



# The Dark Valley

The East Front Campaign, 1941-45

## RULE BOOK



*This is the "Living Rules" document for the game. It includes errata and clarifications to the original rules. To aid readability, errata is indicated in blue text.*

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com

## 1.0 Introduction

“ Je vous envoie mes cordiales salutations pour la splendide victoire que vous avez remportée dans la libération de votre sol de l'envahisseur nazi et de son écrasement. J'ai la ferme conviction que de l'amitié et de la compréhension entre les peuples britannique et russe dépend l'avenir de l'humanité. Ici dans notre île nous pensons aujourd'hui très souvent à vous et nous vous envoyons du fond de nos cœurs nos vœux de bonheur et de bien-être, et qu'après tous les sacrifices et les souffrances endurées en traversant la sombre vallée dans laquelle nous avons marché ensemble, nous pouvons aussi marcher dans une fidèle et sympathique camaraderie sous le soleil de la paix victorieuse. ”

- Message de Winston Churchill  
à Joseph Staline, mai 1945.

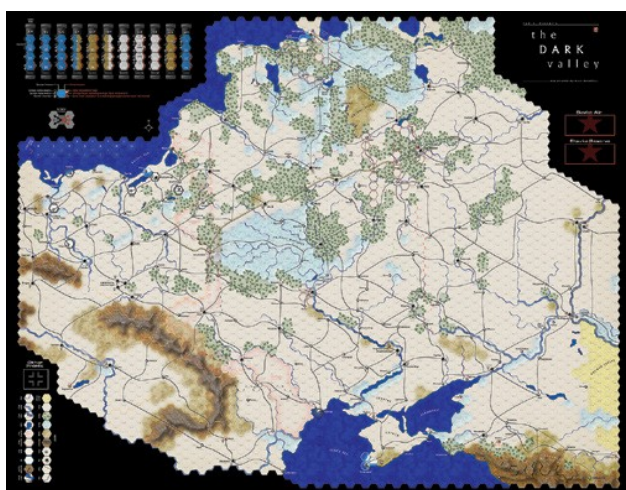
The Dark Valley (TDV) est un jeu sur la guerre des Nazis contre l'Union soviétique, de l'invasion initiale en juin 1941 (opération Barbarossa) à la défaite finale allemande à Berlin en 1945. TDV propose quatre scénarios et le jeu de la campagne, qui peut également être commencé à des dates plus tardives suivant le début d'un scénario.

(NdT : Tous les termes anglais apparaissant sur le matériel de jeu sont cités en anglais, entre guillemets, en gras et suivis de leur traduction en français afin de ne pas désorienter les joueurs ne maîtrisant pas la langue. Les plus courants sont suivis de leur traduction en français la première fois qu'ils apparaissent. En anglais Joukov s'écrit « Zhukov »)

## 2.0 Matériel de jeu

### 2.1 La carte

La carte du jeu représente la région de l'Europe de l'Est où la campagne a eu lieu. La carte est divisée en hexagones, qui servent à réguler le mouvement et la position des unités. Chaque case représente environ 30 kilomètres de bord à bord. Les symboles de terrain sont expliqués par la « **Terrain Effects Chart** » (table des effets du terrain). Le « **Retreat Compass** » (diagramme d'orientation des retraites) imprimé sur la carte est utilisé pour déterminer les routes de retraite autorisées.



Notez que les villes et cités situées dans les cases côtières ne sont pas des ports, sauf Riga, Stettin, et Leningrad. À

tous égards, les ports du golfe de Finlande ont les mêmes propriétés que Talinn, Oranienbaum et Leningrad. En outre, le pourtour de la carte comporte un certain nombre de pistes et de cases utilisées pour faciliter le jeu. Elles comprennent :

- Le « **Turn Record Track** » (piste des tours) utilisé pour afficher le tour de jeu en cours. Chaque tour représente une période de un à deux mois, sauf le 1er qui représente la période du 22 au 30 juin 1941 ;
- Le « **Action Round Track** » (piste de suivi des actions) permettant d'afficher l'activité en cours dans le tour de jeu actuel ;
- Le « **Stavka Reserve Box** » (case des réserves de la STAVKA) ;
- Le « **Soviet Air Box** » (case des réserves aériennes soviétiques) ;
- Le « **German Withdrawals Other Fronts Box** » (case des unités allemandes retirées des autres fronts).

### 2.2 Les pions

Il existe six types de pions : les unités de combat, les « **HQ** », les pions aériens, dépôts de ravitaillement de l'Axe, les pions de soutien et des marqueurs d'information. Les unités représentent les forces terrestres engagées dans la campagne. Les pions aériens représentent les moyens d'appui aériens. Les marqueurs d'information sont utilisés pour notifier différentes fonctions de jeu.



**a. Les unités de combat :** Les unités de combat commencent à la brigade de l'armée soviétique, et ont une (recto) ou deux faces (recto-verso).



Notez que le verso de certaines unités motorisées allemandes montrent l'unité convertie en Panzer Grenadier. Il ne s'agit pas d'une deuxième perte de la division motorisée (ou vice versa).



**b. « HQ » (état-major):** Ces unités ont certaines qualités des unités de combat—une vitesse en points de mouvement, mais ne participent pas directement aux combats et ont des fonctions spéciales supplémentaires.

**c. Pions aériens :** Il existe plusieurs types de pions aériens :



**Le marqueur d'appui aérien tactique roumain :**

L'unique pion roumain de ce type est utilisé pour ajouter un « **CF** » (facteur de combat) dans toute attaque ou défense impliquant une unité roumaine. L'unité d'appui aérien tactique roumaine ne peut être utilisée qu'une fois par tour dans une attaque ou une défense. Il est retiré du jeu dans un tour quelconque après 1941 si aucune unité roumaine n'est présente en Union soviétique. Il peut être utilisé par « **Fair Weather** » (beau temps) et « **Mixed Weather** » (temps variable).



**Unités aériennes allemandes :** Les cinq unités aériennes allemandes vont par paire avec le pion de leur base correspondant. Les unités aériennes doivent partir et revenir à leur base d'attache quand ils exécutent une mission. Les bases aériennes sont déplacées au cours de la phase des bases aériennes de l'Axe ou si une unité terrestre soviétique entre dans la case de la base. Les unités aériennes sont déplacées pour apporter leur soutien à tout combat (y compris le combat d'une « **Panzerarmee** », une « **Counterattack** » (contre-attaque) soviétique ou une « **Deep Battle** » (bataille en profondeur) et pour un bombardement pendant tout combat ami. Ils peuvent être utilisés pour soutenir une attaque ou la défense d'unités allemandes, ou attaquer directement au sol des unités soviétique par bombardement aérien. Les Allemands bénéficient aussi d'un nombre variable de marqueurs de ravitaillement par air servant à approvisionner leurs unités au sol par voie aérienne.



**Les marqueurs d'appui aérien tactique soviétiques :** Les Soviétiques reçoivent un nombre d'armées aériennes tactiques pendant le jeu, dont chacune est utilisée pour ajouter un facteur de combat dans toute attaque ou défense impliquant une unité soviétique. Chacune d'elles ne peut être utilisée qu'une fois par tour en attaque ou en défense. Les Soviétiques disposent également d'une armée aérienne stratégique qui s'utilise exactement comme une unité aérienne allemande, sauf qu'elle est basée dans n'importe quelle case de ville/cité sous contrôle soviétique.



**d. Dépôts de ravitaillement de l'Axe :** ces pions n'ont aucune capacité de combat et leur vitesse est déterminée par un jet de dé. Ils représentent, assez abstraitement, le rayon d'utilisation des capacités logistiques de l'Axe, et non les approvisionnements qui seraient stockés dans un endroit particulier.



**e. Marqueurs de soutien :** L'Axe dispose d'un soutien « **StuG** » (canons d'assaut) (pion dont la force est augmentée au cours du jeu) représentant de façon abstraite le recours croissant des Allemands aux engins blindés sans tourelles. Les Soviétiques disposent d'un pion « **\*\*FZ (2)** » (zone fortifiée) qui représente à la fois les fortifications garnies de canons anti-chars (mobiles et fixes) qui ont formé le moyen principal de la défense soviétique à Koursk en 1943.

**f. Jetons et marqueurs de jeu :** Ils sont utilisés pour enregistrer différents événements et actions survenant pendant le jeu :



**Jetons d'activation.** Utilisés pour désigner le joueur actuellement actif et le type

d'activation en cours, ainsi que le nombre d'activations jouées ce tour.



**Marqueurs de contrôle**

Utilisé pour indiquer la possession d'une case dans des situations ambiguës.



**Marqueur de fort détruit.** Utilisé pour signaler forts et zones fortifiées détruits.



**Marqueur de tour.** Assure le comptage des tours de jeu.



**Marqueur « Out of Supply »** (non ravitaillée). Utilisé pour indiquer une unité ne pouvant pas tracer une ligne de ravitaillement valide.



**Marqueur « Isolated »** (isolée). Utilisé pour indiquer une unité ne pouvant pas tracer une ligne de communications valide.



**Marqueur « ACT »** (actif ou activable). Utilisé pour indiquer les unités actives pendant les activations dans lesquelles seules certaines unités sont activées.



**Marqueur de ravitaillement aérien allemand.** Utilisé pour indiquer une unité ravitaillée par air et la réduction conséquente de sa vitesse en points de mouvement.



Jeton des « **Counterattack** » (contre-attaque) ordonnées par Staline. Assure le comptage des contre-attaques ordonnées par Staline effectuées sur le nombre requis.



Base aérienne allemande  
Unité aérienne allemande



Appui aérien tactique soviétique  
Aviation stratégique soviétique



Artillerie soviétique  
Soutien « **StuG** » (canons d'assaut)



État-major allemand  
État-major soviétique



Brigade blindée soviétique  
Jeton d'activation logistique



Zone fortifiée soviétique  
Ville soviétique en état de défense



Marqueur d'activation de l'Axe  
Marqueur d'activation soviétique



Unit Symbols	Unit Types
	Infantry, Light Infantry (Jaeger)
	Mountain Infantry
	Shock Infantry
	Marine
	Airborne
	Cavalry
	Motorized
	Mechanized Infantry
	Armor ( <i>silhouettes vary</i> )

Unit Size Symbols	Unit Size
X	Brigade
XX	Division
XXX	Corps
XXXX	Army
XXXXX	Army Group

### Unit Information & Symbology

Arrival Turn: 12

Unit type: XXX

Attack strength: 4

Defense strength: 3

Movement rating: 8

Unit ID: 301

Non-replaceable unit indicator: 2

Attack/Defense strength: 3

Movement rating: 6

Arrival # in white circle = replaces existing unit

Hex behind combat factor = unit has ZOC

Circle behind Movement rating = unit is Mech

Red arrival # = enters play in Eliminated Units box

Conversion # in gray circle = converted to new unit type on this turn

### Historical ID Abbreviations

Soviet	
Dov	Dovator Cavalry Group
Gd	Guard
Sh	Shock
FE	Far East
German	
DR	Das Reich
LAH	Leibstandarte Adolf Hitler
Toten	Totenkopf
WIK	Wiking
HG	Herman Göring
GD	Gross Deutschland
Brand	Brandenburg
FR	Fruntsberg
HS	Hohenstaufen
HJ	Hitler Jugend
Pol	Polizei
FHH	Feldherrnhalle

Background Color	Nationality
	German
	German SS
	Hungarian
	Romanian
	Italian
	Soviet & Soviet Minor Ally
	Soviet Guards

### Armor Icon Key

German	Soviet

### 2.3 Les fiches d'aide de jeu

Les fiches d'aide de jeu présentent les tableaux et tables suivants :

- « **Terrain Effects Chart** » (table des effets du terrain)
- « **Combat Results Tables** » (tables de résultats des combats)
- « **Bombardment Table** » (table de bombardement)
- « **Depot Advance Table** » (table de vitesse des dépôts)
- « **Action Round Availability Chart** » (piste des actions disponibles du tour)
- « **Replacement/Conversion/Withdrawal Chart** » (table d'état des remplacements / conversions / retraits)
- « **Sequence of Play Chart** » (fiche de séquence de jeu)
- « **Turn-specific Rules Chart** » (fiche de rappel des règles spécifiques à certains tours)

### 2.4 Termes et abréviations

Tout au long de ces règles les termes et abréviations suivantes sont utilisées (entre guillemets quand ils sont en VO) :

« **CF** » : facteur de combat attaque/défense selon le cas. Certaines unités utilisent deux facteurs, d'autres un seul.

**Contrôle** : une case est contrôlée par le camp qui l'a occupé le dernier, ou dans la zone de contrôle (6.0) d'une des unités duquel elle s'est trouvée en dernier, alors que ladite case était inoccupée. Le contrôle importe seulement pour les villes et les fortifications.

« **DRM** » : modificateur (un nombre ajouté ou soustrait du score du dé).

« **RF** » : facteur de remplacements

**Grande Allemagne** : toutes les cases situées à l'ouest de la ligne de départ de l'opération Barbarossa, exclusion faite de la Hongrie et de la Roumanie.

**Infanterie légère** : divisions non montées et non alpines avec une vitesse de 6 points de mouvement.

« **Isolated** » (isolée) : une unité est isolée si elle n'a pas de ligne de communication (13.2) avec une source de ravitaillement.

« **Jaeger** » : division d'infanterie légère allemande.

« **Kertch Straits** » (le détroit de Kertch) : les deux bords des cases situées entre Taman et les deux cases adjacentes à la Crimée.

**Ligne de communications** : un axe, de n'importe quelle longueur, tracé entre une unité et sa source de ravitaillement (13.2).

**Ligne de ravitaillement** (« **Line of Supply** ») : un axe, d'une longueur maximale déterminée, tracé entre une unité et sa source de ravitaillement (13.3).

« **Panzer** » : unités blindées allemandes.

« **Panzergranadier** » : unités d'infanterie mécanisée allemandes.

« **Panzerarmee** » : armée Panzer (blindée allemande).

**Pile** : une ou plusieurs unités de combat disposées en une pile dans une case. Notez que même une unité seule dans une case constitue une pile.

**Rayon de commandement** : les unités qui se trouvent

dans le rayon de commandement d'un état-major (sans tenir compte des unités traversées par ce rayon), peuvent être activées par celui-ci pour le tour (voir 10.0).

« **RF** » : facteur de remplacements.

**Unité de combat** : Toute unité terrestre avec facteur d'attaque ou de défense.

**Unités mécanisées** : toute unité blindée (ou « panzer »), d'infanterie motorisée, d'infanterie mécanisée ou d'artillerie soviétique. Toutes les autres unités sont considérées comme non-mécanisées. Les unités mécanisées ont leur vitesse en points de mouvement inscrite dans un cercle blanc pour en faciliter l'identification.

**Unité terrestre** : toute unité avec un facteur de mouvement.

**Zone de contrôle (6.0)** : la case et les six cases qui entourent les unités dans lesquelles certaines influencent les activités des autres.

### Crédits

**Concepteur** : Ted Raicer

**Développeur** : Paul Marjoram

**Directeur artistique** : Rodger B. MacGowan

**Conception artistique et réalisation de la boîte** : Rodger B. MacGowan

**Carte** : Mark Mahaffey

**Pions, fiches et fascicules** : Charles Kibler

**Testeurs du jeu** : Scott de Brestian, Doug Brunton, John Clarke, Tom Kassel, Jim Lauffenberger, Bill Lawson, Brian MacDonald, Jon Matthews, Jack McHugh, Mike Morton, Jeff Nyquist, Henrik Reschreiter, Francois Trebosc, Uwe Valentin, John Wootress

**Module pour Vassal** : Phil Feller

**Lecteurs correcteurs** : Jonathan Squibb, Paul Marjoram, Ivan Blair

**Coordination de la production** : Tony Curtis


**Producteurs** : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch


**Traduction française** : Jean-Baptiste Dreyfus

## 3.0 Comment gagner

### 3.1 Généralités

Chacun des quatre scénarios énumère ses propres conditions de victoire (voir 17.0). La campagne elle aussi a ses propres conditions de victoire. Elle peut débiter à la date d'ouverture de l'un ou l'autre des scénarios.

 Il y a **47** cases de victoire marquées sur la carte. Seul l'Axe compte ses PV.

 En outre, le contrôle des cases de soviétiques de Maikop, Grozny et Bakou (hors carte) peut aussi influencer sur la victoire.

### 3.2 Conditions de victoire de la campagne

#### Victoire de l'Axe

L'Axe gagne immédiatement à chaque vérification de la victoire si l'une des conditions suivantes est constatée :

- L'Axe contrôle Moscou et soit Kiev ou Leningrad en 1941.
- L'Axe contrôle Sébastopol, Stalingrad, Maïkop, et Grozny, et a fait sortir 10 unités allemandes ou plus (dont au moins cinq divisions mécanisées) par le bord sud de la carte c'est-à-dire le Caucase, via l'une des quatre routes militaires (capture de Bakou et de ses champs pétrolifères).
- L'Axe contrôle 38 cases de PV.
- L'Axe empêche la réalisation des conditions de victoire soviétiques à la fin du tour 44.

### Victoire soviétique

Les Soviétiques gagnent immédiatement à chaque vérification de la victoire si l'une des conditions suivantes est constatée :

- L'Axe a 28 PV ou moins en 1942.
- L'Axe a 23 PV ou moins en 1943.
- L'Axe a 13 PV ou moins en 1944.
- Les Soviétiques occupent Berlin et l'Axe a deux PV ou moins à la fin du tour 44.
- L'Axe a 1 PV ou moins.

**Option :** pour ajouter de la variabilité à tous les scénarios et à la campagne, lancez un dé quand une case de PV change de mains. Sur un résultat de « 1-2 » le degré de PV actuel n'est pas affecté. Sur un résultat de « 3-4 » ajouter (si l'Axe prend la case) ou soustraire (si ce sont les Soviétiques qui la prennent) 1 PV. Sur un résultat de « 5-6 » ajouter (si l'Axe prend la case) ou soustraire (si ce sont les Soviétiques qui la prennent) 2 PV. Ajouter +2 au DR pour Moscou ou Berlin. Notez que cette règle va ajouter un élément d'imprévisibilité supplémentaire à la partie.

## 4.0 Séquence de jeu

### 4.1 Déroulement général du tour

En général, chaque tour de jeu est divisé en phases au cours de laquelle les joueurs réalisent les actions autorisées par le jeton d'activation tiré. Chaque action effectuée par un joueur doit se conformer à la séquence donnée ci-dessous. Une fois qu'un joueur termine ses activités pour une phase ou un tour donné, il ne peut pas revenir en arrière pour effectuer une action oubliée sauf si son adversaire le lui permet.

## SÉQUENCE DE JEU DÉTAILLÉE

### I. PHASE DE RENFORTS/REPLACEMENTS

**a. Renforts de l'Axe :** l'Axe place ses nouvelles unités et les unités de retour de l' « **Other Fronts Box** » (case d'envoi sur les autres fronts) (voir 7.2).

**b. Remplacements de l'Axe :** l'Axe remplace ses unités éliminées et/ou récupère la pleine puissance de ses unités réduites (voir 7.4). Il fait les conversions d'unités requises, et les retraits imposés (7.7).

**c. Renforts soviétiques :** procéder comme pour l'Axe

(voir 7.3).

**c. Remplacements soviétiques :** procéder comme pour l'Axe (7.6, 7.8).

### II. PHASE DES BASES AÉRIENNES

**a. Bases aériennes de l'Axe (8.2) :** l'Axe peut déplacer les bases aériennes allemandes et les unités aériennes qui leur sont attachées jusqu'à des cases de villes/cités amies contrôlées dans les 12 cases de leurs positions actuelles. Elles peuvent aussi être déplacées de n'importe quelle distance jusqu'à une case de ville/cité amie contrôlée, mais les unités aériennes qui leur sont attachées sont retournées face « **Done** » (indisponible) apparente.

**b. Bases aériennes soviétiques :** Les Soviétiques peuvent établir leur unité aérienne stratégique (18<sup>e</sup> Armée aérienne) dans n'importe quelle ville ou cité contrôlée par les Soviétiques ravitaillée située en Union soviétique.

### III. PHASE DE MOUVEMENT STRATÉGIQUE

**a. Mouvement ferroviaire de l'Axe (9.2) :** à partir du tour 11, l'Axe peut déplacer un nombre d'unités à une face (valant double avec deux faces) égal au score de deux dés, par rail et sur n'importe quelle distance le long d'axes de ravitaillement ferroviaires qu'il contrôle. Ces unités ne peuvent pas se mettre en route, finir ou passer dans des cases adjacentes à des unités ennemies à tout moment au cours de leur déplacement. Pendant les tours « **Snow** » (neige) et dans tous les tours à partir de 1944, les unités à une face (valant double avec deux faces) déplacés par voie ferrée en Union soviétique comptent double.

**b. Mouvement naval de l'Axe (9.3) :** l'Axe peut transporter quatre unités à une face (valant double avec deux faces) par tour, de n'importe quel port ami contrôlé à n'importe quel autre port ami contrôlé sur la Baltique. Les unités mécanisées à une face (valant double avec deux faces) comptent double. Les unités ne peuvent pas se déplacer à partir ou jusqu'à des ports du Golfe de Finlande pendant les tours « **Snow** » (neige). L'Axe peut également transporter quatre unités à une face (valant double avec deux faces) par tour de n'importe quel port ami contrôlé à n'importe quel autre port ami contrôlé de la mer Noire ou de la mer d'Azov s'il contrôle Sébastopol. Les unités mécanisées à une face (valant double avec deux faces) comptent double. Les ports du Golfe de Finlande ne peuvent pas être utilisés pendant les tours « **Snow** » (neige). Les ports de la mer d'Azov peuvent être utilisés seulement si l'Axe contrôle les deux côtés des détroits de Kertch, et aucun mouvement naval n'est autorisée dans la mer d'Azov pendant les tours « **Snow** » (neige).

**c. Mouvement ferroviaire soviétique (9.4) :** À partir du Tour 4, les Soviétiques peuvent déplacer quatre unités à une face (valant double avec deux faces) par tour, sur toute distance en suivant les voies ferrées de

ravitaillement qu'ils contrôlent. Ces unités ne peuvent à aucun moment, du début à la fin de leur déplacement, venir en adjacence à des unités ennemies.

**d. Mouvement naval soviétique (9.5) :** Les Soviétiques peuvent transporter deux unités à une face (valant double avec deux faces) par tour, de n'importe quel port sous contrôle ami à un autre port sous contrôle ami en mer Baltique. Les unités mécanisées à une face (valant double avec deux faces) comptent double. Les unités ne peuvent pas se déplacer à partir ou vers des ports dans le golfe de Finlande pendant les tours « **Snow** » (neige). Les Soviétiques peuvent également transporter quatre unités à une face (valant double avec deux faces) par tour, à partir de n'importe quel port sous contrôle ami à n'importe quel autre port sous contrôle ami en mer Noire et/ou en mer d'Azov. Les unités mécanisées à une face (valant double avec deux faces) comptent double. Les ports de la mer d'Azov peuvent être utilisés seulement si les Soviétiques contrôlent les deux rives des détroits de Kertch. Aucun mouvement naval n'est autorisé en la mer d'Azov pendant les tours « **Snow** » (neige).

**e. Assaut amphibie soviétique (9.6) :** L'unité navale soviétique de la mer Noire peut aller de n'importe quel port de la mer Noire soviétique à n'importe quelle case de la mer Noire et/ou de la mer d'Azov (dans ce dernier cas, les Soviétiques doivent contrôler les deux côtés des détroits de Kertch et le temps ne peut pas être « **Snow** » (neige). Aucun assaut amphibie ne peut être mené à l'ouest de Sébastopol ou d'Odessa quand ces villes sont contrôlées par l'Axe, et aucun assaut amphibie n'est permis hors de l'Union soviétique avant 1944. L'unité d'assaut amphibie peut tenter de se frayer un chemin à terre. Elle n'est pas limitée dans ce cas par la règle de l'unité unique (12.2.1), ni ne subit de perte automatique sur un résultat « **DE** ». Si elle ne parvient pas à débarquer, elle est éliminée. L'unité navale est toujours réputée approvisionnée dans les cases côtières.

**f. Transports et parachutages soviétiques (9.7) :** Un corps aéroporté soviétique par tour, situé dans une ville ou une cité ravitaillée et dans le rayon de la Stavka, peut être déplacé sur toute ville ou cité contrôlée par les Soviétiques située dans ses 12 cases. La case de destination n'a pas à être nécessairement ravitaillée. Toutefois, le corps aéroporté peut prendre le risque de sauter sur une case non urbanisée, à portée de la Stavka. S'il tombe dans une case occupée par l'ennemi, il est automatiquement éliminé, mais inflige une perte (au choix de l'Axe). Sinon, il fonctionne normalement à partir de sa case de parachutage. Un corps aéroporté situé dans une ville ou une cité à portée de la Stavka ravitaillé, est toujours ravitaillé. Un corps aéroporté ne peut sauter ou être aérotransporté que pendant des tours où le temps est « **Snow** » (neige), « **Mixed Weather** » (temps variable) ou « **Mud** » (boue). Il ne peut jamais sauter ou être aérotransporté hors de l'URSS.

#### **IV. PHASE D'ACTIVATION**

**a. Détermination de l'initiative (10.2) :** Déterminer quel joueur a l'initiative dans ce tour. L'Axe a l'initiative dans tous les tours de « **Fair Weather** » (beau temps) de juillet 1943, et dans tous les tours de « **Mixed Weather** » (temps variable) de septembre 1942. Les Soviétiques ont l'initiative dans tous les autres tours. Le joueur ayant l'initiative choisit l'un de ses jetons d'activation qu'il jouera lors de la première des activations du tour actuel [Exception : Case Blue, voir 10.2]. Notez que vous ne pouvez pas choisir de jeton logistique à ce moment. Ce n'est pas l'un de vos jetons.

**b. Placement des jetons d'activation :** Après que le joueur ayant l'initiative ait choisi son jeton initial, placer les jetons restants disponibles dans une coupe de tirage au sort (comme une tasse à café).

**c. Jeton d'initiative (deux au Tour 1 ou Offensive Case Blue) :** Le joueur ayant l'initiative effectue sa première activation.

**d. Activations aléatoires (10.3) :** Les jetons restants sont tirés au hasard un à la fois pour déterminer l'ordre des activations de la phase. Consultez la section correspondante ci-dessous après le tirage de chaque jeton :



**Jeton de mouvement (10.5.1) :** Le joueur actif peut déplacer tout ou partie ses unités comme il le souhaite. Les unités d'infanterie (y compris les unités légères et de montagne, à l'exclusion de la cavalerie) peuvent forcer la marche s'il elles sont ravitaillées et non adjacentes à une unité ennemie.



**Jeton de combat (10.5.2) :** Le joueur actif peut engager le combat contre les unités ennemies adjacentes aux siennes. L'aviation stratégique et l'artillerie peuvent bombarder ou appuyer. L'aviation tactique peut appuyer. Les unités d'infanterie (à l'exclusion de la cavalerie et de l'infanterie de montagne) ne peuvent pas attaquer si elles sont seules (12.2.1).



**Jeton mixte mouvement/combat (10.5.5) :** Le joueur actif peut choisir le mouvement ou le combat (mais ne peut choisir l'un ou l'autre qu'une seule fois par tour).



**Jeton de contre-attaque (10.5.6) :** Les Soviétiques peuvent déplacer des unités pour attaquer avec elles, puis engager le combat. Les unités qui se déplacent doivent attaquer. La vitesse des unités qui commencent leur mouvement adjacentes à des unités ennemies est réduite à 3 points de mouvement.



**Jeton de « Panzerarmee » (10.5.7) :** Les unités terrestres allemandes (seulement) dans le rayon de commandement d'un « **HQ** » Panzer activé, peuvent effectuer des combats et se déplacer ensuite, ou se déplacer puis les unités mécanisées (et elles seules)

peuvent effectuer des combats, au choix de l'Axe. Il ne peut pas associer ces options entre différentes unités ; il doit choisir déplacement puis combat ou combat puis déplacement, ou ne rien faire du tout. Toute l'aviation stratégique et l'artillerie peuvent bombarder ou appuyer sans tenir compte des rayons de commandement.



**Jeton de bataille en profondeur (10.5.8) :** Les unités soviétiques à portée de la Stavka ou de Joukov peuvent engager le combat et se déplacer ensuite.



**Jeton de la Stavka (10.5.9) :** Permet de prendre dans la « **Stavka Reserve Box** » des unités pour les placer sur la carte. Les unités ainsi placées qui sont à portée de commandement de la Stavka ou de Joukov peuvent se déplacer. Tout ou partie ces unités dans le rayon de commandement de la Stavka ou de Joukov après leur mouvement peuvent ensuite engager des combats.



**Jeton « Logistics » (logistique) (10.5.11) :** Marquer toutes les unités « **Out of Supply** » (non ravitaillée) si elles n'ont actuellement aucune ligne de ravitaillement. Retirez les marqueurs « **Out of Supply** » (non ravitaillée) des unités précédemment « **Out of Supply** » (non ravitaillée) et maintenant ravitaillées. Marquer « **Isolated** » (isolée) les unités sans aucune ligne de communication. Les Allemands peuvent ravitailler par air leurs unités mécanisées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) par « **Fair Weather** » (beau temps) ou « **Mixed Weather** » (temps variable) en 1941 seulement.



**Jeton de combat de Joukov (10.5.3) :** Jeton identique aux autres excepté que les attaques soviétiques impliquant des unités hors de portée de Joukov sont considérées comme « **Out of Supply** » (non ravitaillée).



**Jeton de combat de la Stavka (10.5.3) :** Jeton identique aux autres excepté que les attaques soviétiques impliquant des unités hors de portée de la Stavka sont considérées comme « **Out of Supply** » (non ravitaillée).



**Jeton de combat de la Stavka et de Joukov (10.5.4) :** Jeton identique aux autres excepté que les attaques soviétiques impliquant des unités hors de portée de la Stavka ou de Joukov sont considérées comme « **Out of Supply** » (non ravitaillée).

## V. PHASE D'ATTRITION

**a. Dépôts allemands (13.6) :** Les dépôts allemands peuvent être déplacés. Lancer les dés sur la « **Depot Advance Table** » (table d'avance des dépôts) pour déterminer leur vitesse en points de mouvement.

**b. Ravitaillement aérien allemand (8.6) :** Les

Allemands peuvent ravitailler par air les unités allemandes marquées « **Isolated** » (isolée) dans des villes ou des cités en 1941 ou 1942.

**c. Attrition (13.0) :** Toutes les unités marquées « **Isolated** » (isolée) doivent vérifier à nouveau leur statut de ravitaillement. Celles qui sont encore marquées « **Isolated** » (isolée) et sont adjacentes à une unité ennemie ravitaillée sont éliminées. Sinon, elles sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) qu'elles soient maintenant ravitaillées ou non.

## VI. PHASE FINALE

**a. Contrôle de la victoire :** Voir si l'un des joueurs a gagné selon les conditions spécifiques de victoire du scénario.

**b. Avance du marqueur de Tour :** Retourner toutes les unités aériennes et d'artillerie face « **Done** » (indisponible) apparente pour afficher leur recto (disponible). Avancer le marqueur de tour d'un espace et commencer le tour suivant.

## 5.0 Piles et empilements

### 5.1 Règles générales

L'empilement est le placement de plus d'une unité dans une seule case au même moment. Les limites d'empilement sont applicables :

(a) à la fin du mouvement ferroviaire ou naval, et du mouvement effectué dans toute activation le permettant,

(b) au cours de l'entrée en jeu d'unités de renforts et de remplacements sur la carte, et

(c) tout au long du combat, y compris dans la retraite et l'avance après combat.

### 5.2 Surempilement

Si un surempilement est constaté dans une case, le joueur fautif doit éliminer suffisamment d'unités (de son choix) pour se conformer aux limites prescrites.

### 5.3 Limites d'empilement

Un joueur peut empiler jusqu'à quatre unités de combat dans le même hexagone. Deux armées ou trois corps (selon n'importe quelle combinaison) au plus peuvent s'empiler dans une case. Exemple : une pile de deux armées et deux corps, ou trois corps et une armée, est un empilement autorisé.

### 5.4 Les autres unités

Joukov, les unités d'artillerie soviétiques et allemandes, les dépôts de ravitaillement, la Stavka et les « **HQ** » des groupements Panzer ne comptent pas dans les limites d'empilement ; mais il ne peut s'en trouver qu'un seul de chaque type par case. Pas plus de deux bases aériennes allemandes peuvent être empilées dans une cité et pas plus d'une dans une ville. Pas plus d'une unité aérienne ne peut prendre part à un combat ou à un bombardement.

Les marqueurs de jeu ne comptent pas dans l'empilement.

**Unités d'appui :** La « **\*\*FZ (2)** » (zone fortifiée soviétique) et l'unité de soutien « **StuG** » (canons d'assaut allemande) ne comptent pas pour l'empilement.

## 6.0 Zones de contrôle

### 6.1 Règles générales



Certaines unités influencent les activités à la fois dans leurs case et dans les six cases qui les entourent. Ces six cases sont appelés **zone de contrôle** de l'unité.



Seules les unités dont le facteur d'attaque/combat est entouré par un hexagone blanc exercent une **zone de contrôle**. Notez que certaines unités à deux faces exercent une **zone de contrôle** quand elles disposent de leur pleine puissance, mais pas quand leur puissance est réduite.

Les **zone de contrôle** affectent mouvements, retraits, lignes de communication et de ravitaillement. Elles n'ont pas d'autres effets. Les **zone de contrôle** ne s'étendent pas à travers les côtés de cases de fleuves ou de la Volga, ou dans les cases de forts, de cités ou de zones fortifiées ennemies. Les **zone de contrôle** des unités mécanisées ne s'étendent pas dans les cases de marais par « **Fair Weather** » (beau temps), « **Mixed Weather** » (temps variable) ou « **Mud** » (boue). Les unités mécanisées allemandes perdent leur **zone de contrôle** dans les tours « **Mud** » (boue), et dans les tours « **Snow** » (neige) 7 à 9.

### 6.2 Effets des zone de contrôle

Les **zone de contrôle** affectent le mouvement de la manière suivante :

- Une unité doit stopper son mouvement en entrant dans une **zone de contrôle** ennemie.
  - Des unités ne peuvent pas se déplacer directement d'une **zone de contrôle** à l'autre pendant le mouvement. [Exceptions : les unités mécanisées allemandes ravitaillées qui commencent leur mouvement dans la **zone de contrôle** d'une armée (ou d'armées) soviétiques de « **Rifle** » (fusiliers) « 5-4 », peuvent passer directement dans une autre case de **zone de contrôle** d'une armée (ou d'armées) de « **Rifle** » (fusiliers), mais doivent alors s'arrêter. De même, les Armées Blindées de la Garde soviétiques qui commencent leur mouvement dans une **zone de contrôle** de l'Axe, peuvent passer directement dans une autre case de **zone de contrôle** de l'Axe, mais doivent alors s'arrêter. Dans les deux cas, les unités ne peuvent se déplacer que d'une case.]
- Les piles forcées de battre en retraite à travers les **zone de contrôle** ennemies sont éliminées. Les unités amies annulent les effets des **zone de contrôle** ennemies pour l'application de cette règle. [Exception : Les unités

mécanisées allemandes peuvent retraire à travers une **zone de contrôle** ennemie au prix d'une perte supplémentaire par pile dans les tours de « **Fair Weather** » (beau temps) ou « **Mixed Weather** » (temps variable) ; elles ne peuvent pas terminer leur retraite dans une zone de contrôle ennemie.]

- Les unités effectuant une avance après combat ignorent les zone de contrôle.

### 6.3 Les lignes de communication

Une ligne de communication est une suite de cases adjacentes de n'importe quelle longueur, libre d'unités ennemies ou hors d'influence de leurs zone de contrôle, reliant une case amie à une autre. Les unités amies annulent les zone de contrôle ennemies pour l'application de cette règle. Voir 13.2 pour plus de détails.

### 6.4 Les lignes de ravitaillement

Une ligne de de ravitaillement est une suite de cases adjacentes de n'importe quelle longueur, libre d'unités ennemies ou hors d'influence de leurs zone de contrôle, reliant une case amie à une source de ravitaillement amie. Les unités amies annulent les zone de contrôle ennemies dans l'application de cette règle. Voir 13.3 pour plus de détails.

### 6.5 Recul d'urgence

Lors d'une activation de mouvement (mais en dehors des autres activations permettant également le mouvement) une unité incapable de bouger d'une seule case (mouvement dans la direction de retraite de l'ennemi excepté) en raison de la présence de zone de contrôle ennemies, peut se déplacer de deux cases, en ignorant les coûts en points de mouvement, en respectant les terrains infranchissables ou les unités ennemies, à condition qu'elle ne se déplace pas dans la direction de retraite de l'ennemi et ne termine pas son mouvement adjacente à une unité ennemie. **Les unités effectuant un recul d'urgence peuvent y mettre fin quand elles passent à côté de dépôts, de bases aériennes ou d'unités aériennes, et de « HQ » ennemis (seulement).** *Remarque : si elle y est autorisée, une unité peut effectuer un recul d'urgence en s'éloignant de la direction de retraite de l'ennemi ou, si les zones de contrôle le permettent, faire un mouvement ordinaire dans la direction de retraite de l'ennemi, sans pouvoir combiner les deux.* Si une unité qui était autorisée à effectuer un recul d'urgence choisit un mouvement ordinaire, ce mouvement doit entièrement suivre la direction de retraite de l'ennemi.

## 7.0 Renforts, remplacements, conversions, reculs

### 7.1 Règles générales

Les renforts sont les nouvelles unités qui entrent en jeu. Les remplacements sont les unités éliminées en cours de partie et sont remises en jeu, ou des unités réduites remontées à leur pleine puissance et remises en jeu. Les

renforts sont toujours reçus avant les remplacements, et l'Axe prend toujours ses renforts et remplacements avant les Soviétiques.



Un numéro de tour est généralement imprimé sur les unités de renforts ; elles entrent en jeu lors de la phase de renforts/remplacements appropriée de ce tour. Renforts et remplacements sont soumis aux limites d'empilement lorsqu'ils sont mis en jeu. Les remplacements peuvent pas être conservés hors jeu d'un tour à l'autre.

### 7.2 Renforts de l'Axe



Les renforts allemands peuvent être placés dans toutes les villes ou cités de la Grande Allemagne qui disposent d'une ligne de ravitaillement jusqu'à Berlin. Notez que des renforts ne peuvent pas être placés dans Berlin intra-muros si une unité soviétique lui est adjacente. Les renforts allemands (mais pas ceux des autres nations de l'Axe) peuvent également être placés dans des cases où se trouve un dépôt de ravitaillement.



Les renforts roumains peuvent être placés dans n'importe quelle ville ou cité de Roumanie et les renforts hongrois dans toute case de Hongrie, ces villes, cités ou cases devant disposer d'une ligne de ravitaillement jusqu'à Buda. Les renforts italiens peuvent être placés dans n'importe quelle case de Roumanie ou de Hongrie disposant d'une ligne de ravitaillement jusqu'à Vienne. Les renforts hongrois peuvent également être placés à Kiev, des renforts roumains peuvent être placés à Odessa et des renforts italiens à Dniepropetrovsk si ces trois villes sont contrôlées par l'Axe.

### 7.3 Renforts soviétiques



Les unités soviétiques peuvent être placées dans des cités d'URSS avec une ligne de ravitaillement connectée au bord Est de la carte ou sur des cases de la route militaire de bordant la carte dans le Caucase. Une unité soviétique peut être placée à Leningrad tant que les Soviétiques peuvent tracer une ligne de crédit traversant la case 1102. C'est le seul cas où une ligne de ravitaillement peut être tracée à travers un lac pour amener des renforts. De même, les villes soviétiques de la côte de la mer Noire ne peuvent être renforcées par une unité chacune si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement à travers la mer Noire ; dans ce cas seulement, elles ne peuvent pas être placées dans les villes à portée d'une unité aérienne allemande. Enfin, à partir du Tour 3, les Soviétiques peuvent placer un nombre quelconque d'unités de renforts (ou de remplacements) dans la « **Stavka Reserve Box** » (mais notez qu'il y a des limites de nombre pour les unités qui sortent de la « **Stavka Reserve Box** »).



**NB :** Les armées soviétiques suivantes entrent en jeu non pas sur la carte, mais dans l'espace

« **Eliminated Box** » (espace des unités éliminées) (et doivent donc être acquis avec des remplacements ; elles peuvent être acquises aux tours où elles entrent) : 3e, 4e, 5e, 13e, 10e, 26e (arrivant aux Tours 5-7). Ces unités portent le numéro de leur tour d'arrivée en rouge sur carré blanc en manière de rappel.

### 7.4 Remplacements de l'Axe

Les unités de l'Axe précédemment éliminées peuvent réintégrer le jeu comme remplacements, auquel cas elles sont placées de la même manière que les unités de renfort (7.2). Les unités réduites qui sont retournées à pleine puissance le font sur leur position actuelle. Les unités ne peuvent recevoir de remplacements qu'à condition d'être ravitaillées si un contrôle en était fait à cet instant. Les remplacements de l'Axe sont disponibles comme indiqué ci-dessous ; chaque remplacement peut uniquement être utilisé pour remplacer une unité à une face (valant double avec deux faces) éliminée du même type.

**Tours 2 à 4 :** 4 remplacements d'infanterie allemande par tour. Cinq remplacements mécanisées allemandes (au total) disponibles au Tour 4.

**Tour 11 :** Remplacer toutes les divisions motorisées allemandes (y compris les unités éliminées qui sont remises en jeu à pleine puissance en affichant leur côté recto tandis que celles qui sont réduites sont retournées sur leur côté recto). Remplacer toutes les unités de Panzer éliminées mais mentremplaçables en affichant leur côté verso. Retournez la moitié (fractions arrondies à l'entier inférieur) de toutes les unités de Panzer réduites (y compris celles qui viennent d'être remises en jeu) sur leur côté recto. Remplacer toutes les divisions de montagne et de Jaeger éliminées, et 50% (fractions arrondies à l'entier inférieur) des pertes de toutes les autres unités d'infanterie allemande. Remplacer toutes les unités remplaçables des Alliés mineurs de l'Axe en affichant leur côté recto.

**Note :** Pour les remplacements ordinaires et les remplacements d'urgence (uniquement) des Tours 11 et 22, les remplacements d'infanterie allemande concernent les unités portant le symbole de l'infanterie et une vitesse de 5 points de mouvement ou moins. Les unités allemandes avec une vitesse de 6 points de mouvement sont les divisions de Jaeger légères ou de montagne. Dans tous les autres cas que dans les Tours 11, 22, et remplacements d'urgence, traiter les divisions légères et les divisions de Jaeger comme de l'infanterie ordinaire.

**Tours 13 à 17 :** 4 remplacements d'infanterie allemande par tour.

**Tour 22 :** Remplacer 1 unité roumaine et 1 hongroise remplaçables. Remplacer 50% (arrondi à l'entier inférieur) de toutes les pertes d'infanterie allemande. Remplacer toutes les unités de Panzer éliminées mais remplaçables en affichant leur côté verso. Remplacer toutes les unités de Panzer Grenadier.

**Tour 24 :** Retourner toutes les unités de Panzer SS sur leur côté recto.

**Tours 25 à 37 :** Mettre en jeu 2 remplacements de Panzer, 2 de Panzer Grenadier et 4 d'infanterie et/ou motorisés par tour.

Remplacements d'urgence : Au premier tour après 1942 commençant avec une unité soviétique présente dans les limites de la Grande Allemagne, ajouter : 1 unité reconstituée hongroise, 1 Tiger Bataillon côté recto, 5 remplacements mécanisés et 10 d'infanterie ; remettre en jeu des unités éliminées et/ou retourner côté recto des unités réduites comme souhaité.

### 7.5 Remplacements des corps spéciaux allemands



À la fin de chaque activation de l'Axe, tout corps allemand « 4-6-4 » réduit peut être reconstitué (retourné côté recto) en éliminant des divisions allemandes (mais pas d'autres nations de l'Axe) disposant d'au moins deux facteurs d'attaque. Chaque unité éliminée doit être empilée avec ou être adjacente au corps réduit en question. La situation logistique est sans importance, mais si l'une des unités impliquées dans cet échange ou les deux ne sont pas ravitaillées, le corps « 4-6-4 » est immédiatement marqué « **Out of Supply** » (non ravitaillé). *Les divisions de Jaeger et de montagne ne peuvent être utilisées pour reconstituer les corps spéciaux allemands. Les unités marquées « **Isolated** » (isolée) peuvent être utilisées pour le remplacement des corps spéciaux allemands, auquel cas ils restent isolés.*

### 7.6 Remplacements soviétiques

Les unités soviétiques précédemment éliminées peuvent revenir dans le jeu comme remplacements, auquel cas elles sont mises en place de la même manière que les unités de renfort (7.3). Les unités réduites qui sont remises en jeu avec leur pleine puissance le font dans leur case actuelle et ne peuvent pas être adjacentes à une unité de l'Axe.

*[Exception : Les unités dans ou à proximité des villes soviétique d'arrivée des remplacements contrôlées (celles qui portent un symbole d'usine) peuvent revenir dans le jeu avec pleine puissance même si elle sont adjacentes à des unités de l'Axe.]* Les unités peuvent recevoir leurs remplacements si elles étaient considérées comme ravitaillées si un contrôle en était fait à cet instant. Les remplacements soviétiques sont disponibles comme indiqué ci-dessous.

Les « **RF** » (facteurs de remplacements) sont utilisés pour reconstruire les divisions d'infanterie remplaçables et des armées, armées de choc, corps et armées de fusiliers de la Garde, corps aéroporté et de marine. Chaque « **RF** » (facteur de remplacements) permet la récupération d'un « **CF** » (facteur de combat). Par exemple, le remplacement d'une armée de fusiliers éliminée coûtera 5 « **RF** » (facteurs de remplacements) pour la remettre en jeu à pleine puissance ou 3 « **RF** » (facteurs de

remplacements) à demi-puissance. Les coûts en « **RF** » (facteurs de remplacements) sont égaux à la puissance défensive d'une unité dans les cas où les puissances d'attaque et défensive sont différentes, sauf indication contraire ci-dessous. Les armées blindées de la Garde, corps mécanisés, corps blindés, corps blindés et mécanisés de la Garde, les unités de cavalerie et d'artillerie utilisent une procédure différente expliquée ci-dessous.



A partir du Tour 5, les Soviétiques reçoivent 5 « **RF** » (facteurs de remplacements) pour Leningrad, Moscou, Stalingrad, Kiev et Engels chacune qu'ils contrôlent avec une ligne de communications connectée au bord est de la carte. Ces villes sont signalées par un symbole d'usine. (Si Leningrad doit tracer sa ligne de communications à travers la case 1102, les « **RF** » (facteurs de remplacements) qu'elle fournit peuvent seulement être versés à des unités réduites situées dans ou à proximité de Leningrad, ou en remplacement d'unités éliminées à Leningrad. C'est le seul cas dans lequel les unités « **Out of Supply** » (non ravitaillée) peuvent obtenir des remplacements.)

Si une ville est perdue puis reprise, elle ne fournit par la suite que la moitié (arrondir les fractions à l'entier supérieur) de ses « **RF** » (facteurs de remplacements), mais d'être privée de ligne de communications l'empêchera seulement de produire ses « **RF** » (facteurs de remplacements) tant que cette condition existera.

A partir du Tour 8, les Soviétiques doivent lancer un dé pour déterminer les « **RF** » (facteurs de remplacements) supplémentaires disponibles grâce au prêt-bail. A partir du Tour 19, ils ajoutent 3 à leur score. Le prêt-bail se termine au Tour 41. Soustraire 3 du score si Vologda n'a pas de ligne de communications ferroviaire connectée au bord est de la carte ou si Stalingrad est sous le contrôle de l'Axe. Ces effets sont cumulatifs.

A partir du Tour 8 les Soviétiques reçoivent 5 « **RF** » (facteurs de remplacements) supplémentaires à chaque tour grâce à ses usines situées hors-carte. Cette quantité est portée à 10 « **RF** » (facteurs de remplacements) par tour à partir du Tour 19.

Les armées blindées de la Garde, les corps blindés et mécanisés, les corps blindés de la Garde, les corps mécanisés de la Garde et les corps de cavalerie de la Garde, ainsi que les unités d'artillerie remplaçables reçoivent leurs remplacements par unité et non par « **CF** » (facteur de combat). Chaque corps mécanisé, corps blindé, corps mécanisé de la Garde, corps blindé de la Garde, corps de cavalerie de la Garde, ou corps d'artillerie remplaçable éliminé peut recevoir ses remplacements jusqu'à récupérer leur pleine puissance à un coût de 2 « **RF** » (facteurs de remplacements). Les armées blindées de la Garde réduites peuvent recevoir

leurs remplacements jusqu'à récupérer leur pleine puissance, ou une armée armée blindée de la Garde éliminée recevoir ses remplacements jusqu'à récupérer sa puissance réduite pour 2 «**RF**» (facteurs de remplacements). 4 «**RF**» (facteurs de remplacements) peuvent être utilisés pour reconstruire à sa pleine puissance une armée blindée de la Garde éliminée. À l'exception des armées blindées de la Garde, un joueur ne peut pas remplacer plus d'une unité de chacun des types énumérés ci-dessus par tour tant qu'une unité de chaque type n'est pas remplacée (corps blindés et mécanisés, les corps blindés de la Garde, les corps mécanisés de la Garde, corps de cavalerie et unités d'artillerie). *Par exemple, les Soviétiques se proposent de remplacer un corps de cavalerie de la Garde, un corps blindé, deux corps blindés de la Garde et deux unités d'artillerie. S'ils souhaitent remplacer les deux corps blindés de la Garde, ils doivent aussi remplacer chacun des corps de cavalerie de la Garde, corps blindé, et unités d'artillerie.* Il n'y a aucune limite au-delà de cette restriction ; dans l'exemple ci-dessus, si le joueur avait trois corps blindés de la Garde, il pourrait les remplacer tous les trois, à condition qu'il ait également remplacé au moins un de chacun des autres.

### 7.7 Conversions de l'Axe



Au cours de la partie, certaines divisions motorisées de l'Axe sont converties en divisions Panzer ou Panzer Grenadier. Le tour où la conversion a lieu est indiqué sur le pion. Au cours de la phase de remplacement appropriée, il suffit de retourner ces unités à une seule face pour afficher leur nouveau statut, soit parmi les éliminées, soit sur la carte du moment qu'elles sont ravitaillées (elles peuvent être adjacentes à une unité soviétique). Les unités à deux faces sont remplacées par une nouvelle version arrivante.



La nouvelle version affiche son tour d'arrivée dans un cercle blanc pour rappeler qu'elle est la conversion d'une unité existante. Dans de tels cas, l'ancienne version est définitivement retirée du jeu et remplacée (où elle était) par la nouvelle. [Exception : Si elle est remplacée sur la carte, la version retirée doit être ravitaillée ; si ce n'est pas le cas, la conversion aura lieu dès la prochaine phase de remplacement où elle sera ravitaillée.] Toutes les conversions qui sont possibles sont obligatoires.



Aux Tours 19 et 30 l'Axe ajuste le niveau de son marqueur «**Sturm**» disponible. Pas plus d'un marqueur «**Sturm**» n'est disponible pour une utilisation dans n'importe quel tour.

### 7.8 Conversions soviétiques



Pour entrer en jeu, les corps blindés de la Garde et les corps mécanisés de la Garde doivent remplacer un corps blindé ou un corps mécanisé sur la carte. Notez que les

numéros d'identification des unités ne doivent pas nécessairement correspondre. Le corps blindé ou mécanisé converti sont définitivement retirés du jeu ; ils ne reviendront pas dans la partie. Les unités remplacées doivent être ravitaillées, mais peuvent être adjacentes à des unités de l'Axe.



Pour entrer en jeu, les corps de fusiliers de la Garde doivent prendre la place de trois divisions d'infanterie remplaçables. Pour chaque corps entrant en jeu, il suffit de retirer définitivement trois divisions d'infanterie de la partie. Celles-ci peuvent être retirées de la pile des éliminés ou de la carte (sans inclure des unités sans ligne de communications connectée au bord est de la carte). Le corps de la Garde entre comme s'il s'agissait d'une unité de renfort (voir 7.3), quel que soit lieu d'où les divisions ont été enlevées.



Pour entrer en jeu, les armées de fusiliers de la Garde doivent prendre la place de trois corps de fusiliers de la Garde. La méthode est identique à l'entrée des corps de fusiliers de la Garde en substituant trois corps de la garde aux trois divisions d'infanterie dans la procédure ci-dessus.



Pour entrer en jeu, les armées blindées de la Garde doivent prendre la place d'un corps mécanisé et de deux corps blindés remplaçables ; l'un des trois corps doit être un corps de la Garde. La méthode est identique à l'entrée des armées de fusiliers de la Garde, en remplaçant les corps mécanisé et blindé par le corps de la Garde dans la procédure ci-dessus.

**Remarque :** les armées de choc ne nécessitent pas de conversion ; leur substitution aux armées de fusiliers est prise en compte dans les remplacements.

Toutes les conversions qui sont possibles sont obligatoires.

### 7.9 Retraits de l'Axe

Retirer ou remettre en jeu les unités suivantes aux tours indiqués. Les unités sans ligne de communications ne peuvent pas être retirées ; retirez-les dès qu'elles auront rétabli une ligne de communications. Les unités éliminées sont retirées des autres unités éliminées. Les unités revenant en jeu le sont toujours à pleine puissance et sont placées comme des unités de renfort. [Les unités/bases aériennes allemandes revenant en jeu peuvent être placées dans n'importe quelle case de ville/cité où elles pourraient valablement basées.](#) Notez que certaines divisions supprimées sont remplacées par de nouvelles versions (les divisions motorisés converties en divisions blindées). Dans de tels cas, la mise en jeu des unités converties n'est pas mentionnée ci-dessous, mais est indiquée sur les unités elles-mêmes.

**Tour 7 :** Retirer la 1ère division de cavalerie allemande, deux unités aériennes et leurs bases.

**Tour 8 :** Retirer un « **HQ** » de « **Panzerarmee** ».

**Tour 11 :** Retirer la 7e Panzer Division ; remettre en jeu une unité/base aérienne.

**Tour 14 :** Retirer les divisions SS LAH et SS DR.

**Tour 16 :** Retirer la division motorisée SS Toten.

**Tour 18 :** Remettre en jeu la 7e Panzer Division.

**Tour 19 :** Retirer une unité aérienne allemande et sa base ; remettre en jeu la Panzer Division DR.

**Tour 21 :** Retirer la Panzer Division 16. Remettre en jeu la SS Panzer Division Toten à la place de la division motorisée SS Toten retirée.

**Tour 26 :** Retirez toutes les unités italiennes.

**Tour 28 :** Remettre en jeu la Panzer Division 16.

**Tour 30 :** Retirer la 9e Panzer Division, un « **HQ** » de « **Panzerarmee** », une unité aérienne et sa base.

**Tour 32 :** Retirer les divisions SS LAH et SS DR PZ et un Tiger Bataillon.

**Tour 34 :** Retirer les divisions SS H et SS F et un Tiger Bataillon.

**Tour 38 :** Retirer l'unité d'artillerie allemande.

**Tour 41 :** Supprimer un « **HQ** » de « **Panzerarmee** », une unité aérienne et sa base ; remettre en jeu un Tiger Bataillon.

**Tour 42 :** Remettre en jeu les divisions SS LAH, SS DR, SS H, et SS F.

### 7.10 Retraits soviétiques

Au cours de la phase soviétique de renforts/remplacements du premier tour dans lequel l'Axe contrôle à la fois Sébastopol et Rostov, les Soviétiques doivent déplacer deux armées de fusiliers non réduites vers la « **Stavka Reserve Box** », et elles doivent y rester jusqu'au tirage du jeton de la Stavka déclenchant l'activation dans laquelle les Soviétiques contrôlent l'une de ces deux villes.

Au début du tour 4 tous les corps mécanisés soviétiques non-remplaçable sont définitivement retirés du jeu. Les Soviétiques reçoivent immédiatement deux marqueurs de soutien de brigades blindées (16.3).

**Note de conception :** Les corps mécanisés soviétiques du début étaient trop grands pour que leurs officiers puissent les contrôler totalement. Ils furent donc rapidement dissous et remplacés par des brigades blindées, dont les effets sont représentés par les marqueurs de soutien.

Au début du Tour 10 les marqueurs de soutien de brigades blindées soviétiques sont définitivement retirés du jeu.

## 8.0 La puissance aérienne

### 8.1 Règles générales



Il existe deux types d'appuis aériens : les marqueurs d'appui aérien tactique et les unités aériennes. Un marqueur d'appui aérien tactique porte un chiffre unique (par exemple : « +1 ») indiquant le nombre de facteurs de combat qu'il ajoute dans un combat déterminé, en attaque ou en défense. Les unités aériennes portent deux chiffres : un facteur d'appui aérien/bombardement et un rayon d'action (à quelle distance en cases il peut porter son appui). Les unités aériennes allemandes sont attachées à une base aérienne particulière, et quand elles ne participent pas à une opération, elles doivent être empilées avec leur base d'attache. L'unique unité de l'air soviétique utilise n'importe quelle case de ville/cité en URSS comme base. Les bases de l'Axe n'ont pas de « **CF** » (facteur de combat). Si une unité ennemie entre dans leur case (par mouvement ou avance après combat), la base doit immédiatement être évacuée sur la case de ville/cité la plus proche ravitaillée, et son unité aérienne attachée est retournée face « **Done** » (indisponible) apparente. Dans le cas des Soviétiques, l'unité aérienne est simplement déplacée sur une autre case de ville/cité et retournée face « **Done** » (indisponible) apparente. La même procédure a lieu dans l'activation logistique si une unité aérienne est marquée « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ou « **Isolated** » (isolée).

### 8.2 Baser des unités aériennes



Au cours de la phase des bases aériennes de l'Axe, celui-ci peut déplacer tout ou partie les bases aériennes allemandes et leurs unités aériennes attachées vers des cases de villes/cités amies contrôlées et ravitaillées situées dans les 12 cases de l'emplacement actuel de ces bases aériennes. Une base aérienne peut alternativement se déplacer sur n'importe quelle distance vers une case de ville/cité amie contrôlée et ravitaillée, mais son unité aérienne attachée est ensuite retournée face « **Done** » (indisponible) apparente. Il n'est possible d'empiler qu'une seule base dans une ville. Deux bases peuvent s'empiler dans une cité. Lorsque l'unité aérienne soviétique est en jeu, au cours de la phase des bases aériennes soviétiques, ceux-ci peuvent installer son unité aérienne stratégique dans toute case de ville/cité contrôlée par les Soviétiques et ravitaillée en Union soviétique.

### 8.3 Les marqueurs d'appui aérien tactique soviétiques



Les marqueurs d'appui aérien tactique soviétiques ne nécessitent pas de les baser ; ils peuvent être utilisés en attaque ou en défense dans tout combat impliquant des unités de même nationalité. Le marqueur d'appui aérien tactique ajoute simplement son « **CF** » (facteur de combat) en attaque ou en défense au combat choisi (attaquant en premier). Une fois utilisée, le marqueur d'appui aérien tactique n'est plus

disponible jusqu'au tour suivant. Avant janvier 1943, pas plus d'un marqueur d'appui aérien tactique soviétique ne peut prendre part à un combat particulier. À partir de janvier 1943, les Soviétiques peuvent allouer jusqu'à deux marqueurs d'appui aérien tactique par combat. À partir de janvier 1944 les Soviétiques peuvent allouer jusqu'à quatre marqueurs d'appui aérien tactique par combat. Le nombre maximum de facteurs d'appui aérien tactique qui peut être ajouté à un combat pour une attaque/défense est égal à la valeur imprimée d'attaque/défense des unités amies impliquées dans ce combat.

#### 8.4 Unités aériennes

Les unités aériennes qui ne sont pas retournées face « **Done** » (indisponible) apparente peuvent être engagées dans le soutien d'un combat (en ajoutant leur valeur de combat comme dans le cas d'une unité tactique), ou dans une mission de bombardement (attaquant les unités terrestres ennemies en utilisant directement la « **Bombardment Table** ») dans chaque activation. Les unités aériennes allemandes peuvent également fournir du ravitaillement par air. Les unités aériennes peuvent effectuer ces opérations dans les cases situées dans leur rayon d'action. Leur route ne peut pas traverser des cases de montagne en Union soviétique, mais n'est pas affectée par les autres terrains, les unités ennemies ou les zones de contrôle. En traçant leur route jusqu'au lieu du combat, les unités aériennes en attaque et en défense doivent voler jusqu'à la case du défenseur. L'unité attaquante est placée en premier, et les marqueurs d'appui aérien tactique et les unités aériennes peuvent être combinés dans le même combat. Les unités aériennes utilisées en appui d'une attaque retournent à leur(s) base(s) après la résolution du combat et restent actives ; elles peuvent participer à d'autres opérations aériennes dans le tour en cours. Les unités aériennes utilisées en appui comme de défenseurs sont retournées à leur(s) base(s) après la résolution du combat mais sont retournées face « **Done** » (indisponible) apparente pour le reste du tour.

#### 8.5 Bombardement aérien



Les unités aériennes, contrairement aux marqueurs d'appui aérien tactique, peuvent attaquer les unités terrestres ennemies directement par bombardement. Au cours d'une activation amie permettant le combat (y compris bataille en profondeur et combats de Panzer armée) toute unité ennemie à portée peut être attaquée ; si plus d'une unité est dans une case cible, l'attaquant en choisit une. Une seule unité aérienne peut bombarder une case donnée à chaque combat. Ces attaques peuvent avoir lieu au cours d'une activation permettant le combat pour le camp qui les déclenche, indépendamment de l'emplacement de l'unité aérienne, et sont résolus à tout moment approprié pendant les combats de l'activation. La puissance de défense de la cible est fonction du terrain occupé par la cible et non de sa valeur imprimée. Comparer le facteur de bombardement de l'unité aérienne au facteur défensif

du terrain pour obtenir le rapport de force applicable (arrondir en faveur du défenseur) et lancer le dé sur la « **Bombardment Table** ». Le résultat sera soit une perte soit aucun effet pour la cible. Si le score non modifié est 1,2, ou 3, l'unité aérienne revient à sa base et est retournée face « **Done** » (indisponible) apparente. Si le score non modifié est 4,5, ou 6, l'unité aérienne revient à sa base, mais n'est pas retournée face « **Done** » (indisponible) apparente et reste disponible pour d'autres opérations dans le tour. (Donc, le DRM « +1 » de la « **8th Air** » allemande, qui s'applique seulement aux bombardements et pas aux marqueurs d'appui aérien tactique, affecte le résultat des pertes, et non le fait de savoir si elle doit être retournée face « **Done** » (indisponible) pour le reste du tour.) Les unités aériennes ne peuvent pas bombarder des cases qui sont au même moment attaquées par les forces terrestres.

La météo affecte les tentatives de bombardement allemandes qui souffrent un DRM de « -1 » par « **Mixed Weather** » (temps variable) et un DRM de « -2 » par « **Snow** » (neige).

#### 8.6 Ravitaillement aérien allemand



L'Axe peut ravitailler par air les unités allemandes en 1941 et 1942. Il peut tenter de ravitailler par air des unités marquées « **Isolated** » (isolée) dans des villes/cités pendant le « b. Ravitaillement aérien allemand » de la phase d'attrition. Une unité aérienne disponible (c'est-à-dire face « **Done** » non apparente) peut ravitailler des unités marquées « **Isolated** » (isolée) dans ou adjacentes à toute ville/cité contrôlée par l'Axe et dans son rayon d'action. Ces unités ne sont plus marquées « **Isolated** » (isolée) mais sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée). En ravitaillant des unités allemandes dans des villes/cités avant le Tour 12, une unité aérienne ravitaile toutes les unités situées dans et adjacentes à la case ; ces unités ne sont plus marquées « **Isolated** » (isolée) mais sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée). À partir du Tour 12, la procédure est la même, mais l'unité aérienne peut être éliminée. En effet, après avoir effectué son ravitaillement, un dé est lancé au score duquel on ajoute le nombre de cases séparant la base de l'unité aérienne de la case où a eu lieu le ravitaillement. Si le total est de 12 ou plus, l'unité aérienne (mais pas sa base d'attache) est éliminée. L'unité aérienne reviendra en jeu trois tours plus tard au cours du « b. Remplacements de l'Axe » de la phase de renforts/remplacements. (Les unités aériennes allemandes éliminées peuvent être utilisées pour faire face aux exigences des retraits aériens imposés s'il n'y a pas d'autres unités disponibles.)

Pendant une activation logistique menée par « **Fair/Mixed Weather** » mais seulement en 1941, les unités mécanisées allemandes marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) à portée d'une unité aérienne disponible peuvent être ravitaillées par air. [Bien que les](#)

unités mécanisées allemandes marquées « **Isolated** » (isolée) soient traitées comme si elles étaient marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) pendant les Tours 1 à 4 en vertu de la règle 17.1.2, cette règle a la priorité et le ravitaillement par air ne peut jamais être fourni à des unités mécanisées allemandes marquées « **Isolated** » (isolée). Une unité aérienne disponible peut ravitailler jusqu'à six unités mécanisées à sa portée, et n'est pas retournée face « **Done** » (indisponible) apparente après l'avoir fait. Plus d'une unité aérienne peut ravitailler par air, mais pas plus de six unités mécanisées allemandes en tout par activation logistique. Les unités ravitaillées n'ont pas à être toutes dans la même case. Chaque unité mécanisée ravitaillée par air voit son marqueur « **Out of Supply** » remplacé par un marqueur de ravitaillement aérien. Elle est considérée comme pleinement ravitaillée à tous égards, mais sa vitesse est diminuée de 2 points de mouvement. Elle reste ravitaillée par air jusqu'à la prochaine activation logistique.

### 8.7 Effets de l'hiver 41-42

Pendant les Tours 7 à 9, les unités aériennes allemandes sont automatiquement retournées face « **Done** » (indisponible) apparente après avoir effectué une et une seule activation, y compris le déplacement de leur base d'attache.

## 9.0 Le mouvement stratégique

### 9.1 Règles générales

Le mouvement stratégique gouverne le mouvement naval, ferroviaire et aérien, ainsi que les assauts amphibies et aéroportés soviétiques. En général, le mouvement stratégique n'a pas d'effet sur les autres fonctions d'une unité pendant une activation. Le mouvement stratégique doit avoir lieu au moment prescrit par la séquence de jeu. Une unité ne peut effectuer qu'un seul type de mouvement stratégique par tour.

### 9.2 Mouvement ferroviaire de l'Axe

À partir du Tour 11, l'Axe peut lancer deux dés et déplacer par rail un nombre d'unités de combat à une face (valant double avec deux faces) égal au score, sur n'importe quelle distance le long de lignes ferroviaires. Ces unités ne peuvent pas commencer, finir ou passer à côté (adjacentes) d'unités ennemies à tout moment au cours de leur déplacement. Dans les tours « **Snow** » (neige) et dans tous les tours à partir de 1944, les unités à une face (valant double avec deux faces) se déplaçant le long de lignes ferroviaires situées en Union soviétique compteront double. Dans chaque case traversée l'unité doit être ravitaillée comme si un contrôle avait lieu à ce moment-là. Le mouvement le long d'une ligne de chemin de fer ne peut à aucun moment entrer dans des villes, cités ou forts contrôlés par l'ennemi, ni passer à côté (adjacent) d'une unité ennemie.

### 9.3 Mouvement naval de l'Axe

L'Axe peut transporter quatre unités à une face (valant double avec deux faces) par tour d'un port contrôlé par l'Axe à un autre port contrôlé par l'Axe dans la mer Baltique. Les unités mécanisées à une face (valant double avec deux faces) comptent double. Les unités ne peuvent pas se déplacer de port en port dans le golfe de Finlande pendant les tours « **Snow** » (neige).

L'Axe peut transporter quatre unités à une face (valant double avec deux faces) par tour d'un port contrôlé par l'Axe à un autre port contrôlé par l'Axe dans la mer Noire/mer d'Azov s'il contrôle au même moment Sébastopol. Les unités mécanisées à une face (valant double avec deux faces) comptent double. Les ports de la mer d'Azov peuvent être utilisés seulement si l'Axe contrôle les deux rives des détroits de Kertch. Par ailleurs, aucun mouvement naval n'est autorisée dans la mer d'Azov pendant les tours « **Snow** » (neige). Rostov peut être utilisée comme un port seulement si aucune unité ennemie (pas leurs zone de contrôle n'occupe les cases de rivière entre elle et la mer d'Azov.

*[Exception : l'Axe ne peut pas transporter des unités dans un port (mais peut transporter des unités à partir d'un port) à portée de la 18e armée aérienne soviétique.]*

### 9.4 Mouvement ferroviaire soviétique

À partir du Tour 4, les Soviétiques peuvent déplacer par rail quatre unités de combat à une face (valant double avec deux faces) par tour sur n'importe quelle distance le long de lignes ferroviaires. Dans chaque case traversée l'unité doit être ravitaillée comme si un contrôle avait lieu à ce moment-là. Le mouvement le long d'une ligne de chemin de fer ne peut à aucun moment entrer dans des villes, cités ou forts contrôlés par l'ennemi, ni passer à côté (adjacent) d'une unité ennemie. Le mouvement ferroviaire peut être utilisé pour placer des unités dans la « **Stavka Reserve Box** » du moment que les unités peuvent se déplacer par rail vers la case où se trouve la Stavka. Arrivées à destination les unités sont placées dans la « **Stavka Reserve Box** ».

### 9.5 Mouvement naval soviétique

Les Soviétiques peuvent transporter deux unités à une face (valant double avec deux faces) par tour, d'un port qu'ils contrôlent à un autre port qu'ils contrôlent dans la mer Baltique. Les unités mécanisées à une face (valant double avec deux faces) comptent double. Les unités ne peuvent pas se déplacer de port en port dans le golfe de Finlande pendant les tours « **Snow** » (neige).

Les Soviétiques peuvent transporter quatre unités à une face (valant double avec deux faces) par tour d'un port qu'ils contrôlent à un autre port qu'ils contrôlent dans la mer Noire/mer d'Azov. Les unités mécanisées à une face (valant double avec deux faces) comptent double. Les ports de la mer d'Azov peuvent être utilisés seulement si les Soviétiques contrôlent les deux rives des détroits de Kertch. Par ailleurs, aucun mouvement naval n'est

autorisée dans la mer d'Azov pendant les tours « **Snow** » (neige). Rostov peut être utilisée comme un port seulement si aucune unité ennemie (pas leurs zone de contrôle n'occupe les cases du fleuve entre elle et la mer d'Azov).

Les Soviétiques ne peuvent pas transporter des unités *dans* un port (mais peut transporter des unités à partir d'un port) à portée d'une unité aérienne allemande. Ceci est sans effet sur la règle 9.6.

### 9.6 Assaut amphibie soviétique



L'unité navale soviétique de la mer Noire peut se déplacer d'un port soviétique à toute case des rives de la mer Noire/mer d'Azov (dans ce dernier cas, les Soviétiques doivent contrôler les deux côtés des détroits de Kertch et le temps ne doit pas être « **Snow** » (neige). Aucun assaut amphibie ne peut être fait à l'ouest de Sébastopol ou d'Odessa si elles sont contrôlées par l'Axe, et aucun assaut amphibie hors de l'Union soviétique n'est permis avant 1944. L'unité amphibie peut tenter de débarquer à terre — elle n'est pas limitée dans ce cas par la règle 12.2.1, et ne souffre pas non plus d'une perte automatique sur un résultat de combat « **DE** ». Si elle ne réussit pas à débarquer, elle est éliminée. L'unité navale est toujours ravitaillée dans les cases côtières.

### 9.6 Parachutage/transport aérien soviétique



Un corps aéroporté soviétique par tour situé dans une ville/cité ravitaillée dans le rayon de commandement de la Stavka peut se déplacer au cours de la phase de mouvement stratégique jusqu'à une ville/cité contrôlée par les Soviétiques et distante de 12 cases au plus (la case de destination n'a pas besoin d'être ravitaillée). Alternativement, l'ABC peut sauter sur une case non urbaine à portée de la Stavka, à condition que cette case ne soit pas occupée par une base aérienne de l'Axe. Si la case est occupée par une autre unité ennemie, l'ABC est automatiquement éliminé et définitivement retiré du jeu, mais inflige une perte (au choix de l'Axe). Sinon, l'ABC est retourné, devenant non remplaçable, et opère normalement à partir de sa case de largage. Chaque ABC ne peut sauter qu'une seule fois par jeu (ainsi les ABC affichant leur côté non remplaçable ne peuvent plus sauter). Un ABC dans une ville/cité à portée de la Stavka ravitaillé est toujours ravitaillé. Les ABC peuvent sauter ou être aérotransportés seulement pendant les tours « **Snow** » (neige), « **Mixed Weather** » (temps variable) ou « **Mud** ». Ils ne peuvent jamais sauter ou être aérotransportés hors de l'URSS.

## 10.0 La phase des activations

### 10.1 Règles générales

La phase d'activation est le moment où la plupart des actions de jeu ont lieu. L'éventail exact des actions permises au joueur dépend de l'« **Action Chit Availability Chart** » (table des actions disponibles selon

l'activation), alors que l'ordre de ces actions est déterminé par une combinaison de l'initiative et du tirage aléatoire d'un jeton d'activation. Quand un joueur a le choix entre plusieurs jetons d'activation (par exemple jetons « **Pz HQ** ») son choix n'est pas révélé à l'adversaire jusqu'à ce que le jeton ne soit tiré pendant le tour.

### 10.2 Détermination de l'initiative

Déterminer le joueur qui a l'initiative dans ce tour. L'Axe a l'initiative dans tous les tours de « **Fair Weather** » jusqu'en juillet 1943, et dans tous les tours de « **Mixed Weather** » (temps variable) jusqu'en septembre 1942. Les Soviétiques ont l'initiative dans tous les autres tours. Le joueur qui a l'initiative choisit l'un de ses jetons d'activation qu'il jouera comme première de ses activations du tour. [*Exceptions : Au Tour 1 (juin 1941) l'Axe doit choisir une activation de combat suivie d'une activation de mouvement ; puis, soit au Tour 12 (juin 1942) soit au Tour 13 (juillet 1942), mais pas aux deux, l'Axe choisit ses deux premiers jetons d'activation (simulant ainsi le déclenchement de "Fall Blau").*]

Tous les autres jetons d'activation disponibles sont placés dans un récipient opaque (nous vous suggérons d'utiliser votre tasse aux couleurs les plus vives à cet effet) et seront tirés au hasard, un par un, jusqu'à épuisement.



*Exception : Le jeton « Stavka » soviétique ne sera jamais placé dans la tasse. Au lieu de cela, les Soviétiques peuvent choisir de le jouer avant tout prochain tirage ou de le jouer après tous les autres. Notez que les Soviétiques ne peuvent pas le jouer avant un jeton d'initiative de l'Axe, mais peuvent le jouer comme leur propre jeton d'initiative.*

### 10.3 Activations aléatoires

La phase des activations aléatoires se compose du tirage au sort d'une suite de jetons d'activation. Chaque jeton autorise des actions déterminées au choix du joueur. La première action consiste au poser du jeton d'activation choisit par le joueur qui a l'initiative. Ce joueur conduit les opérations autorisées par cette activation. Ensuite (sauf en juin 1941 où les deux premières activations suivantes sont pré-déterminées) les activations sont déterminées par tirage au sort. Quand un jeton d'activation est à double face (« **Move** » sur un côté et « **Combat** » sur l'autre), le joueur doit choisir l'un ou l'autre, mais il ne peut en choisir qu'un seul de chaque par tour. Le tirage au sort se poursuit jusqu'à épuisement.

### 10.4 Limites au tirage aléatoire

Il n'y a pas d'autres limites. Un joueur peut (s'il tire tous ses jetons successivement) mener toutes ses activations consécutivement.

### 10.5 Types d'activations

Dans tous les cas où seules certaines unités peuvent être activées, ou en cas de « **Counterattack** » (contre-attaque) où les unités soviétiques déplacées doivent

attaquer, utiliser des marqueurs « ACT » (pour garder une trace des unités affectées. Supprimer des marqueurs « ACT » à la fin de l'activation.

### 10.5.1 Jeton « Move » (mouvement)



Pendant une activation de mouvement, le joueur actif déplace certaines, aucune ou partie de ses unités terrestres dans la limite de leur vitesse en points de mouvement. Quand la météo est « **Fair Weather** »/« **Mixed Weather** » (temps variable), la marche forcée peut être utilisée par les unités d'infanterie des types suivants : infanterie ordinaire, légère, de montagne, de choc, de marine et aéroporté. Ces unités peuvent forcer la marche si elles sont ravitaillées et en aucun point adjacentes à une unité terrestre ennemie. Les unités qui forcent la marche gagnent 2 points de mouvement.

### 10.5.2 Jeton « Combat »



Le joueur actif peut engager le combat contre les unités ennemies adjacentes. L'unité aérienne stratégique soviétique, les appuis aériens tactiques et l'artillerie peuvent bombarder ou soutenir. *[Exception : Une unité non mécanisée (cavalerie et infanterie de montagne exceptées) ne peut pas attaquer à moins de le faire en combinaison avec une autre unité ; voir la règle 12.2.1.]*

### 10.5.3 Jetons « Combat Zhukov » ou « Combat Stavka »



Ces jetons de combat soviétiques fonctionnent comme les autres, excepté que toutes les unités soviétiques par ailleurs ravitaillées, c'est-à-dire non marquées « **Out of Supply** » ou « **Isolated** » (isolée), sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) pour le combat en attaque (pas en défense), sauf si elles sont dans le rayon de commandement de Joukov (pour le jeton « **Combat Zhukov** ») ou de la Stavka (pour le jeton « **Combat Stavka** »). Le jeton « **Combat Stavka** » est utilisé uniquement dans le cadre de la règle optionnelle 10.5.12.

### 10.5.4 Jeton « Combat Stavka Zhukov »



Ce jeton de combat soviétique fonctionne comme les autres, excepté que toutes les unités soviétiques par ailleurs ravitaillées, y compris d'artillerie (c'est-à-dire non marquées « **Out of Supply** » ou « **Isolated** » (isolée)), sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) pour le combat en attaque (pas en défense), sauf si elles sont dans le rayon de commandement de Joukov et/ou de la Stavka.

### 10.5.5 Jeton « Move/Combat »



Le joueur actif peut choisir de mener une activation de mouvement (10.5.1) ou une activation de combat (10.5.2). Cependant, un joueur ne peut pas effectuer plus d'un mouvement et un combat en un seul tour.

### 10.5.6 Jeton « Counterattack » (contre-attaque)



Les Soviétiques peuvent déplacer des unités pour attaquer avec elles, puis résoudre le combat. Les unités qui se déplacent doivent attaquer (les unités qui ne bougent pas peuvent attaquer). Les unités qui commencent adjacentes à des unités ennemies ont leur vitesse réduite à 3 points de mouvement (si elle est supérieure). *[Exception : Une unité non mécanisée (cavalerie et infanterie de montagne exceptées) ne peut pas attaquer à moins de le faire en combinaison avec une autre unité ; voir la règle 12.2.1. Noter que dans tous les cas une unité seule dans sa case peut (ou si elle est déplacée, doit) attaquer en combinaison avec des unités situées dans d'autres cases.]*

En outre, les Soviétiques doivent réaliser un certain nombre de contre-attaques obligatoires dans le cadre d'un jeton « **Counterattack** » (contre-attaque), mandaté par Staline. Lorsque le jeton « **Counterattack** » (contre-attaque) est tiré, les Soviétiques lancent deux dés. C'est le nombre de contre-attaques ordonnées par Staline qui doivent être réalisées. *[Exception : Un score « 2-5 » est traité comme un « 6 ».]* Les Soviétique doivent réaliser au moins ce nombre d'attaques avec un rapport de force de « 1-3 » ou mieux, et chacune avec au moins une unité soviétique ravitaillée. À défaut, et pour chaque « **Counterattack** » (contre-attaque) ordonnée que les Soviétiques ne parviennent pas à réaliser, l'Axe peut éliminer une division ravitaillée (non marquée « **Out of Supply** ») de fusiliers soviétique « 1-4 » (et de cette valeur seulement) de la carte. Bien que le choix appartienne à l'Axe, il doit d'abord retirer des divisions de fusiliers adjacentes, et à défaut seulement, des divisions de fusiliers aussi proches que possible des cases où se trouvent les unités de l'Axe. (Les unités de l'Axe en Roumanie au Tour 1 sont ignorées pour cette règle). À discrétion de l'Axe, toute division de fusiliers soviétique « 1-4 » « **Out of Supply** » (non ravitaillée)/« **Isolated** » (isolée) peut être traitée comme si elle était ravitaillée pour l'application de cette règle. Mais l'Axe doit toujours et de toute manière s'efforcer de retirer des unités adjacentes avant toute autre (il ne peut pas retirer une unité « **Out of Supply** » (non ravitaillée)/« **Isolated** » (isolée) non adjacente s'il y a encore des unités adjacentes). Seuls les rapports de force en attaque de « 1-3 » ou mieux sont pris en compte au regard d'une « **Counterattack** » (contre-attaque) ordonnée.

### 10.5.7 Jeton « Panzerarmee »



Au tirage d'un jeton « **Panzerarmee** », les unités terrestres allemandes (et elles seules) dans le rayon de commandement d'un « **Panzer** » « **HQ** » activé peuvent effectuer un combat puis se déplacer, ou se déplacer puis les unités mécanisées (et elles seules) effectuer un combat, au choix de l'Axe. Le rayon de commandement est déterminé avant exécution de tout mouvement. L'Axe ne peut combiner ces options entre différentes unités ; il doit choisir entre mouvement/combat ou combat/mouvement (ou ne rien

faire). Notez que d'autres « **Panzer HQ** » (état-major) (par exemple, les non-activés) ne peuvent être déplacés au cours d'une telle activation.

### 10.5.8 Jeton « Deep Battle »



Les unités soviétiques dans le rayon de commandement de la Stavka ou de Joukov peuvent effectuer des combats puis se déplacer. Notez qu'avant le Tour 34, les Soviétiques doivent choisir d'utiliser des unités à portée de la Stavka ou de Joukov mais pas les deux dans le même tour. À partir du Tour 34, les unités à portée de la Stavka et de Joukov peuvent participer à une bataille en profondeur, et cette portée est déterminée avant tout combat ou mouvement. Joukov et Stavka peuvent se déplacer pendant la bataille en profondeur.

### 10.5.9 Jeton « Stavka »



Ce jeton, qui est automatiquement tiré à un moment donné au choix des Soviétiques (voir 10.2), permet aux unités de la « **Stavka Reserve Box** » d'être placées sur la carte, puis de bouger et engager le combat. (Les unités entrent dans la « **Stavka Reserve Box** » selon la règle 7.3). Aucune autre unité ne peut bouger ou combattre pendant la réalisation des actions d'un jeton « **Stavka** ».

Les Soviétiques lancent deux dés dont le total est le nombre d'unités à une face (valant double avec deux faces) qui peuvent sortir de la « **Stavka Reserve Box** » (mais à partir de 1942, un score inférieur à « 6 » est considéré comme un « 6 », et à partir de 1943, un score inférieur à « 8 » est considéré comme un « 8 »). Les unités sont placées sur la carte sous les restrictions de la règle 7.3, excepté qu'elles peuvent également être placés avec la Stavka et/ou Joukov (si ces « **HQ** » sont ravitaillés par voie de terre à cet instant).

À partir de 1942, dans les tours où les Soviétiques ont l'initiative (et dans ces tours seulement), les unités soviétiques en provenance de la « **Stavka Reserve Box** » via Joukov/Stavka peuvent se déplacer pendant les actions autorisées par le jeton « **Stavka** » avec les obligations suivantes : a) soit les deux premières cases dans lesquelles elles entent doivent être dans les deux cases d'une unité de combat de l'Axe ; b) soit elles doivent terminer leur mouvement dans les deux cases d'une unité de combat soviétique qui ne provient pas de la « **Stavka Reserve Box** » par le tirage du même jeton « **Stavka** ». Les unités soviétiques en provenance de la « **Stavka Reserve Box** » via des villes ne sont pas concernées.

Quand la mise en place est terminée, les unités en provenance de la « **Stavka Reserve Box** » qui sont dans le rayon de commandement de la Stavka ou de Joukov, peuvent immédiatement bouger (aucune autre unité ne peut le faire). En outre, toute unité parmi elles qui est aussi dans le rayon de commandement de la Stavka ou de Joukov à la fin du mouvement peut effectuer un combat après

mouvement si toutes les exigences ordinaires du combat sont remplies (encore une fois, aucune autre unité ne peut le faire).

### 10.5.10 Jeton « Manstein »/« Model »



Le jeton « **Manstein/Model** » sera disponible en juin 1942, et peut être utilisé deux fois par an (mais pas dans des tours consécutifs) en 1942 et 1943, et une fois en 1944 (en 1942 et 1943, il représente Manstein, en 1944, il représente Model). Le jeton « **Manstein/Model** » n'est pas placé dans la coupe de tirage au sort. Au lieu de cela, l'Axe peut choisir de le jouer avant le tirage du prochain jeton de la coupe (ou le dernier jeton de la phase d'activation). Le jeton est ensuite placé sur n'importe quelle(s) unité(s) de combat de l'Axe ravitaillée(s) et active immédiatement tout ou partie ces unités dans les trois cases, comme s'il s'agissait d'un « **Panzer HQ** » (état-major). (Donc toutes les règles des « **Panzer HQ** » (état-major) concernant les combinaisons bouger/combattre ou combattre/bouger sont applicables.) Après utilisation, le jeton est immédiatement retiré de la carte. Si les Soviétiques souhaitent mener les actions autorisées par le jeton « **Stavka** » dans le même tour, le jeton « **Stavka** » a la priorité.

### 10.5.11 Jeton « Logistics »



Marquer toutes les unités « **Out of Supply** » (non ravitaillée) si elles sont dépourvues de ligne de ravitaillement. Retirez les jetons « **Out of Supply** » (non ravitaillée) des unités maintenant ravitaillées. Marquer « **Isolated** » (isolée) les unités sans ligne de communications. Le joueur allemand pendant les tours de 1941 quand la météo est « **Fair Weather** » (beau temps)/« **Mixed Weather** » (temps variable) (temps variable) peut fournir ravitailler par air les unités mécanisées allemandes « **Out of Supply** » (non ravitaillée).

### 10.5.12 Jeton « Combat Stavka » (optionnel)



Les joueurs qui souhaitent avantager les Soviétiques en 1942 peuvent remplacer le jeton « **Combat Zhukov** » de septembre à décembre 1942 (Tours 15-18) par le jeton « **Combat Stavka** ». On l'utilise exactement de la même façon (voir 10.5.3), mais les unités doivent se trouver dans le rayon de commandement de la Stavka au lieu de Joukov.

## 11.0 Le mouvement

### 11.1 Règles générales

Le mouvement a lieu pendant la phase d'activation lors des actions autorisées par le jeton d'activation tiré : « **Move** » (mouvement), « **Counterattack** » (contre-attaque), « **Panzerarmee** », « **Deep Battle** » (bataille en profondeur), ou « **Stavka** ». Chaque fois que l'un des jetons « **Move** » d'un joueur est joué comme une action de mouvement, toutes les unités de ce joueur peuvent se

déplacer. Pour les autres jetons d'activation, il y a des limites au déplacement des unités (voir 10.0). Utilisez des marqueurs « **ACT** » au besoin pour signaler des unités capables de bouger. Lors d'une action de mouvement, le joueur actif déplace toutes, aucune ou partie de ses unités autorisées dans la limite de leurs points de mouvement disponibles.

Toutes les unités se déplacent selon les règles de cette section, sauf dispositions contraires. Les unités se déplacent de case en case, adjacentes entre elles, payant des coûts variables en points de mouvement pour le faire selon le terrain de la case ou d'un côté de case traversé. Ces coûts sont détaillés sur la « **Terrain Effects Chart** » (table des effets du terrain). Lorsque deux coûts sont mentionnés, le premier s'applique aux unités non mécanisées tandis que le second s'applique aux unités mécanisées. Par exemple, les cases « **Woods** » (bois) coûtent 1 point de mouvement aux non mécanisés et 2 points de mouvement aux mécanisés. Les coûts du terrain sont cumulatifs. Par exemple, une case de travaux défensifs dans des bois où coule une rivière coûterait à une unité blindée allemande 4 points de mouvement.

**a.** Le mouvement est encadré dans les limites suivantes : Les points de mouvement ne peuvent être accumulés d'un jeton d'activation à l'autre, ni cédés d'une unité à une autre. Les unités qui bougent ne sont pas forcées de dépenser tous leurs points de mouvement disponibles avant de s'arrêter. Le mouvement de chaque unité doit être terminé avant de commencer celui d'une autre. [Exception : Les unités peuvent se déplacer en piles à la vitesse de l'unité la plus lente de la pile. Les piles peuvent déposer au cours du mouvement les unités plus lentes si les unités à vitesse plus élevée souhaitent continuer.] Aucune unité ne peut se déplacer plus d'une fois par jeton d'activation, mais si elle y est autorisée, une unité peut se déplacer dans le cadre de plusieurs jetons d'activation.

**b.** Mouvement d'une seule case : Toutes les unités dont la vitesse est d'un ou plusieurs points de mouvement peuvent toujours se déplacer d'une case quel que soit le coût du terrain (sous réserve d'un mouvement normal, des terrains interdits et des restrictions et interdictions des zones de contrôle.

**c.** Les avances après combat et retraites ne sont pas considérés comme des mouvements.

### 11.2 Effets du terrain

Certains terrains exigent plus d'1 point de mouvement pour y entrer ou les traverser. Ceci est indiqué sur la « **Terrain Effects Chart** » (table des effets du terrain). En outre, les Soviétiques (et eux seuls) peuvent déplacer des unités directement entre Oranienbaum et Leningrad (dans les deux sens) au coût de la totalité des points de mouvement de l'unité.

### 11.3 Effets météorologiques

La météo peut affecter le mouvement des unités ravitaillées comme suit :

« **Fair Weather** » (beau temps) : sans effet.

« **Mixed Weather** » (temps variable) : -1 point de mouvement à toutes les unités mécanisées/motorisées de l'Axe.

« **Mud** » (boue) : -2 points de mouvement à toutes les unités mécanisées/motorisées de l'Axe, moins 1 point de mouvement à toutes les autres unités de l'Axe et aux unités soviétiques. Pas de « **Force march** » (marche forcée).

« **Snow** » (neige) de décembre 1941 à février 1942 : -2 points de mouvement à toutes les unités mécanisées/motorisées de l'Axe, moins 1 point de mouvement à toutes les autres unités de l'Axe. Pas de « **Force march** » (marche forcée).

« **Snow** » (neige) de décembre 1942 à février 1945 : -1 point de mouvement à toutes les unités de l'Axe. Pas de « **Force march** » (marche forcée). La météo est sans effet sur le mouvement des unités non ravitaillées.

### 11.4 Effets sur le ravitaillement

Les unités qui sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ou « **Isolated** » (isolée) (voir 13.0) ont une vitesse de 3 points de mouvement.

### 11.5 « Force march » (marche forcée)

Une fois par tour chacun, au cours d'un mouvement autorisé par le jeton d'activation tiré (seulement), et si la météo du tour est « **Fair Weather** » (beau temps)/« **Mixed Weather** » (temps variable), les unités de type infanterie (voir 10.5.1) qui ne sont pas adjacentes à une unité ennemie peuvent ajouter 2 points de mouvement à leur vitesse.

## 12.0 Le combat

### 12.1 Règles générales

Au cours des actions autorisées par le jeton « **Combat** », le joueur actif attaque avec toutes, certaines ou aucune de ses unités adjacentes à des unités ennemies. Pendant les actions de contre-attaque autorisées par le jeton « **Counterattack** » (contre-attaque), les unités soviétiques peuvent attaquer, et toutes les unités soviétiques qui se déplacent doivent attaquer (c'est-à-dire que toutes les unités qui sont déplacées doivent être déplacées de manière à ce qu'elles soient en mesure d'attaquer après leur mouvement). Au cours des actions autorisées par le jeton « **Stavka** », les unités quittant la « **Stavka Reserve Box** » (case des réserves de la Stavka) qui sont dans le rayon de commandement soit de la Stavka soit de Joukov peuvent attaquer. Au cours des actions autorisées par le jeton « **Deep Battle** » (bataille en profondeur), les unités dans le rayon de commandement de la Stavka et/ou de Joukov peuvent attaquer. Au cours des actions autorisées par le jeton « **Panzerarmee** », les unités allemandes dans le rayon de commandement du « **HQ** » de cette armée

Panzer peuvent attaquer.

Effectuer chaque combat individuellement dans l'ordre souhaité par le joueur actif (cet ordre peut être décidé à l'avance ou non), y compris les retraites et avances après combat. Les unités marquée « **Isolated** » (isolée) ou « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ajoutent 2 au score sur les « **Combat Results Tables** » (tables de résultats des combats) quand elles sont en défense ou soustraient 2 quand elles sont en attaque. (Ces modificateurs ne s'annulent si l'attaquant et le défenseur étaient non ravitaillés.) Des marqueurs d'appui aérien tactique peuvent être engagés pour augmenter la puissance de combat de l'attaquant ou du défenseur. L'attaquant engage ses marqueurs d'appui/de soutien en premier (aériens, brigades de chars et soutien « **StuG** » (canons d'assaut).

### 12.1.1 « **Combat Results Tables** » (tables de résultats des combats) [« **CRT** »]

Notez que le jeu comprend deux « **Combat Results Tables** » (tables de résultats des combats). L'Axe utilise la « **CRT A** » en général quand il attaque, sauf dans les Tours 7-9 où il doit utiliser la « **CRT B** ». Les Soviétiques utilisent la « **CRT A** » quand ils attaquent dans les Tours 1-9, puis il doivent utiliser la « **CRT B** ».

### 12.2 Détails des combats

Chaque combat concerne des unités d'une ou plusieurs cases qui attaquent une et une seule case contenant des unités qui s'y défendent. Les attaques peuvent être menées à partir de plusieurs cases, du moment que toutes les unités impliquées sont à ce moment actives et autorisées à attaquer. Une case en défense ne peut être attaquée qu'une fois par jeton « **Combat** ». Toutes les unités dans la case en défense doivent se défendre ensemble. Toutes les unités dans une case d'où provient l'attaque n'ont pas à attaquer en même temps. Certaines unités actives dans la/les case(s) d'où provient l'attaque peuvent attaquer une case différente, ou même ne pas attaquer du tout.

**a. Conditions générales :** Les conditions suivantes s'appliquent à tous les combats :

- Aucune unité attaquante ne peut attaquer plus d'une fois par jeton « **Combat** ».
- Aucune unité en défense ne peut être attaquée plus d'une fois par jeton « **Combat** ».
- Aucune unité attaquante ne peut diviser son « **CF** » (facteur de combat) entre plusieurs combats.
- Aucune unité en défense ne peut diviser son « **CF** » (facteur de combat) entre plusieurs combats.

#### 12.2.1 Unité unique

Aucune unité non mécanisée (à l'exception de la cavalerie, des unités de montagne, des unités aéroportées parachutées ou des unités navales soviétiques menant un

assaut amphibie) ne peut attaquer seule : une autre unité terrestre doit également être engagée dans l'attaque.

**b. Pas de limites :** Les restrictions mentionnées ci-dessus mises à part, il n'y a pas de limite au nombre d'attaques que chaque joueur peut engager en utilisant des unités autorisées à le faire au cours d'une action de combat autorisée par le jeton d'activation tiré. L'attaquant n'a pas besoin de déclarer tous les combats qu'il projette à l'avance, et il peut les résoudre dans l'ordre qu'il souhaite, tant que la résolution de l'un est terminée avant de commencer le suivant. (Les attaques se produisant quand le jeton d'activation tiré n'autorise pas de combats ou autorise des contre-attaques, sont limitées aux unités actives seulement.)

### 12.3 Procédure de Combat

L'attaquant choisit l'ordre dans lequel ses combats seront menés. Chaque combat est réalisé selon la procédure suivante :

**a. Déterminer les puissances opposées.** Chaque joueur additionne la puissance de combat des unités amies engagées dans le combat et la traduit en un rapport de force (attaquant contre défenseur). Les fractions sont ignorées. (Donc 12 contre 7 vaut « 1-1 ».) Trouver le rapport de force sur la « **Combat Results Table** » (table de résultats des combats) appropriée. Les rapports de force inférieurs à « 1-3 » donnent un résultat AE automatique. Les rapports de force sont plafonnés à « 6-1 » et sont traités sur ce rapport. Les décalages de colonnes vers la gauche lors d'attaques supérieures à « 6-1 » sont toujours faits comme si elles étaient à l'origine de « 6-1 » (donc une attaque à « 7-1 » avec un déport sera traité à « 5-1 »).

**b. Lancé du dé.** Le joueur menant l'assaut lance un dé et se reporte à la colonne adéquate de la « **Combat Results Table** » (table de résultats des combats) appropriée, en tenant compte de tous les DRM applicables, qui sont cumulatifs. Les résultats sont expliqués au pied de la « **Combat Results Table** » (table de résultats des combats). Si des unités attaquantes sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ou « **Isolated** » (isolée) appliquer un DRM de « -2 » au score. Si des unités en défense sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ou « **Isolated** » (isolée) appliquer un DRM « +2 » au score. Ces effets sont cumulatifs.

**c. Déterminer les pertes.** Si un joueur est tenu de subir une perte, il peut choisir laquelle, mais aucune unité ayant participé au combat ne peut être éliminée tant que toutes les unités amies à deux faces n'ont pas subi une perte. (Notez que cela s'applique seulement au combat terrestre, et non au bombardement.) En outre, dans une attaque (et une attaque seulement) une armée de fusiliers de la Garde soviétique ou une armée blindée intactes doivent essayer la première perte dans tout combat (si possible). Sous réserve de ces restrictions, le joueur

détermine ses pertes.

**d. Retraites et avances :** voir ci-dessous.

**e. Répéter jusqu'à ce que tous les combats souhaités soient résolus.**

#### 12.4 Effets du terrain sur le combat

Le terrain occupé par l'unité en défense peut influencer son « **CF** » (facteur de combat) ou celui des unités attaquantes. Des effets similaires peuvent s'appliquer lorsque les attaquants combattent à travers les rivières ou les détroits. Ces effets sont inscrits sur la « **Terrain Effects Chart** » (table des effets du terrain) et sont cumulatifs. *[Exception : Les unités ne peuvent jamais voir leur « **CF** » (facteur de combat) réduit de moitié plus d'une fois (ignorer toute réduction de moitié supplémentaire).]* Quand les « **CF** » (facteur de combat) des unités attaquantes sont réduits de moitié en raison d'attaque au travers d'un fleuve ou de la Volga, seules les unités qui attaquent au travers ont leur « **CF** » (facteur de combat) réduit de moitié, les autres unités conservant un « **CF** » (facteur de combat) entier. Lorsque plusieurs unités sont impliquées dans un combat et que leur « **CF** » (facteur de combat) est réduit de moitié en raison de ce qui précède, les « **CF** » (facteur de combat) de ces unités sont d'abord additionnés, puis le « **CF** » (facteur de combat) total est réduit de moitié. Les fractions restantes sont arrondies à l'entier inférieur.

**Remarque :** Les unités allemandes/de l'Axe ne sont pas autorisées à attaquer un bord de case de la Volga (voir la « **Terrain Effects Chart** » (table des effets du terrain)).

##### 12.4.1 Têtes de pont soviétiques

À partir du Tour 17 (novembre 1942) et pour le reste de la partie, pendant les actions soviétiques de combat (exclusivement) autorisées par le jeton d'activation tiré, les Soviétiques peuvent désigner deux attaques à travers un bord de case de fleuve à l'effet de créer une tête de pont. De telles attaques traitent alors le fleuve comme une rivière pour ces deux combats. *[Exception : les attaques pour créer une tête de pont ne peuvent pas avoir lieu si l'Axe dispose d'unités ravitaillées adjacentes aux unités attaquantes et qui n'en sont pas séparées par un bord de case de fleuve. En d'autres termes, si l'Axe dispose d'une unité adjacente et sur le même côté du fleuve que les attaquants.]*

**Note de conception :** Les Soviétiques devinrent très forts pour développer très vite des têtes de pont mineures et en faire de solides bases de départ quand les Allemands avaient échoué à les anéantir dès le début.

#### 12.5 Retraites

Les défenseurs (seulement) qui subissent un résultat « **DR** » doivent être reculés de deux cases par leur titulaire. Chaque case de retraite franchie doit l'être dans l'une des deux directions indiquées pour ce camp par le «

**Retreat Compass** » (diagramme d'orientation des retraites) si c'est possible, mais ne sont pas éliminées pour ne pas pouvoir le faire pour une raison indépendante de leur volonté. Ils peuvent traverser un bord de case de rivière. Ils ne peuvent pas entrer dans des cases occupées par l'ennemi, entrer dans une case où ils sont déjà entrés, sortir de la carte, se surempiler à l'issue de leur retraite, ou mettre fin à leur mouvement à côté de la case d'où ils étaient partis. S'il est impossible de respecter ces conditions, alors ils sont éliminés. Les unités qui retraitent peuvent se déplacer à travers des zones de contrôle ennemies seulement si elles sont annulées par la présence d'unités amies. *[Exception : unités mécanisées allemandes - voir 6.2, troisième point.]* Jusqu'à deux unités à une face (valant double avec deux faces) situées dans un port ami peuvent battre en retraite par la mer jusqu'à un autre port ami, mais seulement vers l'Ouest pour l'Axe et vers l'Est pour les Soviétiques.

Les unités qui finissent leur retraite dans une case contenant d'autres unités amies n'ayant pas retraité, peuvent être attaquées de nouveau au cours des autres actions autorisées par le même jeton d'activation (une exception à la règle 12.2). Dans de tels cas, les unités ayant retraité n'ajoutent pas leurs « **CF** » (facteur de combat) à ceux des autres unités en défense, et sont éliminées si le défenseur est obligé de retraiter ou est éliminé dans ce combat ultérieur.

#### 12.6 Avances après combat

Les unités de combat attaquantes peuvent avancer après combat. Ces avances sont autorisées si la case en défense est vidée des unités de combat de l'ennemi, et a lieu dans la case vidée (exclusivement). Les avances doivent avoir lieu immédiatement après la résolution du combat. Les unités ne dépensent pas de point(s) de mouvement à l'occasion de cette avance. Toutes les avances ignorent les zones de contrôle ennemies. Tout « **HQ** » empilé avec les unités de attaquantes peut également avancer.

#### 12.7 Forts, zones fortifiées, aménagements défensifs et zone spéciale fortifiée



Les unités occupant des forts amis (exclusivement) peuvent ignorer l'obligation de retraiter des résultats DR et DR\*. Les forts sont éliminés dès qu'ils sont occupés par l'ennemi. Utilisez un marqueur « **Fort Destroyed** » (fort détruit) si nécessaire pour l'indiquer. Pour tout combat/bombardement les forts, y compris les « **Weak Fort** » (fort affaibli), ignorent tout autre terrain dans leur case ; par contre les côtés de cases de rivière/fleuve ne sont pas ignorés. Si le fort est éliminé, utiliser alors n'importe quel terrain de la case pour les combats/bombardements subséquents. Les unités soviétiques se défendant dans des zones fortifiées bénéficient d'un décalage d'une colonne vers la gauche.

Les aménagements défensifs soviétiques ajoutent 1 point au « **CF** » (facteur de combat) total défensif des unités soviétiques qui les occupent. Les aménagements

défensifs ne sont jamais éliminés, mais ne procurent aucun avantage aux unités de l'Axe.

**\*\*FZ (2)** La zone spéciale fortifiée soviétique est unique en ce qu'elle est construite pendant la partie. Quand arrive le tour dans lequel elle devient disponible, elle peut être placée verso visible pendant le « c. Remplacements soviétiques » dans toute cité/ville soviétique contrôlée et ravitaillée en URSS. Dès lors, toute case contrôlée par les Soviétiques, ravitaillée et située dans les trois cases connexes du marqueur « **\*\*FZ (2)** » (zone fortifiée) sont considérées comme des cases de la zone spéciale fortifiée. Toutes les unités soviétiques qui se défendent dans ces cases bénéficient d'un décalage d'une colonne vers la gauche. Au cours du « c. Renforts soviétiques », retourner le marqueur « **\*\*FZ (2)** » (zone fortifiée) recto visible. Toutes les unités soviétiques ravitaillées situées dans les trois cases connexes du marqueur « **\*\*FZ (2)** » (zone fortifiée) bénéficient d'un décalage de deux colonnes pour la défense. La zone spéciale fortifiée soviétique est éliminée et tous ses effets sont perdus si une unité allemande avance dans la case contenant le marqueur. Le joueur soviétique peut choisir de ne pas placer la zone spéciale fortifiée dès qu'elle est disponible. Si c'est le cas, il ne peut pas la construire par la suite mais obtient un supplément de 5 « **RF** » (facteurs de remplacements) dans ce tour.

### 12.8 L'artillerie

**32** L'artillerie soviétique n'a pas de zone de contrôle, un facteur de défense de « 1 » et aucun facteur d'attaque, mais elle a un facteur de bombardement utilisable contre des unités de l'Axe adjacentes en utilisant la même procédure et la même « **Bombardment Table** » (table des bombardements) que les unités aériennes. [*Exception : Le défenseur choisit l'unité cible à moins que l'attaquant ne soit en train de bombarder une case de fort.*] L'artillerie peut bombarder chaque combat où sont engagées des unités amies (elle pourrait bombarder en soutien d'une « **Deep Battle** » (bataille en profondeur) et combattre dans le même tour), mais chaque case ne peut être bombardée qu'une seule fois par action de combat autorisée par le jeton d'activation tiré. Le bombardement a lieu avant les attaques normales, et les cases bombardées peuvent être attaquées ensuite. Appliquer les résultats « \* » sur la « **Bombardment Table** » (table des bombardements) puis retourner l'artillerie face « **Done** » (indisponible) apparente comme exigé. Seule l'artillerie ravitaillée peut bombarder.

Une unité d'artillerie doit être activée et ravitaillée afin de pouvoir bombarder. Exemples : pour qu'une unité d'artillerie de l'Axe puisse bombarder dans les actions autorisées par le jeton « **Panzer HQ** » (état-major), elle devrait être à portée du « **Panzer HQ** » (état-major) et une séquence de combat/mouvement avoir été choisie. L'artillerie soviétique ne pourrait, quant à elle, bombarder

dans les actions autorisées par le jeton « **Stavka** » qu'à condition de provenir de la « **Stavka Reserve Box** » (case des réserves de la Stavka), et bombarder seulement dans les actions autorisées par le jeton « **Combat Zhukov** » en étant à portée de Joukov.

**40** Le joueur allemand dispose d'une seule unité d'artillerie non remplaçable. Elle peut bombarder de la même manière que les unités soviétiques. L'artillerie (contrairement aux unités aériennes) bombarde les unités occupant des forts ennemis au double de leur « **CF** » (facteur de combat) imprimé. L'unité d'artillerie allemande n'a pas de zone de contrôle, un « **CF** » (facteur de combat) défensif de 1, et aucun facteur d'attaque, mais peut bombarder forts et « **Weak Fort** » (fort affaibli) directement (plutôt que les unités qui les défendent) en combinaison avec une unité aérienne allemande. La procédure est la suivante :

Une unité aérienne allemande active à portée de la case cible est retournée face « **Done** » (indisponible) apparente. L'unité d'artillerie allemande bombarde ensuite le fort ou le « **Weak Fort** » (fort affaibli) avec le double de son « **CF** » (facteur de combat) imprimé (l'unité aérienne n'ajoutant rien de plus). Le fort ou le « **Weak Fort** » (fort affaibli) se défend en utilisant son « **CF** » (facteur de combat) de défense contre bombardement de « 2 » ou « 4 ». Si le fort est éliminé, placer un marqueur de fort détruit pour l'indiquer.

## 13.0 Logistique

### 13.1 Règles générales

Il ya trois situations logistiques : ravitaillé, « **Out of Supply** » (non ravitaillé), et « **Isolated** » (isolé). Une unité « **Isolated** » (isolée) est également « **Out of Supply** » (non ravitaillée). Une unité est « **Out of Supply** » (non ravitaillée) si elle ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement ; une unité est « **Isolated** » (isolée) si elle ne peut pas tracer une ligne de communications jusqu'à une source de ravitaillement.

### 13.2 Les lignes de communications

Une ligne de communications est une suite de cases de n'importe quelle longueur, libre d'unités ou de zones de contrôle ennemies, à partir d'une case amie jusqu'à une source de ravitaillement amie. Les unités amies annulent les zones de contrôle ennemies pour l'application de cette règle. Tracer toujours une ligne de communications à partir de l'unité/case jusqu'à une source de ravitaillement. Une ligne de communications peut traverser rivières, fleuves et le détroit de Kertch, mais ne peut pas traverser un côté de case « **Lake** » (lac)/« **Sea** » (mer), ou passer par des cités/villes contrôlées par l'ennemi. [*Exception : les unités soviétiques de Leningrad (case 4702) peuvent tracer une ligne de communications à travers le bord de case situé entre les cases 4802 et 1102. Les unités*

*soviétiques dans Oranienbaum peuvent tracer une ligne de communications à travers le bord de case situé entre les cases 4603 et 4702 (en traversant Leningrad), puis à travers le bord de case situé entre les cases 4802 et 1102.]* Les unités soviétiques ne peuvent pas tracer une ligne de communications au travers de cases extérieures à l'Union soviétique pendant les Tours 1-3, à moins que ces cases ne soient occupées par d'autres unités soviétiques.

### 13.3 Les lignes de ravitaillement

Une ligne de ravitaillement est une suite de cases de longueur variable (voir 13.4, 13.5), libre d'unités ou de zones de contrôle ennemies, à partir d'une case amie jusqu'à une source de ravitaillement amie. Les unités amies annulent les zones de contrôle ennemies pour l'application de cette règle. Une ligne de ravitaillement peut traverser rivières, fleuves et le détroit de Kertch, mais ne peut pas traverser un côté de case « **Lake** » (lac)/« **Sea** » (mer). **Une ligne de ravitaillement ne peut passer par des cités/villes contrôlées par l'ennemi.** Tracer toujours une ligne de ravitaillement à partir de l'unité/case jusqu'à une source de ravitaillement. Une fois la ligne de ravitaillement reliée à une case de voie ferrée, de route ou à un dépôt, elle peut prolonger cette ligne exclusivement sur des cases de voie ferrée ou de route. Les unités soviétiques ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement au travers de cases extérieures à l'Union soviétique pendant les Tours 1-3, à moins que ces cases ne soient occupées par d'autres unités soviétiques.

### 13.4 Les sources de ravitaillement soviétiques

Les sources de ravitaillement soviétiques sont toutes cases de voie ferrée sur le bord Est de la carte, ou toute case de route militaire sur le bord Sud de la carte dans le Caucase, ou n'importe quelle case de route ou de voie ferrée menant à ces cases. Les lignes de ravitaillement soviétiques ont une longueur maximum de cinq cases. Tant que Leningrad a une ligne de ravitaillement (pas une ligne de communications) tous les ports sur la Baltique sont des sources de ravitaillement pour les unités qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement de cinq cases ou moins jusqu'à eux. Tant que les Soviétiques contrôlent un port sur la mer Noire, tout port sur le mer Noire/mer d'Azov est une source de ravitaillement pour les unités soviétiques dans ses cinq cases. [Exception : le ravitaillement portuaire peut être tracé dans la mer d'Azov dans les tours qui ne sont pas « **Snow** » (neige) seulement si les Soviétiques contrôlent les deux côtés des détroits de Kertch.] Si le ravitaillement portuaire soviétique est tracé jusqu'à un port à l'ouest d'un port contrôlé par l'Axe sur un plan d'eau donné, ces unités sont considérées « **Out of Supply** » (non ravitaillée).


### 13.5 Sources de ravitaillement de l'Axe

Les sources de ravitaillement de l'Axe sont toutes les cases de l'Ouest de la carte en Allemagne, ou n'importe quelle case de l'USIR (Upper Silesian Industrial Region - Région industrielle de Haute-Silésie), ou n'importe quelle case de voie ferrée à l'Ouest de la ligne de départ de juin

1941 menant à ces hexagones, ou n'importe quelle case de voie ferrée à l'Est de la ligne de départ de 1941 contenant un dépôt, ou tout « **HQ** » (état-major) d'armée Panzer qui est lui-même ravitaillé. En outre, n'importe quelle cité sous contrôle de l'Axe peut être utilisée comme un dépôt, à condition : a. qu'un dépôt de ravitaillement qui serait dans la case serait jugé approvisionné à cet instant ; b. que la cité soit à l'Ouest (en rangée de cases) de *tous* les dépôts de l'Axe se trouvant sur la carte.

Le joueur allemand peut tracer une ligne de ravitaillement de sept cases jusqu'à un dépôt ravitaillé, ou une source de ravitaillement ferroviaire, et de trois cases jusqu'à une source de ravitaillement d'armée Panzer. Notez qu'un « **HQ** » (état-major) d'armée Panzer ne peut pas tracer sa ligne de ravitaillement en passant par un autre « **HQ** » (état-major) d'armée Panzer. Les dépôts de ravitaillement de l'Axe sont ravitaillés s'ils peuvent tracer une ligne continue de cases de voie ferrée, libres d'unités ou de zones de contrôle ennemies (les unités amies annulant les zones de contrôle ennemies à cet effet) vers une case du bord Ouest de la carte en Allemagne, ou n'importe quelle case de l'USIR (Upper Silesian Industrial Region - Région industrielle de Haute-Silésie). Tous les ports de la mer Baltique sont des sources de ravitaillement pour les unités allemandes situées dans les cinq cases de distance. Tant que l'Axe contrôle n'importe quel port sur la mer Noire, un port sur la mer Noire/mer d'Azov est une source de ravitaillement pour les unités se trouvant dans les cinq cases d'eux. [Exception : le ravitaillement portuaire peut être tracé dans la mer d'Azov dans les tours qui ne sont pas « **Snow** » (neige) seulement si l'Axe contrôle les deux côtés des détroits de Kertch.] Si le ravitaillement portuaire de l'Axe est tracé jusqu'à un port situé à l'Est d'un port sous contrôle soviétique sur le même plan d'eau, ces unités sont considérées « **Out of Supply** » (non ravitaillée). Leningrad ne peut jamais être utilisé comme source de ravitaillement portuaire de l'Axe (Hitler avait décidé de raser la ville).

### 13.6 Dépôts de ravitaillement de l'Axe

 Les dépôts de ravitaillement de l'Axe ne sont pas des unités de combat. Ils n'exercent pas de zone de contrôle, n'ont aucun « **CF** » (facteur de combat), et jamais n'attaquent ni se défendent. Ils ne se déplacent que sur voies ferrées. Si une unité ennemie entre dans la case d'un dépôt, il est simplement déplacé en arrière (vers l'Ouest) le long de la voie ferrée (et indépendamment de la présence d'unités ennemies sur cette voie ferrée) jusqu'à la case de voie ferrée la plus proche, dans laquelle ce dépôt sera ravitaillé (une telle case ne pouvant pas être adjacente à une unité soviétique, sauf si elle est également occupée par une unité de l'Axe).

Contrairement à d'autres unités, le statut logistique des dépôts de ravitaillement de l'Axe est contrôlé à la fois pendant l'action logistique et pendant la phase d'attrition.

Si un dépôt est jugé « **Out of Supply** » (non ravitaillé) pendant l'une des deux phases, il peut être déplacé en arrière le long d'une voie ferrée de la même façon que si une unité ennemie avait fait irruption dans sa case (voir ci-dessus). Toutefois, l'Axe peut choisir de ne pas déplacer le dépôt et le retourner sur son côté verso. Dans cette posture, il ne peut pas se déplacer ou être utilisé pour le ravitaillement, et sera définitivement éliminé si une unité ennemie occupe sa case. Il peut être retourné sur son côté recto si, pendant toute action logistique ou phase d'attrition, la case peut à nouveau tracer une ligne de ravitaillement le long d'une voie ferrée jusqu'à une source de ravitaillement de l'Axe.

Autrement les dépôts se déplacent uniquement au cours de la phase d'attrition. Ils ne peuvent pas entrer dans une case adjacente à une unité soviétique sauf si elle est occupée par une unité amie. Ils ne peuvent pas non plus entrer dans des cases de villes/cités contrôlées par l'ennemi. La vitesse des dépôts est variable. Pour chaque dépôt il faut lancer un dé sur la « **Depot Advance Table** » (table d'avance des dépôts) pour déterminer ses points de mouvement pour le tour. Il leur en coûte 1 point de mouvement pour entrer dans chaque case voie ferrée. Un dépôt peut traverser une case occupée par un autre dépôt, mais ne peut jamais finir son mouvement empilé avec un autre dépôt. Au Tour 1 (juin 41), l'Axe ajoute « +2 » à son dé sur la « **Depot Advance Table** » (table d'avance des dépôts). Au tour 2 (Juillet 41), il ajoute +1 à son dé (voir la « **Depot Advance Table** » (table d'avance des dépôts) sur vos aides de jeu).

### 13.7 Les ports fluviaux

Les ports situés sur les rivières, c'est à dire Rostov et Riga, ne peuvent pas être utilisés comme sources de ravitaillement au sens des règles 13.4 ou 13.5 si des cases sur la même rivière situées entre le port et la mer contiennent des unités ennemies (leurs zones de contrôle étant sans effet).

### 13.8 Le contrôle du statut logistique et ses effets

Le statut logistique des unités est déterminé quand le jeton d'activation « **Logistics** » (logistique) est tiré. Le statut de ravitaillement des unités marquées « **Isolated** » (isolée) est également vérifié au cours de la phase d'attrition. Les unités déjà marquées « **Isolated** » (isolée) qui ne peuvent tracer ni une ligne de ravitaillement ni une ligne de communications pendant la phase d'attrition, et sont adjacentes à une unité ennemie ravitaillée, sont éliminées. Si elles ne sont pas éliminées, les unités marquées « **Isolated** » (isolée) restent isolées, sauf si elles sont jugées « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ou sont ravitaillées pendant la phase d'attrition, auxquels cas elles sont marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée). Le statut logistique des unités ne peut jamais changer de « **Isolated** » (isolée) à « **Out of Supply** » (non ravitaillée) pendant la phase d'attrition. Les zones fortifiées soviétiques inoccupées sont éliminées si « **Out**

**of Supply** » (non ravitaillée) ou « **Isolated** » (isolée) pendant une phase logistique.

Les unités « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ou « **Isolated** » (isolée) ont une vitesse de « 3 ». En combat, si des unités attaquantes sont « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ou « **Isolated** » (isolée), appliquer un DRM « -2 » ; si des unités en défense sont « **Out of Supply** » (non ravitaillée) ou « **Isolated** » (isolée), appliquer un DRM « +2 ».

## 14.0 État-majors et chefs

### 14.1 Règles générales



Il ya cinq « **HQ** » et un chef (Joukov) dans le jeu. Quatre des « **HQ** » représentent les organes de commandement et de soutien logistique des armées Panzer ; le cinquième représente la Stavka, organe de commandement suprême de l'URSS. Être dans le rayon de commandement d'un « **HQ** » ou de Joukov est important pour l'activation quand les jeton d'activation « **Panzerarmee** », « **Deep Battle** », « **Combat Stavka** », « **Combat Stavka Zhukov** » ou « **Stavka** » sont tirés. Les « **HQ** » Panzer et les chefs sont des unités avec un « **CF** » (facteur de combat) défensif (seulement) de « 1 » utilisé uniquement quand ils doivent se défendre alors que seuls dans leur case. Ils ne peuvent jamais être bombardés. Tous les « **HQ** » Panzer sont remplacés deux tours après leur élimination. « **HQ** » et Joukov sont remplacés dans le tour qui suit immédiatement leur élimination. Un « **HQ** » Panzer éliminé ne peut jamais être retiré vers la « **German Withdrawals Other Fronts Box** » (case des unités allemandes retirées des autres fronts) si aucun autre « **HQ** » Panzer n'est disponible. Le chiffre imprimé sur les pions sont leur rayon de commandement et leur vitesse. Ils paient 1 point de mouvement par case sur tous les terrains, et peuvent bouger avec lesquelles ils sont empilés (12.6). « **HQ** » et chefs sont considérés comme des unités mécanisées des effets au regard des effets météorologiques. Le rayon est toujours tracé à partir du « **HQ** »/chef, sans compter la case où se trouve l'unité, mais en comptant la case où se trouve le « **HQ** »/chef.

## 15.0 Alliés mineurs

### 15.1 Règles générales



Les alliés mineurs de l'Axe (Roumains, Hongrois, Italiens) ne peuvent jamais s'empiler ensemble ou prendre part à la même attaque. Les unités hongroises ne peuvent jamais entrer en Roumanie, et les unités roumaines ne peuvent jamais entrer en Hongrie. Important : les alliés mineurs de l'Axe ne peuvent pas opérer au nord de la rangée XX25. L'unité slovaque et la division espagnole « Azul » sont traitées comme des

unités allemandes.

### 15.2 La Roumanie change de camp



Quand il y a au moins 20 unités soviétiques (hors artillerie) à une face (valant double avec deux faces) en Roumanie au cours d'une phase finale après 1942, et que les Soviétiques contrôlent (a) deux villes ou cités en Roumanie, et (b) à la fois Odessa et Sébastopol, alors la Roumanie change de camp. Retirez toutes les unités roumaines de l'Axe. Toutes les unités allemandes en Roumanie sont immédiatement marquées « **Out of Supply** » (non ravitaillée). Les cases de victoire roumaines passent immédiatement sous contrôle soviétique, sauf si elles sont occupées par une unité de l'Axe. Les armées roumaines soviétiques entrent au prochain tour.



Les renforts bulgare soviétique entre au tour suivant. Ceux-ci sont traités comme des unités soviétiques, et en particulier sont placés comme s'ils étaient des renforts soviétiques.

### 15.3 La Hongrie



Retirez du jeu toutes les unités hongroises de l'Axe à l'instant où les Soviétiques contrôlent à la fois Buda et Pest. Les unités soviétiques ne peuvent jamais attaquer en Hongrie, y entrer ou y faire passer leurs lignes de communications en 1941.

### 15.4 La Pologne soviétique



Les unités polonaises soviétiques entrent en jeu au cours de « I. PHASE DE RENFORTS/REMPACEMENTS - c. Renforts soviétiques » dans lequel il y a des unités soviétiques dans les deux hexagones de Varsovie. Traitez les Polonais comme des unités soviétiques à tous égards.

## 16.0 Soutien « StuG » (canons d'assaut) et Tigres

### 16.1 Le canon d'assaut



Les Allemands disposent d'un marqueur de soutien « **StuG** » (canons d'assaut) au début de la partie. Il peut être utilisé pour ajouter +1 au « **CF** » (facteur de combat) d'attaque, et +2 au « **CF** » (facteur de combat) de défense, au profit de n'importe quelle attaque ou défense ravitaillée, impliquant des unités allemandes, et par action autorisée par le jeton d'activation tiré (et non par tour). Il ne subit jamais de pertes ; ce n'est qu'un marqueur de combat. Il n'est pas non plus affecté par terrain défensif.



Au Tour 19, remplacer le marqueur par sa version plus forte « +2 / +3 ». Au Tour 30 le remplacer par sa version « +2 / +4 ». Cette version est utilisée par la suite.

### 16.2 Les bataillons de chars « Tiger »



Les bataillons de chars « Tiger » sont considérés comme des unités blindées normales, mais dans

chaque hexagone un bataillon de « Tiger » peut être empilé gratuitement. Les bataillons de chars « Tiger » supplémentaires sont traités comme des divisions pour l'empilage.

### 16.3 Les brigade de chars de soutien



Les Soviétiques reçoivent deux brigades de chars de soutien au Tour 4. Ceux-ci peuvent être utilisés pour donner « +2 » à l'attaque et « +1 » en défense au profit de n'importe quelle attaque ou défense ravitaillée, et par tour. Les brigade de chars de soutien sont définitivement supprimées au début du Tour 10.

### Errata sur des pions :



Veillez noter qu'au Tour 32, la division Grossdeutschland (« GD ») unité mécanisée allemande, est convertie en division blindée (voir 7.7). Les pions de cette unité indiquent le tour de conversion/d'arrivée, mais le cercle gris/blanc entourant le « 32 » a été omis par erreur. Vous pourrez voir les versions corrigées de ces deux pions (comme figurés ci-dessus) dans une prochaine édition de C3i.

## Index

Action Phase.....	10.0	Defensive Works.....	12.7	Axis Emergency.....	7.4
Action Round Limits.....	10.4	Emergency Withdrawal.....	6.5	Axis.....	7.4
Action Round Types.....	10.5	End Phase.....	4.1	Soviet.....	7.6
Combat.....	10.5.2	Forced March.....	11.5	Retreats.....	12.5
Counterattack.....	10.5.6	Fortified Zones.....	12.7	Romania.....	15.2
Deep Battle Chit.....	10.5.8	Forts.....	12.8, 12.7	Romanian Air Asset.....	2.2
Logistics Chit.....	10.5.11	German Air Assets.....	2.2	Scenarios.....	17.0
Move.....	10.5.1	Headquarters/Leaders.....	2.2	Operation Barbarossa.....	17.1
Move/Combat.....	10.5.5	Headquarters.....	14.0	Fall Blau.....	17.2
Panzer Army Chit.....	10.5.7	Hungary.....	15.3	Operation Zitadelle.....	17.3
Stavka Chit.....	10.5.9	Initiative.....	10.2, 4.1	Operation Bagration.....	17.4
Action Rounds.....	10.3	IS (Isolated).....	13.1	Sequence of Play.....	4.0
Advances.....	12.6	Isolation.....	13.8	Soviet Fortified Zone.....	5.4, 12.7
Air Bombardment.....	8.5	Kerch Straits.....	2.4	Soviet Supply Sources.....	13.4
Air Counters.....	2.2	Leaders.....	14.0	Soviet Tactical Air Assets.....	8.3
Air Drop.....	9.7	Line of Communication		Special Fortified Zone.....	12.7
Air Supply.....	8.6, 2.2	(LOC).....	13.2, 13.2	Stack.....	2.4
Air Supply Segment.....	4.1	Line of Supply (LOS).....	6.34, 13.3	Stacking.....	5.0
Air Transport.....	9.7	Lines of Communication [LOC]...	6.3	Limits.....	5.3
Air Units.....	8.4	Logistics.....	13.0	Stavka.....	2.1, 9.4
Basing.....	8.2	Logistics Chit.....	4.1	Stavka Chit.....	10.5.9
Airpower Winter 1941-1942		Manstein/Model.....	10.5.10	Steps.....	2.2, 12.3
Effects.....	8.7	Mechanized Unit - definition.....	2.4	Strategic Movement.....	9.0
Amphibious Invasion.....	9.6	Minors.....	15.0	Supply, Checking Effects.....	13.8
Artillery.....	12.8	Move Chit.....	10.5.1	Supply Depots.....	13.6, 2.2
Assault Gun.....	2.2, 5.4, 16.1	Movement.....	11.0	Tactical Air Units.....	8.3
Attrition Phase.....	4.1	Terrain.....	11.2	Terms and Abbreviations.....	2.4
Axis Minors Movement		Weather Effects.....	11.3	Terrain Effects.....	11.2, 12.4
Restrictions.....	15.1	Naval Movement		Tiger Tanks.....	16.2
Axis Supply Sources.....	13.5	Axis.....	9.3	Towns.....	2.1
Cities.....	11.2, 2.1	Soviet.....	9.5	Turn Record Track.....	2.1a
Combat.....	12.0	OOS (Out of Supply).....	13.1, 13.8	Turns.....	2.1
Procedure.....	12.3	Oranienbaum-Leningrad.....	13.2	Victory Conditions.....	3.0, 3.2
Terrain Effects.....	12.4	Overstacking.....	5.2	Operation Barbarossa.....	17.1.3
Combat-Stavka/Zhukov.....	10.5.4	Panzer Army Chit.....	10.5.7	Fall Blau.....	17.2.3
Combat-Zhukov.....	10.5.3	Polish.....	15.4	Operation Zitadelle.....	17.3.2
Combat Chit.....	10.5.2	Ports.....	13.5, 13.4, 2.1	Operation Bagration.....	17.4.2
Combat Results Tables.....	12.1.1	Rail Movement		Volga.....	12.4
Command Range.....	2.4	Axis.....	9.2	Weather.....	6.1, 11.3, 10.5.11
Conversions.....	7.0	Soviet.....	9.4	Withdrawals.....	14.1, 7.0, 2.1
Axis.....	7.7	Reinforcements.....	7.0	Axis.....	7.9
Soviet.....	7.8	Axis.....	7.2	Zhukov ...	10.5.3, 10.5.4, 14.0, 10.5.9
Counterattack Chit.....	10.5.6	Soviet.....	7.3	Zones of Control [ZOC].....	6.0, 23
Deep Battle Chit.....	10.5.8	Replacements.....	7.0	Effects.....	6.2



**GMT Games, LLC**

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC



# The Dark Valley



Living Document

## The East Front Campaign, 1941-45

March 2013

### Combat Results Table A

Used by Axis all turns except 7-9 (Dec 41-Feb 42)  
Used by Soviets only on Turns 1-9 (Jun 41-Feb 42)

#### Combat Odds

DR	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	AE	AE	AL1	AL1	AL1	BL1	BL1	DR*
2	AE	AE	AL1	AL1	BL1	BL1	DR*	DR*
3	AE	AL1	AL1	BL1	BL1	DR	DR*	DR*
4	AL1	AL1	BL1	BL1	DR	DR*	DR*	EX
5	AL1	AL1	BL1	DR	DR*	DR*	EX	DE
6	AL1	BL1	DR	DR	DR*	EX	DE	DE
7	BL1	DR	DR	DR*	EX	DE	DE	DE
8	DR	DR	DR*	EX	DE	DE	DE	DE

### Combat Results Table B

Used by Soviets all turns after Turn 9 (Feb 42)  
Used by Axis only on Turns 7-9 (Dec 41-Feb 42)

#### Combat Odds

DR	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	AE	AE	AL1	AL1	AL1	NE	NE	DR
2	AE	AE	AL1	AL1	NE	NE	DR	BL1
3	AE	AL1	AL1	NE	NE	DR	BL1	BL1
4	AL1	AL1	NE	NE	DR	BL1	BL1	EX
5	AL1	AL1	NE	DR	BL1	BL1	EX	EX
6	AL1	NE	DR	BL1	BL1	EX	EX	DE
7	NE	NE	BL1	BL1	EX	EX	DE	DE
8	NE	DR	BL1	EX	EX	DE	DE	DE

### Combat Results:

**AE:** All attacking units eliminated.

**AL1:** Attacker loses one step.

**BL1:** Both Attacker and Defender lose 1 step.

**EX:** Defender eliminated, Attacker loses equal number of steps.

**DR:** Defender retreats two hexes; if no retreat possible, defending units are eliminated.

**DR\*:** Defender retreats as above and if Defender has two or more steps, Defender loses one step. If German (not Axis) Defender takes a step loss on CRT (only), Soviet attacker must take a step loss as well.

**DE:** All Defending units are eliminated (unless it is Soviet Attacker vs. German defending, then the attacking Soviets lose a step in addition to the DE result).

**NE (No Effect):** Soviet Player may accept No Effect result or roll again; a second NE is automatically treated as an AL1.

Odds less than 1-3 are automatic AE.

Odds greater than 6-1 are treated as 6-1.

No unit may be eliminated for loss until all involved units are reduced to one step.

### Air Bombardment

Die Roll	1-1	2-1	4-1+
* 1-2	-	-	-
* 3	-	-	DL1
4-5	-	DL1	DL1
6	DL1	DL1	DL1

**DL1:** Defender loses 1 step

**German Air:** -1 DRM Mixed, Mud; -2 DRM Snow

**Russian 18th Air:** -2 DRM Mud

**German 8th Air:** +1 Combat Result only

\* = Air/Artillery Unit Done



The Air Bombardment table is also used for Artillery Bombardment.  
The listed weather Air modifiers do not apply to Artillery Bombardments.

### Axis Depot Advance Table

Die Roll	Fair	Mixed	Mud/Snow
1-3	4	3	2
4	6	4	3
5	6	5	3
6	6	6	3

Result is number of hexes Axis Depot may advance

+2 to die roll in Jun 41 (Turn 1)

+1 to die roll in Jul 41 (Turn 2)



This is a "Living" document for the game. It includes errata and clarifications to the original text. To aid readability, errata is indicated in blue text.

# Terrain Effects Chart



Terrain Image	Terrain Name	MP Cost (non-Mech/Mech)	Combat	Bombardment
	Clear	1	No Effect	1
	Woods	1/2	Each Panzer/Tank unit -1 CF (f)	2
	Marsh	2/3	Mech halved	2
	Rough	2 (a)	One shift	2
	Mountain	2/4 (a)	Defender doubled	4
	Town	OT	Defender +1	OT
	City	OT	Mech halved; one shift (g)	4
	River	0/+1	One shift (b)	OT
	Major River	+1/+2	Attacker halved	OT
	Volga River	+2/All (c)	Attacker halved (d)	OT
	Road	1 (e)	OT	OT
	Fortified Zone	+2 (c)	One shift	OT
	Defensive Works	OT	Soviet Defender +1	2
	Weak Fort	OT	OT	2
	Fort	OT	Defender doubled	4
	Rail	OT	OT	OT
	Kerch Straits	Stop on crossing	Defender doubled	OT
	Desert Steppe	2	Defender halved	1
	Lake/impassible hexside	Impassible	Not allowed	—

## Notes:

OT = Other Terrain

CF = Combat Factor

(a) Mountain divisions spend 1 MP in Fair turns only.

(b) If all units are attacking across a river hexside.

(c) Axis units only.

(d) Soviet attacks only. Axis units may not attack.

(e) Fair/Mixed/Mud Weather only. Units may treat railroads as roads for this purpose in Mountain terrain only. Roads do not exist during Snow turns.

(f) May not be reduced to less than 1 CF in total from all Tank/Panzer unit(s) from each hex on attack or defense.

(g) See rule 17.1.2.



# The Dark Valley



Living Document

## The East Front Campaign, 1941-45

March 2013

### Axis Replacements

**Turns 2 to 4:** Four German Infantry Steps per Turn. Five German Mechanized Steps total available on Turn 4.

**Turn 11:** Replace all German Motorized Divisions to full strength. Replace all Replaceable eliminated Panzer units at reduced strength. Flip 1/2 (round down) of all Reduced Panzer units (including those just placed onto the map) to full strength. Replace 50% of German Infantry Steps (round down), and all eliminated Mountain and Jaeger Divisions. Replace all Replaceable Axis Minor units to full strength.

**Turn 13-17:** Four German Infantry Steps per turn.

**Turn 22:** Replace one Romanian and one Hungarian Replaceable Step. Replace 50% of German Infantry Steps (round down). Replace all eliminated Replaceable German Panzer units at reduced strength. Replace all Panzer Grenadier units.

**Turn 23:** Flip half (round down) reduced non-SS Panzer divisions to full strength.

**Turn 24:** Flip all SS Panzer units to full strength.

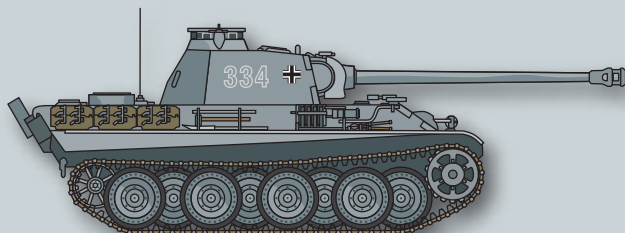
**Turn 25 to Turn 37:** 2 Panzer, 2 Panzer Grenadier, and 4 Infantry/Motorized Steps per turn.

**Emergency Replacements:** Play the first turn after 1942 that begins with a Soviet unit in Greater Germany: 1 Replaceable Hungarian unit, Return to the map or flip five Mechanized Steps. Replace any 10 Infantry Steps. Replace any one full-strength Tiger Battalion.

### Axis Conversions

Turn 12	16th, 29th and 60th Motorized
Turn 19	DR Motorized
Turn 20	LAH Motorized
Turn 21	Tot Motorized
Turn 22	3rd Motorized
Turn 26	10th, 18th, 20th, 25th Motorized
Turn 27	VIK Motorized
Turn 32	GD Mechanized

This is a "Living" document for the game. It includes errata and clarifications to the original text. To aid readability, errata is indicated in blue text.



### Axis Withdrawals [Returns]

Turn 7	GE 1st Cavalry Division, two Air units+bases
Turn 8	One PZ HQ
Turn 11	7th PZ Division [return one Air unit+base]
Turn 14	SS LAH and SS DR Motorized divisions
Turn 16	SS Toten Motorized Division
Turn 18	[Return 7th PZ Division]
Turn 19	One Air unit+base [return SS DR PZ Division]
Turn 20	[Return SS LAH Armored Division]
Turn 21	16th PZ Division
Turn 26	All Italian units
Turn 28	[Return 16th PZ Division]
Turn 30	9th PZ Division, one PZ HQ, one Air unit+base
Turn 32	SS LAH, SS DR, one Tiger battallion
Turn 34	SS H and SS F, one Tiger battalion
Turn 38	GE artillery
Turn 41	One PZ HQ, one Air unit+base [return one Tiger battalion]
Turn 42	[Return SS LAH, SS DR, SS H, SS F arm'd divs]



# The Dark Valley



## The East Front Campaign, 1941-45

### Soviet Replacements

The following units cost only 2 RFs to replace at full strength:

- Mech corps
- Tank corps
- Guard Mech corps
- Guard Tank corps
- Guard Cavalry corps
- Artillery corps

The Soviet player may not replace more than one of the above type units per turn until one of every currently eliminated type is replaced; e.g., if the Soviet force pool has three of each unit type listed above, the Soviet player could not replace two of any one type until at least one of each has been replaced. This limit does not apply to Guard tank armies.

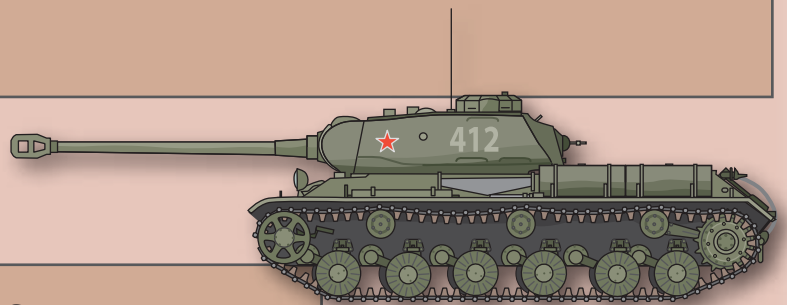
The following unit costs 2 RFs to replace at reduced strength, or bring to full strength if on the board, or 4 RFs to replace at full strength:

- Guard tank army

**Turn 4 (Sept 41):** Remove all Soviet Mech corps and replace with two +1/+2 Support counters.

### Lend Lease

- Soviets roll one six-sided die for Lend Lease starting on turn 8 (Jan 42).
- Soviets add three (+3) to Lend Lease starting on turn 19 (Dec 42).
- Soviets subtract three (-3) if Vologda has no LOC to east edge **or** the Axis control Stalingrad.
- These modifiers are cumulative.
- No Lend Lease after Turn 40 (Dec 44).



### Soviet Conversions

New Unit Built	Units Permanently Removed from the Force Pool
Guard Infantry corps	3 x Infantry divisions
Guard Infantry army	3 x Guard Infantry corps
Guard Tank army	1 x Mech corps & 2 x Tank corps
	One of these units must be a Guard corps

**Note:** ID numbers need not match when performing conversions.

