VICTORY ROADS

FROM BAGRATION TO THE FALL OF BERLIN
1944-1945

HEXASIM

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLES DE BASE

1 Définition des termes du jeu 3
1.1 Les Unités 3
1.2 Rayon de commandement (RdC) 4
1.3 Pas de perte 4
1.4 Marqueurs de jeu 4
1.5 Supports 4
1.6 Marqueurs Théâtre Opératif (TO) 4
1.7 Nationalité et frontières 4
1.8 Terrains multiples 5
1.9 Règles d'arrondi 5
1.10 Contrôle des hex 5
1.11 Empilement 5
2 Séquence de jeu 5
3 Phase météo 5
3.1 Test de météo 5
3.2 Type de météo 5
3.3 Type de couverture nuageuse 6
4 Phase de ravitaillement 6
4.1 Ravitaillement des QG 6
4.2 Ravitaillement des Unités 6
4.3 Sources de ravitaillement soviétiques 6
4.4 Sources de ravitaillement allemandes 6
4.5 Autres sources de ravitaillement 6
4.6 Effet de l'absence de ravitaillement 6
4.7 Repli non autorisé par le Fürher 7
5 Phase des supports (Règles de base) 7
5.1 Généralités 7
5.2 Retour en pioche des supports 7
5.3 Obtention des supports 7
5.4 Placement et utilisation des supports 7
6 Phase de mouvement 8
6.1 Généralités 8
6.2 Mouvement stratégique 8
6.3 Abandon du matériel 8
6.4 Mouvement par rail 9
6.5 Mouvement naval 9
6.6 Traversée des cours d'eau 9
6.7 Haltebefehl 9
7 Phase de combat 10
7.1 Principe 10
7.2 Séquence des combats 10
7.3 Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat 10
7.4 Vérification du ravitaillement du défenseur 10
7.5 Calcul du rapport de force 10
7.6 Unités d'élite, exploitation blindée et attaque " Hourra ! " 11
7.7 Résolution du combat 11
7.8 Application des résultats d'attrition 11
7.9 Application des résultats tactiques 11
7.10 Recul après combat 12
7.11 Attaque des unités roumaines et hongroises 12
7.12 Défense des unités roumaines 12
7.13 Avance après combat 13
7.14 Placement des marqueurs d'exploitation 13
7.15 Kampfgruppen allemands 14
8 Phase d'exploitation 15
8.1 Généralités 15
8.2 Mouvements d'exploitation 15
8.3 Combats d'exploitation 15

RÈGLES AVANCÉES

9 Théatres opératifs 16
9.1 Généralités 16
9.2 Effet des marqueurs TO 16
10 Corps d'infanterie soviétiques 16
10.1 Généralités 16
10.2 Renfort et reconstruction des corps d'infanterie soviétiques 16
10.3 Renforcement des corps d'infanterie soviétiques 17
11 Phase des supports (Règles avancées) 17
11.1 Séquence de la phase des supports 17
11.2 Eloignement du front 17
11.3 Obtention des supports soviétiques 17
11.4 Obtention des supports allemands 19
11.5 Placement et utilisation des supports 19
11.6 Déplacement des marqueurs TO en mode mouvement 19
11.7 Changement de mode des TO 19
12 Phase Stavka 19
12.1 Solliciter la réserve stratégique de la Stavka 19
12.2 Propriétés de la case Stavka : 20
12.3 Déplacement des TO en mode mouvement 20
13 Fortications et Défense du reich 20
13.1 Fortifications basiques 20
13.2 Fortifications avancées 20
13.3 Villes majeures allemandes 21
14 Capitulation des Alliés de l'Axe 21
14.1 Capitulation de la Roumanie 21
14.2 Capitulation de la Hongrie 21
14.3 Changement de camp d'un allié de l'Axe 21
15 Satisfaction du Führer 22
15.1 Principe 22
15.2 Procédure 22
15.3 Limogeage 22
16 Fin du Reich 22
16.1 Objectifs stratégiques 22
16.2 Piste Fin du Reich 22
17 Phase de Renforts et Remplacements 23
17.1 Renforts soviétiques 23
17.2 Renforts allemands 23
17.3 Points de Remplacements 23
18 Transformation et Retrait d'Unités 24
18.1 Retrait des unités allemandes 24
18.2 Transformation des unités 24
19 Insurrection de Varsovie 24

NOTES DE CONCEPTION

SÉQUENCE DE JEU

© 2015 Hexasim SARL

Préambule :

Les règles ont été divisées en règles de base et règles avancées. Nous vous conseillons de jouer le scénario d'introduction Budapest-Wien à l'issue de la lecture de la première partie des règles de manière à bien assimiler les concepts de base.

Certaines règles, sur fond grisé, ne s'appliquent pas aux scénarii de base. Il n'est pas utile de les lire pour commencer à jouer.

Notes pour les vétérans de Liberty Roads :

Les joueurs ayant quelques parties de LR derrière eux n'éprouveront aucune difficulté à assimiler les règles de VR. Les principales différences concernent l'apparition des Théâtres Opératifs, comparables au PLUTO allié, mais à la mise en œuvre plus délicate. Pour le reste, les joueurs se retrouveront en terrain connu, les autres règles (corps soviétiques, attaques Hourra !, Fin du Reich...) venant apporter le chrome nécessaire à un jeu sur ce front en 1944-1945.

RÈGLES DE BASE

1 DÉFINITION DES TERMES DU JEU

1.1 Les Unités

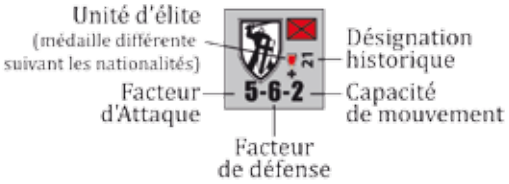
1.1.1 Les unités de combats (appelées unités dans la règle) représentent les troupes des deux camps ayant participé aux opérations militaires simulées dans ce jeu.

1.1.2 Il y a trois types d'unités dans le jeu :

- ☆ les divisions allemandes ou les corps d'armée soviétiques,
- ☆ les Quartiers Généraux (QG),
- ☆ les Kampfgruppen blindés ou d'infanterie (KG),

Toutes les règles s'appliquant aux divisions s'appliquent également aux corps d'armée, sauf mention contraire. Par contre, certaines règles s'appliquent spécifiquement aux corps d'armée soviétiques. Pour rendre les règles plus lisibles, le terme division sera employé pour désigner les divisions et les corps d'armée, sauf lorsque les règles s'appliquent spécifiquement aux corps d'armée.

1.1.3 Chaque division est caractérisée par les indications suivantes :



Le verso d'une division représente cette même unité avec des facteurs réduits. On dit que les divisions ont 2 pas de pertes (*cf. 1.3*).

***Note** : Les corps d'infanterie soviétique ne possèdent pas de bande blanche sur leur verso car ils sont régis par une règle spécifique. (cf. 10).*

1.1.4 Pour les règles, une division peut être soit une unité blindée, soit une unité d'infanterie.

Une **division blindée** possède une silhouette de véhicule blindée ou de cheval (pour les unités de cavalerie soviétiques) au centre et le symbole de division en haut à droite. La couleur du pion est plus foncée que celle des autres pions de la même nationalité afin de faciliter la distinction.

Une **division d'infanterie** présente son symbole de division au centre et un symbole OTAN en haut à droite du pion.

Les différents symboles OTAN utilisés dans le jeu sont présentés ci-dessous :

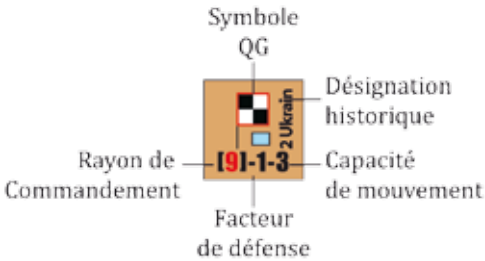
☒	Infanterie	☒	Infanterie de montagne
☒	Infanterie motorisée	⊘	Cavalerie
VG	Volksgrenadier	VS	Volkssturm
☐	Infanterie statique	☒	Parachutistes
⊟	Feldersatz	△	Flak
S	Sécurité (Sicherungs)	◫	Chasseurs (Jäger)
⊞	Chasseurs à ski (Skijäger)		

***Note :** Les symboles OTAN sont présents uniquement à titre indicatif et n'ont pas d'impact en termes de jeu.*

***Note :** Le symbole OTAN de certaines divisions est coloré afin de faciliter la mise en place des scénarios commençant au tour 1.*

***Note :** les unités de cavalerie soviétiques sont considérées comme des unités blindées, tandis que leurs homologues de l'Axe comme des unités d'infanterie.*

1.1.5 Chaque QG est caractérisé par les indications suivantes



Le verso d'un QG représente ce même QG en mode Ponton, la flèche indiquant le côté de l'hex où les pénalités de mouvement et de ravitaillement dûes au cours d'eau sont annulées (*voir 4.1.3*).

Un QG sur cette face conserve toutes ses caractéristiques habituelles.

1.1.6 Les KG apparaissent après la destruction d'une division d'élite allemande. Ils sont régis par les mêmes règles que les divisions et ne s'en différencient que par leur symbolisation (silhouette de véhicule ou de fantassins sans symbole OTAN ni désignation historique, pions Hiwis).

Les règles s'appliquant aux divisions concernent également les KG, sauf mention contraire.

© 2015 Hexasim SARL

1.2 Rayon de commandement (RdC)

1.2.1 Le RdC d'un QG, exprimé en nombre d'hexagones, caractérise la capacité de celui-ci à commander et ravitailler les troupes à proximité.

1.2.2 Le RdC est calculé depuis l'hex du QG exclu jusqu'à l'hex de l'unité inclus. Pour être dans le RdC d'un QG, une unité doit se trouver à une distance en hex inférieure ou égale au RdC du QG. Pour ce calcul, les hex de route ou rail connectés comptent pour un demi hex.

1.2.3 Le RdC ne peut traverser une unité ennemie ou un hex adjacent à une unité ennemie sauf si celui-ci est occupé par une unité amie.

1.2.4 Le RdC ne peut pas traverser un fleuve sans pont (dessiné sur carte ou créé par un QG en mode Ponton, un marqueur *Tête de pont* ou un support *Génie pontonnier*).

Exemple de rayon de commandement

Le RdC du QG 2 Baltic ne s'étend pas dans les hexagones 5017, 5117, 5217, 5417... à cause de la présence des unité allemande. Le RdC est par ailleurs bloqué par le fleuve.
Au final, seul le RdC du QG 1 Baltic en mode ponton s'étend jusqu'à l'unité en 5119 via 5319 et 5219.

1.3 Pas de perte

1.3.1 Chaque unité possède un ou deux pas de pertes, représentant sa force actuelle. Le côté recto d'une unité représente l'unité à pleine force. Dans le cas d'un corps d'infanterie soviétique, on dit qu'il est en mode renforcé (*cf. 10*).

Si elle subit une perte suite à un combat, ou si un corps d'infanterie soviétique passe en mode standard (*cf. 10*), l'unité est retournée côté verso, présentant des facteurs réduits. Si elle subit une nouvelle perte, elle est éliminée.

1.3.2 Une unité n'ayant pas de verso (y compris les QG) ne dispose que d'un seul pas de perte. Elle est donc éliminée dès la première perte.

1.3.3 Une unité éliminée est placée dans la case *Unités Eliminées* du joueur (sur la carte).

***Exception** : les corps d'infanterie soviétiques éliminés sont placés dans leur pioche dédiée.*

1.3.4 Les unités retirées du jeu suite à un retrait (*cf. 18*) ainsi que les KG/Hiwis éliminés (*cf. 7.15.7*) sont placés sur la case *Unités retirées du jeu* du joueur sur la carte et ne peuvent plus être reconstruits.

1.4 Marqueurs de jeu

1.4.1 Divers marqueurs permettent de reporter des informations, soit sur la carte, soit directement sur les unités. Leur utilisation est décrite au fil des règles.

1.5 Supports

1.5.1 Les pions supports sont utilisés par chaque joueur pour influencer les opérations militaires. Ces supports ne sont pas nécessairement d'origine matérielle, mais peuvent correspondre à un événement particulier se produisant au cours de la bataille.

1.5.2 Les supports peuvent être utilisés de deux manières :

- ☆ soit en appliquant l'événement indiqué sur le recto du support (*cf. descriptions sur les aides de jeu*),
- ☆ soit de manière générique pour accomplir diverses actions du jeu : remplacement blindé, mouvement stratégique du joueur allemand, etc. Dans ce cas, l'événement lié au support et toutes ses restrictions ne s'appliquent pas.

***Exemple** : un support Aviation peut être utilisé de manière générique pour remplacer un pas de perte blindé, même par mauvais temps.*

1.5.3 Les événements des supports marqués d'un point rouge sur leur verso (*Staline, etc.*) doivent être joués **obligatoirement** s'ils sont tirés.

Les supports allemands *Fin de Reich* (reconnaissables au symbole allemand en flammes au verso) **ne peuvent pas être utilisés de manière générique**.

1.6 Marqueurs Théâtre Opératif (TO)

1.6.1 Un marqueur *Théâtre Opératif (TO)* représente une zone d'influence administrative et logistique de l'état major des armées soviétique. Le joueur soviétique dispose de quatre marqueurs, un par *TO* : Nord, Centre Nord, Centre Sud et Sud.

1.6.2 Un marqueur TO possède 2 faces. La face recto représente le TO en mode offensive, tandis que la face verso représente le TO en mode mouvement.

Mode offensive

Mode mouvement

1.6.3 Les marqueurs TO se déplacent selon des règles spécifiques (*cf. 11.6 et 12.3*).

1.6.4 Un marqueur TO permet d'utiliser la réserve stratégique et influence l'obtention et l'utilisation des supports soviétiques, la capacité de combat des corps d'infanterie soviétiques, ainsi que leur renforcement et remplacement.

1.7 Nationalité et frontières

1.7.1 Les unités sont rattachées à une nation.

Union soviétique

- ☆ Unité de la Garde : *rouge*
- ☆ Unité régulière : *brun*
- ☆ Unités polonaises, bulgares et tchèques : *brun clair*

Allemagne

- ☆ Wehrmacht : *gris*
- ☆ Waffen SS : *noir*

© 2015 Hexasim SARL

☆ Luftwaffe : *bleu-gris*

☆ Kriegsmarine : *violet*

Nations alliées

☆ Hongrie : *vert foncé*

☆ Roumanie : *vert olive*

En termes de jeu :

☆ toutes les unités du camp soviétique sont considérées comme faisant partie de la même nationalité,

☆ toutes les unités du camp allemand sont considérées comme faisant partie de la même nationalité,

☆ les unités roumaines et hongroises sont de nationalité distincte et, selon les événements du jeu, peuvent être soit alliées à l'Allemagne, soit à l'Union soviétique.

1.7.2 Lorsqu'elles sont alliées à l'Allemagne, la nationalité des unités a des conséquences sur l'empilement (*cf. 1.11.5*), le ravitaillement (*cf. 4.2*) et l'organisation des combats *(cf. 7.11 et 7.12*).

1.7.3 Lorsqu'elles sont alliées au camp soviétique, les unités roumaines et hongroises sont considérées, en termes de jeu, comme des unités soviétiques.

***Exception** : Empilement (cf. 1.11.5) et attaque des unités roumaines et hongroises (cf. 7.11).*

1.7.4 **Frontières** : les frontières ont une influence sur le placement des renforts, le placement des supports *Partisans* et la règle Fin de Reich (*16*) et certains mouvemnts (*1.7.5*).

1.7.5 **Restrictions de mouvement :** quand elles sont alliées à l'Allemagne, les unités roumaines ne peuvent pas entrer en Hongrie et les unités hongroises ne peuvent pas entrer en Roumanie. Pour cette règle, les hex de ces pays sont considérés comme infranchissables à tous points de vue.

1.8 Terrains multiples

1.8.1 Les règles suivantes s'appliquent si plusieurs types de terrain cohabitent dans le même hex :

☆ pour le mouvement, le terrain coûtant le plus de points de mouvement est retenu

***Note** : une route ou un rail peut annuler les autres terrains.*

☆ pour le combat, le défenseur choisit le terrain qu'il juge le plus favorable. Ce choix ne concerne que le terrain situé dans l'hex. Les avantages défensifs donnés par les cours d'eau s'appliquent le cas échéant.

1.9 Règles d'arrondi

1.9.1 Quand une valeur est divisée par deux, le résultat est toujours arrondi au supérieur (*exception : 11.3.3*).

1.9.2 Une valeur divisée par deux, puis multipliée par deux reste inchangée. Quand plusieurs valeurs divisées par deux doivent être additionnées, la division se fait à l'issue de la somme.

1.10 Contrôle des hex

1.10.1 Un joueur contrôle et capture un hex dès qu'il y fait transiter une unité lors d'un mouvement, ou s'il occupe l'hex à la fin d'une phase.

1.11 Empilement

1.11.1 L'empilement est le fait de placer plus d'une unité amie sur un même hex. Un tel ensemble est alors appelé une pile. Chaque hex ne peut contenir qu'un nombre limité d'unités, défini ci-après.

1.11.2 L'empilement est vérifié à la fin de chaque phase de jeu. Si à la fin d'une phase, la limite d'empilement est dépassée sur un hex, le joueur possédant les unités doit éliminer le nombre nécessaire d'unités afin de le ramener à la limite autorisée.

1.11.3 L'empilement est limité à 3 unités de type division ou KG dans un même hex.

***Exemple** : 2 divisions et 1 KG atteignent la limite d'empilement sur un hex.*

1.11.4 Les QG ne comptent pas dans l'empilement, mais **un seul** QG peut se trouver dans un hex.

1.11.5 Quelque soit leur camp, les unités hongroises et roumaines ne peuvent être empilées dans un même hex.

1.11.6 *Tête de pont* : via le jeu du support *Maskirovka*, le soviétique peut obtenir des marqueurs *Tête de pont*. L'empilement sur l'hex où un marqueur *Tête de pont* est présent est porté à 6 corps soviétiques. Tous les corps de cet hex peuvent attaquer et comptent pour la défense de l'hex.

2 SÉQUENCE DE JEU

☆ **Phase de Météo**

☆ **Séquence du joueur soviétique**

Phase de ravitaillement
Phase des supports
Phase Stavka
Phase de mouvement
Phase de combat
Phase d'exploitation
Phase de renforts et remplacements

☆ **Séquence du joueur allemand**

Phase de ravitaillement
Phase des supports
Phase de mouvement
Phase de combat
Phase d'exploitation
Phase de renforts et remplacements

3 PHASE MÉTÉO

3.1 Test de météo

3.1.1 La Météo est testée au début de chaque tour. Le joueur soviétique lance deux dés et se reporte à la *Table de Météo* (*cf. carte et aides de jeu*) pour obtenir le temps et la couverture nuageuse en fonction du mois en cours.

3.1.2 En fonction du résultat obtenu les marqueurs météo et couverture nuageuse sont placés sur la case adéquate de la piste météo sur la carte.

*Ex**emple** : au début du tour 20 (mars I), en phase météo, le joueur soviétique lance 2d6 et obtient un 10. La météo pour le tour sera donc : boue et ciel couvert.*

3.2 Type de météo

Trois types de météo sont possibles :

Beau temps	Boue	Neige

3.2.1 Conséquence d'une météo *Beau temps* : aucun effet.

3.2.2 Conséquence d'une météo *Boue* :

☆ aucune unité ne peut dépenser plus de 2 PM,

☆ les mouvements stratégiques sont interdits,

☆ les résultats tactiques de l'attaquant ne sont pas modifiés par le terrain du défenseur, mais les règles suivantes s'appliquent :

© 2015 Hexasim SARL

(a) les résultats D1 sont ignorés,

(b) les résultats E, E2, E3 sont transformés en Eng, mais **seul l'attaquant** est concerné par les pertes dans ce cas,

(c) tous les autres résultats sont inchangés.

☆ la Boue donne un malus pour l'obtention des supports.

☆ le déplacement des Théâtre Opératifs (TO) est réduit en phase des supports et impossible en phase Stavka,

☆ une grande offensive ne peut pas être déclenchée,

☆ les attaques " **Hourra** ! " ainsi que l'utilisation de certains supports sont interdits,

☆ les rivières sont considérées comme des fleuves à tout point de vue,

☆ une unité ne peut pas entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie en franchissant une rivière ou un fleuve,

☆ il interdit d'attaquer à travers un fleuve, sauf via un pont. Un pont (dessiné sur la carte, QG en mode Ponton, marqueur *Tête de pont* ou support *Génie pontonnier*) annule le fleuve pour le déplacement et permet d'attaquer à travers en divisant par trois le potentiel d'attaque des unités (arrondi au supérieur).

3.2.3 Conséquence d'une météo *Neige* :

☆ les résultats d'exploitation E3 (après modification par le terrain) sont transformés en E2 (un E3 est encore possible avec une attaque " **Hourra** ! "). Les autres résultats restent inchangés,

☆ les hex de marais sont considérés comme des hex de forêt à tout point de vue,

☆ la neige influence également l'obtention des supports et le déplacement des TO lors de la phase des supports.

3.3 Type de couverture nuageuse

Deux types de couverture nuageuse sont possibles :

Ciel Dégagé : aucun effet.

Ciel Couvert : les supports aériens ne peuvent pas être placés sur la carte.

4 PHASE DE RAVITAILLEMENT

Lors de cette phase, on vérifie que les QG, puis les unités du joueur en phase sont bien ravitaillés.

4.1 Ravitaillement des QG

4.1.1 Pour qu'un QG soit ravitaillé, il doit se trouver soit sur une source de ravitaillement, soit sur une voie de communication (route, rail) menant à une source de ravitaillement (*cf. 4.3, 4.4*). Cette Ligne de Ravitaillement (LdR) est d'une longueur illimitée mais ne peut pas traverser une unité ennemie ou un hex adjacent à une unité ennemie sauf si celui-ci est occupé par une unité amie.

4.1.2 Les QG ne pouvant tracer une LdR sont retirés de la carte et reviennent en renfort dès la phase de renforts et Remplacement du même tour.

4.1.3 Au cours de la phase de ravitaillement, un QG ravitaillé et adjacent à un cours d'eau (fleuve ou rivière) peut être retourné sur sa face verso (Ponton), en pointant la flèche vers un côté d'hex bordé par le cours d'eau. On considère alors qu'un pont existe aussitôt sur ce côté d'hex, annulant les effets du cours d'eau pour le mouvement et le ravitaillement (si c'est un fleuve).

4.1.4 Au cours de la phase de ravitaillement, un QG sur sa face Ponton peut être retourné sur son recto ; le pont disparaît alors aussitôt.

4.2 Ravitaillement des Unités

4.2.1 Pour qu'une unité soit ravitaillée, elle doit soit :

- se situer sur une source de ravitaillement (*cf. 4.3, 4.4*);
- se situer dans le RdC d'un QG (*cf. 1.2*) de la même nationalité (*cf. 1.7*), lui-même ravitaillé au moment de la vérification.

***Exception** : un QG allemand peut ravitailler des unités hongroises ou roumaines lorsque celles-ci sont alliées à l'Axe.*
***Exception** : jeu du support Ju-52.*
***Rappel** : le RdC d'un QG ne peut pas traverser une unité ennemie, un hex adjacent à une unité ennemie sauf si une unité amie est présente, ou un fleuve sans pont.*

4.2.2 Une unité qui ne remplit aucune de ces conditions est non ravitaillée pour le tour. Elle est repérée avec le marqueur correspondant.

4.3 Sources de ravitaillement soviétiques

4.3.1 Toute ville contrôlée initialement au tour JUIN III par le joueur soviétique est une source de ravitaillement. Tout hex du bord Est de la carte contenant un rail ou une route est une source de ravitaillement.

4.4 Sources de ravitaillement allemandes

4.4.1 Toute ville en Allemagne contrôlée par le joueur allemand est une source de ravitaillement.

4.4.2 Tout port en mer Baltique contrôlé par le joueur allemand est une source de ravitaillement tant que le joueur soviétique n'occupe pas avec ses unités quatre hex adjacents au port.

4.4.3 Les unités allemandes situées dans des hex de fortifications avancées sont automatiquement ravitaillées.

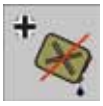
4.5 Autres sources de ravitaillement

4.5.1 Lorsque la Hongrie est un allié de l'Axe, Budapest est une source de ravitaillement pour les unités hongroises tant qu'elle est reliée par une LdR à une source de ravitaillement allemande.

4.5.2 Lorsque la Roumanie est un allié de l'Axe, Bucarest est une source de ravitaillement pour les unités roumaines tant qu'elle est reliée par une LdR à une source de ravitaillement allemande.

4.6 Effet de l'absence de ravitaillement

4.6.1 Une unité non ravitaillée reçoit un marqueur *Non ravitaillé*, qu'elle conserve jusqu'à sa prochaine phase de ravitaillement.



4.6.2 Une unité non ravitaillée voit ses facteurs d'attaque et de défense, ainsi que sa capacité de mouvement divisés par deux.

4.6.3 Une unité non ravitaillée ne dispose que d'un point de mouvement pour exploiter (*cf. 8.2.2*).

4.6.4 Une unité non ravitaillée n'est autorisée à se déplacer que vers une source de ravitaillement amie ou vers un QG ami.

***Exception** : si l'unité non ravitaillée est une unité d'élite, elle peut se déplacer dans la direction de son choix.*

© 2015 Hexasim SARL

Exemple de ravitaillement

Lors de la phase de ravitaillement soviétique, le QG 1 Baltic est testé le premier. Il est sur des rails menant à Velikie Luki (6115) source de ravitaillement soviétique, il est donc ravitaillé. Il peut du coup ravitailler les unités en 5818, 5719 et 5619 via 5917 et 5817. Le RdC du QG ne passe pas par 5918 à cause de la division allemande. L'unité en 5721 n'est par contre pas ravitaillée à cause des unités ennemies et du fleuve bloquant le RdC.

4.7 Repli non autorisé par le Fürher (Joueur allemand uniquement)

4.7.1 A l'issue de la phase de ravitaillement, le joueur allemand peut placer son marqueur *Repli* n'importe où sur la carte. Toutes les unités situées dans un rayon de 3 hex du marqueur (compté de l'hex du marqueur exclu jusqu'à l'hex de l'unité inclus) peuvent immédiatement se déplacer soit de leur potentiel de mouvement imprimé sur le pion, soit de deux hex (au choix du joueur allemand). Ce mouvement doit s'effectuer selon les règles de recul après combat (*7.10.5* & *7.10.6*). Il n'est affecté ni par un limogeage (*cf. 15.3*), ni par l'absence de ravitaillement. Les unités pourront se déplacer à nouveau lors de la phase de mouvement mais ne pourront pas combattre lors de la phase de combat (au besoin, faire pivoter les unités pour s'en rappeler).

4.7.2 Une fois ce déplacement effectué, le marqueur *Repli* est retiré de la carte, et le marqueur *Liberté d'action* est avancé d'une case sur la Piste de Satisfaction (*cf. 15.1.5*). La Satisfaction actuelle est aussitôt diminuée de la valeur de la nouvelle case occupée par le marqueur *Liberté d'action*, occasionnant potentiellement un limogeage (*cf. 15.3*).

Exemple de repli non autorisé

A la fin de la phase de ravitaillement, la satisfaction du Führer (voir chapitre 15) est au niveau 3, et le joueur allemand n'a effectué encore aucun repli non autorisé, le marqueur Liberté d'action est donc en case 0. La situation devenant critique, le joueur allemand choisit d'effectuer un repli non autorisé. Il place donc un marqueur Repli sur la carte et déplace les unités de son choix dans un rayon de 3 hex du marqueur afin de les éloigner de la menace soviétique. A l'issu de ces déplacements, le marqueur Liberté d'action passe de la case 0 à la case 1, et la satisfaction du Führer baisse d'un niveau pour passer à 2.

5 PHASE DES SUPPORTS (RÈGLES DE BASE)

5.1 Généralités

5.1.1 Les supports disponibles selon chaque scénario sont placés en début de partie dans deux pioches, une pour chaque joueur.

5.1.2 Lors de sa Phase des Supports, le joueur dont c'est la phase tire au hasard ses supports dans la pioche et les place, face événement cachée, dans la case *Supports disponibles*.

5.1.3 A la fin de sa phase, il remet dans la pioche autant de supports de son choix que nécessaire de manière à ce qu'il n'y ait pas plus de six supports dans la case *Supports disponibles*.

5.1.4 Les joueurs peuvent examiner leurs supports à tout moment, mais jamais ceux de la pioche de leur adversaire.

5.2 Retour en pioche des supports

5.2.1 Au début de sa phase, tous les supports du joueur en phase **joués le tour précédent** sont replacés dans leur pioche (les supports des cases *Supports disponibles* ne sont pas concernés).

***Exception** : certains supports peuvent rester sur la carte (cf. description des supports : Model...).*

5.3 Obtention des supports

5.3.1 **Supports soviétiques** : lors de sa phase des supports, le joueur soviétique lance 1d6, modifié éventuellement selon les indications du scénario. Le résultat indique le nombre de supports à tirer au sort dans la pioche des supports.

5.3.2 **Supports allemands** : lors de sa phase des supports, le joueur allemand reçoit des supports suivant les indications du scénario.

5.4 Placement et utilisation des supports

5.4.1 Les supports obtenus sont placés dans la case *Supports disponibles*, face événement cachée. Ils peuvent ensuite être placés sur la carte en tant qu'événement selon les conditions spécifiés dans les aides de jeu de chaque joueur (*cf. description des supports*).

5.4.2 Aucun support aérien ne peut être placé si le ciel est *Couvert*.

5.4.3 Dans les règles de base, le joueur soviétique ne tient pas compte des indications TO sur ses supports.

5.4.4 Certains supports doivent être associés à une unité. Dans ce cas, le support reste empilé et se déplace avec cette unité jusqu'à ce qu'il retourne en pioche. Si l'unité est éliminée, le support est replacé dans sa pioche. Les supports représentant des leaders ne peuvent jamais être associés ensemble à la même unité :

- ☆ leaders soviétiques : *Rybalko*, *Katukov*, *Bogdanov*.
- ☆ leaders allemands : *Schörner*, *Model*, *Heinrici*, *Himmler*.

© 2015 Hexasim SARL

5.4.5 Les effets de supports différents peuvent se cumuler.
***Exception** : deux supports de même dénomination ou deux supports leader ne peuvent être utilisés pour influencer le même combat.*
Par exemple, on ne pourrait pas utiliser les supports Artillerie [1]/+2 et [1]/+3 dans le même combat, ni les leaders Rybalko et Bogdanov.

6 PHASE DE MOUVEMENT

6.1 Généralités

6.1.1 Au cours de cette phase, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités dans la limite de leurs facteurs de mouvement. Un joueur peut déplacer ses unités individuellement ou en pile. Les unités qui sont déplacées en pile doivent commencer leur mouvement dans un même hexagone.

6.1.2 Les unités se déplacent d'hex en hex, soit dans la limite de leur potentiel de mouvement (*cf. 1.1.3*), soit en utilisant une des capacités de mouvement particulières (*6.2 Mouvement stratégique, 6.3 Abandon du matériel, 6.4 Mouvement par rail ou 6.5 Mouvement naval*).
***Note** : les mouvements stratégiques, ferroviaires et navals peuvent s'effectuer simultanément avec les autres mouvements sans ordre particulier.*

6.1.3 Une unité ou pile d'unités déplacée doit terminer son mouvement avant que le joueur ne puisse déplacer une autre unité ou pile d'unités.

6.1.4 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 en points de mouvement en fonction du terrain sont indiqués sur la *Table des Effets du Terrain*.
***Exemple** : une division blindée 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.*

6.1.5 Les points de mouvement ne peuvent être mis en réserve d'un tour à l'autre. Ils ne peuvent pas non plus être transférés d'une unité à une autre.

6.1.6 Une unité peut se déplacer librement dans un hex contenant d'autres unités amies sans que cela ne lui coûte de point de mouvement supplémentaire.

6.1.7 Une unité amie ne peut jamais pénétrer dans un hex occupé par une unité ennemie.

6.1.8 Indépendamment de son potentiel de mouvement, **une unité peut toujours se déplacer d'un hex par phase de mouvement ou d'exploitation.**
***Exception** : Un QG en mode Ponton et les unités ayant 0 PM ne peuvent pas se déplacer.*

6.1.9 Les unités se déplaçant directement d'un hex de route à un autre hex de route (le symbole de route traverse le coté d'hex en commun) ne dépensent qu'un demi PM par hex, sans tenir compte du terrain de l'hex, ni des côtés d'hex traversés.
***Note** : pour cette règle, les voies ferrées sont considérées comme des routes.*

6.1.10 **Mouvement des QG** : un QG ne peut pas volontairement terminer son mouvement sur un hex où il serait non ravitaillé (*cf. 4.1.1*). Ainsi, même si un QG peut quitter une voie de communication (route/rail) lors de son mouvement, il doit pouvoir établir une LdR à la fin de son mouvement.

6.1.11 Les corps soviétiques en mode renforcé se déplaçant de plus de 2 PM et terminant leur mouvement en dehors du rayon d'action d'un TO sont aussitôt placés en mode standard.

6.2 Mouvement stratégique

6.2.1 Toute unité, à l'exception des QG, peut effectuer un mouvement stratégique si elle remplit les conditions suivantes :

- ☆ effectuer l'ensemble de son mouvement dans le RdC d'un ou plusieurs QG ravitaillés de la même nationalité ;
- ☆ à aucun moment être adjacente à une unité ennemie, y compris l'hex de départ (*Exception : Abandon du matériel, **6.3***);
- ☆ pour les unités soviétiques, ne pas pénétrer dans un hex de fortification ou de ville allemande non capturé.

6.2.2 Un mouvement stratégique permet de doubler le potentiel de mouvement des unités.

6.2.3 Si le joueur allemand décide d'effectuer au moins un mouvement stratégique, il doit dépenser un support de son choix. S'il ne dispose d'aucun support, il ne peut pas effectuer de mouvement stratégique. Si un support est dépensé, le joueur allemand peut réaliser autant de mouvements stratégiques qu'il le désire durant sa phase mouvement.

6.2.4 Les corps soviétiques en mode renforcé ayant dépensé plus de 4 PM lors d'un mouvement stratégique et terminant leur mouvement en dehors du rayon d'un TO sont aussitôt placés en mode standard.

6.3 Abandon du matériel (Joueur allemand uniquement)

6.3.1 Le joueur allemand peut dépenser deux supports qu'il place tous les deux sur un QG de son choix. Ce QG ne peut pas bouger lors de ce tour. Toute unité située dans le RdC de ce QG peut effectuer un mouvement stratégique comme décrit en **6.2 même si elle débute son mouvement adjacente à une unité ennemie**, sans dépenser le support requis (*cf. 6.2.3*).

6.3.2 Une fois ce déplacement effectué, les deux supports sont replacés en pioche et le marqueur *Liberté d'action* est avancé d'une case sur la piste de Satisfaction du Fürher. La Satisfaction actuelle est aussitôt diminuée de la valeur de la nouvelle case occupée par le marqueur *Liberté d'action* (*cf. 15.1.4*), occasionnant potentiellement un limogeage (*cf. 15.3*).

Exemple d'abandon du matériel

(suite de l'exemple de repli non autorisé (4.7.2).

Le joueur allemand joue maintenant sa phase de mouvement et réalise qu'une autre poche est en train de se former. Il décide donc de sacrifier deux supports disponibles pour effectuer un abandon du matériel. Il place ces deux supports sur le QG concerné et profite de cette règle pour réaliser des mouvements stratégiques avec ses unités adjacentes aux unités soviétiques et situées dans le RdC de son QG. A l'issu de ces déplacements, le marqueur Liberté d'action passe de la case 1 à la case 2, et la satisfaction du Führer baisse de 2 niveaux d'un seul coup, pour arriver en case 0 et ainsi entrainer un limogeage (15.3). L'influence du limogeage sur les déplacements n'ayant lieu qu'à la prochaine phase de mouvement, il peut effectuer le reste de ces déplacements normalement.

© 2015 Hexasim SARL

6.4 Mouvement par rail (Joueur allemand uniquement)

6.4.1 La capacité ferroviaire pour chaque tour est indiquée dans chaque scénario. Les points de capacité ferroviaire ne peuvent se cumuler d'un tour à l'autre. Ils sont indiqués sur la piste Points de Capacité Ferroviaire par le marqueur adéquat.

6.4.2 Effectuer un mouvement par rail coûte un point de capacité ferroviaire pour une unité d'infanterie ou un QG, deux points pour une unité blindée. Le coût est le même que l'unité soit à pleine force ou réduite.

6.4.3 Pour effectuer un mouvement par rail, une unité doit remplir les conditions suivantes :

- ☆ effectuer l'ensemble de son mouvement sur une voie de chemin de fer qui constitue une LdR reliée à une source de ravitaillement allemande et libre de toute unité ennemie;
- ☆ à aucun moment être adjacente à une unité ennemie ;
- ☆ avoir une capacité de mouvement supérieure à 0,
- ☆ à aucun moment passer par une ville majeure capturée par le joueur soviétique (même si la ville est reprise ultérieurement par le joueur allemand). Une telle ville peut être repérée par un marqueur *Contrôle soviétique* ou *Voie interdite*.

6.4.4 Une unité en mouvement ferroviaire peut se déplacer d'un nombre quelconque d'hex.

6.4.5 Les renforts peuvent arriver par rail lors de la phase de renforts en consommant des points de capacité ferroviaire.

6.5 Mouvement naval (Joueur allemand uniquement)

6.5.1 La capacité navale pour chaque tour est de 3 points. Effectuer un mouvement naval coûte 1 point pour une unité d'infanterie ou un QG, 2 points pour une unité blindée. Le coût est le même que l'unité soit à pleine force ou réduite.

6.5.2 Pour effectuer un mouvement naval, une unité doit avoir une capacité de mouvement supérieure à 0 et débuter son mouvement dans un port de la mer Baltique. Elle est alors déplacée dans un autre port de la mer Baltique, contrôlé par le joueur allemand, et dont les hex qui l'entourent ne sont pas complètement occupés par des unités soviétiques. Le port de destination ne doit jamais avoir été occupé par le joueur soviétique. Un tel port peut être repéré par un marqueur *Contrôle soviétique.*

6.5.3 Evacuation : si au moment d'effectuer son mouvement naval, l'unité est seule dans son port de départ, et qu'elle est adjacente à une unité ennemie, le joueur allemand lance 1d6 :

- ☆ si le résultat est 1, le mouvement est annulé. L'unité ne peut plus bouger pour le tour et prend une perte.
- ☆ si le résultat est 2, le mouvement est annulé. L'unité ne peut plus bouger pour le tour,
- ☆ si le résultat est 3, le mouvement se déroule normalement mais l'unité prend une perte,
- ☆ pour tout autre résultat, le mouvement se déroule normalement,

Exemple : lors de la phase de mouvement du tour 5, le joueur allemand décide d'évacuer le port de Reval (Tallin) que le soviétique menace d'encercler. Le port est occupé par une division d'infanterie et une division Panzer réduite, et pour ce tour, seul un corps soviétique est adjacent au port. Pour un coût de deux points de sa capacité navale, le joueur allemand commence par évacuer son unité blindée en toute sécurité puisqu'elle n'est pas la dernière à quitter l'hex. Le joueur utilise alors son dernier point de capacité navale pour évacuer son infanterie mais cette fois, il doit lancer le dé. Il obtient un 2, l'unité ne peut embarquer et doit rester dans l'hex. N'ayant plus de capacité navale, le joueur allemand ne peut plus faire ce type de mouvement pour ce tour.

6.6 Traversée des cours d'eau

La pénalité pour la traversée d'un cours d'eau (fleuve ou rivière) est annulée par la présence d'un pont, qu'il soit dessiné sur la carte (traversée par une route/rail du cours d'eau), créé par un QG sur sa face Ponton (pour le côté d'hex vers lequel pointe la flèche du QG), ou créé par un marqueur *Tête de Pont* ou un support *Génie Pontonnier* (pour les hex adjacents).

6.7 Haltebefehl

6.7.1 **Généralité** : au début de sa phase de mouvement, le joueur allemand a la possibilité de placer des marqueurs *Haltebefehl* sur une ou plusieurs villes majeures ou sur un port de la Baltique, pourvu que la ville soit occupée par au moins une division allemande. Le joueur allemand place alors un marqueur *Haltebefehl* sur **toutes** les divisions présentes dans l'hex.

6.7.2 Le marqueur *Haltebefehl* a deux faces. Le marqueur est placé face verso (avec les coefficients) sur les villes majeures en Allemagne et à Budapest uniquement. Sur les autres villes, il est placé face recto (sans coefficients).

6.7.3 Il ne peut pas y avoir plus de dix marqueurs *Haltebefehl* sur la carte à un instant donné.

6.7.4 Lorsqu'un marqueur *Haltebefehl* est posé, toutes les divisions dans l'hex doivent être placées sous ce marqueur.

6.7.5 Les divisions sous un marqueur *Haltebefehl* sont soumises aux contraintes suivantes si au moins trois hex adjacents à l'hex contenant le marqueur sont occupés par des unités soviétiques et si les divisions dans l'hex ne sont pas ravitaillées :

- ☆ elles ne peuvent plus attaquer ;
- ☆ elles ne peuvent plus recevoir de remplacement ;
- ☆ les modificateurs de terrain pour les résultats tactiques du défenseur sont ignorés et remplacés par ceux-ci :
  - résultat S : ignoré
  - résultat DR, DR2 ou DR3 : transformé en Eng

6.7.6 Tant qu'une division soviétique est adjacente à un marqueur *Haltebefehl*, au moins une division allemande doit rester sous le marqueur et celui-ci ne peut pas être retiré de la carte.

6.7.7 Toute unité pénétrant dans un hex contenant des divisions sous un marqueur *Haltebefehl* où s'applique la règle 6.7.5 doit aussitôt arrêter son mouvement et être placée sous ce marqueur. Si cette action entraine un surempilement, le joueur allemand devra éliminer les unités en surplus. Une unité allemande peut reculer dans un hex contenant un marqueur *Haltebefehl*, mais ne peut pas traverser cet hex lors de sa retraite.

© 2015 Hexasim SARL

6.7.8 Un marqueur *Haltebefehl* avec des coefficients représente une garnison correspondant à une unité aux potentiels 0-1-0 et avec un pas de perte. Ce marqueur ne peut pas prendre de perte suite à un combat tant qu'il reste une autre unité dans l'hex et ne compte pas pour l'empilement.

6.7.9 Un marqueur *Haltebefehl* sans coefficient est retiré dès qu'il n'y a plus de divisions allemandes placées sous le marqueur.

6.7.10 La perte d'une ville où une *Haltebefehl* a été déclarée a des conséquences sur l'humeur d'Hitler (*voir les aides de jeu*).

6.7.11 La présence de marqueurs *Haltebefehl* peut affecter le résultat du support *Staline*.

7 PHASE DE COMBAT

7.1 Principe

7.1.1 Au cours de cette phase, les unités amies peuvent combattre les unités ennemies qui leur sont adjacentes.

7.1.2 Le joueur en phase est dénommé l'attaquant et son adversaire le défenseur, et ce, indépendamment des considérations stratégiques et du déroulement de la partie.

7.1.3 Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer.

7.1.4 Une unité choisie pour attaquer, n'est pas obligée d'attaquer tous les hex adjacents.

7.1.5 Les unités ennemies sont obligées de se défendre si elles sont attaquées.

7.1.6 Les unités dans une pile ne peuvent être attaquées individuellement mais doivent être attaquées ensemble.

7.1.7 Les combats sont exécutés dans l'ordre choisi par le joueur attaquant et il n'est pas obligatoire d'annoncer toutes les attaques à l'avance.

7.1.8 Un même hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par phase de combat.

7.1.9 Une unité ne peut participer qu'à un seul combat par phase de combat.

7.1.10 Des unités empilées dans le même hexagone peuvent attaquer des hex adjacents différents.

7.1.11 Des unités dans des hex différents peuvent s'associer pour attaquer le même hex qui leur est adjacent.

7.2 Séquence des combats

7.2.1 Chaque combat est résolu en suivant scrupuleusement et dans l'ordre les étapes suivantes :

- **Etape 1** : Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat par le joueur attaquant.
- **Etape 2** : Vérification du ravitaillement du défenseur.
- **Etape 3** : Calcul du rapport de force.
- **Etape 4** : Résolution du combat et application des résultats d'attrition.
- **Etape 5** : Application des résultats tactiques de l'attaquant, à l'exception des résultats E, E2, E3, puis du défenseur.
- **Etape 6** : Placement des marqueurs d'exploitation.

7.2.2 Chaque combat est résolu en utilisant la *Table de Résolution des Combats (TRC)*.

7.2.3 Les résultats de la TRC (et donc les effets du combat sur les unités) s'expriment en termes de résultats d'attrition (pertes) **et** de résultats tactiques.

7.3 Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat

7.3.1 Lors de l'**Etape 1**, le joueur en phase désigne l'hex qu'il va attaquer et les unités qui vont participer au combat.

7.3.2 Toutes les unités du défenseur, situées dans l'hex attaqué doivent se défendre et seront soumises aux aléas du combat.

7.3.3 Seules les unités désignées par le joueur en phase pour attaquer pourront participer au combat et en subir les résultats. Une fois ce choix effectué, il est définitif et ne pourra être remis en question lors des étapes suivantes. Les QG de l'attaquant ne peuvent jamais participer à un combat.Cependant, ils peuvent être affectés par le résultat du combat (*cf. 7.8.2*).

7.3.4 Les unités du joueur en phase adjacentes à l'hex attaqué mais n'étant pas désignées pour participer au combat, ne sont aucunement concernées par celui-ci.

7.4 Vérification du ravitaillement du défenseur

7.4.1 Au cours de l'**Etape 2**, le ravitaillement du défenseur est vérifié en respectant la procédure décrite au *paragraphe 4.2*.

7.4.2 La vérification a lieu uniquement pour les unités qui ne possèdent pas de marqueur *Non ravitaillé*. Les unités portant un marqueur *Non ravitaillé* ne sont jamais testées à nouveau durant le tour.

7.4.3 Si les unités du défenseur ne peuvent tracer une ligne de ravitaillement, un marqueur correspondant est placé sur les unités attaquées. Elles seront considérées comme non ravitaillées jusqu'à leur prochaine phase de ravitaillement.

7.4.4 Un QG ne pouvant tracer une ligne de ravitaillement lors de cette étape n'est pas retiré de la carte et n'est pas repéré par un marqueur *Non ravitaillé*. Néanmoins, ce QG ne pourra être utilisé pour ravitailler des unités.

***Rappel** : les unités non ravitaillées voient tous leurs facteurs divisés par deux.*

7.5 Calcul du rapport de force

7.5.1 Lors de l'**Etape 3**, les deux joueurs calculent le rapport de force du combat, sous la forme d'un ratio.

7.5.2 Le défenseur commence par totaliser les facteurs de défense des unités présentes dans l'hex attaqué. Le total est alors ajusté en fonction des modificateurs (terrain, support, ravitaillement, etc).

7.5.3 L'attaquant totalise les facteurs d'attaque des unités participant effectivement au combat. Le total est alors ajusté en fonction des modificateurs (terrain, support, ravitaillement, etc).

7.5.4 Afin de déterminer le ratio du combat, le total de facteurs d'attaque modifiés est divisé par le total de facteurs de défense modifiés. Ce résultat définit un rapport de force, sous la forme d'une fraction.

7.5.5 La fraction initiale est ensuite arrondie en faveur du défenseur pour permettre une simplification maximale (1 au numérateur ou au dénominateur).

Exemples :

35 facteurs d'attaque contre 10 de défense donnent un rapport de force de 35/10, soit 3/1.

10 facteurs d'attaque contre 35 de défense donnent un rapport de force de 10/35, soit 1/4.

7.5.6 Ce rapport de force est alors ajusté pour tenir compte de l'utilisation des supports de l'attaquant (possible décalage de colonnes vers la droite sur la TRC).

© 2015 Hexasim SARL

7.5.7 Si le rapport de force initial est trop faible pour figurer sur la TRC, le rapport de force est ajusté suivant des colonnes "*virtuelles*" : 1/3, 1/4, 1/5, etc.

***Exemple** : un rapport de force initial de 1/4 ajusté de deux colonnes "à droite" (en faveur de l'attaquant) donne un ratio de 1/2.*

7.5.8 Si le rapport de force final est inférieur au ratio le plus défavorable de la TRC (1/2), le combat est annulé. Si le rapport de force final est supérieur au ratio le plus favorable de la TRC, le combat est résolu dans la colonne 6/1.

7.6 Unités d'élite, exploitation blindée et attaque " Hourra ! "

7.6.1 A l'issue du calcul du rapport de force, les joueurs possédant une ou plusieurs unités d'élite participant au combat peuvent choisir d'utiliser leur bonus élite pour ce combat (ceci aura une influence sur l'application des résultats, *cf. 7.8.1* et *7.9.3*)

7.6.2 L'attaquant annonce son choix en premier, suivi du défenseur, en indiquant quelle unité d'élite est utilisée.

7.6.3 Lors de cette étape, le joueur attaquant, s'il dispose au moins de deux unités blindées, peut décider d'annoncer une exploitation blindée. Il bénéficiera alors d'un bonus si un résultat de type E est obtenu mais devra prendre une perte éventuelle sur une unité blindée.

7.6.4 Lors de la phase de combat soviétique, avant chaque combat se situant dans le rayon d'un TO, le joueur soviétique a la possibilité de déclarer une attaque " **Hourra** ! ", afin d'obtenir au prix d'une perte, une exploitation complémentaire (*cf. 7.9.5 et 7.14.3*). Une attaque " **Hourra** ! " ne peut pas être déclarée si la météo est Boue, ou si l'attaque porte contre un hex de fortifications avancées ou contre une ville majeure située en Allemagne.

7.7 Résolution du combat

7.7.1 Lors de l'**Etape 4**, le combat est résolu en utilisant la *Table de Résolution des Combats (TRC).*

7.7.2 L'attaquant se réfère à la TRC pour trouver la colonne sous laquelle sera résolu le combat en fonction du rapport de forces obtenu lors de l'étape précédente.

7.7.3 L'attaquant lance alors 2d6, et croise le résultat des dés avec les colonnes correspondant au rapport de force.

7.7.4 La case obtenue dans la colonne Pertes donne le résultat d'attrition en termes de nombre de pas de pertes pour l'attaquant et le défenseur.

Exemple : un résultat de type "1/2" signifie 1 perte pour l'attaquant et 2 pertes pour le défenseur.

7.7.5 La case obtenue dans la colonne A donne le résultat tactique pour l'attaquant.

7.7.6 La case obtenue dans la colonne D donne le résultat tactique pour le défenseur.

7.7.7 Les résultats d'attrition sont appliqués immédiatement, puis le résultat tactique de l'attaquant, et enfin le résultat tactique du défenseur.

7.7.8 Les résultats tactiques peuvent être modifiés si l'attaquant et/ou le défenseur ont utilisé un bonus élite.

7.7.9 Si des corps d'infanterie soviétiques en mode renforcé ont attaqué à partir d'un hex hors du rayon d'un marqueur TO, ils sont aussitôt placés en mode standard, avant l'application des résultats d'attrition.

***Exception**: attaque de corps soviétiques contre des unités roumaines (voir 7.12.1).*

7.8 Application des résultats d'attrition

7.8.1 Quand un résultat d'attrition indique des pertes pour un camp, la **première perte** doit être appliquée à une unité d'élite si un bonus d'élite a été utilisé lors du combat ou à une unité blindée si une exploitation blindée a été annoncée. Si à la fois le bonus élite et l'exploitation blindée ont été annoncés par l'attaquant, le défenseur choisit l'unité (élite et/ou blindée) prenant la première perte

7.8.2 Les autres pertes sont appliquées au choix du joueur possédant les unités mais toutes les unités doivent avoir reçu une perte due à ce combat avant qu'une unité puisse en recevoir une deuxième.

***Exception** : les QG reçoivent des pertes uniquement si toutes les autres unités de l'hex ont été éliminées.*

7.8.3 Si à l'issue de l'application des résultats d'attrition, l'hex occupé par le défenseur est vide, l'attaquant peut faire avancer dans cet hex des unités ayant participé au combat, dans la limite de l'empilement autorisé.

7.8.4 Lorsque des corps blindés soviétiques situés hors rayon d'un TO attaquent un hex non clair, à travers un cours d'eau ou pendant un tour où la météo est Boue, l'attaquant subit une perte d'attrition supplémentaire à reporter sur l'une de ces unités.

7.9 Application des résultats tactiques

7.9.1 Au cours de l'**Etape 5**, l'attaquant puis le défenseur appliquent leurs résultats tactiques. Les résultats tactiques sont toujours appliqués, même si l'un des deux camps a été éliminé par un résultat d'attrition.

7.9.2 Les résultats tactiques de l'attaquant et du défenseur peuvent être modifiés par le terrain du défenseur (*voir Table des Effets du Terrain*) ou par une autre règle du jeu.

***Exemple** : en forêt, le résultat S est ignoré, le résultat "DR" est transformé en S, etc.*

***Note** : les résultats tactiques sont décrits sous la Table de Résolution des Combats.*

7.9.3 Si un joueur a décidé d'utiliser un bonus élite, il peut choisir son résultat tactique dans la même colonne parmi les cases du bloc de même couleur que la case indiquée par le résultat des dés.

***Exemple** : dans la colonne 6/1, l'attaquant obtient un 3. Le résultat tactique est D1. Avec un bonus élite, l'attaquant pourrait choisir son résultat tactique entre D1, E ou E2.*

2d6	Ratio 6/1			2d6
	pertes	A	D	
2	1/1	E	DR	2
3	1/1	D1	DR2	3
4	0/1	E	DR2	4
5	0/1	E2	DR2	5
6	1/2	E	DR2	6

7.9.4 Si toutes les unités de l'attaquant ont attaqué à travers un fleuve, le défenseur choisit si le résultat tactique de l'attaquant est modifié par le fleuve ou par le terrain de l'hex du défenseur

7.9.5 Si une attaque " **Hourra !** " a été déclarée, l'attaquant doit subir un pas de perte. Cependant, son résultat tactique après modification par le terrain est bonifié d'un résultat E supplémentaire. Si le résultat contenait déjà une exploitation (E, E2, E3), le niveau est augmenté de 1 (respectivement E2, E3, E4).

© 2015 Hexasim SARL

Exemples :

- ☆ *un résultat D1 sera transformé en D1+E*
- ☆ *un résultat initial E sera ignoré dans des marais, puis modifié en E par l'attaque " Hourra ! "*
- ☆ *un résultat initial E3 en terrain clair sera transformé en E4*

7.9.6 Les éventuelles pertes dues aux résultats tactiques sont distribuées au choix du joueur possédant les unités, sans tenir compte des contraintes décrites en ***7.8***.

7.10 Recul après combat

7.10.1 Un recul après combat peut être la conséquence d'un résultat tactique.

7.10.2 Le joueur à qui appartiennent les unités en recul décide du chemin de la retraite.

7.10.3 Toutes les unités attaquant ou défendant doivent reculer suite à un résultat de retraite.

7.10.4 Les unités sont déplacées en pile ou individuellement et peuvent emprunter des chemins de repli différents.

7.10.5 Une unité de l'Axe qui retraite doit le faire en respectant les priorités ci-dessous, vérifiées hex par hex :

1 en direction du Nord-Ouest, du Sud-Ouest ou du Sud en s'éloignant des unités ennemies ayant participé au combat,

2 en direction du Nord-Ouest, du Sud-Ouest ou du Sud sans l'éloigner des unités ennemies ayant participé au combat,

3 en s'éloignant des unités ennemies ayant participé au combat dans toute autre direction.

7.10.6 Une unité soviétique qui retraite doit le faire en respectant la règle ci-dessus, mais en direction du Nord, du Nord-Est, ou du Sud-Est.

7.10.7 Le mouvement de recul se fait sans tenir compte du coût des terrains traversés (i.e. longueur de recul indiquée en nombre d'hex et non en PM).

7.10.8 Une unité qui recule ne peut pas pénétrer d'hex infranchissable (*ex : bras de mer*).

7.10.9 A la fin de leur mouvement de recul, les unités ayant retraité doivent se trouver à une distance de leur hex de départ au moins égale à la longueur de retraite donnée par la TRC.

7.10.10 Si le recul d'une unité ou d'une pile dans le dernier hex de la retraite aboutit à la création d'un sur-empilement, l'unité ou la pile peut poursuivre sa retraite d'autant d'hex supplémentaires que nécessaire pour se conformer aux limites d'empilement.

7.10.11 Une unité est éliminée si elle ne peut pas reculer en respectant les contraintes *7.10.8* et *7.10.9*.

7.10.12 Si une unité recule dans un hex attaqué ultérieurement lors de la même phase de combat, elle contribue à la défense de l'hex mais son facteur de défense est considéré comme valant 1.

7.10.13 Une unité avec un potentiel de mouvement de 0 ne peut jamais reculer et est éliminée si un résultat le lui impose.

7.10.14 Les corps soviétiques en mode renforcé sont placés en mode standard à l'issue du combat s'ils défendent et reculent d'au moins un hex alors qu'ils se trouvaient hors rayon d'un marqueur TO.

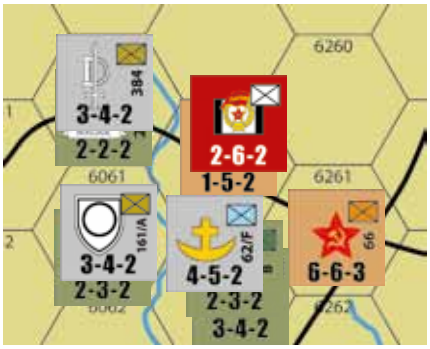
7.11 Attaque des unités roumaines et hongroises

7.11.1 Les unités roumaines et hongroises ne peuvent pas attaquer ensemble.

7.11.2 Lorsqu'une attaque implique des unités de deux nationalités différentes (*exemples : allemands et hongrois, ou soviétiques et roumains*), les pertes subies par les unités attaquantes doivent être appliquées en priorité aux unités allemandes ou soviétiques, en respectant *7.8.2.*

7.11.3 Les unités roumaines et hongroises sont restreintes dans leur capacité à attaquer sans leur allié allemand ou soviétique. Ainsi, elles ne peuvent chacune déclencher qu'une seule attaque de manière autonome par tour, quelque soit leur allié. Afin de déterminer si une attaque est autonome, on compare pour chaque nationalité le total de pas des unités impliquées dans l'attaque. Si l'allié (allemand/soviétique) est strictement minoritaire, il s'agit d'une attaque autonome. Le marqueur correspondant peut être placé sur la Piste de tours pour rappeler que cette attaque a eu lieu.

Exemple de combat avec des unités roumaines



Le joueur de l'Axe décide d'attaquer l'hex (6161) avec toutes ses unités adjacentes.

Il y a moins de pas allemands (six) que roumains (huit), donc les alliés des roumains, les allemands, sont strictement minoritaires. Il s'agira donc de l'unique attaque autonome pour ce tour de la Roumanie. Toutes les autres attaques engageant des unités roumaines devront comprendre plus de pas allemands que de pas roumain.

Les différentes étapes du combat sont respectées pour finalement arriver à un ratio de 2/1 (23/11), soit avec un 7 au dé un résultat de 1/1 E S.

Le joueur de l'Axe doit prendre sa perte sur une unité allemande. Le joueur soviétique choisit d'éliminer son 1-5-2 et pour sauver son unité de la garde, transforme le résultat tactique S en retraite d'un hex. Pour satisfaire aux priorités de retraite, il est obligé de reculer en 6260. En 6159 ou en 6261, son unité ne s'éloignerait pas de toutes les unités ennemies.

7.12 Défense des unités roumaines

7.12.1 Le joueur soviétique attaquant un empilement d'unités roumaines de moins de trois pas de pertes non empilées avec une unité allemande diminue de 1 son total de pertes. Les corps soviétiques impliqués dans ce type de combat ne sont pas replacés en mode standard même s'ils sont hors du rayon d'un TO (*cf. 7.7.9*).

© 2015 Hexasim SARL

7.12.2 Les unités roumaines qui subissent un résultat tactique DR2 ou DR3 (avant modification par le terrain) sont éliminées, sauf si elles sont empilées avec une ou deux divisions allemandes ; dans ce cas, elles sont toutes éliminées sauf une (au choix du défenseur).

7.13 Avance après combat

7.13.1 Si à l'issue de l'application du résultat tactique de l'attaquant, l'ensemble des hex occupés par celui-ci est vide, le défenseur peut faire avancer dans ces hex des unités ayant défendu.

7.13.2 Si à l'issue de l'application du résultat tactique du défenseur, l'hex occupé par celui-ci est vide, l'attaquant peut faire avancer dans cet hex des unités ayant participé au combat, dans la limite de l'empilement autorisé.

7.13.3 Les unités ayant 0 PM ne peuvent pas effectuer une avance après combat

7.14 Placement des marqueurs d'exploitation

7.14.1 Au cours de l'**Etape 6**, suite à un résultat de maîtrise tactique (E, E2 ou E3), l'attaquant peut placer un marqueur *Exploitation* sur une ou plusieurs unités ayant participé au combat.

7.14.2 Un résultat E permet de placer une unité en exploitation; E2, deux unités ; E3, trois unités.

7.14.3 Si une exploitation blindée ou une attaque " **Hourra** ! " a été déclarée par l'attaquant (*cf. 7.6.3 et 7.6.4*), chaque division blindée ne compte que pour une demi unité dans le décompte des unités en exploitation.

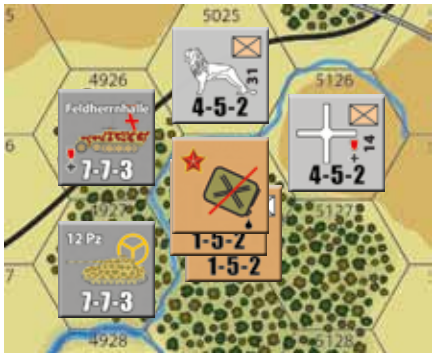
***Exemple** : Un résultat E3 permet de placer six divisions blindées en exploitation, ou quatre divisions blindées et une division d'infanterie, etc.*

Exemple de combat n°1

Lors de la phase de combat allemande, le joueur de l'Axe décide d'attaquer l'hex 5026 avec toutes les unités adjacentes.

Etape 1 : Le joueur allemand désigne l'hex attaqué (5026) et indique que l'ensemble des unités adjacentes à cet hex participe au combat. Le joueur soviétique se défendra avec ses deux corps.

Etape 2 : Le ravitaillement du défenseur est vérifié. Les deux corps soviétiques ne se trouvent pas dans le rayon de commandement d'un QG soviétique, les hex 5027 et 5127 étant bloqués par les unités allemandes. Ils sont donc non ravitaillés et repérés par le marqueur correspondant.



Etape 3 : Les joueurs calculent le rapport de force du combat. Le joueur allemand totalise 22 facteurs d'attaque. A noter que grâce à la 14ème DI qui n'attaque pas à travers la rivière, les autres unités ne sont pas divisées par deux. Le joueur soviétique a lui 10 facteurs de défense : 10 multiplié par 2 grâce à la forêt, mais divisé par deux pour absence de ravitaillement.

Le rapport initial est donc de 22/10 soit 2/1.

Le joueur allemand décide alors d'utiliser une unité d'élite et déclare une exploitation blindée.

Etape 4 : Le combat est résolu lors de cette étape. Le joueur allemand lance 2d6 et consulte **la Table de résolution des combats (TRC)** au ratio 2/1.

Le joueur allemand obtient " 10 " aux dés.

Le résultat est donc de 1/2 pour l'attrition (une perte pour l'attaquant, deux pour le défenseur), DR2 pour le résultat tactique du défenseur et E, E2 ou E2 pour l'attaquant, qui a le choix entre ces trois résultats grâce à son bonus élite.

Le résultat tactique DR2 du défenseur est transformé en DR grâce à la forêt, comme l'indique la table des terrains.

Le joueur allemand choisit le résultat E2, modifié en E avec la forêt.

Les résultats d'attrition sont appliqués : le joueur soviétique perd ses deux unités.

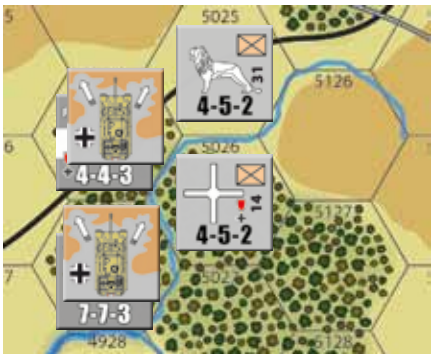
Le joueur allemand doit prendre une perte. Comme il a déclaré une attaque élite et une exploitation blindé et qu'il a deux unités d'élite engagées sur ce combat, c'est le joueur soviétique qui choisit le type d'unité prenant la perte. Il choisit le blindé et le joueur allemand réduit son unité " Feldhermhalle ".

Etape 5 : Lors de cette étape, les résultats tactiques de l'attaquant, puis du défenseur sont appliqués.

Le joueur allemand a obtenu un résultat E, qu'il appliquera lors de l'étape 6.

Le résultat tactique pour le défenseur, DR, ne peut être appliqué car le joueur soviétique n'a plus d'unité pour reculer. L'hex du défenseur étant vide, le joueur allemand choisit d'effectuer une avance après combat avec la 14ème division.

Etape 6 : Le joueur allemand a obtenu un résultat E. Etant donné qu'il a déclaré une exploitation blindée, il peut placer ses deux divisions blindées sous un marqueur exploitation.



© 2015 Hexasim SARL

7.14.4 Les unités en exploitation seront les seules autorisées à bouger et à attaquer au cours de la phase d'exploitation (*cf. 8*).

7.15 Kampfgruppen allemands

7.15.1 Si une division blindée d'élite allemande est éliminée suite à un combat, le joueur allemand peut choisir de remplacer la division blindée par un kampfgruppe (KG) blindé à pleine force, tiré au sort parmi les KG disponibles.

7.15.2 La division blindée ainsi éliminée et remplacée est placée normalement dans la cases *Unités éliminées* et pourra éventuellement être reconstruite.

7.15.3 La valeur des KG allemands peut varier énormément d'un pion à l'autre. Certains KG possèdent 2 pas de pertes, d'autres un seul, voir aucun (pion Hiwis).

Exemple de combat n°2 : combat contre un hex en Haltebefehl avec Hourra !

*Lors de la phase de combat soviétique, le joueur soviétique décide d'attaquer **Minsk** avec toutes les unités adjacentes. On suppose pour ce combat que toutes les unités soviétiques sont à portée d'un TO.*

Etape 1 : Le joueur soviétique désigne l'hex attaqué (5426) et indique que l'ensemble des unités adjacentes à cet hex participe au combat. Le joueur de l'Axe se défendra avec ses deux divisions et son KG.

Etape 2 : Le ravitaillement du défenseur est vérifié. Les unités allemandes ne se trouvent pas dans le rayon de commandement d'un QG allemand, Ils sont donc non ravitaillés et repérés par le marqueur correspondant.

Etape 3 : Les joueurs calculent le rapport de force du combat.

Le joueur soviétique totalise 59 facteurs d'attaque. Le joueur allemand a lui 8 facteurs de défense : 8 multiplié par 2 grâce à la ville, mais divisé par deux pour absence de ravitaillement.
Le rapport initial est donc de 59/8 soit 7/1, ramené à 6/1 qui est le maximum de la table.
Le joueur soviétique décide alors de déclarer une attaque **"Hourra !"**
Le joueur allemand quand à lui n'utilise pas son élite en défense, les résultats tactiques ne pouvant être optimisés à cause du marqueur *Haltebefehl* (tous les résultats seront transformés en Eng à 6/1, *voir règle 6.7.5*) .

Etape 4 : Le combat est résolu lors de cette étape. Le joueur soviétique lande 2d6 et consulte la TRC au ratio 6/1.
Le joueur obtient malheureusement pour lui " 3 " aux dés.
Le résultat est donc de 1/1 pour l'attrition (une perte pour l'attaquant, une pour le défenseur), D1 pour le résultat tactique de l'attaquant et DR2 pour le défenseur, qui est transformé en Eng à cause du marqueur ***Haltebefehl***.
Les résultats d'attrition sont appliqués : le joueur soviétique prend sa perte sur le 36ème corps de la Garde. Le joueur allemand élimine la 211ème division de sécurité pour prendre sa perte.
À noter que si les corps soviétiques étaient hors de la portée d'un TO, le joueur soviétique aurait dû replacer ses corps d'infanterie en mode standard avant les résultats d'attrition, et un corps blindé aurait subit une perte complémentaire (*cf. 7.8.4*)

Etape 5 : Lors de cette étape, les résultats tactiques de l'attaquant puis du défenseur sont appliqués.
Le joueur soviétique a obtenu un résultat D1, infligeant une perte supplémentaire au joueur allemand. Le joueur allemand décide d'infliger la perte au KG, éliminant celui-ci.
Une attaque "Hourra !" ayant été déclarée, le joueur soviétique doit prendre une nouvelle perte. Les pertes subies lors d'un résultat tactique n'étant pas soumises à des contraintes (*cf. 7.9.6*), le joueur choisit de réduire le 65ème corps. En compensation, il obtient un résultat d'exploitation E, qu'il utilisera lors de l'étape 6.
Le joueur allemand doit également subir un résultat tactique Eng. Le joueur soviétique relance les dés et obtient un 6, soit une perte pour l'attaquant et deux pour le défenseur. Le joueur soviétique choisit d'éliminer le 65ème corps. Le joueur allemand élimine sa division blindée, mais comme celle-ci est élite, il tire au hasard un KG blindé. Il récupère un KG 5-4-3, qu'il doit réduire pour satisfaire sa seconde perte.

Etape 6 : Lors de cette étape, le joueur soviétique a obtenu un résultat E. Etant donné qu'il a déclaré une attaque **"Hourra !"**, il peut placer ses deux corps blindés sous un marqueur exploitation.

© 2015 Hexasim SARL

7.15.4 Si une division d'infanterie d'élite allemande est éliminée suite à un combat, le joueur allemand peut choisir de remplacer la division d'infanterie par un KG d'infanterie à pleine force.

7.15.5 La division d'infanterie ainsi éliminée et remplacée pourra éventuellement être reconstruite.

7.15.6 Tous les KG d'infanterie sont identiques (ils possèdent tous un pas de perte). Il n'y a donc pas de tirage au sort.

7.15.7 Un KG éliminé (ou un pion Hiwis) est mis de côté définitivement et ne pourra plus rentrer en jeu.

7.15.8 Une fois qu'il n'y a plus de KG disponibles pour un type d'unité (blindé ou infanterie), le joueur allemand n'a plus la possibilité de remplacer ce type d'unité par des KG.

8 PHASE D'EXPLOITATION

8.1 Généralités

8.1.1 Lors de la phase d'exploitation, seules les unités repérées par un marqueur *Exploitation* (*cf. 7.14.1*) peuvent agir. Ces unités sont dites "unités en exploitation".

8.1.2 La phase d'exploitation est divisée en deux segments : l'attaquant commence par déplacer tout ou partie de ses unités en exploitation. Puis, il peut effectuer les combats de son choix uniquement avec ses unités en exploitation.

8.2 Mouvements d'exploitation

8.2.1 Au cours de ce mouvement seules les unités en exploitation peuvent se déplacer.

8.2.2 Les unités en exploitation ne disposent que de la moitié de leur capacité de mouvement arrondie à l'entier supérieur.

***Note** : Une unité non ravitaillée ne dispose que d'un point de mouvement pour exploiter (cf. 4.6.3).*

8.2.3 Les mouvements d'exploitation obéissent à tous les autres points de règles du mouvement classique. Cependant, les mouvements stratégique, ferroviaire et naval sont interdits.

8.3 Combats d'exploitation

8.3.1 Lors de ce segment, l'attaquant peut conduire des combats avec ses unités en exploitation adjacentes à des unités ennemies.

8.3.2 Ces combats obéissent en tout point aux règles de combat classique, aux deux ***exceptions*** suivantes :

- ☆ *il n'y a pas de résultat tactique pour l'attaquant. Seul le résultat tactique du défenseur s'applique.*
- ☆ *si une attaque implique des unités blindées soviétiques, la première perte du combat leur est appliquée.*

8.3.3 A l'issue des combats d'exploitation, tous les marqueurs exploitation sont retirés de la carte.

Exemple exploitation (suite exemple combat n°2)

Lors de la phase d'exploitation, le joueur soviétique est bien décidé à capturer ***Minsk***. Une rapide analyse lui montre qu'il y arrivera à coup sur avec un seul corps blindé.

Il utilise donc son mouvement d'exploitation pour déplacer son corps 11-10-3 vers l'Ouest et sécuriser le carrefour important en 5125.

Lors du combat d'exploitation, seules les unités sous un marqueur exploitation peuvent attaquer. Dans le cas présent, l'infanterie ne pourra donc pas apporter son soutien au corps blindé 12-12-4. Mais cela n'empêche pas d'atteindre le rapport de combat maximum de 6/1 (12/2).

Un " 7 " aux dés suffit au bonheur du soviétique et les chars russes libèrent ***Minsk*** en éliminant le dernier KG allemand.

Maintenant, vous pouvez jouer le scénario d'introduction Budapest-Wien

© 2015 Hexasim SARL

RÈGLES AVANCÉES

9 THÉATRES OPÉRATIFS

9.1 Généralités

9.1.1 Le joueur soviétique dispose de quatre marqueurs, un par *Théâtre Opératif (TO)* : *Nord*, *Centre Nord*, *Centre Sud* et *Sud*. Le placement initial de ces marqueurs est indiqué pour chaque scénario. Chaque *marqueur TO* dispose de sa propre case *Supports disponibles* qui contient les supports rattachés à ce TO.

9.1.2 Un *marqueur TO* possède 2 faces. La face recto représente le TO en mode offensive, caractérisé par un rayon d'action de 9 hex. La face verso représente le TO en mode mouvement, caractérisé par un rayon d'action de 5 hex.

mode offensive mode mouvement,

Le rayon d'action d'un *marqueur TO* est calculé à partir de l'hex du *marqueur TO* exclu, indépendamment du terrain ou de la présence d'unités ennemies. Le rayon d'action influence le comportement des unités soviétiques dans leurs mouvements et leurs combats, et limite le placement de certains supports.

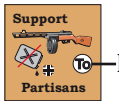
9.1.3 Le joueur soviétique peut déplacer ses *marqueurs TO* en mode mouvement lors de la phase des supports (*cf. 11.6*) et lors de la phase Stavka (*cf. 12.3*). Un TO en mode offensive ne peut pas se déplacer.

9.1.4 Un *marqueur TO* doit en permanence être situé sur une voie de communication (route, rail) menant à une source de ravitaillement et être en mesure de tracer une LdR telle que décrite en *4.1.1*. A tout moment, si cette LdR est coupée, le *marqueur TO* est déplacé vers l'Est sur la ville majeure amie la plus proche, capable de tracer une LdR valide. La même procédure est appliquée si une unité allemande pénètre dans l'hex occupé par le marqueur TO. Dans les deux cas, tous les supports présents dans la case *Supports disponibles* rattachée au *marqueur TO* sont remis en pioche.

9.1.5 Le joueur soviétique peut changer le mode des TO au cours de la phase des supports (*cf. 11.7*).

9.2 Effet des marqueurs TO

9.2.1 Les supports repérés par l'indication "TO" ne peuvent être joués comme événement que dans le rayon du *marqueur TO* d'où ils proviennent. Le placement et le jeu en tant qu'événement des autres supports se fait sans tenir compte des *marqueurs TO*.



Indication TO

9.2.2 Les corps d'infanterie soviétiques ne peuvent être placés en mode renforcé que s'ils sont situés dans le rayon d'un *marqueur TO* en mode offensive et hors du rayon de tout *marqueur TO* en mode mouvement (*cf. 10.3.2*).

9.2.3 Les corps d'infanterie soviétiques en mode renforcé qui finissent leur mouvement hors rayon d'un TO sont replacés en mode standard si :

- ☆ ils ont dépensé plus de 2 PM en mouvement standard (*cf. 6.1.11*),
- ☆ ils ont dépensé plus de 4 PM en mouvement stratégique (*cf. 6.2.4*).

9.2.4 Les corps d'infanterie soviétiques en mode renforcé situés hors rayon d'un TO sont replacés en mode standard lors d'un combat :

- ☆ avant l'application des résultats d'attrition du combat, s'ils attaquent (*cf. 7.7.9*),
- ☆ à l'issue du combat, s'ils défendent et reculent d'au moins un hex (*cf. 7.10.14*).

9.2.5 Lorsque des corps blindés soviétiques situés hors rayon d'un TO attaquent un hex non clair, à travers un cours d'eau ou pendant un tour où la météo est *Boue*, l'attaquant subit une perte d'attrition supplémentaire à reporter sur l'une de ces unités (*cf. 7.8.4*).

10 CORPS D'INFANTERIE SOVIÉTIQUES

10.1 Généralités

10.1.1 Les corps d'infanterie soviétiques ont deux pas de perte mais sont régis différemment des autres unités.

La face " réduite " de l'unité correspond à un corps d'infanterie soviétique standard. Le corps est dit **en mode standard**.

mode standard

La face "pleine force" de l'unité correspond à ce même corps renforcé de moyens complémentaires (artillerie, chars, etc...). Le corps est alors dit **en mode renforcé**.

mode renforcé

10.1.2 Les corps d'infanterie soviétiques reçus en renfort ou reconstruits arrivent en mode standard.

10.1.3 Un corps d'infanterie soviétique peut être placé en mode renforcé uniquement par le jeu d'un support générique lors de la phase des supports (*cf. 11.5.2*) ou le jeu de certains événements.

10.1.4 Un corps d'infanterie soviétique en mode renforcé repasse en mode standard quand :

- ☆ il subit une perte suite à un combat,
- ☆ il attaque à partir d'un hex hors du rayon d'un *marqueur TO*, le passage au mode standard se faisant après avoir lancé les dés de combat, mais avant l'application des résultats d'attrition (*cf. 7.7.9*),
- ☆ il recule d'un hex ou plus à l'issue d'un combat si l'hex attaqué se trouvait hors rayon d'un *marqueur TO* (*cf. 7.10.14*),
- ☆ il termine sa phase de mouvement hors rayon d'un *marqueur TO* en ayant dépensé plus de 2 PM, ou 4 PM s'il effectuait un mouvement stratégique (*cf. 6.1.11* et *6.2.4*).

10.1.5 Un corps d'infanterie soviétique en mode standard prenant une perte est éliminé.

10.2 Renfort et reconstruction des corps d'infanterie soviétiques

10.2.1 Tous les corps d'infanterie soviétiques ne commençant pas initialement la partie sont placés dans une pioche. Tous les corps d'infanterie soviétiques éliminés sont placés également dans cette pioche.

© 2015 Hexasim SARL

Exemple de renforcement de corps soviétiques

Le TO CN dispose de 2 supports qu'il compte bien utiliser pour renforcer ses corps d'infanterie.
Les corps en 5225 et 5326 semblent les candidats idéals : empilés sur le même hex, ce qui permet de dépenser un seul support pour renforcer 2 unités, ravitaillés et situés sur des rails.
Malheureusement, il réalise que les unités de la Garde sont dans le rayon de 5 hex du TO N et ne sont donc pas éligibles, même si elles se situent dans le rayon du TO CN en mode offensive.
Le joueur soviétique ne dépense donc qu'un support et renforce les 2 corps 1-5-2.

10.2.2 Lorsque le joueur soviétique recevra des corps d'infanterie en renfort ou lorsqu'il choisira d'en reconstruire, il devra les tirer au sort dans cette pioche et les placera en mode standard soit sur la carte, soit en case Stavka.

10.3 Renforcement des corps d'infanterie soviétiques

10.3.1 Un corps d'infanterie soviétique peut être placé en mode renforcé uniquement par le jeu d'un support générique ou de certains événements lors de la phase des Supports. Un corps d'infanterie soviétique en mode standard **ne peut donc pas** être renforcé en dépensant un Point de remplacement (PR).

10.3.2 Lors de la phase des supports, le joueur soviétique peut choisir d'utiliser au plus 2 supports par TO en mode offensif pour renforcer des corps d'infanterie soviétique. Chaque support utilisé permet de renforcer 1 ou 2 corps empilés ensemble remplissant toutes les conditions suivantes :

- ☆ les unités doivent être ravitaillées,
- ☆ situées dans le rayon du marqueur TO en mode offensive d'où provient le support,
- ☆ situées sur une route/rail menant à ce TO,
- ☆ situées en dehors du rayon d'un marqueur TO en mode mouvement.

11 PHASE DES SUPPORTS (RÈGLES AVANCÉES)

11.1 Séquence de la phase des supports

La phase des supports se déroule selon la séquence suivante :

1. Retour en pioche des supports joués le tour précédent (*cf. 5.2*).
2. Application de la règle d'éloignement du front (*cf. 11.2*) (*joueur soviétique uniquement*).
3. Obtention des supports.
4. Placement et utilisation des supports.
5. Déplacement des TO en mode mouvement (maximum 2 supports/TO) (*joueur soviétique uniquement*).
6. Changement de mode des TO (*joueur soviétique uniquement*).
7. Retour en pioche des supports surnuméraires (*cf. 5.1.3*).

11.2 Eloignement du front

11.2.1 Cette règle s'applique et prévaut pour tous les TO se situant à plus de 10 hex d'une unité ennemie ravitaillée et d'un marqueur *Haltebefehl* :

- ☆ les TO en mode offensive se trouvant dans cette situation ne reçoivent aucun support,
- ☆ les TO en mode mouvement se trouvant dans cette situation sont déplacés gratuitement le long de leur voie de communication de 5 hex maximum.

11.3 Obtention des supports soviétiques

Le joueur soviétique doit respecter **strictement** la séquence suivante :

11.3.1 Le joueur désigne un TO comme prioritaire et un TO comme secondaire. Le TO secondaire ne pourra recevoir aucun support.

11.3.2 **Grande offensive** : si la météo n'est pas *Boue*, le joueur soviétique a la possibilité de déclarer une grande offensive avec son TO prioritaire. Pour cela, ce TO doit réunir toutes les conditions suivantes :

- être en mode offensive,
- sur une ville majeure,
- disposer de 6 supports dans sa case *Supports disponibles*.

Dès lors, ce TO reçoit un support gratuit choisi dans la pioche des supports par le joueur soviétique et il bénéficiera d'un bonus aux dés d'obtention des supports.
Si une grande offensive est déclarée, **aucun autre TO ne pourra obtenir de support ni se déplacer** (y compris en phase Stavka) ce tour. De plus, seul celui-ci pourra recevoir des renforts en phase Stavka.

11.3.3 Pour chacun de ses TO en mode offensive sur un hex de ville (**autre que le TO secondaire**), le joueur soviétique lance 2d6, divise le résultat par 2 en l'arrondissant à l'inférieur, puis applique les modificateurs ci-dessous :

© 2015 Hexasim SARL

+2	s'il s'agit du TO prioritaire
+2	si le TO lance une grande offensive ce tour-ci
-2	si le marqueur TO est placé sur une ville mineure
-1	si le marqueur TO est situé sur un hex de route *uniquement* (sans rail)
-1	si la météo est *Neige*
-3	si la météo est *Boue*

Si le résultat est positif, le joueur soviétique pioche le nombre de supports correspondant au résultat et les place dans la case *Supports disponibles* du TO concerné. Si le résultat est nul ou négatif, le TO ne reçoit aucun support.

***Rappel** : Si une grande offensive a été déclarée, seul le TO prioritaire reçoit des supports.*

11.3.4 Pour chacun de ses TO en mode mouvement (autre que le TO secondaire), le joueur soviétique peut choisir de recevoir un support si la météo n'est pas *Boue*. Ces marqueurs TO ne pourront plus se déplacer ce tour (y compris en phase Stavka). Au besoin, les joueurs peuvent utiliser un jeton quelconque pour rappeler que ces supports ne peuvent plus se déplacer pendant ce tour.

Exemple d'obtention des supports n°1 : cas standard

Au tour 3, lors de la phase d'obtention des supports soviétiques, la situation est la suivante :
La météo est *Beau temps* avec *Ciel Dégagé*.
Le ***TO N*** est en mode mouvement, sur des rails, en terrain clair.
Le ***TO CN*** est en mode offensive, sur une ville majeure, avec des rails.
Le ***TO CS*** est en mode offensive, sur une ville majeure, avec des rails.
Le ***TO S*** est en mode offensive, sur une ville mineure, avec une route.
Après avoir remis en pioche tous ses supports sur la carte et vérifié que la règle d'éloignement du front ne s'appliquait pas, le joueur soviétique attribue ses supports.
Il commence par désigner le ***TO CS*** comme prioritaire et ***TO N*** comme secondaire. Ce dernier ne recevra donc aucun support pour ce tour. Le ***TO CS*** n'ayant 6 supports dans sa case de supports disponibles, il ne peut pas déclarer de grande offensive.
Le joueur va à présent lancer les dés pour l'obtention des supports pour chaque ***TO***.
Il commence par le ***TO CN***, lance 2d6 et obtient " 7 ", qui divisé par 2 donne un résultat de 3 qui ne subit aucune modification. Il pioche donc au hasard 3 supports.
Il passe alors au ***TO CS***, qui est prioritaire. Les 2d6 divisés par 2 donnent un 4, modifié comme suit : +2 pour ***TO prioritaire***. Il place donc 6 supports dans la case " supports disponibles " du ***TO CS***.
Il termine par le ***TO S***. Les 2d6 divisés par 2 donnent un 2, modifié comme suit : - 2 pour la ville mineure, -1 pour la route, pour un résultat final de -1. Ce ***TO*** n'obtiendra donc aucun support pour ce tour.
Le ***TO N*** étant le TO secondaire, il n'obtient donc aucun support. Etant en mode mouvement, il n'aurait pu obtenir qu'un support maximum (*cf. 11.3.4*). Mais ayant l'objectif de le déplacer ce tour, le joueur soviétique se félicite de son choix.

Exemple d'obtention des supports n°2 : cas grande offensive

Au tour 5, lors de la phase d'obtention des supports soviétiques, la situation est la suivante :
La météo est *beau temps* avec *Ciel Dégagé*.
Le ***TO S*** est en mode offensive, sur une ville majeure, avec des rails.
Tous les autres ***TO*** sont également en mode offensive, sur une ville majeure, avec des rails.
Après avoir remis en pioche tous ses supports sur la carte et vérifier que la règle d'éloignement du front ne s'appliquait pas, le joueur soviétique attribue ses supports.
Il commence par désigner le ***TO S*** comme prioritaire et ***TO N*** comme secondaire. Le ***TO S*** ayant 6 supports dans sa case de supports disponibles, il répond à toutes les conditions pour lancer une grande offensive. Après un temps de réflexion, le joueur soviétique opte pour ce choix et se prépare à frapper un grand coup contre la Roumanie.
Le joueur va à présent lancer les dés pour l'obtention des supports, uniquement pour le ***TO S***. Pour ce tour, les autres ***TO*** ne pourront ni bouger, ni recevoir de supports.
Il commence par choisir dans la pioche son **support gratuit**, et opte pour le support *Capitulation d'un Allié de l'Axe*. Puis il jette 2d6 avec appréhension. Il obtient un très beau " 10 ", pour un résultat après division de 5. Il bénéficie des bonus ***TO*** prioritaire (+2) et grande offensive (+2), pour un résultat final de 9 supports supplémentaires à piocher au hasard et à placer dans sa case " supports disponibles ". Le voici à la tête de 16 supports pour ce ***TO***. S'il ne veut pas en perdre, il doit en dépenser 10 lors de cette phase, afin de ne pas dépasser la limite de 6 en fin de phase. Sale temps pour le Roumain…

Exemple d'obtention des supports n°3 : cas éloignement du front

Au tour 12, lors de la phase d'obtention des supports soviétiques, la situation est la suivante :
La météo est *boue* avec ciel *couvert*.
Tous les ***TO*** sont en mode offensive, sur une ville majeure, avec des rails, sauf le ***TO S*** qui est en mode mouvement sur un hex de terrain clair contenant une route.
Après avoir remis en pioche tous ses supports sur la carte, le joueur soviétique vérifie la règle d'éloignement du front. Il apparait que deux ***TO*** sont concernés :
Le ***TO N*** n'a aucune unité de l'Axe dans un rayon de 10 hex autour de lui. Il est donc soumis à la règle et étant en mode offensive, ne recevra aucun support ce tour-ci.
Le ***TO S*** a une seule unité ennemie dans un rayon de 10 hex autour de lui. Mais cette unité n'est pas ravitaillée et n'est pas sous un marqueur *Haltebefehl*. Le ***TO*** est donc soumis également à la règle. Etant en mode mouvement, il peut donc se déplacer de 5 hex gratuitement et ainsi se rapprocher de ses troupes en pleine exploitation.
Le déroulement de la phase peut alors se poursuivre avec la désignation du ***TO prioritaire*** (***CN***) et secondaire (***N***). A noter que la météo étant *Boue*, un malus de -3 sera appliqué aux ***TO*** recevant des supports.

© 2015 Hexasim SARL

11.4 Obtention des supports allemands

11.4.1 La position du marqueur *Humeur de Hitler* sur la piste Satisfaction du Führer indique le nombre de supports que le joueur allemand peut tirer au sort. Tant que le joueur allemand contrôle ses six objectifs stratégiques (*cf. 16.1*), il bénéficie d'un support supplémentaire.

11.4.2 Par météo *Boue*, le nombre de supports pouvant être tiré au sort est diminué de 1 (pour un minimum de 0).

11.4.3 Ces règles ne s'appliquent pas en cas de limogeage, le nombre de supports obtenus étant donné par la *Table Fin de Reich* en fonction des objectifs stratégiques contrôlés par le joueur allemand (*cf. 16*).

11.5 Placement et utilisation des supports

11.5.1 Les supports sont soit placés dans la case *Supports disponibles*, face générique visible, soit placés sur la carte par les joueurs en tant qu'événement lors de leur phase des supports respective. Certains supports peuvent toutefois être utilisés lors d'une autre phase de jeu ou lors du tour de l'adversaire (***voir la description des supports***).

11.5.2 Pour le joueur soviétique, le placement des supports se fait le cas échéant en respectant l'ordre ci-dessous :

- ☆ lancement du dé pour le support *Staline*,
- ☆ placement et utilisation du support *Lend-Lease*,
- ☆ placement et utilisation du support *Attaque surprise*,
- ☆ placement des autres supports,
- ☆ utilisation des supports pour renforcer les corps d'armée d'infanterie selon *10.3* (max : 2 supports par TO),
- ☆ utilisation de supports pour obtenir un bonus pour le déplacement des TO dans la séquence correspondante (max : 2 supports par TO).

Exemple utilisation des supports avec attaque surprise au tour 1 (+ exemple de combat)

*Après avoir obtenu ses supports au tour 1 pour le **TO CN** en grande offensive, le joueur soviétique décide de jouer 10 supports lors de cette phase : 1 support Lend Lease, 1 support Attaque Surprise, 3 artilleries, 3 aviations, 1 leader et 1 partisan.*

*En suivant la séquence décrite en 11.5.2, le joueur commence par placer le support Lend Lease sur son **TO CN**. Il va pouvoir ainsi augmenter la portée de son **TO**.*

*Puis, il décide d'utiliser son support Attaque Surprise pour réaliser une première brèche dans la défense allemande. Il place le support sur la pile dans l'hex 6221, choisit de ne pas déplacer les unités et d'attaquer la 256ID réduite au sud. Le rapport de force finale est de 4/1 ((32/2) pour la rivière contre 2*2 pour la fortification).*

Sur un résultat de 7, la percée est obtenue et les troupes soviétiques vont pouvoir s'engouffrer par cet hex dès la prochaine phase de mouvement.

***Note de conception** : le joueur soviétique a tout intérêt à s'inspirer fortement de cet exemple pour son premier tour de jeu…*
A l'issue du combat, la séquence de placement des supports reprend. Pour les supports restants, il n'y a plus de priorité, le joueur soviétique peut donc les placer à sa convenance en se référant aux restrictions indiquées dans la description des supports.

11.5.3 Il n'y a pas de limite au nombre de supports que le **TO prioritaire** peut utiliser lors de cette phase, sauf pour le renforcement des corps d'infanterie et pour le déplacement. **Les autres TO ne peuvent pas utiliser plus de 2 supports.** Les supports devant être joués obligatoirement (*Staline*, etc..) ne rentrent pas dans ce décompte.

11.5.4 Le placement des supports est spécifié dans les aides de jeu de chaque joueur.

11.5.5 Le placement et l'utilisation des supports soviétiques repérés par les initiales "TO" sur leur recto sont limités par le rayon d'action du marqueur TO duquel ils proviennent (*cf. 9.2.1*).

11.5.6 Aucun support aérien ne peut pas être placé si le ciel est *Couvert*.

11.5.7 Certains supports doivent être associés à une unité. Dans ce cas, le marqueur support reste empilé et se déplace avec cette unité jusqu'à ce qu'il retourne en pioche. Si l'unité est éliminée, le support est replacé dans sa pioche. Les supports représentant des leaders ne peuvent jamais être associés ensemble à la même unité :

- ☆ leaders soviétiques : *Rybalko, Katukov, Bogdanov*.
- ☆ leaders allemands : *Schörner, Model, Heinrici, Himmler.*

11.5.8 Les effets de supports différents peuvent se cumuler.
***Exception** : deux supports de même dénomination ou deux supports de commandants ne peuvent pas être utilisés pour influencer le même combat. Par exemple, on ne pourrait pas utiliser les supports Artillerie [1]/+2 et [1]/+3 dans le même combat, ni les leaders Rybalko et Bogdanov.*

11.6 Déplacement des marqueurs TO en mode mouvement

11.6.1 Sauf si une grande offensive a été déclarée, les marqueurs TO en mode mouvement qui n'ont pas reçu de support lors de cette phase (*cf. 11.3.4*) ont maintenant la possibilité de se déplacer.

11.6.2 Tout en respectant *9.1.4*, un *marqueur TO* peut se déplacer d'une distance de 3 hex, modifiée par les facteurs ci- dessous :

- ☆ +1 hex si l'intégralité du mouvement s'effectue sur des rails,
- ☆ +1 hex par support dépensé provenant de la case *Supports disponibles* du TO (maximum 2)
- ☆ -1 hex si la météo est *Neige*
- ☆ -2 hex si la météo est *Boue*.

11.7 Changement de mode des TO

Le joueur soviétique a la possibilité de changer le mode des TO se trouvant sur une ville mineure ou majeure. Le joueur choisit simplement pour chaque TO le mode retenu.
***Exception** : un TO en mode offensive ayant placé un support artillerie et un TO ayant lancé une grande offensive ne peuvent pas être placés en mode mouvement.*
***Exception** : la présence du support Joukov sur le marqueur TO empêche tout changement de mode.*

12 PHASE STAVKA

La case Stavka représente la réserve stratégique soviétique. Lors de cette phase, le joueur soviétique peut, pour chaque TO :

- ☆ soit solliciter l'état-major des forces armées afin d'utiliser la réserve stratégique,
- ☆ soit déplacer ce TO.

Pour chaque TO, le joueur soviétique annonce quelle option il retient avant de lancer le dé.

12.1 Solliciter la réserve stratégique de la Stavka

Les unités peuvent entrer dans cette case ou la quitter suivant les règles ci-dessous. Le joueur soviétique commence par tester les unités quittant la Stavka, avant d'en faire entrer de nouvelles.

© 2015 Hexasim SARL

12.1.1 Quitter la case Stavka :

Pour chaque TO, le joueur soviétique se reporte à la *Table Stavka* et lance 1d6 sous la colonne du TO correspondant. Le TO prioritaire est testé en premier, le TO secondaire en dernier. Le joueur soviétique peut ajouter 1 au d6 par support présent en case *Supports disponibles* de ce TO qu'il replace en pioche.

Si une grande offensive a été déclarée, le TO prioritaire bénéficie automatiquement d'un bonus de +2, mais seul celui-ci pourra recevoir des renforts ce tour.

Dé	TO prioritaire	TO	TO secondaire
1	1	0	0
2	2	1	0
3	3	2	1
4	4	2	2
5	4	3	2
6+	5	3	3

Le résultat obtenu est le nombre d'unités pouvant quitter la case Stavka. Les corps blindés ayant un facteur d'attaque de 9 ou plus comptent pour 2 unités (c'est-à-dire tous les corps blindés qui ne sont pas des Cav). Le joueur soviétique récupère dans la case Stavka les unités demandées et les place sur la carte de façon à ce qu'elles soient :

- ☆ dans le rayon du marqueur TO,
- ☆ adjacentes à une unité amie présente sur la carte au début de la phase Stavka,
- ☆ non adjacents à une unité ennemie,
- ☆ et ravitaillées.

12.1.2 Entrer dans la case Stavka :

Jusqu'à six unités ravitaillées, non adjacentes à une unité ennemie, et empilées avec un QG peuvent être placées en case Stavka.

12.2 Propriétés de la case Stavka :

12.2.1 Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant être présentes en case Stavka.

12.2.2 La case Stavka ne peut **jamais** contenir moins de 4 corps d'infanterie et 3 corps blindés.

12.2.3 Un corps d'infanterie soviétique est automatiquement placé en mode standard quand il arrive en case Stavka.

12.2.4 Un corps blindé soviétique est automatiquement placé à pleine force s'il arrive réduit en case Stavka.

12.2.5 Les corps blindés reconstruits arrivent en case Stavka (*cf. 17.3.9*).

12.3 Déplacement des TO en mode mouvement

12.3.1 Les TO en mode mouvement qui n'ont pas reçu de support ce tour ci peuvent à nouveau se déplacer, sauf si la météo est *Boue* ou si une grande offensive a été déclarée.

12.3.2 Pour chaque TO qu'il veut déplacer, le joueur soviétique se reporte à la *Table Stavka* et lance 1d6 sous la colonne du TO correspondant. Le joueur bénéficie d'un modificateur de +1 au dé pour chaque support présent en case *Supports disponibles* qu'il replace en pioche. Le résultat obtenu est le nombre d'hex que peut parcourir le TO le long de sa voie de communication en respectant *9.1.4.*

Exemple Stavka (renforts + déplacement)

(Suite de l'exemple d'obtention des supports n°1)

Lors de la phase Stavka du tour 3, le joueur soviétique va tenter d'obtenir du Haut Commandement des renforts supplémentaires et des possibilités de déplacement.

Sont présents en case **Stavka**, *10 corps d'infanterie, 1 corps blindé avec un facteur d'attaque inférieur à 9 et 5 corps blindés avec un facteur d'attaque supérieur ou égal à 9.*

Il commence par le ***TO CS****, qui est son TO prioritaire, afin d'être sûr qu'il reste des troupes disponibles en* **Stavka** *à lui attribuer. Il lance le dé et obtient 5, soit un résultat de 4. Il choisit 2 corps blindés et dépense ainsi tous les points obtenu.*

Il passe ensuite au ***TO CN****. Il choisit à nouveau des renforts et lance le dé sous la colonne "TO". Il obtient un joli 6, soit un résultat de 3. Il choisit un corps blindé ayant un potentiel de combat de 12 pour 2 points. Avec son dernier point, il ne peut pas choisir un corps blindé de valeur 6, car même s'il ne vaut que 1 point, il n'y aurait plus assez de corps blindés en* **Stavka**, *le minimum étant 3. Il se rabat donc sur un corps d'infanterie pour 1 points.*

Au tour du ***TO S****. Mais pour ce* ***TO****, le joueur soviétique décline la possibilité de se renforcer, préférant garder ses réserves pour d'autres fronts.*

Il termine par le ***TO N*** *qu'il choisit de déplacer. Il lance le dé sous la colonne "****TO*** *secondaire" et obtient 3 pour un résultat de 1. Il déplace alors son* ***TO*** *de 1 hex.*

13 FORTICATIONS ET DÉFENSE DU REICH

Lorsqu'un hex de fortification basique, de fortification avancée ou de ville majeure située en Allemagne est capturé par le joueur soviétique, cet hex perd toutes les caractéristiques décrites ci-dessous. De tels hex peuvent être repérés par des marqueurs *Contrôle soviétique*.

13.1 Fortifications basiques

13.1.1 Les fortifications basiques correspondent aux lignes fortifiées A2 et B2, et à la ligne fortifiée s'étendant le long de la ligne de front en Juin 1944. Elles donnent un avantage équivalent à celui d'une ville majeure, ne sont pas cumulable avec un autre terrain (hors cours d'eau) et sont ignorées si elles sont attaquées via un bord d'hex non fortifié.

13.2 Fortifications avancées

13.2.1 Les autres fortifications sur la carte sont des fortifications avancées.

13.2.2 Elles reçoivent un bonus en défense comme indiqué par la *Table des Effets du Terrain*. Ce bonus n'est pas cumulable avec les autres terrains de l'hex.

13.2.3 Les unités soviétiques doivent dépenser 4 PM pour pénétrer dans un tel hex tant qu'il n'est pas sous contrôle soviétique (une route ou un rail est ignorée).

13.2.4 Il n'y a pas de résultat d'exploitation possible dans un hex contenant des fortifications avancées (y compris attaque "**Hourra !**").

13.2.5 Le joueur soviétique peut avancer après combat uniquement si le joueur allemand n'a plus de troupe dans l'hex **ET** s'il a subit un résultat final de S ou DR (après modification par le terrain).

© 2015 Hexasim SARL

13.3 Villes majeures allemandes

13.3.1 Il n'y a pas de résultat d'exploitation possible dans un hex de ville majeure située en Allemagne (y compris attaque "**Hourra !**").

13.3.2 Le joueur soviétique peut avancer après combat uniquement si le joueur allemand n'a plus de troupe dans l'hex **ET** s'il a subit un résultat final de S ou DR (après modification par le terrain).

14 CAPITULATION DES ALLIÉS DE L'AXE

La capitulation des alliés de l'Axe (Roumanie, Hongrie) peut être obtenue grâce au jeu du support soviétique *Capitulation d'un Allié de l'Axe*. Ce support est joué si les conditions décrites ci- dessous pour chaque pays sont remplies. Un support permet d'effectuer une seule tentative sur un seul pays. Une fois joué, le support est remis en pioche, même si plus aucun test n'est possible.

14.1 Capitulation de la Roumanie

Le joueur soviétique peut jouer le support *Capitulation d'un Allié de l'Axe* contre la Roumanie lorsque celui-ci se trouve dans la case du TO Sud. Si cette condition est remplie, le joueur soviétique joue ce support à la fin de sa phase de combat mais avant la phase d'exploitation. Il lance 1d6 et ajoute les modificateurs suivants (cumulatifs) :

- ☆ capture de IASI et CHISINAU : -1
- ☆ capture de GALATI : -2
- ☆ capture de BUCAREST ou du puit de pétrole : -3

Si le résultat modifié est inférieur au nombre d'unités roumaines éliminées, la Roumanie déclare la guerre à l'Allemagne. La procédure de changement de camp d'un allié de l'Axe est appliquée (*cf. 14.3*). Le support est remis en pioche. Si le résultat modifié est supérieur ou égal au nombre d'unités roumaines éliminées, la Roumanie reste en guerre au côté de l'Allemagne et le support est remis en pioche.

Exemple capitulation de la Roumanie.

Au tour 5, le joueur soviétique a lancé une grande offensive en Roumanie et a choisi comme support gratuit le support **Capitulation d'un Alliés de l'Axe**. *Il espère être en bonne position pour faire basculer le pays. A l'issu d'une phase de combat sanglante, le joueur soviétique annonce son intention de faire capituler la Roumanie. Il a capturé* ***Iasi*** *et* ***Chisinau****, il bénéficie donc d'un bonus de -1. L'Axe de son côté a perdu 4 divisions roumaines.*

Le joueur soviétique lance le dé et obtient un 4. Grâce à son bonus de - 1, le résultat final est inférieur au nombre de divisions roumaines éliminées. La Roumanie capitule !

14.2 Capitulation de la Hongrie

14.2.1 Le joueur soviétique peut jouer le support *Capitulation d'un Allié de l'Axe* contre la Hongrie lorsque celui-ci se trouve dans la case du TO Sud et qu'il a capturé l'un des deux hex de Budapest. Si cette condition est remplie, il doit jouer ce support à la fin de sa phase d'exploitation. Il lance 1d6 modifié comme suit :

- ☆ capture des deux hex de Budapest +1
- ☆ Roumanie alliée au joueur soviétique -1

Si le résultat modifié est :

Inférieur ou égal à 3	La Hongrie ne se rendra plus pour toute la partie, aucune autre tentative ne pourra être tentée contre elle.
4 ou 5	Aucun effet.
6	Un armistice est déclaré. Au début du tour allemand suivant, l'ensemble des pions hongrois est retiré du jeu.
7	La Hongrie déclare la guerre à l'Allemagne. La procédure de changement de camp d'un allié de l'Axe est appliquée (*cf. 14.3*).

14.3 Changement de camp d'un allié de l'Axe

La procédure suivante est appliquée lorsque la Roumanie ou la Hongrie entre en guerre contre l'Allemagne :

☆ Le joueur de l'Axe ne peut plus effectuer de mouvement par rail dans le pays concerné.

☆ Les unités du pays concerné sont considérées comme soviétique jusqu'à la fin de la partie, **sauf** pour les combats (*cf. 7.11 Attaque des unités roumaines et hongroises*).

☆ Les QG du pays concerné sont retirés définitivement du jeu.

☆ Le joueur soviétique lance 2d6 et retire de la carte un nombre d'unités du pays concerné correspondant au résultat, en priorité les unités à pleine force.

☆ Toutes les unités du pays concerné restant en jeu sont retirées provisoirement de la carte et sont placées dans la case **Capitulation des alliés de l'Axe** en conservant leurs pertes éventuelles.

☆ Pendant chaque phase de renforts soviétique à partir du tour suivant et tant qu'il reste des unités dans la case, le joueur soviétique lance 1d6+3 et peut faire rentrer en renfort le nombre d'unités correspondant au résultat. Les unités en renfort doivent arriver dans le pays concerné, sur ou adjacente à une unité soviétique ravitaillée.

© 2015 Hexasim SARL

15 SATISFACTION DU FÜHRER

15.1 Principe

15.1.1 Cette règle, par l'intermédiaire d'une piste du même nom, symbolise le contentement d'Hitler par rapport aux déroulements des opérations sur ce théâtre.

15.1.2 La perte de sites stratégique et le repli de l'armée allemande contribuent à faire diminuer cette satisfaction. A contrario, la reprise de ces sites ainsi qu'une attitude offensive contribuera à satisfaire le Führer.

15.1.3 La position du marqueur *Humeur de Hitler* sur la piste de Satisfaction du Führer détermine le nombre de supports et de Points de Remplacements (PR) disponibles par tour pour le joueur allemand. Plus le chiffre indiqué par le marqueur de la piste est élevé, plus la satisfaction du Führer est grande, octroyant ainsi plus de ressources (supports, renforts) à l'effort de guerre sur ce front.

15.1.4 Le marqueur *Liberté d'action* représente la latitude dont dispose le commandement allemand pour replier des unités qui sont au contact des troupes soviétiques au travers des actions Repli non autorisé (*cf. 4.7*) et Abandon du matériel (*cf. 6.3*). Plus celui-ci augmente sur la piste de Satisfaction, plus la satisfaction du Führer diminue.

15.1.5 Le marqueur *Humeur de Hitler*, ainsi que le marqueur *Liberté d'action* sont placés sur la piste de Satisfaction du Führer conformément aux indications du scénario.

15.2 Procédure

15.2.1 Diminution du niveau de satisfaction :

☆ au début de la phase de renforts et remplacement du joueur allemand, la satisfaction diminue de 1 point automatiquement.

Cette diminution automatique ne s'applique plus dès que le joueur allemand ne contrôle plus l'objectif stratégique n°1 *(villes allemandes, cf. 16.1) ;*

☆ suite à la capture d'un hex stratégique par le joueur soviétique (*voir Table de valeur des hex stratégiques*).

☆ en cas d'élimination d'un QG allemand lors d'un combat, la satisfaction diminue de 1 point.

☆ suite à une Retraite non autorisée (*4.7*) ou à un Abandon du matériel (*6.3*), la satisfaction diminue de la valeur de la nouvelle case occupée par le marqueur *Liberté d'action*.

15.2.2 Augmentation du niveau de satisfaction :

☆ pour chaque attaque allemande (y compris en phase exploitation) où au moins deux divisions blindées allemandes (pas des KG) sont engagées, et où une exploitation blindée est déclarée, la satisfaction augmente aussitôt de 1, quelque soit le résultat ;

☆ suite à la reprise d'un hex stratégique par le joueur allemand (*voir Table de valeur des hex stratégiques*).

15.3 Limogeage

15.3.1 Aussitôt que le marqueur *Humeur de Hitler* arrive en case 0, le commandant du Front est limogé avec les conséquences suivantes :

☆ perte de tous les supports présents dans la case *Supports disponibles* allemands,

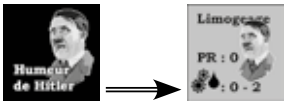
☆ pas de remplacement lors de la prochaine phase de renforts et remplacement, ou pour celle en cours si le limogeage a eu lieu lors de cette phase.

☆ lors de la prochaine phase d'obtention des supports, le joueur allemand recevra uniquement le nombre de supports indiqué sur la piste Fin de Reich (*cf. 16.2*).

☆ Le potentiel de mouvement des unités allemandes est divisé par deux (arrondi au supérieur) pour la prochaine phase de mouvement allemande. Les mouvements stratégiques sont interdits pour cette phase.

☆ le marqueur *Humeur de Hitler* est replacé en case 10.

☆ le marqueur *Humeur de Hitler* est retourné pour rappeler cet événement.



15.3.2 Au deuxième limogeage, les marqueurs *Humeur de Hitler* et *Satisfaction maximale* sont replacés en case 9, au troisième limogeage, en case 8, et en case 7 pour les limogeages suivants. La case repérée par le marqueur *Satisfaction maximale* ne pourra plus être dépassée.

16 FIN DU REICH

16.1 Objectifs stratégiques

16.1.1 Le joueur allemand se voit fixer six objectifs stratégiques qu'il doit conserver pour éviter l'effondrement du Reich. Ces six objectifs sont les suivants :

☆ Contrôle de l'ensemble des villes majeures et mineures en Allemagne, excepté Berlin,

☆ Contrôle d'au moins une ville majeure en Union Soviétique, ou d'un port dans les pays baltes,

☆ Contrôle d'au moins deux des trois villes suivantes : Katowice, Gleiwitz/Hindenburg/Beuthen, Oppeln,

☆ Contrôle du champ pétrolier de Ploesti,

☆ Contrôle de Budapest,

☆ Contrôle de Berlin.

16.1.2 La vérification du contrôle de ces objectifs (*cf. 1.10*) s'effectue à l'issue de la phase d'exploitation allemande.

16.1.3 Le marqueur *Fin de Reich* est alors déplacé sur la piste correspondante en fonction du nombre d'objectifs contrôlés restants. Cependant, il ne peut jamais être déplacé vers la gauche, même si un objectif est repris.

16.2 Piste Fin du Reich

16.2.1 Cette piste indique les conséquences de la perte des objectifs stratégiques. Elles sont de quatre natures :

☆ Tant que le joueur allemand contrôle ses six objectifs, il bénéficie d'un support supplémentaire lors de chaque phase d'obtention des supports, en plus de ceux obtenus via la piste de Satisfaction. Ce bonus ne s'applique pas en cas de limogeage.

☆ Ajout dans la pioche des supports allemands du nombre de supports *Fin du Reich* tirés au sort indiqué sur la case occupée par le marqueur *Fin du Reich*. Ce rajout s'effectue uniquement quand le marqueur pénètre pour la première fois dans la case.

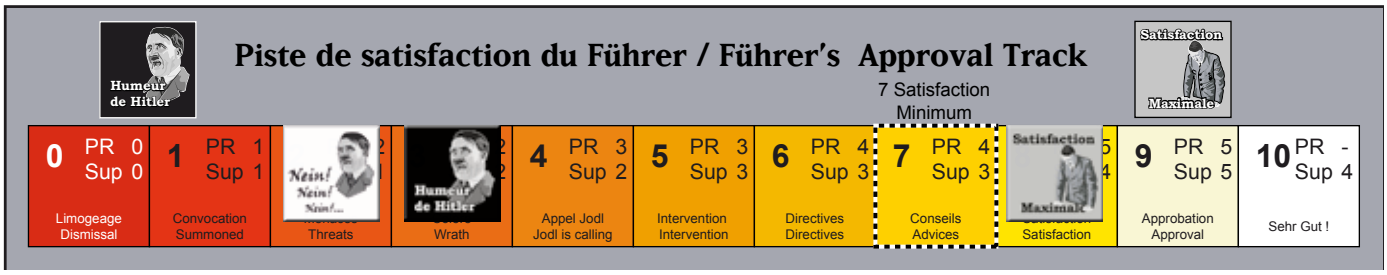
☆ Indication du nombre de supports disponibles à l'issue de chaque limogeage.

☆ Dernières mobilisations : quand le joueur allemand perd son premier objectif stratégique, il reçoit gratuitement à chaque phase de renforts suivante 2 divisions d'infanterie réduites, provenant de la case des unités éliminées, dont le facteur d'attaque face réduite doit être de 0 ou 1.

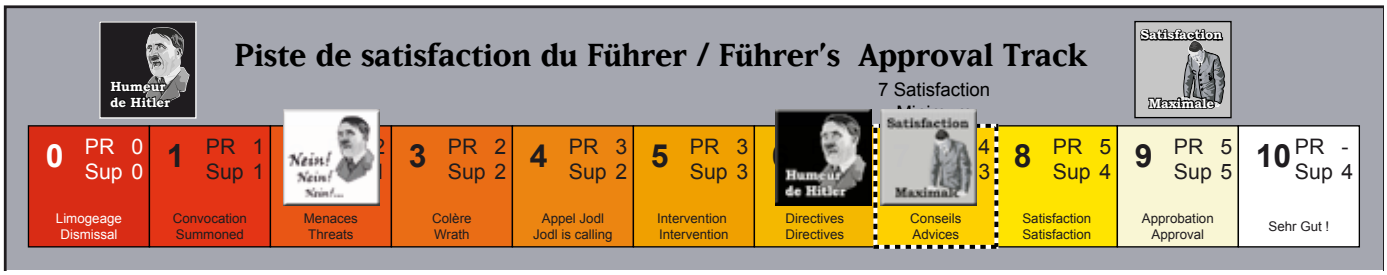
© 2015 Hexasim SARL

Exemple piste de satisfaction et objectif stratégique.

Au début du tour 7, la situation est la suivante. La satisfaction du Führer est au niveau 3. Le joueur allemand a déjà été limogé 3 fois, donc le marqueur *Satisfaction maximum* est situé en case 8. Le joueur allemand a effectué un repli non autorisé et un abandon de matériel, le marqueur *Liberté d'action* est donc en case 2. Le joueur allemand a perdu un objectif stratégique : le champ pétrolier de ***Ploesti***.



Lors de son tour de jeu, le soviétique réussit à capturer en phase d'exploitation, ***Memel***, ville majeure allemande qui n'était défendu que par une unité qui n'était pas placée sous un marqueur *Haltebefhl*. La première conséquence pour le joueur allemand est la perte de 4 points de satisfaction : ville majeure allemande (-2), absence de marqueur "***Haltebefhl*** " (-1), port de la Baltique (-1).



Le marqueur *Satisfaction du Führer* est donc descendu jusqu'en case " 0 " occasionnant le limogeage du joueur. Le marqueur ***Satisfaction du Führer*** et le marqueur ***Satisfaction maximum*** sont alors placés en case 7 et le marqueur ***Satisfaction du Führer*** est encore descendu d'une case pour absorber la quatrième perte de ***Satisfaction du Führer***. Tous les supports que le joueur allemand avait stockés sont remis en pioche.

Lors du même tour de jeu (tour 7), le joueur allemand sera soumis aux contraintes suivantes : pas de PR, mouvement divisé par deux, pas de mouvement stratégique. Sa seule consolation concerne la phase d'obtention des supports : à ce moment du tour, le contrôle des objectifs stratégiques n'a pas été testé et il reçoit toujours 2 supports dont un qu'il choisit.

A l'issue de sa phase d'exploitation, le contrôle des objectifs stratégiques est testé. C'est la seconde conséquence de la chute de ***Memel***, première ville allemande capturée : la perte d'un deuxième objectif stratégique.

Le joueur allemand consulte la piste de Fin du Reich et rajoute aussitôt deux supports ***Fin de Reich*** dans sa pioche. Il constate également avec amertume qu'il ne pourra plus choisir de support après chaque limogeage...

17 PHASE DE RENFORTS ET REMPLACEMENTS

Au commencement de la phase de renforts et remplacements allemande, la satisfaction du Führer diminue de 1 point automatiquement.

Rappel *: cette diminution automatique ne s'applique plus dès que l'objectif stratégique n°1 est perdu (**cf. 15.2.1**)*

17.1 Renforts soviétiques

Tous les renforts soviétiques arrivent suivant le calendrier des renforts, dans une ville majeure soviétique contrôlée par le joueur soviétique ou en case Stavka.

Les supports soviétiques arrivant en renfort sont placés dans la pioche correspondante lors de cette phase.

17.2 Renforts allemands

17.2.1 Tous les renforts allemands arrivent suivant le calendrier des renforts, dans une ville allemande (mineure ou majeure) ou sur un hex de fortification avancée contrôlé par le joueur allemand. Les supports allemands arrivant en renfort sont placés dans la pioche correspondante lors de cette phase.

17.2.2 Les renforts allemands peuvent se déplacer par rail lors de cette même phase (en consommant des points de capacité ferroviaire).

17.2.3 Si le joueur allemand a perdu un ou plusieurs objectifs stratégiques, il reçoit gratuitement à chaque phase de renforts 2 divisions d'infanterie réduites, provenant de la case des unités éliminées, le facteur d'attaque face réduite doit être de 0 ou 1. Si la case des unités éliminées ne contient pas ce type de division, ces renforts ne sont pas reçus pour ce tour.

17.3 Points de Remplacements

17.3.1 Le joueur soviétique reçoit des Points de Remplacements (PR), comme indiqué sur le calendrier des renforts.

17.3.2 Le joueur allemand reçoit des PR pour les unités allemandes en fonction de la piste de Satisfaction du Führer, sauf au premier tour et à la phase de renforts et remplacement suivant un limogeage, où il ne reçoit aucun PR.

17.3.3 Le joueur allemand reçoit également des PR pour les unités hongroises et roumaines, comme indiqué sur le calendrier des renforts, tant que ces pays sont alliés à l'Allemagne. Ces pays ne touchent plus de PR une fois qu'ils ont changé de camp.

© 2015 Hexasim SARL

17.3.4 Les PR ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre.

17.3.5 Un PR permet de reconstruire un QG éliminé. Le QG arrive dans une ville majeure de sa nationalité.

17.3.6 Les divisions d'infanterie allemandes éliminées ou sur la carte nécessitent 1 PR par pas de perte reconstruit.

17.3.7 Les divisions blindées allemandes éliminées ou sur la carte nécessitent 1 PR et 1 support par pas de perte reconstruit.

17.3.8 Un PR permet de reconstruire un corps d'infanterie soviétique éliminé. Pour chaque PR dépensé, le joueur soviétique tire au sort une unité dans la pioche des corps soviétiques qui arrive **en mode standard** selon *17.3.11*.

***Rappel** : Les corps d'infanterie soviétiques ne peuvent être placés à pleine force que lors de la phase des supports (cf. 12).*

17.3.9 Les unités blindées soviétiques éliminées nécessitent 1 PR et 1 support pour être reconstruites. L'unité arrive en case Stavka **à pleine force** directement.

17.3.10 Les unités blindées soviétiques sur la carte dans le rayon d'action d'un TO nécessitent 1 PR et 1 support issu de ce TO pour être placées à pleine force.

17.3.11 Les unités éliminées qui sont reconstruites arrivent :

- ☆ sur un QG ravitaillé de même nationalité pour le joueur de l'Axe,
- ☆ en case Stavka ou sur une ville majeure soviétique qu'il contrôle pour le joueur soviétique.

***Exception** : les unités d'élite allemandes éliminées qui sont reconstruites arrivent en renfort au tour suivant, dans une ville allemande contrôlée par le joueur allemand.*

17.3.12 Une unité non ravitaillée, hors du RdC d'un QG, dans un hex de fortification avancée, ou adjacente à une unité ennemie ne peut pas recevoir de PR. Les divisions d'infanterie SS (couleur noir) ne peuvent pas recevoir de PR.

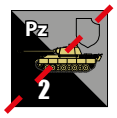
Maintenant, vous pouvez jouer le scénario Bessarabie

18 TRANSFORMATION ET RETRAIT D'UNITÉS

18.1 Retrait des unités allemandes

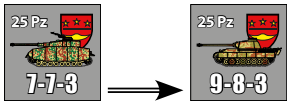
18.1.1 Le calendrier des renforts indique pour certains tours le retrait de divisions allemandes.

Le joueur allemand doit retirer de la carte le nombre de divisions indiquées, caractérisées par leur facteur d'attaque et leur type, qui sont alors placées dans la case *Unités retirées du jeu* du joueur. Sauf indication contraire, les unités peuvent appartenir à la Wehrmacht, la Luftwaffe, ou la Waffen SS. Le facteur d'attaque indiqué sur l'aide de jeu est le facteur minimum que doit posséder l'unité pour pouvoir être retirée.



18.1.2 Les divisions doivent être ravitaillées mais peuvent être réduites. Si le joueur allemand ne peut pas retirer le nombre de divisions indiquées, il perd tous ses points de remplacement jusqu'à la fin de la partie.

18.2 Transformation des unités



18.2.1 Le calendrier des renforts indique pour certains tours la transformation d'unité. Le joueur concerné remplace simplement l'ancienne unité par la nouvelle (ayant la même désignation historique), indépendamment du statut de l'ancienne unité (éliminée, ravitaillée ou non). Une unité réduite reste réduite après sa transformation.

Maintenant, vous pouvez jouer le scénario Bagration 1944

19 INSURRECTION DE VARSOVIE

19.1.1 Lors de la phase de mouvement soviétique, la première fois qu'une unité soviétique se situe à 2 hex où moins de Varsovie et qu'au moins une unité allemande y est présente, l'insurrection de Varsovie débute. Le marqueur *Début de l'insurrection* est placé sur la piste de tours au tour correspondant, et le marqueur *Insurrection* sur l'hex de Varsovie.

19.1.2 Tant que le marqueur *Insurrection* est présent sur la ville :

- ☆ le joueur soviétique bénéficie d'un décalage de 2 colonnes en sa faveur lorsqu'il attaque la ville. Si à la suite du combat l'hex devient libre, le joueur soviétique est obligé d'avancer dans l'hex et les marqueurs sont retirés du jeu. Le support *Staline* est alors retiré de la pioche soviétique et donné au joueur allemand. Celui-ci pourra obliger son adversaire à le jouer à chaque phase soviétique de supports jusqu'à la fin de la partie, sur un TO au choix du joueur allemand.
- ☆ à l'issue de la phase d'exploitation allemande, le joueur soviétique lance un dé auquel on ajoute le nombre de tours depuis le début de l'insurrection (repéré par le marqueur correspondant). Sur un résultat de 5, le joueur allemand prend une perte sur une unité occupant Varsovie. Sur un résultat de 6 ou plus, le marqueur est retiré du jeu. S'il n'y a plus d'unité allemande dans l'hex de Varsovie à l'issu du jet de dé, le marqueur est retiré du jeu.

Maintenant, vous pouvez jouer la campagne dans son intégralité.

© 2015 Hexasim SARL

NOTES DE CONCEPTION

Suite au succès d'estime rencontré après la sortie de Liberty Roads, j'ai très rapidement pensé à créer l'alter ego de LR sur le Front de l'Est. L'idée était de baser cet opus sur les points forts de LR (supports, Satisfaction du Fuhrer, PLUTO,...) tout en modifiant le système à la marge pour prendre en compte les spécificités de la guerre à l'Est.

Les particularités tactiques et les événements du conflit germano-soviétique furent assez faciles à prendre en compte grâce aux supports qui permettent de mettre en place le chrome nécessaire tout en évitant d'alourdir les règles.

L'échelle géographique était toute trouvée. Comparable à celle de LR, elle permet de couvrir la totalité du Front, Pays Baltes, Allemagne et même le nord des Balkans. Comme dans LR, les joueurs pourront avoir une vision globale du conflit en jouant l'intégrité de la campagne.

Sur l'échelle des unités, j'ai eu j'avoue la tentation de rester au niveau de la division, y compris pour le camp soviétique. Mais à part l'opportunité de sortir par pure mégalomanie un monster injouable, cette option ne présentait aucun intérêt. Nous avons donc sagement optés pour l'échelle du corps soviétique, ce qui donne un nombre d'unités conséquent mais restant gérable.

En fait, l'essentiel de la réflexion a porté sur la dimension stratégique de la campagne. Ce qui frappe quand on étudie cette période de la guerre, c'est la violence initiale des offensives, leur fin toute aussi brutale, et le temps relativement long qui s'écoule avant le déclenchement d'une nouvelle phase d'offensives. En termes de jeu, comment arriver à simuler l'arrêt de la progression soviétique à l'issue de Vistule-Oder alors que le joueur russe ne se trouve plus qu'à quelques hex de Berlin ?

Il me semblait bien que la solution se trouvait dans l'évolution de la règle PLUTO introduite dans LR. Il fallait un système équivalent mais présentant moins de souplesse dans l'utilisation pour bien simuler la relative lourdeur de la centralisation et la planification du commandement soviétique. C'est ainsi que sont nés les Théatres Opératifs (TO), et pour moi la règle qui en découle logiquement : les corps soviétiques à deux niveaux.

Les notes de conceptions qui suivent sont à la fois une reprise (amendée) de celles de LR et des notes originales propres à la création et au développement de Victory Roads.

LA SATISFACTION DU FÜHRER

Cette règle simple permet à la fois de simuler l'influence du Führer sur la conduite des opérations et la complexité du commandement allemand. Elle amène également à jouer ce camp de façon historique. S'il défend âprement ses positions, s'il fait preuve d'une attitude offensive, alors le joueur a plus de poids auprès de sa hiérarchie pour obtenir les moyens nécessaires à la poursuite de sa stratégie (symbolisée par l'obtention massive de points de remplacement et de supports).

A contrario, un joueur allemand abandonnant le terrain sans contre-attaque se verra rapidement sanctionné et n'aura pas l'influence nécessaire pour espérer le moindre soutien matériel.

Ainsi, le joueur allemand n'est pas obligé, par l'ajout de règles dirigistes ou artificielles, de défendre telle ou telle ville, de protéger ses champs pétroliers ou ses ports de la Baltique, mais il y sera naturellement amené pour conserver des marges de manœuvre, combinant ainsi historicité et plaisir du jeu.

A cette notion de piste de Satisfaction qui a fait ses preuves dans LR, j'ai ajouté la règle de Fin de Reich, qui en dehors des aspects tactiques (pertes de villes ou de QG, combats blindés, etc...) donne une vision stratégique aux deux joueurs. La perte d'un objectif stratégique va avoir des conséquences sur les limogeages mais va aussi conduire à polluer la pioche allemande avec les supports Fin de Reich, simulant à la fois la perte des moyens matériels allemand et la déliquescence du pouvoir nazi.

Enfin, deux nouvelles règles interagissent avec la Satisfaction du Führer pour donner l'occasion à l'allemand de se désengager d'un encerclement majeur : repli non autorisé et abandon du matériel. Ces deux règles sont apparues en cours de développement et permettent au joueur de l'Axe de se donner un peu d'air au prix d'un coût en Satisfaction qui devient vite exponentiel.

LES SUPPORTS

Les supports représentent le cœur du système de Victory Roads, de par leur influence sur les actions des joueurs, mais également en tant qu'éléments conceptuels, structurant l'ensemble des règles.

Pour les joueurs, leur utilité est évidente : ils permettent de monter des offensives, obtenir des événements favorables, reconstruire leurs blindés, etc. Sans eux, peu de chance de pouvoir percer une solide défense ennemie ou de contrecarrer les plans de l'attaquant.

En tant que concepteur, les supports sont une véritable mine d'or car ils permettent de simuler un maximum d'éléments avec un minimum de règles. En voici une petite énumération :

- Ils permettent de bien marquer la différence structurelle des armées des deux camps : l'allié s'appuyant sur ses énormes moyens (supports en abondance et très puissants), l'allemand comptant principalement sur l'expérience de ses troupes (unités d'élite en grand nombre).
- Ils permettent de retranscrire les principaux évènements de la campagne, sans alourdir la règle avec des exceptions ou des cas particuliers. Vous retrouverez ainsi Jukov, Model, les partisans, les katyouchas, le lend-lease allié, etc...
- Ils mettent les joueurs face aux contraintes historiques pour obtenir des supports : prioriser des Théâtres Opératifs pour le Soviétique, satisfaire le Führer pour l'Allemand.
- Ils conduisent les joueurs à effectuer des choix opérationnels entre l'utilisation du support de façon générique (reconstruction d'unité blindée, mouvement stratégique, mode renforcé des corps soviétiques) ou en tant qu'évènement.
- Pour le joueur soviétique, ils prennent même une dimension stratégique puisqu'ils sont au cœur des grandes offensives et de la gestion des TO.

Enfin, du point de vue ludique, l'incertitude sur le nombre et le type de supports disponibles génère du stress, renouvelle le déroulement des parties et s'avère idéale pour jouer en solitaire.

© 2015 Hexasim SARL

PAS DE ZONE DE CONTRÔLE ?

Les joueurs seront surpris par l'absence de zones de contrôle (notion chère aux grognards, simulant l'influence d'une unité sur les six hex l'entourant).

C'est d'abord une question de réalisme. A cette échelle, il n'y a aucune raison qu'une seule division exerce un impact sur les mouvements ennemis dans une distance de 75 kilomètres.

C'est surtout un choix de conception, rendu possible par l'échelle retenue : c'est incroyable comme un jeu sans zone de contrôle gagne en fluidité, redonnant toute son importance à la manœuvre.

Néanmoins, les traditions ont la vie dure et il reste un semblant de zone de contrôle dans Victory Roads : les unités empêchent le ravitaillement sur les hex vides adjacents. C'est en fait indispensable pour éviter que les encerclements se matérialisent sous la forme d'horribles rosaces de six unités entourant une unité ennemie.

Pas de zone de contrôle (ou si peu), les joueurs ont tout intérêt à veiller à leur ligne de front et à présenter une défense homogène à leur adversaire, surtout que le ravitaillement est testé avant le combat pour le défenseur…

COMBAT ET UNITÉS D'ÉLITE

Les mécanismes de combat sont très classiques dans Victory Roads, les joueurs calculant un ratio entre attaquant et défenseur, modifié éventuellement par le ravitaillement, le terrain et les supports.

En revanche, la table de combat est originale. En plus du traditionnel résultat d'attrition (sous forme de pertes), les joueurs obtiennent chacun un résultat tactique, modifié en fonction de la nature du terrain : retraite, exploitation, pertes supplémentaires…

C'est ici que les unités d'élite prennent toute leur importance, en permettant aux joueurs de choisir, dans une certaine mesure, le résultat tactique. C'est un avantage qui peut paraître bien mince à la lecture des règles et de la table de combat, mais les joueurs en comprendront rapidement tout l'intérêt.

La nouveauté dans les combats par rapport à LR est le concept d'attaque "**Hourra !**" Cette règle a été introduite pour garantir au joueur soviétique la possibilité d'exploiter, même dans du terrain difficile. Le prix à payer est élevé (une perte obligatoire) mais le jeu en vaut la chandelle dans de nombreux cas où l'exploitation est primordiale, en particulier dans les phases de grande offensive.

Une règle a également vu le jour pour dissuader les joueurs de se servir des Roumains ou des Hongrois comme chairs à canon en leur faisant prendre toutes les pertes. Toutes mes excuses aux joueurs pour la lourdeur de la règle. Ça devrait pouvoir tenir en deux lignes (n'attaquer pas avec vos alliés dans ce but, les pertes seront pour vos troupes allemandes ou soviétiques), mais la prise en compte de toutes les contraintes n'a pas permis une rédaction aussi simple…

LES THÉÂTRES OPÉRATIFS ET LES CORPS D'INFANTERIE SOVIÉTIQUES

Comme précisé en introduction, je savais que j'allais avoir besoin d'une règle pour simuler les contraintes logistiques de l'Armée Rouge, indispensable pour représenter le phasage marqué des diverses offensives.

L'idée de reprendre la notion du marqueur PLUTO de LR (un marqueur placé sur la carte au choix du joueur allié autour duquel les meilleurs supports alliés pouvaient être joués) était séduisante car elle avait permis d'obtenir une bonne modélisation sans trop de règles sur le front de l'Ouest. Cependant, l'idée fut vite abandonnée devant l'immensité du Front de l'Est (combien de marqueurs allait-il falloir? Qu'est ce que ça simulerait ?) et la trop grande souplesse dans le placement du marqueur PLUTO. Ce qui était valable pour les Alliés anglo-américains ne l'était pas pour l'Armée Rouge.

Les TO sont donc nés de ce constat. Ils agissent comme des supers QG, permettant l'utilisation des supports dans leur rayon d'action, mais complètement inféodés aux voies de communications et aux centres logistiques majeures. D'une puissance incomparable quand ils lancent une grande offensive, ils deviennent insignifiants quand ils doivent passer en mode mouvement, se déplaçant avec une lenteur désespérante.

Moins " élégante " que le PLUTO dans LR, cette règle permet de simuler (en partie, voir ci-dessous) les pauses nécessaires entre chaque offensive soviétique. Pour un secteur de front donné, après la percée initiale, le joueur allemand peut espérer se rétablir aux prix d'une perte significative du terrain, avant que le soviétique soit à nouveau en situation de frapper.

Les TO présentent aussi l'avantage de bien compartimenter le jeu côté soviétique, permettant sans trop de difficulté le jeu en équipe, tout indiqué pour la campagne et qui devrait donner lieu à des discutions homériques sur le choix du TO prioritaire.

J'ai écrit que les TO ne simulaient que partiellement les contraintes logistiques soviétiques. En effet, avant même les premiers playtests, j'avais l'intuition qu'indépendamment de l'utilisation des supports, une Armée Rouge bâtie d'après les standards du wargame ne serait pas stoppée faute de support et que les potentiels intrinsèques des unités ainsi que leur nombre permettraient une avance en continue du joueur soviétique.

Je suis donc parti sur le concept d'une Armée Rouge à deux vitesses. Sans pénaliser les corps blindés pour pouvoir leur permettre d'exploiter en profondeur, j'ai voulu que la grande masse des soviétiques, les corps d'infanterie, soit particulièrement contrainte par l'influence des TO. C'est pour cela que les corps présentent deux visages. Un mode standard avec une capacité d'attaque quasi inexistante, mais avec une défense conséquente (symbolisant la dotation importante en artillerie). Et un mode renforcé, simulant ces même formations, mais boostées par la myriade d'unités d'appuis (brigades blindées, artillerie, génie) rattachées aux corps à l'occasion de la mise en place de ces fameuses grandes offensives et qui ne sont pas représentées à l'échelle du jeu retenu.

Les corps dans le rayon de leur TO sont donc extrêmement puissants à l'origine d'une offensive, jouent à plein leur

© 2015 Hexasim SARL

rôle dans la percée des lignes ennemies puis s'épuisent naturellement au rythme des pertes et des attaques hors de portée du TO.

Pour renforcer le distinguo entre les deux faces de ces unités, leur gestion en termes de remplacement et renforcement est différente. Renforcer les corps coûte des supports, toujours précieux. Mais les reconstruire coûtent des points de remplacement, encore plus rares, ceci afin de simuler la pénurie d'hommes dans l'Armée Rouge lors de cette dernière année du conflit. Ainsi, le joueur soviétique va se retrouver en situation permanente d'arbitrage en cas de perte, entre ses ressources matérielles et ses ressources humaines.

Au final, les règles sur les TO et les corps d'infanterie soviétiques renforcés atteignent le but recherché : simuler l'épuisement des offensives et le temps nécessaire pour préparer la suivante. Comme toujours dans le système de jeu développé dans LR ou VR et à l'image de la Piste de Satisfaction, le joueur est contraint par les tendances historiques ou stratégiques fortes mais gardent totalement la main sur ces choix tactiques et opérationnels.

STAVKA

Indispensable à tout bon jeu sur le front de l'Est, la règle de la Stavka s'intègre sans soucis dans le système de Victory Roads. Sans complexité, elle permet de simuler du côté soviétique les mouvements stratégiques (en échappant à une règle sur la conversion des rails) et la priorisation des différents Théâtres Opératifs avec l'allocation des renforts.

Pour ce dernier point, j'attire l'attention des deux joueurs sur la capacité de cette règle à faire apparaitre des renforts dans les trous de la ligne de front d'un joueur allemand inattentif…

GRANDES OFFENSIVES

Temps forts du jeu, les grandes offensives feront la joie du joueur soviétique et désespéreront le joueur allemand.

Au moment d'écrire ces notes de conception, je me rends compte que j'aurai du mal à recycler celle concernant le débarquement dans LR. Néanmoins, je ne suis pas sans voir certaines similitudes ludiques entre le choix des moyens mis en œuvre et le site d'un débarquement dans LR et ces mêmes décisions dans le déclenchement d'une grande offensive.

C'est particulièrement vrai dans le cas de Bagration. Pour cette offensive, la pression est clairement du côté soviétique. Le joueur doit terminer son tour en ayant capturé ou en étant adjacent à Minsk. Cela peut paraitre surprenant au vue de la carte et du setup initial mais c'est relativement facile à exécuter. Par contre, cela demande un minimum de réflexion et nécessite d'avoir testé le scénario Bagration avant de se lancer dans la campagne.

Donc, une grande offensive, comme un débarquement dans LR, cela se prépare. La position des TO, le choix et la combinaison des supports, et en particulier la bonne utilisation de quelques supports clés (attaques surprises, leaders soviétiques, Lend-Lease) assureront la percée du joueur soviétique.

CONCLUSION

Victory Roads est le plus gros jeu auquel je me suis attaqué. Cette dimension n'a fait que confirmer ce que mes années de wargamer m'avaient toujours fait pressentir : concevoir un système de jeu n'a rien d'extraordinaire. Par contre développer un jeu de cette ampleur est tout simplement un travail infini. Le vrai challenge est ici : tester, retester les règles, s'assurer de leur cohérence, recommencer une campagne (et redébuter une campagne avec Bagration, ce n'est pas comme retenter un débarquement dans LR !) et refaire des modifications jusqu'à ce que, enfin, on ait la certitude que le système soit stabilisé et que les joueurs prendront autant de plaisir que nous à simuler cet affrontement titanesque.

A l'instar de LR, les deux camps dans Victory Roads sont complètement asymétriques, mais dans les deux cas le ressenti est totalement différent que sur le front Ouest. Contrairement à l'Allié, le joueur soviétique n'a aucune crainte à avoir, il ne se fera pas repousser par l'Allemand. Cela n'empêche pas d'avoir un challenge de taille à relever s'il veut reproduire l'avance historique et atteindre tous ces objectifs pour fin avril 1945. Le joueur allemand lui se retrouve certes face à un adversaire qui le surclasse dans pratiquement tous les domaines mais paradoxalement, il est lui-même bien plus puissant que dans LR et dispose pendant toute la première partie du jeu d'une vraie capacité à monter de belles opérations pour contrecarrer les plans soviétiques. Pour les deux joueurs, mon conseil se bornera à celui-ci : ayez une vision stratégique avant tout. Quels objectifs souhaitez vous capturer / défendre en priorité ; pour le soviétique, veiller à la bonne articulation des TO entre eux, bien planifier ses grandes offensives ; pour l'allemand, anticiper les inévitables coups de boutoir, préparer des deuxièmes lignes de défense en profondeur, éviter à tout prix des encerclements géants.

Pour finir, je tenais à remercier particulièrement deux amis sans qui Victory Roads n'aurait jamais vu le jour : Raynald Foret et Joël Maynard. Par leur connaissance du front de l'Est et leur aide dans le développement du jeu, ils ont contribué à faire de ce projet une réussite. Un grand merci également pour Christophe Gentil-Perret pour sa patience et son accompagnement dans ce long cheminement qu'est la création d'un jeu.

Nicolas Rident

CREDITS

Conception : Nicolas Rident

Développement : Nicolas Rident, Raynald Foret

Recherches historiques : Joël Maynard

Graphismes pions : Yves le Quellec

Conception et graphismes cartes : Christophe Gentil-Perret

Testeurs : Arnaud de Peretti, François Trebosc, Gérard Gambin, Nicolas Rident, Raynald Foret

Edition des règles, contrôle des pions et module Vassal : Jean-Michel Doan

Graphismes boite : Christophe Gentil-Perret

Mise en page : Muriel Bresson, Christophe Gentil-Perret

Imprimé en Europe

© 2015 Hexasim SARL

SÉQUENCE DE JEU

Phase Météo (3)

Séquence du joueur soviétique

Phase de ravitaillement (c 4)
Ravitaillement des QG
Mise en place des pontons
Ravitaillement des unités

Phase des supports (5 et 11)

1. Retour en pioche des supports joués le tour précédent (5.2)
2. Application de la règle d'éloignement du front (11.2)
3. Obtention des supports
4. Placement et utilisation des supports
   - ☆ lancement du dé pour le support *Staline*,
   - ☆ placement et utilisation du support *Lend-Lease*,
   - ☆ placement et utilisation du support *Attaque surprise*,
   - ☆ placement des autres supports,
   - ☆ utilisation des supports pour renforcer les corps d'armée d'infanterie selon *10.3* (max : 2 supports par TO),
   - ☆ utilisation de supports pour obtenir un bonus pour le déplacement des TO dans la séquence correspondante (max : 2 supports par TO).
5. Déplacement des TO en mode mouvement (maximum 2 supports/TO)
6. Changement de mode des TO
7. Retour en pioche des supports surnuméraires (5.1.4)

Phase Stavka (12)
Pour chaque TO :
- ☆ soit solliciter la réserve stratégique de la Stavka,
- ☆ soit déplacer ce TO si il est en mode mouvement.

Phase de mouvement (6)
Réalisation des mouvements normaux et stratégiques

Phase de combat (7)

Phase d'exploitation (8)

Phase de renforts et remplacements (17)
Arrivée des renforts soviétiques
Renforcement et reconstruction des corps blindés grâce aux points de remplacements
Reconstruction des corps d'infanterie grâce aux points de remplacements

Séquence du joueur allemand

Phase de ravitaillement (4)
Repli non autorisé (4.7)

Phase des supports (5)
Retour en pioche des supports
Obtention des supports en fonction de la piste de satisfaction du Führer
Placement des supports
Retour en pioche des supports surnuméraires (5.1.4).

Phase de mouvement (6)
Réalisation des mouvements normaux, stratégiques, ferroviaires (6.4) et navals (6.5)
Abandon du matériel (6.3)

Phase de combat (7)

Phase d'exploitation (8)
Vérification des Objectifs stratégiques (16)

Phase de renforts et remplacements (17)
Diminution d'un cran de la satisfaction du Führer
Arrivée des renforts allemands
Retrait éventuel d'unités allemandes
Renforcement et reconstruction d'unités allemandes grâce aux points de remplacements obtenus par la piste de satisfaction

© 2015 Hexasim SARL