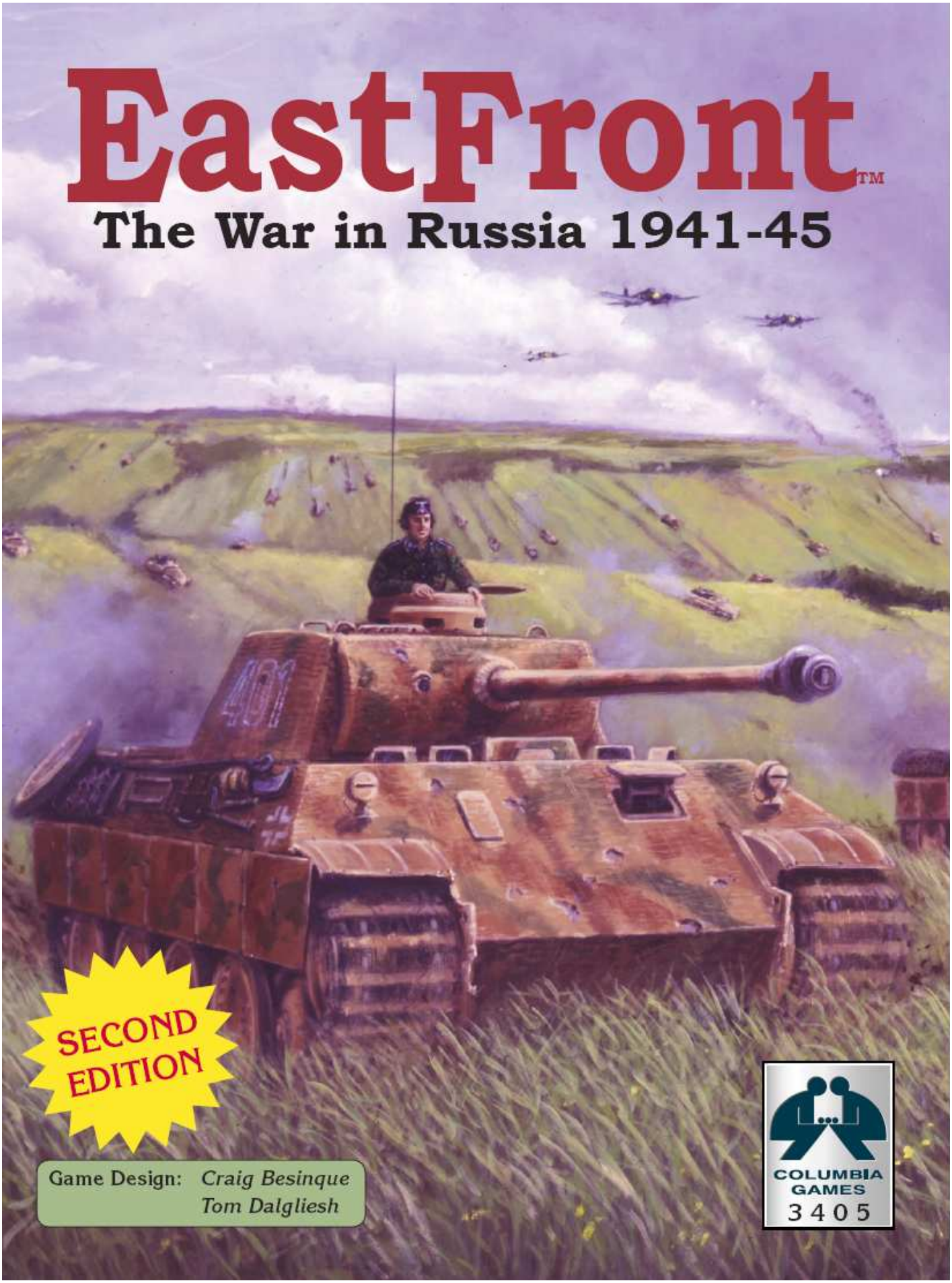


Traduction de l'anglais par Zargl21,

alias Ludovic LELEU (ludovic.le@neuf.fr)

Lundi 1er septembre 2008

EastFront

The War in Russia, 1941-45

Game Design

Craig Besinque
Tom Dalgliesh

Map & Graphics

Craig Besinque
Tom Dalgliesh

Cover Art

David Pentland/Cranston Fine Arts

Developers & Playtesters

Ron Hodwitz
Grant Dalgliesh
Steve Goodman
Robert Holzer
Mike Hoyt
David Robert
Cal Stengel
Tim Taylor

© 1991, 1994, 2000, 2006 Craig Besinque & Tom Dalgliesh
EastFront is a trademark of Columbia Games Inc.

COLUMBIA GAMES INC
POB 3457, Blaine, WA 98231, U.S.A.
www.columbiagames.com

SOMMAIRE

1.0 Carte des opérations Pages **5 à 7**
Orientation, hexagones, types de terrains, villes, ports, forteresses, centres de ressources, voies ferrées.

2.0 Types d'unité Pages **8 à 10**
Blindés, infanterie mécanisée, infanterie, cavalerie, troupes de choc, QG, gardes-côtes, corps alpins,artillerie de siège, parachutistes, SS, satellites, statiques, Groupe E.

3.0 Débuter la partie Pages **10 à 11**
Scénarios, forces de départ, déployer ses forces.

4.0 Séquence de jeu Pages **12 à 13**
Mois, production, météo, tour de joueur, phases de jeu.

5.0 Quartiers généraux (QG) Pages **13 à 15**
Activation, déploiement, Rayon, mobile/ combat, désactivation, soutien aérien, SQG, Blitz, perturbation.

6.0 Mouvement Pages **16 à 18**
Limite d'empilement & de terrain, engager l'ennemi, se désengager, côté d'hex, retraites & arrière-garde, tirs de poursuite, mouvement suprêmes & stratégiques des SQG.

7.0 Combat Pages **18 à 20**
Hexes de bataille, attaquants et défenseurs d'origine, frappes aériennes, batailles actives, combats obligatoires, séquence de combat, appliquer les pertes, défense doublée/ triplée, combat sans soutien, assauts amphibies, refoulement, assauts combinés.

8.0 Contrôle des hexes Pages **21 à 22**
Statut des hexes, zones de contrôle (ZoC), conséquences.

9.0 Voies ferrées Page **23**
Hexes d'entrée, contrôle des voies ferrées, mouvement, ravitaillement.

10.0 Ravitaillement Page **24**
Niveau de ravitaillement, manque de ravitaillement, ravitaillement des forteresses et têtes de pont.

11.0 Production Pages **25 à 26**
Niveau de production (PP), construire des unités, remplacer les pertes, cadres, renforts.

12.0 Météo Page **27**
Conséquences, perturbation des QG, mouvement des unités, effets sur les terrains.

13.0 Supériorité aérienne Page **28**
Rôle des QG (rayon et puissance de feu), résolution des frappes.

14.0 Option : Parachutistes Page **29**
QG paras, assauts aéroportés, assauts combinés, combat, liaison des paras.

15.0 Option : Puissance navale Pages **30 à 32**
Contrôle des mers, mouvements maritimes, capacité des ports, ravitaillement, débarquement, gardes-côtes, tête de pont, évacuation.

16.0 Objectifs stratégiques Pages **32 à 33**
Reddition des satellites, approvisionnement en pétrole, prêt-bail, mobilisation des satellites, Groupe d'armée E, plaine hongroise et polonaise.

17.0 Points de victoire Page **34**
Calcul, handicap, niveaux de victoire et campagne.

Introduction

EastFront simule la plus grande campagne militaire de l'Histoire : le Front de l'Est durant la Seconde Guerre Mondiale (1941-45). Un joueur incarne les forces de l'Axe et l'autre les Soviétiques.

Carte des opérations

Elle représente la moitié Est du théâtre européen lors du dernier conflit mondial. Elle est divisée en hexagones, appelés *hexes*, afin de simuler plus facilement l'orientation et le mouvement des unités. Les différents types de terrains affectant le cours du jeu sont : *rivières*, *forêts*, *montagnes*, *marais*, *villes*, *ports* et *voies ferrées*.

La Scandinavie (Finlande et pointes Nord), le Moyen-Orient (Turquie/ Perse et pointes Sud) et la Méditerranée (Afrique du Nord) sont hors carte. Ces zones interviennent dans *EuroFront* qui dépeint le conflit européen dans sa totalité (1939-45).

Les unités

Des carrés en bois, appelés *unités*, simulent les corps d'armée allemands et alliés (gris) ainsi que les armées soviétiques (rouges). Un autocollant indiquant le type d'unité et sa force doit être collé sur chaque carré (marron sur les carrés rouges, gris et noirs sur les carrés noirs).

Durant le jeu, les unités sont placées debout, étiquettes face au joueur de leur camp. C'est une façon efficace de simuler le *brouillard de guerre*, chaque joueur ignorant les forces adverses en présence.

Les 6 types d'unités de base sont : *blindés*, *infanteries mécanisées*, *infanteries*, *troupes de choc*, *cavaleries* et *QG*. Comme elles possèdent toutes une valeur de mouvement et de feu fixe, ces nombres n'apparaissent pas sur les autocollants.

Les chiffres romains en gras autour du symbole de l'unité indiquent sa *Force*, également appelée *Valeur de combat* (CV). Les unités gagnent et perdent leur CV par tranche de 1 *pas*. La CV d'une unité à un moment donné est indiquée par le chiffre figurant sur le bord le plus haut (unité debout).

Scénarios

Pour les besoins du jeu, la campagne du Front de l'Est est divisée en scénarios, chacun couvrant une période de 6 mois de campagne. Un scénario peut être joué en une session de 4 à 6 heures de jeu mais il est aussi possible d'enchaîner 2 ou plusieurs scénarios pour des parties plus longues. Le vainqueur d'un scénario est déterminé par des *Points de Victoire* (PV), qui peuvent être gagnés en fonction du niveau de production actuel du joueur, des *pas* restants de ses QG en jeu et des pertes subies.

Chaque scénario possède un *handicap* qui est ajouté ou retranché du résultat de l'Axe, en fonction des résultats historiques.

Tours de jeu

Un mois consiste en un segment de production suivi de 2 quinzaines de jeu. La production permet de remplacer les *pas de pertes* des unités en jeu et de reconstruire celles détruites en unité de 1CV ou en *cadres*. Le contrôle d'objectifs économiques sur la carte permet de gagner des points de production qui seront utilisés pour payer ces constructions. Les 2 camps jouent simultanément cette étape.

Une quinzaine consiste en 2 tours de jeu pour chaque joueur. L'Axe joue en premier les mois *secs* et *boueux*, le Soviétique les mois d'*hiver*.

Commentaires

Bien que largement méconnu à l'Ouest, la fin de la Seconde Guerre Mondiale en Europe s'est jouée sur le Front Russe.

En novembre 1942, l'expansion de l'Axe fut stoppée à El Alamein en Afrique du Nord et à Stalingrad en Russie. Mais alors que Montgomery chassait les forces de Rommel, réduite à 3 corps d'armée, l'Armée Rouge, elle, commençait à faire reculer 45 à 50 corps d'armée allemands vers Berlin.

En juillet 1943, l'Armée rouge écrasait la dernière grande offensive allemande à l'Est, à Koursk, bataille titanesque qui mis en jeu des milliers de chars et de soldats.
Le même mois, les Alliés envahissaient la Sicile et venaient à bout de 3 unités allemandes.

Tandis que les Alliés débarquaient (avec 5 corps) en France lors du Débarquement, l'Allemagne avait été contrainte de reculer à l'Est pendant 18 mois. Elle luttait alors pour survivre et non plus pour gagner la guerre.

Les Alliés perdirent environ 1/3 de million d'hommes en combattant Hitler. La Russie en perdit plus de 13 millions, 40 fois plus.

Scénarios

Jouables individuellement, avec leurs caractéristiques propres, ils sont également conçus pour être reliés afin de simuler la guerre dans sa totalité (ou une période précise).

Le joueur qui commence premier est appelé « *joueur actif* » (l'autre est dit « *passif* »). Un tour de joueur commence typiquement en activant un ou plusieurs QG. En fonction de leur CV actuelle, ces QG exercent un *commandement* sur toutes les unités dans un rayon (*RdC*) de 0 à 3 hexes, leur permettant de se déplacer.

Combat
Les batailles sont déclenchées lorsque les 2 joueurs ont des unités dans le même hex. Durant un combat, les unités sont révélées à l'adversaire. Les conflits ne sont pas forcément résolus en une fois : ils peuvent s'étaler sur plusieurs mois jusqu'à ce qu'un des 2 camps batte en retraite ou soit détruit. Le joueur actif a généralement le choix de poursuivre ou non une bataille en cours.

Par contre, il est obligé de jouer le 1er tour de combat de toute nouvelle bataille. Tout combat mené par le joueur actif hors du RdC d'un de ses QG subit une pénalité.

Un round de combat consiste en un échange de tirs : *frappe aérienne*, *tirs défensifs* et *tirs offensifs*. Les retraites forcées (refoulement) surviennent lors des assauts amphibies, des assauts aéroportés ou débarquements.

Météo
La météo exerce une influence considérable sur le déroulement des opérations, affectant à la fois la vitesse des unités et la séquence du tour de jeu. Les saisons boueuses et hivernales altèrent par exemple certains terrains et modifient par conséquence le mouvement et les combats, mais peuvent également réduire le RdC des QG. La plupart du temps, la météo est prévisible mais durant l'automne et en fin d'année, elle devient plus capricieuse et doit être déterminée par un jet de D6.

1.0 Carte des opérations

1.1 Orientation
Le joueur de l'Axe prend place du côté Ouest de la carte et le joueur Soviétique à l'opposé. Le bord Ouest de la carte représente la patrie de l'Axe, alors que le bord Est indique celle des Soviétiques.

La Scandinavie et le Moyen-Orient sont hors jeu (voir *EuroFront*).

1.2 Hexagones (hexes)
La carte est divisée en hexagones qui simulent la localisation et le mouvement des unités. Les demi-hexes sur les bords de carte et les hexes mi-terrestre/ mi-maritime sont jouables. Les hexes sont identifiables grâce aux villes et villages qu'ils recèlent ou bien par leur emplacement par-rapport à une ville/ village (rose des vents).

1.3 Terrains
Les types de terrains affectant le jeu sont listés ci-dessous et résumés dans la *charte des terrains* (dernière page). Un hex ou côté d'hex est réputé être du type de terrain dominant de cet hex/ côté d'hex (pour les hexes mi-terrestre/ maritime, seul la terre est considérée). Le terrain affecte le mouvement, le combat et la limite d'empilement. Les côtés d'hex limitent l'entrée/ sortie des hexes de bataille (*Limite d'engagement*, voir 6.33).

1.31 Terrains dégagés
Ils n'entravent pas le mouvement. La limite d'engagement est de 2 unités par côté d'hex et la limite d'empilement de 4 unités.

1.32 Forêts
Elles n'entravent pas le mouvement. Les unités passives voient leur défense doublée : elles ne subissent qu'un pas de perte pour chaque 2 touches infligées. La limite d'engagement est de 1 unité par côté d'hex et la limite d'empilement est de 4 unités.

Météo

En général, la saison sèche est idéale pour les déplacements d'envergure et les combats, alors que la boue ralentit les 2 camps et que la neige perturbe l'Allemand.

Errata : clarification sur la carte

Grozny est un hex de forêt.

La Transylvanie est partie intégrante de la Hongrie (en juin 1941).

La frontière du district militaire d'Odessa-Kiev pour l'hiver 41 est située au mauvais endroit (près de Lvov). Elle devrait plutôt se trouver entre Jassy et Cernauti sur la rivière Prout (Cernauti étant l'hex le plus au Sud du district militaire de Kiev).

1.33 Collines
Idem que pour les forêts.

1.34 Marais
Toutes les unités (sauf la cavalerie) doivent stopper en entrant dans un hex de marais. Les unités passives voient leur défense doublée en combat. La limite d'engagement est de 1 unité par côté d'hex et la limite d'empilement de 3 unités. Toutes les unités dans un marais ont un *tir offensif* **SF**. Les débarquements y sont interdits. En hiver, les marais gèlent et deviennent des forêts (la limite d'empilement ne change pas).

1.35 Montagnes
Elles stoppent le mouvement (sauf la cavalerie) et double la défense. La limite d'engagement est de 1 unité par côté d'hex et la limite d'empilement de 2 unités. Les débarquements et parachutages sont interdits en montagne.

Les massifs alpins (côtés d'hex blancs) sont infranchissables.

1.36 Rivières
Le cours des rivières suit les côtés d'hex. Elles n'entravent pas le mouvement mais réduisent la limite d'engagement à 1. Les tentatives d'attaques à travers des rivières, appelées *assauts amphibies*, sont sujettes au refoulement (7.5).
Les rivières gèlent avec la neige, annulant les refoulements d'unités.

1.37 Mers
Elles sont infranchissables excepté à travers les *détroits* ou par un mouvement maritime (15.2). Les zones maritimes en pointillés indiquent des *bancs de sable* où les débarquements sont interdits.

1.38 Lacs
Qu'il s'agisse d'hexes ou de côté d'hex, ils sont toujours infranchissables. Ils ne gèlent pas. Les mouvements maritimes sont interdits sur les lacs.

1.39 Détroits
Indiqués par des flèches croisées, ils sont traités comme des rivières à l'exception du fait que les unités doivent démarrer d'un côté et terminer leur mouvement de l'autre.

Les lignes de ravitaillement normales (2 hexes) peuvent être tracées à travers les détroits et les rivières, sans tenir compte du contrôleur de la zone maritime.

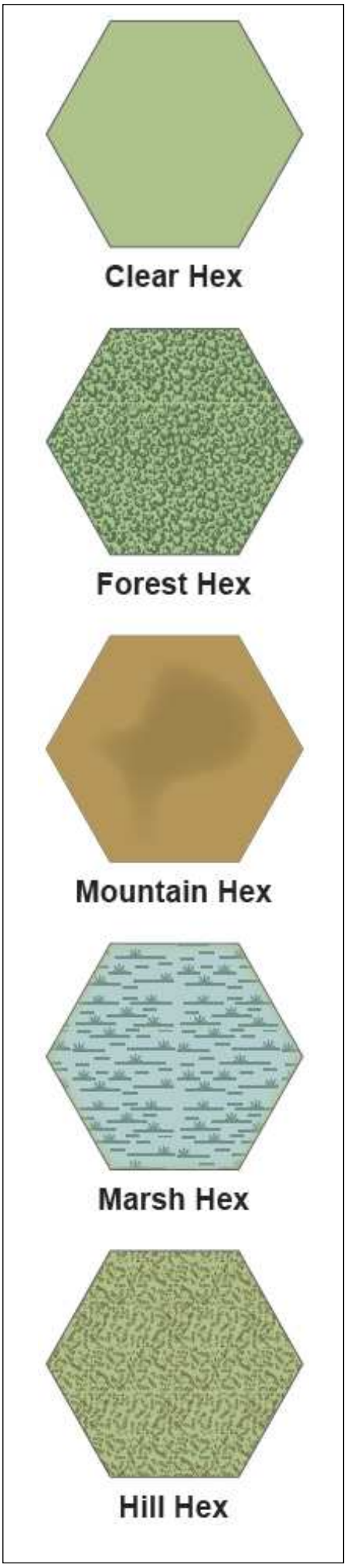
Les mouvements maritimes, les débarquements et les lignes de ravitaillement sont impossibles à travers un détroit si l'un des hexes terrestres adjacents est contrôlé par l'ennemi.

<u>Exemple</u> : le ravitaillement maritime à travers le détroit de Kerch, de Rostov à Batumi, est impossible si Kerch est contrôlé par l'ennemi.

1.4 Villes
Elles n'affectent pas le mouvement ni la limite d'empilement. Il en existe 2 types : majeures et mineures.

1.41 Villes majeures
Elles sont identifiées par de gros points noirs renfermant un nombre blanc. Toutes les unités défendant une ville majeure voient leur défense doublée (7.3) et tirent à **DF** ou plus.
Les villes majeures contribuent à l'effort de production du joueur qui les contrôle.
2 renforts ou unités *cadres* reconstruites peuvent entrer en jeu dans une ville majeure par phase de production.

<u>Villes stratégiques</u> : villes majeures encadrées de crochets noirs (ex : Sofia). Les renforts de l'Axe et les cadres reconstruits peuvent y entrer en jeu.



1.42 Villes mineures
Petits points noirs ronds. Elles ne donnent aucun bonus défensif ou de production. 1 renfort ou *cadre* reconstruit peut entrer en jeu dans ces villes par phase de production.

1.43 Villages
Petits points noirs. Ils n'ont aucune autre fonction dans le jeu que de servir de points de repère.

1.44 Villes nationales
Villes majeures ou mineures situées à l'intérieur d'une patrie (Allemagne ou URSS). Les renforts et unités reconstruis sont déployés dans ces villes (pour l'Axe, également dans les villes stratégiques).

1.45 Ports
Les villes côtières ou villages avec un symbole ancre sont des ports, utilisables pour les mouvements maritimes et le ravitaillement par mer (*Puissance maritime*, 15.0). Les grands symboles indiquent des ports majeurs, les petits des ports mineurs. Les symboles noirs représentent les bases navales qui contrôlent les zones maritimes adjacentes (15.1).

Les ports qui bordent 2 zones maritimes sont symbolisés par une ancre avec 2 barres parallèles (ex : Mer d'Azov, Est de la Mer Noire).

1.46 Forteresses
Les villes/ villages entourés d'un hexagone (ex : *Sébastopol* et *Léningrad*) sont des forteresses. Un combat est toujours obligatoire (sauf les *combats Blitz*) quand une forteresse ennemie est engagée (7.15).
Tous les défenseurs d'une forteresse voient leur défense triplée (7.35), mais seule l'unité la plus forte a sa puissance de feu triplé (**TF**) et reçoit du ravitaillement (10.5), lui permettant de survivre indéfiniment sans ligne de ravitaillement accessible.

1.5 Centres de ressources
Les hexes qui produisent des ressources sont identifiés par une *pioche* (minerais) ou un *derrick* (pétrole) et une valeur de production.
Quand ils sont situés sur un hex de ville majeure, la valeur est ajoutée à celle de la ville. Les centres contrôlés par l'Axe produisent au double de leur valeur.

<u>Ex</u> : Stalino est une ville de valeur 2 avec une valeur de production de 1. Cela fait 3PP pour les Soviets et 4 pour l'Axe (seule la valeur du minerai est doublée).

1.6 Voies ferrées
Les voies principales sont indiquées en rouge sombre : elles sont sources de ravitaillement pour les unités et leur permettent de se déplacer plus rapidement (9.2).

*<u>Lac de Sivash</u> : le côté d'hex entre Melitopol et Perekop ne peut être traversé **que** par voie ferrée.*

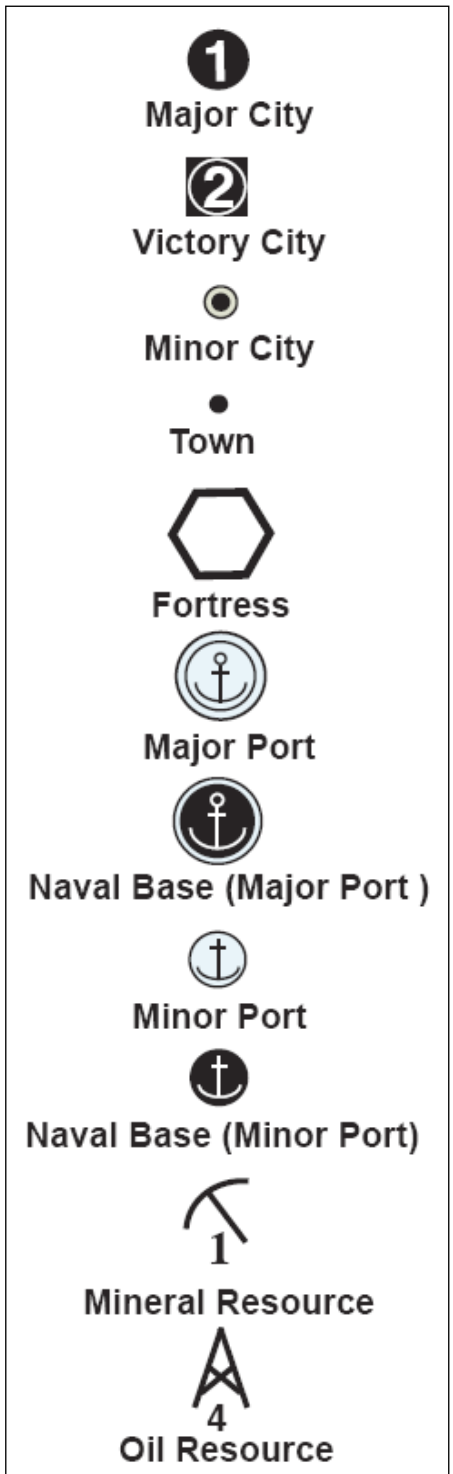
Les *hexes d'entrée* de voies ferrées sont ceux par lesquels les voies entrent en jeu par un bord de carte.

1.7 Ligne de front
Etalée tout le long des Balkans se trouve la frontière Ouest. Une météo particulière y règne (12.3).

Le *Groupe d'armée E* entre en jeu si les Soviétiques traversent cette frontière (16.5).

Les autres frontières indiquées sur la carte sont hors jeu et ignorées dans *EastFront*.

1.8 Zones et secteurs
Le long de certains bords de carte figurent des hexes appelés *zones*, contenant des *districts* (cercles), des *régions* (carrés) et des *routes* (lignes les reliant).
Elles ne sont utilisées que dans *EuroFront*.



Centres de ressources
La valeur des centres de ressources de l'Axe est doublée lors de la phase de production afin de simuler leur importance stratégique pour l'économie de guerre allemande.

2.0 Les unités

2.1 Nationalité

Un autocollant doit être collé sur l'une des faces de chaque carré de façon à en gommer les imperfections. 1 ou 2 carrés supplémentaires ont été inclus au besoin.

Les carrés noirs représentent les unités allemandes (autocollants gris, noirs pour les *SS*). L'Axe contrôle également 10 unités des pays satellites (*Roumanie*, *Hongrie*, *Italie* et *Bulgarie*), de couleur gris clair.

Les unités soviétiques sont représentées par des carrés rouges (autocollants marrons).

2.2 Types d'unités

Les différents types sont représentés par un symbole au centre de l'autocollant. Il en existe 6 : *blindé*, *infanterie mécanisée*, *infanterie*, *cavalerie*, *troupe de choc* et *QG*. Le type d'unité détermine sa vitesse et sa puissance de feu (voir tableau).

2.21 Blindés

Ces unités se déplacent de 3 hexes par temps sec et ont **DF** en attaque et en défense. Les blindés constituent les grandes concentrations de chars.

2.22 Infanterie mécanisée

Ces unités se déplacent de 3 hexes par temps sec et ont **SF** en attaque et **DF** en défense. Elles représentent l'infanterie hautement mécanisée dotée de soutiens en chars.

2.23 Infanterie

Ces unités se déplacent de 2 hexes par temps sec et ont **SF** en attaque et en défense. Les fantassins représentent le cœur des armées allemandes et soviétiques.

2.24 Cavalerie

Ces unités se déplacent de 3 hexes par temps sec et ont **SF** en attaque et en défense. Elles seules peuvent traverser les hexes de montagne et de marais (mouvement de 2 hexes dans les marais). Seuls les Soviétiques possèdent ces unités.

2.25 Troupe de choc

Ces unités se déplacent d'1 hex par tous les temps et ont **DF** en attaque et en défense. Seuls les Soviétiques disposent de troupes de choc. Elles représentent les troupes d'assaut spéciales dotées d'un soutien massif en artillerie.

2.26 QG

Ces unités se déplacent de 2 hexes par temps sec et ne peuvent ouvrir le feu. Leur rôle consiste à commander toutes les autres unités en jeu (5.0).

2.3 Valeur de combat (CV)

Tout autour du symbole de l'unité figure une série de chiffres romains représentant la *Force* de l'unité ou CV.

Les unités sont généralement debout sur la carte, leur autocollant face à leur contrôleur. La CV actuelle de chacune est indiquée par le nombre figurant en haut du carré. Quand les unités sont engagées en combat, elles sont révélées (couchées) de façon à ce que leur CV soit face à celle de l'adversaire (voir page 18).

2.4 Réduction de pas

La plupart des unités disposent de plusieurs *pas de perte* (1 à 4CV). Ces derniers sont perdus en combat et reconstruits via la production. Lorsque les CV diminuent, les carrés sont tournés en sens antihoraire, de façon à faire apparaître la nouvelle valeur (moindre) en haut du carré.

UNIT TYPE	SPEED		
	DRY	MUD	SNOW
	3	1	2
	3	1	2
	2	1	1
	3	2	2
	1*	1*	1*
	1	1	1
	3	1	2
	2	1	1
	2	1	1
	2	1	1

* Supreme move only

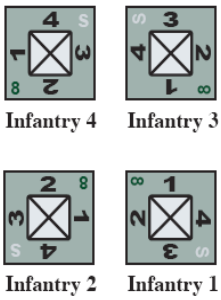
Vitesse
Nombre maximum d'hexagones qu'une unité peut franchir par phase de mouvement lors de conditions météorologiques données.

Puissance de feu
*Efficacité d'attaque relative de l'unité en combat. Celles avec une puissance de feu doublée (**DF**) infligent des dégâts à l'ennemi 2 fois plus vite qu'une unité avec une puissance de feu simple (**SF**).*

Valeur de combat
Cette valeur n'est pas qu'un chiffre mais représente également le moral, le commandement, la formation militaire, etc. Une unité éliminée du jeu n'a pas été matériellement détruite jusqu'au dernier homme, mais a plutôt perdu toute cohésion militaire opérationnelle.

Taille de l'unité
Les unités allemandes représentent des corps, comptant chacun environ 50 000 hommes à plein effectif. Les unités satellites de l'Axe sont des armées. Les unités allemandes peuvent être « construites » jusqu'à 4CV.
L'infanterie soviétique et ses Sibériens représentent des armées qui varient de 30 000 à 80 000 hommes. Toutes les autres unités sont des corps ou des éléments de corps. La plupart des unités vont jusqu'à 3CV. Seules les unités de garde et les troupes de choc montent jusqu'à 4 CV.

Les unités qui perdent leur dernier pas de perte sont retirées du jeu mais pourront revenir en tant que *cadres* (11.42).



2.5 Codes d'identification

Dans le coin inférieur gauche des autocollants (à CV maximale), figure un numéro d'identification historique. Les unités allemandes représentent des corps (*54* signifie *54ème Corps*). Les unités satellites et soviétiques sont des armées ou équivalent. La lettre *G* indique des *unités de garde* soviétiques.

Dans le coin supérieur droit de la plupart des unités apparaît un code qui n'est utilisé que pour la mise en place du jeu *EuroFront*.

Un autre code chiffré indique le mois d'entrée en jeu de l'unité. Une simple lettre indique que l'unité commence en 1939 (exception : *Si = Silésie*). Cette lettre correspond à un endroit sur les cartes *ordres de bataille* d'*EuroFront*. Un code en 2 lettres fait référence à un évènement durant le jeu, tel que le code *XR* sur l'unité italienne (16.4).

2.6 Unités spéciales

Il s'agit des unités côtières, montagnardes et de l'artillerie de siège pouvant être déployées au départ à la place de l'infanterie dans n'importe quel scénario.

2.61 Armée côtière

Cette unité soviétique est amphibie et dispose d'un mouvement maritime spécial si l'*option Puissance maritime* est jouée. Elle se déplace et combat comme l'infanterie mais a un coût de cadre plus élevé.

2.62 Corps de montagne

Ces unités ont **DF** en montagne. Elles se déplacent comme l'infanterie mais ont un coût plus élevé.

2.63 Corps d'artillerie de siège

Débutant la guerre avec le scénario *Eté 42*, le 54ème Corps allemand est doté du 1er et du 70ème Régiment de mortier lourd. Il tire ainsi à **TF** contre les forteresses. S'il est détruit, son coût de reconstruction reste identique mais il perd alors sa capacité spéciale pour la partie.

2.64 Corps de parachutistes

L'unité de parachutistes soviétiques possède un mouvement aérien spécial si la règle optionnelle *Parachutage* est jouée (14.0). Elle débute la guerre en décembre 41 et commence tous les scénarios ultérieurs éliminée mais disponible à la reconstruction.

2.65 Unités SS

Représentées par un carré noir, elles entrent en jeu en 1943. Elles ont une puissance de feu supérieure : les blindés ont **TF**, l'infanterie mécanisée **DF** en attaque et **TF** en défense. Leur coût de construction reste identique mais seul 1 pas de perte peut être reconstruit par phase de production.

2.66 Unités des satellites

Ces unités (roumaines, hongroises, bulgares et italiennes) sont initialement cantonnées dans leur patrie (et dans les hexes adjacents). Les 4 unités frappées d'un *E* sont autorisées à entrer en Russie une fois qu'Odessa et Sébastopol ont été conquises (16.4).
Une fois détruites puis reconstruites, ces unités restent cantonnées dans leur patrie pour le reste de la partie.

Artillerie de siège allemande
Le 1er régiment de mortier lourd inclus un immense mortier monté sur rail. Le plus gros, Dora, avait un calibre de 800mm et pouvait tirer un obus de 5 à 7 tonnes à plus de 38km. Il monopolisait environ 1600 servants.

Corps SS
Ayant profitées du favoritisme de Hitler, ces unités ont toujours bénéficié rapidement du meilleur équipement disponible. En terme de jeu, cela se traduit par une puissance de feu supérieure tout en ayant un coût de construction normal.

Satellites de l'Axe
La Roumanie, la Hongrie, l'Italie et la Bulgarie démontrèrent toutes un appétit relativement limité pour l'offensive hitlérienne à l'Est.

Avec les énormes pertes subies dès l'hiver 41, Hitler fut contraint de forcer la main des leaders de ces nations pour les inciter à participer plus activement à sa croisade personnelle contre le Bolchevisme.

Les troupes offertes furent toutes ou presque massacrées ou capturées à Stalingrad et les pays satellites ne jouèrent plus par la suite aucun rôle d'envergure à l'Est jusqu'à ce que leur patrie ne soit directement menacée.

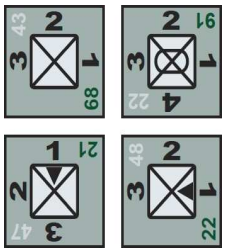
2.67 Unités statiques

Elles ne sont déplaçables qu'avec le commandement suprême (SQG) : soit mouvement stratégique, soit mouvement terrestre classique.

Elles ont un *pas* de cadre de 0CV. Si elles se retrouvent engagées alors qu'elles sont seules dans l'hex et à 0CV, elles sont automatiquement éliminées.

2.68 Groupe d'armée E

Ces 4 unités allemandes entrent en jeu si des unités soviétiques pénètrent le Front Ouest (16.5).



3.0 Débuter la partie

3.1 Scénarios

3.11 Scénarios semestriels

EastFront inclus 8 scénarios individuels, chacun couvrant une période de 6 mois d'intervalle sur la totalité du conflit. Les scénarios d'été vont de juin à novembre, les scénarios d'hiver de décembre à mai. La durée d'une partie est de 4-6 heures, les scénarios d'hiver étant les plus courts. A la fin de chaque scénario, les PV sont comptabilisés pour désigner le vainqueur (17.0).

3.12 Scénarios annuels

Jouer 2 scénarios à la suite (été/ hiver) permet d'équilibrer les résultats de l'attaquant et du défenseur, mais allonge les parties (8-12h).

Enchaîner sur le scénario suivant nécessite de respecter ces règles :

- Ignorez les forces de départ et lignes de départ données dans le scénario suivant.
- Notez tout changement dans le niveau de production des joueurs.
- Tenez compte de tout changement concernant les frappes aériennes et les nouvelles règles spéciales.
- Effectuez une étape de production pour le 1er mois du nouveau scénario.
- Enchaînez la partie durant les mois suivants et déterminez le vainqueur normalement à la fin du second scénario.

3.13 Parties longues

Etant donné la nature modulaire des scénarios de *EastFront*, si une partie se termine avec une victoire marginale ou si le suspens, intolérable, impose de continuer à jouer, les joueurs peuvent toujours poursuivre la partie en respectant la même procédure que pour des scénarios annuels.

Unités statiques

Les seules unités de ce type sont roumaines et bulgares. Leur coût de cadre est plus faible que leurs pas de remplacement étant donnée la faible valeur de cadres (0CV).

Liste des scénarios

Scénario d'introduction
EDELWEISS
P.35 à 39

ETE 41
BARBAROSSA
P.40 à 42

HIVER 41
TYPHON
P.43

ETE 42
LE PLAN BLEU
P.44

HIVER 42
URANUS
P.45

ETE 43
CITADELLE
P.46

HIVER 43
CRISE EN UKRAINE
P.47

ETE 44
BAGRATION
P.48

HIVER 44
LA COURSE VERS BERLIN
P.49

3.14 Jouer une campagne
La campagne entière peut être intégralement jouée. Enchaînez alors tous les scénarios (été/ hiver) en séquence en respectant les règles du 3.12. A la fin de chaque scénario, les joueurs calculent leurs PV et désignent un vainqueur si une victoire décisive seule est obtenue. Dans le cas contraire, la partie continue.

3.2 Débuter la partie

3.21 Initiative
Sauf mention contraire, l'Axe se place et se déplace en premier en été, le Russe en hiver. Pour gagner du temps, les 2 joueurs peuvent se placer simultanément mais celui qui est normalement second peut toujours faire un ultime ajustement.

3.22 Forces de départ
Consultant la description du scénario, les joueurs sélectionnent leurs forces de départ en respectant le nombre total d'unités et leur total en CV pour chaque type. Ainsi, si un scénario liste 12 unités de blindés pour un total de 38CV, le joueur peut choisir les unités individuelles qu'il souhaite tant qu'il respecte ces restrictions. Les unités côtières, de montagne et les artilleries de siège sont considérées comme de l'infanterie pour les forces de départ.

Les unités en excès dans la réserve (hors futurs renforts) débutent la partie éliminées mais sont disponibles à la reconstruction. De telles unités comptent en négatif dans le total de PV si elles ne sont pas reconstruites.

Les scénarios peuvent également lister des renforts qui entreront en jeu un mois donné.

Important : le 1er mois de jeu, la phase de production est passée. Les forces de départ en tiennent déjà compte.

3.23 Lignes de départ
Chaque scénario comporte une mini carte indiquant les lignes de départ respectives. Pour les scénarios d'été, ces lignes sont directement imprimées sur la carte des opérations, par année (*S42…*). Notez que certaines lignes sont utilisées pour 2 ou plusieurs campagnes.

Ex : S42-43 indique que ce segment de la carte est utilisé pour ces 2 campagnes d'été.

3.24 Déployer ses forces
Les hexes situés immédiatement à l'Est et à l'Ouest des lignes de départ applicables pour le scénario en cours constituent les frontières de chaque camp. Au début du scénario, les joueurs doivent occuper chaque hex de frontière avec au moins 1 unité.

Les joueurs peuvent déployer des forces supplémentaires dans n'importe quels hexes ravitaillés.

Les QG ne peuvent jamais être déployés dans le même hex qu'une autre unité, ni dans les hexes adjacents.

Un déploiement historique optionnel est proposé pour le scénario *Barbarossa S41* (p.49).

Recommandations pour les scénarios

*Nous recommandons aux nouveaux joueurs de se familiariser d'abord avec le système de jeu en jouant le scénario d'introduction « **Edelweiss** ». Il utilise peu d'unités et ne couvre qu'une petite partie de la carte mais incorpore la plupart des mécanismes du jeu.*

*Pour 2 joueurs débutants, nous recommandons également le scénario « **Eté 43 : La bataille de Koursk** ». Il implique des forces relativement égales et pousse à des stratégies résolument offensives.*

*De même, un joueur expérimenté qui initie un débutant pourrait jouer l'Axe durant l'**Eté 44** ou bien les Soviétiques en **Hiver 41**. Partie gratifiante pour le nouveau joueur et challenge intéressant pour le vétéran.*

4.0 Séquence de jeu

4.1 Mois du jeu
Les scénarios sont découpés en mois. Chacun débute par une phase de production suivie de 2 quinzaines, chacune consistant en un tour de jeu par camp.

4.2 Production
Cette phase est résolue simultanément par les 2 joueurs, en respectant cette séquence :

- Déterminer le niveau de production,
- Remplacer les pas de pertes des unités en jeu,
- Construire et déployer des *cadres*,
- Déployer des renforts.

4.3 Déterminer la météo
La météo est variable certains mois. Chaque quinzaine débute alors par un jet aléatoire de D6. La météo affecte l'initiative, le commandement, le mouvement et le combat (12.0).

4.4 Tour de joueur
L'Axe joue premier lors des mois secs et boueux, le joueur Soviétique les mois neigeux.

Le joueur en cours est appelé joueur actif, son adversaire joueur passif. Chaque tour de joueur est divisé en phases (voir ci-contre).

4.41 Phase de commandement
Activation de ses QG (face visible, à plat) par le joueur actif.
Les QG peuvent également être activés en tant que *QG Blitz* (marqueur Blitz). De tels QG dépensent 2 pas supplémentaires afin d'initier une nouvelle phase de mouvement **et** de combat.

4.42 Phase de mouvement
Toute unité dans le RdC d'un QG actif (5.3) peut se déplacer jusqu'à 3 hexes, en fonction de sa vitesse et du terrain traversé. Les unités en dehors de ce rayon ne peuvent pas être déplacées.

Tous les mouvements doivent être achevés avant la phase de combat. Après les mouvements, les QG peuvent être mobilisés (5.41) et désactivés, ou rester actifs pour le combat (5.42).

Si le QG Suprême est actif, un mouvement stratégique par rail ou mer est possible (6.53). Le SQG a toujours la possibilité d'initier des mouvements classiques pour des unités hors de RdC (6.52).

4.43 Phase de combat
Au choix du joueur actif, un round de combat peut se dérouler dans un ou plusieurs hexes de bataille.
Un combat doit avoir lieu dans toutes les nouvelles batailles initiées durant cette phase de mouvement et dans certains autres cas.
Des batailles peuvent se dérouler hors du RdC d'un QG actif mais alors *sans soutien*, diminuant de moitié les pertes infligées aux unités passives (ces dernières causeront la totalité des dégâts).

Le joueur actif désigne un hex de bataille (combat requis) pour déclencher une frappe aérienne et tous les autres hexes où il souhaite livrer combat. Toutes les unités sont alors révélées. Les batailles actives sont résolues dans n'importe quel ordre :

Etapes d'un round de combat :

- Le joueur actif lance ses dés (frappe aérienne). Les pertes sont appliquées.
- Le joueur passif lance ses dés (tirs défensifs). Les pertes sont appliquées.
- Le joueur actif lance ses dés (tirs offensifs). Les pertes sont appliquées.
- Les QG actifs (sauf QG Blitz) sont désactivés (-1 pas et replacés debout). Les QG Blitz perdent également 1 pas mais restent activés pour les phases Blitz à venir.

Mois de jeu

Production
- *Déterminer niveau de production*
- *Remplacer les pas de perte des unités en jeu,*
- *Construire et déployer les cadres,*
- *Déployer les renforts.*

1ère quinzaine
- *Déterminer la météo,*
- *Tour du 1er joueur,*
- *Tour du 2ème joueur.*

2ème quinzaine
- *Répéter la même procédure.*

Tour de joueur

- ***Phase de commandement***

Activation des QG.

- ***Phase de mouvement***

Déplacement des unités dans le RdC
Mobiliser les QG (optionnel)

- ***Phase de combat***

Allocation des frappes aériennes
Sélection des batailles actives
Résolution des batailles :
- *Frappes aériennes*
- *Tirs défensifs*
- *Tirs offensifs*

Désactivation des QG (réduction des QG Blitz).

- ***Phase de mouvement Blitz***

Idem phase de mouvement.

- ***Phase de combat Blitz***

Idem phase de combat.

- ***Phase de ravitaillement***

Regroupement des paras
Vérification niveau de ravitaillement ennemi.

4.44 Phase de mouvement Blitz
Toutes les unités sous commandement d'un QG Blitz (5.7) peuvent de nouveau se déplacer de leur mouvement autorisé (sauf les unités déplacées stratégiquement). Le QG lui-même ne peut pas se déplacer.
Le mouvement Blitz doit être achevé avant d'entamer la séquence de combat Blitz. Après quoi, le QG pourra être mobilisé et désactivé, si besoin.

4.45 Phase de combat Blitz
Une nouvelle phase de combat débute dans les hexes de bataille à portée du RdC d'un QG Blitz actif. Les combats sans soutien restent autorisés. Une fois l'affrontement résolu, les QG Blitz sont désactivés dans l'hex qu'ils occupent.

4.46 Phase de ravitaillement
Le niveau de ravitaillement de chaque unité ennemie est vérifié. Toute unité non ravitaillée est immédiatement réduite d'1 pas de perte. Les unités amies ne sont pas concernées (10.0).

5.0 Quartiers généraux

5.1 Quartiers généraux
Ce sont des unités spécialisées dotées d'une capacité unique : la mobilisation des troupes et leur soutien en combat. La *force* d'un QG (CV en chiffres romains) diminue quand il donne des ordres à ses troupes et subit des dégâts (en combat ou par manque de ravitaillement). Elle peut être « reconstruite » durant la phase de production.

L'Axe possède 4 QG de Groupes d'armée, la plupart avec une CV maximale de III. Les Soviétiques ont 5 QG de Fronts, avec une CV de II. Chaque camp possède également 1 QG suprême d'une CV de III maximum.

Les QG se déplacent, défendent et subissent des dégâts comme n'importe quelle autre unité en jeu, mais ne tirent pas en combat terrestre. Les QG ne peuvent jamais engager volontairement des unités ennemies.

Les QG possèdent une valeur *0*. S'ils tombent à 0 en cours de partie, ils restent en jeu avec un commandement de 0, signifiant qu'ils ne peuvent commander que des troupes situées dans leur hex. S'ils perdent encore un pas de CV, ils sont éliminés mais peuvent être reconstruits comme cadre (CV 0).

5.2 Activation des QG
Durant la phase de commandement, le joueur actif peut activer un ou plusieurs QG en les révélant (face visible). Les QG engagés dans un *hex de bataille* peuvent être activés normalement.

Les QG inactifs restent debout (dissimulés) et peuvent être déplacés comme n'importe quelle autre unité à portée de commandement d'un autre QG.

QG allemand

L'Axe possède moins de QG que les Soviétiques mais ils sont plus efficaces (CV).

QG mobiles
Ils sont particulièrement utiles pour les retraites, mouvements d'exploitation et avancées en général, lorsque la puissance de feu est secondaire.

QG de combat
A l'inverse, cette formation est très utile dans les batailles rangées, là où il est nécessaire d'infliger des dégâts ou d'obtenir une percée.
Le QG qui ordonne le déplacement des troupes et celui qui soutien ces mêmes troupes en combat n'ont pas besoin d'être les mêmes.
N'importe quel QG à portée peut soutenir les troupes en combat.

Activer des QG à 0CV
Ils seront automatiquement détruits lors de leur désactivation. Etant donné le coût élevé de reconstruction des QG cadres, seule une situation désespérée peut motiver pareil choix…

QG et voie ferrée
Les QG peuvent se déplacer par rail s'ils sont commandés par le SQG. Ils ne pourront pas être activés le tour où ils sont déplacés (en effet, la séquence de mouvement suit toujours celle de commandement).

5.21 Déployer les QG
Une fois activés, les QG peuvent être déployés (déplacés d'un hex) uniquement dans un hex ami (le contrôle d'un hex au début de n'importe quelle phase détermine son contrôleur durant l'intégralité de la phase (8.0).

Exception : pas de déploiement durant la saison des boues. Les QG ne peuvent alors se déployer que dans leur propre hex.

Rappel : les QG ne peuvent pas engager l'ennemi. Les QG engagés peuvent se désengager quand ils se déploient mais doivent immédiatement subir des tirs de poursuite s'il s'agit d'un mouvement de retraite (c'est-à-dire si aucune unités amies ne restent dans l'hex considéré (6.42).

Les QG qui se déploient peuvent temporairement dépasser la limite d'empilement à condition qu'elle soit respectée à la fin de la phase de mouvement suivante.

5.3 Rayon de commandement
Les QG activés possèdent un RdC égal à leur CV (en hexes). Il ne peut pas traverser les hexes ou côté d'hex infranchissables, ni les hexes contrôlés par l'ennemi. Seules les unités amies à portée du RdC peuvent se déplacer durant la phase de mouvement.

5.4 Rôle des QG
Après avoir ordonnés les mouvements, les QG actifs peuvent être utilisés selon 2 configurations différentes (mobiles ou combat), en fonction du moment où ils sont désactivés.

5.41 QG mobiles
Après avoir ordonné les déplacements, les QG mobiles se désactivent et se déplace eux-mêmes d'1 ou 2 hexes (en plus du mouvement de déploiement). Etant désactivés durant la phase de combat, ils ne peuvent plus soutenir leurs troupes.

5.42 QG de combat
Sacrifiant la mobilité, ils restent actifs durant la phase de combat afin de fournir un soutien aérien et terrestre à toutes leurs unités dans leurs RdC.

Rappel : toute unité en combat sans soutien affronte l'ennemi avec un handicap (efficacité réduite de moitié, voir 7.4). Après le combat, les QG sont désactivés dans l'hex qu'ils occupent.

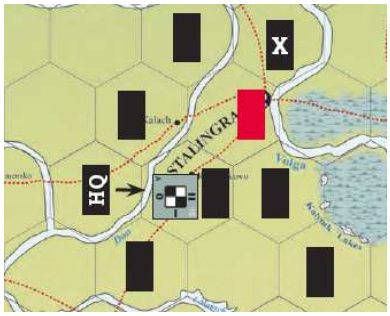
5.43 Désactivation des QG
Quand un QG a terminé de donner des ordres, il est désactivé : réduisez sa CV de 1 et redressez-le face cachée. Les QG désactivés ne peuvent plus se déplacer pour le reste du tour (même avec un mouvement Blitz).

5.5 Soutien aérien et QG
Tous les QG disposent d'une capacité de frappe aérienne égale à leur CV actuelle. Lors d'un combat, chaque QG actif peut déclencher 1 frappe aérienne dans une bataille **active** à portée (égale à leur portée de commandement, mais non affectée par les terrains ou le contrôle des hexes).
Voir 13.0 pour plus de détails.

5.6 QG suprême
Chaque camp possède un SQG : l'*OKH* pour l'Axe et la *STAVKA* pour les Soviétiques. Ils fonctionnent différemment des autres QG.

5.61 Déplacement des SQG
Ils possèdent 2 mouvements suprêmes (MS) par *pas* de CV. Ainsi, un SQG III a 6 SM.
Ces mouvements peuvent être utilisés pour déplacer des unités amies situées n'importe où sur la carte ou pour orchestrer des mouvements stratégiques par rail ou par mer (voir 6.5).

Soutien aérien des QG
Elle leur offre une puissante capacité offensive, mais uniquement lorsqu'ils sont déployés en formation de combat.



Rayon de commandement des QG

Le QG II se déploie d'un hex et s'active. Il dispose d'un RdC de 2 hexes, commandant toutes les unités sauf l'unité X (le rayon ne peut traverser Stalingrad, contrôlée par l'ennemi). Toutes les unités amies à portée peuvent donc être déplacées.

Si le QG ne se déplace pas (via une formation mobile), il pourra soutenir les troupes à portée de commandement.

5.62 Mobilisation des SQG
Après avoir ordonné les mouvements, les SQG peuvent être mobilisés (déplacés) ou rester actifs afin de déclencher une frappe aérienne. Les SQG peuvent être mobilisés en utilisant leur mouvement normal ou stratégique (rail/ mer). Cela n'entame pas leur réserve de mouvements suprêmes. Mobiliser un SQG plus tard pour un mouvement par rail/mer est possible en réservant des SM.

5.63 Soutien aérien des SQG
S'ils abandonnent l'option mobile, les SQG peuvent déclencher des frappes aériennes stratégiques (portée doublée). Un SQG III possède ainsi un rayon de frappe de 6 hexes. La puissance des frappes et leur résolution restent identiques aux autres QG (13.14).

5.64 Soutien terrestre des SQG
Ils ne peuvent pas fournir de soutien aux troupes.

5.7 Commandement blitz
Un QG peut être activé pour lancer un ordre Blitz (marqueur Blitz QG). Le QG doit alors dépenser 2 pas pour déclencher une seconde phase de mouvement et de combat durant le même tour de joueur.

Un QG Blitz fonctionne comme n'importe quel autre QG, excepté qu'il doit rester actif tout au long des **premières** phases de combat et de mouvement (pas de mobilisation).

<u>Important</u> : les SQG ne peuvent pas déclencher de Blitz.

Une fois les premières phases de mouvement et de combat terminées, le QG Blitz perd 1CV et le marqueur Blitz lui est retiré. Il ne peut pas se déplacer à ce moment mais reste actif afin de commander la phase de mouvement Blitz. Toutes les unités à portée de commandement peuvent à nouveau être déplacées.

Les QG Blitz peuvent être mobilisés après un mouvement Blitz ou rester actifs afin de fournir un soutien aérien et terrestre durant la phase de combat Blitz.

Il est permis de déclencher un combat sans soutien durant une phase Blitz, mais 1 QG Blitz doit malgré tout être activé pour déclencher les phases Blitz.

Lorsque les QG Blitz sont désactivés, ils sont réduits d'un second pas et redressés.

5.8 Perturbation des QG
Durant la saison des boues, tous les QG sont perturbés. Durant l'hiver, seuls les QG de l'Axe sont perturbés.

Lorsqu'ils sont perturbés, les QG fonctionnent à -1CV (conséquences sur le rayon de commandement et le soutien aérien).

Un QG 0CV perturbé n'a plus aucune capacité de commandement.

<u>Exception</u> : les SQG situés à Varsovie (Axe) et à Moscou (Soviétiques) ne sont pas soumis à ces perturbations.

QG Suprêmes
Particulièrement utiles pour ordonner des mouvements de troupes excentrées sur des fronts lointains.

Ils sont également essentiels pour déclencher des mouvements stratégiques par rail ou mer.

Blitz
Les QG Blitz permettent d'exploiter les percées obtenues en combat avant que l'adversaire ne puisse réagir. Si la percée n'est pas acquise, il reste tout de même une seconde phase de combat pour tenter à nouveau sa chance.

<u>Rappel</u> : si un QG dépense rapidement ses pas de CV (à raison de 4 pas par mois en blitzant chaque tour de joueur) il ne les regagne que lentement (à raison d'1 pas par mois à la différence des autres unités).

6.0 Mouvement

6.1 Procédure
Tous les mouvements sont ordonnés par des QG activés. Seules les unités situées dans le RdC d'un QG actif peuvent se déplacer. Les autres restent immobiles, sauf à être commandées par un SQG.

Les unités sont déplacées individuellement, 1 hex à la fois, de 1 à 3 hexes suivant leur vitesse, la météo et le terrain traversé. Toutes les unités (sauf la cavalerie) doivent stopper leur mouvement quand elles entrent dans un hex de montagne ou de marais.

Les unités ne peuvent se déplacer qu'une seule fois par phase de mouvement.
Les unités déplacées via mouvement stratégique (rail/ mer) ne peuvent plus se déplacer durant un mouvement blitz.

6.2 Limite d'empilement
La limite d'empilement doit être obligatoirement respectée à la fin de chaque phase de mouvement.

Un nombre quelconque d'unités peut traverser un côté d'hex durant la phase de mouvement, sauf lorsqu'il s'agit d'entrer ou de sortir d'un hex de bataille.

6.21 Limite de terrain
Les terrains déterminent la limite d'empilement d'un hex :

Terrain dégagé : 4 unités.
Forêt : 4 unités.
Colline : 4 unités.
Marais : 3 unités.
Montagne : 2 unités.

Dans les hexes de bataille, les 2 joueurs doivent, **conjointement**, respecter cette limite d'empilement.

6.22 Dépasser la limite d'empilement
Les joueurs ne peuvent pas dépasser volontairement cette limite.

Exception : les QG le peuvent temporairement lorsqu'ils se déploient, aussi longtemps que la limite d'empilement est respectée à la fin du mouvement.

Si la limite est dépassée dans un hex à cause d'un refoulement (7.51), les unités en excès deviennent non-ravitaillées (au choix du contrôleur).

6.3 Engagement

6.31 Engager l'ennemi
Une unité qui entre dans un hex contenant une unité ennemie l'engage en combat. L'unité doit stopper son mouvement dans cet hex. Une unité qui entre dans un hex contenant uniquement des unités ennemies déclenche une nouvelle bataille (7.11).

Les unités attaquantes ne sont pas révélées au début de la phase de combat afin de rappeler qu'il s'agit d'une nouvelle bataille (combat obligatoire).

Ajouter des unités supplémentaires dans une bataille existante ne rend pas le combat obligatoire.

6.32 Se désengager
Chaque fois qu'une unité quitte volontairement un hex de bataille par un mouvement normal, elle se désengage. Un désengagement n'est jamais provoqué par un combat (voir cependant les refoulements - 7.51).

Les unités qui se désengagent ne peuvent se déplacer d'un hex de bataille que vers un hex adjacent ami, jamais dans un hex ennemi ou un hex contesté.

UNIT TYPE	SPEED		
	DRY	MUD	SNOW
	3	1	2
	3	1	2
	2	1	1
	3	2	2
	1*	1*	1*
	1	1	1
	3	1	2
	2	1	1
	2	1	1
	2	1	1

* Supreme move only

Terrain & Mouvement
Dans la plupart des cas, les hexes de terrain n'ont aucun effet sur le mouvement des unités, à l'exception des montagnes et des marais (une unité doit alors stopper son mouvement même si l'hex n'est pas défendu). La cavalerie constitue une exception à cette règle.

Les côtés d'hex (à moins qu'ils ne soient infranchissables) n'ont aucun effet sur le mouvement excepté quand un hex est défendu (la limite s'applique alors).

Désengagement
Les unités en combat sont dites « engagées » et sont donc limitées dans leur capacité à se désengager (quitter l'hex de bataille)

Notez qu'il est possible de désengager des unités vers un hex qui a été capturé suite à une percée sur les arrières de l'ennemi.

Les unités sont ensuite libres de terminer leur mouvement comme bon leur semble mais ne peuvent jamais réengager des unités ennemies dans la même phase de mouvement.

Si une unité engagée n'a pas d'hex ami adjacent vers lequel se désengager, elle doit rester dans l'hex de bataille.

6.33 Côtés d'hex de bataille
Il y a une limite au nombre d'unités qui peuvent entrer ou sortir du même côté d'un hex de bataille lors d'une même phase de mouvement (cette limite n'existe pas dans les hexes « non bataille »).

Un maximum de 2 unités peuvent engager/ se désengager via un côté d'hex **dégagé** par phase de mouvement.
1 seule unité peut le faire à travers tous les autres côtés d'hex durant une phase de mouvement donnée.

Les unités qui engagent/ se désengagent doivent individuellement respecter les limites énoncées ci-dessus. Ainsi, si une unité se désengage à travers un côté d'hex de forêt, aucune autre ne peut engager via ce côté d'hex durant cette phase de mouvement.

6.4 Retraites

6.41 Arrière garde
Un joueur qui souhaite désengager **toutes** ses unités d'un hex de bataille **doit** désigner 1 unité en tant qu'arrière garde afin de subir des tirs de poursuite de tous les ennemis situés dans l'hex quitté.

L'arrière garde doit rester dans l'hex durant le mouvement (placez le bloc au-dessus des unités ennemies pour l'identifier). Une fois le mouvement de toutes les autres unités amies terminé, résolvez les tirs de poursuite contre l'arrière garde. Si elle survit, elle peut alors se désengager et achever normalement son mouvement.

Note : si au moins 1 unité reste dans l'hex de bataille durant un mouvement, il n'y a pas « retraite ».

*Désengager toutes les unités **et** attaquer dans le même temps avec de nouvelles unités constitue une retraite **et** une attaque.*
Par ailleurs, cela peut changer les statuts d'attaquant et de défenseur.

6.42 Tirs de poursuite
Chaque unité lance 1D6 par CV, comme pour des tirs de combat normaux. Cependant, ici, la puissance de feu ne dépend pas du type de l'unité mais de sa vitesse relative par-rapport à l'adversaire (en tenant compte du terrain et de la météo).

Les unités poursuivantes les plus rapides voient leur puissance de feu doublée (**DF**). Les unités ayant une vitesse égale à l'arrière garde conserve une puissance normale (**SF**). Les plus lentes ne tirent pas du tout. Chaque touche réduit l'unité de 1CV.

Tous les avantages défensifs dus aux terrains (tels que la *défense doublée* en forêt) s'appliquent lors des tirs de poursuite sur l'arrière garde. Par contre, la météo et les types de terrain n'entrent pas en ligne de compte.

Eliminer l'arrière garde n'apporte rien de plus que l'élimination d'une unité ennemie.

Note : résolvez d'abord tous les autres mouvements avant de résoudre les tirs de poursuite.

PURSUIT FIREPOWER	
PURSUER	FIREPOWER
Faster	Double (DF)
Equal	Single (SF)
Slower	None

Arrière-garde
Les blindés, infanteries mécanisées et cavaleries font d'excellentes unités d'arrière-garde étant donnée leur vitesse supérieure qui les immunise virtuellement contre tous les tirs de poursuite.

Commandement suprême
Les SQG peuvent déplacer et faire combattre des unités via un mouvement terrestre, mais souvenez-vous qu'ils n'apportent aucun soutien en combat.

Les SQG peuvent déplacer des unités non ravitaillées et même des unités encerclées (ce que ne peuvent faire des QG classiques, qui ne peuvent pas tracer de lignes de commandement jusqu'aux forces enveloppées).

Utiliser 1D6 pour comptabiliser l'utilisation des MS : ils vont, en effet, être souvent combinés avec des mouvements classiques (non MS).

Mouvements suprêmes
La distinction entre SM et MS est importante :

- *Un mouvement suprême (MS) est un mouvement commandé par un SQG, qui peut être un mouvement par rail/ mer ou classique.*
- *Un mouvement stratégique (SM) est **toujours** un mouvement par rail/ mer.*

Activer des SQG
Ordonner des mouvements suprêmes 2 fois par mois est possible mais rapidement coûteux : les SQG doivent en effet être activés et réduits d'1 pas chaque fois, alors qu'ils ne peuvent être reconstruits que par tranche d'1 pas durant une phase de production.

6.5 Commandement suprême

6.51 Mouvements suprêmes (MS)
Les SQG n'ont pas de RdC, ne soutiennent pas les troupes en combat et ne peuvent pas déclencher de *Blitz*.
A la place de quoi, ils bénéficient de 2 MS par CV quand ils sont activés, ce qui leur permet de déplacer des unités situées n'importe où sur la carte. L'unité commandée n'a alors pas besoin d'être ravitaillée.

6.52 Mouvement suprême terrestre
Un MS peut être utilisé pour réaliser un mouvement terrestre classique (engagement/ désengagement et retraite).

Rappel : chaque unité ne peut être déplacée qu'une fois par phase de mouvement, mais les unités déplacées via MS terrestre (pas rail) peuvent être déplacées à nouveau lors d'un mouvement Blitz (si à portée de RdC d'un QG Blitz actif).

6.53 Mouvement stratégique
Il s'agit d'un mouvement à grande échelle permettant de dépenser 1 MS ou plus afin de déplacer une unité par rail/ mer :

- Rail : déplacement jusqu'à 10 hexes par MS (9.2),
- Mer : déplacement dans la même zone maritime, par MS (15.2).

Les unités peuvent réaliser plusieurs mouvements par rail/ mer en dépensant des *pas* supplémentaires, mais il n'est pas possible de les combiner ensembles. Les unités qui ont été déplacées via mouvement stratégique ne peuvent plus être déplacées ce tour (même *Blitz*).

Les unités ne peuvent jamais engager l'ennemi lors d'un mouvement stratégique. Elles peuvent se désengager mais pas retraiter.

7.0 Combat

7.1 Batailles

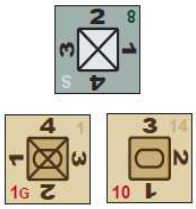
7.11 Hexes de batailles
Une bataille débute quand le joueur actif déplace des unités dans un hex contenant uniquement des unités ennemies. On parle alors *d'attaque*. Un hex contenant à la fois des unités amies et ennemies est un *hex de bataille*.

7.12 Attaquants et défenseurs d'origine
Le joueur qui a déclenché le conflit est appelé *attaquant d'origine* aussi longtemps que le conflit perdure. Son adversaire est dénommé *défenseur d'origine*. La distinction est importante car le défenseur conserve le contrôle de l'hex, relativement au ravitaillement et autres, jusqu'à élimination ou retraite.
Pour visualiser cette distinction, les unités du défenseur sont toujours **replacées debout après combat**, alors que celles de l'attaquant restent couchées.

7.13 Déclencher des frappes aériennes
Les QG disposent d'une force de frappe aérienne (13.0). Au début de chaque phase de combat, chaque QG actif peut assigner 1 frappe à n'importe quelle bataille active dans son rayon aérien. Cela doit être fait avant activation de la bataille (alors que le défenseur est toujours face cachée). Pas plus d'une frappe ne peut être allouée à un hex de bataille par phase de combat.

Les frappes sont allouées en plaçant un marqueur dans l'hex ciblé.

7.14 Batailles actives
Les batailles actives sont celles où un combat va se dérouler durant cette phase de combat. Le joueur actif choisit quelles batailles seront activées en révélant, face visible, toutes les unités de l'hex de façon



Placement lors d'une bataille active
Ici, une unité blindée à 3CV et une infanterie mécanisée à 4CV engagent une infanterie allemande à 4CV.

Tirs simples, doubles et triples
*La puissance de feu n'indiquent pas le nombre de D6 lancés (c'est le rôle de la CV), mais plutôt les D6 qui causent des pertes (**SF** touche sur 6, **DF** sur 5 et 6 et **TF** sur 4, 5 et 6).*

Attaquer et engager
Ces 2 notions sont à distinguer :

- *Engager/ se désengager = Entrer ou quitter un hex de bataille préexistante.*
- *Attaquer = Entrer dans un hex et déclencher une **nouvelle** bataille.*

Attaquant et défenseur d'origine
Le défenseur d'origine contrôle l'hex de bataille (Cf. commandement et ravitaillement) durant le combat.

Quand il devient joueur actif, le défenseur d'origine d'un hex de bataille peut souhaiter contre-attaquer et initier un combat ce tour. Cependant cela donnera à l'attaquant d'origine les avantages dus au terrain et aux tirs défensifs (7.23).

Ex : si le défenseur d'origine dans une ville majeure active une bataille, l'attaquant d'origine obtiendra un tir défensif double (5 et 6), ainsi qu'une défense doublée.

Batailles prolongées
Les conflits ne sont généralement pas résolus en un seul round de combat. Ils s'étendent souvent sur plusieurs tours, voire plusieurs mois. Les joueurs doivent donc apprendre à gérer sur le long terme de nombreuses batailles étalées le long de la ligne de front : envoyer des renforts dans les zones critiques, retraiter ailleurs, etc.

à ce que leurs CV respectives s'alignent face à l'adversaire.

Le plus souvent, un combat reste optionnel : le joueur actif peut déclencher une, plusieurs ou aucune bataille ce tour.

7.15 Combats obligatoires
Dans 3 cas cependant, un combat est obligatoire :

- **Nouvelles batailles**

Une attaque déclenchée par un mouvement précédant. Au moins un round doit être joué. Les nouvelles batailles sont automatiquement actives. Déplacer des unités supplémentaires dans un hex de bataille existant ne déclenche pas de combat, mais les unités doivent être révélées si elles appartiennent à l'attaquant d'origine.

- **Frappe aérienne**

Ordonner une frappe sur un hex de bataille rend le combat obligatoire (des unités amies doivent y être présentes).

- **Batailles de forteresse**

A Sébastopol et Léningrad, le combat est obligatoire pour l'attaquant d'origine (mais optionnel pour le défenseur d'origine). A chaque tour de l'attaquant d'origine, cette bataille doit être activée, même en l'absence de soutien.

Exception : les batailles de forteresse ne sont pas obligatoires durant une phase de combat Blitz.

7.2 Rounds de combat

7.21 Résolution des combats
Un round de combat est joué dans chaque hex de bataille active, bataille après bataille, dans l'ordre décidé par le joueur actif. Une fois le round terminé, les unités du défenseur d'origine doivent être redressées (dissimulées).

7.22 Séquence de feu

- Frappe aérienne du joueur actif (optionnelle), les pertes sont appliquées.
- Tirs défensifs du joueur passif, les pertes sont appliquées.
- Tirs offensifs du joueur actif, les pertes sont appliquées.
- Les unités du défenseur d'origine sont replacées debout, signifiant la fin du round de la bataille en cours. Passez à la bataille suivante.

7.23 Contre-attaque
Les batailles peuvent se poursuivre d'un tour de joueur sur l'autre. Chaque tour de joueur, ce joueur actif peut décider d'activer ou non la bataille. Les avantages du terrain profitant alors au joueur passif pour ce round de combat.

Exception : les bonus de forteresse profitent uniquement au défenseur d'origine.

7.3 Tirs de combat

7.31 Ouvrir le feu
Lors des frappes aériennes, tirs défensifs/ offensifs, chaque unité tire 1 fois dans l'ordre décidé par son contrôleur.
Pour tirer, lancez 1D6 par CV.
En fonction de la puissance de feu (**SF**, **DF** ou **TF**), les dés causeront ou non des pertes à l'adversaire.

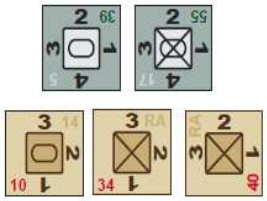
7.32 Puissance de feu

Les unités avec **SF** (infanterie et cavalerie) touchent sur 6.

Les unités avec **DF** (blindés et troupes de choc) touchent sur 5 ou 6.

Exemple de combat

*Une bataille est déclenchée dans un hex de terrain dégagé entre 2 unités allemandes (blindés 4CV et infanterie mécanisée 4CV) et 3 unités soviétiques en défense (blindés 3CV, infanterie 3CV et infanterie 2CV). Comme c'est une **nouvelle** bataille, le combat est obligatoire :*



Frappe aérienne
*Le joueur de l'Axe peut frapper à 2CV et **TF**. Il lance 2D6 et obtient 3 et 5. Une touche ! Le joueur Soviétique doit subir 1 pas de perte pour une de ses unités à 3CV, une infanterie est donc réduite à 2CV.*

Tir défensif
*C'est désormais au joueur Soviétique de tirer avec ses 3 unités : le blindé (3CV et **DF**) obtient 1 touche, les 2 infanteries n'obtiennent qu'un seul succès pour les deux. Chaque unité du joueur Allemand subit donc 1 pas de perte.*

Tir offensif
L'Axe, qui bénéficie du soutien d'un QG à portée, ouvre le feu : le blindé réalise 2 touches et l'infanterie mécanisée aucune. Le premier pas de perte est subi par le blindé russe (la plus forte unité), et le second par l'une des 2 unités restantes, de CV égale.

Fin de la phase de combat.

Les 3 unités soviétiques sont maintenant redressées pour rappeler qu'elles sont défenseurs d'origine.

Le terrain peut cependant modifier ces paramètres :

- Les unités dans un marais tirent à **SF** en tir offensif.
- Les unités dans une ville majeure tirent à **DF** en tir défensif.
- Les unités de montagne tirent à **DF** en montagne (sauf par temps boueux).
- La plus grosse unité en défense (défenseur d'origine uniquement) tire à **TF** dans une forteresse.

Les frappes aériennes ont une valeur variable suivant le scénario joué et le camp (13.14).

7.33 Appliquer les pertes
Pour chaque touche obtenue, une unité ennemie est normalement réduite de 1 pas (1CV). Les unités actives en combat subissent toujours la totalité des pertes. Les unités passives (défenseurs) peuvent réduire leurs pertes grâce au terrain et autres bonus (7.34).

Les pertes doivent être appliquées à la plus grosse unité présente (plus haute CV). Le contrôleur peut choisir s'il en a plusieurs. Quand une unité à 1CV (ou QG 0) subit une perte, elle est détruite. Elle pourra être reconstruite en tant que cadre durant la production.

7.34 Défense doublée
Dans les hexes de forêts, collines, marais ou montagnes, dans les villes majeures et dans tous les hexes par temps boueux, les unités passives voient leur défense doublée : elles ne subissent qu'une perte toutes les **2** touches ennemies.

Ces *demi-touches* sont reportées d'une frappe aérienne au combat subséquent et d'un tir d'unité sur l'autre dans le même round de combat. Une unité qui a préalablement reçu une demi-touche **doit** subir la prochaine pour compléter une touche entière. Les demi-touches restantes à la fin du round de combat sont annulées.

7.35 Défense triplée
Dans les forteresses, les unités passives du défenseur d'origine voient leur défense triplée (contre les frappes aériennes et les tirs offensifs). Elles ne subissent donc 1 perte que toutes les 3 touches adverses. Comme vu plus haut, une unité qui a reçu 1/3 de touche doit subir les suivantes pour terminer une touche complète. Les 1/3 de touches restantes à la fin du round de combat sont annulées.

Les unités qui ont une défense doublée passent à **TF** si l'attaquant attaque sans soutien (7.4).

7.4 Combat sans soutien
Durant une phase de combat, le joueur actif peut décider d'activer une bataille dans un hex hors du RdC d'un de ses QG actifs.
Les unités du défenseur voient alors leur défense doublée.

Si elles avaient déjà une défense doublée, elles passent alors à défense triplée.

Combattre sans soutien est possible durant les Blitz (et même obligatoire quand les attaquants agissent au-delà d'un RdC).

Combattre sans soutien une forteresse est sans effet mais reste obligatoire. Seules les unités en défense pourront obtenir des touches en tirs défensifs (la plus grosse unité ayant **TF**).

Important : un joueur peut parfaitement engager une bataille préexistante sans activer un seul QG sur la carte.

7.5 Assauts amphibies
Lorsque tous les attaquants déclenchent une nouvelle bataille à travers un hex de rivière. Durant le premier round de combat, un *refoulement* est possible (retraite d'un ou plusieurs attaquants).

Défense doublée
Seules les unités passives bénéficient d'une défense doublée ou triplée lors d'un round de combat.

Rappel : les rôles d'attaquant et de défenseur peuvent évoluer lors des rounds de combat (Cf. bonus en défense). Il est donc important de toujours indiquer qui est défenseur d'origine à la fin d'un combat.

Comptabiliser les demi-touches
Une rotation à 180° de l'unité touchée peut servir à indiquer temporairement qui a reçu des touches incomplètes.

Soutien en combat
Le soutien apporté par un QG actif est d'ordre logistique. Des atouts comme les frappes aériennes, les préparations d'artillerie et un ravitaillement continu augmentent grandement les chances d'une offensive victorieuse.

7.51 Refoulements
Les assauts amphibies sont résolus durant les tirs défensifs. Après les frappes aériennes, les défenseurs tirent et touchent normalement, mais chaque 1 ou 2 obtenu repousse également 1 unité attaquante, l'obligeant à reculer à travers la rivière vers son hex de départ. Les refoulements ne sont pas des retraites, aucun tir de poursuite n'est donc autorisé.

Le refoulement concerne uniquement les unités les plus faibles (CV). Les touches ennemies sont ensuite appliquées aux unités restantes. Ces dernières peuvent alors tirer (tirs offensifs).

Il n'y a refoulement que durant le premier round de combat (une « tête de pont » est ensuite créée pour les rounds suivants).

Une attaque simultanée à travers un hex de rivière et un autre hex (non rivière) n'est pas un assaut amphibie et ne permet pas les refoulements.

7.52 Rivières gelées
Par temps neigeux, les rivières gèlent. Les attaques à travers un hex de rivière gelée ne sont pas des assauts amphibie et ne permettent donc pas de refoulements. Malgré tout, la limite d'engagement d'une unité par côté d'hex est maintenue.

7.53 Assaut amphibie par temps boueux
Avec la boue, les refoulements sont plus fréquents (1-3 sur 1D6).

7.54 Assauts combinés
Lorsque tous les attaquants utilisent un même vecteur d'assaut (air, mer ou rivière), le plus petit nombre applicable pour les éventuels refoulements s'applique à toutes les unités (voir exemple ci-contre).

8.0 Contrôle des hexes

8.1 Timing et statut des hexes
Le contrôle d'un hex est déterminé au début de chaque phase (commandement, mouvement, combat, ravitaillement et production) et perdure tout au long de cette phase.

Le contrôle d'un hex est déterminé par la position des unités (et leur ZoC) au début de la phase. Les mouvements à travers un hex n'affectent pas en eux-mêmes son contrôle.
Pour en gagner le contrôle, une unité doit rester dedans ou dans un hex adjacent jusqu'au début d'une nouvelle phase.

8.2 Zones de contrôle (ZoC)
Toute unité non engagée possède une ZoC qui s'étend sur tous les hexes adjacents. La ZoC ne traverse pas les rivières, ni les hexes infranchissables. Les unités engagées ou non ravitaillées n'exercent pas de ZoC.

8.3 Catégorie de ZoC
Les hexes peuvent être soit amis, ennemis ou contestés.

8.31 Hexes amis
Il s'agit des hexes occupés uniquement par des unités amies ou se trouvant dans la ZoC non contestée d'unités amies. Les hexes de bataille sont considérés amis pour le défenseur d'origine.

8.32 Hexes ennemis
Les hexes amis de votre adversaire.

8.33 Hexes contestés
Il s'agit des hexes inoccupés dans lesquels les 2 camps exercent une ZoC.

8.34 Priorité de contrôle
Les hexes inoccupés qui ne sont dans aucune ZoC restent amis pour le dernier camp les ayant contrôlés.

Exemple de traversée d'une rivière

Un joueur envisage un assaut amphibie avec une unité blindée 3CV et une infanterie 4CV.
Le défenseur est une infanterie 4CV.

Après résolution de la frappe aérienne et la réduction d'un pas de perte pour le défenseur, celui-ci tire et obtient 1 touche et 1 refoulement.

Le plus faible des attaquants est donc repoussé et la touche subie par l'infanterie 4CV restante. Celle-ci peut désormais déclencher un tir offensif à 3CV.

Exemple d'assaut combiné

Des parachutistes à 3CV lancent un assaut aéroporté en liaison avec 2 unités d'infanterie de 4CV et 3CV. Normalement, les assauts amphibies sont sujets à refoulement sur 1 ou 2, mais comme les assauts aéroportés ne peuvent être repoussés que sur 1, cette valeur s'applique aussi à tous les attaquants participants.

En imaginant une infanterie en défense à 4CV et les résultats suivants (6, 1, 5 et 2), seule 1 touche serait obtenue et 1 seul refoulement au lieu de 2.
Le joueur devrait donc choisir de refouler soit les paras, soit l'infanterie (à 3CV) et réduirait d'un pas de perte la plus forte unité restante (l'infanterie à 4CV).

8.4 Effets des contrôles d'hexes
Aucun effet sur les mouvements : toute unité peut se déplacer librement dans et à travers des hexes contestés et des hexes ennemis vacants.

Cependant, les règles suivantes s'appliquent :

- Commandement : les QG ne peuvent se déployer que dans des hexes amis. Leur RdC ne peut être tracé qu'à travers des hexes amis ou contestés, jamais des hexes ennemis.

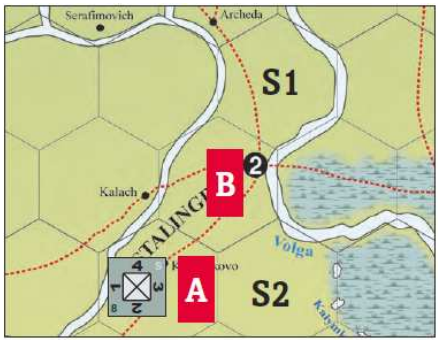
- Désengagement : les unités ne peuvent se désengager que dans des hexes amis.

- Mouvement stratégique : uniquement dans ou à travers des hexes amis.

- Ravitaillement : les lignes de ravitaillement ne peuvent être tracées qu'à travers des hexes amis ou contestés, jamais des hexes ennemis.

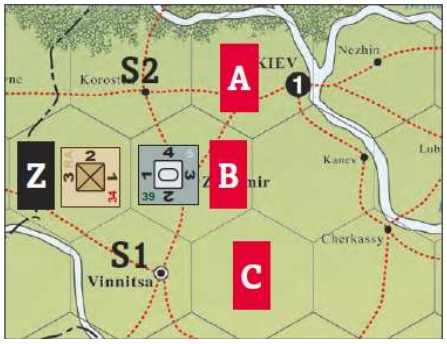
- Voies ferrées : elles peuvent être tracées à travers des hexes amis, jamais à travers des hexes contestés ou ennemis.

Exemple 1



L'unité soviétique A est engagée avec l'unité allemande, donc aucune n'exerce de ZoC. L'unité soviétique B à Stalingrad exerce une ZoC dans les 2 hexes adjacents (S1 et S2) mais pas à travers les rivières ou dans l'hex de bataille occupé.

Exemple 2



Les unités B et Z sont les défenseurs d'origine (debout) et contrôlent leur hex de bataille. Aucune unité des 2 hexes de bataille n'exerce de ZoC. Les unités A et C contrôlent leur hex et tous les hexes adjacents inoccupés (sauf à travers les rivières).

L'unité B peut se désengager dans n'importe quel hex adjacent, excepté dans l'autre hex de bataille. L'unité blindée allemande est dans l'impossibilité de se désengager. Si l'infanterie soviétique B était absente, les hexes S1 et S2 seraient contestés (par la ZoC de l'unité Z), mais l'unité blindée ne pourrait toujours pas s'y désengager.

Contrôle d'hex

Les unités soviétiques A et B contrôlent leur propre hex, tout comme l'unité allemande Z.

Les hexes S1, S2 et S3 bordent la ZoC de l'unité A et sont amis pour le joueur Soviétique. Les hexes D1 et D2 sont contestés, bordant les ZoC des unités A et Z.

Les hexes G1 et G2 sont ennemis pour le joueur Soviétique (mais amis pour l'Allemand). G1 n'est pas un hex contesté car la ZoC de l'unité soviétique B ne peut pas traverser la rivière.

Rayon de commandement (RdC)
Il peut toujours traverser les hexes contenant des unités amies debout (ex : défenseur d'origine), ainsi que les hexes dans lesquels s'exercent une ZoC amie.

9.1 Voies ferrées

9.11 Hexes d'entrée
Ce sont les hexes par lesquels une voie de chemin de fer entre sur la carte par un bord du plateau.

9.12 Contrôle des voies ferrées
Une voie ferrée est amie aussi longtemps qu'elle traverse un territoire ami depuis son *dépôt de ravitaillement général*. Les hexes ennemis ou contestés bloquent les voies ferrées.
En cas d'ambiguïté, utilisez le marqueur *tête de train* au début des phases de jeu pour indiquer l'extension maximale de la ligne à un moment donné.

Une voie ferrée peut entrer dans un hex de bataille ami (défenseur d'origine), mais jamais traverser un hex de bataille.

9.2 Mouvement par rail
C'est l'un des mouvements stratégiques disponibles si le SQG est activé. Chaque mouvement coûte alors 1 MS (6.5).

9.21 Déplacement
Une unité peut se déplacer jusqu'à 10 hexes le long d'une voie ferrée amie. Plusieurs mouvements consécutifs sont possibles mais coûtent alors chacun 1 MS de plus. Il n'est pas possible de combiner Mvt stratégique **et** classique durant la même phase de mouvement. Ainsi, une unité doit commencer son mouvement dans un hex de voie ferrée ami et le terminer dans un hex de voie ferrée ami.

Important : les unités ne peuvent pas engager l'ennemi via un mouvement par rail.

9.22 Désengagement par rail
Les unités peuvent se désengager par rail à partir d'un hex de bataille ami (défenseur d'origine). Ce mouvement compte dans la limite de côté d'hex. Une arrière-garde ne peut jamais retraiter par voie ferrée.

9.3 Ravitaillement par voie ferrée
Un hex est ravitaillé par voie ferrée quand une voie ferrée amie entre dans cet hex.

9.31 Ravitaillement par mer/ rail
Les voies de navigation maritimes (15.3) connectant des ports amis peuvent également relier des voies ferrées amies.

Un hex est dit ravitaillé par mer/ rail quand il est ravitaillé par l'un des 2 vecteurs ou les 2 à la fois.

Les villes majeures et les centres de ressources doivent être ravitaillés par mer/ rail pour produire.

9.4 Tête de train
Ces marqueurs servent à indiquer l'extension maximale d'une ligne sur la carte (Cf. contrôle).

9.5 Mouvements hors carte
Il est possible de se déplacer entre hexes d'entrée situés sur un bord de carte (de sa patrie), via un mouvement hors carte.

Chaque mouvement hors carte coûte alors 2 mouvements par hex situé entre les 2 points d'entrée.

Ces mouvements hors carte peuvent être combinés avec des mouvements sur carte classiques. Un mouvement par rail ne peut pas s'achever hors carte : si l'unité n'a pas assez de mouvement, il n'est pas autorisé.

Les règles régissant les mouvements par rail classiques s'appliquent ici (les unités peuvent se désengager mais pas engager, etc.)

Dépôt de ravitaillement général

Axe : bord Ouest de la carte.

Soviétique : bord Est de la carte.

Baku est également considéré comme une source de ravitaillement pour les Soviétiques car il relie Krasnovodsk à l'Est de la carte par voie maritime.

Détroit de Kerch
Une voie ferrée ne peut pas traverser le Détroit de Kerch (donc ni mouvement, ni ravitaillement autorisé).

Ravitaillement par rail/ mer et production
Une ville isolée ne peut pas produire pour l'effort de guerre.

10.0 Ravitaillement

10.1 Niveau de ravitaillement
Les unités en jeu peuvent être soit ravitaillées, soit non ravitaillées.

Pour être ravitaillée, une unité doit pouvoir tracer une ligne invisible jusqu'à une voie de ravitaillement ferrée ou maritime durant l'étape de vérification du ravitaillement.

10.2 Vérification du ravitaillement
Le niveau de ravitaillement d'une unité est vérifiée durant la phase de ravitaillement **ennemie** et perdure jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement ennemie.

10.3 Lignes de ravitaillement
Elles relient une unité à une voie de ravitaillement amie, ferrée ou maritime. D'une longueur de 2 hexes maximum, elles ne peuvent pas traverser les hexes ennemis ou infranchissables.

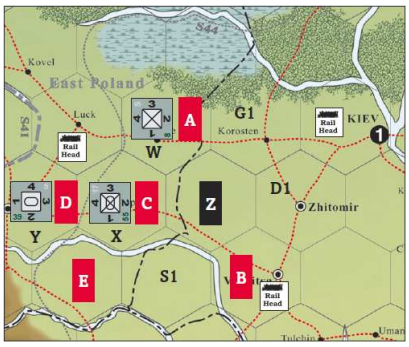
Elles peuvent traverser les hexes amis, les hexes de bataille amis (défenseur d'origine), ainsi que les hexes contestés.

10.4 Manque de ravitaillement
Durant la phase de ravitaillement ennemie, chaque unité amie non ravitaillée subit immédiatement 1 pas de perte. Les unités à 1CV (ou les QG et unités statiques à 0) sont éliminées.

10.5 Ravitaillement des forteresses
Les hexes de forteresse fournissent leur propre ravitaillement à la plus **forte** unité en défense (défenseur d'origine uniquement). Toutes les autres unités subissent 1 pas de perte.
Des pas de remplacement ne peuvent pas être ajoutés aux unités dépendantes d'un ravitaillement de forteresse durant l'étape de production.

10.6 Ravitaillement d'une tête de pont
Les têtes de pont déployées suite à un débarquement peuvent également fournir une source limitée de ravitaillement, même si elles sont engagées dans une bataille <u>offensive</u> (15.52).

Exemple de ravitaillement



Les Allemands viennent de se déplacer : Z a quitté Cernauti afin de couper le ravitaillement par voie ferrée des Soviétiques entre G1 et D1. Les têtes de train russes sont maintenant à Kiev et Vinnitsa.

G1 est contrôlé par les Allemands (l'unité soviétique A est engagée et n'exerce donc aucune ZoC).

D1 est contesté (ZoC de B et Z).

S1 est contrôlé par les Russes (Z n'exerce aucune ZoC à travers la rivière).

Les unités soviétiques C et E peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers S1 jusqu'à Vinnitsa.

L'unité D est trop éloignée et donc non ravitaillée. L'unité A ne peut tracer aucune ligne de ravitaillement non plus. Ces 2 unités subiront donc 1 pas de perte durant la phase de ravitaillement allemande à venir.

Les unités allemandes X, W et Y sont ravitaillées car elles sont adjacentes à leur tête de loco à Luck. L'unité Z ne peut pas tracer de ligne à travers le blocus soviétique, mais son niveau de ravitaillement ne sera vérifié que lors de la phase de ravitaillement Russe.

Vérification du ravitaillement

Parce que le niveau de ravitaillement est vérifié 1 seule fois par quinzaine (durant la phase de ravitaillement ennemie) et qu'il dure tout ce temps, être ravitaillé n'est pas la même chose qu'avoir une ligne de ravitaillement.

En effet, une unité ravitaillée est totalement autonome durant un temps conséquent et peut donc utiliser sa ZoC pour perturber les lignes de ravitaillement ennemies.

Alors qu'une unité non ravitaillée qui retrouve une ligne de ravitaillement ne sera considérée pleinement ravitaillée qu'à ***la prochaine phase de ravitaillement ennemie****.*

<u>Production</u> : pour récupérer des pas de perte, une unité doit avoir une ligne de ravitaillement (vérifiez le niveau de ravitaillement à ce moment).

Lignes de ravitaillement
Elles peuvent toujours traverser les hexes avec des unités amies debout et des hexes inoccupés dans une ZoC amie.

Manque de ravitaillement
N'oubliez pas que les unités actives qui se coupent de leur ravitaillement afin de perturber le ravitaillement adverse, n'en souffriront qu'au prochain tour.
L'adversaire en souffrira lui immédiatement.

11.0 Production

11.1 Phase de production

Au début de chaque mois (excepté le premier mois de jeu), les joueurs exécutent simultanément une phase de production :

- Détermination du niveau de production,
- Remplacement des pas de pertes des unités en jeu,
- Construction et déploiement des cadres,
- Déploiement d'éventuels renforts.

11.2 Niveau de production

C'est la somme des *points de production* automatiques, des villes majeures et des ressources. Le niveau initial de chaque camp est indiqué dans chaque scénario. Avec la capture et la perte des centres de production, le niveau doit être ajusté en temps réel sur la feuille de référence.

11.3 Points de production (PP)

Chaque mois, les joueurs reçoivent des PP équivalents à leur niveau actuel de production.
Ces PP sont dépensés pour reconstruire les CV des unités en jeu (QG inclus) ou pour reconstruire des unités détruites en *cadres*. Les points non utilisés durant cette phase sont perdus.

11.31 PP automatiques

Chaque camp reçoit des points automatiquement, reflet de l'effort de guerres de leur nation. Leur nombre peut varier suivant les scénarios.

11.32 PP des villes majeures

Ces villes possèdent une valeur de production (blanche sur fond noir) disponible chaque mois. Pour produire, elles doivent néanmoins être ravitaillées par rail/ mer (9.3).

Les hexes de villes où se déroulent une bataille peuvent toujours produire (si ravitaillées).

11.33 PP des ressources

Les centres de ressources contrôlés (symboles *derrick* ou *pioche*) produisent également tous les mois s'ils sont ravitaillés (et même s'ils sont le lieu de batailles).

Etant donnée les besoins sans fin de l'économie de guerre allemande, les centres de ressources contrôlés par l'Axe produisent au double de leur valeur de PP. Ainsi, les champs pétrolifères de Ploesti produiront 8PP au lieu de 4.

<u>Note</u> : les villes majeures et les centres hors de la zone de jeu ne produisent pas de PP.

BASIC PRODUCTION CHART (PPs)

Scenario	S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44
Soviet	0	6	12	20	20	20	20	20
Axis	30	30	40	40	50	50	40	30

Production simultanée
Elle permet d'accélérer la partie tout en distillant un doute sur le véritable niveau de production de l'ennemi…il est en effet difficile de surveiller en même temps ce qu'il fait !

Séquence de production
Son déroulement permet de s'assurer qu'il n'est pas possible d'ajouter des pas de remplacement à des unités fraîchement reconstruites (cadres) ou à des renforts nouvellement arrivés.

Production automatique
L'industrie Soviétique, délocalisée dans l'Oural, ne fut de nouveau pleinement opérationnelle qu'en hiver 42. L'effort de guerre Allemand progressa durant l'année 43 grâce au plan de rationalisation d'Albert Speer, mais chuta par la suite en raison des raids de bombardements alliés.

Données économiques
Les valeurs de production indiquées dans EastFront sont basées sur une traduction anglaise d'un ouvrage universitaire soviétique écrit en 1937. Il contient d'innombrables informations sur le niveau de production des villes soviétiques durant cette période.

Les PP indiqués sur la carte traduisent le poids supplémentaire qui a été donné au fer et à l'acier, ainsi qu'à la métallurgie, à l'énergie et à la production chimique. Le point le plus important nous a semblé être les alliages ferreux et la production de machines.

11.4 Construire des unités

11.41 Remplacements des pertes
Durant la phase de production, les joueurs peuvent ajouter 1 *pas* à n'importe quelle unité sur la carte, non engagée mais ravitaillée à ce moment.
Aucun pas supplémentaire n'est autorisé pour les cadres nouvellement crées, ni pour les renforts le mois où ils apparaissent.

Note : 1 seul pas d'unité SS peut être reconstruit par mois.

11.42 Cadres
Durant la phase de production, les unités éliminées peuvent être reconstruites en tant que cadres (1CV). Le coût en PP est indiqué sur la feuille de *coût des unités*.

Note : une fois éliminées, les unités des satellites sont limitées à leur pays respectif pour le restant de la partie (la 8ème armée italienne n'est pas reconstruite, l'Italie étant hors carte).

Si le 54ème corps allemand est reconstruit, il perd définitivement sa puissance de feu **TF** contre les forteresses.

Les QG cadres sont reconstruits comme les autres unités, à l'exception du fait que leur CV minimum est 0. Reconstruire un QG coûte donc 20PP et chaque niveau supplémentaire coûte 10PP. Dans certains cas, le coût des QG allemands peut être supérieur.

11.5 Renforts
Il s'agit des nouvelles unités dont l'arrivée est programmée par chaque scénario. Durant le mois indiqué, elles sont déployées sur la carte lors de la phase de production (11.6).

11.51 Arrivée anticipée
Le mois d'arrivée peut être raccourci d'un mois par phase de production, soit en réduisant d'un pas l'unité, soit en payant son coût de cadre.

11.52 Dissoudre des unités
Durant la phase de production, les joueurs peuvent volontairement dissoudre n'importe quelle unité amie. Elle ne sera disponible à la reconstruction que lors de la prochaine phase de production.

11.6 Déployer des cadres et des renforts
Les renforts programmés et les nouveaux cadres peuvent arriver :

- Dans les villes nationales (1.44),
- Dans les villes stratégiques (Axe uniquement),
- Dans les hexes d'entrée des voies ferrées situés sur les bords de carte nationaux.

Les hexes d'arrivée doivent être ravitaillés par rail/mer et ne pas être le lieu de batailles.

1 nouvelle unité au maximum peut arriver dans une ville mineure ou par un hex d'entrée de voie ferrée par phase de production, et 2 unités dans une ville majeure.

Note : les renforts qui arrivent le premier mois d'un scénario sont déployés comme vu plus haut lors du déploiement initial des troupes.

UNIT COST CHART (PPs)				
UNIT TYPE	AXIS		SOVIET	
	STEP	CADRE	STEP	CADRE
	8	12	4	8
	6	9	3	6
	4	6	2	4
	•	•	3	6
	3	2	•	•
	•	•	3	6
	•	•	2	6
	5	8	•	•
	•	•	6	12
	10[1]	20[1]	10[1]	20[1]

1. HQ costs increase under certain circumstances (see 16.2 and 16.6).

1. *Le coût des QG augmente dans certaines circonstances (16.2 et 16.6).*

Remplacements
Les unités ne peuvent reconstruire qu'un pas de perte par mois afin de simuler le temps d'entraînement et la fourniture d'équipement à une nouvelle unité.

Coût des cadres
Leur coût élevé simule le prix à payer pour reconstruire une unité entièrement détruite.
Il est, en effet, beaucoup plus simple de reconstruire une unité qui a conservé sa cohésion, son matériel, etc.
Le coût relativement bon marché des cadres allemands (au regard des pas de remplacement), traduit la qualité de leur encadrement et de leur entraînement.

12.0 Météo

12.1 Météo dans EastFront
Les mois de juin à septembre sont des mois secs. Octobre et novembre sont variables. Les mois de décembre à janvier sont hivernaux. Mars est variable, avril est boueux tandis que mai est également variable.

Lorsque la météo est variable, les 2 quinzaines débutent par un jet de météo. Chaque joueur lance alors 1D6, leur somme (pair ou impair) indiquant le temps à venir pour la quinzaine en cours.
Un nouveau jet de météo aura lieu au début de la seconde quinzaine du mois.

12.2 Effets de la météo

12.21 Initiative
Le joueur de l'Axe joue premier les mois secs et boueux (le Soviétique les mois d'hiver).

12.22 Perturbation des QG
Les QG perturbés exercent leur commandement à -1CV.

Boue : l'Axe et le Soviétique sont perturbés (5.8). Les QG ne peuvent pas se déployer d'un hex pour s'activer.

Neige : seul l'Axe est perturbé. Les QG peuvent se déployer normalement.

Exception : les SQG situés à Varsovie (Axe) et Moscou (Soviétique) sont immunisés aux conditions météo.

12.23 Mobilité des unités

Boue : toutes les unités réduisent leur vitesse de 1 hex par phase de mouvement (sauf la cavalerie qui se déplace de 2 hexes).

Neige : toutes les unités réduisent leur vitesse de 1 hex par phase de mouvement (sauf les troupes de choc qui restent à 1 hex).

12.24 Terrains

Boue : les règles des marais (limite de côté d'hex incluse) s'appliquent aux terrains dégagés et aux forêts (excepté la limite d'empilement qui reste à 4). Les bonus défensifs (*défense doublée*, etc.) continuent de s'appliquer.

Toutes les unités ont un tir offensif **SF** par temps boueux dans tous les hexes (exception : les frappes aériennes et Artillerie de siège).

La saison des boues augmente les chances de refoulement de 1 à 3 lors des assauts amphibies.

Neige : les règles des forêts s'appliquent aux marais (excepté la limite d'empilement qui reste à 3). Les rivières gèlent également, annulant les refoulements (la limite de côté d'hex reste cependant à 1).

12.3 Météo à l'Ouest
A l'Ouest de la ligne de front (1.7), une météo spécifique s'applique : elle doit être déterminée séparément de celle à l'Est.

A l'Ouest, le temps est sec de mars à octobre, variable en novembre, boueux de décembre à janvier et variable en février.

Option : la météo à l'Ouest du front peut être ignorée tant que les Soviétiques n'ont pas franchi cette frontière.

EAST FRONT WEATHER			
MONTH	DRY	MUD	SNOW
OCT	EVEN	ODD	•
NOV	•	ODD	EVEN
MAR	•	ODD	EVEN
MAY	EVEN	ODD	•

WEST FRONT WEATHER			
MONTH	DRY	MUD	SNOW
NOV	EVEN	ODD	•
FEB	EVEN	ODD	•

***Even* : pair** **_Odd_ : impair**

Météo aléatoire
Avec ce système, aucun joueur ne peut prédire à l'avance la météo qu'il fera.

Conséquences de la météo
Quand la neige apparaît, le Soviétique joue 2 tours de joueur en suivant.

Quand le temps passe de la neige à la boue, l'Allemand obtient 2 tours en suivant.

Ce « doublée » d'un camp peut être fatal pour un adversaire non préparé. Soyez vigilant !

Limite d'empilement
Les conditions météo n'affectent pas cette règle.

13.0 Supériorité aérienne

13.1 Rôle des QG
Chaque QG peut appeler un soutien aérien lors d'un combat : 1 frappe peut alors être conduite dans 1 bataille active à portée. Il n'existe aucune riposte possible contre des frappes aériennes.

13.11 Rayon des frappes aériennes
Il est similaire au RdC, à l'exception du fait qu'il traverse également les hexes ennemis et les terrains infranchissables.

Les SQG actifs durant un combat peuvent déclencher une *frappe stratégique* au double du rayon habituel. Ainsi, un SQG III possède un rayon de 6 hexes. La puissance de feu reste identique (13.14).

13.12 CV des frappes
La CV du QG détermine celle des frappes aériennes : 1D6 par CV. Il n'est pas possible de diviser la CV en autant de frappes aériennes.

13.13 Acquisition de cibles
Uniquement des hexes dans lesquels une bataille doit se dérouler lors de la phase de combat. 1 seule frappe par bataille par phase de combat.

Toutes les frappes doivent être allouées avant que les défenseurs ne soient révélés et que le combat ne commence. Placez un marqueur de *frappe* dans l'hex désigné.

13.14 Puissance de feu
Elle dépend de la période du conflit (scénario) : **SF**, **DF**, **TF**. Les terrains et la météo n'affectent pas la puissance de feu, mais les bonus défensifs restent actifs.

13.15 Résolution des frappes
Elles sont résolues avant les tirs défensifs. Lancez 1D6 par CV.

Les succès sont enregistrés en fonction de la puissance de feu (**SF**, **DF** ou **TF**) et les pertes retirées immédiatement parmi les unités passives de l'hex. Tous les bonus défensifs s'appliquent (ex : *défense doublée* en forêt).

Les demi-touches obtenues sont comptabilisées pour les tirs terrestres à venir.

Note : comme les frappes aériennes peuvent traverser les hexes ennemis, elles sont susceptibles d'atteindre des batailles où les combats se déroulent sans soutien pour les troupes au sol. A l'instar de ces derniers, la frappe aérienne sera alors moitié moins efficace.

13.16 Perturbation
Les QG perturbés ont -1CV (réduction du rayon des frappes de 1 hex et réduction de la CV des frappes). Cependant, la puissance de feu reste identique.

EAST FRONT AIRPOWER		
SCENARIO	AXIS	SOVIET
S 41	TF	SF
W 41	DF	SF
S 42	DF	SF
W 42	DF	DF
S 43	DF	DF
W 43	SF	DF
S 44	SF	TF
W 44	NONE	TF

Rayon des frappes aériennes
Il décline avec la CV des QG parce que la capacité à déclencher des frappes à distance est plus une question de logistique et de soutien qu'une question de distance aérienne.

QG de l'Ouest
Les frappes aériennes déclenchées depuis des QG situés à l'Ouest possèdent la même puissance de feu qu'à l'Est.

14.0 Option : parachutistes

14.1 Unité de paras
Le corps des parachutistes soviétiques est disponible en renfort dès décembre 41.
Il débutera ensuite tous les scénarios ultérieurs éliminés mais disponible à la reconstruction.

14.2 QG des paras
Tout QG (ou SQG) peut ordonner un parachutage en dépensant toute sa capacité de commandement (y compris les frappes aériennes) pour ce tour de joueur. Le QG des paras doit déjà être situé dans le même hex que les paras (il ne peut pas s'y déployer).
Les QG blitz doivent ordonner 2 parachutages, un à chaque phase.

14.3 Hex de parachutage
Durant la phase de mouvement, l'unité de paras peut atterrir dans un hex à portée de rayon aérien du QG (sauf en montagne).

<u>Note</u> : le rayon de parachutage de la STAVKA est doublé.

14.4 Assauts aéroportés
Il s'agit d'attaques de paras dans un hex occupé par l'ennemi (nouvelle bataille). Elles sont exécutées comme pour les assauts amphibies (7.5) à l'exception du fait que les paras ne sont repoussés que sur 1. Lorsque c'est le cas, l'unité perd automatiquement 1CV (en plus des pertes dues aux tirs défensifs) et se replie dans l'hex d'où elle vient.

Les parachutages dans des hexes de bataille existante ou en concertation avec des attaques terrestres classiques ne sont pas des assauts aéroportés (pas de refoulement possible).

14.41 Assauts combinés
Quand un parachutage est combiné avec un autre assaut (amphibie ou débarquement), les possibilités de refoulement sont réduites (7.54).

14.5 Combat
Les paras au sol se déplacent et combattent comme de l'infanterie classique, excepté qu'ils ont un tir offensif **SF** et un tir défensif **DF**.
Les paras ne reçoivent aucun soutien de leur QG initial mais peuvent en recevoir un d'un autre QG actif, à portée de RdC.

14.6 Liaison des paras
L'unité est dispersée lors du parachutage et n'exerce aucun contrôle sur aucun hex (placez le carré à plat, face caché).
La dispersion dure jusqu'à la phase de ravitaillement amie. La dispersion n'affecte pas le combat mais empêche le déplacement (même Blitz).

Lors de la phase de ravitaillement amie (avant de vérifier le statut des ennemis), il faut vérifier si un contact a été ou non établi. Une des conditions suivantes doit être satisfaite :

- L'unité est dans un hex ami,
- Ou adjacente à un hex ami non engagé (via terrain franchissable),
- Ou située dans un hex ennemi avec d'autres unités amies terrestres (non parachutées).

Si la liaison est établie, l'unité récupère le contrôle de son hex et sa ZoC. Sinon, elle est éliminée.

La présence d'une ligne de ravitaillement n'est pas suffisante : des unités terrestres amies doivent être présentes, même non ravitaillées.

Parachutistes soviétiques

Refoulement des paras
Seuls 20 à 30% d'une unité de parachutistes parviennent à atterrir conformément au plan prévu. Leur mission consiste alors à sécuriser les aérodromes afin de permettre l'arrivée du reste de l'unité en planeurs et autres. Le refoulement des paras signifie que la 1ère vague a échoué et que l'opération est annulée. La perte d'1CV reflète les hommes laissés sur place.

Assauts combinés
Les paras sont très utiles pour soutenir les assauts amphibies et les débarquements : ils apportent un renfort en CV et réduisent significativement les chances de refoulement de l'ensemble des attaquants.

Dispersion des paras
A cause de celle-ci, les paras n'affectent pas le contrôle des hexes le tour de leur atterrissage. Ainsi, une unité amie ne peut pas se désengager dans leur hex et les paras ne peuvent pas couper le ravitaillement ennemi, à moins qu'ils n'établissent une liaison avec une autre unité amie à la fin du tour.

Etablir un contact avec des paras
Les paras sont faiblement équipés, notamment en armes lourdes et munitions. Il est donc risqué de les parachuter derrière les lignes ennemies pour couper le ravitaillement, et de tenter de les rejoindre ensuite avec un mouvement Blitz ou un débarquement !

15.0 Puissance navale

15.1 Contrôle des mers

Les ports assurent le contrôle des zones maritimes adjacentes et permettent aux joueurs qui les contrôlent de ravitailler, déplacer et débarquer leurs troupes.

Ils sont identifiés par des symboles ancres noires (voir en gras ci-dessous les ports majeurs).
Les ports doubles (bordant 2 mers) ont 2 barres parallèles sur l'ancre.

- **Est de la Mer Baltique** : contrôlée par **Dantzig**. Les autres ports sont : Konigsberg, Memel et Ventspils.
- **Golfe de Finlande** : contrôlé par Tallin. **Léningrad** est le seul autre port.
- **Golfe de Riga** : contrôlé par Riga. Le seul autre port est Ventspils.
- **Ouest de la Mer Noire** : contrôlée par Sébastopol. Les autres ports sont Burgos, Constanta, Nikolaev, **Odessa** et Varna.
- **Est de la Mer Noire** : contrôlée par Batumi. Les autres ports sont Kerch, Novorossiysk et Sébastopol.
- **Mer d'Azov** : contrôlée par Rostov. Les autres ports sont Kerch et Mariupol.
- **Nord de la Mer Caspienne** : contrôlée par Astrakhan. Les autres ports sont **Baku**, Guryev et Makhach Kala.
- **Sud de la Mer Caspienne** : contrôlée par **Baku**.

Il n'y a pas d'autres ports en jeu.

15.2 Mouvements maritimes (MM)

Il s'agit d'un mouvement stratégique, possible uniquement s'il est commandé par un SQG activé. Un joueur peut accomplir 1 mouvement maritime par MS dépensé.

Les unités déjà situées dans un port ami peuvent faire un MM à travers des zones maritimes contrôlées et adjacentes vers un autre port ami, non sujet à conflit. Chaque zone traversée coûte 1MM.

Les unités ne peuvent pas engager l'ennemi via MM. Elles peuvent se désengager mais pas retraiter (15.6).

15.21 Capacité des ports

La capacité des ports mineurs est de 1, signifiant qu'une seule unité peut y entrer ou en sortir par tour de joueur, via MM. La capacité des ports majeurs est 2.

15.3 Ravitaillement maritime

Il s'agit des voies maritimes reliant les ports amis à travers les zones maritimes contrôlées.
Le ravitaillement par rail/ mer indique un ravitaillement par voie ferrée incluant une ou plusieurs connections maritimes.
Les sources de production doivent être ravitaillées pour produire.

15.31 Ravitaillement de siège

Le ravitaillement maritime, comme par voie ferrée, peut entrer mais pas traverser les hexes de bataille amis. Une voie maritime s'arrête donc dans un port engagé.

Les ports engagés ne peut peuvent soutenir qu'une seule unité, de force *cadre*. Les unités en défense à Léningrad ou Sébastopol reçoivent du ravitaillement de forteresse (10.5), au lieu du ravitaillement de siège.

15.4 Débarquements

Il s'agit d'un mouvement d'un port ami à travers des zones maritimes contrôlées vers n'importe quel hex côtier (sauf marais et montagnes).

Ce n'est pas un mouvement stratégique : le QG commandeur doit dépenser toutes ses capacités de commandement pour ce tour.

Puissance maritime
Elle n'a qu'un impact limité dans EastFront, bien que les Soviétiques aient réalisé un débarquement en Crimée en 1943, et que les Allemands aient ravitaillé ainsi l'Armée du Groupe Nord isolée dans la péninsule de Courland en 44-45.

Ces règles ne représentent qu'une simplification de la version complète présentée dans EuroFront.

Détroit de Kerch
Les mouvements maritimes, ravitaillements maritimes et débarquements sont interdits par le détroit si l'un des hexes terrestres adjacents est contrôlé par l'ennemi.

Exemples de mouvements maritimes (MM)

1) Les Soviétiques contrôlent Sébastopol, Rostov et Batumi. En activant la STAVKA, une unité russe à Odessa se déplace par mer à Rostov. 3 zones maritimes étant traversées, 3MM sont dépensés.

2) L'Axe souhaite déplacer une unité de Dantzig à Tallin par un mouvement stratégique, mais il n'y a pas de voie ferrée les reliant. Les Allemands contrôlent l'Est de la Mer Baltique et le Golfe de Finlande (via Tallin).
Ils choisissent donc de se déplacer par mer entre les 2 zones contrôlées de Tallin (2MM).
Débarquer à Tallin serait impossible si cet hex était engagé par les Soviétiques.

Exemple de ravitaillement maritime

1) L'Axe contrôle Sébastopol et Rostov. Des unités ont traversé le détroit de Kerch vers Novorossiysk. Elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers la tête de train à Kerch, mais pas de voie maritime, de Kerch à Novorossiysk, car ils ne contrôlent pas l'Est de la Mer Noire.

2) L'Axe débute l'hiver 44 avec 8 unités isolées dans la péninsule de Courland, à l'Ouest de Riga. Comme ils contrôlent encore Dantzig, ils contrôlent également l'Est de la Mer Baltique et peuvent tracer une voie maritime vers le port de Ventspils.

Zones maritimes dans EastFront
Dans EastFront, les zones de l'Arctique, de la Méditerranée et de l'Océan indien sont hors jeu.
L'Axe n'a aucune capacité maritime sur la Mer Caspienne.

15.41 Commander un débarquement
Durant la phase de commandement, un joueur peut activer un ou plusieurs QG pour déclencher un débarquement. Ces QG doivent être dans un port au début de la phase (ils ne peuvent pas s'y déployer).
Utilisez un marqueur approprié.

Chaque *QG de débarquement* commande le mouvement d'un type d'infanterie du port de départ vers un hex côtier (sauf marais, montagnes et bancs de sable) dans la même zone maritime. Le *QG de débarquement* ne peut commander aucun autre mouvement mais peut soutenir les troupes dans son RdC (rayon uniquement à travers les hexes maritimes et côtés d'hex maritime) et déclencher des frappes aériennes.

Les *QG de débarquement* peuvent blitzer afin de mener un autre débarquement avec une seconde unité vers le même hex côtier ou un autre (utilisez un marqueur si l'hex est différent).
Un QG de débarquement Blitz ne peut pas commander normalement durant la phase Blitz : il doit commander en tant que *QG de débarquement* durant ce tour de joueur (pas d'interversion entre QG classique/ paras/ débarquement).

Important : un débarquement hors du RdC du QG est possible mais toute bataille se déroulera alors sans soutien et sans frappes aériennes).

15.42 Mouvement
Les débarquements sont interdits dans les hexes de montagne/ marais, à travers les détroits non contrôlés et dans des bancs de sable (*Perekop, dans la Mer d'Azov*).

Bien que de multiples débarquements simultanés soient possibles (chacun commandé par un QG spécifique), seule 1 unité peut débarquer dans un hex côtier défendu, par phase de mouvement (des parachutages ou attaques terrestres simultanées sont autorisées).
Dans les hexes non défendus, il est possible de débarquer plus d'une unité.

Jusqu'à ce qu'un port soit capturé, des unités supplémentaires ne peuvent les rejoindre que par d'autres débarquements.
Dès qu'un port est capturé (non engagé), des unités peuvent être acheminées plus efficacement via mouvement stratégique (MM).

15.43 Assauts maritimes
Il s'agit des débarquements qui déclenchent des batailles (sujettes à refoulement). Lors du tir défensif initial, chaque D6 ayant obtenu 1 à 3 repousse une unité. Elle doit alors retourner dans son port d'embarcation.

Comme pour les assauts amphibies (7.51), une attaque combinée avec des paras réduit les refoulements (7.53).
Une attaque terrestre simultanée à travers un côté d'hex (non rivière) l'annule complètement.

15.5 Unités gardes-côtes
L'armée côtière Soviétique est une unité amphibie dotée de capacités particulières : refoulement uniquement sur 1-2 lors des débarquements, une tête de pont servant de source de ravitaillement dans l'hex envahi et une vitesse de 2 lors des retraites via *évacuation maritime*.

*Note : à la différence des unités amphibies alliées, cette unité russe n'a pas de puissance de feu **DF** dans sa tête de pont.*

15.51 Tête de pont (TdP)
Quand l'armée côtière débarque, sa tête de pont peut être déployée dans l'hex envahi (même s'il s'agit d'un hex de bataille ennemi), durant n'importe quelle phase de ravitaillement russe, à partir du moment où l'armée côtière est présente.

Exemple de débarquements

Les Soviétiques contrôlent Sébastopol (et donc l'Ouest de la Mer Noire). Un QG II et une unité d'infanterie sont situés à Sébastopol. Le QG s'active et l'unité est déplacée par mer pour débarquer à Constanta, contrôlé par l'Axe mais actuellement non défendu.

En capturant ce port, les soviétiques ont établi un ravitaillement maritime. Constanta devient donc une source de ravitaillement (avec toutes les voies ferrées qui en émanent), devenant par la même une sérieuse menace pour les champs de pétrole de Ploesti et Bucarest.

Exemple d'assaut maritime

Les Soviétiques contrôlent Batumi et ont un QG II et une unité à Novorossiysk.
L'Axe occupe Sébastopol, Kerch et Simferopol.

Plutôt que d'attaquer Kerch à travers le détroit via un assaut amphibie, les Russes choisissent un débarquement à Simféropol.

La frappe aérienne de leur QG de débarquement obtient 1 succès sur l'unité allemande en défense, la réduisant à 2CV.
Celle-ci réalise son tir défensif et obtient 1 refoulement et 1 succès.
L'armée rouge perd 1 pas et retourne piteusement à Novorossisk (où le général des opérations est promptement exécuté…).

La tête de pont peut uniquement être déployée si elle a le statut *prête*. Disponible en hiver 41, elle commence chaque scénario avec le statut *en préparation* (face cachée). Durant la phase de production, elle peut être convertie en *prête* (face visible) pour un coût de 20PP. Si éliminée, elle peut de nouveau être convertie *en préparation* pour 20PP.

La tête de pont sert de source de ravitaillement pour les unités amies dans l'hex, même s'il est engagé et contrôlé par l'ennemi. Si l'hex n'est pas engagé, une tête de pont déployée fonctionne comme un **port mineur** : 1 unité peut arriver/ partir par mer. Cependant, les voies ferrées ne s'étendent pas d'une tête de pont et un autre débarquement ne peut pas partir d'une tête de pont.

Une fois déployée, elle ne peut plus être déplacée. Si l'ennemi entre dans l'hex en l'absence d'unités amies, la tête de pont est détruite. Elle peut être dissoute volontairement et réduite (*en préparation*) durant la phase de production (mais ne peut pas être convertie en *prête* lors de cette même phase).

15.52 Ravitaillement
La tête de pont fournit du ravitaillement à toutes les unités russes dans l'hex (même si hex de bataille ennemi). Si l'hex de la tête de pont est ami, les unités proches peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à lui.

Les unités qui dépendent du ravitaillement de la TdP peuvent recevoir des pas de remplacement (sauf si engagées), durant la phase de production mais à un coût doublé.

15.6 Evacuation par mer
C'est l'inverse d'un débarquement. Un *QG de débarquement* situé dans un port ami commande le déplacement maritime d'une unité (engagée ou non) d'un hex côtier vers ce port. S'il s'agit d'une retraite, l'unité subit les tirs de poursuite sur la base d'une vitesse de 1 (l'armée côtière russe a une vitesse de 2).

16.0 Objectifs stratégiques

Capturer ces objectifs permet d'obtenir des bonus économiques, politiques et militaires.

16.1 Reddition des Satellites
A partir d'hiver 42, le contrôle par les Russes d'hexes situés en Roumanie, Bulgarie et Hongrie peut entraîner la reddition de ces pays. Au début d'une de ses phases de ravitaillement, le Soviétique peut effectuer un jet de D6 s'il contrôle un tel hex. Si le jet est inférieur au nombre d'hexes nationaux contrôlés + troupes nationales éliminées, le Satellite capitule.

<u>Conséquences</u> : 1 unité satellite qui n'est pas située dans la ZoC d'une unité de l'Axe change de camp (retournez le bloc). Toutes les autres unités sont éliminées et ne peuvent être reconstruites. Le contrôle du territoire reste inchangé. Cet effet est irréversible.

16.11 Conquête des Satellites
Après reddition, s'il n'y a plus aucune unité de l'Axe sur le territoire national à la fin de n'importe quel tour du joueur Soviétique, tout le territoire national passe sous contrôle russe.

16.2 Approvisionnement en pétrole de l'Axe

<u>Conséquences</u> : Si l'Axe perd le contrôle de Ploesti (ou perd un approvisionnement par rail/ mer vers lui), le coût des pas de QG augmente de +5PP et les QG cadres +10.

<u>Exception</u> : le contrôle par les Allemands de Baku (ravitaillement par rail/ mer) annule cet effet.

Tête de pont (TdP)
Les unités qui débarquent dans des hexes (non port) sans TdP ne sont pas ravitaillées jusqu'à ce qu'une ligne de ravitaillement soit établie.

Evacuation
Seul moyen de se désengager ou de retraiter d'un hex côtier qui n'est pas un port.

Dans un port ami, un MM est possible pour se désengager mais pas pour retraiter (évacuation obligatoire).

Dans un port ennemi, une évacuation est obligatoire pour se désengager et retraiter. Seule la retraite implique des tirs de poursuite.

Armée côtière russe
En mai 42, cette unité amphibie parvint à s'échapper d'Odessa vers Sébastopol en assez bon état. En terme de jeu, elle possède une vitesse de 2 quand elle retraite par évacuation.

Le talon d'Achille de l'Axe était sa dépendance au pétrole, 40% de son approvisionnement provenant de Ploesti. Après la prise des champs pétrolifères par les russes en septembre 44, les réserves en essence chutèrent vertigineusement et affectèrent durablement la Luftwaffe.

16.3 Prêt-bail
S'il n'y a plus de liaison ferroviaire entre la zone Arctique et l'Est, les Soviétiques perdent cette contribution des Alliés.

Conséquences : la production russe subit -5PP.

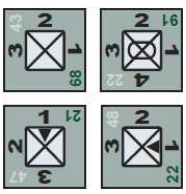
16.4 Mobilisation des Satellites
Dans *EastFront*, les unités Satellites sont normalement limitées : elles doivent rester à l'intérieur de leur territoire national ou dans un hex adjacent. Cependant, si certaines conditions sont remplies, des unités satellites peuvent lancer des *expéditions* et se déplacer librement.

Conséquences 1 : la capture d'Odessa libère la 3ème Armée Roumaine.

Conséquences 2 : la capture de Sébastopol libère les 3 autres Satellites (la 8ème Armée Italienne apparaît en tant que renfort à 3CV à la phase de production suivante).

Si Odessa et Sébastopol sont reconquises par la suite, les unités satellites respectives redeviennent limitées (les unités en dehors de leur frontière national sont considérées non ravitaillées).

16.5 Groupe d'Armée E
Si des unités soviétiques entrent à l'Ouest (traversent la frontière), le Groupe d'Armée E est activé et placé sur la carte en Albanie et en Grèce dans les ports, lors de la phase de production suivante. Après quoi elles sont jouées normalement.



Les unités sont montrées à leur CV de départ

16.6 Approvisionnement en pétrole des Soviétiques
S'ils perdent Baku ou une ligne d'approvisionnement vers lui, leurs QG coûtent +5PP (cadres +10PP).

16.61 Voie maritime pétrolière russe
Elle s'étend de Baku à Guryev par mer et donc vers l'Est (Sibérie) par rail.

Conséquences : si les russes perdent l'usage de cette route (mais maintiennent la voie ferrée/ maritime de Baku vers l'Oural via Krasnovodsk, plus longue), ils perdent 5PP de production automatique.

16.7 La plaine hongroise
Pour chaque hex de l'Ouest (de Belgrade à Cracovie inclus) occupé uniquement par des unités soviétiques à la fin de n'importe quelle phase, l'Axe doit retirer la plus proche unité non engagée (en hexes) pour la placer hors carte, adjacente à cet hex ennemi.

Cela simule un front continu entre le bord de carte et les Alpes.

L'unité allemande ainsi retirée doit rester là aussi longtemps que les hexes du bord de carte restent occupés par les Russes. Si ces derniers évacuent ces hexes, les unités allemandes réapparaissent dans ces hexes, au début de la prochaine phase de commandement allemande.

16.8 La plaine polonaise
Si un hex du bord de carte Ouest, au Nord de Cracovie, est occupé uniquement par le joueur Soviétique, il remporte la campagne ou la victoire du scénario Hiver 44 (17.4).

Bords de carte
Le bord de carte à l'Est représente la patrie du joueur Russe, tandis que le bord Ouest constitue celle de l'Allemand.

WestFront et EuroFront
Les règles de la plaine hongroise et du Groupe d'Armée E permettent de gérer le « syndrome bord du monde » d'une manière abstraite mais simple.

*Le jeu **WestFront** élimine le besoin de recourir à de telles règles puisqu'il étend le champ de bataille jusqu'à l'Ouest. Il couvre, en effet, la période de l'Invasion de la Sicile en été 43 jusqu'à la fin, incluant la possibilité d'un débarquement Allié dans la péninsule ibérique.*

***EuroFront** introduit en jeu la Scandinavie, l'Oural, le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord, avec toutes les forces que cela implique.*
Il apporte également des règles pour gérer les nations, les forces et la diplomatie propre à couvrir cette période (39-43), complétant ainsi le portrait du dernier conflit mondial en Europe.

17.0 Victoire

17.1 Points de victoire (PV)
A la fin d'un scénario, la victoire est déterminée en comparant les PV obtenus à un tableau de référence. Chaque camp détermine ses PV de la sorte :

1) PP : notez le niveau de production actuel.

2) CV des QG : ajoutez 2PV pour chaque CV de QG amis en jeu. Retirez 4PV pour chaque QG amis éliminés.

3) Unités éliminées : L'Axe perd 2PV pour chaque unité éliminée et 1PV pour chaque *expédition* de satellite de nouveau limitée (2PV pour la 8ème Armée Italienne, vu qu'elle est réellement retirée du jeu). Soustrayez également 1PV pour chaque unité amie non ravitaillée.

   Les Soviétiques retranchent 1PV par unité éliminée.

   Note : les scénarios après l'Eté 41 peuvent débuter avec des unités déjà éliminées (renforts futurs). Si elles ne sont pas reconstruites, ces unités comptent comme éliminées dans les PV.

4) Ajoutez/ soustrayez le handicap de scénario du total de PV de l'Axe.

17.2 Handicaps
Pour chaque scénario, un handicap est prévu pour l'Axe, en positif ou en négatif. Tenez-en compte dans le calcul des PV avant de désigner le vainqueur (voir ci-contre).

17.3 Degré de victoire
Décisive, majeure, marginale ou *égalité*. Ces différents niveaux sont basés sur la différence de PV entre les 2 joueurs (après ajustements):

- Victoire décisive : synonyme de campagne victorieuse.

- Victoire majeure : virtuellement suffisant pour remporter la guerre.

- Victoire marginale : avantage temporaire pour l'un des 2 camps.

17.31 PV et tournois
En tournoi, où les parties s'enchaînent, la valeur de chaque résultat apparaît dans le tableau de référence sous *TP* (*tournament points*).

17.4 Victoire du jeu en campagne
Pour les parties en campagne, à la fin de chaque scénario, les joueurs calculent leurs PV et désignent un vainqueur uniquement en cas de *victoire décisive*.

Autrement, la partie continue avec le scénario suivant.

Si les joueurs parviennent jusqu'en hiver 44, ils doivent utiliser les conditions de victoire spécifiques de ce scénario.

Victory Levels		
VP Differential	Result	TPs
0-5	Draw	1/1
6-15	Marginal	2
16-25	Major	3
26+	Decisive	5

Quel camp gagne la Guerre ?
Les conditions de victoire sont volontairement basées sur des paramètres variables afin de laisser subsister un doute sur l'issue réelle du conflit (notamment les pas de QG restants en jeu).
Ainsi, les joueurs ne savent jamais vraiment de quoi ils ont besoin pour l'emporter, juste ce qui peut les aider.

Niveau de victoire
*Nous conseillons aux joueurs d'enchaîner sur le scénario suivant quand les résultats » **victoire marginale** » et « **égalité** » sont obtenus.*

Exemple de victoire obtenue
Le joueur Soviétique a un niveau de production de 50PP, 6 QG (total 6CV) et 10 unités éliminées.

PV : 50 +12 -10 = 52

L'Axe possède un niveau de production de 70PP, 5 QG (total 9CV) et 1 unité éliminée.

PV : 70 + 18 -2 = 86

Avec le handicap de scénario (-40), les PV nets de l'Axe sont :

86-40 = 46

*La différence de PV obtenue entre les 2 camps est de 6 en faveur des Russes. Il s'agit donc d'une **victoire marginale**.*
En tournoi : 2TP.

SCENARIO D'INTRODUCTION
OPERATION : EDELWEISS
Piégés dans le Caucase

Axis	Units	CV
HQs	2	5
Armor	4	16
Mech	1	3
Infantry	6*	21
Production	28	
Air Power	DF	
Handicap	N/A	

*Includes one Mountain unit

Soviet	Units	CV
HQs	2	5
Armor	1	3
Mech	1	3
Infantry	7	15
Shock	1	3
Cavalry	1	--
Production	30	
Air Power	SF	

Règles spéciales Edelweiss

1) Scénario tutorial

Ce scénario a été conçu pour expliquer rapidement et facilement la plupart des mécanismes de jeu aux joueurs débutants de *EastFront*. Le placement des troupes est indiqué dans les tableaux ci-dessous et sur le schéma page suivante. Les unités russes L et M sont disponibles en tant que cadres. Stalingrad est un hex de bataille (les Soviétiques en sont les défenseurs d'origine).

Axis Forces		
Z	Mariupol	Inf 4cv
Y	Voroshilovgrad	Inf 4cv
X	Kamensko	Armor 4
W	Kamensko	Armor 4
V	Kamensko	Armor 4
U	Kamensko	HQII (AG "A")
T	Kamensko E1	Mountain 3
S	Kamensko E1	Inf 3
R	Kalach	Inf 3
Q	Kalach	Armor 4
P	Voroshilovgrad	Okh 3cv
O	Stalingrad	Mech 3cv
N	Stalingrad	Inf 4cv

Le joueur Russe s'assoit face au Nord du plateau. Le scénario débute la seconde quinzaine de juillet 42.

La séquence de tour est décrite, phase par phase avec les renvois aux différentes règles entre parenthèses. Les joueurs sont invités à suivre les directives du scénario et à déplacer les unités comme indiqué.

Les Allemands réussissent une percée et s'engouffrent dans la brèche vers les montagnes du Caucase, mais leurs flancs aux abords de Stalingrad, dangereusement exposés, subissent une violente contre-attaque des Russes visant à envelopper la 6ème armée.

Soviet Forces		
A	Rostov	Inf 3cv
B	Rostov E1	Inf 2cv
C	Rostov E2	Mech 3cv
D	Rostov SE1	*Gds* Inf 3cv
E	Kotelnikovo	Inf 2cv
F	Stalingrad	Inf 2cv
G	Stalingrad E1	Shock 3cv
H	Stalingrad E1	*Gds* Armor 3cv
I	Maikop	HQ IIcv
J	Tbilisi	Inf 3cv
K	Moscow	Stavka 3cv
L	Cadre (buildable)	Cavalry (1cv)
M	Cadre (buildable)	Inf (1cv)

2ème quinzaine de juillet (tour de l'Axe)

Phase de commandement
L'Axe active le Groupe d'Armée A (QG II) à Kamensko (unité U) dans le but de lancer une attaque au Sud.

Phase de mouvement
Les unités Z, Y, X et W attaquent Rostov. Cette attaque n'est pas considérée comme un assaut amphibie étant donné qu'une seule unité traverse la rivière (7.5).

Les unités V et T tentent un assaut amphibie sur Rostov (E1). Chacune traverse par un côté d'hex, ce qui représente la limite maximum autorisée.

L'unité S tente un assaut amphibie de Kamensko E1 vers Rostov E2.

Les unités Q et R tentent un assaut amphibie de Kalach vers Kotelnikovo. L'unité Q franchit la rivière de Kamensko E1, de sorte qu'une seule unité traverse chaque côté d'hex.

Le QG allemand ne se mobilise pas (5.41) et reste actif. Il ordonne une frappe aérienne sur Rostov (à 2CV).

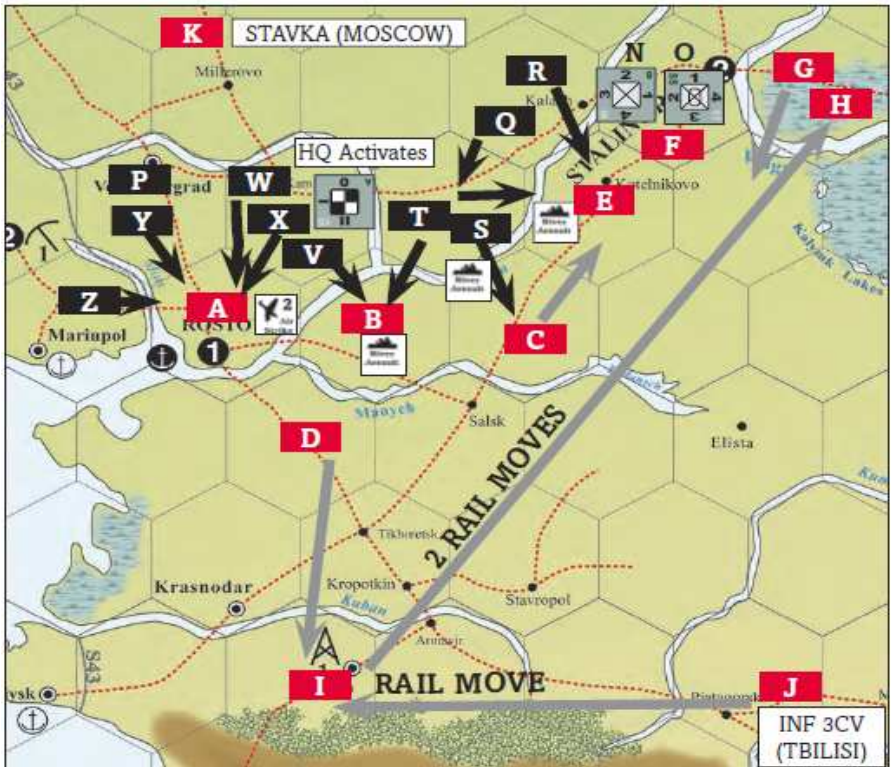
Phase de combat
Bataille pour Rostov

- Frappe aérienne : 2D6 à **DF** (résultat : 4 et 5). 5 est un succès mais comme Rostov est une ville majeure, l'unité en défense A n'encaisse qu'une demi-touche.

- Tirs défensifs : l'unité A (3CV) lance 3D6 (résultat 1, 5 et 6) et obtient 2 succès. Normalement à SF, l'infanterie défend ici une ville majeure, elle tire donc à **DF**. Les pas de pertes sont appliqués aux infanteries Z et Y, réduites à 3CV.

- Tirs offensifs : les blindés X et W lance 8D6 (résultat 3, 2, 5, 3 et 1, 4, 3 et 6). 1 succès chacun. L'infanterie russe encaisse 2 demi-pertes (1CV ½ restant). Les 2 infanteries allemandes (Y et Z) tirent à **SF** et obtiennent 1, 4 et 6 et 2, 5 et 6. Deux succès. L'infanterie russe encaisse 2 demi-pertes (1/2CV restant). Le round de combat achevé, l'infanterie russe est restaurée à 1CV.

Seule l'unité soviétique est redressée (défenseur d'origine).



Bataille pour Rostov E1

- Tirs défensifs : l'unité d'infanterie B lance 2D6 et obtient 3, 5 et 6. Un seul succès obtenu. La perte est appliquée à l'unité blindée V, plus forte unité (7.33). Pas de refoulement.

- Tirs offensifs : l'unité blindée V lance 3D6 (résultat : 3, 5 et 5) et élimine l'unité soviétique B avec 2 succès. Le corps de montagne n'a plus besoin de tirer.

Bataille pour Rostov E2

- Tirs défensifs : l'infanterie mécanisée C lance 3D6 (résultat : 2, 4 et 5) et obtient 1 succès (défense à **DF**) et 1 refoulement. L'infanterie attaquante S est réduite à 2CV et repoussée (7.51), avant d'avoir pu tirer.

Bataille pour Kotelnikovo

- Tirs défensifs : l'infanterie E lance 2D6 (résultat 2 et 4), n'obtient aucun succès mais repousse la plus faible infanterie (unité R) vers Kalach.

- Tirs offensifs : l'unité blindée Q (4CV) lance 4D6 (résultat 1, 2, 3 et 6), obtient 1 succès et réduit le défenseur à 1CV.

Le joueur Allemand décide de ne pas activer la bataille pour Stalingrad (le combat n'était pas obligatoire).

Le QG allemand reste à Kamensko et est redressé à 1CV.

Phase de ravitaillement
Toutes les unités soviétiques sont ravitaillées (pas de pertes supplémentaires).

2ème quinzaine de juillet (tour des Soviétiques)

Phase de commandement
Le Russe active la STAVKA (située hors carte à Moscou). 6 unités n'importe où sur la carte peuvent maintenant être déplacées (6.5).

Phase de mouvement
L'unité J (Tbilissi) se déplace de 7 hexes par voie ferrée vers Armavir. L'infanterie D se déplace de 2 hexes vers Maïkop. L'unité mécanisée C se dirige vers Kotelnikovo pour renforcer la bataille. L'unité de choc G est déplacée d'1 hex vers Stalingrad SE1. Le QG I se déplace de 11 hexes par rail vers Stalingrad E1 (utilisant pour ce faire 2 MS).

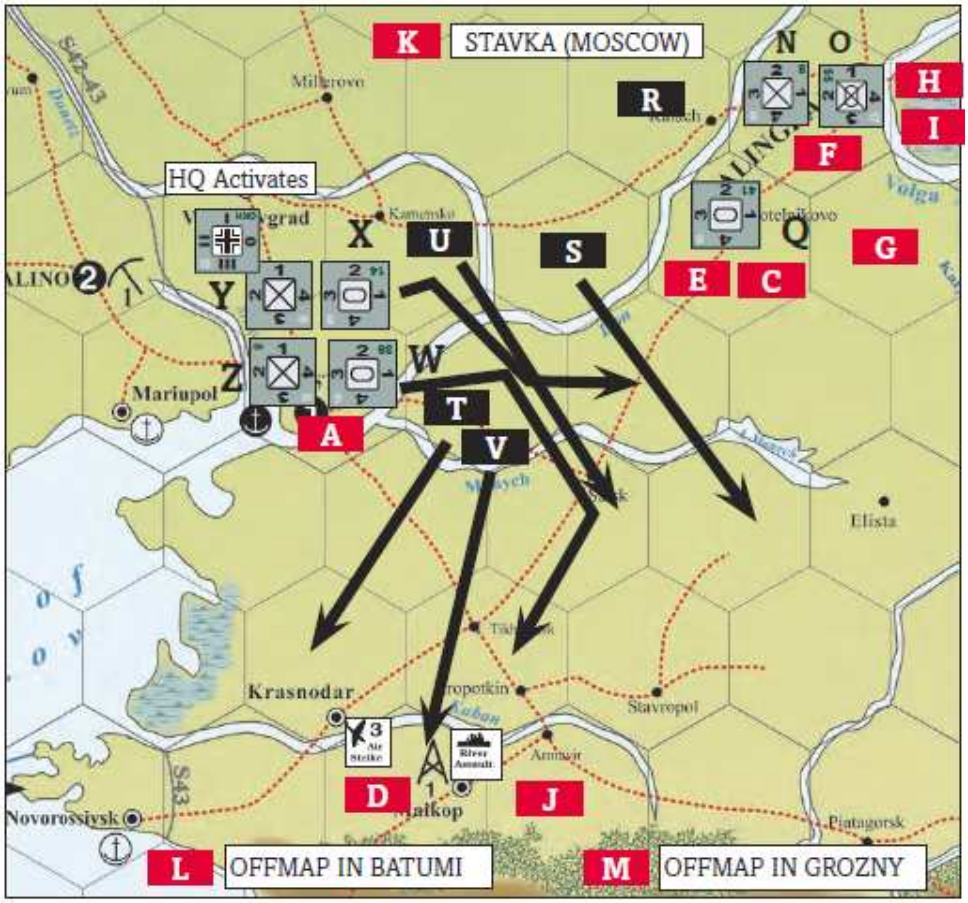
Le Soviétique n'entreprend aucune bataille (pas d'obligation puisqu'il n'y a pas de nouvelles batailles). Il passe donc la phase de combat.
La STAVKA est redressée à 2CV.

Phase de ravitaillement
Toutes les unités de l'Axe sont ravitaillées.

Phase de production d'Août 42

Production de l'Axe
L'Axe dispose de 28PP. 10 sont dépensés pour ramener le QG de Kamensko (unité U) à IICV. L'infanterie à Kalach (unité R) passe à 4CV pour 4PP. Celle de Kamensko E1 (unité S) passe à 3CV pour 4PP. Les blindés à Rostov E1 (unité V) passe à 4CV pour 8PP. Les 2PP restants, non utilisés, sont perdus.

Production Soviétique
Les Russes disposent de 30PP. 10 sont dépensés pour ramener le QG STAVKA à IIICV. Les troupes de choc à Stalingrad SE1 (unité G) passent à 4CV pour 3PP. Les blindés à Stalingrad E1 (unité H) passent à 4CV pour 4PP. L'infanterie à Maïkop (unité D) passe à 4CV pour 2 PP. Une cavalerie cadre est construite à Batumi pour 6PP (unité L). Une infanterie cadre est construite à Grozny pour 4PP (unité M).
Le 1PP restant est perdu.



1ère quinzaine d'Août 42 (tour de l'Axe)

Phase d'activation
L'Axe active l'OKH (unité P) à Voroshilovgrad. 6 unités sur la carte peuvent donc être déplacées.

Phase de mouvement
Les blindés (unité V) avancent de 3 cases vers Maïkop (assaut amphibie). Le corps de montagne (T) avance vers Krasnodar. L'infanterie S avance de 2 hexes vers Salsk E1. Les blindés W se désengagent (6.32) de Rostov vers Rostov E1 et roulent ensuite vers Kropotkin.
Les blindés X se désengagent vers Kamensko (le côté d'hex de rivière ayant déjà été utilisé) et avancent vers Salsk NE1.
Le QG (U) à Kamensko se déplace de 2 hexes vers Salsk.
L'OKH ne se mobilise pas et déclenche une frappe aérienne sur Maïkop (5.63).

Phase de combat

La bataille pour Maïkop (sans soutien)

- Frappe aérienne : 3D6 (4, 5 et 6) donnant 2 demi-touches sur l'infanterie, réduite à 3CV.
- Tirs défensifs : l'unité d'infanterie D obtient 3, 5 et 6 pour 1 succès. L'unité blindée V est réduite à 3CV.
- Tirs offensifs : l'unité blindée V rate son jet (3, 2 et 4).

L'unité russe est redressée (défenseur d'origine).

Bataille pour Kotelnikovo (sans soutien)

- Tirs défensifs : l'infanterie mécanisée C lance 1, 5 et 6, obtenant 2 succès sur l'unité blindée.
  L'infanterie E lance 3 et rate.
- Tirs offensifs : l'unité blindée Q rate (2 et 3).

L'unité russe est redressée (défenseur d'origine).

L'OKH est redressé à 2CV.

Phase de ravitaillement
L'unité russe à Rostov n'est pas ravitaillée et subit 1 pas de perte, ce qui l'élimine (10.4).
La production soviétique est également réduite de 1PP alors que celle de l'Axe augmente de 1PP, Rostov étant ravitaillé par rail.

1ère quinzaine d'Août 42 (tour des Soviétiques)

Le Russe passe son tour afin d'économiser des *pas* de QG. Aucun mouvement n'est donc autorisé.
Le niveau de ravitaillement des unités allemandes est cependant vérifié.
En l'occurrence, elles sont toutes ravitaillées via la voie ferrée traversant Rostov (sous contrôle allemand).

2ème quinzaine d'Août 42 (tour de l'Axe)

Phase de commandement
L'Axe active le QG (IICV) à Salsk (unité U) et le déploie d'un hex (5.21) vers Kropotkin.
Toutes les unités dans un rayon de 2 hexes sont sous commandement. Un marqueur Blitz est placé sur le QG.

Phase de mouvement
L'infanterie T à Krasnodar se déplace de 2 hexes vers Novorossisk afin de sécuriser le port. Les blindés W engagent Maïkop (ce n'est pas un assaut amphibie car il s'agit d'une ancienne bataille).
X et S attaquent l'unité J à Armavir (assaut amphibie). Les unités Y et Z à Rostov avancent jusqu'à Salsk et Salsk NE1. Une bonne chose aurait été d'engager Kotelnikovo avec l'unité R mais elle est hors du RdC. Une frappe aérienne est décidée sur Maïkop.

Phase de combat

La bataille pour Maïkop

- Frappe aérienne : 2D6 (3 et 6), résultant en 1 succès sur l'infanterie D réduite à 2CV.
- Tirs défensifs : l'infanterie D rate son jet (2 et 5).
- Tirs offensifs : les blindés V et W obtiennent (3, 1 et 6) et (2, 3, 5 et 5), éliminant l'infanterie D.

La bataille pour Armavir

- Tirs défensifs : l'infanterie J lance 3, 5 et 6 et obtient 1 succès (mais pas de refoulement) sur le blindé X.
- Tirs offensifs : le blindé X lance 2, 4 et 6 et obtient 1 succès sur l'infanterie J qui est réduite à 2CV. L'infanterie S rate (1, 4, 5).

Phase de mouvement Blitz

Le marqueur Blitz est retiré et le QG réduit à 1CV (il ne peut pas se déplacer). Toutes les unités à portée du nouveau RdC (1 hex) peuvent se déplacer.

L'unité blindée W roule vers Tuapse mais doit stopper en entrant dans les montagnes. L'unité blindée V avance vers Tuapse E1 où elle stoppe également dans les montagnes.

L'infanterie S se désengage de Stavropol et se déplace vers Armavir E1 pour couper le ravitaillement de l'unité J. Le QG décide une frappe aérienne sur Armavir.

Le Blitz permet ici une avancée vers les montagnes du Caucase afin de menacer Batumi (qui contrôle l'Est de la Mer Noire, Tbilissi et Baku).

Phase de combat Blitz

La bataille pour Armavir

- Frappe aérienne : 1D6 (6), résultant en 1 succès sur l'infanterie, la réduisant à 1CV.
- Tirs défensifs : l'infanterie K lance 6 et obtient 1 succès sur le blindé X, le réduisant à 2CV.
- Tirs offensifs : le blindé X rate son jet (4 et 4).

Le QG est réduit à 0CV et se désactive à Kropotkin.

Phase de ravitaillement
L'unité J n'est plus ravitaillée et subit une perte de 1CV, ce qui l'élimine.

Avec la capture des champs pétrolifères de Maïkop, la production soviétique est réduite de 1PP et celle de l'Axe augmente de 2PP (1.5).

2ème quinzaine d'Août 42 (tour des Soviétiques)

Phase de commandement
Le joueur active le QG à Stalingrad E1 (unité I) et le déploie d'un hex vers Kotelnikovo E1. Il place un marqueur Blitz dessus.

Phase de mouvement
L'unité de choc G à Kotelnikovo E1 engage Kotelnikovo. Le blindé H se déplace dans cette bataille. Le QG décide une frappe aérienne sur place, à Kotelnikovo.

Bataille pour Kotelnikovo

- Frappe aérienne : 2D6 (1 et 6), résultant en 1 succès sur le blindé, le réduisant à 1CV.

- Tirs défensifs : le blindé Q lance 6 et obtient un succès réduisant les troupes de choc de 1CV.

- Tirs offensifs : le blindé H lance 2, 4, 4 et 6, résultant en 1 succès, ce qui détruit le défenseur. Les 3 autres unités n'ont plus besoin de tirer.

Phase de mouvement Blitz
Le marqueur Blitz est retiré et le QG réduit à 1CV. L'unité blindée H se déplace de 3 hexes pour attaquer le SQG de l'Axe. L'unité mécanisée C avance pour capturer Rostov. Ces unités n'ont actuellement pas de ligne de ravitaillement (elles sont à plus de 2 hexes d'une voie ferrée amie), mais reste ravitaillées pour le moment, ce qui leur permet d'infliger des dégâts majeurs aux forces de l'Axe isolées.

L'unité de choc G attaque Rostov E2. Le QG est réduit à 0CV, se désactive et se mobilise vers Stalingrad E1.

Phase de combat Blitz

La bataille pour Rostov E2 (sans soutien)

- Tirs défensifs : l'infanterie Z lance 1, 2 et 6, obtenant 1 succès sur les troupes de choc G, les réduisant à 2CV.

- Tirs défensifs : l'unité G rate son jet (1 et 2).

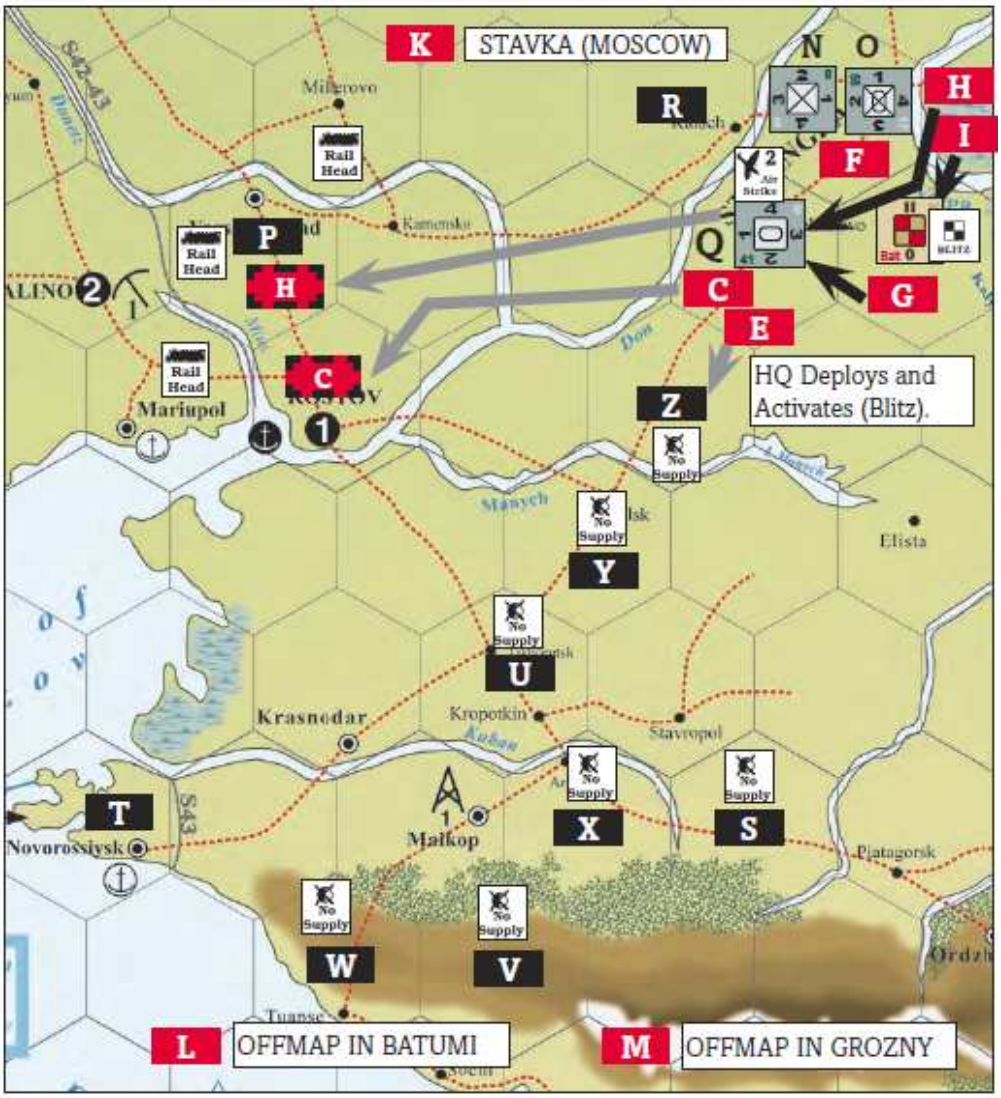
Phase de ravitaillement
Plusieurs unités de l'Axe au Sud du fleuve Don sont sans ravitaillement (W, V, X, S, U, Y, Z, N et O) et sont donc réduites de 1CV.
Le QG à OCV est éliminé.

L'Axe ne peut pas utiliser le ravitaillement par mer car Batumi est contrôlé par les Soviétiques. Cependant, l'unité T à Novorossisk est ravitaillée par la tête de train à Kerch (non indiquée sur le schéma). L'unité R est également ravitaillée car elle se trouve à 2 hexes de la tête de train allemande de Millerovo.

Les forces de l'Axe auront fort à faire pour briser l'encerclement des Soviétiques.

L'OKH a été engagé et ne peut récupérer des pas de remplacement durant la phase de production. Il reste donc à 2CV, limitant ainsi le potentiel de mouvement allemand du prochain tour.
L'OKH pourrait être activé dans l'hex de bataille et déplacer des unités dans les hexes adjacents de Novorossisk afin de les ravitailler.

L'offensive vers Baku a tourné au désastre…



Ordre de bataille historique – 41

LENINGRAD MILITARY DISTRICT

Leningrad Front	HQ-II	Leningrad
23 Army	Infantry 3	Leningrad
10 TkCps	Armor 2	Leningrad

BALTIC MILITARY DISTRICT:

Baltic Front	HQ-II	Riga
50 Army	Infantry 2	Riga
12 TkCps	Armor 1	Riga
8 Army	Infantry 3	Front
11 Army	Gds Inf 4	Front
3 Gds MkCps	Gds Mech 2	Front

WESTERN MILITARY DISTRICT:

West Front	HQ-II	Minsk
13 Army	Infantry 3	Minsk
4 Gds MkCps	Gds Mech 2	Minsk
3 Army	Infantry 3	Front
10 Army	Gds Inf 4	Front
4 Army	Infantry 2	Front
6 CavCps	Cavalry 1	Front
11 TkCps	Armor 2	Front

KIEV MILITARY DISTRICT:

Ukrainian Front	HQ-II	Ternopol
37 Army	Infantry 3	Ternopol
5 CavCps	Cavalry 1	Ternopol
16 Army	Infantry 3	Kiev
6 MkCps	Mech 2	Kiev
5 Army	Infantry 3	Front
6 Army	Gds Inf 4	Front
26 Army	Infantry 2	Front
12 Army	Infantry 3	Front
4 TkCps	Armor 3	Front
8 TkCps	Armor 2	Front
9 TkCps	Armor 2	Front

ODESSA MILITARY DISTRICT:

South Front	HQ-II	Vinnitsa
7 MkCps	Mech 2	Vinnitsa
Coastal Army	Infantry 1	Odessa
2 Gds MkCps	Gds Mech 2	Front
18 Army	Infantry 2	Front
9 Army	Infantry 3	Front
2 CavCps	Cavalry 1	Front

STRATEGIC RESERVE

STAVKA	HQ-III	Moscow
24 Army	Gds Inf 4	Moscow
7 TkCps	Armor 2	Moscow
22 Army	Gds Inf 4	Vitebsk
1 Gds Mk	Gds Mech 2	Vitebsk
20 Army	Gds Inf 4	Smolensk
21 Army	Gds Inf 4	Gomel
5 MkCps	Mech 2	Gomel
19 Army	Gds Inf 4	Cherkassy

RESERVE ARMIES

27 Army	Infantry 1	Kalinin
28 Army	Infantry 1	Tula
31 Army	Infantry 1	Yaroslavl
33 Army	Infantry 1	Rostov
34 Army	Infantry 1	Kharkhov
38 Army	Infantry 1	Dnepropetrovsk
40 Army	Infantry 1	Bryansk
51 Army	Infantry 1	Sevastopol
1 CavCps	Cavalry 1	Stalino

Soviet Reinforcements		
Nov '41	1 Shock	Shock 4
Nov '41	2 Shock	Shock 4
Dec '41	3 Shock	Shock 4
Dec '41	4 Shock	Shock 4
Dec '41	4 Para Cps	Para 1
Apr '42	1 Gds Tank	*Gds* Armor 1
Apr '42	2 Gds Tank	*Gds* Armor 1
May '42	3 Gds Tank	*Gds* Armor 1
Jun '42	5 Gds Tank	*Gds* Armor 1
Jul '42	6 Gds Tank	*Gds* Armor 1

Déploiement historique des Soviétiques

Déploiement en premier, déplacement en second.

Les districts militaires sont listés du Nord au Sud. A l'exception de Léningrad, ces districts divisent le front Russe (triangles rouges sur la carte) en secteurs. Toutes les unités du front doivent être déployées à l'intérieur de leurs secteurs respectifs dans les hexes de front. Ces derniers doivent tous être occupés.

Les unités qui font référence à des hexes de villes doivent être déployées dans l'un des hexes de ces villes.

Note : les gardes sont des unités à 4 pas.

ERRATA : la frontière du district militaire d'Odessa-Kiev en été 41 est mal placée (près de Lvov). Elle devrait se trouver entre Jassy et Cernauti sur la rivière Prout (Cernauti étant l'hex le plus au Sud du district de Kiev).

ARMY GROUP NORTH

AG North	HQ III
41 Panzer Corps	Armor 4
56 Panzer Corps	Armor 3
1 Corps	Infantry 4
38 Corps	Infantry 4
26 Corps	Infantry 4
10 Corps	Infantry 4
28 Corps	Infantry 3
2 Corps	Infantry 4

ARMY GROUP CENTER

OKH	HQ III
AG Center	HQ III
24 Panzer Corps	Armor 4
39 Panzer Corps	Armor 4
57 Panzer Corps	Armor 4
46 Panzer Corps	Armor 3
47 Panzer Corps	Armor 4
5 Corps	Infantry 4
6 Corps	Infantry 4
8 Corps	Infantry 3
20 Corps	Infantry 4
7 Corps	Infantry 4
9 Corps	Infantry 4
12 Corps	Infantry 3
13 Corps	Infantry 4
43 Corps	Infantry 3

ARMY GROUP SOUTH

AG South	HQ III
14 Panzer Corps	Armor 4
48 Panzer Corps	Armor 3
3 Panzer Corps	Armor 4
55 Motorized Corps	Mech 3
17 Corps	Infantry 4
29 Corps	Infantry 4
35 Corps	Infantry 3
44 Corps	Infantry 4
4 Corps	Infantry 4
52 Corps	Infantry 4
49 Mountain Corps	Mountain 4

ARMY GROUP RUMANIA

AG "A"	HQ I
11 Corps	Infantry 4
30 Corps	Infantry 4
54 Corps	Infantry 3
3 Rumanian Army	Satellite Infantry 3 (E) *
4 Rumanian Army	Satellite Infantry 4 (E) *

* These units are *Restricted.*

OTHER RESTRICTED SATELLITES

1 Bulgarian Army	Satellite Infantry 1
2 Bulgarian Army	Satellite Static 1
1 Hungarian Army	Satellite Infantry 2
2 Hungarian Army	Satellite Infantry 4 (E)
3 Hungarian Army	Satellite Infantry 2
1 Rumanian Army	Satellite Infantry 1
2 Rumanian Army	Satellite Static 1

AXIS REINFORCEMENTS		
JUL '41	40 PZR CPS	ARMOR 4
AUG '41	42 CPS	INFANTRY 4
SEP '41	16 CPS	INFANTRY 4
OCT '41	59 CPS	INFANTRY 4
NOV '41	50 MOT CPS	MECH 4
JAN '42	61 CPS	INFANTRY 3
MAR '42	23 CPS	INFANTRY 3
MAY '42	53 MOT CPS	MECH 3
JUN '42	27 CPS	INFANTRY 3
FEB '43	2 SS PZR CPS	SS ARMOR 4
JUL '43	3 SS PZR CPS	SS MECH 3
AXIS CAPTURE ODESSA: Rumanian 3R released.		
AXIS CAPTURE SEVASTOPOL Rumanian 4R released Hungarian 2H released Italian 8I arrives		
SOVIETS ENTER WESTFRONT: AG "E" ACTIVE. 21 MTN, 22 MTN, 68 INF, 91 MECH.		

Déploiement historique de l'Axe

Déploiement en second et mouvement en premier.

Les Groupes d'Armée (listés du Nord au Sud) divisent le front allemand en 4 secteurs (triangles noirs sur la carte).

Toutes les troupes allemandes doivent être déployées à l'intérieur de leur secteur de Groupe d'Armée respectif, sur les hexes de front ou adjacents.

Tous les hexes de front doivent être occupés.

Important : les unités hongroises ne peuvent pas être déplacées en juin 41.

Axis	Units	CV
HQs	5	13
Armor	10	37
Mech	1	3
Infantry	25	94
Sat. Inf.	7	17
Sat. Static	2	2
Production	54	
Air Power	TF	
Handicap	-40	

Soviet	Units	CV
HQs	6	13
Armor	7	14
Mech	7	14
Infantry	30	76
Shock	•	•
Cavalry	4	4
Production	64	
Air Power	SF	

Axis Reinforcements		
Jul '41	40 Pzr Cps	Armor 4
Aug '41	42 Cps	Infantry 4
Sep '41	16 Cps	Infantry 4
Oct '41	59 Cps	Infantry 4
Nov '41	50 Mot Cps	Mech 4

Soviet Reinforcements		
Nov '41	1 Shock	Shock 4
Nov '41	2 Shock	Shock 4

Règles spéciales Eté 41

1a) Option : déploiement historique
Voir les *Ordres de bataille* précédents.

1b) Option : déploiement libre :

Soviétiques : vous vous déployez d'abord et vous déplacerez en second. Déployez toutes les unités des districts militaires dans les hexes frontaliers. Le reste des forces peut être déployé librement mais Léningrad doit abriter au moins 2 unités, Moscou 3 et les villes majeures ci-dessous 1 unité :

Bryansk	Minsk	Stalino
Dnepropetrovsk	Moscou (3)	Tblisi
Kalinine	Odessa	Tula
Kharkov	Riga	Voronezh
Kiev	Rostov	Yaroslavl
Leningrad (2)	Stalingrad	Zaporozhye

Axe : vous vous déployez second et vous déplacerez en premier, à l'Ouest de la ligne de départ. Tous les hexes frontaliers doivent être occupés.

2) Campagne tardive
Le jeu débute la seconde quinzaine de juin 1941. Chaque camp n'a donc qu'un seul tour de joueur en juin.

3) Attaque surprise de l'Axe
Tous les QG soviétiques sont perturbés durant le mois de juin. Les assauts amphibies des Allemands ne sont pas sujets à refoulement (mais la limite d'engagement par côté d'hex s'applique toujours).

4) Satellites de l'Axe
Toutes les unités sont cantonnées à leur territoire nationale ou hexes adjacents. Des *expéditions* sont possibles sous certaines conditions (16.4). En juin 1941, les Hongrois ne peuvent pas être déplacés et aucune unité allemande ne peut pénétrer en Hongrie.

Eté 41 : notes de scénario
Barbarossa est un scénario ouvert, probablement le plus difficile à appréhender pour un débutant, notamment Soviétique. Avec tous ses QG perturbés, son déploiement initial est critique. Même avec un bon placement des unités, le front russe sera généralement enfoncé. Bien que cela puisse être démoralisant, ce camp garde des atouts en main (unités moins chères et hiver rigoureux).

HIVER 41
OPERATION : TYPHON
La contre-offensive de Moscou

Axis	Units	CV
HQs	5	10
Armor	11	30
Mech	2	6
Infantry	27	96
Sat. Inf.	7	17
Sat. Static	2	2
Production	71	[+0]
Air Power	DF	
Handicap	-25	

Soviet	Units	CV
HQs	6	10
Armor	1	2
Mech	2	4
Infantry	28	76
Shock	2	8
Cavalry	4	12
Production	49	[+6]
Air Power	SF	

Axis Reinforcements		
Jan '42	61 Cps	Infantry 3
Mar '42	23 Cps	Infantry 3
May '42	53 Mot Cps	Mech 3

Soviet Reinforcements		
Dec '41	3 Shock	Shock 4
Dec '41	4 Shock	Shock 4
Dec '41	4 Para Cps	Para 1
Apr '42	1 Gds Tank	*Gds* Armor 1
Apr '42	2 Gds Tank	*Gds* Armor 1
May '42	3 Gds Tank	*Gds* Armor 1
*Starts W '41 in a Home City		

Règles spéciales Hiver 41

1) Paralysie des forces de l'Axe
Tout au long du scénario, les pas de QG coûtent 15PP chacun et les QG cadres 30PP.

Par temps neigeux, toutes les unités de l'Axe sont réduites à 1 hex de mouvement terrestre et ont un tir offensif **SF** (les tirs défensifs et les mouvements par rail restent inchangés).

Rappel : les QG allemands sont perturbés en hiver.

2) Perte de PV de l'Axe
Récompense pour le Soviétique d'1 PV pour chaque QG allemand en dessous de sa force maximum (14CV) à la fin du scénario.

3) Leningrad
Notez que Léningrad débute le scénario sans ravitaillement par voie ferrée et n'est donc pas comptée dans la production Soviétique.

4) Satellites de l'Axe
L'unité roumaine 3R est libre de tout mouvement depuis la capture d'Odessa. Tous les autres satellites demeurent limités mais des *expéditions* sont désormais possibles (16.4).

Hiver 41 : notes de scénario
Après avoir subi une débâcle durant tout l'été 41, les russes prennent leur revanche. Paralysée par l'hiver, la Wehrmacht subit de plein fouet la férocité des Sibériens. L'Axe est en grande difficulté pour exécuter des manœuvres d'envergure avec ses QG embourbés.
Dilemme : lâcher du terrain ou défendre ses conquêtes chèrement acquises ?

Axis	Units	CV
HQs	5	12
Armor	11	38
Mech	3	10
Infantry	30	92
Sat. Inf.	7	17
Sat. Static	2	2
Production	80	[+10]
Air Power	DF	
Handicap	-30	

Soviet	Units	CV
HQs	6	11
Armor	4	8
Mech	4	8
Infantry	28	88
Shock	4	12
Cavalry	4	10
Production	56	[+6]
Air Power	SF	

Axis Reinforcements		
Jun '42*	27 Cps	Infantry 3
*Starts S '42 in a Home City		

Soviet Reinforcements		
Jun '42*	5 Gds Tank	*Gds* Armor 1
Jul '42	6 Gds Tank	*Gds* Armor 1
*Starts S '42 in a Home City		

Règles spéciales Eté 42

1) Artillerie de siège (Axe) :
Apparaît avec ce scénario. Elle est attachée au 54ème Corps (2.63).

2) Volkov
C'est un hex de bataille allemand. Les 2 joueurs doivent y déployer au moins 1 unité (l'Axe est défenseur d'origine).

3) Leningrad
Notez que cette ville débute le scénario sans ravitaillement par voie ferrée et ne compte donc pas dans la production russe.

4) Satellites de l'Axe
L'unité roumaine 3R est libre de tout mouvement (Odessa a été capturée). Tous les autres Satellites restent limités.
La capture de Sébastopol (16.4) permet de libérer les 3 *expéditions* restantes.

Eté 42 : notes de scénario

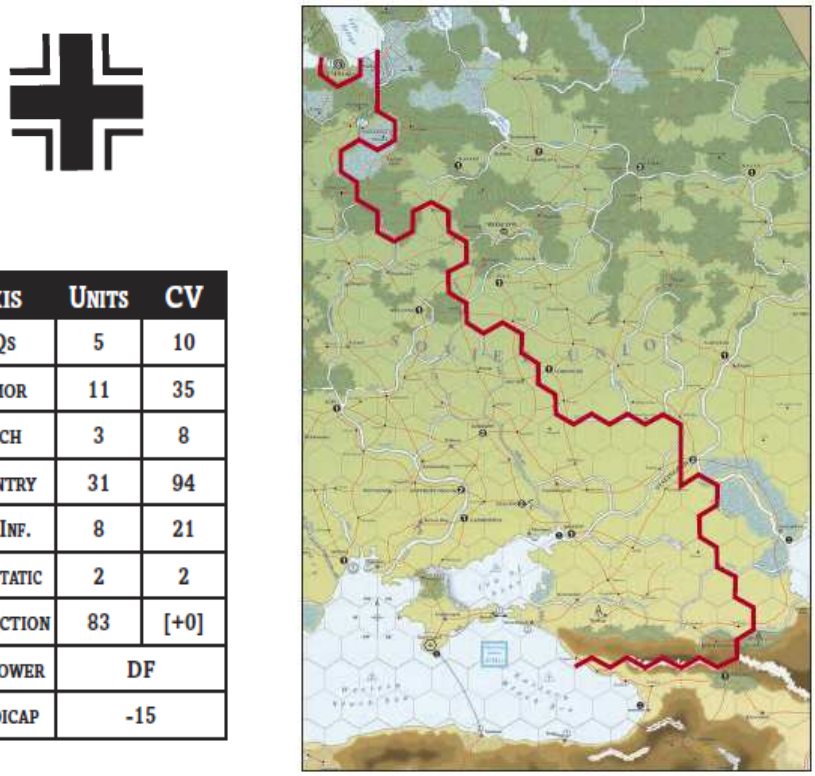
L'Armée Rouge s'est redressée mais l'espace n'est désormais plus son allié : Moscou, Léningrad et le Caucase sont tous à portée des forces de l'Axe. Plus puissante que jamais, la Wehrmacht dispose d'un été entier pour l'emporter sur l'un de ces 3 fronts.

Eté 42 : commentaires historiques

L'été 42 fut un tournant pour l'Axe. Les Russes, se renforçant de jours en jours, devenaient aussi plus incisifs alors que dans le même temps, l'Amérique transformait l'Angleterre en un vaste camp militaire. La Némésis de Hitler se profilait à l'horizon : le spectre d'une guerre sur 2 fronts. Il fallait abattre la Russie. Rapidement.

La faiblesse structurelle de l'économie de guerre allemande, l'approvisionnement en pétrole, focalisa Hitler sur le Caucase. Le Front Sud, moins bien défendu que la région de Moscou, fut aisément transpercé mais les Soviétiques surent cette fois se retirer avant l'enveloppement.

Une nouvelle fois, Hitler modifia ses plans et s'orienta vers Stalingrad. Sur place, les Allemands perdirent leur mobilité et s'épuisèrent en vains combats de rues tandis que Staline rassemblait ses réserves derrière le Don et la Volga. Ceux qui avaient vécu par la Blitzkrieg allaient bientôt périr par la Blitzkrieg.



Axis	Units	CV
HQs	5	10
Armor	11	35
Mech	3	8
Infantry	31	94
Sat. Inf.	8	21
Sat. Static	2	2
Production	83	[+0]
Air Power	DF	
Handicap	-15	

Soviet	Units	CV
HQs	6	12
Armor	7	16
Mech	5	12
Infantry	28	84
Shock	4	12
Cavalry	4	12
Production	62	[+8]
Air Power	DF	

Axis Reinforcements		
Feb '43	2 SS Pzr Cps	SS Armor 4

Soviet Reinforcements (none)

Règles spéciales Hiver 42

1) Attaque surprise des Soviétiques

L'Axe se positionne en premier, les Russes disposant toujours du premier mouvement (conditions hivernales).

2) Stalingrad

Elle débute le scénario comme hex de bataille (les russes sont défenseurs d'origine). L'Axe doit y déployer 4 unités (dont 1 blindé) d'au moins 3CV chacune (face visible).

3) Léningrad

Elle débute le scénario sans ravitaillement par rail et ne compte donc pas dans la production soviétique.
Volkov est un hex de bataille allemand.

Rappel : les QG allemands sont perturbés en hiver.

4) Satellites de l'Axe

Les 4 *expéditions* ont été libérées (Odessa et Sébastopol capturés). Les autres unités satellites restent limitées (16.4).

Hiver 42 : notes de scénario

Les lignes allemandes sont démesurément étendues et paralysées par la perturbation du commandement opérationnel. Le joueur de l'Axe doit éviter un encerclement décisif à Stalingrad.

Rostov est une cible tentante pour le Russe étant donné le nombre d'unités allemandes dépendantes de ce nœud de ravitaillement. Si l'Allemand défend le Don avec ténacité, une retraite générale peut réussir. La stratégie soviétique consiste donc à trouver le point le plus faible de la défense et à l'enfoncer sans merci. L'Axe n'a pas assez de *pas* de QG pour tenter des manœuvres d'envergure.

Hiver 42 : commentaires historiques

Tout le monde a entendu parler de Stalingrad. Le froid, la faim, la souffrance. L'Allemagne y perdit 1/4 de million d'hommes en raison de son arrogance. Très peu des 90 000 prisonniers purent jamais retourner chez eux.
Hitler avait sacrifié la 6ème Armée afin d'extraire la 1ère Panzer Armée du piège caucasien et sauver ainsi l'aile Sud du front.
Les Soviétiques ne remportèrent pas la guerre à Stalingrad mais mirent un terme définitif à l'avantage militaire de l'Allemagne.

* includes 1 SS Armor

Axis	Units	CV
HQs	5	12
Armor	12*	42
Mech	3	12
Infantry	29	90
Sat. Inf.	7	12
Sat. Static	2	2
Production	90	[+10]
Air Power	DF	
Handicap	-10	

Soviet	Units	CV
HQs	6	14
Armor	11	32
Mech	6	18
Infantry	29	94
Shock	4	10
Cavalry	4	8
Production	64	[+0]
Air Power	DF	

Axis Reinforcements		
Jul '43*	3 SSPzr Cps	SS Mech 3
*Starts S '43 in a Home City		

Soviet Reinforcements (none)

Règles spéciales Eté 43

1) Campagne tardive

Le scénario débute en juillet plutôt qu'en juin. Si vous avez joué le scénario *Hiver 42* juste avant, débutez la partie par le mois de juin en tenant compte des règles présentées ici (frappes aériennes, etc.).

2) Forces des Satellites

Toutes ces unités sont désormais cantonnées de manière permanente sur leur sol national (ou dans les hexes adjacents) : **Roumanie** (1939), **Hongrie** et **Bulgarie.**
Le 8ème Corps italien est définitivement détruit et ne peut être reconstruit.

Ces restrictions s'appliqueront à tous les scénarios suivants.

3) Volkov

C'est un hex de bataille allemand.

4) Léningrad

Elle débute le scénario sans ravitaillement par rail et ne compte donc pas dans la production soviétique.

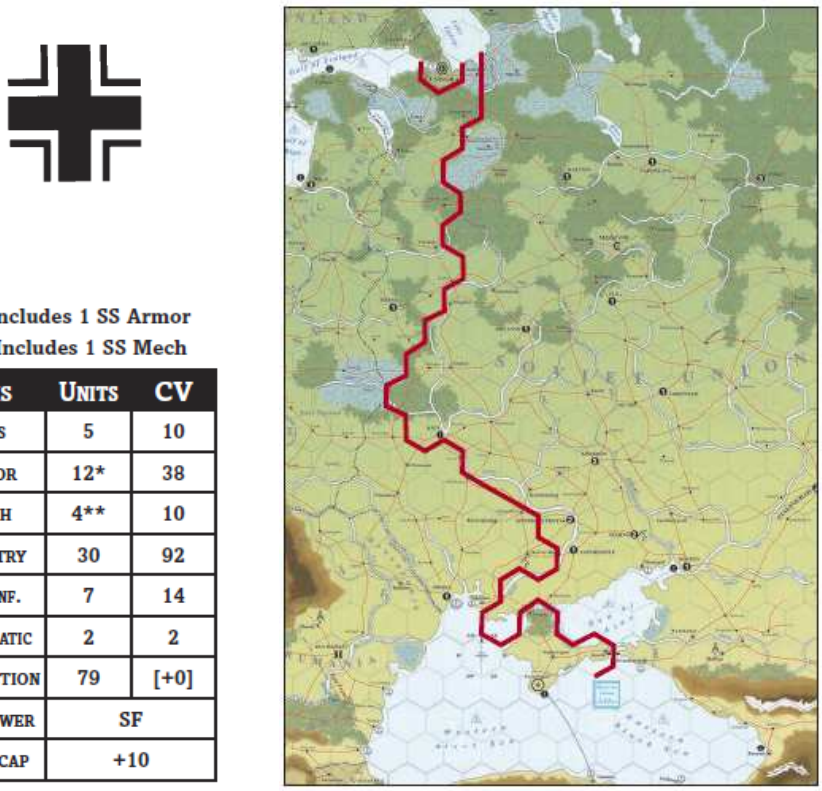
Eté 43 : notes de scénario

C'est la bataille « du fort au fort », les 2 camps ayant les mêmes capacités offensives. Plusieurs stratégies sont viables pour jouer ce scénario. Les joueurs devront manager au mieux les nombreuses batailles étalées sur la ligne de front pour l'emporter. Amusez-vous !

Eté 43 : commentaires historiques

Hitler était un joueur. Il fit un pari avec la bataille de Koursk et perdit salement, ses plans balayés par la vague Rouge. Peu inspirée, sa stratégie s'appuyait en outre sur de nouvelles armes, les chars Panthers et Tigres, qui se révélèrent décevantes en raison de problèmes moteurs récurrents.

Les Soviétiques étaient prêts, avec force travaux du génie, à infliger une défaite à la Blitzkrieg : défense étalée en profondeur avec des réserves suffisantes.
La bataille consuma les dernières réserves blindées allemandes qui auraient pu contenir les offensives soviétiques futures. Sans elles, la ligne de front Sud était condamnée, ouvrant par la même la voie aux troupes russes vers le Dniepr



* includes 1 SS Armor
**Includes 1 SS Mech

Axis	Units	CV
HQs	5	10
Armor	12*	38
Mech	4**	10
Infantry	30	92
Sat. Inf.	7	14
Sat. Static	2	2
Production	79	[+0]
Air Power	SF	
Handicap	+10	

Soviet	Units	CV
HQs	6	12
Armor	11	24
Mech	7	16
Infantry	28	90
Shock	4	14
Cavalry	4	10
Production	74	[+0]
Air Power	DF	

Axis Reinforcements (none)

Soviet Reinforcements (none)

Règles spéciales Hiver 43

1) Forces des Satellites

Toutes ces unités sont désormais définitivement cantonnées à leur territoire national (ou dans les hexes adjacents) : **Roumanie** (1939), **Hongrie** et **Bulgarie** (le 8ème Corps italien est définitivement détruit).

2) Volkov et la tête de pont sur le Dniepr

Volkov et Krementchoug W1 sont des hexes de bataille allemands. Les Soviétiques doivent y déployer au moins 1 unité dans chaque (face visible).

3) Léningrad

Elle débute le scénario sans ravitaillement par rail et ne compte donc pas dans la production soviétique.

Hiver 43 : notes de scénario

C'est une continuation de la bataille de Koursk dans des conditions hivernales. L'Axe sait désormais qu'il ne pourra plus compenser ses pertes. Les Russes sont sensiblement plus forts mais restent trop insouciants des pertes subies. La chaîne de commandement allemande est encore une fois désorganisée à cause de l'hiver, mais leurs *pas* de reconstruction ne coûtent plus aussi chers désormais. La confiance des Soviétiques montent en flèche à mesure que l'Axe effectue une retraite échelonnée à travers les terres gelées d'Ukraine.

Hiver 43 : commentaires historiques

Durant l'hiver 43, la supériorité soviétique en hommes et en matériels devint progressivement évidente. L'Allemagne n'avait plus aucune chance de remporter la guerre à l'Est et seulement un mince espoir d'éviter un effondrement total.

Le théâtre principal des opérations se déroula au Sud. Les Soviétiques bondirent de leurs têtes de pont sur le Dniepr et écrasèrent les troupes allemandes démoralisées qui battaient en retraite. Ils poussèrent à travers l'Ouest de l'Ukraine, encerclant les poches de résistance allemandes mais réussissant rarement à les envelopper complètement. La libération d'Odessa et de Sébastopol survint avec la fin de l'hiver alors qu'une nouvelle ligne de front était établie au Nord de la Roumanie, les Carpates en ligne de mire.

Au Nord, les Soviétiques réussirent enfin à briser le siège allemand de Léningrad, mettant ainsi un terme à 900 jours de traumatisme, d'horreurs et d'héroïsme pour 2 millions de citadins. Après un démarrage secoué, le Groupe d'Armée Nord entreprit de regrouper ses forces et de former une nouvelle ligne défensive le long du lac Pskov.

Au Centre, tout restait calme.

Trop calme.

* includes 1 SS Armor
**Includes 1 SS Mech

Axis	Units	CV
HQs	5	12
Armor	12*	36
Mech	4**	12
Infantry	29	86
Sat. Inf.	7	20
Sat. Static	2	2
Production	66	[-10]
Air Power	SF	
Handicap	+50	

Soviet	Units	CV
HQs	6	14
Armor	12	34
Mech	7	22
Infantry	30	94
Shock	4	15
Cavalry	4	12
Production	82	[+0]
Air Power	TF	

Axis Reinforcements (none)

Soviet Reinforcements (none)

Règles spéciales Eté 44

1) Forces des Satellites

Toutes ces unités sont désormais définitivement cantonnées à leur territoire national (ou dans les hexes adjacents) : **Roumanie** (1939), **Hongrie** et **Bulgarie** (le 8ème Corps italien est définitivement détruit).

2) Objectifs stratégiques

La règle des *Objectifs stratégiques* (16.0) concernant la *reddition des Satellites*, la *capture de Ploesti* et le *Groupe d'Armée E* devient active dans ce scénario.

3) Ordre de tenir les positions

Le joueur de l'Axe ne peut pas activer de QG le 1er tour de ce scénario. Le joueur Soviétique débute donc premier.

Eté 44 : notes de scénario

Il s'agit en quelque sorte du miroir inversé de Barbarossa : une opération en terrain ouvert avec des manœuvres d'envergure. L'Axe doit déployer un savant mélange de tactiques défensives allant du « mur » à la « retraite générale », en passant par des points de fixation et une défense échelonnée en profondeur. Les Soviétiques éprouvent quant à eux une frustration similaire à celle des Allemands en début de campagne : une supériorité numérique écrasante minée par des QG limités.

Commentaires historiques

Juin 44, les Alliés viennent de débarquer en Normandie. La percée hivernale russe en Ukraine fait désormais peser une double menace sur le front allemand : d'une part, une poussée éventuelle par la trouée de Lvov vers la Baltique afin de couper en 2 les Groupes d'Armées Nord et Centre, d'autre part l'entrée en Roumanie.

Contre toute attente, l'Armée Rouge préféra frapper en Biélorussie, démolissant du même coup le Groupe d'Armée Centre et coupant en 2 le Groupe d'Armée Nord.
Le front Nord réussit à se stabiliser près de l'ancienne frontière de la Prusse, abandonnant, isolés, les restes du Groupe d'Armée Nord à Courlande.

Au Centre, l'avancée soviétique vers la Vistule fut lente et coûteuse. Après avoir été repoussés près de Varsovie, les Russes consolidèrent ce front. Plus au Sud, Staline déclencha une offensive sur les Balkans au milieu de l'été. Elle permit de retourner la Roumanie et de piéger ainsi les troupes allemandes présentes sur place. Alors que les garnisons de l'Axe postées en Albanie et en Grèce retraitaient à marche forcée vers le Nord pour éviter l'encerclement, les Russes foncèrent au Nord-Ouest à travers la plaine hongroise vers Budapest.

L'hiver trouva les Alliés sur le Rhin et les Russes sur la Vistule, au prise avec une Allemagne recollant désespérément les morceaux d'une ligne de défense Est-Ouest. Le Reich avait besoin d'un miracle.

Il ne vint jamais.

* includes 1 SS Armor
** includes 1 SS Mech

Axis	Units	CV
HQs	5	10
Armor	10*	18
Mech	4**	12
Infantry	26	50
Sat. Inf.	•	•
Production	45	[-10]
Air Power	NONE	
Handicap	N/A	

Soviet	Units	CV
HQs	6	12
Armor	12	34
Mech	7	22
Infantry	29	92
Shock	4	15
Cavalry	4	12
Sat. Inf.	3	5
Production	89	[+0]
Air Power	TF	

Axis Reinforcements (none)

Soviet Reinforcements (none)

Règles spéciales Hiver 44

1) Courlande

L'Axe doit déployer au moins 8 unités (incluant le QG AGN) dans la péninsule de Courlande (au Nord de la ligne de départ près de Riga). Ces unités sont ravitaillées par mer via Ventspils aussi longtemps que celle-ci et Dantzig sont sous contrôle allemand et non engagées.

2) Les Balkans

Les unités du Groupe d'Armée E sont désormais inclues dans les forces de départ listées ci-dessus.
Les redditions des forces roumaines, hongroises et bulgares sont intervenues et 1 unité de chaque nation combat désormais au côté des Soviétiques.

3) La plaine hongroise

Les Russes doivent occuper les 3 hexes soviétiques au Nord de Belgrade le long du bord de carte Ouest. 3 unités de l'Axe doivent être placées juste en face d'elles, hors carte (16.7).

4) Ravitaillement en pétrole de l'Axe

Comme Ploesti est déjà occupé par les Russes, les *pas* de QG de l'Axe coûtent 15PP chacun (30PP par cadre) (16.2).

5) Conditions de victoire

Ignorez les PV. La victoire est acquise le mois où les Soviétiques contrôlent, seuls, n'importe quel hex du bord de carte Ouest au Nord de Cracovie.

Janvier : victoire majeure russe.
Février : victoire marginale russe.
Mars : égalité.
Avril : victoire marginale de l'Axe.
Mai : victoire majeure de l'Axe.

Hiver 44 : notes de scénario

Il s'agit d'un scénario classique, à sens unique. Plaisant en partie solitaire, il peut également être utile pour initier un débutant aux plaisirs du wargame. En cas d'urgence, il peut même servir à soigner un ego malmené…

En solo, jouez les Soviétiques et ne faîtes pas de quartiers. Faîtes de votre mieux pour retarder l'échéance du côté Allemands à mesure que le rouleau-compresseur russe trace sa voie dans les plaines de Pologne.
Rendez-vous à Berlin !

Note : les cartes de *WestFront*, simulant le théâtre européen, se raccordent avec celles de *EastFront*. Berlin apparaît alors sur les cartes de *WestFront*, à seulement 3 hexes hors carte.

EASTFRONT — FICHE DE REFERENCE DU JEU

Mois de jeu

Production

- Déterminer le niveau de production
- Ajoutez des pas de remplacement aux unités en jeu
- Construire et déployer des cadres
- Déployer des renforts

1ère quinzaine

- Détermination de la météo
- Tour du 1er joueur (voir ci-dessous)

(Axe : sec/ boueux Soviétiques : neige)

- Tour du 2ème joueur

2ème quinzaine

- Répétez la procédure ci-dessus.

Tour de joueur

Phase de commandement
- Activation des QG

Phase de mouvement
- Déplacement des unités sous RdC
- Mobiliser les QG (optionnel)

Phase de combat
- Allocation des frappes aériennes
- Désignez des batailles actives
- Résolvez chaque bataille active :
  - * Frappes aériennes
  - * Tirs défensifs
  - * Tirs offensifs

- Désactivation des QG (réduisez les QG Blitz)

Phase de mouvement Blitz (optionnelle)
- Répétez la procédure de mouvement.

Phase de combat Blitz (optionnelle)
- Répétez la procédure de combat.

Phase de ravitaillement
- Vérification de la liaison des paras
- Vérification du ravitaillement **ennemi**.

DONNEES DES UNITES

Type d'unités	VITESSE			Puissance de feu	PP de l'Axe		PP Soviétique	
	SEC	BOUEUX	NEIGE		PAS	CADRE	PAS	CADRE
Blindés	3	1	2	DF	8	12	4	8
Inf. Méca.	3	1	2	SF/DF[2]	6	9	3	6
Infanterie	2	1	1	SF	4	6	2	4
Cavalerie	3	2	2	SF	•	•	3	6
Tr. de choc	1	1	1	DF	•	•	3	6
Paras	2	1	1	SF/DF[2]	•	•	6	12
Tr. montagne	2	1	1	SF[3]	5	8	•	•
Tr. côtière	2	1	1	SF	•	•	2	6
Tr. statiques	1	1	1	SF	3	2	•	•
QG	2	1	1	•	10†	20††	10	20

1 Inclus les Satellites et Artillerie de siège
2 Tirs offensif / défensifs
3 DF en terrain montagneux
4 Uniquement Mouvement Suprême

15 en hiver 41
30 en hiver 41

EFFETS DES TERRAINS

TERRAIN	Empilement	Côté d'hex	Mouvement	Puiss. de feu	DEFENSE
Dégagé	4	2	NORMAL	NORMAL	NORMAL
Forêt/ colline	4	1	NORMAL	NORMAL	DOUBLE
Marais	3	1	STOP	Tirs offensifs SF	DOUBLE
Montagne	2	1	STOP	NORMAL	DOUBLE
Rivière	N/A	1	NORMAL	N/A	N/A
Ville majeure	N/A	N/A	N/A	Tirs défensifs DF ou mieux	DOUBLE
Forteresse	N/A	N/A	N/A	Tirs défensifs TF*	TRIPLE**

* La plus forte unité ** Uniquement le défenseur d'origine

PRODUCTION AUTOMATIQUE (PP)

Scenario		ETE 41	HIVER 41	ETE 42	HIVER 42	ETE 43	HIVER 43	ETE 44	HIVER 44
★	AUTO	0	6	12	20	20	20	20	20
	DEPART	64	49	56	62	64	74	82	89
✚	AUTO	30	30	40	40	50	50	40	30
	DEPART	54	71	80	83	90	79	66	37

CONTROLE DES HEXES

ACTIVITE	AMICAUX	CONTESTES	ENNEMIS
Déployer QG dans un hex	OUI*	NON	NON
Entrer dans un hex	OUI	OUI	OUI
Engager un hex	OUI	N/A	OUI
Se désengager dans un hex	OUI*	NON	NON
Se déplacer par rail	OUI*	NON	NON
Ravitaillement par rail	OUI**	NON	NON
Tracer un ravitaillement	OUI	OUI	NON
Traver un commandement	OUI	OUI	NON

* Pas si hex de bataille ** Dans les hexes de bataille mais pas à travers

EFFETS DE LA METEO

METEO	TERRAIN	COMMANDEMENT	MOUVEMENT	COMBAT
SEC	Normal	Normal	Normal	Normal
BOUEUX	Forêt/ dégagé/ colline = marais Refoulement (assaut amphibie) 1-3	Les QG perturbés ne peuvent se déployer	1 hex (cavalerie 2 hexes)	Tirs offensifs SF/ défensifs DF
NEIGE	Marais = forêt Rivières gèlent (pas de refoulement)	QG allemands perturbés	1 hex de moins	Normal