retraite Supplémentaire	12.54 , 16.45b
Attaque multi-Hex	12.17	Marqueurs Ferry	22.3	Retraits	8.5
Attaques impératives	7.51 , 12.3	Météo	5.1	Rivières	10.45
Attaques nécessaires	12.16	Météo (Spécial)	5.3	Séquence de jeu	4.21
Avance après combat	16.5	Milices (Soviétiques)	8.43 , 21.7	Sortie de carte	11.6
Bande « pas de ZOC »	2.22	Mission d'interdiction	14.6	Sources de ravitaillement	6.2
Bonus d'armes combinées (CAB)	15.57	Mission de Transport aérien	14.7	Sous-Carte	17.0
Bonus d'intégrité de Panzerdivision	15.58	Missions aériennes	14.2	Table de reconstruction d'unité	7.1
Boue	5.21	Mouvement d'un hex	11.5	Table de remplacement Soviétique	7.2
Bunker Busting	15.44	Mouvement de réaction	12.4	Table météo	5.15
Mouvement Alloué (MA)	2.22	Mouvement ferroviaire	11.1	Temps Sec	10.43
Capacité ferroviaire	11.14	Mouvement stratégique	11.2	Tirs anti-aériens	14.4
Case « Active »	7.11 , 8.3	Mouvement sur route	10.43 , 10.44	Tracé du ravitaillement	6.1
Case « Cadre »	7.12	Mouvement terrestres	10.0	Trains blindés	7.42 , 21.3
Case « Cannot Rebuild »	7.14	MSU	6.46	Types de remplacements (Soviétique)	7.3
Case « Eliminated »	7.13	Nationalités	2.22	Unités aériennes	2.22c , 14.1
Ceinture fortifiée	18.3	Neige	5.22 , 10.44b , 10.44c , 11.16 , 11.46	Unités combattantes	2.21
Citadelles	18.5	NKVD	7.45 , 21.5	Unités de Base de l'Axe	6.6
Combat aérien	14.3	Ordres « No Retreat »	15.52 , 16.45a	Unités de la Garde	21.4
Conversion de milices	7.44	Ordres de retraite Soviétiques	12.54	Unités de mitrailleuses (MG)	8.44 , 21.6
Conversion de rail	19.0	Overrun	11.3	Unités de ravitaillement(ASP/MSU)	6.4
Conversions d'unités	8.6	Pas d'unité	3.5	Unités du génie	22.1
Déclaration d'attaque	12.1	Pénurie de carburant de l'Axe	6.5	Unités non-dévoilées	8.4 , 15.43
Dépôts	6.48	Pertes au combat	16.2	Unités spéciales (Soviétiques)	21.0
Destruction et réparation de pont	22.4	Phase de Combat	15.0	Unités Zap (Soviétiques)	7.43
Détérioration de points fortifiés	6.36	Phase de Mvt	10.11	Valeur d'empilement	2.22 , 3.31
DRM	15.5	Phase de MvtM	10.12	Valeur de récupération	2.22 , 21.2
Eaux peu profondes	10.48d	Phase de Réaction	21.12 , 12.4	ZOC limitée	3.25
Effets Météo	3.24 , 10.3 , 10.37 , 11.35 , 15.42 , 22.54	Phase météo	5.0	Zone de contrôle (ZOC)	3.2 , 10.3
Effets doublés du QG	12.35	Pion de substitution de régiment (RSC)	23.0		
Effets du génie	15.53 , 16.33b	Pion motorisé	2.22		
Effets du terrain sur le combat	15.51	Points de victoire	24.1		
Effets du terrain sur les mouvements	10.4	Points fortifiés	7.41 , 17.24 , 18.1 , 18.4		
Empilement	3.3	Portée (Artillerie)	2.22 , 13.0 , 13.13		
Etat du ravitaillement	6.3	Préparation aérienne	9.0		
Événements spéciaux (Soviétique)	7.5	Puissance aérienne	14.0		
Flottilles	22.5	QG	21.1 , 21.2		
Force d'attaque	2.22	QG non opérationnels	21.2		
Force défensive	2.22	QG opérationnels	21.1		
Fortifications	18.0	Ratio minimal de combat	12.2		
Garnisons	21.8	Ratios de combat	15.4		
Gel	5.23	Ravitaillement	6.0 , 15.56		
Groupes de renfort spéciaux	8.2	Ravitaillement de combat	15.2		
Hexs contestés	3.13	Ravitaillement limité d'artillerie	13.5		
Hexs contigus	3.14	Reddition Soviétique	20.0		
Hexs contrôlés	3.12	Réductions et arrondis	3.4		
Infiltration	11.4	Remplacement spéciaux Soviétiques	7.4		
Inspection	3.34	Remplacements	7.0		
Libération de garnison	7.52	Remplacements (Axe)	7.6		

Crédits

Seconde Edition :

Concepteur : Vance von Borries

Développeur : Gary Burgess

Recherches : Thomas F. Burke, Vance von Borries

Direction Artistique : Rodger B. MacGowan

Illustration des pions : Steven Bradford, Mark Simonitch

Illustration de la carte : Steven Bradford, Mark Simonitch

Mise en page des règles : Charles Kibler

Aides de jeu : Steven Bradford, Gary Burgess, Mark Simonitch

Coordinateur de production : Kai Jensen

Révision et épreuves : Steven Bradford, Gary Burgess, Russ Dumke, Yasuo Horiguchi, Mike Ring, Dick Vohlers, Vance von Borries, John Holden, David Wilkinson, Jonathan Squibb

Révision de la maquette et des graphiques : Marc Hirschy, Simon Nicholls, Erin Weir

Testeurs : David Banks, Steven Bradford, Mike Borovsky, Gary Burgess, Dave Coplen, Russ Dumke, Yasuo Horiguchi, John Lesko, Mike Ring, Frank Snyder

Nous tenons à remercier tout particulièrement Gary Burgess et Mike Ring pour leurs essais inlassables et leurs questions sur les règles et les concepts.

Traduction Française : Christian Vanden Bosch, Serge Trognon, Arnaud Dumusois



© 2024 GMT Games LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232

www.GMTGames.com