

REGLES STANDARDS DE LA SERIE ETOILE ROUGE / CROIX NOIRE

Table des Matière

A - MATERIEL

- A1 - La Carte
- A2 - Les pions
- A3 - La fiche-calendrier
- A4 - Les fiches d'aide de jeu
- A5 - Echelle de jeu

B - PREPARATION DU JEU

C - SEQUENCE DE JEU

D - MAITRISE DU CIEL

E - RAVITAILLEMENT

- E1 - Sources de ravitaillement
- E2 - Lignes de ravitaillement
- E3 - Longueur des lignes de ravitaillement
- E4 - Isolement

F - MOUVEMENT

- F1 - Règles générales
- F2 - Terrain et mouvement
- F3 - Zone de contrôle & mouvement
- F4 - Météorologie et mouvement
- F5 - Déplacements par voie ferrée
- F6 - Retranchement
- F7 - Empilement

G - COMBAT

- G1 - Attaquants et défenseurs
- G2 - Déroulement d'un combat
- G3 - Résultat des combats
- G4 - Retraite après combat
- G5 - Avance après combat
- G6 - Effets du terrain sur les combats
- G7 - Météorologie et combats

H - DEUXIEME IMPULSION

- H1 - Phase de percée
- H2 - Phase d'exploitation

I - INTERDICTION DES MOUVEMENTS FERROVIAIRES

J - ELIMINATION DES UNITES ISOLEES

K- RENFORTS

L - METEO VARIABLE

M - JEU EN INSU

- M1 - Masquage
- M2 - Brouillard total
- M3 - Appui aérien simultané

A - MATERIEL

A1 - La carte

Elle représente l'une des régions d'Europe de l'Est et d'Union Soviétique où se déroula entre 1941 et 1945 l'un des principaux affrontements entre Russes et Allemands.

Différents types de terrains sont représentés sur la carte (voir aide de jeu). Ils influent sur le déplacement des unités et le déroulement des combats. La carte indique également les routes, les voies ferrées et les villes.

Le réseau hexagonal surimprimé permet de positionner les unités et de contrôler leurs déplacements (N.B. Le terme "hexagone" est souvent abrégé en "hex").

A2 - Les pions

A2a - Les pions représentant des unités. Ces pions représentent les forces des différentes armées engagées dans les combats. Les pions allemands sont de couleur verte et les pions russes de couleur rouge. Dans certains cas, d'autres couleurs sont utilisées: noir et blanc pour les unités SS, rouge et jaune pour les unités de la Garde soviétique, marron pour les Hongrois, jaune pour les Roumains, bleu pour les Italiens et vert foncé pour les Slovaques.

Chaque pion porte les indications suivantes:

- **Type d'unité:** infanterie, cavalerie, parachutistes, infanterie mécanisée ou blindés. Les unités blindées sont représentées par une silhouette de char. Les unités non blindées sont représentées par un symbole de type OTAN.



Infanterie



Infanterie de montagne



Parachutistes



Mécanisés



Cavalerie



Anti-char



Blindés

- **Niveau de l'unité:** régiment (symbole: III), brigade (X), division (XX) ou corps d'armée (XXX). Le niveau de l'unité correspond au nombre d'hommes qui la composent.

- **Appartenance:** Armée à laquelle appartient l'unité en question et/ou identité de l'unité (exemple: 113G: 1ère division de la 3ème armée de la Garde).

- **Identification couleur:** Le rond de couleur figurant en haut à droite de chaque pion indique à quel groupe l'unité se rattache (positions de départ ou renforts).

- **Potentiel de combat (PC):** valeur au combat de l'unité, exprimée en points. Certains pions portent deux chiffres à cet endroit: le PC à utiliser en attaque (PCA) et le PC à utiliser en défense (PCD), dans cet ordre.

- **Potentiel de mouvement (PM):** c'est le nombre maximum d'hexagones que l'unité peut parcourir durant une phase de jeu, en terrain plat et dégagé, sans utiliser la route. Il est toujours indiqué après le ou les potentiels de combat.

- **Niveau de pertes:** les petites raies blanches figurant à droite de chaque pion indiquent le nombre de pertes que l'unité doit subir pour être éliminée.

Verso des pions. Au verso de certaines divisions d'infanterie sont représentées les mêmes unités, mais en position retranchée.

Le PM est alors égal à 0. On notera qu'un petit symbole de retranchement est déjà présent au recto pour indiquer cette possibilité.



Au verso d'autres unités, on retrouve la même unité mais avec un potentiel de combat inférieur. Ce côté du pion est utilisé quand l'unité a subi des pertes affectant ses capacités de combat, sans pour autant entraîner sa désintégration: on dit alors qu'elle a subi une "réduction". Les unités qui n'ont rien au verso (ou seulement un symbole de retranchement) sont détruites dès qu'elles subissent des pertes.

Unités doubles. Certaines unités importantes sont représentées par deux pions, qui ne sont jamais ensemble sur la carte. Au début, c'est toujours le pion le plus fort qui est en jeu (3 ou 4 raies blanches). Si l'unité subit des pertes, elle est retournée (2 ou 3 raies blanches). Si elle en subit à nouveau, le premier pion est remplacé par le second (1 ou 2 raies blanches), qui se comportera comme une unité normale. Les pions plus faibles sont caractérisés par la couleur plus claire du symbole de l'unité ou, pour les blindés, par une raie diagonale sous la silhouette.

Notes sur les types d'unités. Les unités mécanisées sont les blindés et l'infanterie mécanisée. Les non mécanisées sont l'infanterie, les parachutistes et la cavalerie.

Durant le conflit germano-soviétique, les parachutistes ont le plus souvent été employés comme de l'infanterie d'élite. tant par les Allemands que par les Soviétiques. Ce n'est que pour des raisons historiques que les pions qui les représentent sont différenciés ici. Dans le jeu, ils obéissent aux mêmes règles que l'infanterie

A2b - Les pions "Etoile rouge" et les pions "Croix noire".

Ils permettent, si les joueurs le désirent, de jouer "en insu" (ou "en aveugle"), c'est à dire en masquant leurs forces à l'adversaire

(voir M). Une feuille de placement est imprimée au dos de cette règle afin de faciliter la répartition des unités. Vous pouvez la photocopier.



A2c - Le pion "Tour". Il sert à indiquer le tour de jeu sur la fiche calendrier (voir A3).

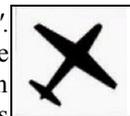
A2d - Les pions "explosions". Ce sont des marqueurs utilisés au moment de la phase de percée (voir H1).



A2e - Les pions "Ravitaillement coupé". On les utilise pour indiquer les unités non ravitaillées (voir E4 et J).



A2f - Les pions "Aviation". Ces pions permettent de matérialiser l'utilisation des forces aériennes lors de la séquence Maîtrise du Ciel et lors des combats.



A2g - Les pions "Artillerie". Dans certaines batailles, ces pions permettent de matérialiser l'utilisation massive de forces d'artillerie pendant les combats.



A3 - La fiche-calendrier

La fiche-calendrier indique la succession des tours de jeu. Les renforts, l'aviation et l'artillerie peuvent intervenir à certains tours. Les changements météorologiques peuvent influencer également sur le déroulement de la bataille. C'est sur cette fiche que le marqueur Tour est déplacé à la fin de chaque tour pour indiquer l'écoulement du temps.

A4 - Fiches d'aide de jeu

Ces deux fiches (une par joueur) comportent la représentation d'un pion, le Tableau des Effets du Terrain sur le mouvement et les combats, le Tableau des Effets de la Météo et la Table des Résultats des Combats.

A5 - Echelle de jeu

Suivant la bataille proposée, chaque tour de jeu représente 2 à 7 jours de temps réel et chaque hexagone 8 à 15 kilomètres.

B - PREPARATION DU JEU

Les joueurs placent sur la carte les unités présentes dès le premier tour de jeu, selon les indications des règles spécifiques concernant la bataille jouée.

Ces unités sont disposées de façon à rendre visible la face comportant le plus de raies blanches. Les unités possédant un verso en position retranchée sont placées avec cette face visible.

Toutes les unités doivent respecter les règles limitant l'empilement (voir F7). Elles doivent aussi être situées dans la zone de front correspondant à l'armée dont elles font partie, de la façon indiquée par les règles spécifiques de la bataille.

C - SÉQUENCE DE JEU

Le premier joueur à placer ses unités est aussi indiqué par ces règles spécifiques.

Chaque tour de jeu se divise en un tour allemand et un tour russe, dans cet ordre ou dans l'ordre inverse. Le joueur qui joue le premier est indiqué dans les règles spécifiques de chaque bataille.

Les différentes phases qui composent un tour de jeu sont énumérées ci-dessous. Chacune d'elles est expliquée ensuite dans un paragraphe spécifique. La succession de ces phases ne peut pas être modifiée.

Tour du premier joueur

- Maîtrise du ciel
- Contrôle du ravitaillement des unités du joueur
- Première impulsion
 - Mouvement
 - Combat
- Deuxième impulsion
 - Percée
 - Exploitation
- Interdiction du mouvement ferroviaire
- Élimination ou réduction des unités du joueur en phase qui sont isolées depuis le début de son tour de jeu

Tour du second joueur

Ce tour se passe de la même façon que celui du premier joueur. Lorsque le second joueur a terminé, le marqueur Tour est déplacé sur le calendrier et un nouveau tour de jeu commence.

Dans ce jeu, l'utilisation de l'aviation par les belligérants est simulée par l'attribution de pions d'aviation. Ces pions peuvent être utilisés par les deux joueurs pour interdire à leur adversaire l'usage de sa propre aviation (phase de maîtrise du ciel), pour soutenir leurs unités en attaque ou en défense (phases de combat et de percée), ou pour entraver ses déplacements ferroviaires (voir I).

Les joueurs trouvent sur le calendrier le nombre de pions d'aviation dont chacun dispose au début de chaque tour de jeu. Ils prennent le nombre d'avions indiqués. Les pions non utilisés lors d'un tour ne peuvent PAS être conservés pour les tours suivants, ils sont perdus.

Avec les pions à sa disposition, le joueur dont c'est le tour peut, lors de la phase Maîtrise du ciel, annuler totalement ou en partie les pions d'aviation adverses. Avec deux pions, le joueur allemand peut annuler un pion russe. Avec trois pions, le joueur russe peut annuler un pion allemand.

Exemple:

Au premier tour de "Mo.skva", le joueur allemand - qui joue le premier - dispose de 9 pions d'aviation et le joueur russe de 3 pions. Le joueur allemand peut donc utiliser 6 pions pour annuler tous les pions d'aviation russe pour ce tour. Il peut aussi utiliser 4 pions pour réduire les pions russes à 1, ou 2 pions pour réduire les pions russes à 2. Les 3, 5 ou 7 pions qui lui restent peuvent être utilisés autrement.

Si le joueur allemand n'a pas jugé bon d'agir contre l'aviation russe et qu'il a conservé un ou plusieurs pions non utilisés, le joueur russe peut, au début de son propre tour de jeu, utiliser ses trois pions pour annuler l'un des pions allemands restants.

E - CONTROLE DU RAVITAILLEMENT

Au début de son tour de jeu, avant d'effectuer sa première impulsion, chaque joueur doit vérifier le ravitaillement de ses unités.

Pour qu'une unité soit considérée comme ravitaillée, on doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement (ou LDR) entre cette unité et une source de ravitaillement.

E1 - Sources de ravitaillement

Elles sont de deux sortes.

E1a - D'une part, ce sont les hex situés sur les bords "amis" de la carte: ces bords sont indiqués dans les règles spécifiques de chaque bataille.

E1b - D'autre part, ce sont tous les hex de chemin de fer reliés directement (c'est à dire sans interruptions: voir E2h) par voie ferrée à un bord "ami" de la carte. De plus, le joueur allemand peut utiliser les hex de route de la même manière que les hex de voie ferrée.

Eu fait, le ravitaillement russe est lié aux chemins de fer, alors que les Allemands (beaucoup mieux dorés en camions que les Soviétiques) peuvent utiliser les tracés des voies ferrées comme des routes.

E2 - Lignes de ravitaillement

E2a - Une LDR est une ligne d'hex reliant une unité à une source de ravitaillement.

Une LDR ne peut passer par des hex infranchissables, ni par des hex occupés par des unités ennemies ou par leurs zones de contrôle (voir règle F3). Cependant, si une unité amie occupe un hex d'une zone de contrôle ennemie, une LDR peut passer par cet hex.

De plus, une LDR ne peut traverser un fleuve ou un grand fleuve qu'aux endroits où il est traversé par un pont (route ou chemin de fer) et aux endroits où il borde une ville (ponts non représentés sur la carte mais présents en réalité).

Exception: par temps de neige ou de gel, une LDR peut passer librement par une case de fleuve (mais non de grand fleuve).

E2b - Les lignes de chemin de fer ou les routes reliant au bord de la carte les hex de voie ferrée ou de route utilisés comme sources de ravitaillement peuvent être

interrompues de la même façon que les LDR, par des hex occupés par des unités ennemies ou par leurs zones de contrôle en l'absence d'unité amie.

E3 - Longueur des lignes de ravitaillement

E3a - Les LDR allemandes peuvent parcourir un nombre illimité d'hex, sauf par temps de boue ou de neige.

E3b - Les LDR russes par tous les temps et les LDR allemandes par temps de houe ou de neige ne doivent pas parcourir plus de 10 hex (dix) à partir de la source de ravitaillement (hex de bord de carte, de voie ferrée ou - pour les Allemands uniquement - de route). Pour dénombrer ces hex, on tient compte de l'hex source de ravitaillement, mais non de celui où se trouve l'unité à ravitailler.

E4 - Isolement

Une unité non ravitaillée est considérée comme isolée. On place dessus un marqueur "ravitaillement coupé". Ses capacités ne sont pas modifiées (mais voir J).

F PHASE DE MOUVEMENT

F1 - Règles générales

Chaque joueur, pendant la phase de mouvement de son tour de jeu, peut déplacer toutes ses unités présentes sur la carte. Il peut déplacer chacune de ses unités du nombre d'hex de son choix, à condition de ne pas dépenser plus de points de mouvement que le chiffre du potentiel de mouvement (PM) de l'unité en question (voir F2a et F2b). Il n'est pas obligatoire de déplacer toutes ses unités; on peut n'en déplacer que quelques-unes ou même aucune. Les déplacements peuvent être effectués dans toutes les directions et pas obligatoirement en ligne droite.

Les points de mouvement ne peuvent pas être transférés d'une unité à une autre, ni accumulés d'un tour de jeu sur l'autre.

Aucun combat ne peut avoir lieu avant que la phase de mouvement ne soit complètement terminée, c'est-à-dire avant que le joueur n'ait fini de bouger toutes les unités qu'il désire déplacer.

Note - Le dé ne sert que pour les combats. Il n'a aucune utilité pendant les déplacements.

F2 - Terrain et mouvement

F2a - Le coût du déplacement en points de mouvement (PM) dépend des hex et des côtés d'hex traversés.

- **Terrain dégagé:** 1 PM par hex.

- **Forêt:** 2 PM pour les unités mécanisées (blindés et infanterie mécanisée), 1 PM pour les autres (infanterie non mécanisée, parachutistes, cavalerie).

- **Marais:** 3 PM pour les mécanisés, 2 PM pour les autres.

- **Terrain accidenté:** 3 PM pour les mécanisés, 2 PM pour les autres.

- **Ville:** 1 PM.

- **Lac ou mer:** hex infranchissables.

- **Fleuve:** le fait de franchir un côté d'hex représentant un fleuve coûte 2 PM (en plus du coût de l'hex où entre l'unité) par beau temps ou par temps de houe. 1 PM par temps de gel ou de neige (voir le calendrier).

Les côtés d'hex de fleuve traversés par des ponts ou bordant une ville ne gênent pas le mouvement, sauf en présence d'une zone de contrôle adverse (voir F3a, ci-dessous). Les LDR ne peuvent traverser les fleuves que par les ponts ou aux endroits bordant une ville, sauf par temps de neige ou de gel. Dans ce cas, les fleuves ne bloquent pas les LDR.

- **Grand fleuve:** le fait de franchir un côté d'hex représentant un grand fleuve coûte 3 PM (en plus du coût de l'hex où entre l'unité) par beau temps ou par temps de boue, 2 PM par temps de gel ou de neige (voir le calendrier).

Les côtés d'hex de grand fleuve traversés par des ponts ou bordant une ville ne gênent pas le mouvement, sauf en présence d'une zone de contrôle adverse (voir F3a, ci-dessous). Les LDR ne peuvent traverser les grands fleuves que par les ponts ou aux endroits où ils bordent une ville.

- **Fortification:** aucun effet sur le mouvement, sauf en présence d'une zone de contrôle adverse (voir F3a, ci-dessous).

- **Route:** quand on pénètre dans un hex en suivant une route, on ne tient pas compte des cours d'eau. De plus, le coût du mouvement est uniformément de 112 PM par hex.

F2b - Lors des phases de mouvement et d'exploitation, chaque unité peut toujours se déplacer d'un hex, même si elle ne dispose pas en théorie d'un nombre de PM suffisant, à condition de respecter les règles sur les zones de contrôle.

F3 - Zones de contrôle (ZDC) et mouvement

Les 6 hexagones adjacents à une unité représentent la zone de contrôle (ZDC) de cette unité. Sauf règle spéciale, cette ZDC s'étend à tous les hexagones, quel que soit le terrain, même à travers les fleuves et les fortifications. **Exception:** la ZDC ne s'étend pas à travers les grands fleuves.

F3a - Toute unité non blindée qui entre pendant son mouvement dans une ZDC ennemie doit s'arrêter dans l'hex. de la ZDC où elle a pénétré.

Une unité non blindée allemande qui commence son déplacement dans une ZDC adverse peut se déplacer directement de ZDC en ZDC, mais d'un *seul* hex, et à condition de ne traverser ainsi ni fleuve, ni fortification adverse.

Les unités non blindées non allemandes (unités soviétiques et unités des alliés de l'Allemagne) n'ont pas cette possibilité.

Toutes les unités non blindées peuvent cependant sortir d'une ZDC où elles commencent leur déplacement, entrer dans un hex situé en dehors de toute ZDC adverse, puis (si elles ont assez de PM) entrer dans une ZDC et s'y arrêter.

F3b - Les unités blindées peuvent se déplacer directement d'un hex de ZDC à un autre, à condition de dépenser un PM supplémentaire pour chaque hex et de ne traverser ainsi ni fleuve, ni fortification adverse.

Cependant, les unités blindées russes sont obligées de s'arrêter en entrant dans une ZDC d'unité blindée allemande.

F3c - Il est interdit de traverser un grand fleuve en entrant dans la ZDC d'une unité adverse située au bord de ce grand fleuve. En pratique, le seul moyen de traverser dans cette zone est d'attaquer l'unité.

F3d - Il est toujours interdit de déplacer des unités "à travers" des unités ennemies.

F4 - Météorologie et mouvement

Les conditions météo (voir calendrier) peuvent exercer une influence sur les déplacements des unités en réduisant leur PM et en modifiant le coût de la traversée des *cours* d'eau (voir F2a).

- **Beau temps:** déplacements normaux.

- **Boue:** les PM de toutes les unités sont divisés par 2 (en arrondissant par excès: exemple, 3/2 est arrondi à 2).

- **Gel:** déplacements normaux.

- **Neige:** les PM des unités mécanisées allemandes et alliées de l'Allemagne (uniquement) sont diminués de 2 points.

F5 - Déplacements par voie ferrée

Pendant sa phase de mouvement ou d'exploitation, le joueur a la possibilité de déplacer un certain nombre d'unités par chemin de fer. Il dispose pour cela à chaque tour d'un nombre de points de transport ferroviaire indiqué dans les règles spécifiques du jeu. Deux régiments non mécanisés ou une division non mécanisée ou encore une brigade mécanisée peuvent être transportés avec un point. une division mécanisée ou un corps non mécanisé avec deux points, un corps mécanisé avec trois points.

Ces unités doivent se trouver, au début de la phase de mouvement ou d'exploitation, sur un hex de chemin de fer, et être ravitaillées.

Elles peuvent se déplacer d'un nombre quelconque d'hex, mais ne peuvent ni partir d'une ZDC adverse, ni en traverser une, ni y aboutir à la fin de leur mouvement. La voie de chemin de fer utilisée doit se trouver entièrement du côté "ami" de la ligne de front au début de la partie.

Il n'est pas possible de combiner un déplacement par voie ferrée et un déplacement normal pendant la même phase pour une même unité. Il est en revanche permis d'effectuer un déplacement par chemin de fer pendant la première impulsion et un déplacement normal pendant la deuxième (lors de la phase d'exploitation), ou vice-versa.

Note - Le mouvement par chemin de fer étant possible durant les deux impulsions, le joueur peut effectuer les déplacements par voie ferrée auxquels il a droit en les répartissant à son choix entre la phase de mouvement et la phase d'exploitation.

F6 - Retranchement

Les pions d'infanterie possédant au verso un symbole de retranchement peuvent choisir de se retrancher au lieu de se déplacer lors d'une phase de mouvement ou d'exploitation. Cette décision est simulée en retournant le pion du côté portant le symbole de

retranchement, où le potentiel de mouvement est de 0.

Les unités retranchées ne peuvent ni attaquer, ni se déplacer sous cette forme. mais peuvent repartir pendant toute autre phase de déplacement (mouvement ou exploitation) en retournant simplement le pion et en le déplaçant, sans aucune perte en points de mouvement.

F7 - Empilement

A la fin d'une phase de déplacement, un hex peut contenir au maximum 3 divisions allemandes ou 4 divisions russes. Dans ce calcul, il faut considérer que 2 brigades (symbole X) ou 2 régiments (III) équivalent à une division (XX) et que 1 corps d'armée (XXX) équivaut à 3 divisions.

Cette limitation ne s'exerce qu'à la fin d'une phase de déplacement, et non pendant.

G - PHASE DE COMBAT

G1 - Attaquants et défenseurs

Lors de sa phase de combat, le joueur dont c'est le tour est appelé "attaquant" quelle que soit la situation stratégique générale.

Les combats ne peuvent intervenir qu'entre des unités qui occupent des hex adjacents. Mais une unité n'est jamais obligée d'attaquer, même si elle est adjacente à une unité adverse.

Une même unité ne peut pas attaquer des unités adverses situées dans des hex différents. Cependant, des unités empilées dans un même hex peuvent attaquer des hex différents. Par ailleurs, il est permis d'attaquer un même hex à partir de plusieurs hex, pourvu qu'ils soient tous adjacents à l'hex attaqué.

Les unités empilées dans un même hex doivent être attaquées comme une seule unité: pour cela, on fait la somme de leurs PC.

Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois pendant la même phase de combat.

Important: les unités d'infanterie retranchées n'ont pas le droit d'attaquer.

G2 - Déroulement d'un combat

Le résultat d'un combat dépend du rapport de force entre les PC des unités engagées par les deux adversaires et d'un élément aléatoire représenté par un lancer de dé.

On fait la somme des PC de toutes les unités qui attaquent et on apporte les modifications dues au terrain (voir G6) et à la météo (voir G7).

On fait la somme des PC de toutes les unités qui défendent et on apporte les modifications dues au terrain (voir G6).

On calcule le rapport entre les points de l'attaquant et les points du défenseur (toujours arrondi en faveur du défenseur).

Exemples:

- Attaquant 8, défenseur 2: 4/1.
- Attaquant 10, défenseur 3: 3/1.
- Attaquant 7, défenseur 4: 1,5/1.
- Attaquant 2, défenseur 5: 1/3.

Ce rapport est ensuite éventuellement modifié en tenant compte du terrain (voir G6) et de la météo (voir G7).

L'attaquant indique s'il utilise un ou plusieurs pions aviation dans ce combat, puis le défenseur en fait autant (voir aussi règle optionnelle M3). On peut utiliser un maximum de trois pions aviation par combat. Chaque pion aviation décale le rapport de force d'une colonne en faveur du joueur qui l'utilise. Ainsi, si l'attaquant utilise trois pions aviation et le défenseur deux, un rapport de force 2/1 devient 3/1. Si l'attaquant n'avait utilisé qu'un pion et le défenseur deux, le 2/1 deviendrait 1,5/1.

Toute attaque à moins de 1 contre 3 est résolue dans la colonne 1/3 mais avec un malus de -2 au dé.

Tout rapport de force supérieur à 7/1 est considéré comme égal à 7/1.

Une fois établi le rapport de force définitif, le joueur attaquant lance un dé et consulte la Table de résultats des combats. A l'intersection de la ligne correspondant au résultat du dé et de la colonne correspondant au rapport de force se trouve indiqué le résultat du combat.

G3 - Résultat des combats

Les différents résultats possibles sont les suivants:

AE: l'attaquant est éliminé. Toutes les unités attaquantes sont retirées de la carte.

DE: le défenseur est éliminé. Toutes les unités en défense sont retirées de la carte.

AR: l'attaquant est réduit. Toutes les unités attaquantes subissent ce résultat et sont retournées sur place. Leur PC est donc réduit. Certaines unités peuvent encaisser plusieurs réductions. Quand une unité ne peut plus être réduite, elle est automatiquement éliminée.

Pour les unités qui portent au verso du pion un symbole de retranchement, une réduction entraîne leur élimination.

DR: le défenseur est réduit. Toutes les unités en défense subissent ce résultat de la même façon que le résultat AR ci-dessus.

EX: Elimination-échange. Toutes les unités du défenseur sont éliminées. Toutefois, l'attaquant perd autant de PC que le défenseur. Ces PC sont perdus soit en éliminant soit en réduisant des unités. On tient compte des PC en attaque pour l'attaquant, des PC en défense pour le défenseur.

Exemple: 2 unités d'infanterie allemandes 4-3 attaquent deux unités blindées russes 2-4 (rapport: 8 contre 4, donc 2/1). Le résultat du combat est "EX". Le défenseur (le Russe) voit ses unités éliminées; l'attaquant (l'Allemand) doit à son tour éliminer 4 points de combat pour égaliser les pertes subies: il peut le faire soit en éliminant une des divisions, soit en réduisant les deux.

RX: Réduction-échange. Même résultat que EX, mais les unités du défenseur sont seulement réduites.

Dans l'exemple précédent, l'attaquant ne devrait perdre que 2 points: il réduirait pour cela une division.

D1 ou D2: les unités en défense doivent battre en retraite de 1 ou 2 hex. Les retraits de 1 hex sont effectuées par le joueur défenseur. Les retraits de 2 hex sont effectuées par l'attaquant. Dans ce cas, le joueur doit choisir un itinéraire de retraite qui n'entraîne pas - si possible - de pertes pour le défenseur. En cas de D2, les unités touchées perdent également leur ZDC jusqu'à la fin du tour Attaquant (utilisez un pion explosion pour les identifier). Lorsque le résultat est D1, le défenseur peut choisir de subir à la place soit un D2, soit un DR. S'il opte pour un DR, toutes les unités empilées ensemble doivent être réduites (il n'est pas permis d'en réduire certaines et d'en replier d'autres).

Certains résultats peuvent être combinés: DR1 équivaut à DR, puis D1; DR2 équivaut à DR, puis D2; RX1 équivaut à RX puis D1.

- : le combat n'a eu aucun résultat.

Limitation de pertes:

- En cas de résultat AE, l'Attaquant ne peut perdre plus de pas que n'en totalise le défenseur. *Exemple: deux unités (deux pas chacune) totalisant 10 points en attaque s'en prennent à une unité valant 5 en défense. 2 contre 1 ? Non, car le terrain et l'appui aérien donnent trois colonnes de décalage en faveur du défenseur, donc 1 contre 2. Le dé donne 1: AE. Mais le défenseur n'a que deux pas, l'attaquant a donc le choix entre réduire ses deux unités ou en éliminer une.*

- En cas de résultat AR. L'Attaquant ne peut perdre plus de pas que la moitié (arrondie par excès) du nombre de pas du défenseur. *Dans l'exemple précédent, si le dé donne 3 (AR), l'Attaquant se contente de réduire une unité.*

- En cas de résultat DE, une unité ayant 3 ou 4 pas de pertes (unité double) ne perd que 2 pas. De plus, elle subit un D1.

G4 - Retraite après combat

Les unités en retraite doivent respecter les règles suivantes.

1 - Il est interdit de passer deux fois dans le même hexagone.

2 - Les unités blindées peuvent battre en retraite en passant dans des ZDC d'unités ennemies non blindées. En revanche, dans tous les autres cas, il est interdit de battre en retraite en passant dans des ZDC ennemies, sauf si les hex concernés sont occupés par des unités amies.

3 - Si une unité ayant subi un D1 ne peut, à la fin de sa retraite, respecter la règle d'empilement, D1 devient D2.

4 - Si une unité ayant subi un D2 (y compris un D1 transformé en D2) ne peut, à la fin de sa retraite, respecter la règle d'empilement, l'unité est réduite sur place (ou après avoir reculé d'un hex si cela lui était possible).

5 - Si la retraite est impossible (bord de carte, hex infranchissables, hex occupés par l'adversaire ou ZDC d'unités ennemies non occupées par des unités amies), les unités en question sont réduites sur place (donc éliminées si elles ne peuvent plus être réduites).

Cas particuliers. 1) Si la retraite doit se faire à travers un fleuve par beau temps ou temps de boue, ou à travers un grand fleuve quel que soit le temps, les unités en retraite sont réduites.

2) Si une unité d'infanterie en position "retranchée" doit battre en retraite, elle est retournée du côté "non retranchée".

3) Si une unité termine sa retraite dans un hex où se trouve déjà une unité amie et si cette unité est ensuite attaquée pendant la même phase de combat, l'unité repliée ne compte pas dans le calcul des rapports de force. Elle subit en revanche le même sort que l'unité qui l'a accueillie si le résultat du combat est défavorable.

G5 - Avance après combat

L'avance après combat est un mouvement spécial réservé aux unités

attaquantes. Si les unités en défense ont été éliminées, les unités attaquantes peuvent avancer dans l'hex ainsi libéré dès la fin du combat. Il en est de même si le défenseur a été contraint de battre en retraite, à condition de ne pas franchir lors de cette avance un côté d'hex de fortification adverse. Dans tous les cas, ce déplacement n'est autorisé qu'aux unités ayant participé au combat, et en respectant les règles d'empilement. Les ZDC ennemies n'ont aucune influence sur ce type de déplacement.

N.B. L'avance après combat est toujours limitée à une case, même en cas de D2.

G6 - Effets du terrain sur les combats

- **Forêt:** les unités blindées qui attaquent un adversaire situé dans un hex de forêt voient leur PC divisé par deux, en arrondissant par excès: $7/2 = 4$ (Blindés $A/2$). Si plusieurs unités blindées participent à l'attaque, c'est la somme de leur PC qui est divisée par deux.

- **Terrain accidenté:** le rapport de force est décalé d'une colonne en faveur du défenseur (I D D).

- **Marais:** comme une combinaison de Forêt + Terrain accidenté par beau temps ou temps de boue; comme Terrain accidenté par temps de gel ou de neige.

- **Villes:** le PC des défenseurs est doublé ($D \times 2$).

- **Fleuves:** le rapport de force est décalé de deux colonnes en faveur du défenseur (2D) pour les attaques à travers un côté d'hex de fleuve. Cependant, par temps de gel ou de neige **ou** si l'une au moins des unités attaquantes est du même côté du fleuve que le défenseur, le décalage n'est que d'une colonne (ID). Si ces deux conditions sont réunies, l'attaquant ne subit aucun décalage.

- **Grands fleuves:** le rapport de force est décalé de trois colonnes en faveur du défenseur (3D) pour les attaques à travers un côté d'hex de fleuve. Cependant, par temps de gel ou de neige **ou** si l'une au moins des unités attaquantes est du même côté du grand fleuve que le défenseur, le décalage n'est que de deux colonnes (2D). Si ces deux conditions sont réunies,

l'attaquant ne subit qu'une colonne de décalage (ID).

- **Fortifications (adverses):** le rapport de force est décalé de deux colonnes en faveur du défenseur (2D) pour les attaques à travers un côté d'hex de fortifications adverses. Cependant, si l'une au moins des unités attaquantes est du même côté des fortifications que le défenseur, le décalage n'est que d'une colonne (ID). Rappelons que le fait d'avancer après un combat victorieux à travers un côté d'hex de fortification adverse n'est possible que si le défenseur a été éliminé.

N.B. Les effets du terrain sont cumulables. Exemple: une ligne de fortification longeant un fleuve = 4D.

G7 - Météorologie et combats

Les conditions météo (voir calendrier) peuvent exercer une influence sur les combats en supprimant l'influence des rivières (gel ou neige), en faisant varier l'influence des marais (voir G6) et en modifiant les rapports de force.

Pendant les tours où la météo est "Boue", dans tous les combats la somme des PC des Attaquants est divisée par deux (en arrondissant par excès: $1 \frac{1}{2} = 2$; $3 \frac{1}{2} = 4$, etc.).

Pendant les tours où la météo est "Neige", tous les rapports de force sont décalés d'une colonne en faveur du défenseur.

H - DEUXIEME IMPULSION

1-11 - Phase de PERCÉE

Tous les pions du joueur en phase peuvent effectuer durant cette phase une nouvelle attaque, en respectant toutes les règles du combat (voir G).

De plus, au moment de chaque combat, l'attaquant place sur ses unités qui combattent un pion "explosion" pour pouvoir les identifier à la phase suivante.

H2 - Phase d'EXPLOITATION

Pendant cette phase, toutes les unités du joueur en phase qui n'ont PAS combattu pendant la phase de percée précédente peuvent effectuer un déplacement. Toutes les règles sur les mouvements (voir F) sont appliquées ici.

I - INTERDICTION DES MOUVEMENTS FERROVIAIRE

S'il lui reste des points aériens, le

joueur en phase peut maintenant limiter les déplacements par voie ferrée des unités adverses.

Pour chaque point aérien allemand ainsi utilisé, le joueur russe perd deux points de transport ferroviaire lors du tour russe suivant.

Pour chaque point aérien russe ainsi utilisé, le joueur allemand perd un point de transport ferroviaire lors du tour allemand suivant.

J - ELIMINATION DES UNITES ISOLEES

Pendant cette phase, le joueur vérifie la situation de ses unités qui étaient isolées au début de son tour de jeu, et qui portent donc un marqueur "ravitaillement interrompu" (car elles n'étaient pas reliées par une ligne ininterrompue à une source de ravitaillement).

On enlève le marqueur des unités qui ne sont plus isolées.

En revanche, les unités qui sont toujours isolées à ce stade du tour de jeu sont réduites (on enlève aussi leur marqueur). Si elles étaient déjà réduites, elles sont réduites à nouveau. Si elles ne peuvent plus être réduites ou si elles portent au verso un symbole de retranchement (ou rien), elles sont éliminées.

Si l'unité isolée se trouve dans une ville, on lui laisse son marqueur. Elle ne sera réduite qu'après le deuxième tour consécutif d'isolement, lorsqu'elle portera donc deux marqueurs (que l'on enlève à ce moment-là). Une nouvelle réduction ne pourra intervenir que 2 tours plus tard, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'unité soit éliminée ou le ravitaillement rétabli. Si l'unité quitte la ville et qu'elle porte deux marqueurs, on lui enlève l'un de ces marqueurs et elle perd immédiatement un pas.

K - RENFORTS

La description et les tours d'arrivée des renforts se trouvent sur le calendrier et sur les règles spécifiques de la bataille.

Les unités de renfort peuvent entrer sur la carte pendant la phase de mouvement, soit en utilisant les déplacements par chemin de fer, soit en pénétrant sur la carte par un hex quelconque d'un bord "ami" de la carte (sauf limitation indiquée dans les règles spécifiques) et à condition que cet hex ne soit pas

occupé par une unité ennemie ou par sa zone de contrôle.

L - METEO VARIABLE

Si les joueurs le désirent, un dé "météo" est jeté au début de chaque tour de jeu.

- Si le résultat est 1 ou 2, le temps lors de ce tour sera le temps prévu pour le tour précédent par le calendrier.

- Si le résultat est 3 ou 4, le temps lors de ce tour sera le temps prévu par le calendrier.

- Si le résultat est 5 ou 6, le temps lors de ce tour sera le temps prévu pour le tour suivant par le calendrier.

M - JEU EN INSU

Ces règles sont destinées aux joueurs désirant plus de réalisme, aux dépens de la rapidité de jeu. Il s'agit de simuler le "brouillard du champ de bataille". Ces règles exigent bien sûr une honnêteté parfaite de la part des joueurs. Elles ne sont de toute façon recommandées qu'aux joueurs expérimentés.

MI - Masquage

Placez sur chaque unité ou pile d'unités un pion-masque, "Étoile rouge" pour les Soviétiques, "Croix noire" pour les Allemands (dans la limite des pions "Étoile" et "Croix" disponibles - vous pouvez utiliser ceux fournis dans les

autres jeux de la série). Lorsqu'une pile se sépare, chaque nouvelle pile formée a droit à son "masque". Lorsque deux piles se rejoignent, un seul "masque" leur suffit, bien sûr. Les joueurs n'ont le droit d'examiner les piles adverses que lors des combats.

M2 - Brouillard total

Placez les unités non sur la carte, mais sur l'une des cases de la fiche de placement des unités masquées (fiche figurant au dos de ce livret et que vous pouvez photocopier). Les unités sont alors représentées sur la carte par le pion "Étoile" ou "Croix" portant le numéro correspondant.

Lorsqu'une unité pénètre dans la zone de contrôle d'un pion "masque" adverse, le joueur propriétaire du pion "masque" doit indiquer combien de divisions celui-ci représente (s'il y a un corps d'armée, il dira: trois divisions: s'il y a trois brigades, il dira: une division et demi... Voir règle F7). Les pions ne sont effectivement montrés à l'adversaire que lorsqu'il y a combat. Attention! Lors du mouvement, souvenez-vous que ce n'est pas parce qu'elles sont empilés sous le même masque qu'une unité mécanisée et une unité d'infanterie se déplacent de la même façon.

Certains pions "Étoile" ou "Croix" peuvent ne représenter aucune unité: ce

sont alors des leurres. Ils sont retirés de la carte (quitte à être réutilisés ensuite) à l'instant où une unité adverse pénètre dans leur zone de contrôle; ils ne gênent en rien le mouvement ou le recul des unités adverses. Mais ils effrayent!

M3 - Appui aérien simultané

L'une de ces règles, au choix, peut être utilisée en association ou non avec M1 ou M2.

M3a. Simultanéité partielle. Lors des combats, chacun choisit en secret le nombre de pions aviation qu'il fait intervenir en soutien (0, 1, 2 ou 3) et les prend dans sa main. Puis, les choix des joueurs sont révélés simultanément, chacun ouvrant sa main. Cette règle est plus favorable à l'attaquant que la règle standard proposée plus haut.

M3h. Simultanéité totale. Le joueur attaquant décide de tous les hex qu'il attaque avant de passer aux combats et les marque à l'aide de croix ou d'étoiles. Les deux joueurs allouent à ce moment, simultanément et en secret, leurs points d'aviation (et le cas échéant d'artillerie) en utilisant une fiche de placement, pour l'ensemble des combats

Collection dirigée par

Frank STORA

Copyright Duccio Vitale &
EUROGAMES 1993.

Dans la série **Etoile Rouge** contre Croix Noire sont déjà parus:



La victoire du général Hiver

Premier jeu de la série, MOSKVA couvre l'un des principaux théâtres d'opération de l'offensive allemande de 1941. Les Allemands réussissent-ils à prendre Moscou avant que le général Hiver ne permette à l'Armée Rouge de se ressaisir?



Le coup de maître de Von Manstein

Après la victoire de Stalingrad début 1943, l'Armée Rouge voit la victoire totale à sa portée. Sur le théâtre d'opération sud-ouest, Staline donne l'ordre d'attaquer à outrance les armées allemandes en retraite. Mais le maréchal Von Manstein, entreprend une audacieuse contre-attaque...



La première victoire de l'Armée Rouge

ROSTOV décrit la première contre-attaque victorieuse de l'Armée Rouge lors de l'offensive allemande de 1941. Cette bataille, souvent méconnue, est incluse dans la boîte de KHARKOV car elle se déroule sur la même carte.



Le sacrifice des Panzers

Le 5 juillet 1943, l'armée allemande rassemble ses dernières forces et passe à l'offensive pour tenter d'enrayer le rouleau compresseur russe. A Kursk, la plus grande bataille de chars de l'histoire moderne commence.

Le jeu du 10ème Championnat de France de Wargame .



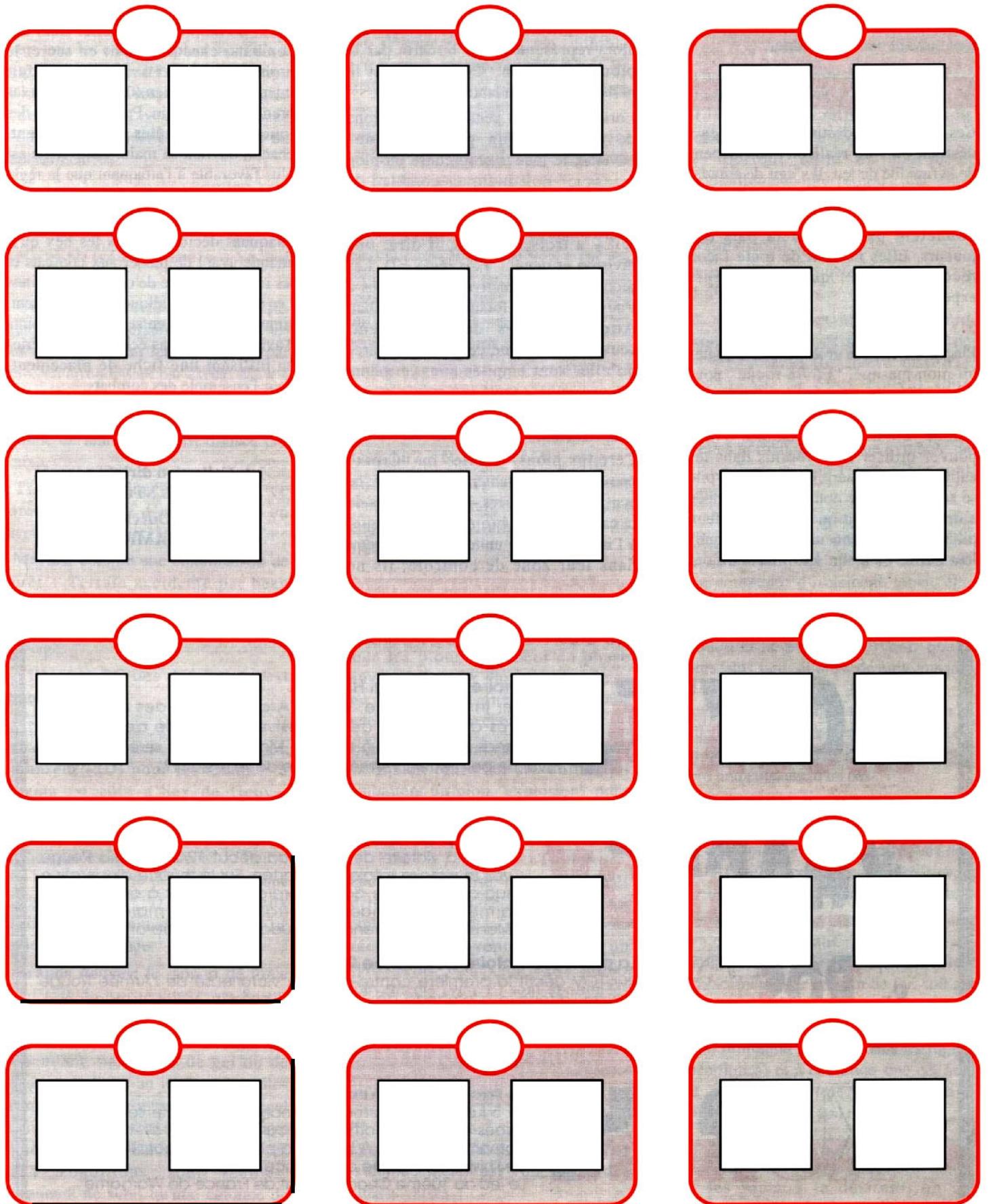
Soviétique

JEU EN DOUBLE AVEUGLE

- Placement des pions -



Allemand



Inscrivez dans les ronds prévus à cet effet les numéros correspondants à ceux des pions "Étoile" ou "Croix".

MOSKVA 1941

La victoire du général Hiver

HISTORIQUE

OCTOBRE 1941 - Depuis le 22 Juin, les armées allemandes lancées dans l'opération Barbarossa accumulent les victoires contre l'Armée Rouge. Les divisions russes anéanties se comptent par centaines, les chars détruits par milliers, les soldats soviétiques tués par centaines de milliers, les prisonniers par millions. En Juillet, Von Bock, commandant du Groupe d'Armées Centre, a anéanti autour de Minsk les forces soviétiques qui lui faisaient face. En Août, il les a anéanti (encore!) autour de Smolensk... Mais il y a toujours des Russes devant lui! Et c'est le moment choisi par Hitler pour le priver de la fleur de ses blindés, envoyant notamment la 2ème Armée Panzer de Guderian aider Von Rundstedt à détruire les armées russes autour de Kiev. Fin Septembre, Guderian est de retour, Von Bock va pouvoir repartir et, cette fois, prendre Moscou.

Au début, cette nouvelle démonstration de Blitzkrieg (guerre-éclair) se déroule comme d'habitude: 250 km couverts en trois semaines, 600.000 prisonniers entre Viazma et Bryansk... Fin Octobre, les organes gouvernementaux, les usines et une partie de la population civile de l'agglomération de Moscou sont évacués sur Kubitshev, vers l'Oural. Staline, dont les ordres ineptes ont fait tant de mal à l'Armée Rouge, fait preuve de courage: il reste au Kremlin, et montre un certain talent dans l'organisation de la défense. Des fortifications sont bâties à la hâte par des milliers de femmes, dont beaucoup mourront à la tâche...

Mais le temps change. Des pluies diluviennes inondent le terrain et enlisent les chars allemands dans une mer de boue. Au bout de deux semaines, le ciel s'éclaircit, mais la température commence à baisser sérieusement...

"Le 13 Novembre, raconte Heinrich Happe, alors médecin militaire, un vent glacé du nord-est se mit à souffler... Le soir, le thermomètre marquait -12°. Et les jours suivants, il continua à descendre. En deux ou trois jours, cent mille hommes furent mis hors de combat par des gelures. Nous n'avions aucun équipement d'hiver. Les moteurs et les armes gelaient comme les pieds et les mains. Rapports sur rapports furent envoyés au Q.G., mais ils

restèrent sans réponse. L'ordre fut maintenu: "Attaquez!" Et nos soldats attaquèrent."

Les Panzers arrivent à 30 km de Moscou. Le 2 Décembre, des éléments avancés aperçoivent les coupes du Kremlin. Mais il fait trop froid, il y a trop de neige, les renforts soviétiques semblent inépuisables et les Russes compensent par un acharnement enragé leur manque d'entraînement. Les Allemands sont épuisés. Ils ne prendront pas Moscou.

Le 5 Décembre, Joukov contre-attaque avec des troupes fraîches et entraînées venues de Sibérie et appuyées par des divisions entières de chars T-34, très supérieurs aux Panzers IIIj alors en service. Le 1er Janvier 1942, les Allemands sont repoussés à 150 km de Moscou.

A la place des commandants en chef aux prises dans cet affrontement, auriez-vous mieux réussi?...

"Moskva" simule les combats qui se sont déroulés sur le Front Centre du 27 Septembre au 4 Décembre 1941. Les règles sont conçues de façon à permettre également la simulation d'autres grandes batailles de la guerre germano-soviétique: les joueurs n'auront que quelques lignes de règles spécifiques à découvrir pour se lancer dans une nouvelle bataille. Relativement simples, même pour un joueur peu ou pas expérimenté, nous espérons qu'elles faciliteront la diffusion de ce fascinant passe-temps qu'est le jeu de simulation historique, ou wargame.

1 - MISE EN PLACE

a - Le joueur russe place le premier ses unités. Il les dispose à une distance maximum de 6 hex. à l'est de la ligne de front, comme il le souhaite à condition que chaque unité soit dans la zone de l'armée dont elle dépend.*

* Une petite erreur s'est glissée dans la planche de pions: la division de cavalerie (2-4) de la 43ème armée est indiquée comme appartenant à la 49ème. Il convient donc de se fier au code couleur (carré orange) qui est correct.

Les unités qui composent les trois armées situées en arrière de la ligne de front (31ème, 32ème et 49ème) sont placées dans les hex. qui portent leur numéro (hex N°3711, 2809 & 3109) ou dans les six hex. adjacents.

Toutes les fortifications représentées sont soviétiques.

Note - Les chars soviétiques représentés sont des KV-1 (Klim-Voroshilov 1) ou des T-34176.

b - Le joueur allemand place ses unités à l'ouest de la ligne de front, comme il le souhaite à condition que chaque unité soit dans la zone de l'armée dont elle dépend. La brigade de cavalerie, qui ne dépend d'aucune armée, peut être placée dans n'importe quelle zone.

Note - Les chars allemands représentés sont des Panzer IIIj - très inférieurs à leurs adversaires, mais bien mieux utilisés.

2- PREMIER JOUEUR

A chaque tour, c'est toujours le joueur allemand qui joue en premier.

3 - EXCEPTION A LA SÉQUENCE DE JEU POUR LE PREMIER TOUR DU JOUEUR ALLEMAND

Arrivée depuis peu du Front Sud, la 2ème Armée Panzer bénéficie d'un effet de surprise porté au maximum par le grand talent de son chef, le général Guderian.

Les unités qui composent cette armée (unités marquées 2Pz: deux corps d'infanterie 12-3, un corps d'infanterie mécanisée 15-6 et une division d'infanterie mécanisée 5-6, cinq divisions blindées 7-6 et une division de cavalerie 3-4) effectuent normalement leur première impulsion (mouvement-combat), mais n'effectuent pas ensuite de percée / exploitation. A la place, et AVANT que les autres unités allemandes n'effectuent cette deuxième impulsion de façon réglementaire, celles de la 2ème Panzerarmee effectuent de nouveau un cycle mouvement-combat, selon les chapitres F et G des règles.

Aux tours suivants, les unités de la 2Pz se comportent comme les autres.

4-FLEUVES

Quel que soit l'endroit où une unité allemande traverse un fleuve, elle doit dépenser 2 points (ou 1 selon la météo).

Les Russes font sauter les ponts au fur et à mesure de l'avance allemande, et le matériel des pontonniers est insuffisant après six mois d'offensive.

5 - METEO

Sauf si vous jouez l'option "Météo variable", la fiche calendrier météo doit être rectifiée comme suit:

- le tour 4 est un tour de **boue**, avec 6 points d'aviation allemands et 2 russes.
- le tour 6 est un tour de **gel**, avec 4 points d'aviation allemands et 3 russes, le Russe bénéficiant d'une colonne de décalage en sa faveur dans tous les combats dès ce tour (voir §7).

6 - TRANSPORT PAR RAIL

Dans "Moskva", seul le joueur soviétique a la possibilité de déplacer des unités par chemin de fer. A chaque tour de jeu, il dispose de 12 points de mouvement ferroviaire, répartis à son gré entre les phases de mouvement et d'exploitation.

7 - LE GENERAL HIVER

Les Allemands étaient aussi mal préparés à l'hiver russe que les Soviétiques à la Blitzkrieg. Les moteurs et les canons des Panzers gelaient! Il fallait faire du feu sous les chars pour démarrer...

Pendant les cinq derniers tours (6 à 10), on applique une colonne de décalage dans tous les combats en faveur du joueur russe. Lors des trois derniers tours, ce décalage annule donc le décalage d'une colonne en faveur du défenseur lié au temps de neige lors des attaques russes, mais il s'y ajoute lors des attaques allemandes (qui souffrent ainsi de deux colonnes de décalage vers la gauche).

8 - AVIATION

Les points d'aviation disponibles sont indiqués sur le calendrier, en incluant les rectifications indiquées au §5.

9 - RENFORTS

a - Le joueur allemand ne reçoit aucun renfort dans Moskva.

b - Les renforts russes entrant par les hex. de bord de carte peuvent le faire par le bord est ou par le bord nord à l'est de la voie ferrée (celle-ci incluse).

Tour 3 - 11 divisions **ou l'équivalent** choisies parmi les unités éliminées auparavant. *Attention! Une imprécision s'est glissée dans la fiche calendrier. On y parle de 11 unités et non pas de 11 divisions. Or, 1 division = 2 brigades et 1 corps d'armée = 3 divisions. Le nombre d'unités en renfort peut donc être supérieur ou inférieur à 11 suivant les unités choisies.*

- La 5ème Armée: 3 divisions d'infanterie 2-3, 2 brigades blindées 2-4.

Tour 4 - La 33ème Armée: 3 divisions d'infanterie 2-3, 1 brigade d'infanterie mécanisée 2-4, 1 division de parachutistes 2-3.

Tour 5 - 2 corps d'infanterie de renfort (R) 3-2.

Tour 6 - 2 corps d'infanterie de renfort (R) 3-2 et 1 brigade blindée de renfort (R) 2-4.

Tour 7 - Comme au tour 6.

Tour 9 - La 1ère Armée: 1 corps d'infanterie 3-3, 2 divisions d'infanterie 2-3, 1 brigade blindée 2-4.

- La 10ème Armée: 1 division de cavalerie 2-4 et 9 div. d'infanterie 2-3.

10 - SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Les sources de ravitaillement soviétiques sont tous les hex du bord de carte Est compris entre les deux étoiles rouges et les hex du bord Nord à l'Est de la voie ferrée en 4517 (celle-ci incluse). Les voies ferrées reliées à ces bords de carte sont également des sources de ravitaillement.

Les sources de ravitaillement allemandes sont tous les hex du bord de carte Ouest compris entre les deux croix noires et les hex du bord Sud, à l'Ouest de la ligne de front. Les voies ferrées et les routes reliées à ces bords de carte sont également des sources de ravitaillement.

11 - CONDITIONS DE VICTOIRE

Les deux joueurs marquent des points de victoires en occupant les villes et en éliminant les unités adverses.

a - Les objectifs essentiels sont les villes figurant sur la carte. En dehors de Moscou, il en existe dix. Une ville est contrôlée par un joueur quand une de ses unités est la dernière à y être entrée.

De plus, le joueur allemand doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement à partir d'une ville pour la contrôler. Une ville dans laquelle une unité allemande est la dernière à être entrée, mais d'où l'Allemand ne peut tracer de LDR, n'est contrôlée par personne.

Au début du jeu, l'Allemand contrôle Smolensk et le Soviétique contrôle les autres villes.

A la fin de la partie, les joueurs marquent un point pour chaque ville qu'ils contrôlent à ce moment (en dehors de Moscou). Exemple: si, à la fin de la partie, le joueur allemand contrôle 7 villes, le Soviétique 2, et que la dernière est occupée par l'Allemand

mais en position non ravitaillée, le joueur allemand marque 7 et le joueur soviétique 2.

b - Le cas de Moscou est particulier: le joueur allemand marque 10 points s'il l'occupe avec une unité à la fin de la partie (cinq points seulement si les occupants ne sont pas ravitaillés à ce moment). Moscou ne rapporte rien au joueur soviétique.

c - Par ailleurs, le joueur allemand fait à la fin de la partie le compte des unités russes éliminées. Chaque pion éliminé lui rapporte 1 point, mais on **ne tient pas compte dans ce calcul des unités comportant un symbole de retranchement.**

On ne tient pas compte non plus des unités éliminées lors des trois premiers tours si elles "reviennent" comme renforts soviétiques au tour 3. Bien sûr, si elles sont à nouveau éliminées, on les comptera alors normalement.

Les unités seulement réduites ne rapportent rien.

d - De son côté, le joueur soviétique fait à la fin de la partie le compte des unités allemandes éliminées et réduites. Il marque six points pour chaque division blindée entièrement éliminée, trois points pour chaque division blindée réduite, et un point pour chaque pas de perte d'unités non blindées.

e - On soustrait alors le total des points soviétiques du total des points allemands. Le résultat détermine le gain de la partie.

- 0 ou moins: victoire décisive des Russes.

- 1 à 5: victoire importante des Russes.

- 6 à 8: victoire marginale des Russes

- 9 à 11: match nul.

- 12 à 14: victoire marginale des Allemands.

- 15 à 19: victoire importante des Allemands.

- 20 ou plus: victoire décisive des Allemands.

12 - VARIANTES

Les joueurs peuvent décider de modifier le placement de leurs troupes. En secret, chacun note les zones du front où il désire placer ses armées: par exemple, pour l'Allemand, zone "3 et 3Pz": 2Pz. Une seule obligation: disposer au moins une armée par zone de front indiquée sur la carte (4 pour l'Allemand, 11 pour le Soviétique, qui peut décider de placer sur le front ses trois armées de réserve).

* * *

Collection dirigée par Frank Stora

Copyright Duccio Vitale
& Eurogamcs 1993

FICHE DE JEU

IDENTIFICATION DES PIONS



TABLE DE RESULTATS DES COMBATS

Rapport de force Dé	1/3	1/2	1/1	1,5/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	Rapport de force Dé
1	AE	AE	AR	AR	RX	EX	D1	D2	DR1	DR2	1
2	AE	AR	AR	RX	EX	D1	D2	DR1	DR2	DE	2
3	AR	AR	RX	RX1	D1	D2	DR1	DR2	DE	DE	3
4	AR	RX	RX1	D1	D2	DR1	DR2	DE	DE	DE	4
5	AR	-	D1	D2	DR1	DR1	DR2	DE	DE	DE	5
6	-	D1	D2	DR	DR1	DR2	DE	DE	DE	DE	6

AE = Attaquant Éliminé
AR = Attaquant Réduit
RX = Réduction Echange
RX1 = RX + D1
EX = Elimination Echange
- = Sans effet
D1* = Déf. Retraite 1 hex
D2° = Déf. Retraite 2 hex
DR = Défenseur Réduit
DR1 = D R + D 1 I
DR2 = D R + D 2
DE = Défenseur Éliminé
* Le défenseur peut toujours choisir DR au lieu de D1.
° L'attaquant choisit les 2 cases de retraite

Les attaques à moins de 1 contre 3 sont résolues à 1 contre 3 avec une pénalité de -2 au dé. Les attaques à plus de 7 contre 1 sont résolues à 7 contre 1.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN ET METEO

	TERRAIN	COÛT EN POINTS DE MOUVEMENT		COMBAT	
		Mécanisés	Autres	Blindés	Autres
	Terrain dégagé, clair	1	1	-	-
	Forêts	2	1	PC Attaquant / 2	-
	Terrain accidenté / difficile	3	2	1D	1D
	Ville	1	1	PC Défenseur X 2	PC Défenseur X 2
	Marais	3	2	PC Att/2 et 1D	1D
	Fleuve majeur	+3 (sauf pont) Neige ou Gel: +2	+3 (sauf pont) Neige ou Gel: +2	3D ou 2D ou 1D voir § G.6	3D ou 2D ou 1D voir § G.6
	Rivière, fleuve mineur	+2 (sauf pont) Neige ou Gel: +1	+2 (sauf pont) Neige ou Gel: +1	2D ou 1D ou 0 voir § G.6	2D ou 1D ou 0 voir § G.6
	Lac, mer	Infranchissable	Infranchissable	-	-
	Fortification	-	-	2D ou 1D	2D ou 1D
	Route	1/2 pas de supl. aux ponts	1/2 pas de supl. aux ponts	-	-
	Voie ferrée	Comme terrain dominant pas de supl. aux ponts	Comme terrain dominant pas de supl. aux ponts	-	-
	Pluie - Boue	PM / 2	PM / 2	PC Attaquant / 2	PC Attaquant / 2
METEO	Neige	PM des unités de l'Axe: -2	-	Tous combats: 1D Marais: 1D seulement	Tous combats: 1D
	Gel	PM normal	PM normal	Marais: 1D seulement	-

Beau Temps = Règles de base. 1D ou 2D = décalage d'une ou deux colonnes en faveur du Défenseur.

CALENDRIER METEO, AVIATION & RENFORTS

	Météo	Aviation		Renforts soviétiques
		All	Sov	
1 26 Sep-2 Oct	Beau	9	3	
2 2-9 Oct	Beau	9	3	
3 10-16 Oct	Beau	9	3	5 ^e Armée (5 unités) + 11 unités parmi celles éliminées
4 17-23 Oct	Beau	9	3	33 ^e Armée (5 unités)
5 24-30 Oct	Boue	6	2	2 corps d'armée (3-2) {marqués "R"}
6 31-6 Nov	Boue	6	2	2 corps d'armée (3-2) 1 brigade blindée (2-4) {marqués "R"}
7 7-13 Nov	Gel	4	3	2 corps d'armée (3-2) 1 brigade blindée (2-4) {marqués "R"}
8 14-20 Nov	Neige	3	3	
9 21-27 Nov	Neige	3	3	1 ^{ère} Armée (4 unités) 10 ^{ème} armée (10 unités)
10 28 Nov-4 Déc	Neige	3	3	



**Mouvements
par rail :**

**Soviétique :
12 points / tour
Allemands : 0**

Du tour 7 au tour 10, les Soviétiques bénéficient d'une colonne de décalage en leur faveur au cours des combats, en attaque comme en défense.