The Dark Valley

The East Front Campaign, 1941-45

SCENARIO BOOK

Table of Contents

17.0 Scenarios 2
17.1 Operation Barbarossa 2
17.2 Fall Blau 4
17.3 Operation Zitadelle 6
17.4 Operation Bagration 8

Design Notes 10

Example of Play 12

Abbreviated Sequence of Play 20

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

17.0 LES SCÉNARIOS

Ce livret détaille les différents scénarios qui peuvent être joués. Dans chaque cas, les joueurs installent selon les instructions ci-dessous, et commencent le jeu au tour indiqué, mais sautent la phase de renforts/ remplacements au premier tour du scénario.

Abréviations employées dans le présent livret :
BMD = District militaire de la Baltique
AGC = Groupe d'armées Centre
AGN = Groupe d'armées Nord
AGS = Groupe d'armées Sud
ADM = District militaire occidental
KMD = District militaire de Kiev

17.1 Opération « *Barbarossa* »

« *Barbarossa* » était le nom de code de l'invasion allemande de l'Union soviétique, qui devait éliminer toute résistance organisée avant le début de l'hiver. Initialement d'une efficacité stupéfiante, la campagne échouera finalement dans l'atteinte de ses objectifs, et a verra les Allemands arrêtés aux portes de Moscou par une contre-offensive soviétique déclenchée en décembre.

17.1.1 Mise en place pour « *Barbarossa* » et la campagne

Le joueur Soviétique s'installe en premier. Placer toutes les unités désignées pour une case dans celle-ci en ignorant surempilement pour le moment. Ensuite, placez toutesles unités signalées « **R** » + désignation (unités de réserve) dans toute ville ou cité en URSS, en dehors des districts militaires frontaliers qui ne contiennent pas déjà une unité soviétique ; il ne peut se trouver qu'une seule unité de réserve par case. Ensuite, déplacer assez d'unités en sur-empilement dans les cases adjacentes afin de respecter les limites d'empilement. Enfin, mettre en place les unités commençant le jeu à partir de cases non-spécifiées, dans les districts militaires. Chaque case de frontière de 2914 à 3036 doit contenir une unité soviétique. Chaque case de frontière de 3136 à 4547 doit contenir ou être adjacente à une unité soviétique. Chaque « ****FZ (2)** » (zone fortifiée) et cité dans un district militaire doivent contenir une unité soviétique. En dehors de cela, les unités peuvent être installées n'importe où dans les limites de leur district militaire.

Pour aider à mettre en place, les villes et cités soviétiques figurant sur des marqueurs sont situées dans les cases suivantes : Tallin en 3804 ; Narva en 4304 ; Kowel en 3529 ; Polotsk en 4416 ; Nevel en 4614 ; Korosteni en 4330 ; Balta en 4539 ; Fastov en 4633 ; Tcherkassy sur la carte orientale en 1134 ; Krasnodar sur la carte orientale en 3147 Simferopol sur la carte orientale en 1849 ; Kaluga sur la carte orientale en 2019 ; Orel sur la carte orientale en 2123 ; Gomel sur la carte orientale en 1026 ; Velikie Luki sur la carte orientale en 1013. Pour clarifier les frontières entre les districts militaires, le BMD se termine en 3319 et 3419, l'ADM se termine à Brest-Litovsk, et le KMD se termine en 3640.

Le joueur de l'Axe s'installe ensuite. Il met en place toutes les unités des Groupes d'armées Nord, Centre et Sud en Grande Allemagne. Il n'y a pas de restrictions pour la mise en place, mais au cours de la phase de combat initiale du Tour 1, seules les unités du Groupe d'armées Nord peuvent attaquer les unités soviétique du Front de la Baltique, seules les unités du Groupe d'armées Centre peuvent attaquer les unités soviétiques du Front de l'Ouest, et seules les unités du Groupe d'armées Sud peuvent attaquer soviétiques unités du Front de Kiev.

Mettre en place des dépôts dans les cases indiquées sur le pion de chaque dépôt. L'unité aérienne du Groupe d'armées Nord doit établir sa base dans une ville ou une cité située dans les trois cases de Königsberg. Les unités aériennes du Groupe d'armées Centre doivent établir leurs bases à Varsovie. Les unités aériennes du Groupe d'armées Sud doivent établir leurs bases à Lublin et Radom.

Les unités « **R** » doivent être installées en Roumanie. Les unités allemandes et roumaines peuvent s'empiler ensemble. L'unité aérienne roumaine est disponible pour utilisation.

Placez le marqueur de tour dans l'espace « **Turn 1** ». Placez le marqueur « **Axis VP** » sur l'espace « **14** » de la piste « **General Records** » (piste générale de comptage). Placez le marqueur « **Stalin Mandated Counterattack** » sur l'espace « **0** » de la piste « **General Records** » (piste générale de comptage).

Placer un jeton d'activation « **Combat/Move** » de l'Axe côté « **Combat** » visible sur la case « **1** » de la piste « **General Records** » (piste générale de comptage). Placer un jeton d'activation « **Combat/Move** » de l'Axe côté « **Move** » visible sur l'espace « **2** » de la piste « **General Records** » (piste générale de comptage). Placez les autres marqueurs d'activations disponibles dans un récipient opaque pour tirage au sort après que l'Axe ait achevé le premier ses combats puis ses mouvements.

17.1.2 Règles spéciales de la campagne « *Barbarossa* »

Le scénario « *Barbarossa* » commence avec le marqueur allemand d'activations de combat. Aucune unité (y compris les dépôts de ravitaillement) ne peut entrer, se déplacer ou attaquer dans ou hors de Roumanie ou de Hongrie au Tour 1. (Les unités de l'Axe peuvent toutefois se déplacer en Roumanie.) Les unités soviétiques qui commencent dans le district militaire d'Odessa ne peuvent pas se déplacer ou attaquer au Tour 1. L'unité aérienne de l'Axe n'est pas disponible pendant les activations de combat initiales ; elle est disponible par la suite (la Luftwaffe est d'abord occupée à détruire la Force

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

Aérienne soviétique). Les unités allemandes ignorent les rivières à tous égards et traitent les fleuves comme des rivières au Tour 1. Les unités mécanisées allemandes considèrent les marais comme des forêts en fait de mouvement au Tour 1. Toutes les unités de l'Axe sont ravitaillées tout au long du Tour 1. Tous les unités mécanisées allemandes marquées **« Out of Supply »** (non ravitaillée) disposent d'une vitesse de 5 plutôt que 3 au Tour 2, et les unités marquées **« Isolated »** (isolée) sont réputées **« Out of Supply »** (non ravitaillée) durant les Tours 2-4. Les unités soviétiques ne peuvent pas tracer de lignes de communications ou de ravitaillement au travers de cases inoccupées par d'autres unités soviétiques en dehors de l'Union soviétique dans les Tours 1-3. Aux Tours 1-3, les unités motorisées allemandes doublent leur **« CF »** (facteur de combat) en défense en terrain clair, et doublent leur **« CF »** (facteur de combat) d'attaque quand elles sont empilées avec au moins une division de Panzer attaquant une case de terrain clair (ce doublement ne s'applique pas s'il y a un autre élément de terrain dans la case, par exemple une ville).

En raison de l'échelle de temps compressée au Tour 1, toutes les unités soviétiques isolées adjacentes à des unités ennemies ne sont pas éliminées. Au lieu de cela, un dé est lancé pour chaque poche afin de déterminer combien de pertes y sont éliminées. Une poche est définie comme un groupe quelconque d'unités isolées, non séparées les unes des autres par des cases vides, des unités allemandes ou des zones de contrôle dans les cases non occupées par une unité amie isolée. Pour chaque poche lancer un dé, le score déterminant le nombre de pertes immédiatement éliminées (au choix du joueur adverse) dans cette poche (les unités isolées non adjacentes à une unité allemande approvisionnée ne sont jamais concernées). Notez qu'aucun jet de dé n'est nécessaire pour une poche constituée d'une seule unité soviétique isolée) adjacente à une unité allemande ravitaillée.

Au Tour 1, les Soviétiques reçoivent deux marqueurs **« City Defense »**. À partir de la phase de fin du Tour 1, ceux-ci peuvent être placés à raison d'un seul par cité. Les cités sans marqueur **« City Defense »** sont traitées comme des villes pour les combats terrestres (elles restent des cités pour les bombardements, les zones de contrôle, Stavka, etc). Une fois placé, un marqueur reste sur cette cité jusqu'à ce qu'elle tombe sous contrôle de l'Axe, ou la prochaine phase de fin de tour, moment où les Soviétiques peuvent choisir de déplacer le marqueur et le placer ailleurs. Cette règle est en vigueur jusqu'à la fin du Tour 7. À partir du Tour 8, toutes les cités soviétiques redeviennent des villes à tous égards pour le reste de la partie.

Aux Tours 2, 3 et 4, l'Axe peut renvoyer les 1er et 2ème Panzer **« HQ »** à la coupe de tirage au sort immédiatement après utilisation, leur permettant d'être tirés deux fois dans chacun de ces tours, à condition que les deux **« HQ »** ne soient jamais dans les 8 cases l'un de l'autre au cours de l'une de ces activations.

Aux Tours **« Snow »** (neige) 7-9, les effets suivants liés au **« First Winter »** (premier hiver) se produisent :
a) Les Soviétiques doublent le **« CF »** (facteur de combat) de toutes les armées de choc ravitaillées qui attaquent (et elles seules) ;
a) Les unités aériennes allemandes affichent automatiquement leur face **« Done »** (indisponible) après avoir effectué une activation unique, y compris déplacer leur base ;
c) Les unités de l'Axe qui ne sont pas dans ou adjacentes à une ville/cité contrôlée par leur camp sont réputées **« Out of Supply »** (non ravitaillée) à l'instant du combat (sauf si déjà marquées **« Isolated »** (isolée).

Facultatif : Les joueurs peuvent considérer le fort d'Odessa comme détruit (placer un marqueur « Fort Destroyed ») au début du jeu s'ils veulent avantager l'Axe dans le Sud.

17.1.3 Durée du scénario et conditions de victoire
Le scénario *« Barbarossa »* dure 8 tours. La victoire est déterminée comme suit :

Victoire de l'Axe : L'Axe gagne immédiatement au moment d'un contrôle des conditions de victoire si l'une des conditions suivantes est vérifiée :

• L'Axe contrôle Moscou et soit Leningrad ou Kiev, ou

• L'Axe justifie de 33 points de victoire à la fin du Tour 8.

Victoire soviétique : Les Soviétiques gagnent à la fin du Tour 8 si les conditions de victoire de l'Axe ne sont pas vérifiées.

17.2 *« Fall Blau »*

« Fall Blau » (Plan Bleu) était le nom de code pour l'offensive de l'été et de l'automne 1942 ordonnée par Hitler sur le front de l'Est. L'objectif était de bloquer la Volga à Stalingrad, puis de s'emparer des champs de pétrole du Caucase, pour priver la machine de guerre soviétique du carburant nécessaire. Après avoir fait face à une offensive soviétique à Kharkov en mai, et nettoyé la Crimée, le Plan Bleu fut lancé à la fin du mois de juin. Malgré des avances profondes en territoire soviétique, les Russes évitèrent des encerclements à grande échelle, et l'obsession croissante d'Hitler de conquérir Stalingrad (principalement en raison de l'importance symbolique de son nom) ralentit l'avance allemande vers le Caucase, les fournitures nécessaires étant détournées au profit du Groupe d'armées Sud. En novembre, une contre-offensive soviétique piégea la 6e armée allemande à Stalingrad, ce qui mit un terme aux rêves allemands de conquête de l'Union soviétique. Après Stalingrad, les Allemands combattront pour limiter les dégâts.

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

17.2.1 Mise en place pour *« Fall Blau »*

La ligne de départ pour ce scénario est représenté par la ligne pointillée rouge imprimée sur la carte du jeu.

Les deux joueurs prennent toutes leurs unités parmi celles disponibles au début de la campagne jusques et y compris les renforts du Tour 12. Chaque joueur retire ensuite les unités soit éliminées qui ne peuvent pas être remplacées, soit retirées/converties qui ne pourront pas revenir en jeu. Chaque joueur place également ses unités remplaçables éliminées en piles comme indiqué ci-dessous. Enfin, toutes les unités allemandes retirées qui peuvent revenir dans la partie sont placées dans la **« German Withdrawals Other Fronts Box »** (case des unités allemandes retirées des autres fronts). Certaines unités soviétiques doivent être placés dans la **« Stavka Reserve Box »** (case des réserves de la Stavka) comme indiqué ci-dessous.

Unités soviétiques hors jeu : Tous les corps mécanisés de 1941, 24 divisions d'infanterie « 1-4 », toutes les divisions de fusiliers « 2-4 », 1 division motorisée du NKVD « 1-5 », les Corps de Milice de Crimée, Leningrad et Moscou, la brigade blindée Katukov, tous les corps de cavalerie sauf ceux de la Garde, 1 corps blindé.

Unités soviétiques dans la pile des unités éliminées : 6 armées de fusiliers « 5-4 », 4 Corps blindés, 1 corps de cavalerie de la Garde, 1 corps aéroporté.

Unités de l'Axe hors jeu : 1 unité aérienne et sa base, 1 Panzer « HQ », la 1ère division de cavalerie allemands ; le CSIR italien ; le Corps rapide (« Schnell Korps ») hongrois.

Unités de l'Axe retirées : la 7e Panzer Division.

Les Soviétiques retournent maintenant côté réduit apparent leurs 20 armées de fusiliers « 5-4 ». Ils installent ensuite toutes leurs unités. Toutes les unités doivent se mettre en place sur ou à l'Est de la ligne du front de 1942 (à l'ouest dans le cas du Front de Sébastopol), signalée sur la carte par une ligne rouge pointillée, à l'exception de 4 corps blindés, 1 armée de choc et 1 corps de Cavalerie de la Garde, qui doivent être placés dans la **« Stavka Reserve Box »** (case des réserves de la Stavka). Chaque case formant la ligne de front doit contenir une unité soviétique ou sa zone de contrôle. Notez que les zone de contrôle des unités non adjacentes à la ligne de départ ne sont pas prises en compte pour la vérification de cette obligation. Aucune armée de choc soviétique ou **« HQ »** (Stavka/Joukov), et pas plus de trois corps blindés, ne peuvent s'installer au sud de la rangée xx24. Chaque case pétrolifère (**« Oil »**) contrôlée par les Soviétiques, et chacune des quatre villes soviétiques sur la mer Noire (Taman, Novorossiysk, Tuapse et Sotchi) doit contenir au moins trois **« CF »** (facteur de combat) défensifs soviétiques.

Note du dévelopeur : Assurez-vous bien de placer des unités dans les cases 1102 et 1203 à l'Est de Leningrad, sinon vous risquez l'isolation de la cité dès le premier contrôle logistique.

L'Axe se retire maintenant 20 unités d'infanterie allemande à une face (valant double avec deux faces) totalisant au moins 40 **« CF »** (facteur de combat). Il peut les répartir comme il l'entend, en réduisant ou en éliminant des unités. Il doit ensuite retourner côté réduit apparent huit divisions Panzer, répartissant toujours les pertes comme il l'entend. Puis il ajoute trois unités à une face (valant double avec deux faces) roumains, de tout type, répartissant ces pertes comme il juge approprié. Il place alors toutes les unités sur la carte de son côté de la ligne de départ. Chaque case de la ligne de front doit contenir une unité de l'Axe ou sa zone de contrôle. Les dépôts de ravitaillement de l'Axe doivent être placés dans des cases de voies ferrées, et les unités aériennes allemande et leurs bases être installées dans des villes/cités contrôlées par l'Axe.

Dans tous les cas, les limites d'empilement doivent être respectées. Noter que les unités soviétiques dans la région de Leningrad commenceront le jeu en étant marquées **« Out of Supply »** (non ravitaillée) (13.2).

Note de conception : Si les Allemands choisissent de réduire Léningrad par la famine en 1942, ils le peuvent presque certainement, mais les Soviétiques peuvent certainement aussi augmenter leurs unités dans les cases 1102 et 1203, compliquant ainsi considérablement la tâche de l'Axe. Ce qui historiquement a sauvé Leningrad, et que l'Axe doit garder à l'esprit, est que la prise de Leningrad ne conduit nulle part au-delà, et que les forces qui y seront envoyées seront difficiles à redéployer.

17.2.2 Règles spéciales pour *« Fall Blau »*

Le premier tour du scénario commence par les actions autorisées par le jeton d'activation tiré. L'Axe peut choisir de lancer *« Fall Blau »* et dans ce cas, il a l'initiative de choisir ses *deux* premiers marqueurs d'activation, ou attendre juillet, auquel cas il ne choisit que *l'un* de ses marqueurs d'activation ce tour. Tous les marqueurs d'activation restant (excepté, bien sûr, celui de la Stavka) disponibles en juin 1942 sont versés dans coupe de tirage au sort avec le jeton d'activation **« Logistics »** (logistique). Le soutien **« StuG »** (canons d'assaut), l'unité aérienne roumaine et toutes les unités aériennes soviétiques en jeu sont disponibles pour utilisation.

Dans ce scénario uniquement, Manstein ne peut pas être placé à plus de cinq cases de Sébastopol jusqu'à ce que la ville soit sous contrôle de l'Axe *(Manstein commandait la 11e armée à l'époque).*

17.2.3 Durée du scénario et conditions de victoire

« Fall Blau » commence au Tour 12 et dure 6 tours.

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

L'Axe commence avec 31 points de victoire. Le gain de la partie s'obtient comme suit :

Victoire de l'Axe : L'Axe gagne immédiatement au moment d'un contrôle des conditions de victoire si l'une des conditions suivantes est vérifiée :

• L'Axe contrôle Sébastopol, Stalingrad, Maikop, et Grozny, et a sorti plus de 10 unités allemandes (dont au moins 5 divisions mécanisées) par le bord sud de la carte via l'une des les quatre routes militaires du Caucase (capturant ainsi Bakou qui se trouve hors de la carte), ou

• L'Axe contrôle trois des quatre de ces cités : Moscou, Leningrad, Stalingrad et Gorki, ou

• À la fin du Tour 17, si l'Axe contrôle au moins 37 cases de victoire (dans le cadre de ce scénario, Maikop et Grozny comptent comme cases de victoire). Toutes ces cases doivent être ravitaillées pour être comptées au crédit de l'Axe.

Victoire soviétique : Les Soviétiques gagnent à la fin du Tour 17 si les conditions de victoire de l'Axe ne sont pas vérifiées.

17.3 Opération *« Zitadelle »*

« Operation Zitadelle » (« Citadelle ») était le nom de code des opérations allemandes visant à éliminer le saillant de Koursk, une profonde poche s'avançant dans les lignes allemandes, et qui s'était formée au cours des combats de janvier-mars 1943, dont était résulté un front en dents de scie. Lancée en début juillet de cette même année, les Allemands engagèrent la quasi-totalité de leurs moyens blindés au Nord et au Sud, dans un mouvement en tenaille qui devait détruire la majeure partie des forces soviétiques concentrées là. Elle devait ensuite déboucher sur une reprise des opérations offensives allemandes dans la suite de l'été. Mais les Soviétiques, avertis de l'offensive à venir, avaient massivement fortifié le saillant, et après des succès coûteux et relativement limités, Hitler contremandat l'offensive quand les Alliés débarquèrent en Sicile, afin d'envoyer des renforts à l'Ouest. Les Soviétiques lancèrent alors leur contre-offensive d'été, qui prit fin avec la libération des ruines de Kiev fin 1943.

17.3.1 Mise en place pour *« Operation Zitadelle »*

La ligne de départ pour ce scénario est représenté par la ligne pointillée verte imprimée sur la carte du jeu. Notez que lorsque les lignes de départ verte et rouge coïncident, la ligne rouge est seule représentée. Stalingrad est considérée comme occupée par l'Axe, et apporte ainsi 3 **« RF »** (facteur de remplacements) aux Soviétiques (voir 7.6).

Les deux joueurs prennent toutes leurs unités parmi celles disponibles au début de la campagne jusques et y compris les renforts du Tour 24. Chaque joueur retire ensuite les unités soit éliminées qui ne peuvent pas être remplacées, soit retirées/converties qui ne pourront pas revenir en jeu. Chaque joueur place également ses unités remplaçables éliminées en piles comme indiqué ci-dessous. Enfin, toutes les unités allemandes retirées qui peuvent revenir dans la partie sont placées dans la **« German Withdrawals Other Fronts Box »** (case des unités allemandes retirées des autres fronts). Certaines unités soviétiques doivent être placés dans la **« Stavka Reserve Box »** (case des réserves de la Stavka) comme indiqué ci-dessous.

Unités soviétiques hors jeu : 108 divisions d'infanterie « 1-4 » (ne laissant que 12 divisions en jeu), toutes les divisions de fusiliers « 2-4 », 1 division motorisée du NKVD « 1-5 », les Corps de Milice de Crimée, Leningrad et Moscou, la brigade blindée Katukov, tous les corps mécanisés de 1941 et les marqueurs de soutien blindé, tous les corps de cavalerie sauf ceux de la Garde, 27 corps de fusiliers de la Garde, 8 corps mécanisés, 17 corps blindés, 5 corps mécanisés de la Garde.

Unités soviétiques dans la pile des unités éliminées : aucune.

Unités de l'Axe hors jeu : 2 unités aériennes et leurs bases, 1 Panzer **« HQ »**, la 1ère division de cavalerie, les Panzer divisions et les divisions motorisées « SS LAH », « Das Reich » et « Totenkopf », la division de montagne (M), la division de cavalerie (C) allemands ; toutes les unités italiennes ; le Corps rapide (« Schnell Korps ») hongrois ; la 2e division roumaine. Retirez également les 3e, 16, 29 et 60e divisions motorisées (qui, à cette époque, ont été converties en unités mécanisées).

« German Withdrawals Other Fronts Box » (case des unités allemandes retirées des autres fronts) : 16e division Panzer.

Unités de l'Axe dans la pile des unités éliminées : 3 corps et 12 divisions d'infanterie (dont 2 légères) allemands, 1 corps hongrois, 2 corps roumains.

Les Soviétiques installent maintenant toutes leurs unités à l'exception de 20 unités de combat de leur choix. Toutes les unités doivent être mises en place sur ou à l'Est de la ligne de front 1943 signalée sur la carte par une ligne verte pointillée, et chaque case de la ligne de front doit contenir une unité soviétique ou sa zone de contrôle. Notez que les zones de contrôle des unités non adjacentes à la ligne de départ ne comptent pas pour cette exigence. Le marqueur **« **FZ (2) »** (zone fortifiée) soviétique doit être placé à Koursk face à son bord FZ2.

Dans tous les cas les limites d'empilement doivent être observées. Noter que les unités soviétiques dans la région de Leningrad commenceront le jeu en étant marquées **« Out of Supply »** (non ravitaillée) (13.2).

Le tour commence avec le choix par l'Axe de son jeton d'activation initial. Tout les autres marqueurs

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

d'activations de juillet 1943 sont placés coupe de tirage au sort avec le jeton d'activation **« Logistics »** (logistique). Le soutien **« StuG »** (canons d'assaut), l'unité aérienne roumaine et toutes les unités aériennes soviétiques en jeu sont disponibles pour utilisation.

Rappel : le marqueur « Manstein » est disponible pour utilisation.

17.3.2 Durée du scénario et conditions de victoire

« Operation Zitadelle » commence au Tour 24 et dure 6 tours. Manstein est considéré comme ayant déjà été utilisé une fois (en février 1943).

L'Axe commence avec 32 points de victoire. Le gain de la partie s'obtient comme suit :

Victoire de l'Axe : L'Axe gagne quand l'une des conditions suivantes est vérifiée :

• Quand les conditions de victoire sont contrôlées à la fin de juillet 1943 s'il a éliminé le marqueur **« **FZ (2) »** (zone fortifiée) soviétique sans perdre dans le même tour aucune case de victoire du côté axiste de la ligne de départ 1943, ou

• À la vérification des conditions de victoire s'il contrôle au moins 35 points de victoire, ou

• À la vérification des conditions de victoire du Tour 29, s'il contrôle au moins 25 points de victoire.

Victoire soviétique : Les Soviétiques gagnent à la fin du Tour de juillet 1943 si l'Axe n'est pas parvenu à remplir l'une des conditions suivantes :

• Occuper à un moment donné au moins deux cases de la **« **FZ (2) »** (zone fortifiée) soviétique, ou

• Infliger plus de quatre pertes aux unités soviétiques dans des cases de la **« **FZ (2) »** (zone fortifiée) soviétique, ou

• Réaliser au moins six attaques à 1-2 ou plus contre des unités soviétiques dans la **« **FZ (2) »** (zone fortifiée) soviétique.

En outre, le joueur soviétique gagne immédiatement si à l'issue d'un contrôle des conditions de victoire le joueur de l'Axe justifie de moins de 25 points de victoire.

Note de conception : Permettre à l'Axe de gagner en détruisant la « **FZ (2) » (zone fortifiée) soviétique au Tour 1 oblige les Soviétiques à défendre le saillant de Koursk ; en y ajouter les conditions de victoire automatiques soviétiques de juillet force l'Axe à l'attaquer. Si vous avez choisi de jouer un scénario qui commence par *« Operation Zitadelle »*, vous pourriez aussi bien jouer *« Operation Zitadelle »* (d'une certaine forme).

17.4 Opération *« Bagration »*

Nommée d'après un héros russe de la guerre de 1812 contre Napoléon, « Operation Bagration » consistait en une attaque massive des forces soviétiques visant à disloquer les défenses allemandes en Russie blanche, isoler le groupe d'armées Nord, et avancer vers la frontière allemande. L'offensive débuta le 22 juin 1944. Par suite d'un manque de réserves mobiles, d'un optimisme exagéré du commandement allemand et des ingérences constantes d'Hitler, les Soviétiques atteinrent tous leurs objectifs, détruisant au passage le groupe d'armées Centre. Bien que les Allemands se soient ressaisis pour défendre la Prusse orientale et la Pologne centrale, après « Bagration » l'issue de la guerre à l'Est ne faisait plus aucun doute.

17.4.1 Mise en place pour *« Operation Bagration »*

La ligne de départ pour ce scénario est représenté par la ligne pointillée noire imprimée sur la carte du jeu. (Veuillez noter qu'Odessa est contrôlée par les Soviétiques.) Kiev et Stalingrad sont considérées comme ayant été occupées par l'Axe, et procurent ainsi 3 **« RF »** (facteur de remplacements) chacune aux Soviétiques (voir 7.6).

Les deux joueurs prennent toutes leurs unités parmi celles disponibles au début de la campagne jusques et y compris les renforts du Tour 34. Chaque joueur retire ensuite les unités soit éliminées qui ne peuvent pas être remplacées, soit retirées/converties qui ne pourront pas revenir en jeu. Chaque joueur place également ses unités remplaçables éliminées en piles comme indiqué ci-dessous. Enfin, toutes les unités allemandes retirées qui peuvent revenir dans la partie sont placées dans la **« German Withdrawals Other Fronts Box »** (case des unités allemandes retirées des autres fronts). Certaines unités soviétiques doivent être placés dans la **« Stavka Reserve Box »** (case des réserves de la Stavka) comme indiqué ci-dessous.

Unités soviétiques hors jeu : 111 divisions d'infanterie « 1-4 » (ne laissant que 9 divisions en jeu), toutes les divisions de fusiliers « 2-4 », 1 division motorisée du NKVD « 1-5 », les Corps de Milice de Crimée, Leningrad et Moscou, la brigade blindée Katukov, tous les corps mécanisés de 1941 et les marqueurs de soutien blindé, tous les corps de cavalerie sauf ceux de la Garde, 30 corps de fusiliers de la Garde (leaving 7 in play), 8 Mechanized corps (n'en laissant que 1 en jeu), 23 corps blindés (n'en laissant que 1 en jeu), 6 corps mécanisés de la Garde (n'en laissant que 2 en jeu).

Unités soviétiques dans la pile des unités éliminées : 1 corps aéroporté.

Unités de l'Axe hors jeu : 3 unités aériennes et leurs bases, 2 Panzer **« HQ »**, la 1ère division de cavalerie, les 9e et 22e Panzer divisions et les divisions motorisées « SS LAH », « Das Reich », « Totenkopf » et « Wiking » allemands ; toutes les unités italiennes ; le Corps rapide

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

(« Schnell Korps ») hongrois ; la division de montagne, le corps de cavalerie et la division blindée roumains. Retirez également les 3e, 10e, 16e, 18e, 20e, 25e, 29e et 60e divisions motorisées (qui, à cette époque, ont été converties en unités mécanisées). Enfin, retirez la division mécanisée « Grossdeutschland » (qui, à cette époque a été convertie en division Panzer).

« German Withdrawals Other Fronts Box » (case des unités allemandes retirées des autres fronts) : divisions motorisées « SS LAH », « Das Reich », « Totenkopf », « Hohenstaufen », « Frundsberg » et 2 bataillons de chars Tigre.

Unités de l'Axe dans la pile des unités éliminées : 6 corps d'infanterie, 16 divisions d'infanterie, 3 divisions légères , 1 bataillon de chars Tigre allemands ; la division de montagne, le corps de cavalerie, la division blindée et 3 corps roumains ; 2 corps hongrois.

L'Axe se retire maintenant 24 pertes d'infanterie allemande. Il peut les répartir comme bon lui semble, en réduisant ou en éliminant des unités. Il doit maintenant retourner face réduite visible 8 divisions blindées allemandes, répartissant les pertes comme il l'entend. Il place ensuite toutes les unités sur la carte sur ou derrière la ligne de départ de l'Axe. Chaque case de première ligne doit contenir une unité de l'Axe ou sa zone de contrôle. Les dépôts de ravitaillement de l'Axe doivent être placés dans des cases de voie ferrée, et les unités aériennes allemandes avec leurs bases dans des villes contrôlées par l'Axe.

Le joueur soviétique se retire maintenant 10 pertes d'infanterie et 10 mécanisées, les rapartissant comme bon lui semble. Il place ensuite ses unités sur la carte ou dans la **« Stavka Reserve Box »** (case des réserves de la Stavka). Les unités déployées sur la carte doivent être placées à l'Est de la ligne de front de l'Axe, et chaque case de cette ligne de front doit contenir une unité soviétique ou sa zone de contrôle. Notez que les zones de contrôle des unités non adjacentes à la ligne de départ ne comptent pas pour satisfaire à cette exigence.

À tout moment les limites d'empilement doivent être respectées.

Le joueur soviétique choisit maintenant son premier jeton d'activation, et tous les autres marqueurs d'activation du Tour 34 (y compris le jeton d'activation **« Logistics »** (logistique) sont placés dans la coupe de tirage au sort. Le soutien **« StuG »** (canons d'assaut) et l'unité aérienne roumaine, et toutes les unités aériennes soviétiques en jeu sont disponibles pour utilisation.

Rappel : Le marqueur « Model » est disponible pour utilisation.

17.4.2 Durée du scénario et conditions de victoire

« Operation Bagration » commence au Tour 34 et dure 5 tours. Le gain de la partie s'obtient comme suit :

Victoire de l'Axe : L'Axe gagne à la fin du Tour 38 s'il a 13 points de victoire ou plus. L'Axe commence avec 21 points de victoire.

Victoire soviétique : Les Soviétiques gagnent à la fin du Tour 38 si l'Axe a 12 points de victoire ou moins.

Notes de conception

Je peux retracer la genèse de « The Dark Valley » depuis 1971 et mon achat de « Stalingrad » d'Avalon Hill, mon introduction au jeu sur le Front de l'Est pendant la Seconde Guerre mondiale. Bien que « Stalingrad » n'ait qu'une ressemblance assez lâche avec l'histoire réelle, il m'a poussé à rechercher pendant près de 40 ans le jeu « ultime » sur la guerre entre l'Allemagne hitlérienne et la Russie stalinienne. « The Russian Campaign », « Russian Front », « Barbarossa », « War in the East » (deux éditions), « East Front », « War Without Mercy », « Russia Besieged » et d'autres, ont suivi « Stalingrad » sur ma table de jeu, et bien que beaucoup d'entre eux aient été bons, aucun n'était tout à fait le jeu que je cherchais.

En chemin, j'ai paticipé à la mise au point de « Death and Destruction » de Ty Bomba, et plus tard conçu deux card-driven games abordant la guerre de 1941-1945 en Russie : « Barbarossa To Berlin » et « Stalin's War » (entre autres choses, dans le cas de « Barbarossa To Berlin »). Bien que je reste fier de ces deux réalisations, mon projet rêvé de « East Front » devait être conçu pour une échelle différente, alors que ces titres étaient réglés aux échelons Front/Armée/Corps. Quand j'ai décidé de me remettre à nouveau au travail, je me suis tourné vers une maquette que j'avai conçu pour moi dans les années 80, avant d'avoir l'idée de devenir créateur de jeu.

À ce point, je ne me souviens pas du titre que je lui avait donné, mais ma première tentative sur le sujet était un jeu sur deux cartes, au niveau de la division pour l'Axe et de l'armée pour les Soviétiques. Il utilisait un système d'activation aléatoire par tirage de marqueurs dans lequel le combat et le mouvement étaient séparés, avec tours mensuels, et ignorait la campagne aérienne. Il ne marcha jamais vraiment, mais il planta les graines qui prendraient racine pour aboutir à « The Dark Valley » 25 ans plus tard.

Ce qui nous amène au système de tirage aléatoire de marqueurs d'activation qui est le cœur de « The Dark Valley », dont je pense qu'il sera son aspect le plus controversé. Pourquoi une activations aléatoire, alors que presque tous les autres jeux sur le thème utilisent une certaine forme de « Je joue-Tu joues » (même mes card-driven games) ? Eh bien en partie justement parce « Je joue-Tu joues » a été utilisé trop souvent. Mon but était de porter un regard neuf sur le sujet, et pas une variation de plus. Mais il y avait beaucoup plus dans ma décision que l'attraction de la nouveauté. Les jetons d'activation de

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

« The Dark Valley » résolvent une série de défis.

Alors que certaines parties de la guerre russo-allemand de 1941-1945 impliquaient un combat d'attrition quelque peu statique, d'une nature que « Je joue-Tu joues » gère bien, d'autres parties de la campagne impliquaient des avances rapides, des contre-attaques et des retraites sur des centaines de kilomètres qui enveloppaient les deux camps dans les brumes de la confusion et de l'incertitude. Le brouillard de la guerre pesait lourdement sur de nombreux champs de bataille de l'Est, et la capacité de calculer exactement moyens d'attaque et de défense, que « Je joue-Tu joues » encourage, est un mauvais choix pour *« Barbarossa »* ou *« Bagration »*. L'élément aléatoire du système de « The Dark Valley » ajoute non seulement du suspense, mais compense la vue aérienne des joueurs. Il permet même à un adversaire rusé, comme les Soviétiques en 1941 ou les Allemands en 1944-45, de créer une surprise désagréable de temps à autre.

Jusque là, rien que de l'évident, mais le système d'activation aléatoire fait plus que créer le brouillard de guerre. En donnant différents marqueurs d'activation pour différents usages, et en donnant à chaque joueur ses propres jeton d'activation, je pouvais modéliser les différences de fonctionnement entre les armées axistes et les armées soviétiques. Par exemple, donner à un camp la possibilité de choisir entre combat ou mouvement avec le tirage d'un seul marqueur, tout en laissant l'autre coincé avec l'un ou l'autre. C'est une technique que j'ai utilisé déjà dans mon « Case Yellow, 1940 », mais j'ai réalisé que je pouvais amener le concept beaucoup plus loin dans « The Dark Valley ». « Case Yellow, 1940 » couvre une campagne qui a duré quelques semaines, alors que « The Dark Valley » couvre une période de plusieurs années. Non seulement les différences entre les deux camps sont plus marquées à l'Est, mais le laps de temps infiniment plus grand signifie que les deux camps ont évolué (ou dans le cas des Allemands, régressé) à mesure que la guerre continuait. Les marqueurs de *« Barbarossa »* ne sont pas ceux de *« Bagration »*. En utilisant le système de tirage au sort je pouvais modéliser l'évolution du front de l'Est par un seul mécanisme de base.

Les joueurs astucieux vont rapidement repérer la contradiction apparente entre l'arbitraire du tirage aléatoire et la certitude des types et du nombre de marqueurs mis en place au cours de la partie. Ne devraient-ils pas être aussi aléatoires, ou au moins liés à des événements sur se produisant sur la carte ? Je dirais non : l'évolution de l'armée soviétique s'est poursuivie, même si elle a été défaite au début, tandis que le partage d'une armée allemande devant lutter sur deux fronts était inévitable. Le temps jouait contre Hitler. Mais il y avait aussi un aspect cyclique dans les performances des deux armées, liées à la météo, à l'échelle de temps du jeu, lui-même assez prévisible. Bien que jamais pris au dépourvu comme pendant l'hiver 1941-1942, les Allemands ne se battaient jamais aussi efficacement que les Soviétiques en hiver, et les marqueurs rendent cet aspect de la campagne aussi. Enfin, la quantité et la qualité des marqueurs allemands diminuant constamment, reflètent des facteurs que le jeu ignorerait autrement, tels que l'augmentation de l'activité des partisans et la méfiance croissante entre Hitler et ses généraux.

Les joueurs de « Case Yellow, 1940 » noteront l'absence dans « The Dark Valley » de limites précises au nombre de marqueurs qu'un camp peut jouer dans un tour. Compte tenu de la taille des armées, des distances qu'il faut parcourir, et du nombre de tours, les adversaires ont une endurance qui manquait dans France 1940. Pas de chance quand les tirages peuvent certainement affecter le résultat d'un scénario, mais il est très peu probable être fatals, et il ya presque toujours quelque chose qu'on peut atteindre efficacement, peu importe la façon dont les marqueurs sortent. Il faut espérer pour le mieux et de planifier pour le pire.

Le fait que la logistique soit vérifiée aléatoirement, combiné avec le mouvement variable des dépôts allemands, signifie que le ravitaillement est un autre domaine d'incertitude. Un joueur Axe qui ne prendrait aucun risque avec le ravitaillement, se trouverait enchaîné à la pire des lignes logistiques, et ne passerait jamais l'hiver à Moscou. Les risques doivent être calculés. C'est rarement une bonne idée de mettre tous vos Panzers dans une situation où ils pourraient finir par se trouver coupés de leur ravitaillement, de sorte qu'ils devront souvent agir en binômes, un groupe se ravitaillant pendant que l'autre se déplace. Le ravitaillement par air doit aussi être utilisé au maximum par les Allemands.

Ce qui conduit à la présentation de la puissance navale et aérienne dans « The Dark Valley ». Si la puissance navale est traitée d'une façon entièrement abstraite dans le jeu (les canons de la flotte de la Baltique, par exemple, intégrés dans le facteur défensif de Leningrad), la puissance aérienne est plus concrètement présente. La puissance aérienne soviétique prend surtout la forme d'un appui tactique, mais la Luftwaffe est plus souple. Seules les attaques par des unités aériennes allemandes peuvent briser des formations ennemies, en termes de jeu les réduisant ou les détruisant. Cela se produisit fréquemment dans les premiers mois de l'opération *« Barbarossa »*, les contre-attaques soviétiques étant souvent brisées par la Luftwaffe avant même qu'elles aient pu aborder les unités terrestres allemandes. Mais jusqu'en juin 1942, la puissance aérienne allemande concentrée était encore capable de briser les formations terrestres soviétiques. Néanmoins, il existe un risque à préférer le bombardement au soutien terrestre, car la moitié du temps il se soldera par la perte de l'unité aérienne pour le reste du tour.

Un autre élément inhabituel de « The Dark Valley » sont les tables de résultats des combats. À moins que le défenseur ne soit encerclé ou à court de ravitaillement, il ya une excellente chance même avec de forts rapports de

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

force, que le défenseur soit repoussé plutôt qu'éliminé. L'attaque directe est donc un dernier recours, comme l'attrition peut prendre un certain temps à user un défenseur. (Ce qui pose à Stalingrad un réel problème aux Allemands, la Volga rendant impossible l'solement de la cité.) Les Soviétiques utilisent effectivement la meilleure table de résultats des combats pendant *« Barbarossa »*. Malgré les purges et la surprise de l'attaque nazie, au niveau tactique l'armée soviétique des débuts (presque totalement anéantie en 1941) présentait un degré de formation qui lui a permis d'infliger de lourdes pertes aux envahisseurs, de sorte que, les cas de gelures mis à part, les Allemands ont subirent beaucoup plus en juillet-août quen décembre-janvier. Et même les grandes victoires soviétiques des dernières années furent remportées au prix de pertes massives. Seule l'écrasante capacité de remplacement soviétique put permettre à l'Armée Rouge de survivre à une énorme disproportion des pertes, mais même pendant *« Barbarossa »*, le joueur soviétique trouvera que son armée est juste plus qu'une série de cibles immobiles.

Un mot sur l'OB. J'ai voulu représenter les forces mécanisées allemandes à l'échelon de la division, car un OB à l'échelon du corps n'aurait pas donné la juste sensation pour la campagne. Les bataillons de Tigre, normalement en dessous de l'échelon des autres unités, ont joué un rôle important en 1943-1945, et étaient trop peu nombreux pour être représentés à leur échelon d'emploi. D'autre part, inclure toutes les divisions d'infanterie n'aurait pas apporté grand'chose sinon de ralentir le jeu, d'où le mélange des corps et divisions de l'Axe. Du côté soviétique, la masse initiale des divisions d'infanterie, des corps blindés et mécanisés est progressivement concentrée dans les armées de fusiliers de la Garde et blindées. Cela reflète non seulement la concentration de puissance que les Soviétiques purent mettre en oeuvre dans la dernière moitié de la guerre, mais prévient également le problème d'un empilement croissant à mesure que le front se rétrécit en direction de Berlin.

Alors, « The Dark Valley » est'il le jeu ultime pour le Front de l'Est ? Pour moi, il en est aussi proche que je l'ai souhaité (même si ce ne peut pas être ma dernière tentative sue ce sujet). Que cela fonctionne pour quelqu'un d'autre reste à voir, mais au moins, je pense que vous lui trouverez une sensation différente des autres jeux sur ce sujet très prolifique. Et j'espère que vous l'apprécierez !

Ted Raicer

Exemple de jeu

Dans cet exemple de jeu nous allons nous concentrer sur le début du jeu de campagne, au nord des marais de Pripet. Ici, le Groupe d'armées Nord [AGN] et le Groupe d'armées Centre [AGC] cherchent à disloquer les positions défensives de la mer Baltique et des districts militaires occidentaux [BMD et WMD]. Selon les instructions d'installation de 17.1.1, les Soviétiques s'installent en premier. Ils placent les unités avec cases désignées et toutes les unités "R" (réserve) spécifiées dans n'importe quelle ville ou cité en URSS (en dehors des limites des districts militaires), qui ne contient pas déjà une unité soviétique, avec un maximum d'une unité par case. Ensuite, il résout tous les cas de surempilement existants (voir règle 5.3). Enfin, il place les unités dans chaque district militaire, en s'assurant de respecter les restrictions imposées par 17.1.1.

Cela ne laisse pas énormément de marge de manœuvre dans les deux BMD ou WMD, mais les Soviétiques parviennent à combler l'alarmante brêche ouverte au sud de Kaunas (case 3418). L'objectif soviétique n'est pas de stopper l'attaque, mais de limiter l'étendue de toute exploitation ennemie ultérieure.

Ensuite, l'Axe installe ses unités. Il est libre de placer des unités de l'AGN, AGC et du Groupe d'armées Sud [AGS] partout en Grande Allemagne, mais les unités de ces trois groupes d'armées devront attaquer les unités soviétiques se trouvant dans les BMD, WMD et le district militaire de Kiev [KMD] (respectivement) au cours la phase de combat initial. Ils placent alors leurs bases aériennes [AFB] tel que prescrit par les règles d'installation établies pour *« Barbarossa »*.

La Figure 1 ci-dessous montre le déploiement soviétique dans le BMD et le déploiement de l'AGN. La Figure 2, à droite, montre le déploiement soviétique dans le WMD et le déploiement de l'AGC.

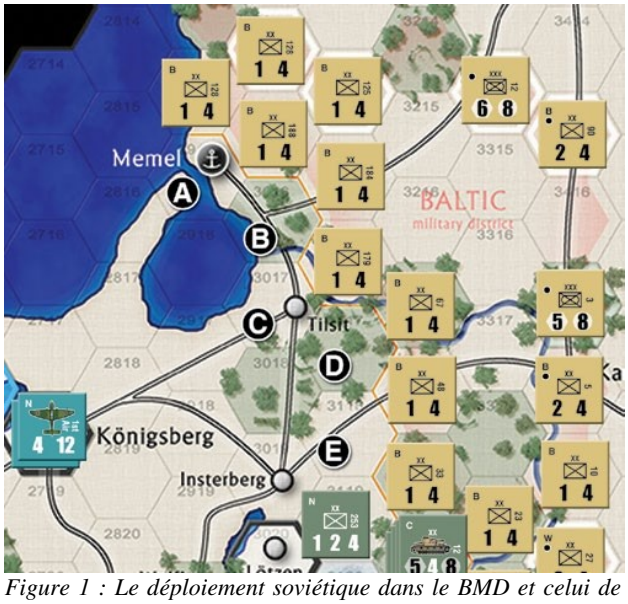
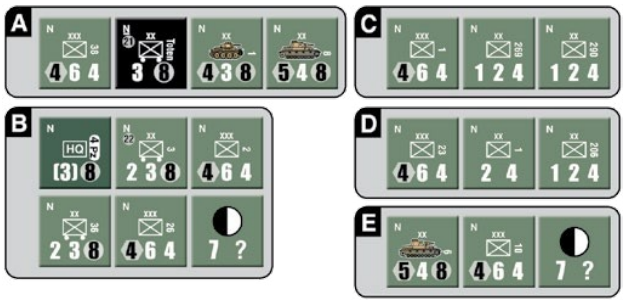


Figure 1 : Le déploiement soviétique dans le BMD et celui de l'Axe pour l'AGN

Le scénario et la campagne commencent avec les combats suivis des mouvements de l'Axe autorisés par le jeton d'activation tiré (17.1.1). Dans une activation de combat, toutes les unités peuvent attaquer (10.5.2), bien que les restrictions d'attaque concernant les unités seules dans leur case (12.2.1) doivent toujours être respectées.

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

Figure 2 : Le déploiement soviétique dans le WMD et celui de l'Axe pour l'AGC



Normalement, les unités aériennes devraient aussi être autorisées à bombarder ou fournir un soutien aérien, mais au Tour 1 la force aérienne de l'Axe est indisponible car, à cet instant, elle est occupée à détruire l'armée de l'air soviétique (17.1.2). Nous commençons par les attaques initiales de l'AGN. Les trois premières attaques sont présentés Figure 3 (ci-dessous).

Toutes les unités de Memel attaquent la 128e division d'infanterie soviétique. Le rapport de force est de 16:1, mais il faut noter que, selon les règles particulières pour *« Barbarossa »* (17.1.2) la division motorisée allemande a son facteur de combat doublé, amenant le rapport de force à 19:1. Il est ensuite arrondi à 6:1 selon la règle 12.3a. L'Axe lance le dé pour résoudre les combats et obtient un score de « 1 ». Selon la **« Combat Results Table A »** (table de résultats des combats A ou **« CRT A »**), on voit que le résultat est « DR* ». Toutes les unités soviétiques doivent battre en retraite de deux cases, en suivant les instructions indiquées sur le **« Retreat Compass »** (diagramme d'orientation des retraites) soviétique figurant sur la carte (12.5). Si le défenseur avait subit plus d'une perte, cela aurait également entraîné la perte d'une unité à une face (valant double avec deux faces). L'unité soviétique se retire en 3113 et toutes les unités allemandes choisissent d'avancer dans la case vacante (12.6).

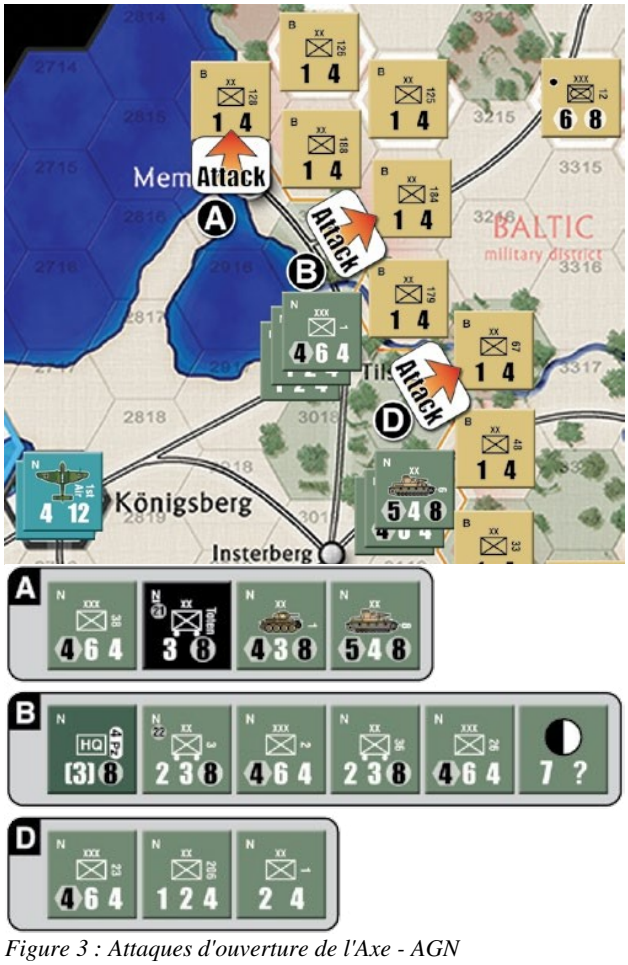


Figure 3 : Attaques d'ouverture de l'Axe - AGN

Ensuite, toutes les unités de la case 3016 attaquent la 184e division d'infanterie soviétique. Une fois de plus, les chances sont arrondies au maximum de 6:1. Un score de « 5 » conduit à un résultat « DE » sur la **« CRT A »**. L'unité soviétique est éliminée et placée à côté de la carte. Elle commence la pile des unités

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

éliminées qui pourront être reconstruites dans la phase des remplacements soviétiques. L'Axe décide d'avancer un seul corps d'infanterie en 3217. Il veut effectuer un mouvement à travers la brèche ouverte au nord de Memel pendant son activation de mouvement, et voit peu d'intérêt à faire avancer le reste de ses unités. Noter également que la règle 12.6 stipule que seules les unités de combat et les **« HQ »** peuvent participer à une avance. Le dépôt de ravitaillement n'ayant pas de facteur de combat (13.6), il n'est pas une unité de combat au sens de la règle 2.4 et ne peut donc pas avancer.

Figure 4 : Les deux dernières attaques de l'AGN

Enfin, la 67e division d'infanterie soviétique est attaquée. Habituellement, les unités en défense derrière une rivière bénéficient d'un bonus réduisant les rapports de 6:1 à 5:1, mais les règles particulières pour *« Barbarossa »* décident que les rivières sont ignorées par l'Axe à touts égards pendant le Tour 1 (17.1.2). Un score de « 5 » conduit à un autre résultat « DE » dans la colonne 6:1 de la **« CRT A »**. L'unité soviétique est éliminé et les unités de l'Axe victorieuses avancent dans la case vacante.

La Figure 4 montre la position de l'AGN à la fin de ces attaques. Deux autres attaques sont ensuite engagées par l'AGN. La première contre la 179e division d'infanterie soviétique sur un rapport de 6:1 (encore une fois, la rivière est ignoré). Un score de « 3 » conduit à un résultat « DR* » sur la **« CRT A »**. L'unité soviétique doit battre en retraite. Sa priorité serait de retraiter à travers 3216, si possible dans la direction indiquée par le **« Retreat Compass »** (diagramme d'orientation des retraites) (12.5), ou à défaut dans d'autres directions (par exemple par 3117). Mais, selon la règle 12.5, les unités en retraite ne peuvent pas passer à travers une zone de contrôle à moins que la case ne soit occupé par des unités amies. Les unités qui ont une zone de contrôle sont celles dont le facteur d'attaque est encasé dans un hexagone blanc (6.1). Considérant que les 2e et 23e corps d'infanterie de l'Axe exercent une zone de contrôle (l'unité est empilée sous le **« HQ »** de la 4e Panzer), et que les unités ne peuvent retraiter à travers des unités ennemies, la 179e n'a pas de chemin de retraite et est éliminée (12.5). Les trois unités axistes attaquantes avancent alors en 3117. L'attaque finale de l'AGN a lieu en 3218 sous un rapport de 6:1 sur la **« CRT A »**. Un score de « 4 » donne un résultat « EX ». La 48e division d'infanterie est éliminée, et les attaquants doivent perdre un nombre égal d'unités à une face (valant double avec deux faces). L'Axe choisit de prendre la perte dans le 10e Corps d'infanterie, et le retourne, puis avance deux unités de combat en 3117. Noter que sur sa face réduite le 10e Corps d'infanterie n'a pas d'indicateur de zone de contrôle, de sorte qu'il n'exerce plus de zone de contrôle.

L'Axe a globalement réussi sa percée à Memel, prêt pour l'exploitation au cours de l'activation de mouvement à venir, et dégager les lignes de chemin de fer des unités soviétiques afin de faciliter l'avance de ses dépôts dans la phase d'attrition de fin de tour. Noter que l'unité soviétique en 3015 n'a pas été attaquée par crainte de la voir se retirer en 3214, ce qui pourrait rendre plus difficile l'isolation des unités soviétiques prévue plus tard dans ce tour.

La Figure 5 montre les premières attaques de l'AGC sur les unités du WMD. La 56e division d'infanterie soviétique est attaquée à Grodno. Les effets de la rivière sont ignorés, mais Grodno contient à la fois une ville et une **« **FZ (2) »** (zone fortifiée). Les effets du terrain sont cumulatifs (12.4), de sorte que l'unité soviétique reçoit à la fois le bonus « +1 » de la ville, et le décalage de 1 colonne de la **« **FZ (2) »** (zone fortifiée). 17 facteurs attaquent soit un rapport brut de 17:3, ou 5:1 décalé à 4:1. Un score de « 3 » donne un résultat « DR ». L'unité soviétique se retire en 3521 tandis que toutes les unités axistes avancent. Le **« HQ »** de l'Axe est autorisé à avancer avec les unités de sa pile (12.6).

L'attaque suivante vise la 13e division d'infanterie soviétique, également dans une **« **FZ (2) »** (zone fortifiée) avec un rapport de 5:1. Un score de « 1 » conduit à un résultat « BL1 », et les deux camps doivent perdre une unité à une face (valant double avec deux faces). L'unité soviétique est éliminée. L'étape c. de la procédure de combat (12.3) exige qu'aucune unité dans un combat ne peut être éliminée tant que toutes les unités amies à deux faces n'ont pas subi une perte, de sorte que l'Axe doit prendre une perte sur son 6e Corps d'infanterie. Il avance toutes les unités dans la case vacante. La 75e division d'infanterie soviétique est attaqué par la division motorisée « Das Reich » et la 10e Panzer. Résultat : « BL1 ». La 75e division d'infanterie est éliminée, la

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

division motorisée « Das Reich » est retournée, et les deux unités allemandes avancent. Les deux prochaines attaques, sur les 85e et 89e divisions d'infanterie obtiennent toutes les deux un résultat « DE », et toutes les unités axistes avancent. Enfin, c'est la 6e division d'infanterie qui est attaquée avec un résultat de « DR » conduisant à sa retraite en 3626 (autorisée car aucune des unités de l'Axe arrivées maintenant en 3426 n'exerce plus de zone de contrôle).

Figure 5: Premières attaques de l'AGC

La position après ces attaques est illustrée Figure 6, avec les trois dernières attaques de l'AGC. Toutes les attaques sont à 6:1. Les 36e et 49e divisions d'infanterie soviétique subissent toutes deux un résultat « DR* », mais sont éliminées car aucune voie de retraite ne leur est possible en raison de la zone de contrôle des unités de l'Axe en 3124 et 3121. L'attaque sur la 2e division d'infanterie conduit également à un résultat « DR* », mais une voie de retraite existe par 3322-3423 ; le 11e corps mécanisé soviétique annule la zone de contrôle allemand exercée en 3322. Dans tous les cas, l'Axe avance toutes les unités attaquantes dans la case évacuée par le défenseur.

Figure 6 : La retraite du WMD, l'avance de l'AGC après ses premières attaques, et ses attaques suivantes

La position à la fin des combats est illustrée à la Figure 7. Les attaques dans les autres districts ne sont pas représentées, mais rappelez-vous que les unités en Roumanie et en Hongrie ne peuvent pas attaquer au Tour 1 (17.1.2).

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

Figure 7: Positions après les combats d'ouverture de l'Axe

Viennent ensuite les actions autorisées par le jeton d'activation de mouvement allemand. Dans une activation de mouvement, toutes les unités peuvent se déplacer librement, sans égard pour le commandement ou le ravitaillement. En raison de l'effet de choc provoqué par *« Barbarossa »*, les unités allemandes n'ont pas à se soucier de leur ravitaillement pendant le Tour 1, ignorent les rivières et traitent les marais comme des forêts dans leurs mouvements (17.1.2). Les Figures 9 et 10 montrent les positions à la fin du mouvement.

Les unités de l'Axe sont passées à travers les vides créés dans la ligne de front soviétique : au nord à Memel, à l'Est à Grodno et autour de Brest-Litovsk. Les unités mécanisées soviétiques avec une zone de contrôle (celles dont le facteur d'attaque est encasé dans un hexagone blanc) empêchent que l'Axe ne perce à travers les brêches en 3214 et 3416, mais ne parviennent pas à empêcher l'encerclement du BMD à travers l'espace vide à Memel, combiné avec l'avance de l'AGC à Grodno.

Figure 8: L'AGN et l'AGC se referment sur le BMD

Au-delà de l'encerclement des forces soviétiques de première ligne, l'objectif de l'Axe est de placer unités et **« HQ »** en vue d'éloigner les unités et zones de contrôle soviétiques des lignes de chemin de fer que devront emprunter ses dépôts au cours de la phase d'attrition. Notez que l'Axe ne peut pas compter sur l'attrition logistique pour faire ce travail pour lui, car le segment d'attrition vient après le segment des dépôts allemands (voir la séquence de jeu : V. PHASE D'ATTRITION, a. Dépôts allemands).

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

Après avoir terminé ces deux premiers tours d'activations spéciales, revenons maintenant à la séquence de jeu, dans laquelle le prochain jeton d'activation est tiré au hasard. Celui-ci est le **« HQ »** de la 2e Panzer.

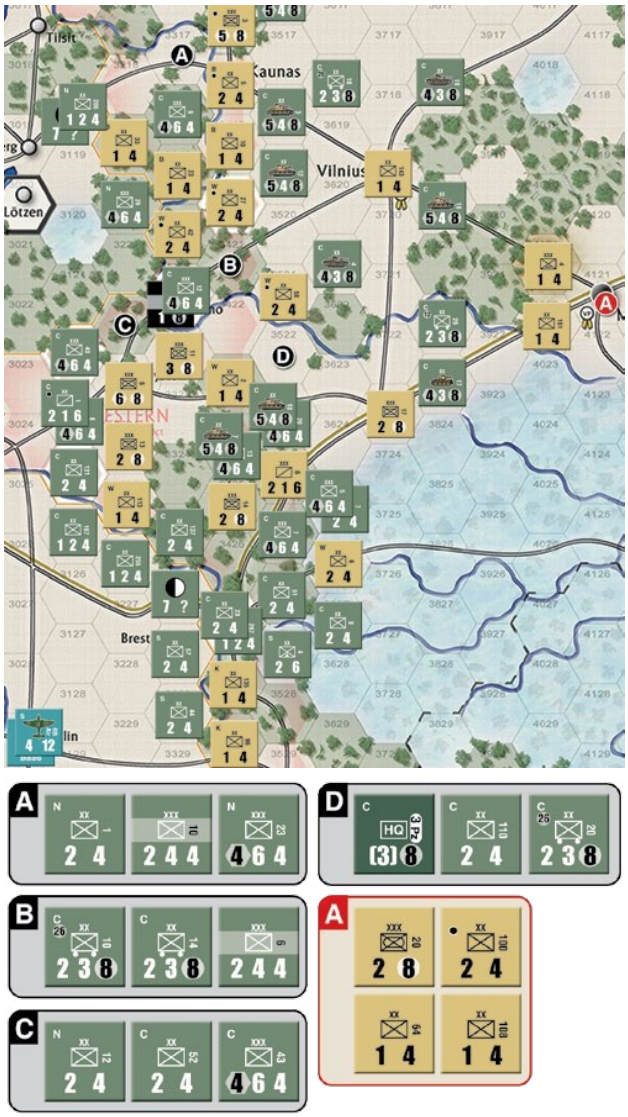


Figure 9 : L'AGC se déverse à travers le WMD soviétique. Les unités qui commencent en 3023 sont de 1 point de mouvement trop court pour atteindre 3421 et 3522, mais dans l'intérêt de l'exemple, nous supposerons qu'elles le peuvent.

Dans une activation d'**« HQ »** Panzer, l'Axe peut activer toutes les unités dans les 3 cases de ce **« HQ »**. Ces unités peuvent combattre et bouger ensuite (dans ce cas, toutes les unités activées peuvent participer au combat), ou bouger puis combattre (dans ce cas, seules les unités mécanisées peuvent participer au combat (10.5.7). Ici, l'Axe choisit de commencer par combattre. Notez que les unités aériennes, contrairement à l'appui tactique, peuvent attaquer les unités ennemies au sol en les bombardant au cours d'une activation amie autorisant le combat (8.5). La Figure 10 montre les attaques que l'Axe souhaite réaliser, ainsi que le déploiement des unités aériennes. Notez que dans une partie réelle, les attaques / bombardements n'ont pas besoin d'être pré-déclarés : nous les indiquons ici simplement pour la clarté de l'exemple.

Ici, le joueur de l'Axe utilise la 2e Air pour bombarder le 6e corps mécanisé soviétique à Bialystok (non représenté), tandis que la 8e Air bombarde le 3e corps mécanisé soviétique en 3417. Les deux unités aériennes ont une puissance de bombardement de « 4 », qui est comparée au facteur défensif du terrain pour calculer le rapport de force. Bialysatok est une ville dans une case de terrain clair, donc son facteur défensif de terrain est « 1 », de sorte que le bombardement est effectué à 4:1. Un score de « 6 » donne « DL1 ». Le 6e corps mécanisé est retournée. Comme elle n'a qu'une face, et est signalée par le symbole « non remplaçable », elle est éliminée définitivement du jeu. La 2e Air retourne à sa base. Le 3e corps mécanisé soviétique est dans une case de forêt et son facteur défensif de terrain est « 2 » [la zone fortifiée n'a aucun effet sur le bombardement : voir la **« Terrain Effects Chart »** (table des effets du terrain)]. L'attaque est à 2:1, et un score de « 3 » est obtenu. Il serait normalement sans effet, mais il faut noter que la 8ème Air bénéficie d'un DRM permanent de « +1 ». Il s'applique au score de bombardement (voir 8.5), ce qui signifie un score net de « 4 » ; on obtient un autre résultat « DL1 ». Le 3e corps mécanisé soviétique est également définitivement éliminée du jeu. Le DRM « +1 » de la 8e Air ne s'applique pas au test déterminant si l'unité de l'air est marquée face **« Done »** (indisponible) apparente. Un dé non modifié est donc utilisé, et la 8e Air retourne à sa base et retournée face **« Done »** (indisponible) apparente pour le reste du tour.

L'attaque de Kaunas est ensuite résolue. Selon les règles spéciales de *« Barbarossa »*, la rivière est ignorée et la cité est considérée comme une ville pendant le Tour 1 (17.1.2) ; en conséquence, l'attaque est résolue à 4:1. Un score de « 3 » donne un résultat « DR ». Un score de « 1 » donne un résultat « DR ». La 5e division d'infanterie soviétique est forcée de battre en retraite. Elle ne peut pas suivre la direction donnée par le **« Retreat Compass »** (diagramme d'orientation des retraites) en raison de la présence de zones de contrôle et d'unités ennemies (6.2), pas plus qu'elle ne peut se replier vers le Nord (en raison des zones de contrôle). Cependant, les unités amies annulent les zone de contrôle pour les retraites (6.2) de sorte que la division peut se retirer en 3420 par 3419. L'Axe choisit d'avancer ses unités de 3317 dans Kaunas.

La dernière attaque est dirigée contre le 12e corps mécanisé en 3314. Ici, la 1ère Air allemande apporte son soutien au combat, en ajoutant 4 **« CF »** (facteur de combat) soit un total de 27:6, arrondi à 4:1. La **« **FZ (2) »** (zone fortifiée) fournit un décalage de colonne vers la gauche selon la **« Terrain Effects Chart »** (table des effets du terrain), l'attaque étant finalement résolue à 3:1. Un score de « 3 » donne un

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

résultat « BL1 ». Le 12e corps mécanisé soviétique est définitivement éliminé. L'Axe doit prendre une perte, qui doit provenir d'une unité unité à deux faces (puisque certaines ont pris part au combat). Il choisit de retourner la 2e division d'infanterie. La 1ère Air retourne à sa base, mais les unités aériennes ne sont pas marquée **« Done »** (indisponible) après avoir soutenu l'attaque (8.4), de sorte qu'elle reste utilisable pour les activations suivantes. La 2e division d'infanterie allemande retournée avance en 3314, mais il faut noter que le 4e Panzer **« HQ »** ne peut pas s'y joindre puisque les Panzer **« HQ »** ne peuvent pas se déplacer au cours d'une activation de Panzer **« HQ »** (10.5.7).

Figure 10 : activation de combat du 2e Panzer « HQ »

Ceci termine les combats de l'Axe, et maintenant toutes les unités actives sont autorisées à se déplacer (notez que l'autorisation est déterminée au début de l'activation ; même si une unité avancée était hors commandement, elle serait encore autorisée à se déplacer (10.5.7). La Figure 11 montre les positions des unités de l'Axe à la fin de leur mouvement. Notez qu'elles ont profité du fait que les principaux fleuves sont traités comme des rivières pendant le Tour 1 (17.1.2) pour traverser la Dvina et entourer Riga. Le 2e Panzer **« HQ »** s'est porté loin en avant, se positionnant en vue de commander les éléments Panzer de tête que le joueur de l'Axe espère être en mesure de pousser plus loin vers l'Est plus tard dans ce tour.

Le jeton d'activation suivant est le marqueur Logistics. À ce stade les deux camps vérifient la situation logitique de toutes les unités. Notez que la majeure partie des unités soviétiques faisant face à l'AGN et à l'AGC

Figure 11 : Position du 2e Panzer « HQ » à la fin de son mouvement

sont isolées car elles ne peuvent pas tracer de ligne de communication (essentiellement, une ligne de ravitaillement de longueur quelconque). Cependant, la 6e division d'infanterie soviétique (près de Brest-Litovsk) demeure ravitaillée puisque l'unité allemande au sud de sa position sud n'exerce pas de zone de contrôle. On peut donc tracer voie ferrée en 3826, et de là vers l'Est. À noter également que la 18e Panzer (sud-est de Vilnius) devrait normalement être jugée **« Out of Supply »** (non ravitaillée), car elle est au-delà de sept cases d'un dépôt, ou 3 cases d'un **« HQ »** ravitaillé, mais les unités de l'Axe ne peuvent jamais être **« Out of Supply »** (non ravitaillée) ou **« Isolated »** (isolée) pendant le Tour 1 (17.1. 2).

La perte du statut ravitaillé pour les unités soviétiques a deux effets. Tout d'abord, elles recevront un DRM « -2 » en attaque, et un DRM « +2 » en défense, jusqu'à ce que leur ravitaillement soit rétabli. Ensuite, ces unités ne peuvent pas être utilisées pour satisfaire aux exigences des attaques ordonnées par Staline pour le prochain jeton **« Counterattack »** (contre-attaque) soviétique. Elles peuvent participer à ce genre d'attaques, mais sauf à être rejointes par au moins une unité ravitaillée, ces attaques ne compteront pas pour satisfaire à l'exigence du nombre minimum d'attaques à réaliser (voir 10.5.6).

A ce stade, nous espérons que vous avez une bonne idée de l'écoulement des actions pendant un tour de jeu. Allons maintenant à la phase d'attrition pour illustrer quelques-uns des processus qui s'y déroulent. La situation au centre du front Est représentée par la Figure 12.

Commençons par la phase de mouvement des dépôts allemands. Tous les dépôts allemands peuvent maintenant se déplacer. L'Axe lance le dé pour chaque

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

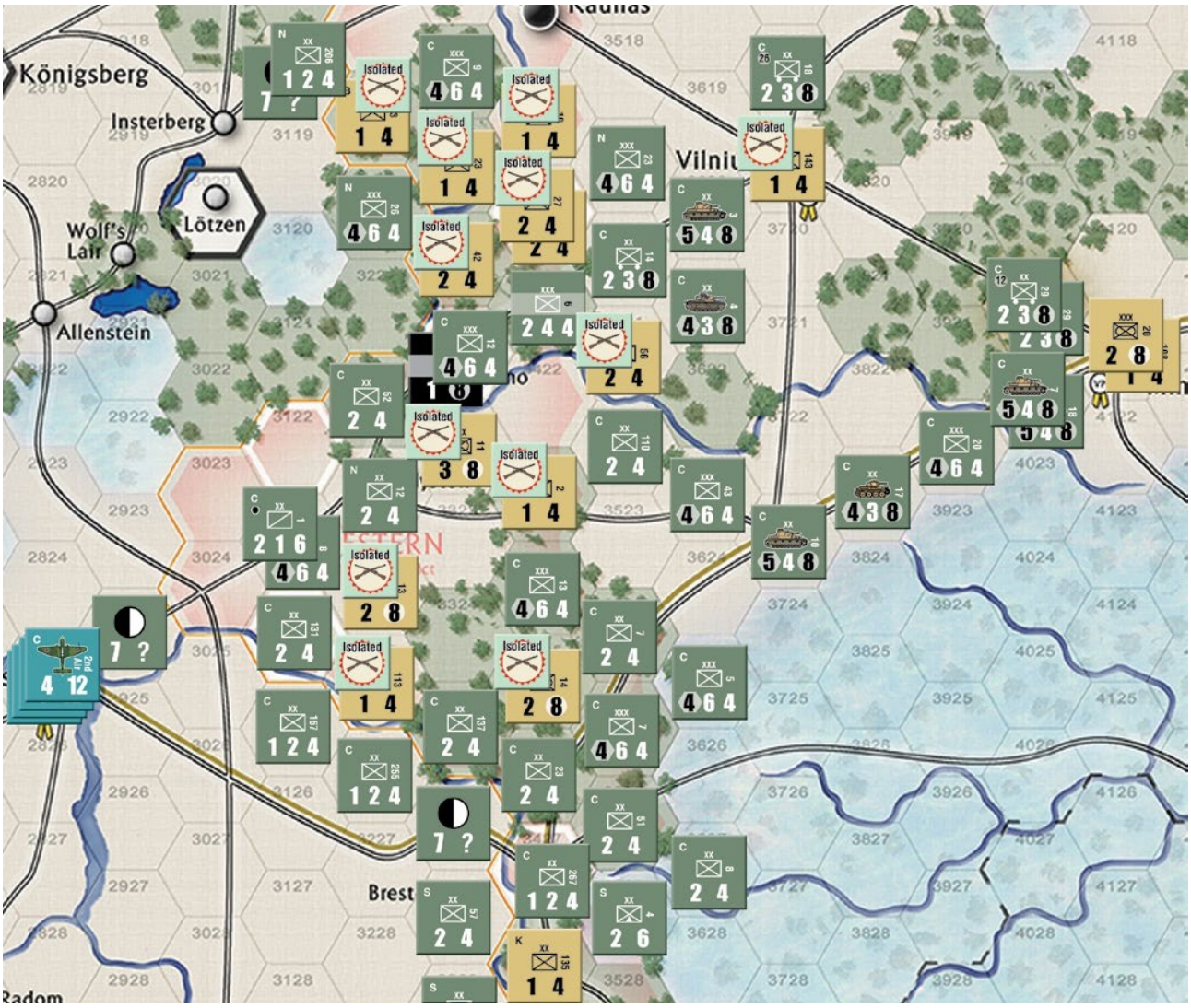


Figure 12 : Situation au début de la phase d'attrition

dépôt et consulte l' **« Axis Depot Advance Table »** (table d'avance des dépôts de l'Axe), sans oublier d'ajouter 2 au score car on joue le Tour 1. Ici concentrons-nous sur deux dépôts : l'un en 2924, juste au nord-est de Varsovie, l'autre en 3326, juste au nord-ouest de Brest-Litovsk. L'Axe obtient un « 3 » et un « 5 » pour ces deux dépôts et donc, après application du DRM « +2 », les deux seront en mesure de bouger au maximum de six cases. L'Axe déplace le dépôt du nord-est de Varsovie de trois cases jusqu'à 3223, et s'arrête là. Les dépôts peuvent venir se placer dans des cases adjacentes à des unités soviétiques si ces cases sont occupées par des unités amies, mais pas autrement. Donc le mouvement en 3323 est interdit. L'Axe décide donc de déplacer l'unité d'une case au nord et puis de deux cases vers le nord-est, s'arrêtant en 3421 où se trouve la 6e division d'infanterie. L'autre dépôt peut bouger de 6 cases, en suivant la ligne de chemin de fer jusqu'à 3723, encore une fois en passant à côté d'unités ennemies, ce qui cette fois est autorisé puisque ces cases sont occupées par des unités de l'Axe.

Il est préférable de déplacer les dépôts vers l'est le plus vite possible, car la vitesse globale de progression de l'Axe dans les tours suivants est susceptible d'être limitée par ses lignes de ravitaillement, d'autant que les Soviétiques feront tout pour le ralentir. Cela montre l'inconvénient d'attendre le segment d'attrition pour éliminer les unités soviétiques isolées derrière les lignes de l'Axe. Oui, ces unités seront condamnées à « dépérir » à condition qu'elles restent encerclées, mais ils peuvent aussi entraver la progression des cruciaux dépôts de ravitaillement !

Vient ensuite le segment allemand de ravitaillement par air, mais il n'est pas nécessaire ce tour car toutes les unités de l'Axe sont ravitillées par la règle spéciale du scénario. Passons donc maintenant au segment d'attrition. La situation logistique de toutes les unités actuellement marquées **« Isolated »** (isolée) (et uniquement ces unités !) est re-vérifiée. D'ordinaire, ces unités, qui sont encore isolées, seraient automatiquement éliminées. Cependant, l'échelle de temps du Tour 1 est plus courte (voir 17.1.2), de sorte que le dé est lancé pour les unités de chaque poche et un nombre de pertes égal au score obtenu est éliminé dans chacune. Dans la situation illustrée sur la Figure 12, nous avons 6 poches. Une grande poche de 6 unités dans les bois à l'ouest de Vilnius, deux petites poches de 2 unités chacune, et trois

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

poches d'unités solitaires. Les trois dernières poches ne nécessitent pas de jet de dé, puisqu'il faut obtenir au moins « 1 », de sorte que ces unités, qui ont toutes une seule face, sont éliminées. Trois poches restent. Pour les poches de 2 unités, l'Axe obtient un « 4 » et un « 6 », entraînant élimination des deux unités de chaque poche. En dernier lieu, pour la plus grande poche, l'Axe obtient un « 2 », provoquant seulement 2 pertes (au choix de l'Axe). Il va maintenant perdre l'initiative puisqu'il va devoir maintenir cette poche pendant le Tour 2, ou attaquer les unités restantes pour les éliminer, au lieu de poursuivre son avance vers l'Est le plus vite possible.

Nous atteignons maintenant la phase finale. Toutes les unités aériennes et d'artillerie sont retournées recto (retourner toutes celles qui ont leur face **« Done »** (indisponible) apparente), et nous avançons le marqueur de tour.

Ceci conclut l'exemple de jeu. Nous espérons que vous avez trouvé l'introduction et le rappel de la mécanique du jeu utiles. Si vous avez des questions sur le jeu, voici des ressources précieuses. Tout d'abord, nous maintenons un forum pour le jeu sur Consimworld.com. (http://talk.consimworld.com/WebX/.1dd2eaf1/1240).

Nous le surveillons régulièrement et visons à répondre aussi rapidement que possible aux questions de règles ou commentaires de jeu qui s'y affichent. Nous tenons également à remercier et exprimer notre gratitude pour les efforts de John Kranz pour maintenir Consimworld, et nous vous encourageons à envisager d'adhérer à Consimworld comme un moyen de soutenir son travail.

Nous animons également un forum semblable sur Boardgamegeek. Le jeu peut être trouvé à http://boardgamegeek.com/boardgame/66855/the-dark-vallée.

Encore une fois, nous sommes heureux d'exprimer nos remerciements à l'équipe de Boardgamegeek qui fournit une formidable ressource à la communauté mondiale des joueurs. Enfin, les mises à jour des règles seront bien sûr être affichées sur le site de GMT (Gmtgames.com) ainsi que les errata à mesure de leur découverte.

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC

SÉQUENCE DE JEU ABRÉGÉE

I. PHASE DE RENFORTS/REMPLACEMENTS

a. Segment des Renforts de l'Axe : Placer les nouvelles unités et les unités de retour de l' **« Other Fronts Box »** (7.2).

b. Segment des remplacements de l'Axe : Remplacer les unités éliminées et/ou récupèrer la pleine puissance de des unités réduites (7.4). Faire les conversions d'unités requises et les retraits imposés (7.7).

c. Segment des renforts soviétiques : Procéder comme pour l'Axe (voir 7.3).

d. Segment des remplacements soviétiques : Procéder comme pour l'Axe (7.6, 7.8).

II. PHASE DES BASES AÉRIENNES

a. Segment des bases aériennes de l'Axe (8.2) : Déplacer les bases aériennes allemandes et les unités aériennes qui leur sont attachées.

b. Segment des bases aériennes soviétiques : Les Soviétiques peuvent établir leur 18e Air si elle est en jeu (8.2).

III. PHASE DE MOUVEMENT STRATÉGIQUE

a. Mouvement ferroviaire de l'Axe (9.2) : À partir du tour 11, lancer deux dés et déplacer un nombre égal d'unités à une face (valant double avec deux faces) par rail le long de voies ferrées de ravitaillement sous contrôle. Pendant les tours **« Snow »** (neige) et dans tous les tours à partir de 1944, les unités à une face (valant double avec deux faces) déplacées par voie ferrée en Union soviétique comptent double.

b. Mouvement naval de l'Axe (9.3) : 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. De même pour la mer Noire/d'Azov si Sebastopol est contrôlée. 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 les voies ferrées de ravitaillement qu'ils contrôlent. Ces unités ne peuvent à aucun moment, du début à la fin de leur déplacement, être adjacentes à l'ennemi.

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. Idem en mer Noire/mer d'Azov. 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 les Soviétiques contrôlent les deux rives des détroits de Kertch. Les mouvements navals sont interdits en mer d'Azov pendant les tours **« Snow »** (neige)..

e. Assaut amphibie soviétique (9.6) : L'unité navale soviétique de la mer Noire peut d'un port de la mer Noire soviétique à n'importe quelle case de la mer Noire/d'Azov. Aucun assaut amphibie n'est permis hors de l'Union soviétique avant 1944. Voir 9.6 pour les autres restrictions.

f. Transports/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), ou sauter sur une case non urbanisée, à portée de la Stavka. Un corps aéroporté ne peut sauter/être aérotransporté que pendant les tours **« Snow »** (neige), **« Mixed Weather »** (temps variable) ou **« Mud »** (boue) et ne peut jamais sauter/être aérotransportés hors de l'URSS.

IV. PHASE D'ACTIVATION

a. Segment de détermination de l'initiative (10.2) : 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] (Le jeton logistique ne peut être choisi).

b. Placement des jetons d'activation : Placer les jetons restants dans une coupe de tirage au sort.

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. Le joueur actif conduit les actions autorisées par le jeton d'activation tiré (10.5).

V. PHASE D'ATTRITION

a. Dépôts allemands (13.6) : Les dépôts allemands peuvent être déplacés. Lancer les dés sur la **« Depot Advance Table ».**

b. Ravitaillement aérien allemand (8.6) : Peut ravitailler par air les unités allemandes marquées **« Isolated »** dans des villes ou des cités en 1941 ou 1942..

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

VI. PHASE FINALE

a. Contrôle de la victoire : Voir si l'un des joueurs a gagné.

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.

© 2013 & 2014 GMT Games, LLC