

1.0 Introduction

Red Star Rising est un wargame permettant de simuler le front de l'Est durant la seconde guerre mondiale, depuis l'invasion allemande de l'URSS en juin 41 jusqu'à la fin d'avril 1944, date à laquelle l'expulsion des puissances de l'Axe de l'URSS ne faisait plus de doute. L'un des deux joueurs joue les Allemands et leurs alliés (l'Axe) et l'autre joueur joue les Soviétiques. Même si une guerre de cette échelle ne peut être parfaitement simulée à l'aide d'une carte et de pions, le jeu tente de modéliser les aspects significatifs de ce conflit et ainsi de donner aux joueurs un aperçu des problèmes rencontrés par leurs homologues historiques.

Si vous n'avez joué à un wargame précédemment, vous pourrez vous sentir légèrement dépassé par toutes ces règles. Ne vous inquiétez pas! Individuellement, les règles sont faciles à comprendre et le jeu est très simple une fois que vous avez joué quelques tours. Mais comme il y a beaucoup de règles (plus que vous ne pouvez vous en souvenir en une lecture), la meilleure chose à faire est de parcourir les règles, installer le scénario « Turning Point », et en jouer quelques tours, en utilisant la séquence de jeu comme un guide et vous référant aux règles spécifiques si nécessaire. Les paragraphes du livret sont numérotés pour faciliter la recherche.

Si vous êtes un joueur expérimenté, vous serez heureux d'apprendre que ce jeu est relativement simple. Vous aurez besoin de concentrer votre attention sur les règles suivantes : débordement, empilement, zones de contrôle, décomposition des unités, avance après combat et règles économiques. Le reste – mouvement, combat, ravitaillement – est relativement classique.

Concentrez-vous sur ce que les règles permettent, c'est à dire, sur les actions qu'elles décrivent comme possible. Si vous voulez faire une action non explicite dans les règles, c'est que cette action est probablement interdite. Certaines règles spécifiques font l'objet de commentaires indiquant ce qui ne peut être fait dans leur cadre, mais toutes les interdictions ne sont pas forcément listées. Enfin, des résumés des règles sont imprimés en plusieurs endroits, notamment sur la carte. Ce sont bien des résumés et non les règles par elles-mêmes. Dans tous les cas, c'est le livret de règles qui prévaut.

1.1 Les pions

Les pions représentent pour la plupart les diverses unités militaires ayant combattues durant la guerre. D'autres pions sont des marqueurs, utilisés pour reporter des informations. Les nombres de grande taille sur les pions sont importants pour le jeu et représentent les potentiels de combat et de mouvement des unités. Les symboles indiquent le type d'unité, tel qu'infanterie ou blindé, la taille de l'unité, division, corps ou armée. Enfin figure la désignation historique des unités, qui n'a aucun impact sur le jeu.

1.2 La carte

La carte représente la zone géographique sur laquelle se sont déroulées les opérations militaires. Les terrains naturels jouant un rôle dans le déroulement des opérations militaires comme les forêts, les marais et rivières sont représentés, ainsi que les ré-

alisations humaines telles que les voies ferrées et les villes. Une grille d'hexagones en surimpression sur le terrain permet de régulariser le mouvement et la position des pions. Ces hexagones sont appelés pour la suite de la règle "hex". Les hex sont numérotés de façon régulière afin de faciliter le placement des unités et leur repérage. La légende en marge de la carte donne toutes les explications sur les différents symboles utilisés, ainsi que les effets du terrain sur le mouvement et le combat. Ainsi que la table des effets de terrain des aides de jeu.

Note du traducteur : le terme zone de contrôle est utilisé pour traduire la notion de « contested space ». De même « space » a été traduit par hexagone (ou hex). Pour le reste de la traduction, zone de contrôle sera abrégée en ZdC.

1.3 Echelles

Chaque hex sur la carte représente environ trente cinq kilomètres. Chaque tour a une durée variable en fonction de la saison : les tours d'été font environ 15 jours; les tours de boue environ deux mois; et les tours d'hiver environ un mois.

1.4 Installation du jeu

Le jeu dispose de différents scénarios, depuis un scénario d'initiation jusqu'à la grande campagne. Les informations sur les scénarios (placement initial, durée, conditions de victoire et règles spéciales) figurent en fin de livret (19.0)

1.5 Déroulement du jeu

Le jeu est divisé en tour et chaque tour se décompose en une série de phases qui sont jouées dans un ordre strict. Une fois que toutes les phases d'un tour ont été jouées, on commence un nouveau tour.

Le but du jeu, comme pour une guerre réelle, est de défaire les forces de son ennemi et de capturer son territoire. Comme dans la réalité, vous pourrez déplacer et faire combattre vos armées en respectant les règles définies pour les mouvements (3.0) et les combats (7.0). Il existe également des attaques de débordement (8.0), un type de combat ayant lieu durant la phase de mouvement. Le nombre d'unités pouvant figurer dans un hex est limité par les règles d'empilement (4.0). La supériorité tactique allemande est simulée par les règles de décomposition (17.0). L'efficacité des unités peut être altérée par les règles de ravitaillement (10.0). L'efficacité au combat de l'Armée Rouge est influencée par les règles économiques (14.0). Le changement des saisons est reflété par les divers tours de temps clair, de boue ou de neige; la plupart des effets de la météo sont inclus dans les mécanismes de jeu mais certains effets font l'objet de règles spécifiques (13.0)

1.5.1 Règle d'arrondi

Quand le potentiel de combat ou de mouvement d'une unité doit être divisé par deux, les fractions sont arrondies au supérieur. Par exemple, la moitié de « 5 » est « 3 ». Exception : si une valeur doit être divisée par deux puis doublée, elle reste inchangée. Dans tous les autres cas, les arrondis sont effec-

tués après tous les autres calculs.

Si vous devez combiner le potentiel de combat de plusieurs unités, les arrondis pour chaque unité sont effectués puis leurs potentiels ajoutés. (Ne pas additionner tous les potentiels avant d'effectuer les arrondis).

2.0 La séquence de jeu

Un tour complet de jeu se compose des séquences suivantes :

A. Phase de ravitaillement

- a) Le joueur de l'Axe retire de la carte toutes les bases aériennes non ravitaillées ou en manque de ravitaillement. (10.6.2 et 12.1.4).
- b) Si ce n'est pas un tour de boue, le joueur de l'Axe peut placer ses flottes aériennes disponibles sur la carte (12.1.2).
- c) Les deux joueurs vérifient le ravitaillement de leurs unités et indiquent leur statut à l'aide des marqueurs "lack of supply" (manque de ravitaillement), "emergency supply" (pour les unités de l'Axe uniquement) (ravitaillement de secours) et "out of supply" (non ravitaillé) (cf 10.0 pour le ravitaillement).
- d) Les deux joueurs testent l'attrition des unités isolées (cf 10.5 et 10.9). Exception : il n'y a pas de test lors du premier tour des scénarios 2, 3, 5 et 6. A noter que les QG soviétiques, finlandais et roumains ne sont jamais testés pour l'attrition.
- e) Le joueur soviétique place dans leurs pioches respectives les marqueurs « potentiel de combat » qu'il reçoit en renfort ce tour (15.3).

B. Phase de renfort de l'Axe

Le joueur de l'Axe place ses renforts reçu ce tour sur la carte (15.2).

C. Phase de mouvement de l'Axe

Le joueur de l'Axe peut déplacer ses unités en respectant la séquence suivante :

- a) mouvement naval (3.6); ou mouvement par mer (un mouvement naval peut se faire sur un fleuve d'où la suggestion)
- b) mouvement stratégique (3.5);
- c) mouvement (3.0) (y compris attaques de débordement (8.0)) pour toutes les unités, hors bases aériennes, qui n'ont pas effectuées un mouvement naval ou stratégique.
- d) mouvement des bases aériennes.

D. Phase de combat de l'Axe

Le joueur de l'Axe peut utiliser ses unités pour attaquer les unités du joueur soviétique (7.0).

E. Phase de combat du soviétique

Le joueur soviétique peut utiliser ses unités pour attaquer les unités du joueur de l'Axe (7.0).

F. Phase de renfort du soviétique

Le joueur soviétique place ses renforts reçu ce tour sur la carte (15.0).

G. Phase de mouvement du soviétique

Le joueur soviétique peut déplacer ses unités en respectant la séquence suivante :

- a) mouvement naval (3.6);
- b) mouvement stratégique (3.5);
- c) mouvement (3.0) (y compris attaques de débordement (8.0)) pour toutes les unités, hors leaders, qui n'ont pas effectuées un mouvement naval ou stratégique.
- d) mouvement des leaders

H. Phase de mouvement motorisé de l'Axe

Le joueur de l'Axe peut déplacer ses unités blindées (uniquement) en respectant la séquence suivante :

- a) mouvement (3.0) (y compris attaques de débordement (8.0)) ;
- b) mouvement stratégique (3.5) pour les unités blindées qui n'ont pas effectué de mouvement ;
- c) Le joueur de l'Axe retire à présent ses flottes aériennes sur la carte (12.1.3).

I. Phase Administrative

- a) Le joueur de l'Axe effectue ses dissociations et recompositions (17.2).
- b) Le joueur soviétique peut convertir ses armées d'infanterie en armées de la Garde ou en armées de Choc (15.5.2).
- c) Si c'est un tour de production, le joueur soviétique peut effectuer ses décompositions et recompositions (17.3, 17.4 et 17.5).
- d) Le joueur soviétique vérifie que ses marqueurs de support économique des ports stratégiques peuvent tracer une ligne de communication (14.3 et 10.1).
- e) Si c'est un tour de production, le joueur soviétique vérifie s'il peut recevoir un leader (14.4.3).

- f) Si c'est un tour de production, le joueur soviétique peut évacuer ses supports économiques industriels (14.2).
- g) Le joueur soviétique place ses unités de partisans (11.1).
- h) Le joueur soviétique tire au hasard un marqueur « potentiel de combat » pour chaque armée soviétique qui 1) ne dispose pas déjà de ce marqueur et 2) qui est adjacente à une unité de l'Axe (6.2.2).
- i) Le joueur soviétique retire les marqueurs de combat de chaque armée soviétique ravitaillée ou en manque de ravitaillement et qui n'est pas adjacente à une unité de l'Axe (6.2.3).
- j) Le marqueur tour de jeu est déplacé vers le tour suivant. Le marqueur de phase est remplacé sur la case de la phase de ravitaillement. Un nouveau tour peut commencer.

3.0 Mouvement

Les joueurs peuvent déplacer leurs unités sur la carte durant la phase de mouvement. Seul le joueur de l'Axe peut déplacer ses unités blindées à nouveau durant la phase de mouvement motorisé.

3.1 Généralité

3.1.1 Les unités se déplacent d'hex en hex, dans la limite de leur potentiel de mouvement, indiqué par le chiffre en bas à droite de chaque pion. Note: les supports économiques ont un potentiel de mouvement de "0" et peuvent seulement être évacués (14.2). Les flottes aériennes et les partisans n'ont pas de potentiel de mouvement; Ils ne se déplacent pas mais sont placés dans le cadre de règles spécifiques (12.0 et 11.1).

3.1.2 Il existe deux catégories de mouvement : le mouvement motorisé et le mouvement non motorisé. Les unités motorisées ont leur potentiel de mouvement encadré par un carré rouge. (Certaines unités motorisées soviétiques ayant un fond de couleur rouge ont leur potentiel de mouvement encadré en noir.)

3.1.3 Le potentiel de mouvement peut être réduit si une unité est en manque de ravitaillement ou non ravitaillée (10.8 et 10.6).

3.1.4 Le déplacement des unités est affecté par le terrain. Le nombre de points de mouvement dépensés pour pénétrer dans chaque hex dépend du type de terrain dans l'hex ou du terrain séparant deux hex. Les différents coûts de point de mouvement en fonction du terrain sont indiqués sur la Table des Effets du Terrain. Exemple : une unité motorisée avec quatre points de mouvement peut se déplacer de quatre hex en terrain clair ou se déplacer de deux hex en terrain clair et un hex en forêt car un hex de forêt coûte deux points de mouvement à une unité motorisée et un hex de terrain clair un point seulement.

3.1.5 Le coût pour pénétrer dans chaque hex dépend également de la catégorie de mouvement, motorisé ou non.

3.1.6 Même si l'échelle du temps permet de prendre en compte

l'influence des saisons sur le mouvement, il existe des règles spécifiques concernant le mouvement durant les tours de neige (13.0.3) et de boue (13.0.2).

3.1.7 Les unités ennemies et les hex adjacents à celles-ci influencent également le mouvement (3.2, 3.4 et 5.0).

3.1.8 Certaines unités peuvent durant leur mouvement attaquer des unités ennemies. Ces attaques de débordement sont décrites dans des règles spécifiques (8.0).

3.1.9 Le mouvement naval est décrit dans une section spécifique (3.6).

3.1.10 Le mouvement stratégique est décrit dans une section spécifique (3.5).

3.2 Comment déplacer les unités?

Les unités sont déplacées lors de la phase de mouvement en respectant les restrictions ci-dessous :

- a) vous pouvez déplacer toutes, une partie, ou aucune de vos unités;
- b) vous ne pouvez déplacer qu'une unité ou un empilement d'unités à la fois (cf 3.3.1 pour le déplacement des empilements);
- c) vous déplacez les unités d'hex adjacent en hex adjacent;
- d) les unités se déplaçant dépensent des points de mouvement comme indiqué par la table des effets du terrain pour pénétrer dans un hex ou pour traverser le côté d'un hex (voir 3.1 et 3.2);
- e) une unité n'est pas obligée d'utiliser tout son potentiel de mouvement;
- f) une unité ne peut dépenser plus de points de mouvement que son potentiel de mouvement;
- g) une unité déjà déplacée ne peut être bougée à nouveau si d'autres unités se sont déplacées entre temps (même si cette unité n'a pas utilisée tout son potentiel de mouvement);
- h) certaines unités peuvent conduire des attaques de débordement durant leur mouvement (8.0);
- i) Vous ne pouvez pas déplacer une unité dans un hex occupé par une unité ennemie (à noter que les flottes aériennes allemandes peuvent être placées sur une unité ennemie (12.1.2));
- j) Dans certains cas, une unité doit dépenser deux ou trois points de mouvement supplémentaires pour quitter une Zone de Contrôle ennemie (voir 3.4 et 5.0 pour plus de précision sur les Zones de Contrôle);

k) Seules deux types d'unités peuvent se déplacer directement de Zone de Contrôle en Zone de Contrôle : les unités blindées allemandes qui peuvent toujours le faire, et les corps de cavalerie de la Garde qui ne peuvent le faire que lors des tours de neige (5.0.7);

l) Les bases aériennes et les leaders sont toujours déplacés en dernier.

3.3 Mouvement—Cas particuliers, Exemples et Clarifications

3.3.1 Déplacement d'un empilement d'unités

Un empilement d'unités (ou pile) est simplement le fait d'avoir plus d'une unité dans le même hex. (Voir 4.0 pour les règles d'empilement). Vous êtes autorisé à déplacer une pile si :

- les unités débutent la phase de mouvement dans le même hex; et
- aucune unité dans la pile ne dépasse son potentiel de mouvement durant le déplacement.

Vous pouvez "déposer" une ou plusieurs unités d'une pile et continuer à déplacer le reste de la pile, mais les unités déposées ne pourront plus se déplacer durant cette phase.

Note: déplacer les unités en pile accélère le jeu et est très important pour effectuer des attaques de débordement.

3.3.2 Coût du terrain

Quand vous déplacez une unité, gardez à l'esprit le nombre de points de mouvement dont elle dispose (en tenant compte de son état de ravitaillement (10.0)). Pour chaque nouvel hex où pénètre l'unité, vous devez soustraire le coût du terrain aux points de mouvement restants de l'unité. Procédez de même pour chaque hex, jusqu'à ce que l'unité n'ait plus de points de mouvement ou jusqu'à ce que vous décidiez de terminer son mouvement. Si une unité traverse un élément de terrain entre deux hex, comme une rivière, vous devez dépenser les points de mouvement nécessaires à la traversée avant de dépenser les points de mouvement pour pénétrer dans le nouvel hex. S'il ne reste pas suffisamment de points de mouvement à une unité pour pénétrer dans un hex, alors l'unité ne peut pénétrer dans cet hex.

3.3.3 Mouvement minimum

Une unité peut toujours se déplacer d'un seul hex durant sa phase de mouvement, au prix de tout ces points de mouvement, si :

- elle ne commence pas son mouvement en Zone de Contrôle ennemie (voir 3.4 et 5.0);
- le potentiel de mouvement imprimé sur le pion est au moins de "1";
- l'unité ne traverse pas ou ne pénètre pas un terrain interdit; et

- ce mouvement n'a pas lieu lors de la phase de mouvement motorisé allemande.

Cette règle signifie qu'une unité peut toujours se déplacer d'un seul hex même si ce déplacement excède son potentiel pourvu que les conditions ci-dessus soient réunies.

Ne pas oublier en particulier qu'une unité ne peut utiliser le mouvement minimum si elle commence son mouvement en Zone de Contrôle ennemie (voir 3.4 et 5.0).

3.3.4 Lacs et Mers

La plupart des lacs et quelques portions de mers longent entièrement le côté séparant deux hex adjacents. Ces barrières d'eau sont infranchissables, c'est-à-dire qu'une unité ne peut traverser de tels côtés d'hex et qu'une zone de contrôle ne se projette pas à travers (5.0.5)). A noter que si le lac ou la mer ne longe pas entièrement le côté d'un hex, les mouvements sont autorisés à travers ce côté et que les zones de contrôle peuvent se projeter à travers. Voir également 3.3.5 ci-dessous pour la signification des "flèches rouges" à travers les lacs durant les tours de neige.

Clarification : Il y a une mer impassable entre les hex 6115 et 6116; mais c'est un fleuve entre les hex 6116 et 6117.

3.3.5 Effets de la météo sur le mouvement

Durant les tours de neige :

- Les unités soviétiques ne dépensent que deux points de mouvement pour quitter une zone de contrôle ennemie (voir 3.4 et 5.0).
- les marais sont traités comme des forêts;
- Le coût en points de mouvement de tous les hex au nord du cercle Arctique est doublé.

Comme noté en 3.3.4, les lacs longeant entièrement un côté d'hex sont infranchissables. Cependant deux lacs dans le jeu (Lagoda et Seliger) sont représentés avec des flèches rouges traversant des côtés d'hex. Durant les tours de neige :

- les unités soviétiques non motorisées (uniquement!) considèrent les côtés d'hex traversés par une flèche rouge comme des rivières dans tous les cas (à l'exception des retraites et avances après combat). Ces unités peuvent se déplacer, combattre et projeter leur zone de contrôle à travers ces lacs.
- Le joueur soviétique peut tracer son ravitaillement à travers ces lacs (voir 10.0); et
- Aucune avance ou retraite après combat n'est autorisée à travers ces flèches rouges.

3.3.6 Mouvement de l'artillerie de siège

Le joueur allemand dispose d'une unité artillerie de siège qui :

- peut seulement se déplacer le long d'une voie ferrée;
- ignore tous les coûts de terrain;
- peut utiliser le mouvement stratégique (3.5);
- peut seulement se déplacer de trois hex si elle n'utilise pas le mouvement stratégique;
- ne peut se déplacer dans un hex en zone de contrôle ennemie à moins qu'une unité amie capable d'annuler la zone de contrôle s'y situe (voir 3.4 et 5.0).

3.4 Entrer et quitter une Zone de Contrôle ennemie

Note: La plupart des unités de combat dans le jeu représente des formations suffisamment puissantes pour exercer un contrôle sur les hex adjacents à celui qu'elles occupent. Une autre section des règles (5.0) traite des zones de contrôle en globalité. Cette section ne traite que des effets des zones de contrôle sur le mouvement. A noter que toutes les unités n'exercent pas de zone de contrôle et que certains types de terrain empêchent la projection des zones de contrôle.

3.4.1 Si une unité (ou une pile) se situe en ZdC ennemie, elle doit dépenser trois points de mouvement (en plus du coût normal du terrain) pour quitter son hex. (Note : durant les tours d'hiver, les unités soviétiques ne dépensent que deux points de mouvement supplémentaires (voir 13.0.3)).

3.4.2 Seuls les blindés allemands (et les corps de cavalerie de la Garde soviétique durant les tours de neige) peuvent se déplacer directement de ZdC en ZdC ennemies. Toutes les autres unités en ZdC ennemie doivent d'abord se déplacer dans un hex hors ZdC ennemie avant de pénétrer dans un nouvel hex en ZdC ennemie.

3.4.3 Les unités suivantes ne peuvent se déplacer dans un hex en ZdC ennemie que si une unité amie annulant la ZdC y est déjà:

- Bases aériennes
- QG
- Leaders
- Artillerie de siège
- Dépôts de ravitaillement

3.5 Mouvement Stratégique

3.5.1 Le mouvement stratégique est un type de mouvement particulier simulant la façon dont les unités de combat se déplacent quand elles ne risquent pas de rencontrer l'ennemi. Les unités gagnent ainsi en mobilité mais il y a des contraintes.

3.5.2 Les joueurs doivent conduire tous leurs mouvements stratégiques avant leurs mouvements classiques sauf durant la phase de mouvement motorisé allemande où les mouvements straté-

giques sont effectués après les mouvements classiques. Une unité ne peut effectuer un mouvement classique et un mouvement stratégique lors de la même phase.

3.5.3 Une unité effectuant un mouvement stratégique:

- ignore son potentiel de mouvement classique;
- ignore tous les coûts de terrain;
- peut se déplacer de 25 hex au maximum; et
- doit toujours laisser une distance d'au moins 4 hex entre elle et l'unité ennemie la plus proche, quelle qu'elle soit (y compris les Leaders, QG, Partisans, dépôts de ravitaillement, bases aériennes, flottes aériennes, supports économiques, divisions de sécurité, etc...).

Mais il est interdit :

- d'effectuer un mouvement stratégique avec une base aérienne, un partisan ou un support économique;
- de traverser ou de pénétrer dans des lacs ou des mers (à l'exception de certaines unités soviétiques lors des tours d'hiver (voir 13.0.3));
- à une unité non ravitaillée, en manque de ravitaillement ou en ravitaillement de secours d'effectuer un mouvement stratégique(voir 10.0);
- de déplacer l'unité par un hex où elle se trouverait non ravitaillée ou en manque de ravitaillement;
- d'effectuer un mouvement stratégique avec un dépôt de ravitaillement, à l'exception des tours de boue.

3.5.4 Les unités peuvent utiliser le mouvement stratégique pour traverser le détroit en la Crimée et l'Ukraine. (Entre les hex 1724 et 1824).

3.5.5 Le joueur allemand peut utiliser le mouvement stratégique pour ses unités blindées lors de la phase de mouvement et lors de la phase de mouvement motorisé. Une unité blindée allemande peut ainsi être déplacée stratégiquement deux fois dans le même tour.

3.6 Mouvement par mer

3.6.1 Durant votre phase de mouvement, vous pouvez déplacer une unité par mouvement par mer mais cette unité ne pourra pas effectuer d'autres types de mouvement lors de cette phase.

3.6.2 Les KampfGrupp d'infanterie et de montagne allemands (17.2), ainsi que les corps soviétiques d'infanterie, de marine et de parachutistes (15.4) comptent pour une demie unité pour un mouvement par mer. Mais si les joueurs veulent déplacer par mer deux demies unités lors de la même phase, celles-ci doivent commencer et terminer leur mouvement dans les mêmes ports de départ et d'arrivée.

3.6.3 Pour effectuer un mouvement par mer, une unité doit être située dans un hex de port. L'unité est alors déplacée vers son port de destination, qui doit être contrôlé par le joueur en phase (9.0).

3.6.4 Les unités à Mourmansk ne peuvent effectuer de mouvement par mer que vers Arkhangelsk et vice versa. Le mouvement naval est interdit entre ces deux ports pendant les tours de neige.

3.6.5 Les unités à Leningrad ne peuvent effectuer de mouvement par mer que vers Konigsberg et vice versa. Le mouvement par mer est interdit entre ces deux ports pendant les tours de neige.

3.6.6 Les unités dans un port de la Mer Noire ne peuvent effectuer de mouvement par mer que vers un autre port de la Mer Noire.

3.6.7 Une unité peut quitter ou entrer dans une ZdC ennemie en effectuant un mouvement par mer (3.4 et 5.0).

3.6.8 Les unités non ravitaillées ou en manque de ravitaillement ne peuvent effectuer de mouvement par mer (10.0).

3.6.9 Les unités suivantes peuvent effectuer un mouvement par mer :

- toutes les unités de montagne
- les dépôts de ravitaillement
- les corps d'infanterie
- Les KampfGrupp d'infanterie
- les armées d'infanterie soviétiques
- les armées de la Garde
- les armées de Choc
- les unités de Marine
- les unités parachutistes

3.6.10 Les unités suivantes ne peuvent effectuer un mouvement par mer:

- les unités motorisées (à l'exception des dépôts de ravitaillement)
- les bases aériennes
- l'artillerie de siège
- les armées de l'Axe
- les divisions de sécurité
- les Partisans
- les Leaders

- les supports économiques
- les corps de cavalerie de la Garde
- les QG

4.0 Empilement

Empiler est le fait de placer plusieurs unités (du même camp) sur un même hex. Les unités de l'Axe et les unités soviétiques ne peuvent être empilées dans un même hex.

4.0.1 Certaines unités ont une valeur en points d'empilement, imprimée sur le coin droit supérieur du pion, dans un cercle blanc. Le nombre d'unités portant cette information pouvant être empilées dans le même hex est limité.

4.0.2 Certaines unités, comme les flottes aériennes, n'ont pas de valeur d'empilement dans un cercle blanc mais un nombre inscrit dans une étoile rouge à la place. Ce nombre représente le rayon d'action de ces unités et n'a rien à voir avec l'empilement. De telles unités ont une valeur d'empilement de « 0 » et elles peuvent figurer en nombre illimité dans un même hex.. Ces unités comprennent les QG, l'artillerie de siège, les Leaders, les bases aériennes, les flottes aériennes et les dépôts de ravitaillement.

4.0.3 Le joueur de l'Axe peut avoir jusqu'à 14 points d'empilement dans un même hex.

Armées de l'Axe = 12 points d'empilement; Corps de l'Axe = 6 points d'empilement; KampfGrupp de l'Axe = 3 points d'empilement; Divisions de l'Axe = 2 points d'empilement.

4.0.4 Les unités allemandes peuvent s'empiler avec n'importe quelle nationalité de l'Axe. Mais les unités de l'Axe non allemandes ne peuvent s'empiler avec des unités de l'Axe d'une autre nationalité sauf avec les Allemands. Par exemple : les hongrois ne peuvent s'empiler qu'avec des allemands ou d'autres hongrois.

4.0.5 Le joueur soviétique peut avoir jusqu'à 2 points d'empilement dans un même hex.

Armées soviétique = 2 points d'empilement; Corps soviétiques = 1 points d'empilement.

4.0.6 Règle spéciale: Les corps de cavalerie de la Garde ont une valeur d'empilement de 0. Néanmoins, un seul corps de cavalerie de la Garde peut être présent dans un hex. Les corps de cavalerie de la Garde ont un « X » à la place de la valeur d'empilement pour rappeler cette règle spéciale.

4.0.7 Sauf exceptions (voir attaque de débordement 8.0, Retraite 7.12, Avance après combat 7.15 et Renforts 15.2.4), l'empilement est vérifié à la fin de chaque phase. S'il existe un surempilement dans un hex à la fin d'une phase, le joueur adverse doit retirer une ou plusieurs unités de son choix pour ramener l'empilement à sa valeur limite. Les unités retirées sont considérées comme étant éliminées suite à un combat (7.9).

Note: L'adversaire peut retirer les unités de son choix jusqu'à ce

que la limite soit à nouveau atteinte. Par exemple, s'il y a dans un hex un surempilement de 1 point et si l'hex contient une unité valant deux points d'empilement et une autre valant un point, l'adversaire peut choisir d'éliminer celle valant deux points pour revenir dans les limites de l'empilement.

4.0.8 Les joueurs peuvent toujours inspecter les empilements adversaires.

5.0 Zone de Contrôle (ZdC)

5.0.1 Comme écrit ci-dessus, la plupart des unités de combat dans le jeu représente des formations suffisamment puissantes pour exercer un contrôle sur les hex adjacents à celui qu'elles occupent. Sauf exception, une unité exerce une ZdC sur les 6 hex qui sont adjacents à l'hex qu'elle occupe. Les ZdC influent sur le mouvement (3.4), la retraite et l'avance après combat (7.10, 7.11 et 7.15) et également sur le tracé du ravitaillement (10.0).

5.0.2 Les unités suivantes n'exercent pas de ZdC (leur potentiel de combat figurent dans un carré blanc pour s'en souvenir; les partisans n'ont pas de potentiel de combat et n'exercent pas de ZoC) :

- les flottes aériennes
- les bases aériennes
- l'artillerie de siège
- les armées de l'Axe C'est dans un errata ? je ne l'ai pas dans ma version de la règle
- les divisions de sécurité
- les Partisans
- les Leaders
- les supports économiques
- les corps de cavalerie de la Garde
- les QG
- Les dépôts de ravitaillement

5.0.3 Règle spéciale: un KampfGrupp d'infanterie allemande avec un facteur d'attaque de 1 imprimé sur le pion n'exerce pas de ZdC. Cependant, deux unités de ce type empilées exercent une ZdC.

5.0.4 Les unités suivantes peuvent seulement se déplacer dans un hex en ZdC ennemie si une unité amie annulant la ZdC se situe déjà dans l'hex :

- Bases aériennes
- QG

- Leaders
- Artillerie de siège
- Dépôts de ravitaillement

5.0.5 Une ZdC ne s'exerce jamais à travers un terrain infranchissable. Cependant, les unités soviétiques non-motorisées exercent une ZdC à travers les flèches rouges d'un lac durant les tours de neige.

5.0.6 Si une unité (ou une pile) se situe en ZdC ennemie, elle doit dépenser trois points de mouvement (en plus du coût normal du terrain) pour quitter son hex (Exception: 5.0.8). Une unité ne peut se déplacer directement de ZdC en ZdC ennemies. (Exception importante : 5.0.7).

5.0.7 Seuls les blindés allemands (et les corps de cavalerie de la Garde soviétique durant les tours de neige) peuvent se déplacer directement de ZdC en ZdC ennemies (en payant le coût nécessaire pour quitter la ZdC ennemie). Toutes les autres unités en ZdC ennemie doivent d'abord se déplacer dans un hex hors ZdC ennemie avant de pénétrer dans un nouvel hex en ZdC ennemie. La présence d'une unité amie n'annule pas la ZdC ennemie dans le cas présent.

5.0.8 Durant les tours d'hiver, les unités soviétiques ne dépensent que deux points de mouvement supplémentaires pour quitter une ZdC ennemie.

6.0 Les Armées Soviétiques et leur potentiel de combat inconnu

A la différence des autres unités de combat, les armées soviétiques n'ont pas leur potentiel de combat imprimé sur leur pion. A la place, chaque armée soviétique se voit assigner une lettre (A, B, or C) qui représente sa « classe de combat ». La classe A représente les armées blindées. La classe B représente les armées de Choc et de la Garde. La classe C représente les armées d'infanterie régulière.

6.1 Les marqueurs de potentiel de combat

Le joueur soviétique dispose de marqueurs de potentiel de combat pour chaque classe de combat (des marqueurs portant un « A », un « B » ou un « C »). Sur chaque marqueur de potentiel de combat est imprimé un facteur d'attaque et un facteur de défense ; les potentiels de combat varient d'un marqueur à l'autre (voir 7.9 pour les pas de pertes). Sur certains marqueurs est imprimée une bande noire pour les différencier des autres (6.2.4).

6.2 Comment utiliser les marqueurs de potentiel de combat

6.2.1 Le joueur soviétique doit placer les marqueurs de potentiel de combat dans trois coupes différentes, en les triant en fonction de leur lettre « A », « B », et « C ». A noter que de nombreux marqueurs de potentiel de combat rentrent en jeu comme renforts (15.3). Quand le joueur soviétique reçoit des marqueurs de potentiel de combat comme renforts, il les place simplement dans la

coupe appropriée.

6.2.2 Le joueur soviétique pioche au hasard un marqueur de potentiel de combat pour une armée qui n'en possède pas quand :

- l'armée attaque ou est attaquée durant un combat ou une attaque de débordement; ou
- l'armée est adjacente à une unité de l'Axe durant la phase administrative.

Le joueur soviétique doit tirer le marqueur de potentiel de combat après la déclaration du combat mais avant le lancer du dé pour sa résolution.

6.2.3 Le joueur soviétique place le marqueur de potentiel de combat au-dessus de son armée (face « plein potentiel visible) (voir 7.9 pour les pas de pertes) et le laisse en place jusqu'à ce qu'il soit retiré. Le joueur soviétique retire le marqueur de potentiel de combat d'une de ses armées si :

- l'armée est ravitaillée ou en ravitaillement limité et n'est pas adjacente une unité de l'Axe durant la phase administrative (les armées non ravitaillées gardent leur marqueur); ou
- l'armée est éliminée.

6.2.4 Le joueur soviétique replace ses marqueurs de potentiel de combat dans leur coupe respective sauf si une bande noire est imprimée sur le marqueur. Dans ce cas, les marqueurs sont placés dans la case « At-start Strength MarkerBox ».

Note : les marqueurs « A » sont en moyenne meilleurs que les marqueurs « B » qui eux même sont meilleurs que les marqueurs « C ». Il y a bien sûr des variations, même au sein d'une même classe de combat. La valeur d'une armée soviétique est inconnue jusqu'à ce qu'un marqueur lui soit associé et les joueurs doivent se préparer à de bonnes ou de mauvaises surprises...

7.0 Combat

7.1 Premières généralités

7.1.1 Durant leur phase de combat, les joueurs peuvent utiliser leurs unités pour attaquer les unités ennemies adjacentes. Les combats sont résolus les uns après les autres dans l'ordre choisi par le joueur en phase. Les résultats d'un combat peuvent conduire à infliger des pertes aux unités des deux camps, et entraîner des retraites et des avances après combat.

7.1.2 Voici un aperçu des différentes étapes d'un combat (dont la plupart s'applique aux attaques de débordement). Il y a également des règles couvrant les combats entre plus d'une unité, le terrain, les retraites et avances, et les leaders.

- a) Déclaration du combat (ou de l'attaque de débordement);
- b) Tirage d'un marqueur potentiel de combat pour les armées soviétiques si besoin (6.0);

- c) Addition des facteurs d'attaque des unités attaquantes;
- d) Addition des facteurs de défense des unités du défenseur;
- e) Si le défenseur peut bénéficier du bonus de cours d'eau (7.4.2), son facteur de défense totale est modifié en conséquence;
- f) Calcul du ratio de combat en divisant le facteur d'attaque total de l'attaquant par le facteur de défense total du défenseur, en arrondissant au nombre inférieur.

Exemple: si le facteur d'attaque de l'attaquant est de 11 et le facteur de défense du défenseur est de 4, le ratio de combat sera de 11/4 ou 3,75/1, qui est arrondi à 3/1. Ces ratios arrondis figurent dans la table de combat en tête de chaque colonne.

- g) En fonction du terrain occupé par le défenseur, choix de la ligne utilisée sur la table de résolution de combat (imprimée sur la carte) pour résoudre le combat;
- h) Sélection du ratio dans la ligne sélectionnée pour trouver la colonne servant à la résolution du combat (si les ratios ne figurent pas sur la table, utiliser la dernière colonne valide); Vous ne pouvez pas délibérément attaquer à un ratio inférieur au ratio le plus faible de la table. Si le joueur soviétique déclare une attaque avec des unités dont le potentiel de combat n'a pas encore été déterminé, et qu'après détermination celui entraîne un ratio qui n'égale pas le ratio le plus faible de la table, l'attaque est considérée comme sans effet (résultat NE)
- i) Si le joueur soviétique est le défenseur (combat ou attaque de débordement) lors d'un tour sans neige et si toutes les unités en défense sont dans le rayon d'action d'une ou plusieurs flottes aérienne (12.0), décalage d'une colonne vers la droite, en faveur de l'attaquant (si les ratios ne figurent pas sur la table, utiliser la dernière colonne valide);
- j) Si le joueur de l'Axe est le défenseur (combat ou attaque de débordement) lors d'un tour sans neige et si toutes les unités en défense sont dans le rayon d'action d'une ou plusieurs flottes aériennes (12.0), décalage d'une colonne vers la gauche, en faveur du défenseur (si les ratios ne figurent pas sur la table, utiliser la dernière colonne valide);
- k) Calcul des éventuels modificateurs au dé (tous les modificateurs sont cumulables; un jet de dé modifié supérieur à 10 est traité comme un 10) :

- S'il s'agit d'une attaque de débordement (8.0), ajouter « 1 » au dé;
- Si le combat a lieu lors d'un tour de neige du premier hiver (tours de neige 8-11), ajouter « 3 » au dé (13.0);
- Si le combat a lieu lors d'un tour de neige du deuxième hiver (tours de neige 22-25), ou du troisième hiver (tours de neige 36-39), ajouter « 1 » au dé (13.0);

- Si le joueur soviétique est l'attaquant (combat ou attaque de débordement) et si toutes les unités du défenseur sont dans un rayon de trois hex d'un ou plusieurs leaders (14.4), le joueur soviétique doit ajouter au dé la valeur du meilleur leader;
- Si le joueur de l'Axe est l'attaquant (combat uniquement) avec au moins une unité allemande, si toutes les unités du défenseur sont dans une ville majeure ou dans la forteresse de Sébastopol et si l'artillerie de siège est dans un rayon de deux hex de l'hex du défenseur, le joueur de l'Axe peut choisir d'ajouter « 4 » au dé de combat; Il doit choisir avant de lancer le dé.

- l) Jet du dé, modifié suivant l'étape k;
- m) Lecture du résultat du combat en croisant le résultat du dé modifié avec la colonne déterminée lors de l'étape h (éventuellement ajustée par les étapes i) et j));
- n) Application du résultat du combat (7.8.2);
- o) Avance après combat éventuelle (pas dans le cas d'une attaque de débordement);
- p) Résolution éventuelle d'un nouveau combat ou fin de la phase.

7.2 Combat—Généralités

7.2.1 Les joueurs ne peuvent attaquer que lors de leur propre phase de combat.

7.2.2 Seules les unités ennemies adjacentes à des unités amies peuvent être attaquées.

7.2.3 Les combats sont volontaires. Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer.

7.2.4 Une unité ne peut participer qu'à une seule attaque par phase de combat.

7.2.5 Une unité ne peut jamais être attaquée plus d'une fois par phase de combat.

7.2.6 Une unité avec un potentiel d'attaque de « 0 » ne peut attaquer.

7.2.7 Si plus d'un QG défend dans un hex, un seul d'entre eux peut ajouter son potentiel de défense au total du défenseur.

7.2.8 Si plus d'un dépôt de ravitaillement défend dans un hex, un seul d'entre eux peut ajouter son potentiel de défense au total du défenseur.

7.3 Combat impliquant plus de deux unités

7.3.1 Les combats les plus simples sont ceux impliquant deux unités : une unité de l'attaquant contre une unité du défenseur. Cependant, il est possible que d'un même hex des attaques dif-

férentes soient lancées par plusieurs unités contre différents hex; une seule unité peut attaquer des unités dans des hex différents; et des unités dans des hex différents peuvent attaquer des unités dans un hex adjacent.

A. Une unité (qu'elle soit seule dans son hex ou empilée) :

- peut effectuer une attaque contre un ou plusieurs hex adjacents;
- ne peut diviser son facteur d'attaque pour faire plusieurs attaques.

B. Deux unités ou plus dans le même hex peuvent:

- attaquer ensemble un même hex adjacent;
- attaquer chacune un ou des hex différents;
- ne peuvent se combiner pour attaquer plus d'un hex.

C. Deux unités ou plus dans des hex différents :

- peuvent attaquer ensemble un même hex;
- ne peuvent se combiner pour attaquer plus d'un hex.

D. Deux unités ou plus défendant dans le même hex doivent être attaquées ensemble.

E. Plus d'une attaque peut être lancée du même hex en respectant les conditions ci-dessus.

F. Si des unités du défenseur dans des hex différents se situent sur plusieurs types de terrains, le terrain le plus favorable au défenseur est utilisé pour résoudre le combat.

G. Les alliés de l'Axe peuvent participer à des attaques avec des unités allemandes. Mais ils ne peuvent pas participer à des attaques avec d'autres nationalités de l'Axe (par exemple les italiens peuvent attaquer avec les allemands, mais pas avec les hongrois).

7.4 Influence du terrain et de la météo sur le combat

7.4.1 Terrains (autre que cours d'eau)

A l'exception des cours d'eau (voir ci-dessous), les terrains influencent les combats par le choix de la ligne qui sera utilisée dans la table de résolution des combats. C'est le terrain situé dans l'hex du défenseur qui influence le combat. Si des unités du défenseur dans des hex différents se situent sur plusieurs types de terrains, le terrain le plus favorable au défenseur est utilisé pour résoudre le combat.

7.4.2 Cours d'eau

Si toutes les unités de l'attaquant attaquent à travers une rivière, deux points de facteur de défense sont ajoutés au total du défenseur. Exception : si le défenseur n'a qu'un point de facteur de

défense, un seul autre point est ajouté.

Si toutes les unités de l'attaquant attaquent à travers un fleuve, ou une combinaison de fleuves et de rivières, le facteur de défenseur du défenseur est doublé. Note : le détroit de Kerch est considéré comme un fleuve.

7.4.3 La forteresse de Sébastopol

Seules les unités soviétiques défendant dans la forteresse de Sébastopol bénéficient de ses avantages. La forteresse est considérée comme une ville majeure pour les unités soviétiques défendant dans son hex. La forteresse est détruite définitivement si une unité de l'Axe pénètre dans l'hex, après quoi elle est considérée comme une ville mineure pour le mouvement et le combat. De plus les attaques de débordement ne peuvent être conduites dans la forteresse détruite.

7.4.4 Villes majeures

Quand la majorité (exprimée en pas de perte (voir 7.9)) des unités attaquant une ville majeure ou la forteresse de Sébastopol sont des unités motorisées, le joueur lance un dé pour chaque unité motorisée à l'issue du combat, mais avant les avances après combat.

Si l'unité motorisée n'a pas reculé ou subi de pertes, elle prend une perte sur un résultat de « 1 » au dé.

Si l'unité motorisée a reculé ou subi une perte, elle prend une perte sur un résultat de « 1 », « 2 » ou « 3 » au dé.

7.4.5 Neige

Durant les tours de neige, le joueur soviétique peut attaquer avec des unités non-motorisées à travers les flèches rouges des lacs Lagoda et Seliger. L'attaque est considérée comme se faisant à travers une rivière. Une unité ne peut jamais reculer ou avancer après combat à travers les flèches rouges.

Lors d'un combat ayant lieu lors d'un tour de neige du premier hiver (tours de neige 8-11), ajouter « 3 » au dé. Une attaque de débordement est donc résolue en ajoutant « 4 » au dé (+3 pour la météo, et +1 pour l'attaque de débordement).

Si le combat a lieu lors d'un tour de neige du deuxième hiver (tours de neige 22-25), ou du troisième hiver (tours de neige 36-39), ajouter « 1 » au dé.

Les flottes aériennes n'influencent pas les combats durant les tours de neige (12.2.7).

7.5 Aviation et Combat

7.5.1 Les unités de l'Axe peuvent bénéficier d'un support aérien lors des combats, grâce aux flottes aériennes. Chaque flotte a une portée de « 4 », comme indiquée sur le pion. Cette portée représente la distance, en nombre d'hex dans laquelle la flotte peut influencer un combat.

7.5.2 Si le joueur soviétique est le défenseur (combat ou attaque de débordement) lors d'un tour sans neige et si toutes les unités en défense sont à portée d'une ou plusieurs flottes aériennes (12.0), un décalage d'une colonne vers la droite a lieu, en faveur de l'attaquant (si les ratios ne figurent pas sur la table, utiliser la dernière colonne valide).

7.5.3 Si le joueur de l'Axe est le défenseur (combat ou attaque de débordement) lors d'un tour sans neige et si toutes les unités en défense sont à portée d'une ou plusieurs flottes aériennes (12.0), un décalage d'une colonne a lieu en faveur du joueur de l'Axe (si les ratios ne figurent pas sur la table, utiliser la dernière colonne valide).

7.5.4 Les flottes aériennes n'influencent pas les combats durant les tours de neige.

7.6 Artillerie de siège et Combat

7.6.1 Le joueur de l'Axe dispose d'une unité artillerie de siège qui peut se déplacer uniquement le long des voies de chemin de fer. Cette unité représente une forte concentration d'artillerie de gros calibres.

7.6.2 Quand le joueur de l'Axe attaque (hors attaque de débordement), avec au moins une unité allemande, une ville majeure (ou la forteresse de Sébastopol) et que l'artillerie de siège se trouve dans un rayon de deux hex de celle-ci, le joueur peut ajouter "4" au dé de combat (il décide avant de lancer le dé). L'artillerie de siège ne peut être utilisée qu'une fois par phase de combat.

7.6.3 Si l'artillerie de siège débute la phase de combat de l'Axe adjacente à une unité soviétique, le modificateur ne peut être utilisée sauf si l'artillerie de siège est empilée avec une unité de l'Axe participant au combat.

7.7 Leaders et Combat

7.7.1 Les unités soviétiques bénéficient de la présence des Leaders quand elles attaquent (mais non quand elles défendent). Les Leaders représentent une concentration en artillerie et aviation.

7.7.2 Si le joueur soviétique lance une attaque (y compris attaque de débordement) contre des unités de l'Axe dans un rayon de "3" hex d'un ou plusieurs Leaders, le joueur soviétique doit ajouter la capacité du Leader ayant la meilleure capacité au dé de combat.

7.8 La Table de Résultat de Combat (TRC)

7.8.1 Certains résultats de combat se composent de nombre s'appliquant à un camp ou aux deux. Ce nombre correspond au nombre de pas de pertes (7.9) ou au nombre d'hex de recul (7.10), ou à la combinaison des deux. Une retraite peut entraîner une avance ennemie (7.15). Les résultats de combat n'affectent que les unités participant au combat.

7.8.2 Les différents résultats de combat sont les suivants :

AE: toutes les unités attaquantes sont éliminées.(mais cf 7.9.6 et 15.7 pour certaines unités)

DE: toutes les unités du défenseur sont éliminées.(mais cf 7.9.6 et 15.7 pour certaines unités)

A#: L'attaquant doit soit :

- a) faire reculer chaque unité de ce nombre d'hex; ou
- b) prendre un nombre de pas de pertes égale à ce nombre parmi ses unités; ou
- c) reculer et prendre des pertes en combinant a) et b) pour égaliser ce nombre

D#: Le défenseur doit soit :

- a) faire reculer chaque unité de ce nombre d'hex; ou
- b) prendre un nombre de pas de pertes égale à ce nombre parmi ses unités; ou
- c) reculer et prendre des pertes en combinant a) et b) pour égaliser ce nombre

##: Ces résultats qui apparaissent sur fond rouge dans la TRC correspondent à des pertes obligatoires. Le nombre à gauche de la barre s'applique à l'attaquant et le nombre à droite au défenseur. Le défenseur prend ses pertes en premier.

7.9 Les Pas de Pertes

7.9.1 Chaque unité dispose de un à quatre pas de pertes, représentant sa capacité à supporter les pertes infligées lors des combats.

7.9.2 Le premier pas de perte de chaque unité représente celle-ci à plein potentiel. (Recto de l'unité ou du marqueur potentiel de combat soviétique). Si l'unité dispose d'un deuxième pas de perte, il correspond au verso de l'unité (avec des potentiels réduits par rapport au recto). Si l'unité ne dispose que d'un pas de perte, son verso est vierge.

7.9.3 Certaines unités de l'Axe dispose d'un troisième et/ou d'un quatrième pas de perte, pour lesquels un pion générique supplémentaire est fourni (voir la table de conversion des unités de l'Axe sur la carte).

7.9.4 Une unité ne disposant que d'un pas de perte est éliminée dès sa première perte. Une unité disposant de deux pas de perte est retournée sur son verso à la première perte et éliminée à la deuxième. Les unités allemandes bénéficiant de quatre pas de perte utilisent leur deuxième pion pour prendre leur troisième et quatrième perte. Exemple : une unité allemande motorisée à pleine force est du type 9-8-7. Une première perte la réduit aux potentiels 7-6-7 (verso du pion). Si elle prend une deuxième perte, le pion initial est retiré et remplacé par le pion ayant 4-3-8 sur son recto. Une troisième perte la réduit aux potentiels 2-1-8. Une quatrième perte l'élimine.

7.9.5 Les pions fournis sont une limite absolue en termes d'unités. Si une unité prend une perte et doit être remplacée par un pion

générique et qu'il n'y en a plus de disponible, l'unité est simplement éliminée.

7.9.6 La plupart des unités peuvent revenir en jeu après élimination. D'autres encore peuvent être recyclées. C'est le cas de la plupart des unités soviétiques et allemandes (plus les allemandes je crois vu l'errata sur boardgamegeek et consimworld)(voir 15.7). Les unités qui ne peuvent revenir en jeu après élimination sont placées dans la "Permanently Eliminated Box » de leur camp. Ces unités sont les suivantes :

- unités italiennes, hongroises, finlandaises et roumaines;
- divisions de sécurité;
- artillerie de siège;
- les unités retirées de façon permanente (comme les bases aériennes et leur flotte ou la 8ème armée italienne);
- partisans;
- unités de cavalerie de la garde;
- parachutistes.

7.9.7 Quand des pertes sont requises suite à un combat, les pertes sont pour l'ensemble des unités impliquées pour le combat et non pour chaque unité participant au combat.

7.9.8 Chaque unité pouvant exercer une ZdC doit recevoir une perte avant qu'une unité ne puisse en recevoir une deuxième.

7.9.9 Les unités exerçant une ZdC doivent être éliminées avant que les unités n'exerçant pas de ZdC prennent des pertes.

7.9.10 Lors d'un combat si certaines unités dans un hex attaquent alors que d'autres unités dans le même hex n'attaquent pas et que les unités attaquantes sont éliminées, alors TOUTES les unités de l'hex sont éliminées. Cela ne s'applique pas aux attaques de débordement.

7.10 Recul après combat - Généralité

7.10.1 Les unités peuvent, au choix des joueurs, reculer d'un ou plusieurs hex pour satisfaire tout ou partie des résultats de combat.

7.10.2 Pour satisfaire le résultat du combat en reculant, toutes les unités de l'hex doivent reculer du même nombre d'hex. Si une unité retraite, toutes doivent retraiter. Mais elles n'ont pas obligation de rester empilées durant leur retraite.

7.10.3 Lors d'un combat si certaines unités dans un hex attaquent alors que d'autres unités dans le même hex n'attaquent pas et que les unités attaquantes reculent, alors les unités n'ayant pas été attaquées sont éliminées. Cela ne s'applique pas aux attaques de débordement.

7.10.4 A l'issue d'un recul, une unité doit se situer à un nombre

d'hex de son hex de départ égal au nombre d'hex retraités.

7.10.5 Une retraite n'est pas un mouvement et ne consomme aucun point de mouvement.

7.10.6 La retraite s'effectue en respectant les priorités suivantes :

- a) dans un hex hors ZDC ennemie qu'il soit libre ou occupé par une unité amie
- b) dans un hex occupé par une unité amie en ZdC ennemie;
- c) dans un hex inoccupé en ZdC ennemie (cf 7.11 pour les conséquences).

Note: les limites d'empilement ne changent pas les priorités de retraite (voir 7.12 pour les surempilements).

7.10.7 Une unité est éliminée et placée dans la case correspondante si elle ne peut que reculer :

- en dehors de la carte;
- dans un hex occupé par une unité ennemie;
- dans ou à travers un lac (même s'il contient une flèche rouge);
- dans la mer;
- à travers un terrain infranchissable;
- dans un hex inoccupé en ZdC ennemie si l'unité est non ravitaillée ou en manque de ravitaillement (10.0).

7.11 Recul dans un hex inoccupé en ZdC ennemie

7.11.1 Si une unité retraite dans un hex inoccupé en ZdC ennemie, elle doit prendre une perte. Si un empilement retraite dans un hex inoccupé en ZdC ennemie, seule une unité de la pile doit prendre une perte (au choix du joueur).

7.11.2 Une unité non ravitaillée ou en manque de ravitaillement reculant dans un hex inoccupé en ZdC ennemie est définitivement éliminée du jeu (10.0).

7.12 Recul et empilement

7.12.1 S'il y a un surempilement dans un hex à l'issue d'une retraite le joueur peut choisir de reculer d'un hex supplémentaire toutes ou partie des unités de cette pile en respectant les priorités de recul (7.10.6). Si après cela, un des deux hex est encore en situation de surempilement, le joueur adverse doit éliminer des unités une à une jusqu'à ce que les limites d'empilement soient à nouveau respectées (4.0.7). Si un hex est en surempilement à l'issue d'une retraite et que le joueur choisit de ne pas poursuivre le recul le joueur adverse doit éliminer des unités une à une jusqu'à ce que les limites d'empilement soient à nouveau respectées (4.0.7).

7.12.2 Les unités éliminées suite à un surempilement ne comptent pas dans le calcul de l'avance après combat. (7.15).

7.13 Recul et supports économiques

7.13.1 Les supports économiques ont un potentiel de mouvement de "0" et ne peuvent jamais reculer. Ils doivent toujours prendre des pertes pour satisfaire un résultat de combat.

7.13.2 Les supports économiques ne prennent jamais de pertes tant qu'ils sont empilés avec d'autres unités exerçant une ZdC (7.9.9)

7.13.3 Une unité pouvant exercer une ZdC empilée avec un support économique ne peut pas reculer pour satisfaire au résultat du combat.

7.14 Recul—Cas particuliers

7.14.1 Une unité motorisée reculant à travers un fleuve doit prendre un pas de perte supplémentaire. Cependant, si plusieurs unités motorisées reculent au sein de la même pile, une seule unité prend un pas de perte supplémentaire.

7.14.2 L'artillerie de siège ne peut que reculer le long d'une voie de chemin de fer. Si elle ne le peut pas, elle est placée dans la Case « Axis Permanently Eliminated Units ».

7.14.3 Si une unité est reculée dans un hex qui est attaqué ultérieurement durant la même phase de combat, les points suivant s'appliquent :

- l'unité n'ajoute pas son potentiel de défense aux autres unités en défense; et
- Si la pile subit un quelconque résultat négatif, l'unité est éliminée; et
- l'élimination de l'unité ne peut servir à satisfaire les résultats du combat.

7.14.4 Une unité non ravitaillée ou en manque de ravitaillement peut reculer en ZdC ennemie uniquement si l'hex est occupé par une unité pouvant exercer une ZdC.

7.15 Avance après combat

7.15.1 Définition d'une unité victorieuse

Une unité défendant ou attaquant dans un combat est victorieuse si à l'issue du combat elle est restée dans son hex et que les unités ennemies ont dû quitter leur hex (suite à un recul ou une élimination).

A noter cependant qu'il existe certaines situations où cette définition est un peu moins évidente. Par exemple : deux unités allemandes dans deux hex différents attaquent une unité soviétique et chaque camp doit prendre une perte obligatoire éliminant une unité allemande et l'unité soviétique. L'unité allemande survivante est victorieuse et pourra avancer après combat car l'unité sovié-

tique a quitté son hex (en étant éliminée). Dans le même exemple, si seule l'unité allemande était éliminée, alors l'unité soviétique serait victorieuse et pourrait avancer.

7.15.2 Généralités :

- Seules les unités victorieuses peuvent avancer (qu'elles aient défendu ou attaqué);
- l'avance après combat n'est pas obligatoire;
- la décision d'avancer ou non doit être prise avant le prochain combat;
- Le premier hex de l'avance doit être celui laissé vacant suite au combat.

7.15.3 Longueur de l'avance après combat

La règle générale (sujette aux exceptions ci-dessous) est que l'avance maximum après combat est de 3 hex, quelque soit le résultat du combat.

Il y a de nombreuses limitations à ce maximum : le nombre de pertes prises par les unités ennemies, le type d'unités effectuant l'avance après combat, la présence de ZdC ennemie, le terrain et l'empilement.

7.15.4 Pertes prises par les unités ennemies

Pour tous les résultats de combat autre qu'AE ou DE, la longueur maximum de l'avance, qui est de "3", est réduite de "1" pour chaque pas de perte pris par les unités ennemies. Ainsi, si les unités vaincues ne prennent aucune perte, l'avance sera de trois hex. Si les unités vaincues prennent une perte, l'avance sera de deux hex maximum. Si les unités vaincues prennent deux pertes, l'avance sera de un hex maximum. Si les unités vaincues prennent trois pertes, il n'y a pas d'avance après combat.

Si le résultat du combat est AE ou DE, l'avance maximum est de trois hex, quelque soit le nombre de pertes prises par les unités vaincues.

7.15.5 Le type d'unités limite l'avance

Le type d'unité limite l'avance maximum autorisé :

- les unités allemandes motorisées peuvent avancer de trois hex maximum;
- les unités soviétiques motorisées peuvent avancer de deux hex maximum;
- les autres unités exerçant une ZdC peuvent avancer d'un hex maximum;
- les unités n'exerçant pas de ZdC ne peuvent avancer après combat. Exception : les KampfGrupp allemands avec un potentiel d'attaque de « 1 » peuvent avancer de un hex maximum.

Remarque importante pour les joueurs expérimentés : contrairement à beaucoup de wargames, la longueur de l'avance après combat ne dépend pas de la longueur de la retraite. Seules les pertes prises diminuent la longueur de l'avance. Si une unité soviétique recule suite à un A1 ou D1, une unité motorisée allemande victorieuse pourra avancer de trois hex.

7.15.6 Avance et ZdC ennemie

Une unité doit stopper son avance quand elle pénètre dans une ZdC ennemie ; cependant, si le premier hex de l'avance est en ZdC ennemie, l'unité peut ignorer cette ZdC et poursuivre son avance (si elle peut avancer de plus d'un hex).

7.15.7 Terrain

- une unité ne peut jamais avancer dans ou à travers un terrain infranchissable (y compris les lacs contenant des flèches rouges);
- une unité peut traverser un fleuve si cela a lieu lors du premier hex de l'avance;
- une unité peut avancer dans un marais si ce marais se trouve dans le premier hex de l'avance.

7.15.8 Limite d'empilement

Les limites d'empilement ne peuvent être dépassées suite à une avance.

7.15.9 Les pertes prises pour cause de surempilement, de terrain infranchissable, ou pour toute autre cause n'étant pas le choix de prendre des pertes suite à un résultat de combat, n'affectent pas la longueur de l'avance. Par exemple, si une unité avec un seul pas de perte reçoit un D3 et est éliminée car elle n'a aucun hex où reculer, la longueur maximum de l'avance n'est pas affectée.

8.0 Attaque de débordement

8.0.1 Une attaque de débordement est une combinaison de combat et de mouvement qui peut avoir lieu durant les phases de mouvement de l'Axe et du Soviétique et durant la phase de mouvement motorisée allemande. Même si l'attaque de débordement se résout comme un combat, un certain nombre de règles spécifiques s'appliquent à ce type de combat.

8.0.2 Règles générales:

- seules les unités autorisées à bouger durant la phase en cours peuvent effectuer une attaque de débordement ;
- Une unité peut conduire autant d'attaques de débordement que son potentiel de mouvement lui permet ;
- une unité peut subir plus d'une attaque de débordement durant la même phase ;
- les unités non ravitaillées ou en manque de ravitaillement ne peuvent effectuer d'attaque de débordement (10.0).

8.0.3 Procédure:

- a) choisir une unité amie pour effectuer l'attaque de débordement;
- b) choisir une unité ennemie qui subira l'attaque de débordement;
- c) si l'unité amie n'est pas adjacente à l'unité ennemie, la déplacer pour arriver au contact;
- d) quand les deux unités sont adjacentes, annoncer l'attaque de débordement;
- e) Déduire trois points de mouvement des points de mouvement restant de l'unité effectuant l'attaque de débordement (deux points de mouvement seulement pour les unités soviétiques en hiver). Si l'unité ne dispose pas des points de mouvement nécessaires, l'attaque de débordement ne peut avoir lieu;
- f) Résoudre l'attaque de débordement comme un combat classique, mais en ajoutant "1" au dé de résolution de combat;
- g) Si c'est le premier hiver (tours 8-11) ajouter encore "3" au dé;
- h) Si c'est le deuxième hiver (tours 22-25) ou le troisième hiver (tours 36-39), ajouter encore "1" au dé.
- i) Si le joueur soviétique lance une attaque de débordement dans un rayon de "3" hex d'un ou plusieurs Leaders, le joueur soviétique doit ajouter la capacité du Leader ayant la meilleure capacité au dé de combat.
- j) Si le joueur de l'Axe est l'attaquant ou le défenseur dans une attaque de débordement lors d'un tour sans neige et si toutes les unités en défense sont dans le rayon d'action d'une ou plusieurs flottes aériennes (12.0), un décalage d'une colonne a lieu en faveur du joueur de l'Axe

8.0.4 Le résultat du combat est alors appliqué, à l'exception de l'avance qui est résolue comme ci-dessous :

- a) S'il y a encore une unité du défenseur dans l'hex attaqué, l'attaque de débordement est un échec et les unités attaquantes doivent cesser leur mouvement, même s'il leur reste des points de mouvement;
- b) Si l'hex attaqué est libre d'unité ennemie et si les unités attaquantes n'ont pas subi de retraite ou pris de perte, celles-ci peuvent occuper l'hex (sans dépenser de points de mouvement supplémentaire) et poursuivre leur mouvement (y compris pour effectuer d'autres attaques de débordement). Par contre, les unités attaquantes ne peuvent effectuer d'avance après combat comme dans un combat classique;
- c) Si l'hex attaqué est libre d'unité ennemie et si les unités attaquantes ont subi une retraite, les unités attaquantes

doivent cesser leur mouvement, même s'il leur reste des points de mouvement.

8.0.5 Une attaque de débordement peut être conduite avec une pile d'unité si :

- les unités débutent la phase empilées ensemble;
- les unités sont du même type, soit motorisées, soit non motorisées;
- la pile d'unités ne crée pas un surempilement sur l'hex à partir duquel l'attaque de débordement est lancée. (i.e. Les unités qui ne participent pas à l'attaque de débordement comptent dans la limite d'empilement).

8.0.6 Si le joueur attaquant recule suite à une attaque de débordement et que ce recul provoque un surempilement nécessitant de déplacer une autre unité pour satisfaire les règles d'empilement, alors cette unité ne pourra pas bouger durant ce tour.

8.0.7 Une attaque de débordement ne peut pas être conduite à travers les terrains suivants :

- rivière
- fleuve
- mer
- lac (à l'exception des unités soviétiques non motorisées à travers les flèches rouges durant les tours de neige).

8.0.8 Une attaque de débordement ne peut pas être conduite dans les terrains suivants :

- marais (se souvenir que les marais sont considérés comme étant des forêts durant les tours de neige (13.0.3))
- montagne
- villes majeures
- la forteresse intacte de Sébastopol (7.4.3)

8.0.9 La météo affecte les attaques de débordement :

- durant les tours de neige, les unités soviétiques ne dépensent que "2" points de mouvement pour effectuer une attaque de débordement;
- Lors du premier hiver (tours 8-11) il faut ajouter "3" au dé (en plus du +1 pour l'attaque de débordement) ;
- Lors du deuxième hiver (tours 22-25) ou du troisième hiver (tours 36-39), il faut ajouter "1" au dé (en plus du +1 pour l'attaque de débordement).

Note de jeu : Une unité conduisant une attaque de débordement

n'est pas considérée comme se déplaçant d'une ZdC ennemie vers une autre, et ne paye pas le coût en point de mouvement pour quitter une ZdC ennemie, ni n'est concernée par la règle interdisant de se déplacer de ZdC ennemie en ZdC ennemie. Une unité effectuant une attaque de débordement ne paye jamais le coût du terrain pour entrer dans l'hex attaqué.

9.0 Contrôle des villes majeures et des ports

9.0.1 Le contrôle des villes majeures et des ports est important pour déterminer la victoire (18.0) et dans le cadre de certaines règles de ravitaillement (10.2.3 et 10.4.4).

9.0.2 Au tour 1, le joueur de l'Axe contrôle toutes les villes et les ports de :

- L'Allemagne;
- La Finlande;
- La Pologne;
- La Hongrie;
- la Roumanie;

Le joueur soviétique contrôle toutes les autres villes et ports.

9.0.3 Un joueur garde le contrôle d'une ville majeure ou d'un port jusqu'à ce qu'une unité ennemie capable d'exercer une ZdC (5.0) occupe l'hex de la ville ou du port. Deux KampfGrupp allemands ayant « 1 » en attaque chacun permettent de prendre le contrôle de ces hex. Des marqueurs sont fournis pour garder la trace du contrôle.

9.0.4 Les partisans et les flottes aériennes ne permettent pas de prendre le contrôle d'une ville majeure ou d'un port.

10.0 Ravitaillement

10.0.1 Les règles de ravitaillement simulent de façon abstraite l'approvisionnement des troupes en munitions, nourriture, carburant,...

10.0.2 Il y a quatre états de ravitaillement dans le jeu : « ravitaillé », « en manque de ravitaillement », « ravitaillement de secours » et « non ravitaillé ». Une unité peut également être « isolée » mais les conséquences de cet état sont résolues immédiatement. Des marqueurs sont fournis pour garder trace des différents états si nécessaire.

10.0.3 Si une unité est ravitaillée, elle fonctionne normalement. Si une unité est en manque de ravitaillement, en ravitaillement de secours ou non ravitaillée, elle subit des pénalités décrites ci-dessous. Si une unité est isolée, elle peut subir une perte (voir ci-dessous).

10.0.4 L'état de ravitaillement de toutes les unités est déterminé à la phase de ravitaillement de chaque tour. Si l'unité est en manque de ravitaillement, en ravitaillement de secours ou non

ravitaillée, un marqueur approprié est placé dessus jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement.

10.0.5 Les règles de ravitaillement peuvent varier en fonction de la nationalité des unités.

10.0.6 Les partisans ne sont pas soumis aux règles de ravitaillement.

10.1 Ravitaillement – Généralités —La ligne de communication

10.1.1 En général, une unité est ravitaillée si il existe une chaîne d'hex reliant l'unité à une source de ravitaillement; Les sources de ravitaillement permanentes sont imprimées sur la carte et figurent sur la table des effets du terrain (à noter que la source de ravitaillement se trouve dans l'hex où elle est représentée et non pas hors carte comme dans d'autres jeux). Cette chaîne d'hex consécutifs est appelée "Ligne de Communication". Les règles ci-dessous couvrent les différents types de ligne de communication et leurs longueurs. A noter que les QG et les dépôts de ravitaillement peuvent être utilisés pour étendre une ligne de communication. Enfin, dans certains cas, une ville peut être amenée à tracer une ligne de communication.

10.1.2 Une ligne de communication:

- a) est toujours tracée de l'unité vers sa source de ravitaillement;
- b) ne peut pas inclure un hex contenant une unité ennemie;
- c) ne peut pas inclure un hex en ZdC ennemie, sauf si une unité amie capable d'exercer une ZdC se trouve dans cet hex;
- d) ne peut traverser une rivière majeure, sauf en utilisant une voie de chemin de fer;
- e) ne peut traverser un lac ou une mer sauf si a) il s'agit d'une ligne de communication soviétique lors d'un tour de neige et le lac contient une flèche rouge (3.3.5 et 7.4.5); ou b) elle traverse le détroit entre la Crimée et l'Ukraine (entre les hex 1724 et 1824);
- f) doit en certains cas suivre une voie de chemin de fer (i.e., une ligne de communication ferroviaire); une ligne de communication ferroviaire est simplement une ligne de communication composée uniquement d'hex contenant des voies de chemins de fer reliées entre elles.

10.1.3 Le nombre d'hex composant une ligne de communication peut être important dans certains cas. Généralement, chaque hex compte pour un ; cependant :

- a) les marais comptent pour deux hex;
- b) les hex en zone arctique comptent pour deux hex;
- c) un hex connecté à un autre par l'intermédiaire d'une voie

ferrée comptent pour un demi-hex, quel que soit le type de terrain dans l'hex;

- d) La valeur d'un hex contenant un partisan est doublée par rapport à sa valeur normale. Par exemple, un hex connecté à un autre par l'intermédiaire d'une voie ferrée comptera pour un hex au lieu d'un demi, un hex de terrain clair compte pour deux hex, un marais pour quatre, etc...

10.2 Détermination du ravitaillement pour les unités allemandes, italiennes et hongroises.

Le ravitaillement pour les unités allemandes, italiennes et hongroises met en œuvre les sources de ravitaillement permanentes inscrites sur la carte, ainsi que des dépôts de ravitaillement mobiles, représentés par des pions.

10.2.1 Les dépôts de ravitaillement:

- sont toujours considérés comme ravitaillés même s'ils ne sont pas en mesure de tracer une ligne de communication vers une source de ravitaillement;
- sont des unités motorisées;
- peuvent être volontairement retirés de la carte par le joueur allemand lors de la phase de ravitaillement;
- reviennent en jeu comme renforts quatre tours après leur élimination, qu'elle qu'en soit la raison;

Importante note de jeu : Le joueur allemand dispose au début de nombreux dépôts, pas toujours utiles car ses unités se trouvent à proximité de leurs sources de ravitaillement. Le joueur allemand a la possibilité de détruire volontairement un certain nombre de ses dépôts lors des premiers tours d'une partie afin de pouvoir les faire rentrer en renfort quatre tours plus tard. L'intérêt est de pouvoir placer ces dépôts en tant que renfort, c'est-à-dire dans une position bien plus avancée que s'ils s'étaient déplacés classiquement. Même si cette gestion du ravitaillement peut sembler abstraite, c'est un atout important pour le joueur de l'Axe qui ne doit pas hésiter à utiliser cette règle.

10.2.2 Ravitaillement de base pour les unités allemandes, italiennes et hongroises.

Les unités allemandes, italiennes et hongroises sont ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de communication de quatre hex ou moins vers une source de ravitaillement permanente de l'Axe.

Les unités allemandes, italiennes et hongroises sont également ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de communication de quatre hex ou moins vers un dépôt de ravitaillement qui:

- a) peut tracer une ligne de communication de quatre hex ou moins vers une source de ravitaillement permanente de l'Axe ; ou
- b) fait parti d'une "chaîne de ravitaillement" comprenant d'autres dépôts de ravitaillement et menant vers une source

de ravitaillement de l'Axe; Chaque dépôts de ravitaillement doit être en mesure de tracer une ligne de communication de quatre hex ou moins vers le dépôt suivant ou vers une source de ravitaillement permanente de l'Axe dans le cas du dernier dépôt.

10.2.3 Ravitaillement naval allemand

Les unités allemandes sont également ravitaillées si:

- elles peuvent tracer une ligne de communication de deux hex ou moins vers un port ami de la mer Noire; et
- Le joueur de l'Axe contrôle Odessa ET Sébastopol; et
- Odessa ET Sébastopol peuvent tracer une ligne de communication ferroviaire illimitée vers une source de ravitaillement permanente de l'Axe.

Cependant, les bases aériennes ne peuvent être ravitaillées de cette manière.

10.2.4 Ravitaillement de secours pour les unités allemandes, italiennes et hongroises

Les unités allemandes, italiennes et hongroises (à l'exception des bases aériennes) sont en ravitaillement de secours si elles peuvent tracer une ligne de communication de quatre hex ou moins vers un dépôt de ravitaillement qui est converti en source de ravitaillement de secours. Le joueur de l'Axe peut convertir un dépôt en source de ravitaillement de secours en le retournant sur sa face "emergency" lors de la phase de ravitaillement. Toutes les unités allemandes, italiennes et hongroises (à l'exception des bases aériennes) pouvant tracer une ligne de communication de quatre hex ou moins vers ce dépôt peuvent l'utiliser comme source de ravitaillement de secours. A la fin de la phase de ravitaillement, le dépôt utilisé est retiré de la carte et arrivera en renfort quatre tours plus tard.

Une source de ravitaillement de secours ne peut faire partie d'une chaîne de ravitaillement.

10.2.5 Unités allemandes uniquement —Manque de ravitaillement

Une unité allemande non ravitaillée sera considérée comme étant en manque de ravitaillement si elle se situe à portée d'une flotte aérienne.

10.3 Ravitaillement des unités finlandaises et roumaines

10.3.1 Une unité finlandaise (autre qu'un QG) est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de communication de quatre hex ou moins vers soit a) Helsinki ou une source de ravitaillement permanente de l'Axe ou b) un QG finlandais lui même ravitaillé. Un QG finlandais est ravitaillé s'il se situe sur une voie ferrée et qu'il peut tracer une ligne de communication ferroviaire jusqu'à Helsinki ou une source de ravitaillement permanente de l'Axe. Cependant, si une unité soviétique occupe Helsinki au début de la phase de

mouvement, toutes les unités finlandaises (sauf les QG) sont considérées comme isolées, quelque soit les autres circonstances, jusqu'à ce que Helsinki soit à nouveau contrôlé par l'Axe. Les QG finlandais peuvent être non ravitaillés mais ne sont jamais isolés.

10.3.2 Une unité roumaine (autre qu'un QG) est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de communication de quatre hex ou moins vers soit a) Bucarest ou une source de ravitaillement permanente de l'Axe ou b) un QG roumain lui même ravitaillé. Un QG roumain est ravitaillé s'il se situe sur une voie ferrée et qu'il peut tracer une ligne de communication ferroviaire jusqu'à Bucarest ou une source de ravitaillement permanente de l'Axe. Cependant, si une unité soviétique occupe Bucarest au début de la phase de mouvement, toutes les unités roumaines (sauf les QG) sont considérées comme isolées, quelque soit les autres circonstances, jusqu'à ce que Bucarest soit à nouveau contrôlé par l'Axe. Les QG roumains peuvent être non ravitaillés mais ne sont jamais isolés.

10.4 Ravitaillement des unités soviétiques

La manière de se ravitailler des unités soviétiques dépend de leur type. Le ravitaillement de la plupart des unités soviétiques implique une source de ravitaillement soviétique et un QG soviétique. Moscou et Bakou sont des sources de ravitaillement soviétiques mais ces villes perdent leur statut si elles sont occupées au moins une fois par une unité de l'Axe capable d'exercer une ZdC.

10.4.1 Ravitaillement des supports économiques

Les supports économiques sont toujours ravitaillés (14.0).

10.4.2 Ravitaillement des QG soviétiques

Un QG soviétique est ravitaillé s'il se situe sur une voie ferrée et qu'il peut tracer une ligne de communication ferroviaire jusqu'à une source de ravitaillement soviétique. Les QG soviétiques peuvent être non ravitaillés ou en manque de ravitaillement mais ne sont jamais isolés.

10.4.3 Ravitaillement des autres unités soviétiques

Les autres unités soviétiques sont ravitaillées si elle peut tracer une ligne de communication de six hex ou moins vers une source de ravitaillement soviétique ou un QG soviétique lui même ravitaillé.

10.4.4 Ravitaillement naval soviétique

Les unités soviétiques sont également ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de communication de deux hex ou moins vers un port ami de la mer Noire et si le joueur soviétique contrôle Novorossisk ou Tuapse et que ces villes puissent tracer une ligne de communication ferroviaire vers une source de ravitaillement soviétique. Néanmoins, les leaders et les QG soviétiques ne peuvent être ravitaillés de cette manière.

De plus, si le joueur de l'Axe contrôle Sébastopol lors de la phase de ravitaillement, Odessa ne peut être utilisé comme port de ravitaillement.

10.4.5 Unités soviétiques—Manque de ravitaillement

Une unité soviétique non ravitaillée sera considérée comme étant en manque de ravitaillement si elle se situe dans le même hex qu'un support économique "usine".

10.5 Détermination de l'isolement pour toutes les unités

Les QG ne sont jamais isolés. Toutes les autres unités sont isolées si elles sont non ravitaillées ou en manque de ravitaillement et :

- si elles ne peuvent tracer une ligne de communication vers une source de ravitaillement;
- ou
- la longueur de la ligne de communication est au moins deux fois plus longue que le maximum autorisé.

10.6 Conséquences du non ravitaillement

10.6.1 Les unités non ravitaillées :

- ont leur capacité de mouvement divisé par deux (arrondi au supérieur);
- ont leur facteur de défense divisé par deux (arrondi au supérieur);
- ont leur facteur d'attaque divisé par deux (arrondi au supérieur);
- ne peuvent effectuer d'attaque de débordement (8.0);
- ne peuvent effectuer de mouvement stratégique (3.5);
- ne peuvent reculer en ZdC ennemie sauf s'il y a déjà une unité amie capable d'exercer une ZdC;
- ne peuvent se dissocier ou se recomposer (17.0);
- ne peuvent se convertir en armées de la Garde ou en armées de Choc (15.5).

10.6.2 Si une base aérienne est non ravitaillée, elle est retirée de la carte et arrivera en renfort quatre tours plus tard (12.1.4).

10.6.3 Si un Leader (y compris Zhukov) est non ravitaillé, il est retiré de la carte et replacé dans la pioche des Leaders.

10.6.4 Si un QG est non ravitaillé, il est retiré de la carte. Un dé est lancé. Sur un résultat de 1,2 ou 3, le QG arrive en renfort le prochain tour. Sur un résultat de 4,5 ou 6, le QG arrive en renfort dans deux tours.

10.7 Conséquences du ravitaillement de secours (joueur de l'Axe uniquement)

10.7.1 Les unités en ravitaillement de secours:

- ne peuvent effectuer de mouvement stratégique (3.5);
- ne peuvent se dissocier ou se recomposer (17.0);

Note de jeu : le ravitaillement de secours ne pénalise donc pas les facteurs de combat et le mouvement.

10.8 Conséquences du manque de ravitaillement

10.8.1 Les unités en manque de ravitaillement :

- ont leur capacité de mouvement divisé par deux (arrondie au supérieur);
- ont leur facteur d'attaque divisé par deux (arrondi au supérieur);
- ne peuvent effectuer d'attaque de débordement (8.0);
- ne peuvent effectuer de mouvement stratégique (3.5);
- ne peuvent se dissocier ou se recomposer (17.0);
- ne peuvent se convertir en armées de la Garde ou en armées de Choc (15.5).

Note de jeu : le manque de ravitaillement de secours ne réduit donc pas le facteur de défense.

10.8.2 Si une base aérienne est en manque de ravitaillement, elle est retirée de la carte et arrivera en renfort quatre tours plus tard (12.1.4).

10.9 Conséquence de l'isolation

10.9.1 Les unités sont susceptibles de subir une attrition, en plus des effets négatifs déjà mentionnés pour être non ravitaillées ou en manque de ravitaillement. Un dé est lancé sur la table d'attrition pour chaque unité isolée lors de la phase de ravitaillement. La table d'attrition figure sur la carte et décrit les modificateurs au dé et les résultats. Une unité isolée pourra s'en sortir indemne (pour ce tour) ou subir une ou plusieurs pertes. Les QG ne sont jamais isolés.

10.9.2 Il n'y a pas de test d'attrition lors du premier tour de jeu.

10.9.3 Les règles de ravitaillement ne s'appliquent pas aux partisans, ils ne testent donc jamais l'attrition.

11.0 Partisans et Divisions de sécurité

11.1 Partisans

11.1.1 Les partisans affectent le mouvement stratégique (3.5) et les lignes de communication (10.1).

11.1.2 Le joueur soviétique dispose de cinq pions partisans qu'il reçoit en renfort durant la partie. Le pion partisan doit être placé sur la carte le tour de son arrivée en renfort, lors de la phase administrative.

11.1.3 Le joueur soviétique peut placer un partisan dans n'importe quel hex en Union Soviétique qui :

- ne contient pas un autre partisan;
- ne contient pas une unité de l'Axe;
- est à plus de deux hex d'une division de sécurité.

Note: Les partisans peuvent donc être placés en ZdC ennemie.

11.1.4 Les partisans n'ont pas de capacité de mouvement.

11.1.5 Les partisans n'ont pas de ZdC.

11.1.6 Les unités de l'Axe ne peuvent attaquer ou déborder les partisans.

11.1.7 Les partisans ne donnent pas le contrôle des villes majeures ou des ports (9.0).

11.1.8 Si une unité de l'Axe pénètre dans un hex occupé par un partisan ou si une division de sécurité se déplace à deux hex ou moins d'un partisan, le joueur soviétique doit immédiatement déplacer le partisan dans un autre hex qui soit :

- à moins de cinq hex de distance;
- en Union Soviétique;
- libre d'unités de l'Axe ou de partisan;
- à plus de deux hex de la division de sécurité la plus proche.

Si un tel hex n'existe pas, le partisan est placé dans la Soviet Permanently Eliminated Units Box.

11.1.9 Les règles de ravitaillement ne s'appliquent pas aux partisans, ils ne testent donc jamais l'attrition.

11.2 Divisions de sécurité

11.2.1 Le joueur de l'Axe reçoit des divisions de sécurité en renfort durant la partie (15.0).

11.2.2 Les partisans ne peuvent être placés dans un rayon de deux hex d'une division de sécurité.

11.2.3 Les divisions de sécurité ne peuvent jamais se déplacer dans un rayon de quatre hex d'une unité soviétique (à l'exception des partisans). Si une division de sécurité débute sa phase de mouvement dans un rayon de quatre hex d'une unité soviétique (sauf partisan), elle peut rester où elle est, mais si elle se déplace, elle doit s'éloigner de façon à terminer son mouvement à plus de quatre hex d'une unité soviétique.(sauf partisan).

11.2.4 Les divisions de sécurité n'exercent pas de ZdC (5.0).

11.2.5 Les divisions de sécurité ne donnent pas le contrôle des villes majeures ou des ports (9.0).

11.2.6 Les divisions de sécurité comptent dans les points de victoire allemands (18.0).

11.2.7 Les divisions de sécurité éliminées sont placées dans la case Axis Permanently Eliminated Units Box.

12.0 Aviation

12.1 Bases aériennes et flottes aériennes

12.1.1 Au début du jeu, le joueur de l'Axe dispose de trois bases aériennes sur la carte. Chaque base possède sa propre flotte, représentée par un pion différent. Les flottes aériennes ne commencent pas la partie sur la carte.

12.1.2 Lors de la phase de ravitaillement de chaque tour, hormis les tours de boue, le joueur de l'Axe place ses flottes aériennes dans le rayon d'action de leur base respective (chaque base a un rayon d'action). Une fois placées, les flottes aériennes restent dans le même hex, jusqu'à ce qu'elles soient retirées de la carte à l'issue de la phase de mouvement motorisée de l'Axe ; Les flottes aériennes n'ont pas de capacité de mouvement. Une flotte aérienne peut être placée dans un hex, sans tenir compte du terrain ou des unités ennemies. Le joueur de l'Axe ne dispose d'aucune flotte aérienne lors des tours de boue.

12.1.3 Les flottes aériennes sont retirées de la carte à l'issue de la phase de mouvement motorisée de l'Axe.

12.1.4 Si une base aérienne est non ravitaillée ou en manque de ravitaillent lors de la phase de ravitaillement, la base et sa flotte associée sont retirées de la carte et arriveront en renfort quatre tours plus tard. Les bases aériennes ont une capacité de mouvement et peuvent se déplacer durant la phase de mouvement.

12.1.5 Conformément à la règle 15.7.1, à l'issue de la phase de mouvement motorisée de l'Axe du tour 11 et à nouveau à l'issue de la phase de mouvement motorisée de l'Axe du tour 31, le joueur de l'Axe doit retirer définitivement du jeu une base et sa flotte aérienne associée et les placer dans la case Axis Permanently Eliminated Units Box.

12.2 Flottes aériennes

12.2.1 Chaque flotte aérienne a un nombre imprimé sur leur pion, correspondant à leur portée, exprimée en hex. Les combats et le ravitaillement des unités situées dans la portée d'une flotte aérienne sont influencés par celle-ci.

12.2.2 Si le joueur soviétique est le défenseur (combat ou attaque de débordement) lors d'un tour sans neige et si toutes les unités en défense sont à portée d'une ou plusieurs flottes aériennes, décalez le ratio d'une colonne vers la droite. (7.5).

12.2.3 Si le joueur de l'Axe le défenseur (combat ou attaque de

débordement) lors d'un tour sans neige et si toutes les unités en défense sont à portée d'une ou plusieurs flottes aériennes, décalez le ratio d'une colonne vers la gauche(7.5).

12.2.4 Une unité allemande non ravitaillée devient en manque de ravitaillement si elle se situe à portée d'une flotte aérienne (10.2.5).

12.2.5 Une flotte aérienne affecte le mouvement stratégique comme toute autre unité.

12.2.6 Les flottes aériennes ne donnent pas le contrôle des villes majeures ou des ports (9.0).

12.2.7 Les flottes aériennes n'influencent pas les combats et débordements durant les tours de neige.

13.0 Météo

13.0.1 La météo lors de chaque tour est soit "clair", « boue » ou « neige ». Les tours de boue et de neige sont indiqués sur la piste des tours de jeu. Un temps « clair » n'influence pas les mécanismes de jeu.

13.0.2 Lors d'un tour de boue:

- le joueur de l'Axe ne dispose d'aucune flotte aérienne (12.1.2);
- le joueur soviétique retire "3" à son jet de dé de parachutage (15.4);
- les dépôts de ravitaillement allemands peuvent effectuer un mouvement stratégique (3.5.3);
- les unités allemandes peuvent se dissocier/recomposer en ZdC ennemie (17.1);
- les armées soviétiques peuvent se convertir en armée de choc ou de la Garde en ZdC ennemie (15.5.1).

13.0.3 Lors d'un tour de neige :

- Les flottes aériennes n'influencent pas les combats et débordements (7.0 et 8.0);
- les unités soviétiques non-motorisées exercent une ZdC à travers les flèches rouges d'un lac (5.0.5) et ces flèches influencent le mouvement (3.3.5) et le combat (7.4.5);
- les hex de marais sont considérés comme étant des hex de forêt;
- le mouvement naval est interdit entre Mourmansk, Arkhangelsk Leningrad et Konigsberg (3.6);
- le joueur soviétique retire "3" à son jet de dé de parachutage (15.4);
- les unités soviétique ne dépensent que deux points de mou-

vement pour quitter une ZdC ennemie (au lieu de trois);

- les corps de cavalerie de la Garde soviétique peuvent se déplacer directement de ZdC en ZdC ennemies (en payant le coût nécessaire de deux points de mouvement pour quitter la ZdC ennemie);
- les unités soviétique ne dépensent que deux points de mouvement pour lancer une attaque de débordement (au lieu de trois); (8.0).

13.0.4 Si un combat a lieu lors d'un tour de neige du premier hiver (tours de neige 8-11), ajouter « 3 » au dé.

13.0.5 Si un combat a lieu lors d'un tour de neige du deuxième hiver (tours de neige 22-25), ou du troisième hiver (tours de neige 36-39), ajouter « 1 » au dé.

14.0 Economie de guerre soviétique

L'économie de guerre soviétique est simulée de façon abstraite à l'aide des supports économiques et des leaders. Les supports économiques représentent la capacité de production soviétique et les leaders représentent cette même capacité de production transformée en moyens militaires.

14.1 Supports économiques

14.1.1 Le joueur soviétique dispose de sept types différents de supports économiques :

- les usines;
- le pétrole;
- les pipelines;
- les mines de charbon;

le fer;

- les minerais; et
- les ports stratégiques.

14.1.2 Les supports économiques :

- sont toujours ravitaillés;
- ne peuvent pas bouger;
- ne peuvent pas retraiter;
- ont un facteur de défense de "1";
- disposent d'un pas de perte;
- n'exercent pas de ZdC.

14.1.3 Quand un support économique est éliminé, le joueur sovié-

tique le place dans la case Eliminated Economic Assets Box.

14.2 Evacuation des usines

14.2.1 Même si les supports économiques ne peuvent bouger, le joueur soviétique peut évacuer jusqu'à trois usines par tour de Production, lors de la phase administrative. Les tours de productions sont imprimés sur la piste de tour de jeu.

14.2.2 Le joueur soviétique peut évacuer une usine uniquement si :

- l'hex qu'elle occupe n'est pas en ZdC ennemie (même si l'usine est empiétée avec une unité soviétique); et
- l'usine peut tracer une ligne de communication ferroviaire jusqu'à une source de ravitaillement soviétique 10.1.2(f).

Pour évacuer l'usine, le joueur soviétique la retire de la carte et la place dans la case Evacuated Factories Box.

14.3 Ports stratégiques

Lors de chaque phase administrative, le joueur soviétique doit vérifier que chaque port stratégique puisse tracer une ligne de communication ferroviaire vers une source de ravitaillement soviétique (10.1.2(f)), faute de quoi le port est éliminé et placé dans la case Eliminated Economic Assets Box.

14.4 Leaders

14.4.1 Les leaders confèrent un bonus au dé égal à leur capacité lors des attaques soviétiques. Un leader—Zhukov— arrive automatiquement en renfort comme indiqué sur la piste des renforts. Tous les autres leaders arrivent lors des tours de production.

14.4.2 Les tours de productions sont imprimés sur la piste de tour de jeu. Chaque tour de production a un « nombre de production » imprimé dans sa case de la piste des tours.

14.4.3 Le joueur soviétique reçoit un leader lors de la phase administrative d'un tour de production si le nombre de supports économiques présents dans la case Destroyed Economic Assets Box est inférieur au « nombre de production » imprimé dans la case pour ce tour. Si le nombre de supports détruits est supérieur ou égal au « nombre de production », le joueur soviétique ne reçoit pas de leaders.

14.4.4 Si le joueur soviétique reçoit un leader, il commence par désigner l'hex où il placera son leader. Cet hex doit être ravitaillé et ne pas se situer en ZdC ennemie. Le joueur soviétique tire alors au hasard un leader dans la pioche des leaders encore disponibles.

14.4.5 Le joueur soviétique ne peut avoir plus de dix leaders sur la carte en même temps. Le joueur soviétique dans ce cas perd tous les leaders supplémentaires auxquels il aurait normalement droit s'il n'en avait pas déjà dix.

14.4.6 Si le joueur soviétique lance une attaque (y compris at-

taque de débordement) contre des unités de l'Axe dans un rayon de "3" hex d'un ou plusieurs Leaders, le joueur soviétique doit ajouter la capacité du Leader ayant la meilleure capacité au dé de combat.

15.0 Renforts et Retour des unités éliminées

15.1 Définition du renfort?

Certains renforts sont des unités ne débutant pas la partie sur la carte et arrivant à un tour défini. D'autres renforts correspondent au retour d'unités préalablement éliminées.

15.2 Arrivée des renforts

15.2.1 Lors de sa phase de renfort, un joueur peut choisir de placer sur la carte les renforts prévus pour ce tour ou de les garder pour un tour futur de son choix. Cependant, le joueur soviétique ne peut retarder l'arrivée des marqueurs potentiel de combat reçus lors de la phase administrative, ni retarder l'arrivée des partisans.

15.2.2 Les QG, parachutistes, marqueurs de potentiels de combat, partisans, armées de Choc et de la Garde arrivent en renfort suivant des règles spécifiques. Pour toutes les autres unités, le placement se fait dans l'hex choisi par le joueur, en respectant les contraintes ci-dessous :

- le renfort doit être ravitaillé dans l'hex où il est placé;
- les unités de l'Axe doivent se trouver à au moins quatre hex d'une unité soviétique;
- les unités soviétiques doivent se trouver dans :
 - i. un hex occupé ou adjacent à un QG soviétique (qui peut avoir été placé en renfort ce même tour);
 - ii. un hex ne contenant pas une unité de l'Axe;
 - iii. un hex qui ne soit pas situé dans une ZdC ennemie (même si cet hex est occupé par une unité soviétique) ;

15.2.3 Les QG doivent être placés dans des hex répondant aux critères suivants :

- l'hex doit se trouver à au moins cinq hex d'une unité ennemie;
- les QG soviétiques doivent être placés sur une voie de chemin de fer et être capable de tracer une ligne de communication ferroviaire vers une source de ravitaillement soviétique; l'hex doit être en Union Soviétique;
- les QG de l'Axe doivent être placés sur une voie de chemin de fer et être capable de tracer une ligne de communication ferroviaire vers leur capitale respective.

15.2.4 Les limites d'empilement ne sont pas vérifiées à la fin de la phase de Renfort. Les surempilements n'ont pas besoin d'être corrigés jusqu'à la fin de la phase de mouvement.

15.3 Marqueurs de potentiel de combat

15.3.1 Le joueur soviétique reçoit des marqueurs de potentiel de combat comme renfort, durant la phase administrative et ne peut retarder leur arrivée.

15.3.2 Les marqueurs de potentiel de combat sont placés dans la pioche correspondant à leur classe de combat (6.2.1).

15.4 Parachutistes

15.4.1 Quand le joueur soviétique reçoit une unité de parachutiste, il la place dans la case Paratroop Waiting Box.

15.4.2 Au début d'une phase de mouvement soviétique suivante, avant de bouger ses unités, le joueur soviétique peut prendre une unité de parachutistes dans la case Paratroop Waiting Box et la placer dans un hex qui :

- est situé dans un rayon de six hex d'un QG soviétique ravitaillé;
- ne contient pas une unité de l'Axe; et
- se situe en Union Soviétique.

15.4.3 Après avoir placé son unité de parachutistes, le joueur soviétique lance un dé : il ajoute "1" si l'hex se situe en ZdC ennemie; il retire "3" si c'est un tour de boue ou de neige qui est en cours. Si le résultat modifié est de « 1 » ou « 2 », l'unité de parachutiste est placée dans l'hex. Si le résultat est « 3 » ou plus, l'unité est éliminée et placée dans la case Soviet Permanently Eliminated Units Box.

15.4.4 Le joueur soviétique peut laisser ses unités parachutistes dans la case Paratroop Waiting Box aussi longtemps qu'il le désire mais une seule unité parachutiste peut rentrer en jeu par tour. Les unités parachutistes ne peuvent entrer en jeu qu'en suivant cette procédure.

15.4.5 Les unités parachutistes éliminées pour n'importe quelle raison sont placées dans la case Permanently Eliminated Units Box.

15.4.6 Les unités parachutistes ne peuvent être utilisées pour construire des armées (17.4) ou être incorporées dans une armée (17.5).

15.5 Armées de Choc et de la Garde

Les armées de Choc et de la Garde reçues en renfort ne représentent pas de nouvelles troupes, mais plutôt un meilleur équipement et entraînement accordé aux unités de vétérans. En termes de jeu, le joueur soviétique retire ses armées régulières de la carte et les remplace par les armées de Choc et de la Garde.

15.5.1 Quand un joueur soviétique reçoit une armée de choc ou de la Garde en renfort, il la place dans la case Awaiting Promotion Box. Le joueur soviétique peut remplacer une armée d'infanterie en jeu par une armée de choc ou de la Garde provenant de la

case Awaiting Promotion Box au début de la phase administrative si l'armée à remplacer est :

- ravitaillé; et
- ne se situe pas en ZdC ennemie (sauf en tour de boue).

15.5.2 Pour remplacer une armée d'infanterie en jeu par une armée de choc ou de la Garde provenant de la case Awaiting Promotion Box, il suffit de retirer du jeu l'armée d'infanterie en place, la mettre dans la case Promoted Army Box, et de la remplacer par l'armée de choc ou de la Garde. Si l'armée d'infanterie possédait un marqueur de potentiel de combat, celui-ci est remplacé par un marqueur à pleine force de classe "B", même si le marqueur précédent était réduit.

15.6 Corps de cavalerie de la Garde

Le joueur soviétique reçoit les corps de cavalerie de la Garde comme renforts en cours de jeu.

15.6.1 Les corps de cavalerie de la Garde n'exercent pas de ZdC.

15.6.2 Les corps de cavalerie de la Garde comptent pour "0" point d'empilement mais il ne peut y en avoir qu'un par hex.

15.6.3 Les corps de cavalerie de la Garde Guards sont des unités non motorisées.

15.6.4 Lors des tours de neige, les corps de cavalerie de la Garde soviétique peuvent se déplacer directement de ZdC en ZdC ennemies (en payant le coût nécessaire de deux points de mouvement pour quitter la ZdC ennemie).

15.6.5 Les corps de cavalerie de la Garde éliminés pour n'importe quelle raison sont placés dans la case Permanently Eliminated Units Box.

15.6.6 Les corps de cavalerie de la Garde ne peuvent être utilisés pour construire des armées (17.4) ou être incorporés dans une armée (17.5).

15.7 Retour des unités éliminées

Certaines unités peuvent revenir en jeu après avoir été retirées de la carte.

15.7.1 Bases aériennes allemandes

Les bases aériennes et leur flotte reviennent en jeu quatre tours après avoir été retirées de la carte (Exception: 12.1.5.)

15.7.2 Dépôts de ravitaillement

Les dépôts de ravitaillement reviennent en jeu quatre tours après avoir été retirées de la carte.

15.7.3 QG

Quand un QG est retiré de la carte pour n'importe quelle raison,

un dé est lancé. Sur un résultat de 1,2 ou 3, le QG arrive en renfort le prochain tour. Sur un résultat de 4,5 ou 6, le QG arrive en renfort dans deux tours.

15.7.4 Corps d'infanterie et mécanisés soviétiques

Quand un corps d'infanterie ou mécanisés est éliminé, il est placé dans la case Force Pool Box où il pourra être utilisé plus tard (17.4 et 17.5).

15.7.5 Armées d'infanterie soviétique

Quand une armée d'infanterie soviétique ravitaillée est éliminée, le joueur lance un dé. Sur un résultat de « 1 », l'armée est placée dans la case Soviet Permanently Eliminated Units Box et le joueur soviétique peut prendre un corps d'infanterie de la case Force Pool Box comme renfort arrivant dans deux tours (si la case ne contient pas de corps d'infanterie, le renfort est perdu). Sur un résultat de « 2 » à « 6 », l'armée rentre en jeu comme renfort dans un nombre de tour correspondant au résultat du dé multiplié par deux.

Quand une armée d'infanterie soviétique non ravitaillée ou en manque de ravitaillement est éliminée, le joueur lance un dé. Sur un résultat de « 1 » ou « 2 », l'armée est placée dans la case Soviet Permanently Eliminated Units Box et le joueur soviétique peut prendre un corps d'infanterie de la case Force Pool Box comme renfort arrivant dans deux tours (si la case ne contient pas de corps d'infanterie, le renfort est perdu). Sur un résultat de « 3 » à « 6 », l'armée rentre en jeu comme renfort dans un nombre de tour correspondant au résultat du dé multiplié par deux.

15.7.6 Armées blindées soviétiques

Quand une armée blindée soviétique ravitaillée est éliminée, le joueur lance un dé. Sur un résultat de « 1 », l'armée est placée dans la case Soviet Permanently Eliminated Units Box et le joueur soviétique peut sélectionner un corps mécanisé de la case Force Pool Box comme renfort arrivant dans deux tours (si la case ne contient pas de corps mécanisé, le renfort est perdu). Sur un résultat de « 2 » à « 6 », l'armée rentre en jeu comme renfort dans un nombre de tour correspondant au résultat du dé multiplié par deux.

Quand une armée blindée soviétique non ravitaillée ou en manque de ravitaillement est éliminée, le joueur lance un dé. Sur un résultat de « 1 » ou « 2 », l'armée est placée dans la case Soviet Permanently Eliminated Units Box et le joueur soviétique peut sélectionner un corps mécanisé de la case Force Pool Box comme renfort arrivant dans deux tours (si la case ne contient pas de corps mécanisé, le renfort est perdu). Sur un résultat de « 3 » à « 6 », l'armée rentre en jeu comme renfort dans un nombre de tour correspondant au résultat du dé multiplié par deux.

15.7.7 Armées de choc et de la Garde

Quand une armée de choc ou de la garde ravitaillée est éliminée, le joueur soviétique la place dans la case Awaiting Promotion Box et lance un dé. Sur un résultat de « 1 », le joueur soviétique doit transférer une armée de la case Promoted Army Box vers la case

Soviet Permanently Eliminated Units Box; Si aucune armée n'est disponible dans la case Promoted Army Box, l'armée de choc ou de la Garde est éliminée et est placée dans la case Soviet Permanently Eliminated Units Box. Sur un résultat de « 2 » à « 6 », le dé est relancé. Une armée de la case Promoted Army Box rentre en jeu comme renfort dans un nombre de tour correspondant au résultat du dé multiplié par deux.

Quand une armée de choc ou de la garde non ravitaillée ou en manque de ravitaillement est éliminée, le joueur soviétique la place dans la case Awaiting Promotion Box et lance un dé. Sur un résultat de « 1 » ou « 2 », le joueur soviétique doit transférer une armée de la case Promoted Army Box vers la case Soviet Permanently Eliminated Units Box; Si aucune armée n'est disponible dans la case Promoted Army Box, l'armée de choc ou de la Garde est éliminée et est placée dans la case Soviet Permanently Eliminated Units Box. Sur un résultat de « 3 » à « 6 », le dé est relancé. Une armée de la case Promoted Army Box rentre en jeu comme renfort dans un nombre de tour correspondant au résultat du dé multiplié par deux.

16.0 Rédition italienne

Lors de la phase administrative du tour 34, le joueur de l'Axe doit retirer la 8th armée italienne (si elle est toujours en jeu) et la placer dans la case Permanently Eliminated Units Box.

17.0 Dissociation / Recomposition des unités

Certaines grandes unités peuvent se dissocier en unités plus petites et certaines petites unités peuvent se combiner pour former des unités plus grandes ou pour renforcer des unités affaiblies.

17.1 Généralités sur les dissociations / recompositions

Les unités sont dissociées ou recomposées lors de la phase administrative comme suit :

- quand une unité est dissociée, les unités qui la remplacent doivent être placées dans le même hex ;
- quand des unités se combinent pour recomposer une seule unité, elles doivent se situer dans le même hex ;
- les unités non ravitaillées ne peuvent se dissocier / recomposer ;
- une unité ne peut participer à plus d'une dissociation ou recomposition par tour (mais voir 17.2.3);
- une unité ne peut se dissocier / recomposer dans une ZdC ennemie sauf lors des tours de boue.

17.2 Unités allemandes pouvant se dissocier/recomposer

17.2.1 Les corps allemands peuvent se dissocier en KampfGrupp de taille variable. Les grands KampfGrupp peuvent se dissocier en KampfGrupp de taille plus petite. Les KampfGrupp allemands peuvent se recomposer en KampfGrupp plus grand ou en corps.

Les différentes combinaisons sont indiquées sur le tableau Axis Unit Conversion Chart. Les combinaisons décrites sont les seules autorisées.

17.2.2 Dans la limite du tableau Axis Unit Conversion Chart, les corps et KampfGrupp allemands sont interchangeables et fonctionnent comme de la "monnaie". Cependant, le nombre de pions fournis est une limite absolue aux combinaisons.

17.2.3 Même si une unité ne peut participer à plus d'une dissociation ou recomposition par tour, le joueur de l'Axe peut dissocier une unité et utiliser une des unités ainsi créée pour se recomposer avec une unité du même type. Ceci est une exception à la règle 17.1. Par exemple ; un corps allemand 3-5-4 et un KampfGrupp 2-3-5 sont empilés dans le même hex. Le 3-5-4 se dissocie en un 2-3-5 et un 1-1-5. Les deux 2-3-5 peuvent alors se recomposer pour former un corps 5-7-4.

17.2.4 Le joueur de l'Axe débute la partie avec tous ces KampfGrupp disponibles dans la case Breakdown & Buildup box. Quand ils dissocient ses corps et ses divisions, il les remplace avec les KampfGrupp de la case Breakdown & Buildup box et transfère les corps et divisions à la case the Breakdown & Buildup box, pour être reconstruit si besoin. Les corps et KampfGrupp allemands sont interchangeables et fonctionnent comme de la "monnaie". Cependant, le nombre de pions fournis est une limite absolue aux combinaisons. A noter que les corps et divisions allemandes éliminés sont placés dans la case Breakdown & Buildup box pour être éventuellement réutilisés.

17.3 Dissociation des armées soviétiques

Lors de la phase administrative d'un tour de production, le joueur soviétique peut dissocier une armée en deux corps de n'importe quel type si :

- l'armée est ravitaillée;
- l'armée n'est pas adjacente à une unité de l'Axe;
- il y a suffisamment de corps disponible dans la case Force Pool Box;
- l'armée n'a pas incorporé (17.5) un corps durant le même tour.

Enlevez l'armée de la carte pour la mettre dans le Force Pool Box et remplacez la par deux corps venant du Force Pool Box.

17.4 Formation d'une armée soviétique

Le joueur soviétique peut créer une armée régulière (mais pas de Choc ou de la Garde) à partir de deux corps lors de la phase administrative d'un tour de production. L'armée doit provenir de la case Force Pool Box. Les deux corps :

- doivent se situer dans le même hex;
- peuvent être en ZdC ennemie (exception à 17.1);

- peuvent être de tout type, à l'exception des parachutistes et de la cavalerie;
- ne doivent pas être non ravitaillés.

Les deux corps sont retirés, placés dans la case Force Pool Box et remplacés par une armée.

17.5 Incorporation d'un corps dans une armée soviétique réduite

Lors de la phase administrative d'un tour de production, le joueur soviétique peut utiliser un corps pour renforcer une armée ravitaillée qui a un marqueur potentiel de combat réduit. Le corps:

- doit être empilé ou adjacent à l'armée (exception à 17.1);
- doit être ravitaillé;
- peut être en ZdC ennemie (exception à 17.1);
- peut être de tout type, à l'exception des parachutistes et de la cavalerie ;
- doit être un corps mécanisé dans le cas d'une armée blindée.

Le corps est retiré, placé dans la case Force Pool Box et le marqueur potentiel de combat est retourné à pleine force.

18.0 Points de victoire et victoire automatique

18.0.1 Red Star Rising contient six scénarios, chacun avec un placement initial et des conditions de victoire différents.

18.0.2 A l'issue d'un scénario, les joueurs comptabilisent les points de victoire pour déterminer le vainqueur, comme indiqué dans chaque scénario.

18.0.3 Seul le joueur de l'Axe marque des points de victoire, de trois façons différentes : en capturant des villes, en détruisant des supports économiques et en conservant ses unités sur la carte. Chaque scénario précise comment sont comptabilisés ces points de victoire.

18.0.4 Dans chaque scénario, pour gagner des points de victoire pour le contrôle d'une ville, le joueur de l'Axe doit la contrôler (9.0). Dans ce cas de figure, deux KampfGrupp avec un potentiel d'attaque de « 1 » contrôle la ville. De plus :

- le joueur de l'Axe doit pouvoir tracer une ligne de communication de n'importe quelle longueur de cette ville vers une source de ravitaillement de l'Axe; et
- si la ville n'est pas occupée par des unités de l'Axe, elle ne doit pas être en ZdC ennemie.

18.0.5 Après la dernière phase du dernier tour du scénario, les deux joueurs doivent conduire une phase de ravitaillement. A

l'issue, le joueur allemand gagne des points de victoire pour ses unités ravitaillées (les unités en ravitaillement de secours ou en manque de ravitaillement ne comptent pas), comme suit :

- chaque base aérienne quatre points de victoire
- chaque dépôt de ravitaillement deux points de victoire
- chaque pas de blindés deux points de victoire
- chaque pas d'infanterie un point de victoire
- chaque pas d'inf. de montagne un point de victoire
- chaque QG un point de victoire
- Chaque division de sécurité un point de victoire

Note : les points de victoire sont bien accordés pour chaque pas de perte. Ainsi, un corps blindé à pleine force rapporte huit points de victoire, un corps d'infanterie à pleine force quatre points de victoire, etc...

18.1 Victoire automatique de l'Axe—Capture de Moscou ou Bakou

Dans tous les scénarios, si le joueur de l'Axe capture Moscou, la règle de reddition de Moscou s'applique (18.1.1). Dans tous les scénarios où apparaît Bakou (Scénarios 3, 4 et 6), si le joueur de l'Axe capture Bakou, la règle de reddition de Bakou s'applique (18.1.2).

18.1.1 Reddition de Moscou

La première fois qu'une unité de l'Axe entre dans Moscou, le joueur de l'Axe lance le dé. Si le résultat est « 1 », le joueur soviétique se rend et le joueur de l'Axe remporte une victoire décisive.

Si le résultat du dé est "2" ou "3", le joueur soviétique ne se rend pas mais les citoyens deviennent quelque peu dubitatifs quand aux talents de l'oncle Joe. Le joueur soviétique doit replacer tous les marqueurs potentiels de combat munis d'une bande noire éliminés précédemment et placés dans la case At-start Strength Marker Box, dans la pioche correspondant à leur classe de combat. Après cela, ces marqueurs sont remis de côté définitivement.

Si le résultat du dé est "4", "5" ou "6", la partie continue normalement.

Le joueur de l'Axe bénéficie des modificateurs suivants à son jet de dé. Ces modificateurs sont cumulatifs. Si au moment de lancer le dé, le joueur de l'Axe contrôle (9.0):

Leningrad enlevez "1" au jet de dé

Bakou enlevez "1" au jet de dé

A la fois Stalingrad et Sébastopol enlevez "2" au jet de dé