

**NUTS!**  
PUBLISHING

— RÈGLES DU JEU —

# STALINGRAD ROADS

LA BATAILLE AU BORD DE L'ABÎME



# 1 Définitions des termes et matériel

## 1.1 Les unités

**1.1.1** Les unités de combat (appelées par la suite « unités » dans les règles) représentent les troupes des deux camps qui ont participé aux opérations militaires simulées dans ce jeu.

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

- divisions allemandes ou soviétiques, corps blindés et de cavalerie soviétiques,
- Quartiers généraux (QG),
- Kampfgruppen blindé ou infanterie.

Sauf mention contraire, toutes les règles s'appliquent aussi bien aux divisions qu'aux corps. Pour faciliter la lecture des règles, le terme « division » sera utilisé pour désigner les divisions et/ou corps d'armée.

**1.1.3** Chaque pion division comporte les caractéristiques suivantes :



Le verso d'un pion division représente la même unité mais avec des facteurs réduits. Les divisions ont deux pas de pertes (voir 1.3).



**1.1.4** Les divisions sont des unités blindées ou non-blindées :

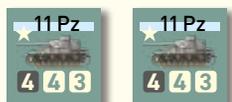
– les **divisions blindées** ont une silhouette de véhicule blindé au centre du pion.



– les **divisions non-blindées** ont un symbole (généralement OTAN) au centre du pion. *Note : ces symboles sont purement illustratifs et n'ont pas d'autre fonction dans le jeu.*



**1.1.5** Certaines divisions blindées allemandes sont composées de deux ou trois pions unités individuels, chacun comportant une bande horizontale de même couleur. En ce qui concerne les règles, chaque pion élément fonctionne comme une division, sauf pour les points suivants :



- Les éléments d'une même division blindée ne comptent que pour un seul point d'empilement (voir 1.11) lorsqu'ils sont empilés dans un même hex.
- Si une attaque blindée est déclarée au cours d'un combat, et si tous les éléments d'une division blindée présents sur la carte prennent

part à l'attaque, alors les éléments combinés de la division ne comptent que comme une demi-unité pour l'exploitation.

- Au moment de l'élimination, seul le dernier élément d'une division restant sur la carte peut générer un KG.

**1.1.6** Certaines divisions ont leur facteur d'attaque imprimé sur un fond noir ou noir et blanc pour indiquer qu'elles peuvent effectuer une attaque blindée (voir 8.6).



**1.1.7** Chaque pion QG comporte les caractéristiques suivantes :



Le verso d'un pion QG représente le même QG en mode Ponton. Les pénalités de mouvement et de ravitaillement sont annulées pour le côté d'hex vers lequel pointe la flèche. Un QG sur cette face agit normalement mais ne peut pas bouger.



**1.1.8** Les KG apparaissent après la destruction d'unités d'élite allemandes. Ils suivent les mêmes règles que les divisions et ne diffèrent que par le symbole d'unité (silhouette de véhicule ou soldat à pied, sans symbole OTAN ou désignation historique). Sauf mention contraire, les règles concernant les divisions s'appliquent aussi aux KG.



## 1.2 Rayon de Commandement (RC)

**1.2.1** Le RC d'un QG est exprimé en nombre d'hexs (pas en PM) et caractérise sa capacité à commander et ravitailler les troupes à proximité.

**1.2.2** Le RC est compté depuis l'hex du QG (exclus) à l'hex contenant l'unité (inclus). Pour être située dans le RC d'un QG, l'unité doit être à une distance inférieure ou égale au RC. Les hexs reliés par route ou rail comptent pour un demi-hex dans le calcul de distance, **mais seulement si le QG occupe une ville et qu'une voie ferrée mène à une source de ravitaillement amie.**

**1.2.3** Le RC ne peut pas entrer dans, ou traverser un hex contenant une unité ennemie ni entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie à moins que cet hex soit occupé par une unité amie.

**1.2.4** Le RC ne peut pas traverser de côté d'hex de fleuve sans pont (imprimé sur la carte, ou créé par un QG en mode ponton), ferry ou marqueur Support Unité de Pontonnier.

*Voir l'exemple n° 1*



Divisions Blindées



Infanterie



Cavalerie



Infanterie de Montagne



Sécurité (Sicherungs)



Élite



### Exemple n°1 - Rayon de commandement

Dans cet exemple, où le fleuve n'est pas gelé, la 298<sup>e</sup> Division allemande n'est pas dans le rayon de commandement du QG Lanz. À cause de la présence d'unités ennemies, le tracé du commandement ne peut pas passer par les hexs 1511 et 1613. De plus, le tracé de commandement ne peut pas traverser le fleuve non gelé. Le seul chemin possible serait par les hexs 1410-1411-1412-1413-1414-1515-1614, mais cela fait une distance de sept hexs, supérieur au rayon de six hexs du QG. Si le QG occupait la ville dans l'hex 1409, alors les hexs de route ou rail reliés compteraient pour ½ hex et l'unité serait dans le rayon de commandement du QG. Si le fleuve était gelé, le tracé du commandement pourrait passer par les hexs 1410-1411-1412-1413-1514-1614. ●

### 1.3 Pas de Pertes

- 1.3.1** Chaque unité a un potentiel d'un ou deux pas pertes, qui représentent sa force actuelle. Le recto du pion représente l'unité à pleine puissance. Si l'unité subit un pas de pertes lors d'un résultat de combat, elle est retournée verso visible avec des facteurs de combat réduits. Si l'unité réduite subit un autre pas de pertes, elle est éliminée.
- 1.3.2** Les unités sans verso (y compris les QG) n'ont qu'un seul pas de pertes. Elles sont éliminées après le premier résultat de pertes.
- 1.3.3** Mettez les unités éliminées dans la case des Unités Éliminées de l'aide de jeu de leur propriétaire.
- 1.3.4** Mettez les unités qui se sont repliées à cause d'un Repli ou d'une Amélioration (voir 18), les KG éliminés (voir 8.15.8) ainsi que les unités éliminées en statut NR-FS (voir 10.2) dans la case des Unités Repliées de l'aide de jeu. Ces unités ne peuvent pas être reconstruites.

### 1.4 Marqueurs

**1.4.1** Divers marqueurs sont utilisés pour afficher des informations. Ils sont placés sur la carte, les aides de jeu, ou directement sur les pions. Leur utilisation est expliquée dans les sections de règles appropriées.

### 1.5 Supports

- 1.5.1** Les marqueurs Support sont utilisés par les joueurs pour influencer les opérations militaires. Ces marqueurs ne représentent pas seulement du soutien matériel, ils représentent aussi divers événements qui ont eu lieu pendant la campagne.
- 1.5.2** Les marqueurs Support peuvent être utilisés de deux façons :
  - Application de l'événement particulier indiqué au recto du marqueur (voir l'aide de jeu).
  - D'une manière générique pour accomplir diverses actions de jeu comme les remplacements blindés, le mouvement stratégique, etc. Dans ces cas, les événements particuliers et les conditions liées au marqueur ne s'appliquent pas.

**Exemple :** un Support Aérien peut être utilisé d'une manière générique pour remplacer une perte blindée, même par mauvais temps.

**1.5.3** S'ils sont tirés, les événements indiqués sur les marqueurs Support avec un cercle blanc au verso (Staline, etc.) **doivent** être joués en tant qu'événement au tour où ils sont tirés.



### 1.6 Marqueurs Offensive (MO)

- 1.6.1** Seul le joueur soviétique dispose de Marqueurs Offensive.
- 1.6.2** Les Marqueurs Offensive possèdent un rayon d'action exprimé en hex, calculé depuis l'hex du MO (exclus) jusqu'à l'hex de l'unité (inclus). Le rayon d'action est indépendant du terrain et des unités ennemies.
- 1.6.3** Le verso du MO « Stalingrad » est limité uniquement à l'utilisation dans un rayon d'un hex de Stalingrad (contre des unités de l'Axe encerclées dans la ville). Le rayon d'action est ensuite modifié (voir 11.1.2).

### 1.7 Nationalité

- 1.7.1** Les unités appartiennent à un camp, Soviétique ou Axe.
  - Toutes les unités soviétiques sont de même nationalité.
  - Les unités de l'Axe peuvent être de nationalités différentes.
- 1.7.2** Le terme « Axe » désigne toutes les unités du camp de l'Axe (l'Allemagne et ses alliés). Si une nation particulière est indiquée, alors seules les unités de cette nation sont affectées par la règle.

### Soviétiques



Unité régulière    Unité de la Garde

### Allemands



Wehrmacht    Waffen SS

### Nations alliées



Roumanie    Italie    Hongrie

**1.7.3** La nationalité des unités affecte l'empilement (voir 1.11.6), le ravitaillement (voir 4.3), l'utilisation des Supports, l'organisation des combats et la Supériorité allemande.

## 1.8 Terrain

**1.8.1** Types de terrains multiples : seul le terrain prédominant dans un hex affecte le mouvement et le combat. Exemple : l'hex 2109 est un terrain clair (voir le Tableau des Effets du Terrain pour tous les types).

*Note : une route ou une voie ferrée peut annuler l'effet de l'autre terrain pour les coûts de mouvement.*

**1.8.2** Il existe trois types de zones urbaines dans le jeu : les villages, les villes et les villes majeures. Les règles spécifiant explicitement les villes s'appliquent aux villes et villes majeures mais ne s'appliquent pas aux villages sauf mention contraire.

**1.8.3** La Ville Majeure de Stalingrad est composée des hexs 1334 et 1434. Les zones urbaines dans les hexs 1335 et 1435 ne font pas partie de Stalingrad à proprement parler, et ne comptent pas dans la détermination de la possession de la ville (voir 10, 11, 17 et les scénarios).

**1.8.4** Les mers intérieures (ex : 0414) et les lacs (ex : 0834-0835) sont considérés comme infranchissables pour le mouvement, le combat, les lignes de ravitaillement et le rayon de commandement. Les tracés de ligne de ravitaillement et de rayon de commandement ne sont pas coupés par les unités ennemies positionnées de l'autre côté d'une mer intérieure ou d'un lac.

## 1.9 Règles d'arrondi

**1.9.1** Arrondissez toujours au supérieur un résultat réduit de moitié.

**1.9.2** Un nombre réduit de moitié puis doublé reste inchangé. Réduisez de moitié la somme de plusieurs nombres APRÈS les avoir additionnés.

## 1.10 Contrôle d'un hex

**1.10.1** Un joueur contrôle et capture un hex dès qu'une unité le traverse, ou que l'une de ses unités occupe l'hex à la fin de n'importe quelle phase. Par convention, tous les hexs à l'ouest de la frontière en début de partie sont contrôlés par le joueur de l'Axe, et tous les autres hexs sont sous le contrôle du joueur soviétique.

## 1.11 Empilement

**1.11.1** Il y a un empilement lorsque plus d'une unité amie occupent simultanément un même hex. Ce groupe d'unités est appelé une pile. Le nombre d'unités autorisées à occuper un même hex est limité, comme expliqué ci-dessous

**1.11.2** L'empilement est vérifié à la fin de chaque phase de jeu. Le propriétaire des unités doit éliminer autant d'unités que nécessaire pour respecter les limites légales d'empilement si elles sont dépassées à la fin d'une phase.

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

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

**1.11.4** Les QG ne comptent pas dans les limites d'empilement, mais il ne peut y avoir qu'un seul QG par hex donné.

**1.11.5** Certaines divisions allemandes sont composées de 2 ou 3 pions. Pour le calcul de l'empilement, l'ensemble de ces pions compte comme une seule unité tant qu'ils appartiennent à la même division.

**1.11.6** Les unités hongroises et roumaines ne peuvent pas s'empiler dans un même hex. Autrement, toutes les unités de l'Axe peuvent s'empiler.

## 2 Séquence de jeu

### • Phase météo (voir 3)

### • Séquence du joueur soviétique

- Phase de ravitaillement (voir 4).
- Phase d'offensive soviétique (voir 11).
- Phase de Support (voir 5).
- Phase de progrès de l'opération Mars (voir 6).
- Phase de la STAVKA (voir 13).
- Phase de mouvement (voir 7).
- Phase de combat (voir 8).
- Phase d'exploitation (voir 9).
- Phase de renforts et remplacements (voir 17).

### • Séquence du joueur de l'Axe

- Phase de ravitaillement (voir 4).
- Phase du ravitaillement de Stalingrad (voir 10).
- Phase de Support (voir 5).
- Phase de mouvement (voir 7).
- Phase de combat (voir 8).
- Phase d'exploitation (voir 9).
- Phase de renforts et remplacements (voir 17).

## 3 Phase météo

### 3.1 Détermination des conditions météo

**3.1.1** La météo est déterminée au début de chaque tour. Le joueur soviétique lance 2d6 et consulte la Table Météo à la fin de ce livret, ou sur l'aide de jeu dédiée pour obtenir les conditions météo et de couverture nuageuse pour le tour en cours.

**3.1.2** Après avoir déterminé les conditions, les marqueurs Météo, Couverture Nuageuse et Statut des cours d'eau sont placés dans les cases correspondantes en bas de l'aide de jeu Opération Mars.

### 3.2 Types de Météo

Il existe deux conditions météo différentes :



**3.2.1** Effets de la neige : aucun (la Table des Effets du Terrain prend déjà en compte les effets des conditions neigeuses).

**3.2.2** Effets de la boue :

- Les unités ne peuvent pas dépenser plus de 2 points de mouvement et le mouvement stratégique est interdit.
- Les résultats tactiques de l'attaquant ne sont pas modifiés par le terrain du défenseur ; toutefois les règles suivantes s'appliquent :
  - (a) les résultats D1 sont ignorés,
  - (b) les résultats E, E2 et E3 sont transformés en Eng, appliquez uniquement les pertes Eng à l'attaquant.
  - (c) Les autres résultats ne sont pas modifiés.
- Les rivières sont considérées comme des fleuves.
- Les unités ne peuvent pas entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie en traversant une rivière ou un fleuve, sauf en traversant par un pont/ferry/ponton. Ceci est vrai pour les unités ennemies localisées de l'autre côté du cours d'eau.
- Les attaques à travers les fleuves sont interdites, sauf par un pont. Un pont (imprimé sur la carte, QG en mode ponton, ou

unité de pontonnier) annule l'effet du fleuve sur le mouvement et permet d'attaquer à travers le fleuve avec un facteur d'attaque divisé par trois (arrondi au supérieur).

### 3.3 Types de couverture nuageuse

Il existe trois sortes de couverture nuageuse



- **Ciel Dégagé (CD)** : aucun effet.
- **Ciel Couvert (CC)** : les marqueurs Support aérien peuvent être placés sur la carte mais leur effet est limité à l'hex qu'ils occupent.
- **Blizzard (BZ)** : les marqueurs Support aérien ne peuvent pas être placés sur la carte. Une pénalité est appliquée au ravitaillement de Stalingrad.

### 3.4 Cours d'eau gelés

En début de partie aucun cours d'eau n'est gelé.

- Un résultat **rg** entraîne le gel des rivières.

**Conséquences** : les effets des rivières sont ignorés pour le mouvement. Une pile attaquée seulement à travers des côtés d'hex de rivière gagne un point de bonus défensif après application de tous les autres modificateurs.

- Un résultat **FG** entraîne le gel des fleuves.

**Conséquences** : les effets des fleuves sont réduits à ceux des rivières et les effets des rivières sont identiques à un résultat **rg**. Les marais sont considérés comme des forêts pour toutes les règles.

**Exception** : si un résultat **B** a lieu avant le tour **FEV IV**, alors un résultat **FG** pour le tour suivant est considéré comme un résultat **rg**.



## 4 Phase de ravitaillement

Pendant cette phase, le joueur en phase vérifie le statut de ravitaillement de chacun de ses QG, puis de chacune de ses unités.

### 4.1 Ravitaillement de QG

**4.1.1** Pour être ravitaillé, un QG doit être situé directement sur une source de ravitaillement, ou sur une route de communication (route, rail) menant à une source de ravitaillement (voir 4.2, 4.3). Cette Ligne de Ravitaillement (LR) peut être d'une longueur illimitée, mais ne peut pas traverser un hex contenant une unité ennemie ou un hex adjacent à une unité ennemie, à moins que cet hex ne soit occupé par une unité amie.

**4.1.2** Les QG incapables de tracer une LR valide sont retirés de la carte et reviendront ultérieurement pendant la phase de Renforts et Remplacements du même tour.

**4.1.3** Pendant la phase de Ravitaillement, un QG ravitaillé et adjacent à un cours d'eau peut être retourné verso visible, lui permettant ainsi d'agir comme un ponton. La flèche est pointée vers un côté d'hex de cours d'eau, créant ainsi un pont qui annule l'effet du cours d'eau sur le mouvement et le ravitaillement (si c'est un fleuve).

**4.1.4** Au début de la phase de Ravitaillement, un QG face ponton peut être retourné recto visible, ce qui démonte immédiatement le ponton.

### 4.2 Sources de ravitaillement

**4.2.1** Chaque hex de la carte contenant un symbole de ravitaillement soviétique est une source de ravitaillement pour le joueur soviétique. Certains hexs ne sont pas actifs avant un certain tour de jeu, indiqué par une date imprimée sur le symbole.

**4.2.2** Chaque hex de la carte contenant un symbole de ravitaillement de l'Axe est une source de ravitaillement pour le joueur de l'Axe.

**4.2.3** Les hexs source de ravitaillement agissent de manière similaire à un QG avec un rayon logistique (RL) de 4 hexs pour ravitailler les unités amies.

### 4.3 Ravitaillement des unités

**4.3.1** Pour être considérée ravitaillée, une unité doit être située dans le Rayon de Commandement (RC) d'un QG (voir 1.2) de la même nationalité (voir 1.7) qui est lui-même ravitaillé au moment de la vérification du ravitaillement de l'unité; ou être situé dans le rayon logistique d'une source de ravitaillement amie.

### 3.5 Table Météo

Voir ci-dessous.

TABLE MÉTÉO				N - Neige B - Boue rg - Rivières gelées	FG - Fleuves gelés N/rg - Neige et rivières gelées	N/FG - Neige et fleuves gelés CD - Ciel dégagé	CC - Ciel couvert Bz - Blizzard		
2d6	NOV IV	DEC I	DEC II	DEC III	DEC IV à FEB III	FEB IV	MAR I	MAR II	MAR III
2	N - CD	N - CD	N - CD	Nrg - CD	N/FG - CD	N/rg - CD	N - CD	N - CD	N - CD
3	N - CD	N/rg - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/rg - CD	N - CD
4	N - CD	N/rg - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/rg - CD	N - CD
5	N - CD	N - CC	N - CC	Nrg - CC	N/FG - CC	N/rg - CC	N - CC	N - CC	N - CD
6	N - CC	N - CD	N - CD	Nrg - CD	N/FG - CD	N/rg - CD	N - CD	N - CD	B - CD
7	N - CC	N - CC	N/rg - CC	N/FG - CC	N/FG - CC	N/FG - CC	N/rg - CC	B - CC	B - CC
8	N - CC	N - CC	N - CC	Nrg - CC	N/FG - CC	N/rg - CC	N - CC	B - CC	B - CC
9	N - CC	N - CC	N - CC	Nrg - CC	N/FG - CC	N/rg - CC	B - CC	B - CC	B - CC
10	N - Bz	N - Bz	N - Bz	Nrg - Bz	N/FG - Bz	N/rg - Bz	B - Bz	B - Bz	B - Bz
11	N - CC	N - CC	N - CC	Nrg - CC	N/FG - CC	B - CC	B - CC	B - CC	B - CC
12	N - Bz	N - Bz	N - Bz	Nrg - Bz	N/FG - Bz	B - Bz	B - Bz	B - Bz	B - Bz

**Exception :** un QG allemand peut ravitailler des unités italiennes, hongroises et roumaines. Un QG italien, hongrois ou roumain peut ravitailler jusqu'à 3 unités de nationalité différente (exception : les Hongrois et les Roumains ne peuvent pas se ravitailler mutuellement). **N'oubliez pas :** le RC d'un QG ne peut pas traverser d'unités ennemies, ni d'hex adjacents à des unités ennemies à moins d'être occupés par une unité amie, ni à travers un fleuve sans pont.

**4.3.2** Une unité incapable de remplir toutes ces conditions est considérée non ravitaillée (OOS).

#### 4.4 Effets du non ravitaillement

**4.4.1** Une unité déterminée comme non ravitaillée reçoit un marqueur OOS qui reste avec l'unité jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement.



**4.4.2** Les unités non ravitaillées ont leurs facteurs d'attaque, défense et mouvement réduits de moitié.

**4.4.3** Les unités non ravitaillées ne peuvent utiliser qu'un seul point de mouvement pendant la phase d'exploitation (voir 9.), ou lorsqu'elles effectuent un résultat tactique R.

**4.4.4** Les unités non ravitaillées ne peuvent pas entrer dans un hex qui les placerait plus loin du QG le plus proche (mais voir 10.2.3 pour le mouvement FS-OOS).

**Exception :** les unités d'élite non ravitaillées peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction sans restriction.

*Voir l'exemple n° 2*

#### 4.5 Pénurie de ravitaillement

De graves problèmes logistiques causés par des lignes de ravitaillement tendues à l'extrême défiaient les généraux des deux camps. Les règles simulant ces difficultés se trouvent dans les différentes sections du livret de règles ainsi que dans les règles spéciales de chaque scénario. Elles sont résumées dans cette section.

**4.5.1 Rayon de commandement des QG :** Pour la détermination du RC, les hex de routes et de rails reliés comptent pour des demi-hex **seulement** si le QG se trouve dans une ville et sur une voie ferrée menant à une source de ravitaillement amie.

**4.5.2 Supports :** sauf au premier tour, et tant que Stalingrad n'est pas entièrement sous contrôle soviétique, le joueur soviétique doit remettre un marqueur Support supplémentaire dans la réserve de tirage (provenant de n'importe quelle case Supports Disponibles) pour pouvoir jouer un marqueur Support Artillerie ou Katyusha à l'est du Don, au sud de la ligne 14xx (inclusive).

**4.5.3 Mouvement stratégique :** les joueurs ne peuvent pas déplacer les unités hors route ou rail avec le mouvement stratégique à moins de dépenser un Support au début de la phase de mouvement.

**4.5.4 Perte de l'élan soviétique :** le joueur soviétique est pénalisé pour le mouvement de chacun de ses QG (voir 12).

## 5 Phase de Supports

### 5.1 Concepts généraux

**5.1.1** Consultez les instructions de mise en place au début de chaque scénario et mettez les marqueurs Support dans deux réserves de tirages séparées, une pour chaque joueur.

**5.1.2** Pendant la phase de Supports, le joueur en phase tire au sort ses marqueurs Support dans sa réserve et les place face événement cachée dans les cases Supports disponibles appropriées.

**5.1.3** Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs Support pouvant être placés dans les cases Supports disponibles.

**5.1.4** Les joueurs peuvent examiner à tout moment leurs marqueurs Support disponibles.

### 5.2 Retour des marqueurs Support dans la réserve

**5.2.1** Au début de la phase de Supports, le joueur en phase remet dans la réserve tous les marqueurs Support joués pendant le tour précédent (ceux encore dans les diverses cases de Supports Disponibles y restent).

**Exception :** certains marqueurs Support particuliers restent sur la carte si c'est indiqué (voir les aides de jeu des descriptions de Supports).

### 5.3 Acquisition des marqueurs Support soviétiques

**5.3.1** Le joueur soviétique a 4 cases Supports Disponibles :

- 1 case Supports Disponibles STAVKA.
- 2 cases Supports Disponibles Offensive Mineure.
- 1 case Supports Disponibles Offensive Majeure.

**5.3.2** À chaque tour, le joueur soviétique lance 2d6 pour les Supports Disponibles STAVKA et 2d6 pour chaque case Offensive Mineure dont le marqueur Offensive est présent sur la carte. Le joueur soviétique modifie le résultat en fonction de la position des marqueurs Offensive sur la carte (voir 5.3.5) et consulte la colonne correspondante dans la table d'Acquisition des Supports soviétiques sur l'aide de jeu des Supports soviétiques. La valeur indique le nombre de marqueurs Support à tirer pour chaque type de case Supports Disponibles.

### Exemple n° 2 - Ravitaillement

Pendant la phase de ravitaillement du joueur allemand, le statut de ravitaillement des QG est déterminé en premier. Le QG Lanz est ravitaillé car il peut tracer son ravitaillement depuis l'hex 1701 grâce à l'unité 156Vi qui annule l'effet de la 172e division soviétique. Ensuite

le joueur allemand détermine le statut de ravitaillement de ses unités. La 156Vi division est dans le rayon de commandement des QG et est donc ravitaillée. La division dans l'hex 1803 n'est pas ravitaillée parce que les unités soviétiques l'ont encerclée et cela interfère avec

le tracé depuis le QG Lanz. Le tracé de commandement depuis le QG Lanz jusqu'à la 298e division est bloqué par les unités ennemies, mais l'unité est néanmoins ravitaillée directement par la Source de Ravitaillement dans l'hex 1901. ●



**5.3.3** Ne lancez pas les dés pour une case Supports Offensive Mineure si le marqueur Offensive Mineure correspondant n'est pas sur la carte. Les dés ne sont pas lancés pour la case Supports Disponibles STAVKA au tour où une Offensive Majeure soviétique commence.

**5.3.4** Les marqueurs Supports d'une Offensive Majeure sont obtenus lors du placement du marqueur Offensive Majeure et proviennent de la case Supports Disponibles STAVKA. Voir les règles concernant l'ouverture des Offensives Majeures soviétiques (voir 11.4).

**5.3.5** Le joueur soviétique reçoit les modificateurs suivants pour les jets de marqueurs Support :

- (-2) jusqu'à la fin de la partie à partir de la première fois où le marqueur Offensive Majeure est placé à l'ouest du Donetz (la rivière allant de l'hex 2510 à Rostov) ou à l'ouest des hexs 2610 et 2710 (exclus).

- (-1) pour chaque marqueur Offensive Mineure sur la carte placé à l'ouest du Donetz ou à l'ouest des hexs 2610 et 2710 (exclus).

Les modificateurs sont cumulables et s'appliquent à chaque jet d'acquisition de Supports.

*Voir l'exemple n° 3*

#### 5.4 Acquisition des marqueurs Support allemand

**5.4.1** La position du marqueur Manstein ou Approbation du Führer (celui qui occupe la case la plus élevée) sur la piste d'Approbation du Führer indique le nombre de marqueurs Support que le joueur allemand peut tirer aléatoirement dans la réserve de l'Axe.

#### 5.5 Placement et utilisation des marqueurs Support

**5.5.1** Les marqueurs Support acquis sont placés face événement cachée dans les cases Supports Disponibles. Ils peuvent être déployés sur la carte et utilisés comme événement selon les conditions indiquées sur l'aide de jeu Description des Supports.

**5.5.2** Les marqueurs Support aérien (VVS/Luftwaffe/Goering/Rudel) ne peuvent pas être déployés lors d'une condition météo blizzard.

**5.5.3** Certains marqueurs Support doivent être associés à une unité amie. Dans ce cas, le marqueur Support doit rester empilé avec l'unité spécifique tant qu'il reste sur la carte. Si l'unité est éliminée, le marqueur Support est remis dans la réserve. Les marqueurs Support représentant des leaders ne peuvent jamais être assignés simultanément à la même pile :

- Leaders soviétiques : Lelyushenko, Novikov
- Leaders allemands : Hoth, Hollidt.

Sans exception, les marqueurs Support allemands qui doivent être associés à une unité lorsqu'ils sont déployés ne peuvent pas être assignés à une unité alliée de l'Axe.

**5.5.4** Les effets des divers marqueurs Support peuvent être cumulables.

**Exception :** deux marqueurs Support d'une même classe générique ou deux marqueurs Support Leaders ne peuvent pas être utilisés ensemble pour influencer un combat donné. Par exemple, un joueur ne peut pas utiliser les Supports Artillerie [1]/+2 et [1]/+3, ni les leaders Lelyushenko et Novikov dans le même combat.

**5.5.5** Sauf mention contraire, les bonus conférés par les marqueurs Support en combat s'appliquent pendant la phase d'exploitation ainsi que la phase de combat.

**5.5.6** Les marqueurs Support soviétiques O doivent être déployés dans le rayon d'action du Marqueur Offensive auxquels ils sont assignés (voir 1.6). Le déploiement et l'utilisation des autres marqueurs se fait sans restriction. Un marqueur Support O obtenu via les Supports Disponibles STAVKA ne peut être joué que de manière générique. Toutefois, pendant cette phase, le joueur soviétique peut transférer un seul marqueur Support O de la case STAVKA dans l'une des cases Offensive. De plus, les marqueurs Support peuvent être transférés dans la case Offensive Majeure au début d'une offensive majeure (voir 11.0) ou en utilisant le Support Maskirovka.

**5.5.7** Déployez les marqueurs Support dans l'ordre suivant :

- lancez 1d6 pour le marqueur Staline ou Discorde de l'OKH;
- déployez et utilisez les marqueurs Attaque Surprise, Brigade de Chars (joueur soviétique) ou Luftwaffe (joueur de l'Axe);
- déployez les autres marqueurs Support.

**Important :** à l'exception des leaders, les marqueurs Support associés à des unités (Katyusha, artillerie...) ne peuvent pas être placés sur une unité qui a participé à une Attaque Surprise.

*Voir l'exemple n° 4*

## 6 Phase de progrès de l'opération Mars

### 6.1 Concepts généraux

En parallèle à l'opération Uranus, Staline avait engagé une attaque de taille équivalente contre le saillant de Rzhev appelée l'opération Mars. Cette règle simule de façon abstraite l'impact de cette offensive sur l'opération Uranus.

**6.1.1 Suivi de l'opération Mars :** pendant cette phase de NOV IV à DEC III inclus, le joueur soviétique lance 2d6 et consulte la piste sur l'aide de jeu Opération Mars. Le marqueur Opération Mars commence dans la case Status Quo et en fonction du résultat du jet et d'éventuels modificateurs, il peut rester en place ou se déplacer sur la piste. Les joueurs appliquent les conséquences indiquées dans la case occupée par le marqueur. Au tour Dec III, la position finale du marqueur Mars peut influencer l'arrivée de renforts futurs.

**6.1.2 Effondrement/Percée :** si le marqueur atteint la case Effondrement ou Percée soviétique, appliquez les effets; puis cette phase est ensuite ignorée jusqu'à la fin de la partie.

**6.1.3 Fin de l'opération Mars :** à partir de DEC IV, cette phase est ignorée jusqu'à la fin de la partie.

### Exemple n° 3 - Acquisition de Supports soviétiques

C'est le tour FEB I. Le joueur soviétique a placé son marqueur Offensive Majeure à Rostov (hex 0518, pénalité de -2 aux dés) et son marqueur Offensive Mineure B à Kharkov (hex 2108, pénalité -1 aux dés). Le marqueur Offensive Mineure A est toujours dans la région de Stalingrad (hex 1333). Comme les deux marqueurs Offensive Mineure sont sur la carte, il y a trois jets de 2d6 (pour la case STAVKA et les deux cases Offensive Mineure), avec un modificateur de -3 appliqué à **chaque** jet. En consultant la table d'Acquisition des Supports soviétiques, il obtient 3 Supports pour la case STAVKA (dé : 8 - 3 = 5), aucun pour l'Offensive Mineure A (dé : 5 - 3 = 2) et un Support pour l'Offensive Mineure B (dé : 7 - 3 = 4). ●

## Exemple n° 4 - Utilisation du Support Attaque Surprise

Après avoir choisi les Supports du tour NOV III (règle spéciale pour ce scénario), le joueur soviétique décide de jouer 10 marqueurs Support à cette phase 2 x Artillerie, 2 x Attaque surprise, 2 x Katyusha, 1 x Leader (Novikov), 2 x Brigade de Chars, 1x Percée.

En suivant la séquence décrite en 5.5.7, le joueur soviétique place un Support Attaque Surprise dans l'espoir de faire un trou dans la défense allemande. Les Supports Attaque Surprise et Brigade de Chars sont placés sur la pile dans l'hex 1927, qui est ensuite déplacée dans l'hex 1827 (créant un surempilement, autorisé lors d'une Attaque Surprise). Les unités placées sous le Support au début de la phase peuvent attaquer la division roumaine dans l'hex 1727. Le rapport final est 6/1. Avec un jex de 7, la percée est obtenue et la pile sous le Support Attaque Surprise avance après combat. Ces unités soviétiques seront capables de faire une pénétration profonde à partir de cet hex lors de la phase de mouvement à venir.

Ensuite le joueur soviétique utilise le second Support Attaque Surprise au sud de Stalingrad avec le même but à l'esprit.

**Note :** l'utilisation des Support Attaque Surprise au premier tour de la partie est fortement recommandée afin d'encercler la 6<sup>e</sup> armée allemande.

Après ces deux Attaques Surprise, la séquence de placement des Supports reprend. Il n'y a pas de priorité donnée au placement de ces Supports, le joueur soviétique peut les placer comme il veut en consultant les restrictions indiquées sur l'aide de jeu de Description des Supports. Seul le leader Novikov peut être placé sur des unités participant aux Attaques Surprise. Notez que pour le premier tour de jeu (uniquement), les marqueurs Support 0 peuvent être placés sur la carte sans prendre en compte la position des marqueurs offensive. ●

## 7 Phase de mouvement

### 7.1 Concepts généraux

**7.1.1** Pendant cette phase, un joueur peut déplacer toutes, quelques-unes ou aucune de ses unités dans la limite de leur facteur de mouvement. Les unités peuvent bouger individuellement ou en pile. Les unités qui bougent en pile doivent commencer leur mouvement dans le même hex.

**7.1.2** Les unités sont déplacées hex par hex, en utilisant des points de mouvement (voir 1.1.3) ou en utilisant une capacité de mouvement spécial (7.2 mouvement stratégique ou 7.3 mouvement ferroviaire). **Note :** le mouvement stratégique et ferroviaire peut être fait avec d'autres formes de mouvement pendant la phase de mouvement et dans l'ordre choisi par le joueur.

**7.1.3** Une unité ou pile d'unités doit entièrement terminer son mouvement avant que le joueur puisse bouger une autre unité ou pile d'unités.

**7.1.4** Le mouvement d'une unité peut être affecté par le terrain. Le nombre de points de mouvement nécessaires pour entrer dans un hex dépend du terrain dans l'hex ainsi que des éléments de terrain séparant les deux hexs. Les différents coûts en points de mouvement imposés par les éléments de terrain sont indiqués dans le Tableau des Effets du Terrain (TET).

**Exemple :** une division blindée avec 3 points de mouvement peut se déplacer de 3 hexs en terrain clair, ou entrer dans un hex de terrain clair (1 PM) et un hex de forêt (2 PM).

**7.1.5** Les points de mouvement ne peuvent pas être conservés pour utilisation lors d'un tour ultérieur, ni transférés à une autre unité.

**7.1.6** Une unité peut se déplacer librement dans des hexs contenant d'autres unités sans subir de pénalité en points de mouvement.

**7.1.7** Une unité amie ne peut jamais entrer dans un hex occupé par une unité ennemie.

**7.1.8** Quelle que soit sa capacité de mouvement, une unité peut toujours se déplacer d'un hex lors de la phase de mouvement ou d'exploitation, tant que ce mouvement est légal.

**Exception 1 :** un QG en mode pontin ne peut pas bouger.

**Exception 2 :** pendant une phase d'exploitation, traverser un fleuve non gelé n'est autorisé que par un pont, ponton ou ferry.

**7.1.9** les unités se déplaçant d'un hex à un autre le long d'une route (la route traversant un côté d'hex commun) ne dépensent que ½ PM par hex et ignorent les éléments de terrain dans l'hex ou du côté d'hex traversé. **Note :** pour cette règle, les voies ferrées sont considérées comme des routes. **Exception :** le mouvement le long d'une route ou d'une voie ferrée dans un hex de marais non gelé coûte 1PM et non 1/2PM.

**7.1.10 Mouvement de QG :** un QG ne peut pas volontairement terminer son mouvement dans un hex où il serait non ravitaillé

(voir 4.1.1). Donc, même si un QG quitte une route et/ou une voie ferrée pendant son mouvement, il doit être capable de tracer une ligne de communication (LOC) à la fin de son mouvement.

**7.1.11** Afin d'éviter les effets de bord de carte, aucune unité de l'Axe ne peut terminer son mouvement dans la rangée 00xx.

### 7.2 Mouvement stratégique

**7.2.1** Le mouvement stratégique permet aux unités de doubler leur potentiel de mouvement.

**7.2.2** Toutes les unités, sauf les QG, peuvent faire un mouvement stratégique si elles remplissent les conditions suivantes :

- effectuer l'intégralité du mouvement dans le rayon de commandement d'un ou plusieurs QG ravitaillés de même nationalité ;
- ne jamais être adjacente à une unité ennemie, y compris dans l'hex de départ ;
- à moins qu'un joueur ne dépense un marqueur Support (provenant de la case STAVKA pour le joueur soviétique) au début de la phase de mouvement, il n'est pas possible d'utiliser le mouvement stratégique hors route ou rail. L'utilisation de ce marqueur Support permet un nombre illimité de mouvements stratégiques hors route ou rail.

### 7.3 Mouvement ferroviaire (joueur de l'Axe uniquement)

**7.3.1** la capacité de mouvement ferroviaire de chaque tour est indiquée dans chaque scénario. Les points de mouvement ferroviaire ne peuvent pas être accumulés pour être utilisés lors de tours ultérieurs. Ils sont indiqués sur la piste Générale à l'aide du marqueur approprié.

**7.3.2** Le mouvement ferroviaire coûte un point de mouvement ferroviaire par unité, quel que soit son type. Le coût est le même si l'unité est face réduite.

**7.3.3** Pour se déplacer par rail, une unité doit remplir les conditions suivantes :

- l'intégralité du mouvement doit se faire sur une voie ferrée, reliée à une source de ravitaillement allemande, libre d'unités ennemies ;
- ne jamais être adjacente à une unité ennemie ;
- ne jamais traverser une ville capturée par le joueur soviétique (même si la ville est ultérieurement reprise par le joueur de l'Axe). Une telle ville peut être indiquée par un marqueur Contrôle ou Voie Coupée soviétique.

**7.3.4** Une unité utilisant le mouvement ferroviaire peut se déplacer d'un nombre illimité d'hexs.

**7.3.5** Les renforts peuvent arriver par rail pendant la phase des renforts et remplacements en utilisant les points de mouvement ferroviaire disponibles.

## 7.4 Traversée des cours d'eau

La pénalité pour traverser une rivière ou un fleuve est annulée par la présence d'un pont, qu'il soit imprimé sur la carte (route/rail traversant le cours d'eau) ou créé par un QG face ponton (la flèche du pion QG pointant vers le côté d'hex avec le ponton), ou par un marqueur Support Unité de Pontonniers (pour tous les côtés d'hex de cours d'eau adjacents).

La présence d'un ferry permet le tracé du ravitaillement sur ce côté d'hex et la traversée du cours d'eau pour +1 point de mouvement.

# 8 Phase de combat

## 8.1 Concepts généraux

**8.1.1** Pendant cette phase les unités amies peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes.

**8.1.2** Le joueur en phase est appelé l'attaquant et son adversaire le défenseur, indépendamment de la situation stratégique globale ou de comment évolue la partie.

**8.1.3** Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer.

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

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

**8.1.6** Les unités en défense dans une pile doivent être attaquées ensemble, pas individuellement.

**8.1.7** Les attaques sont exécutées dans n'importe quel ordre, au choix de l'attaquant, et les attaques n'ont pas besoin d'être déclarées à l'avance.

**8.1.8** Un hex donné peut être attaqué une seule fois par phase de combat.

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

**8.1.10** Les unités empilées dans un hex donné peuvent attaquer différents hex adjacents.

**8.1.11** Les unités dans différents hex peuvent faire une attaque commune contre un seul hex adjacent à chacun d'entre eux.

**8.1.12** Les unités italiennes, roumaines et/ou hongroises ne peuvent jamais attaquer ensemble pendant un même combat.

## 8.2 Séquence du combat

**8.2.1** Chaque combat est résolu en suivant strictement cette séquence :

- **étape 1** : désignez l'hex attaqué et les unités qui attaquent.
- **étape 2** : faites un test de ravitaillement pour les unités en défense.
- **étape 3** : calculez le rapport de forces.
- **étape 4** : résolvez le combat et appliquez les résultats d'attrition.
- **étape 5** : vérifiez la supériorité allemande.
- **étape 6** : appliquez les résultats tactiques de l'attaque, sauf E, E2, E3, puis les résultats tactiques du défenseur.
- **étape 7** : placez les marqueurs exploitation.

**8.2.2** Chaque combat est résolu en utilisant la Table de Résolution du Combat (TRC).

**8.2.3** Les résultats de la TRC (effets du combat sur les unités) sont exprimés en termes d'attrition (pas de pertes) et de résultats tactiques.

## 8.3 Désignez l'attaque

**8.3.1** Pendant l'étape 1, le joueur en phase désigne l'hex à attaquer et les unités qui participent au combat.

**8.3.2** Toutes les unités du défenseur situées dans l'hex attaqué doivent participer à la défense et sont soumises aux résultats du combat.

**8.3.3** Seules les unités choisies par le joueur en phase pour attaquer peuvent participer à ce combat et sont soumises aux résultats. Une fois ce choix fait, il est irrévocable et ne peut pas être changé lors des étapes suivantes. Les QG de l'attaquant ne peuvent jamais participer à un combat.

**8.3.4** Les unités du joueur en phase adjacentes à un hex attaqué, mais qui ne sont pas désignées pour participer au combat ne sont pas affectées par les résultats du combat.

## 8.4 Vérification du ravitaillement du défenseur

**8.4.1** Pendant l'étape 2, vérifiez le statut de ravitaillement du défenseur selon la procédure décrite en 4.3. Pour qu'une unité soit considérée ravitaillée pendant la phase de combat, elle doit :

- être située dans le RL d'une source de ravitaillement amie (voir 4.3, 4.4) ;
- être située dans le RV d'un QG ami, **qui peut ou non être ravitaillé au moment de la vérification du ravitaillement du défenseur.** *Note : ceci est une différence notable avec la procédure suivie dans Liberty et Victory Roads (voir 8.4.4).*

**8.4.2** La vérification de ravitaillement n'est faite que pour les unités qui ne sont pas déjà marquées OOS. Les unités sous un marqueur OOS ne sont jamais revérifiées au cours du tour.

**8.4.3** Placez un marqueur OOS sur les unités attaquées incapables de tracer un ravitaillement à ce moment. Elles sont considérées OOS jusqu'à leur prochaine phase de ravitaillement.

**8.4.4** Un QG incapable de tracer une ligne de ravitaillement pendant cette étape n'est pas retiré de la carte ni ne reçoit de marqueur OOS. Ce QG peut être utilisé pour ravitailler les autres unités pendant cette phase.

*N'oubliez pas : les unités OOS ont tous leurs facteurs réduits de moitié (voir 1.9).*

## 8.5 Calcul du rapport de forces

**8.5.1** Pendant l'étape 3, les joueurs calculent le rapport de force.

**8.5.2** Le défenseur commence par additionner les facteurs de défense des unités dans l'hex attaqué. Ce total est ensuite ajusté en fonction des modificateurs applicables (terrain, marqueurs Support, ravitaillement, etc.).

**8.5.3** L'attaquant additionne les facteurs d'attaque de toutes les unités participant au combat. Ce total est ensuite ajusté en fonction des modificateurs applicables (terrain, marqueurs Support, ravitaillement, etc.).

**8.5.4** Afin de déterminer le rapport de forces, le total modifié de l'attaquant est divisé par le total modifié du défenseur. Ce résultat définit le rapport de forces brut, sous la forme d'une fraction.

**8.5.5** La fraction initiale est simplifiée en arrondissant à l'entier le plus proche en faveur du défenseur (1 en numérateur ou dénominateur).

*Exemples : 35 facteurs d'attaque contre 10 facteurs de défense donnent un rapport de 35/10, arrondi à 3/1. 10 facteurs d'attaque contre 35 facteurs de défense donnent un rapport de 10/35 arrondi à 1/4.*

**8.5.6** Ce rapport de force est ensuite ajusté pour refléter l'utilisation de marqueurs Support de l'attaquant (éventuels décalages de colonnes à droite sur la TRC).

**8.5.7** Dans les cas où le rapport de force est trop faible pour apparaître sur la TRC, ils sont ajustés en fonction de colonnes virtuelles, 1/3, 1/4, 1/5, etc.

*Exemple : un rapport de force initial de 1/4 décalé de deux colonnes à droite en faveur de l'attaquant donne un rapport de 1/2.*

**8.5.8** Si le rapport final est inférieur au rapport le plus défavorable de la TRC (1/2), alors l'attaque est annulée. Si le rapport final est supérieur à la colonne la plus favorable de la TRC (6/1) alors l'attaque est résolue dans la colonne 6/1.

## 8.6 Unités d'élite, attaques blindées

**8.6.1** Après la détermination du rapport de force, les joueurs déclarent si des unités d'élite participant au combat utiliseront leur bonus d'élite pour ce combat (ceci influencera l'application des résultats du combat (voir 8.8 et 8.9)).

**8.6.2** L'attaquant déclare s'il utilise ou non le bonus d'élite en premier, suivi du défenseur, en indiquant quelle unité d'élite utilisera le bonus.

**8.6.3** Pendant cette étape, l'attaquant peut déclarer une attaque blindée, ce qui nécessite au moins :

- Deux unités avec leur facteur d'attaque imprimé sur fond noir ;
- Ou une unité avec son facteur d'attaque sur fond noir et une unité avec son facteur d'attaque imprimé sur un fond noir et blanc.

Ceci apporte un bonus si un résultat E se produit, mais au prix d'une éventuelle perte de pas pour une unité avec son facteur d'attaque imprimé sur fond noir.

## 8.7 Résolution du Combat

**8.7.1** Pendant l'étape 4, le combat est résolu en utilisant la Table des Résultats du Combat (TRC).

**8.7.2** L'attaquant consulte la TRC et trouve la colonne du rapport de forces approprié, comme déterminé lors de l'étape précédente.

**8.7.3** L'attaquant lance 2d6 puis croise le résultat avec la colonne appropriée.

**8.7.4** La case correspondante dans la Colonne des Pertes indique les résultats d'attrition en pertes de pas pour l'attaquant et le défenseur.

*Exemple : le résultat A1/D2 signifie 1 perte de pas pour l'attaquant et 2 pour le défenseur.*

**8.7.5** La case correspondante dans la colonne A indique le résultat tactique de l'attaquant.

**8.7.6** La case correspondante dans la colonne D indique le résultat tactique du défenseur.

**8.7.7** Les résultats d'attrition sont appliqués immédiatement, suivi du résultat tactique de l'attaquant, puis le résultat tactique du défenseur.

**8.7.8** Les résultats tactiques peuvent être modifiés si l'attaquant et/ou le défenseur ont déclaré un bonus d'élite.

## 8.8 Application des résultats d'attrition

**8.8.1** Si un résultat d'attrition est obtenu, le **premier pas perdu** doit l'être par :

- Une unité d'élite si le bonus d'élite a été déclaré,
- Une unité avec son facteur d'attaque imprimé sur fond noir si une attaque blindée a été déclarée.

Si un bonus d'élite et une attaque blindée ont été tous deux déclarés par l'attaquant, alors c'est le défenseur qui choisit quelle unité (élite et/ou blindée) absorbera le premier pas de pertes.

**8.8.2** Les pertes qui restent sont choisies par leur propriétaire, mais chaque unité participant au combat doit subir un pas de pertes avant qu'une unité puisse en subir un second.

*Exception : les QG ne subissent de pertes que si toutes les autres unités dans l'hex ont été éliminées.*

**8.8.3** si l'hex du défenseur est vide après l'application des pertes de l'attrition, alors les unités en attaque peuvent avancer dans cet hex, jusqu'à la limite d'empilement.

## 8.9 Vérification de la supériorité allemande

**8.9.1** Pendant l'étape 5, les deux joueurs déterminent si la supériorité allemande s'applique (voir 14.1) et modifient les résultats tactiques si nécessaire.

## 8.10 Application des résultats tactiques

**8.10.1** Pendant l'étape 6, l'attaquant puis le défenseur, appliquent leurs résultats tactiques. Les résultats tactiques sont toujours appliqués, même si un camp a été éliminé suite aux résultats d'attrition.

**8.10.2** Les résultats tactiques de l'attaquant et du défenseur peuvent être modifiés par les effets défensifs du terrain (voir le Tableau des Effets du Terrain) ou d'autres règles.

*Exemple : dans une forêt, le résultat S est ignoré, tandis qu'un résultat DR est transformé en S, etc.*

*Note : les résultats tactiques sont décrits dans la TRC. Pour référence, F signifie « Repli », S signifie « Tenir » et R signifie « Réaction ».*

**8.10.3** Si un joueur décide d'utiliser un bonus d'élite, il peut choisir son résultat tactique parmi les autres résultats du même bloc de couleur dans la colonne où il a obtenu son résultat tactique.

*Exemple : l'attaquant obtient un 3 dans la colonne 6/1. Le résultat tactique est D1. Toutefois, si l'attaquant a déclaré un bonus d'élite, il peut choisir d'appliquer le résultat tactique D1 ou E.*

**8.10.4** si toutes les unités en attaque ont attaqué à travers un côté d'hex de fleuve, alors le défenseur choisi si le résultat tactique de l'attaquant est modifié par le fleuve ou par le terrain dans l'hex du défenseur.

**8.10.5** Les pertes résultant de l'application d'un résultat tactique sont distribuées au choix par le propriétaire des unités sans avoir besoin de suivre les restrictions données en 8.8.

## 8.11 Unités alliées de l'Axe en défense

**8.11.1** Le joueur soviétique attaquant une pile d'unités alliées de l'Axe (Italie, Roumanie, Hongrie) avec moins de quatre pas et non empilées avec une unité allemande reçoit un résultat tactique E supplémentaire. Si le résultat avait déjà une exploitation (E, E2, E3), alors son niveau est augmenté de 1 (E2, E3, E4 respectivement).

*Exemple :*

- Un résultat initial D1 devient D1 + E.
- Un résultat initial E3 est ignoré dans un marais, mais il est ensuite modifié en E.
- Un résultat initial E3 en terrain clair devient E4.

*Voir l'exemple n° 5*

## 8.12 Retraite après combat

**8.12.1** La retraite après combat peut être demandée par un résultat tactique.

**8.12.2** C'est le propriétaire des unités qui décide du chemin de retraite.

**8.12.3** Toutes les unités en attaque ou en défense doivent se replier dans le cas d'un résultat retraite.

**8.12.4** Les unités affectées peuvent retraiter en pile, ou individuellement en suivant des chemins de retraite différents.

**8.12.5** Lors de la détermination du chemin de retraite, une unité doit respecter les priorités suivantes, dans l'ordre strict, en vérifiant pour chaque hex. Si un choix existe entre plusieurs hex en respectant une priorité, alors l'hex choisi doit être celui qui suit les priorités suivantes indiquées. Si une condition de priorité ne peut pas être satisfaite, regardez la prochaine priorité (exception : 1<sup>re</sup> priorité). Si plusieurs chemins de retraite respectent toutes les priorités, alors le défenseur peut choisir le chemin de retraite qu'il veut.

- 1. Bouger d'un hex en s'éloignant de l'hex d'origine. **L'unité est éliminée si cette condition ne peut pas être remplie ;**
- 2. S'éloigner de **toutes** les unités en attaque (ou si c'est l'attaquant qui retraite, s'éloigner de l'hex du défenseur). **Ne s'applique qu'au premier hex de retraite ;**
- 3. Se rapprocher du QG ami le plus proche, ou du marqueur Forteresse Stalingrad dans le cas d'une unité de l'Axe dans le

## Exemple n° 5 - Combat

Pendant la phase de combat soviétique, le joueur soviétique décide d'attaquer l'hex 1628 avec toutes les unités adjacentes.

• **Étape 1** : le joueur soviétique désigne l'hex cible (1628) et déclare que toutes les unités adjacentes à cet hex participeront à l'attaque. Le joueur de l'Axe se défendra avec les deux divisions roumaines, dont l'une est à force réduite.

• **Étape 2** : l'état de ravitaillement du défenseur est vérifié. Les unités de l'Axe sont situées dans le rayon de commandement d'un QG allemand (hex 1333, non représenté). Elles sont par conséquent ravitaillées pour le combat.

• **Étape 3** : les joueurs calculent le rapport de force. Le joueur soviétique totalise 34 facteurs d'attaque et le joueur de l'Axe 4 facteurs de défense. Le rapport est de 34/4 soit 8/1, qui est résolu dans la colonne 6/1, colonne maximum sur la TRC. Notez qu'un Support d'artillerie n'aurait aucun effet dans ce combat, car la colonne maximum a déjà été atteinte. Le joueur soviétique décide de déclarer une attaque blindée et utilise son bonus d'élite.

• **Étape 4** : le combat est résolu pendant cette étape. Le joueur soviétique lance 2d6, obtient 6 et consulte la colonne 6/1 de la TRC. Le résultat d'attrition est A1D2 (un pas de pertes pour l'attaquant, deux pas de pertes pour le défenseur), un E pour le résultat tactique, que le joueur soviétique décide de convertir en E2 grâce à son bonus d'élite. De plus, comme il ne reste que trois pas roumains

A1D2	E	DR2	6
D2	E2	DR3	7
D2	E2	Eng	8

dans les unités en défense dans l'hex, le joueur soviétique bénéficie d'un résultat E supplémentaire, ce qui améliore son résultat tactique en E3. Le résultat tactique du défenseur est DR2. Les résultats d'attrition sont appliqués. Le joueur soviétique doit subir sa perte avec l'unité d'élite ou avec une unité ayant un facteur d'attaque sur fond noir (un bonus d'élite et une attaque blindée ayant été déclarés). Étant donné que le bonus d'élite et l'attaque blindée ont tous deux été déclarés par l'attaquant, le défenseur peut choisir l'unité (élite ou blindée) qui subira la première perte. Le joueur soviétique choisit d'infliger un pas de pertes à l'unité 26 TK. Le joueur de l'Axe doit infliger un pas de pertes à chacune de ses divisions roumaines, ce qui en élimine une et réduit l'autre.

• **Étape 5** : cette étape est ignorée car aucune unité allemande n'est engagée.

• **Étape 6** : appliquez les résultats tactiques de l'attaquant puis ceux du défenseur. Le résultat E3 du joueur soviétique sera appliqué pendant l'étape 7. Le joueur de l'Axe effectue le résultat tactique DR2 et retraite de deux hexs en 1530 (voir l'exemple suivant).

• **Étape 7** : le joueur soviétique applique son résultat E3. Grâce à la déclaration de l'attaque blindée, toute unité dont le facteur d'attaque est imprimé sur fond noir ou noir et blanc compte comme une demi-unité pour le calcul du nombre total d'unités éligibles à l'exploitation. Avec un résultat E3, le joueur soviétique a 3 points d'exploitation à allouer. Il a un total de 3 ½ points d'unités exprimés en points d'exploitation, il place donc des marqueurs d'exploitation sur toutes ses unités à l'exception de la division de fusiliers de la garde, soit 2 ½ points d'exploitation en tout. ●

rayon de commandement de la FS; un QG et un QG empilé avec des unités pendant une retraite doivent suivre un chemin vers la source de ravitaillement la plus proche.

- 4. Dans un hex qui n'est pas adjacent à une unité ennemie;
- 5. Dans un hex occupé par une unité amie si l'hex est adjacent à une unité ennemie;
- 6. Dans un hex n'entraînant pas de surempilement;
- 7. Dans n'importe quel autre hex.

**Exemple** : une unité doit retraire d'un hex; elle a le choix entre deux hexs qui l'éloignent de toutes les unités en attaque. Entre les deux, le joueur doit choisir celui qui est le plus proche d'un QG ami. Toutefois, si deux choix valides sont encore possibles, alors le joueur consulte la troisième priorité et ainsi de suite, jusqu'à avoir terminé la retraite.

**8.12.6** Le mouvement de retraite est fait sans tenir compte des coûts du terrain (le résultat retraite est exprimé en nombre d'hexs de repli, pas en PM).

**8.12.7** Une unité qui retraite ne peut pas traverser d'hex de mer ou de lac.

**8.12.8** Si la retraite du nombre d'hexs demandé entraîne un surempilement, alors l'unité ou la pile en retraite peut continuer de retraire d'autant d'hexs que nécessaire pour se conformer aux limites d'empilement.

**8.12.9** Si une unité retraite dans un hex qui est ensuite attaqué pendant la même phase de combat, alors elle contribue avec un facteur de défense de 1.

**8.12.10** Une unité avec un facteur de mouvement de 0 ne peut jamais retraire et est éliminée dans le cas d'un résultat retraite.

**Note** : les règles de retraite peuvent sembler complexes, mais elles sont

prévues pour éviter différentes interprétations dans le cas de chemins de retraite compliqués (voir l'exemple n° 6). Dans la grande majorité des cas, les retraites se feront naturellement et les règles peuvent être résumées en : bouger en s'éloignant de l'hex d'origine, vers un QG ami et en évitant d'être adjacent à une unité ennemie.

### 8.13 Avance après combat

**8.13.1** Si l'application des résultats tactiques de l'attaquant vide tous les hexs de l'attaquant, alors le défenseur peut avancer les unités en défense victorieuses dans ces hexs, en respectant l'empilement.

**8.13.2** Si l'application des résultats tactiques du défenseur vide l'hex en défense, alors l'attaquant peut avancer les unités en attaque victorieuses dans l'hex libéré, en respectant l'empilement.

**Voir l'exemple n° 6**

### 8.14 Placement des marqueurs exploitation

**8.14.1** Pendant l'étape 7, l'attaquant peut placer les marqueurs exploitation reçus en résultats tactiques (E, E2 ou E3) sur une ou plusieurs des unités qui ont participé au combat.

**8.14.2** Un résultat E permet à une unité d'exploiter; E2 à deux unités; E3 à trois unités.

**8.14.3** Si l'attaquant a déclaré une attaque blindée (voir 8.6.3) alors les unités avec un facteur d'attaque sur fond noir ou noir et blanc ne comptent que pour une demi-unité dans le total des unités autorisées à exploiter.

**Exemple** : un résultat E3 permet à six divisions blindées d'exploiter, ou à quatre divisions blindées et une division d'infanterie, etc.

**Voir l'exemple n° 7**



### Exemple n° 6 - Retraite après combat

L'unité roumaine en 1628 a reçu un résultat DR2 et doit donc reculer de deux hexs. Chaque hex est examiné l'un après l'autre, en suivant les priorités de retraite données dans les règles.

Premier hex de retraite :

- La première priorité est de s'éloigner de l'hex d'origine. Par conséquent, les hexs 1728, 1627, 1629 et 1529 sont valides, tandis que les autres non, étant occupés par des unités ennemies.

- La seconde priorité est de s'éloigner de toutes les unités en attaque. Comme cette unité est encerclée, elle ne peut pas remplir cette condition. Le joueur doit par conséquent considérer la priorité suivante pour l'aider à choisir parmi les quatre hexs.

- La troisième priorité est de se rapprocher d'un QG ami. Seuls les hexs 1627 (plus proche

du QG roumain en 1324), 1629 et 1529 (plus proche du QG allemand en 1333) remplissent cette condition. L'hex 1728 n'est plus valide et le joueur examine la priorité suivante.

- La quatrième priorité est de reculer dans un hex qui n'est pas adjacent à une unité ennemie. Comme l'unité ne peut pas remplir cette condition, le joueur passe à la priorité suivante pour choisir parmi les trois hexs restants.

- La cinquième condition est de reculer dans un hex occupé par une unité amie adjacente à une unité ennemie. Seul l'hex 1629 remplit cette condition, donc le premier hex de retraite de la division roumaine doit reculer dans l'hex 1629.

Second hex de retraite :

- La première priorité est de continuer à s'éloigner et finir à deux hexs de l'hex

d'origine. Seuls les hexs 1530 et 1630 sont valides : l'hex 1730 est occupé par une unité ennemie et les autres hexs ne permettent pas de s'éloigner de l'hex d'origine.

- La seconde priorité est ignorée parce que c'est le second hex de retraite.

- La troisième priorité est de se rapprocher du QG ami le plus proche (maintenant le QG allemand 6A). Seules les hexs 1630 et 1530 remplissent cette condition.

La quatrième priorité est de reculer dans un hex qui n'est pas adjacent à une unité ennemie. Seul l'hex 1530 remplit cette condition (l'hex 1630 est adjacent à une unité ennemie), par conséquent la division roumaine termine sa retraite dans l'hex 1530.

**Note :** si le résultat avait été DR3, l'unité aurait reculé en 1430. ●

## 8.15 Kampfgruppen allemand

**8.15.1** Si une unité blindée d'élite allemande est éliminée en combat, le joueur allemand peut choisir de remplacer cette unité blindée par un Kampfgruppe blindé (KG) à pleine puissance, tiré au hasard dans la réserve des KG disponibles.

**8.15.2** Un KG ne peut être généré qu'une fois le dernier élément d'une division blindée encore sur la carte éliminée.

**8.15.3** une unité blindée éliminée remplacée par un KG peut éventuellement être reconstruite.

**8.15.4** Les valeurs des KG allemands varient beaucoup d'un pion à l'autre. Certains KG ont deux pas, d'autres n'en ont qu'un seul.

**8.15.5** Si une unité d'infanterie d'élite allemande est éliminée en combat, le joueur allemand peut choisir de remplacer cette unité d'infanterie par un KG d'infanterie.

**8.15.6** Une unité d'infanterie éliminée remplacée par un KG peut éventuellement être reconstruite.

**8.15.7** Tous les KG d'infanterie sont identiques (et n'ont qu'un seul pas), donc il n'y a pas besoin de les tirer au hasard.

**8.15.8** Une fois éliminé, un KG est retiré du jeu et ne peut pas être réutilisé.

**8.15.9** Lorsque tous les KG d'un type particulier d'unité (blindé ou infanterie) ont été utilisés, le joueur allemand ne peut plus remplacer ce type d'unité par un KG.

## 9 Phase d'exploitation

### 9.1 Concepts généraux

**9.1.1** Pendant la phase d'exploitation, seules les unités avec un marqueur Exploitation (8.1.4) peuvent agir. Ces unités sont appelées « unités en exploitation ».

**9.1.2** La phase d'exploitation est divisée en deux segments : d'abord l'attaquant déplace tout ou partie de ses unités en exploitation. Ensuite, les combats sont résolus si désirés, mais seules les unités en exploitation peuvent participer à ces combats.

### 9.2 Mouvement d'exploitation

**9.2.1** Seules les unités en exploitation peuvent bouger pendant le mouvement d'exploitation.

**9.2.2** Les unités en exploitation ont un facteur de mouvement égal à la moitié de leur CM, arrondie au supérieur.

**9.2.3** Les unités sans facteur d'attaque imprimé sur fond noir ou noir et blanc qui ont bougé pendant cette phase perdent leur marqueur Exploitation à la fin de leur mouvement et par conséquent ne peuvent pas participer au combat d'exploitation.

*Note : les unités OOS n'ont qu'un seul point de mouvement pendant l'exploitation (4.6.3).*

**9.2.4** Le mouvement d'exploitation suit les mêmes règles et procédures que le mouvement régulier. Toutefois, les mouvements stratégiques et ferroviaires sont interdits. La traversée des fleuves non gelés n'est possible que par un pont, ponton ou ferry.

### 9.3 Combat d'exploitation

**9.3.1** Pendant ce segment, l'attaquant peut faire un combat contre des unités ennemies adjacentes aux unités en exploitation.

**9.3.2** Ces combats suivent les mêmes règles et procédures que le combat régulier (y compris l'utilisation de marqueurs Support), avec les trois exceptions suivantes :

- Les résultats tactiques de l'attaquant sont ignorés et ne sont pas appliqués.
- Seuls les résultats tactiques du défenseur sont appliqués.
- Les unités ne peuvent pas avancer après combat à travers un fleuve non gelé, même si un pont, ponton ou ferry est présent.

*Voir l'exemple n° 8*

**9.3.3** Après le combat d'exploitation, les marqueurs Exploitation sont retirés de la carte.

## 10 Phase de ravitaillement de la Forteresse Stalingrad

### 10.1 Placement du marqueur FS

**10.1.1** Au début de sa phase de ravitaillement de Stalingrad, le joueur de l'Axe peut choisir de déclarer l'Événement Forteresse Stalingrad (FS) si les deux hexs de Stalingrad (1334 et 1434) sont :

- Tous deux occupés par des unités allemandes.
- Et ces unités sont OOS.

**10.1.2** Le marqueur FS est placé dans un rayon de deux hexs de Stalingrad dans un hex non occupé par des unités ennemies. Si le QG de la 6e Armée est encore en jeu, alors ce QG est éliminé et ne peut pas être reconstruit.

**10.1.3** Le joueur de l'Axe applique les conséquences d'une réussite majeure soviétique (14.2.4) et retire tous les marqueurs Support Alarme avec une valeur 0-1-1 de sa réserve de Support et les mets dans la case des Supports Disponibles.

**10.1.4** Si pendant la phase de ravitaillement de l'Axe, Stalingrad est occupée par au moins une unité allemande ravitaillée, alors le marqueur FS est retiré de la carte. Le marqueur peut revenir en jeu sur la carte si un nouvel encerclement se développe.

**10.1.5** Si le joueur de l'Axe perd le contrôle de l'hex contenant le marqueur FS, qui doit être immédiatement déplacé dans la direction de Stalingrad, dans l'hex le plus proche occupé par une unité amie.

### Exemple n° 7 - Combat 2

Pendant la phase de combat de l'Axe, le joueur de l'Axe décide d'attaquer l'hex 2111 avec toutes les unités adjacentes.

• **Étape 1 :** le joueur de l'Axe désigne l'hex cible et déclare que toutes les unités adjacentes participeront à l'attaque (les deux éléments de la 7<sup>e</sup> Pz, les trois éléments de

la 2<sup>e</sup> SS, deux des trois éléments de la GD et deux divisions d'infanterie). Notez qu'il n'y a pas de surempilement dans l'hex 2110 car les deux éléments de la 7<sup>e</sup> Pz comptent pour une seule unité. Le joueur soviétique se défend avec trois divisions d'infanterie dans un village.

• **Étape 2 :** le statut de ravitaillement des défenseurs est vérifié. Les unités soviétiques sont situées dans le rayon de commandement du QG dans l'hex 2213, elles sont donc ravitaillées pour ce combat, même si le QG lui-même est incapable de tracer une ligne de ravitaillement.

• **Étape 3 :** les joueurs calculent le rapport de force. Le joueur de l'Axe totalise 40 facteurs d'attaque et le joueur soviétique 9 facteurs de défense et 1 de plus pour le village pour un total de 10. Le rapport de force est 40/10 soit 4/1. Le joueur de l'Axe décide de déclarer une attaque blindée et d'utiliser le bonus d'élite.

• **Étape 4 :** le combat est résolu pendant cette étape. Le joueur de l'Axe lance 2d6 et obtient 8 puis consulte la colonne 4/1 de la TRC. Le résultat est A1D2 pour le résultat d'attrition (1 pas de pertes pour l'attaquant et deux pour le défenseur) et un E pour le résultat tactique de l'attaquant. Malgré le bonus d'élite, le joueur de l'Axe n'a pas le choix des résultats tactiques, car les trois cases de ce bloc de couleur ont le même résultat. Pour le défenseur, le résultat tactique est DR2. Les résultats d'attrition sont appliqués. Le joueur soviétique prend les pas de pertes parmi les divisions de son choix. Le joueur de l'Axe doit prendre un pas de pertes, toutefois la règle de supériorité allemande annulera cette perte (voir 14.1 plus loin).



(Suite en page suivante)



• Une unité de l'Axe avec un marqueur OOS entrant dans la ZOI du marqueur FS échange immédiatement son marqueur OOS contre un marqueur OOS-FS.

**10.2.4 Sécurisation de la poche :** au début de la phase de mouvement soviétique, chaque hex contenant des unités soviétiques adjacentes aux unités de l'Axe en statut OOS-FS est examiné :

1. Si l'hex contient une ou deux unités soviétiques, alors aucune de ces unités ne peut bouger pendant cette phase.
2. Si l'hex contient trois unités soviétiques, alors seulement l'une d'entre elles peut bouger pendant cette phase.

*Cette restriction ne s'applique pas si pendant le tour de l'Axe précédent, n'importe quelle unité soviétique sécurisant la poche a été attaquée et que la poche n'est plus fermée.*

**Note :** le joueur soviétique peut orienter toutes ses unités immobiles dans la même direction pour s'en rappeler.

**10.2.5 Fermer la poche FS :** la poche FS est considérée comme fermée si aucune des unités de l'Axe situées à Stalingrad n'est capable de tracer un chemin d'hex de longueur illimitée jusqu'à une source de ravitaillement de l'Axe. Ce chemin peut traverser des cours d'eau et être adjacent à des unités ennemies.

**10.2.6 Garnison :** Le joueur soviétique doit maintenir des troupes aux alentours de Stalingrad à partir du tour suivant la déclaration de la Forteresse Stalingrad :

- Si le joueur de l'Axe contrôle les deux hexs de Stalingrad : 24 divisions ou corps dans un rayon de 4 hexs du marqueur FS.
- Si le joueur de l'Axe ne contrôle qu'un des deux hexs de Stalingrad : 15 divisions ou corps dans un rayon de 4 hexs du marqueur FS.
- Si ce niveau de force n'est pas maintenant à la fin d'un tour soviétique, alors tous les marqueurs Support soviétiques sont remis dans la réserve. De plus, le joueur soviétique ne recevra, ni ne sera capable d'utiliser, aucun Support au tour suivant.

### 10.3 Niveau de ravitaillement de la FS

**10.3.1** La FS a onze niveaux de ravitaillement, le niveau 10 étant le niveau initial et le niveau 1 correspondant à la reddition de la poche.

**Exception :** le niveau commence à 11 si la FS n'est pas fermée au moment de la déclaration.

Le marqueur ravitaillement FS est placé dans la case appropriée de la piste générale sur la carte.

**10.3.2** l'effet de la détérioration du ravitaillement sur l'attaque, la défense et le mouvement de chaque unité est indiqué pour chaque niveau de ravitaillement dans la table ci-dessous.

**10.3.3** Le niveau de ravitaillement FS baisse d'un point à la fin de chaque tour soviétique durant lequel au moins deux piles sous un marqueur OOS-FS ont été attaquées avec un rapport de 1/1 ou plus. Il baisse aussi d'un point à la fin de chaque tour de l'Axe si au moins une unité sous un marqueur OOS-FS a participé à une attaque. Les conséquences de ces baisses de niveaux sont appliquées immédiatement. Le niveau de ravitaillement FS peut aussi changer en fonction des résultats du pont aérien.

**10.3.4** Le niveau de ravitaillement FS ne peut jamais passer en dessous de 1. Lorsque le niveau FS atteint 1, les unités allemandes perdent le statut élite et ne peuvent plus générer de KG. De plus, les règles de supériorité allemande ne s'appliquent plus à ces unités. Ces pénalités sont annulées si le niveau de ravitaillement FS repasse au-dessus de 1.

**10.3.5 Reddition de la FS :** si le niveau de ravitaillement FS est à 1 à la fin de la phase de ravitaillement de Stalingrad et que le joueur soviétique contrôle les hexs 1333 et 1433, alors les effets de la reddition de la FS sont les suivants :

- D'abord, le joueur de l'Axe élimine la moitié de ses unités à force réduite ou celles qui n'ont plus qu'un pas en statut OOS-FS (arrondi au supérieur); les KG ne peuvent pas être générés à cause des effets de la reddition.
- Ensuite, toutes les unités à pleine puissance en statut OOS-FS sont réduites.

**10.3.6** À la fin d'un tour de l'Axe, si un hex de Stalingrad est occupé par une unité de l'Axe ravitaillée, alors le niveau de ravitaillement augmente de 5 (11 maximum). À la fin d'un tour soviétique, si la FS n'est pas fermée, alors le niveau augmente de 1 (11 maximum).

**10.3.7** À la fin d'un tour soviétique, si un hex de Stalingrad est occupé par une unité de l'Axe ravitaillée, le niveau de ravitaillement remonte automatiquement à 11.

### 10.4 Pont aérien

Pour garder la FS ravitaillée, le joueur de l'Axe dispose d'un pont aérien symbolisé par 15 marqueurs Ju 52. Ces marqueurs sont mis dans une réserve. Le pont aérien devient opérationnel au tour suivant la déclaration de la FS. Au verso de chaque marqueur se trouve un événement qui s'applique le plus souvent à une unité ou à une pile (voir ci-dessous).

### Niveau de ravitaillement de la FS

NIVEAU DE RAVITAILLEMENT	FACTEUR D'ATTAQUE	FACTEUR DE DÉFENSE	FACTEUR DE MOUVEMENT	AUTRES CONSÉQUENCES
11	/2	Inchangé	/2	
10	1	Inchangé	1 PM	
9	1	Inchangé	1 PM	
8	1	Inchangé	1 PM	
7	1	Inchangé	1 PM	
6	1 par pile en attaque	/2	1 hex	
5	1 par pile en attaque	/2	1 hex	
4	1 par pile en attaque	/2	1 hex	
3	1 par pile en attaque	/2	1 hex	
2	1 par pile en attaque	/2	1 hex	
1	0	1	Seules trois unités peuvent bouger d'un hex.	Plus d'effet de la supériorité allemande, effet d'élite ou création de KG. Test de reddition de la FS.

## Pont aérien

1d6 modifié	Changement du niveau FS	Nb de Ju 52 reçus
0 or less	-2	0
1	-1	1
2 - 4	-1	2
5	-1	3
6	0	3
7	0	4
8	+1	6

### Modificateurs (ne peuvent être inférieurs à -4 ou supérieurs à +2) :

- +1 pour chaque marqueur Support VVS sur la carte.
- +1 si la poche FS n'est pas fermée.
- +1 si un Support Goering est joué.
- +1 si une attaque blindée de l'axe a eu lieu au tour précédent à l'est du Don, dans un rayon de 4 hexs d'une unité OOS-FS.
- +2 si le ciel est clair.
- 1 si un marqueur Support AA soviétique a été déployé (au maximum un par tour).
- 1 par marqueur Support Luftwaffe sur la carte.
- 2 en météo Blizzard.
- 3 si l'aérodrome Pitomnik n'est pas contrôlé par le joueur de l'axe.
- 1 par aérodrome contrôlé par le joueur soviétique : Morozovka, Tasitskai, Goumrak.
- 1 en cas de raid réussi contre un aérodrome.

**10.4.1** Pendant la phase de ravitaillement de Stalingrad, si le marqueur FS est sur la carte et qu'aucune des unités de l'axe dans les hexs de Stalingrad n'est ravitaillée, alors le joueur de l'axe suit la procédure ci-dessous.

**10.4.2 Procédure :** le joueur de l'axe lance 1d6 puis consulte la table du pont aérien. Les DRM ne peuvent être inférieurs à -4 ou supérieurs à +2.

Le joueur de l'axe applique les résultats de la table dans l'ordre suivant :

- La première colonne indique le changement du niveau de ravitaillement FS.
- La colonne #Ju 52 reçus indique le nombre de marqueurs Ju 52 à tirer aléatoirement dans la réserve.

Si le joueur de l'axe ne contrôle pas les hexs 1333 ET 1433, alors il n'y a pas de jet de dé et le niveau de ravitaillement FS baisse automatiquement de 2 niveaux.

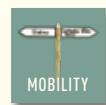
*Voir l'exemple n° 9*

### 10.4.3 Événements associés aux marqueurs Ju 52

Le joueur de l'axe prend note des événements indiqués sur les marqueurs Ju 52 tirés et les place face cachée (symbole Ju 52 visible), au moins un par hex, sur les unités sous un marqueur OOS-FS.

Chaque événement est décrit ci-dessous et sur l'aide de jeu appropriée. Les événements ne s'appliquent qu'aux unités de l'axe sous un marqueur OOS-FS et située dans la ZOI du marqueur FS. Une fois joué, le marqueur Ju 52 est remis dans la réserve. Au début du prochain tour de l'axe, si un événement n'a pas été joué, il est remis dans la réserve.

- **RÉSISTANCE D'UNE UNITÉ AMÉLIORÉE :** l'événement est joué lorsque l'hex occupé par le marqueur Ju 52 est attaqué. Une unité associée au Support se défend avec son facteur de défense x2, après modification du niveau FS.
- **RÉSISTANCE D'UNE PILE AMÉLIORÉE :** l'événement est joué lorsque l'hex occupé par le marqueur Ju 52 est attaqué. La pile associée au marqueur se défend avec son facteur de défense x2, après modification du niveau FS.
- **RATTENKRIEG :** l'événement est joué lorsque l'hex occupé par le marqueur Ju 52 est attaqué. Si l'unité sous le Support est attaquée, le joueur de l'axe lance 1d6. Sur un résultat de 1-5, tous les résultats du combat sont annulés et chaque camp perd un pas. Le marqueur ne peut être utilisé que pour un seul combat par tour.
- **GENERAL HUBE :** le joueur de l'axe déclare cet événement lorsque le joueur soviétique déclare une attaque contre une unité en statut OOS-FS. Toutes les attaques contre des unités OOS-FS sont résolues avec le bénéfice de résistance de pile améliorée décrit ci-dessus. Une fois utilisé, le marqueur Ju 52 est retiré du jeu.
- **ÉVACUATION :** l'événement est joué dès qu'il est tiré. Le joueur de l'axe peut replier une division d'infanterie réduite dans la ZOI du marqueur FS et la placer 2 tours plus tard sur la piste des renforts. Si le niveau de ravitaillement est entre 2 et 5 (inclus), alors il augmente de 1. Une fois utilisé, le marqueur Ju 52 est retiré du jeu.
- **DERNIÈRES RÉSERVES :** cet événement est joué pendant la phase de combat de l'axe. Une pile d'unités associée au marqueur peut attaquer à pleine puissance. Le niveau de ravitaillement FS baisse d'un niveau supplémentaire. Ne peut pas être utilisé si un événement Sortie est joué ce tour.



## Exemple n° 9 - Niveau de ravitaillement de la Forteresse Stalingrad et pont aérien

Le joueur de l'axe a déclaré la Forteresse Stalingrad au tour NOV III lorsque la 6e Armée a été totalement encerclée et la poche fermée. Le marqueur ravitaillement de la Forteresse Stalingrad est placé dans la case 10 et tous les marqueurs Ju 52 sont mis dans une réserve. Le QG de la 6e Armée a été retiré du jeu, trois unités d'alarme 0-0-1 ont été prises dans la réserve de Supports et placées dans la case des Supports disponibles pour l'axe, puis les conséquences d'une réussite majeure soviétique sont appliquées.

La météo est neige et Ciel Dégagé pour le tour NOV IV, le joueur soviétique a fait deux

attaques à au moins 1/1 contre la Forteresse Stalingrad, réduisant ainsi automatiquement son niveau de ravitaillement à 9. Le Support Batterie Antiaérienne a été placé sur la carte, et l'un des combats est appuyé par le Support VVS.

Pendant la phase de ravitaillement de Stalingrad du tour NOV IV, le joueur de l'axe lance 1d6, modifié ainsi :

- +1 pour le Support VVS déployé sur la carte
- -1 pour le Support AA soviétique déployé sur la carte
- +2 pour le Ciel Dégagé

Le DRM final est +2, le dé donne 2, modifié en

4. Le joueur de l'axe consulte la table de Pont Aérien. L'effet sur le niveau de ravitaillement de la FS est -1, le faisant passer à 8. Deux marqueurs Ju 52 sont reçus. Ils sont tirés au hasard dans la réserve. Un Ju 52 confère Mobilité, l'autre confère une Résistance de Pile améliorée. Les marqueurs sont placés face cachée sur des piles, au risque d'être attaqués par le joueur soviétique pendant le prochain tour.

L'événement mobilité est utilisé comme un bluff, car il ne sert à rien d'autre à ce moment de la partie. ●

- **SUPPORT** : l'événement est joué lorsque le joueur de l'Axe souhaite utiliser un Support. Un Support PaK 88 ou Bataillon d'Alerte peut être joué dans le rayon de la FS.
- **MOBILITÉ** : l'événement est joué pendant la phase de mouvement de l'Axe. Les unités commençant la phase empilées avec le marqueur Ju 52 peuvent bouger de leur plein potentiel de mouvement.
- **SORTIE (1 PILE)** : l'événement est joué pendant la phase de mouvement de l'Axe. Le joueur de l'Axe peut choisir une pile pour bouger et attaquer à pleine puissance pendant le tour de l'Axe. Aucune autre unité sous un marqueur OOS-FS ne peut bouger ou attaquer ce tour-ci. Le niveau de ravitaillement de la FS baisse d'un niveau supplémentaire. Un seul événement Sortie peut être joué par tour.
- **SORTIE (2 PILES)** : l'événement est joué pendant la phase de mouvement de l'Axe. Le joueur de l'Axe peut choisir deux piles pour bouger et attaquer à pleine puissance pendant le tour de l'Axe. Aucune autre unité sous un marqueur OOS-FS ne peut bouger ou attaquer ce tour-ci. Le niveau de ravitaillement de la FS baisse d'un niveau supplémentaire. Un seul événement Sortie peut être joué par tour.

Voir l'exemple n° 10

## 11 Offensives Soviétiques

Les offensives soviétiques permettent l'utilisation des meilleurs marqueurs Support, indiqués par un O, dans le rayon d'action des Marqueurs Offensive.

### 11.1 Placement des Marqueurs Offensive (MO)

**11.1.1** Le joueur soviétique commence la partie avec un Marqueur Offensive Majeure et reçoit 2 Marqueurs Offensive Mineure en renforts.

**11.1.2** À l'exception du tour NOV III, lorsque le MO Majeure n'est pas placé et que les marqueurs Support O peuvent être placés sans restriction, les MO doivent se conformer à ces règles de placement :

- Tant qu'un hex de Stalingrad est contrôlé par le joueur de l'Axe, l'un des MO DOIT être joué dans un rayon d'un hex de Stalingrad.

**Note** : si au moins l'un des deux hexs de Stalingrad contient une unité de l'Axe capable de tracer un ravitaillement pendant la phase de placement et redéploiement des Marqueurs Offensive, alors le MO déployé doit être le MO Majeure du moment que le joueur soviétique est capable de lancer une offensive majeure (voir 11.4).

Un MO placé de cette manière est tourné sur son côté Stalingrad, qui indique que son rayon d'action est augmenté d'un hex.

- Si le cas précédent ne s'applique pas, alors les marqueurs doivent être placés dans des hexs selon les critères suivants :
  - L'hex est sous le contrôle du joueur de l'Axe,
  - L'hex contient une ville ou un village avec une intersection rail/rail ou route/rail, ou dans un hex contenant une route/rail traversant un fleuve, ou un ferry.

### 11.2 Redéploiement des Marqueurs Offensive

**11.2.1** Au début de la phase de redéploiement et placement des MO, le joueur soviétique peut choisir de retirer les MO de la carte s'ils sont situés dans un hex ne contenant pas d'unités de l'Axe. Ils sont remis dans la case de Supports Disponibles correspondante et peuvent être redéployés immédiatement.

**11.2.2** Si un MO est situé dans un hex contenant au moins une unité de l'Axe, le joueur soviétique peut :

- Soit laisser le marqueur en place;
- Soit le retirer de la carte et le recevoir en renforts à la fin de son tour (donc indisponible à l'usage pour le tour en cours).

**11.2.3** Lorsqu'un MO est redéployé, tous les Supports dans sa case de Supports Disponibles sont remis dans la réserve de tirage.

### Exemple n° 10 - Combat contre des unités OOS-FS

Pendant le tour Dec I, le joueur soviétique décide de continuer d'attaquer les unités encerclées à Stalingrad afin de réduire le niveau de ravitaillement. Il attaque l'hex 1232 avec quatre unités adjacentes. Il ne déclare pas de combat blindé pour éviter de prendre des pertes avec ses corps mécanisés. Le niveau de ravitaillement de la FS est à 8, donc les unités allemandes se défendent à pleine puissance. Le rapport initial est 20/9 soit 2/1. Toutefois, le joueur de l'Axe retourne le marqueur Ju 52 et révèle Résistance de Pile. Les unités en défense sont par conséquent doublées, et le rapport initial passe à 20/18, soit 1/1. Heureusement pour le joueur soviétique, il obtient un 10, résultant en D1/E/DR. Le joueur de l'Axe perd un pas avec l'unité motorisée. Comme le défenseur est sous marqueur OOS-FS, le DR est modifié en S. Le joueur de l'Axe choisit de subir un autre pas de pertes et reste sur place. ●

### 11.3 Effets des Marqueurs Offensive

**11.3.1** Certains marqueurs Support soviétiques ne peuvent être joués que dans le rayon d'action des Marqueurs Offensive (Offensive Majeure = 3 hexs; Offensive Mineure = 2 hexs; augmentés de 1 hex si sur la face Stalingrad du marqueur). Ces marqueurs Support sont identifiés par le symbole O.

**Exception** : pendant le tour NOV III, les MO n'affectent pas le placement de ces marqueurs Support.

**11.3.2** Le rayon d'action des MO n'est pas affecté par le terrain ou les unités ennemies. Le rayon est calculé à partir de l'hex contenant le MO (exclus) jusqu'à l'hex de placement du marqueur (inclus).

**11.3.2** Les marqueurs Offensive Mineure génèrent des marqueurs Support pour le joueur soviétique tant qu'ils sont déployés sur la carte (voir 5.3).

### 11.4 Lancement d'une Offensive Majeure

**11.4.1** Afin de lancer une Offensive Majeure, le joueur soviétique doit remplir les conditions suivantes pendant la phase de placement et redéploiement des Marqueurs Offensive :

- Au moins 10 marqueurs Support sont disponibles dans la case des Supports disponibles STAVKA, **sans compter les Supports Manque de Ravitaillement**;
- Le MO Majeure est disponible dans la case Support disponibles offensive majeure.

**11.4.2** Si ces conditions sont remplies, le joueur soviétique peut décider de lancer une Offensive Majeure. Le joueur soviétique procède ainsi :

- Placez le MO Majeure sur la carte selon les restrictions indiquées plus haut;
- Révélez tous les marqueurs Support dans la case Support disponibles STAVKA et remettez les marqueurs Manque de Ravitaillement dans la réserve de tirage.
- Il peut jouer les marqueurs Support disponibles de la manière suivante :
  - Placer tout ou partie des marqueurs Support disponibles dans la case Supports Disponibles Offensive Majeure;

- Échanger deux Supports pour un Support de son choix dans la réserve de tirage (3 Supports choisis au maximum) et les placer dans la case Supports Disponibles Offensive Majeure ;
- Utiliser un ou plusieurs Supports pour retirer des unités de la case de Réserve STAVKA et les échanger au taux de 1 Support pour 1 unité (une unité blindée nécessite 2 Supports) et les placer immédiatement sur ou adjacentes à une unité amie ravitaillée, dans le rayon d'action du marqueur MO Majeure.

**Note :** ces unités PEUVENT être placées adjacentes à des unités ennemies. Ceci n'est pas la libération de STAVKA selon 13.1.2, qui a lieu pendant la phase STAVKA.

- Aucun marqueur Support ne peut rester dans la case Supports Disponibles STAVKA pendant ce processus.

**Exception :** Du moment que ces conditions sont remplies, le joueur soviétique DOIT commencer une Offensive Majeure si Stalingrad est occupée par une unité de l'Axe ravitaillée pendant cette phase (voir 11.1.2).

**11.4.3** Les marqueurs Support ne sont pas choisis dans la case Supports disponibles STAVKA pendant les tours où une Offensive Majeure a été déclarée. Aussi, la procédure de libération de la réserve STAVKA est traitée de manière différente pendant ces tours (voir 13.1.2).

Voir l'exemple n° 11

## 12 Perte de l'élan soviétique

Cette règle simule la perte de l'élan soviétique à la fin de la campagne.

### 12.1 Mouvement des QG soviétiques

À chaque fois qu'un QG soviétique bouge (volontairement ou non), le joueur soviétique met un marqueur Pénurie de Ravitaillement dans la réserve. Le premier marqueur mis dans la réserve est le Support Test de la Pénurie de Ravitaillement, avec un symbole blanc distinctif sur son verso.

### 12.2 Effets des marqueurs Support Pénurie de Ravitaillement

Les marqueurs Support Pénurie de Ravitaillement agissent pour réduire la chance d'obtenir des marqueurs Support efficaces dans la réserve soviétique. Ils ne peuvent pas être utilisés de manière générique, et ne comptent PAS comme l'un des 10 Supports nécessaires dans la case Supports Disponibles STAVKA pour lancer une Offensive Majeure. Ils peuvent être conservés dans les cases de Supports Disponibles ou remis dans la réserve à la fin de la phase des Supports, au choix du joueur.

### 12.3 Marqueur Test de la Pénurie de Ravitaillement

Après avoir tiré tous les marqueurs Support du tour, si le marqueur Test de Pénurie de Ravitaillement a été tiré dans l'une des cases Supports disponibles, le joueur soviétique doit faire ce qui suit :

1. Révéler tous les marqueurs Support présents dans la case Supports Disponibles contenant le marqueur Test de Pénurie de Ravitaillement.
2. Remettre le marqueur Test de Pénurie de Ravitaillement dans la réserve.
3. Pour chaque marqueur Pénurie de Ravitaillement dans la case Supports Disponibles appropriée, remettre un « vrai » marqueur Support dans la réserve ainsi que le marqueur Pénurie de Ravitaillement.
4. Ensuite, pour chaque marqueur Pénurie de Ravitaillement encore dans la case concernée, le joueur de l'Axe peut placer un marqueur OOS sur une pile soviétique adjacente à une unité de l'Axe.
5. Remettez tous les marqueurs Pénurie de Ravitaillement qui restent dans la case Supports Disponibles dans la réserve de tirage des Supports.

## 13 Phase de la STAVKA

La case Réserve STAVKA représente les réserves stratégiques soviétiques. Pendant cette phase, le joueur soviétique peut solliciter le commandant en chef soviétique pour libérer certaines forces de la réserve soviétique.

### 13.1 Solliciter la libération des réserves stratégiques de la STAVKA

Les unités peuvent entrer dans, ou être libérées, la case de Réserve STAVKA selon les règles suivantes. Le joueur soviétique commence par déterminer les unités libérées de la case Réserve STAVKA avant d'y en faire entrer de nouvelles.

#### 13.1.1 Libération de la Réserve STAVKA à tout moment sauf au début d'une Offensive Majeure

Le joueur soviétique peut choisir deux de ses QG et en désigner un comme Front Prioritaire. Il lance ensuite 1d6 pour chacun, modifié par la position du QG sur la carte, puis consulte la TABLE DE LIBÉRATION DE LA RÉSERVE STAVKA. Avant de lancer le dé, le joueur soviétique peut ajouter 1 au dé pour chaque marqueur Support de la case Supports Disponibles STAVKA qu'il remet dans la réserve de tirage.

Dé	Nombre d'unités pouvant être LIBÉRÉES de la réserve STAVKA
1 ou moins	1
2	1
3	1
4	2
5	2
6 ou plus	3

#### Modificateurs au dé

Position du QG	Modificateurs
Ville majeure avec rail	+ 2
Ville avec rail	+ 1
Rail mais pas de ville	0
Route	- 1

Autre modificateur : +1 par marqueur Support dépensé depuis la case Supports disponibles STAVKA.

Le résultat obtenu est le nombre d'unités autorisées à quitter la case de Réserve STAVKA. Le QG désigné comme Front Prioritaire reçoit une unité en plus du résultat précédent. Les corps blindés comptent pour 2 unités. Le joueur soviétique retire les unités libérées de la Réserve STAVKA et les place sur la carte :

- Adjacentes à, ou empiilées avec le QG pour lequel le dé a été lancé ;
- Non-adjacentes à une unité ennemie ;
- Ravitaillées.

#### 13.1.2 Libération de la Réserve STAVKA au début d'une Offensive Majeure

Si une Offensive Majeure a été déclarée pendant un tour, la procédure est différente. Le joueur soviétique peut automatiquement retirer 8 unités (les corps blindés comptent pour 2 unités) de la Réserve STAVKA. Le joueur soviétique prend les unités libérées et les place sur la carte :

- Dans le rayon d'action du MO Majeure ;
- Adjacentes à une unité amie présente sur la carte au début de la phase de la STAVKA ;

## Exemple n° 11 - Lancement d'une Offensive Majeure

Au tour FEB I, le joueur soviétique a 9 Supports disponibles (dont un Support Pénurie de ravitaillement) dans la case des Supports disponibles STAVKA, et le marqueur Offensive Majeur est dans la case de Supports Offensive Majeure Disponible. Il a le Support Maskirovka et 2 Supports Brigades de Chars dans sa case Supports Disponibles Offensive A. Au début de la phase d'offensive soviétique, le Support Maskirovka est utilisé pour transférer les 2 Supports Brigades de Chars dans la case Supports disponibles STAVKA. Il y a maintenant 11 Supports dans la case Supports disponibles STAVKA et une Offensive Majeure peut être lancée. Mauvaise nouvelle pour le joueur de l'Axe ! Le joueur soviétique procède ainsi :

- le marqueur Offensive Majeure est mis sur la carte à Rostov (selon le critère de placement ;

- tous les supports présents dans la case Supports disponibles STAVKA : 2xAttaque Surprise, 3xArtillerie, 1xRéserves, 3xBrigade de Chars, 1xVVS et 1xPénurie de Ravitaillement sont révélés ;
- le Support Pénurie de Ravitaillement est remis dans la réserve de tirage ;
- le joueur soviétique décide de :
  - Économiser certains supports : 2xAttaque Surprise, 2xArtillerie et 3xBrigade de Chars sont remis dans la case Supports Disponibles Offensive Majeure ;
  - Échange 2 support, Artillerie et Réserve (remis dans la réserve de tirage) contre une Attaque Surprise (pris dans la réserve de tirage). Le Support Attaque Surprise est mis dans la case Supports Disponibles Offensive Majeure ;
  - Utilise le dernier Support, VVS, pour retirer

une unité d'infanterie de la Réserve STAVKA et la place sur la carte adjacente à une unité amie ravitaillée, dans le rayon d'action du marqueur Offensive Majeure. Ceci sera utile pour le placement ultérieur d'un Support Artillerie. Notez que les unités retirées de la Réserve STAVKA avec un Support au début d'une Offensive Majeure peuvent être placées ADJACENTES à des unités ennemies (ceci n'est pas une libération de la réserve STAVKA selon 13.1.2, qui a lieu pendant la phase STAVKA).

Les 11 Supports ont tous été utilisés ou remis dans la réserve de tirage. Il ne reste aucun Support dans la case Supports STAVKA à la fin de cette procédure. Le joueur soviétique ne fera pas de jet dé pour obtenir des Supports de la réserve STAVKA lors de la phase des Supports à venir. ●

- Non-adjacentes à une unité ennemie ;
- Ravitaillées.

### 13.1.3 Entrer dans la Réserve STAVKA

Le joueur soviétique désigne 2 QG empilés avec, ou adjacents, à des unités soviétiques. En fonction de la position des QG, la table ENTRÉE DANS LA RÉSERVE STAVKA indique le nombre d'unités autorisées à entrer dans la Réserve STAVKA pour chaque QG.

Voir l'exemple n° 12

Position du QG	Nombre d'unités pouvant ENTRER dans la Réserve STAVKA
Ville majeure avec rail	3
Ville avec rail	2
Rail mais pas de ville	2
Route	1

### 13.2 Propriétés de la Réserve STAVKA

**13.2.1** Il n'y a pas de limite minimum ou maximum aux nombres d'unités pouvant occuper la Réserve STAVKA.

**13.2.2** Les unités réduites soviétiques sont automatiquement remises à pleine puissance lorsqu'elles entrent dans la Réserve STAVKA (en entrant dans la Réserve STAVKA selon 13.1.3 ou en unités reconstruites).

**13.2.3** Les unités soviétiques reconstruites retournent en jeu dans la Réserve STAVKA (voir 17.3.6).

## 14 Supériorité allemande et Succès Majeur soviétique

*Note : en automne 1942, l'armée soviétique avait subi une série de défaites qui l'avait repoussée jusqu'à la Volga et aux monts du Caucase. Les Allemands semblaient inarrêtables, et les soldats soviétiques commencèrent à développer un complexe d'infériorité qui disparut progressivement après le succès de l'opération Uranus.*

### 14.1 Effets de la supériorité allemande

Les effets suivants s'appliquent en début de partie (voir chaque scénario) :

- **Les panzers à la rescousse** : Si le joueur soviétique attaque une pile composée entièrement d'unités allemandes et n'obtient pas un résultat E2 ou E3 après la modification du terrain (ou l'utilisation d'un marqueur Support), alors le joueur de l'Axe reçoit automatiquement un résultat R supplémentaire, qui ne peut être utilisé que par une division blindée allemande.
- **Vagues humaines** : Si le joueur soviétique attaque une pile composée uniquement d'unités allemandes et n'obtient pas de résultat E2 ou E3 après la modification du terrain (ou l'utilisation d'un marqueur Support), le joueur soviétique subit un pas de pertes supplémentaire si la TRC indique au moins un pas de pertes d'attrition pour le Soviétique.
- **Attaque allemande écrasante** : Si le joueur de l'Axe attaque uniquement avec des unités allemandes dont une Panzer division, il peut bénéficier d'un résultat tactique E supplémentaire s'il n'a pas subi de résultat AR. Si le résultat comportait déjà une

## Exemple n° 12 - Libération de la Réserve STAVKA

Pendant la phase de la STAVKA du tour DEC II, le joueur soviétique décide de solliciter la STAVKA pour des unités supplémentaires. Le QG Stalingrad est choisi comme QG prioritaire et comme il est situé sur une route, il subit une pénalité de -1 sur la Table de Libération de la Réserve STAVKA. Le résultat du dé donne 1, modifié en 0. Selon la table, cela permet à une unité de quitter la Réserve STAVKA. Toutefois, comme c'est le QG Prioritaire, une unité supplémentaire est reçue, pour un total de 2. Il décide de mobiliser le 4e Corps Mech qui compte pour 2 unités et le place adjacent au QG Stalingrad.

Le QG Voronzeh est choisi comme second QG. Il est situé dans une ville avec voie ferrée, ce qui lui donne +1 au dé sur la table. Le dé donne 4, modifié en 5. Selon la table, deux unités peuvent quitter la Réserve STAVKA, et cette fois une division d'infanterie et une de cavalerie sont choisies. ●

exploitation (E, E2, E3), le niveau est augmenté de 1 (E2, E3, E4 respectivement).

- **Déroute soviétique** : Si le joueur de l'Axe attaque uniquement avec des unités allemandes dont une Panzer division, il réduit de un ses pertes d'attrition s'il obtient un résultat E2 ou E3 (ou E4) après modification du terrain (ou l'utilisation d'un marqueur Support, ou par une attaque allemande écrasante).

- **Marqueurs** : utilisez les quatre marqueurs Actif/Inactif fournis pour suivre le statut des capacités de la supériorité allemande.

## 14.2 Réussites majeures soviétiques

**14.2.1** Le joueur soviétique gagne une réussite majeure quand :

- Il capture une ville majeure pour la première fois (capture des deux hexs de Stalingrad).
- La première fois où le joueur allemand déclare la FS.

**14.2.2** Pour chaque réussite majeure, le joueur soviétique peut immédiatement choisir un effet de la supériorité allemande et le rendre inactif. Ceci est fait en retournant le marqueur de l'effet choisi face Inactif.

**14.2.3** D'autre part, le joueur de l'Axe peut réactiver un effet de supériorité allemande de son choix la première fois qu'il recapture une ville majeure précédemment capturée par le joueur soviétique. Ceci est fait en retournant le marqueur d'effet choisi face actif.

**14.2.4** De plus, pour chaque réussite majeure soviétique, le joueur de l'Axe réduit le marqueur Manstein d'une case sur la piste d'approbation du Führer.

# 15 Approbation du Führer

## 15.1 Concepts généraux

**15.1.1** L'utilisation de la piste d'approbation du Führer symbolise le niveau de satisfaction d'Hitler en fonction du cours des événements dans ce théâtre d'opérations.

**15.1.2** La perte de sites stratégiques et le repli de l'armée allemande entraînent la baisse de l'approbation du Führer. D'autre part, la recapture de ces sites ainsi qu'un état d'esprit offensif satisfera le Führer.

**15.1.3** La position du Marqueur Approbation sur la piste d'approbation du Führer détermine le nombre de points de remplacements (PR) et les supports disponibles pour le joueur de l'Axe. Plus la valeur de la piste est élevée, plus le Führer est content et enclin à accorder plus de ressources (marqueurs Supports, renforts) pour l'effort de guerre sur ce front.

**15.1.4** Le marqueur Manstein représente l'influence que ce Generalfeldmarschall a sur la campagne et dans une certaine étendue, contrebalance les effets négatifs du Führer.

**15.1.5** Le marqueur Approbation du Führer ainsi que le marqueur Manstein sont placés sur la piste d'approbation du Führer selon les instructions du scénario.

## 15.2 Procédure

**15.2.1** Réduction de l'approbation du Führer :

Pendant la phase de ravitaillement allemand, l'approbation du Führer baisse automatiquement de la quantité suivante :

- 1 point si les 2 hexs de Stalingrad sont occupés par des unités de l'Axe non ravitaillées et si la FS est fermée (NOV III à DEC IV).
- 2 points si au moins un hex de Stalingrad est occupé par une unité soviétique (NOV III à DEC IV).
- 3 points si les deux hexs de Stalingrad sont occupés par des unités soviétiques (NOV III à DEC IV).
- 1 point si les deux hexs de Stalingrad sont occupés par des unités soviétiques (JAN I à FEB I).
- Après la capture d'un hex stratégique par le joueur soviétique (voir la table de Valeurs des Hexs Stratégiques).
- 1 point après l'élimination d'un QG de l'Axe.

De plus, pendant la phase de mouvement, la satisfaction baisse d'un point à chaque fois qu'un QG s'éloigne du marqueur FS (comptez en nombre d'hexs), à estimer à la fin de son mouvement (NOV IV à DEC IV). Un tel mouvement n'est pas permis si cela mettrait le marqueur Approbation dans la case 0.

**15.2.2** Augmentation du niveau d'approbation :

- Pour chaque attaque (y compris pendant la phase d'exploitation) où une attaque blindée est déclarée et que l'hex cible est capturé avec 3 pertes de pas soviétiques, le niveau d'approbation augmente immédiatement de un.
- Pour chaque attaque (y compris pendant la phase d'exploitation) où une attaque blindée est déclarée, si l'hex est capturé et se situe à 4 hexs ou moins d'une unité OOS-FS, le niveau d'approbation augmente immédiatement de un.

*L'augmentation du niveau d'approbation pour les attaques blindées est limitée à +1 pendant la phase de combat et +1 pendant la phase d'exploitation.*

- Après la recapture d'un hex stratégique par le joueur de l'Axe (selon la table de Valeurs des Hexs Stratégiques).

Hex stratégique	Effet sur l'approbation du Führer	
	Capture soviétique	Recapture de l'Axe
Étoile rouge	- 1	+ 1
Ville	- 1	+ 1
Ville Majeure	- 2	+ 2
Stalingrad (par hex)	0 (baisse automatique selon 15.2.1)	+ 1

## 15.3 Crise à l'OKH

Lorsque le niveau d'approbation du Führer atteint la case 0, une crise à lieu à l'OKH (Oberkommando des Heeres – Haut Commandement de l'Armée allemande) avec les conséquences suivantes :

- Le joueur de l'Axe lance 2d6, consulte la table de Crise de l'OKH et applique le résultat.
- Retournez le marqueur Approbation comme aide-mémoire de cet événement.
- Si plusieurs crises de l'OKH arrivent avant la phase de ravitaillement, les dés ne sont pas relancés et le marqueur Manstein baisse d'une case.

## 16 Marqueur Manstein

### 16.1 Concepts généraux

**16.1.1** Manstein a grandement influencé le cours des opérations dans ce théâtre. Son prestige lui a permis de tenir, dans une certaine mesure, face à Hitler et sa magistrale offensive de février a stabilisé la situation dans le secteur tout entier.

### 16.2 Marqueur Manstein

**16.2.1** Le marqueur a deux faces, qui servent à indiquer quelle offensive peut être lancée (voir 16.3).

**16.2.2** Le marqueur Manstein est placé sur la piste d'approbation du Führer et sert de « bouclier » pour empêcher ses pires effets. En tant que tel, quelle que soit la position du marqueur Approbation, les PR et marqueurs Supports reçus ne peuvent jamais être inférieurs à ce qui est indiqué dans la case occupée par le marqueur Manstein.

**16.2.3** Le prestige de Manstein peut varier pendant la partie, et il peut même être congédié. Son prestige varie ainsi :

- Lorsqu'une Crise de l'OKH a lieu (marqueur Approbation dans la case 0), le marqueur Manstein peut être déplacé en fonction du résultat de la crise.
- Pour chaque réussite majeure soviétique, le marqueur Manstein baisse d'une case.
- Pour chaque ville majeure (les deux hexes de Stalingrad) recapturé par le joueur de l'Axe pour la première fois, le marqueur Manstein monte d'une case.
- Pendant chaque phase de ravitaillement de l'Axe où une unité de l'Axe dans un hex de Stalingrad redevient ravitaillée, le marqueur Manstein monte d'une case.
- En fonction de l'offensive Wintergewitter (voir 16.3.1).
- En fonction de l'offensive « attaque en retour » (voir 16.3.2).

**16.2.4** Si le marqueur Manstein arrive dans la case 0 à la fin d'un tour, il est immédiatement congédié et les Offensives Manstein ne peuvent plus avoir lieu. Le marqueur Approbation est mis dans la case 3 et ne peut plus en bouger jusqu'à la fin de la partie.

### 16.3 Offensives Manstein

Deux fois pendant la partie, le joueur de l'Axe peut lancer une Offensive Manstein : Wintergewitter puis l'attaque en retour. Les noms des offensives sont imprimés sur le marqueur Manstein, qui commence face Wintergewitter visible.

#### 16.3.1 Offensive Wintergewitter

Cette offensive peut être lancée jusqu'au tour DEC IV inclus si au début de la phase de Supports, les deux conditions suivantes sont remplies :

- Le joueur de l'Axe a deux divisions blindées à pleine puissance (elles doivent être complètes dans le cas d'une division multi-éléments), empilées avec, ou adjacentes à, un QG allemand.
- Il a au moins deux marqueurs Support dans la case des Supports disponibles.

Le joueur de l'Axe peut ensuite lancer son offensive signalée en remettant 2 marqueurs Support de la case des Supports disponibles dans la réserve, puis en **choisissant** 2 marqueurs Support dans la réserve. Aucun autre marqueur Support n'est reçu ce tour. Ces marqueurs Support doivent être utilisés ce tour. Le marqueur Manstein monte d'une case si le tour est avant JAN I et la FS n'est pas fermée avant la fin d'un tour de l'Axe (ne peut se produire qu'une seule fois).

#### 16.3.2 Offensive Attaque en Retour

Une fois pendant la partie, à partir de JAN I, le joueur de l'Axe peut lancer cette offensive.

L'offensive est déclarée au début du tour de joueur de l'Axe, la procédure est la suivante :

- Le marqueur Manstein est mis deux tours plus tard sur la piste des tours.
- Le marqueur Approbation est mis dans la case 7 de la piste d'approbation du Führer, quelle que soit sa position actuelle.
- Le joueur de l'Axe peut **choisir** 3 marqueurs Support dans la réserve. Aucun autre marqueur Support n'est reçu ce tour. Ces supports doivent être utilisés ce tour.

#### Conséquences :

Pendant la phase des renforts et remplacements du tour où le marqueur Manstein entre en jeu, le joueur de l'Axe remet tous ses marqueurs Support disponibles dans la réserve. Ensuite, il compte tous les hexes de ville majeure capturés par l'Axe pendant ces trois tours et soustrait à ce total le nombre de villes majeures nouvellement capturées et/ou recapturées par le joueur soviétique. Ensuite, les ajustements suivants sont apportés à la piste d'approbation du Führer :

- Si la différence est de 2 ou plus, les marqueurs Manstein et Approbation sont mis dans la case 7 de la piste d'approbation.
- Si la différence est de 1, les marqueurs Manstein et Approbation sont mis dans la case 5 de la piste d'approbation.
- Si la différence est de 0, le marqueur Manstein est retiré du jeu et le marqueur Approbation est mis dans la case 2 de la piste d'approbation.

*Voir l'exemple n° 13*

## 17 Phase de renforts et remplacements

Les unités en renforts arrivent comme décrit ci-dessous. Les marqueurs Support reçus en renforts sont mis directement dans la réserve, sauf mention contraire.

### 17.1 Renforts soviétiques

Tous les renforts soviétiques arrivent selon le calendrier des renforts et entrent en jeu dans un hex spécifique ou dans la réserve STAVKA. Si le joueur soviétique contrôle au moins une ville majeure (les deux hexes dans le cas de Stalingrad), il peut y placer une unité en renforts au lieu de la Réserve STAVKA. Aucune unité ennemie ne doit être adjacente à la ville.

**Les renforts Mars arrivent dans la réserve STAVKA.**

### 17.2 Renforts de l'Axe

**17.2.1** tous les renforts de l'Axe arrivent selon le calendrier des renforts, en suivant les instructions du scénario.

**17.2.2** Les renforts de l'Axe peuvent bouger par rail pendant la même phase (en utilisant des points de mouvement ferroviaire).

**17.2.3** Si les deux hexes de Stalingrad sont contrôlés par le joueur soviétique, alors à chaque phase de renforts où le joueur de l'Axe reçoit une division d'infanterie non-élite réduite gratuitement, choisie dans la case des unités éliminées. Si la case des unités éliminées ne contient pas une telle division, alors ces renforts ne sont pas reçus pour ce tour.

**17.2.4** Les renforts Mars arrivent sur le bord ouest de la carte.

### 17.3 Points de remplacement

Les points de remplacement (PR) sont utilisés pour reconstruire des unités détruites se trouvant dans la case des unités éliminées, ou pour ramener des unités réduites à pleine puissance.

**17.3.1** Le joueur soviétique reçoit des PR comme indiqué sur le calendrier des renforts (2 PR/tour).

**17.3.2** Le joueur de l'Axe reçoit des PR pour les unités de l'Axe (allemandes ou alliées) comme indiqué sur la table d'approbation du Führer, sauf au premier tour.

**17.3.3** La moitié des PR de l'Axe (arrondie à l'inférieur) peut être utilisée pour les unités alliées (hongroises, italiennes et roumaines).

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

**17.3.5** Un PR peut être utilisé pour reconstruire un QG éliminé.

**17.3.6** Les unités réduites non-blindées sur la carte ont besoin d'1 PR par pas reconstruit.

**17.3.7** Les unités réduites blindées (ou un élément d'une division blindée) sur la carte ont besoin d'1 PR et d'1 support par pas reconstruit.

**17.3.8** Les divisions non-blindées de l'Axe éliminées ont besoin d'1 PR pour reconstruire chaque pas perdu.

**17.3.9** Les divisions non-blindées soviétiques éliminées ont besoin d'1 PR pour être reconstruites à pleine puissance.

**17.3.10** Les unités blindées de l'Axe éliminées (ou un élément d'une division blindée) ont besoin d'1 PR et d'1 support par pas reconstruit.

**17.3.11** Au lieu d'utiliser un marqueur Support pour reconstruire un pas de division blindée ou d'élément de division blindée (voir 17.3.7 et 17.3.10), le joueur de l'Axe peut à la place utiliser un KG blindé présent sur la carte. Le KG doit être ravitaillé et ne pas être adjacent à une unité ennemie. Il peut avoir un ou deux pas. Le KG (même un KG à 2 pas) est définitivement éliminé.

**17.3.12** Les unités blindées soviétiques éliminées ont besoin d'1 PR et d'1 support pour être reconstruites à pleine puissance.

**17.3.13** Les unités éliminées reconstruites arrivent :

- Sur ou adjacentes à un QG ravitaillé de même nationalité pour le joueur de l'Axe, non adjacentes à une unité ennemie.
- Dans la Réserve STAVKA pour le joueur soviétique.

**17.3.14** Les unités qui ne sont pas ravitaillées, hors du rayon de commandement d'un QG ou adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas recevoir de PR.

## 18 Repli et amélioration des unités

### 18.1 Repli des unités

**18.1.1** le calendrier des renforts indique également des tours où des divisions se replient. Pendant la phase des renforts et remplacements, le joueur doit retirer de la carte le nombre de divisions indiqué sur le calendrier, caractérisées par leur facteur d'attaque et type. Les unités repliées sont mises dans la case des unités repliées du joueur. Le facteur d'attaque indiqué sur l'aide de jeu est le facteur d'attaque minimum que l'unité doit posséder afin de satisfaire la condition de repli.

**18.1.2** Les divisions doivent être ravitaillées, mais peuvent être réduites. Pour le joueur soviétique, l'unité peut se replier depuis la réserve STAVKA. Si un joueur n'est pas capable de replier le nombre requis de divisions, il perd tous ses PR jusqu'à la fin de la partie.

### 18.2 Amélioration des unités

**18.2.1** Le calendrier des renforts indique des tours où certaines unités sont améliorées. Le joueur remplace simplement l'ancienne unité par la nouvelle (avec la même désignation historique), quel que soit le statut de l'ancienne unité (éliminée, ravitaillée ou non). Une unité réduite reste réduite après amélioration.

*Exception : les divisions d'infanterie améliorées au statut de la Garde peuvent être choisies sans se soucier des désignations historiques.*

### Exemple n° 13 - Marqueurs Approbation du Führer et Manstein

La partie commence en NOV III avec le marqueur Approbation dans la case 7 et Manstein dans la case 5. Pendant le tour NOV III, le joueur soviétique capture Kalach (-1 satisfaction) et détruit un QG roumain (-1 satisfaction). Le tour soviétique prend fin avec le marqueur Approbation dans la case 5. Au début de son tour, le joueur de l'Axe déclare la Forteresse Stalingrad, éliminant ainsi le QG de la 6e Armée (-1 satisfaction). Il doit aussi appliquer les conséquences d'une réussite majeure soviétique et descend le marqueur Manstein dans la case 4.

Pendant la phase de ravitaillement de l'Axe, la satisfaction baisse d'un autre niveau car les hexs de Stalingrad sont occupés par des unités de l'Axe non ravitaillées et la poche FS est fermée. Le marqueur Approbation est

maintenant dans la case 3.

Pendant la phase des supports de l'Axe, c'est le marqueur Manstein qui occupe la plus haute case numérotée. C'est par conséquent son marqueur qui est utilisé pour déterminer le nombre de Supports reçus, soit 2 pour ce tour. Le joueur de l'Axe décide d'une retraite générale, et éloigne de Stalingrad le QG de la 4e PzA et le QG roumain pendant la phase de mouvement, réduisant encore la satisfaction du Führer de deux autres points. L'Approbation passe dans la case 1.

Pendant la phase de renforts et remplacements, c'est le marqueur Manstein qui est au plus haut niveau. Il sert par conséquent à déterminer le nombre de points de remplacement reçus, soit 1 PR pour le tour en cours.

Le joueur soviétique capture la ville de

Kotelnikovo pendant la phase de combat du tour NOV IV. Le niveau d'approbation baisse d'un autre niveau et passe à 0, précipitant une crise à l'OKH!

Le joueur de l'Axe lance 2d6 et consulte la table de Crise de l'OKH. Le résultat est un 7, avec les conséquences suivantes :

- Le marqueur Manstein baisse d'un niveau et va dans la case 3. Le marqueur Approbation est retourné et repositionné au niveau 6.
- Le joueur de l'Axe doit faire au moins 2 attaques blindées avant la prochaine phase de renforts et remplacements afin de faire progresser le marqueur Manstein d'une case.
- De plus, pendant son prochain tour, les unités en ville ne seront pas capables de bouger. ●

# Scénarios

## Introduction

Chaque scénario est décrit de la même façon et contient les informations suivantes :

- **Carte** : indique s'il faut utiliser la carte complète ou juste la carte du scénario d'introduction Wintergewitter.
- **Durée** : indique la durée du scénario, exprimée en tours de jeu.
- **Météo** : indique la météo du premier tour.
- **Mise en place** : consultez les fiches de mise en place appropriées pour le scénario.
- **Renforts** : consultez les fiches de renforts appropriées pour le scénario. Les directives sur comment entrer en jeu sont données pour chaque pion, de la sorte :
  - **(Hex) xxxx** : indique de placer les renforts dans l'hex désigné.
  - **(Hexs) xxxx à yyyy** : indique de placer les renforts dans un ou plusieurs des hexs désignés.
  - **STAVKA** : indique de placer les renforts dans la case STAVKA.
  - **Opération Mars** : indique que l'entrée des renforts est déterminée par la position du marqueur sur l'aide de jeu Opération Mars. Ces renforts sont mis dans la case STAVKA pour le joueur soviétique et sur le bord ouest de la carte pour le joueur de l'Axe.
  - **Amélioration** : remplacez la première unité par la seconde (voir 18.).
  - **Repli** : indique les unités à replier, identifiées par les facteurs de combat et types indiqués. Les joueurs souhaitant suivre l'ordre de bataille historique peuvent choisir les unités historiques, comme indiqué sur l'aide de jeu.

Certains renforts n'arrivent pas à un tour précis; leur arrivée dépend de comment la partie se déroule (renforts conditionnels). Leur arrivée est indiquée sur l'aide de jeu appropriée.

*Note* : les supports arrivant en renforts arrivent pendant la phase de renforts et remplacement et non pendant la phase de supports. Sauf mention contraire, ils sont mis dans leur réserve normale.

• **Règles spéciales** : les règles spéciales sont propres à chaque scénario et ne s'appliquent qu'à ce scénario. Il est recommandé de les lire avec attention, car elles peuvent différer des règles standards.

• **Conditions de victoire** : indique comment les joueurs gagnent la partie (principalement par la capture d'hexs stratégiquement importants).

• **Niveaux de victoire** : indique le niveau de victoire obtenu par le vainqueur.

*Note* : les scénarios sont présentés dans l'ordre où ils devraient être joués, afin d'assimiler les règles du mieux possible.

## Scénario I. Introduction Wintergewitter

Tous les éléments de ce scénario sont sur les deux aides de jeux correspondantes. Ce scénario n'utilise pas la carte principale et seulement une partie des règles est utilisée.

C'est le scénario idéal pour se familiariser avec le système « Roads ».

## Scénario II Opération Uranus

Ce scénario couvre l'intégralité de l'opération Uranus, lancée par les Soviétiques dans le but d'encercler Stalingrad.

C'est le scénario idéal pour vous familiariser avec les règles spécifiques à ce jeu. Il est fortement recommandé de jouer ce scénario au moins une fois, avant de passer à la campagne complète.

- **Carte** : ce scénario se joue à l'est de la colonne xx22 incluse.
- **Durée** : 3 tours, de NOV III à DEC I inclus.
- **Météo** : automatiquement Neige et Blizzard au tour NOV III.
- **Mise en place** : voir les aides de jeu « Campagne; au bord du désastre ». Seules les unités dont l'hex de placement n'est pas en rouge sont utilisées dans ce scénario. Lorsque vous jouez le scénario Opération Uranus, consultez les aides de jeu de la Campagne, mais uniquement pour les unités avec un hex de placement en noir (NB : le QG de la 8e Armée italienne a deux hexs de placement, en fonction du scénario).
- **Les marqueurs sont placés ainsi** :
  - **Météo** : neige
  - **Couverture nuageuse** : blizzard
  - **Cours d'eaux** : non gelés
  - **Supériorité allemande** : tous les marqueurs Actifs sur l'aide de jeu de l'Axe.
  - **PV et PVx10** : dans la case 0 de la piste générale.
  - **Marqueur Offensive Mineure A soviétique** : dans la case NOV IV de la piste des tours (face Stalingrad visible).
- **Renforts** : voir les aides de jeu Renforts de l'Opération Uranus.

### • Règles spéciales :

– Les règles des sections 6, 12, 15 et 16 peuvent être ignorées pour ce scénario. Comme les effets des marqueurs Support Discorde à l'OKH et Staline ne peuvent pas être appliqués, ils sont considérés sans effet.

– Première offensive majeure soviétique :

- Le joueur soviétique doit commencer la partie en lançant une Offensive Majeure.
- Les dés ne sont pas jetés pour obtenir les supports. Le joueur soviétique choisit 10 supports dans la réserve, dont 4 doivent être de l'artillerie ou des Katyushas.
- Au premier tour, le marqueur Offensive Majeure n'est pas placé sur la carte. Par conséquent, les supports peuvent être placés quelle que soit la position du Marqueur Offensive.
- Tous les supports choisis avec un symbole O doivent être joués au premier tour.
- Tous les supports artillerie et Katyusha doivent être utilisés en quantité égale au nord de 15xx inclus et au sud de cette ligne. En cas de nombre impair, le support supplémentaire doit être utilisé au nord de la ligne.

- Au début de la partie, le joueur de l'Axe choisit 4 supports parmi ceux disponibles et les place dans la case des Supports Disponibles. Il tire au hasard 2 supports aux tours NOV III, NOV IV et DEC I.
- Les QG soviétiques ne peuvent pas bouger dans ce scénario.
- Pendant la phase de placement du Marqueur Offensive du tour NOV IV, le joueur soviétique place son marqueur Offensive Mineure A face Stalingrad visible, dans ou adjacent à l'un des deux hexs de Stalingrad. Pour ce scénario, il recevra des supports des cases Offensive Mineure A et STAVKA.
- Le joueur de l'Axe ne reçoit aucun point de rail pour ce scénario. Ils sont tous utilisés automatiquement pour permettre aux renforts d'arriver.
- Le QG italien ne peut pas bouger pendant ce scénario.
- Il n'y a pas de phase STAVKA ou renforts et remplacements pendant le tour NOV III.
- Aucun mouvement n'est autorisé dans les limites de la zone de la 28<sup>e</sup> Armée indiquée sur la carte. Toutefois, les lignes de ravitaillement peuvent être tracées à travers cette zone si nécessaire.
- Hexs 1335 et 1435 : le contour de ces deux hexs simule la dernière position soviétique à Stalingrad. Les unités soviétiques dans ce hexs doivent se conformer aux règles suivantes :
  - Elles sont considérées dans la ville de Stalingrad, et le cours d'eau n'a aucun impact en attaque ou en défense.
  - Tant que l'hex 1334 ou 1434 est occupé par des unités de l'Axe, elles ne peuvent pas bouger et aucune unité blindée soviétique ne peut y terminer son mouvement.
  - Les unités dans ces hexs ne peuvent pas avoir de marqueurs de supports rattachés.

#### • Conditions de victoire

- Le ravitaillement de toutes les unités est vérifié en fin de partie.
- Le joueur soviétique obtient une victoire décisive au moment où il capture l'un des hexs de Stalingrad (1334 ou 1434).
  - Le joueur de l'Axe obtient une victoire décisive s'il n'a pas déclaré la Forteresse Stalingrad avant la fin de la partie et s'il possède encore Stalingrad, avec une unité dans la ville capable de tracer une ligne de ravitaillement.
  - Si aucun joueur n'obtient une victoire décisive, le joueur soviétique gagne et perd des points de victoire (PV) comme décrit ci-dessous :
    - Si le joueur de l'Axe n'a aucune unité ravitaillée à Stalingrad à la fin de son tour et si la poche FS est fermée : +1 PV par tour.
    - Si la poche FS n'est pas fermée à la fin d'un tour soviétique : -1 PV par tour.
    - Pour chacun des hexs suivants occupés par une unité soviétique ravitaillée : Pitomnik (1333), Goumrak (1433), Niezne (1129), Bokovskaia (1624) : +2 PV (+1 PV si l'unité dans l'hex est OOS).
    - Pour chacun des hexs suivants occupés par une unité soviétique ravitaillée : Morozovsk (1125), Talsiskaia (1023), Kotelnieskovo (0729) : +5 PV (+3 PV si l'unité dans l'hex est OOS).
    - Pour tout autre hex (hormis ceux décrits ci-dessus) à l'ouest ou au sud du Chir occupé par une unité soviétique ravitaillée : +1 PV.
    - Pour chaque hexs entre le Chir et le Don occupé par une unité soviétique ravitaillée : +1 PV.
    - Pour chaque hexs entre le Chir et le Don occupé par une unité de l'Axe ravitaillée : -1 PV.
    - Pour chaque niveau de ravitaillement de la Forteresse Stalingrad : -1 PV.
    - Pour chaque support présent dans la case Supports STAVKA disponibles à la fin de la partie : +1 PV (+6 PV max).
- Le total de PV cumulés détermine le niveau de victoire.

#### • Niveaux de victoire

- Victoire majeure soviétique : +6 PV ou plus
- Victoire mineure soviétique : +2 PV à +5 PV
- Victoire mineure de l'Axe : -2 à -5 PV
- Nul : -1 à +1 PV

## Scénario III. La campagne complète Au bord du désastre

C'est la campagne complète, depuis l'opération Uranus à la contre-attaque de Manstein. Il est recommandé que les joueurs aient joué plusieurs fois le scénario Uranus avant de s'embarquer dans la campagne.

• **Carte** : toute la carte.

• **Durée** : 17 tours, de NOV III à MAR IV.

• **Météo** : automatiquement Neige et Blizzard au tour NOV III ; les cours d'eau ne sont pas gelés.

• **Mise en place** : voir les aides de jeu de la Campagne.

• **Les marqueurs sont placés ainsi** :

- **Météo** : neige
  - **Couverture nuageuse** : blizzard
  - **Cours d'eau** : non gelés
  - **Manstein** : dans la case 5 de la piste d'Approbation du Führer, face Wintergewitter visible.
  - **Approbation du Führer** : dans la case 7 de la piste d'Approbation du Führer.
  - **Opération Mars** : dans la case Status Quo
  - **Supériorité allemande** : tous face actif visible sur l'aide de jeu de l'Axe.
  - **Points ferroviaires** : dans la case 2 de la piste générale.
  - **PV et PVx10** : dans la case 0 de la piste générale.
- Offensive Mineure A soviétique : dans la case NOV IV de la piste des tours (face Stalingrad visible).

#### • Règles spéciales

- **Tour 1 (NOV III)**

• **Première offensive majeure soviétique** :

- Le joueur soviétique doit commencer la partie en lançant une Offensive Majeure.
  - Les dés ne sont pas jetés pour obtenir les supports. Le joueur soviétique choisit 10 supports dans la réserve, donc 4 doivent être de l'artillerie ou des Katyushas.
  - Au premier tour, le marqueur Offensive Majeure n'est pas placé sur la carte. Par conséquent, les supports peuvent être placés quelle que soit la position du Marqueur Offensive.
  - Tous les supports choisis avec un symbole O doivent être joués au premier tour.
  - Tous les supports artillerie et Katyusha doivent être utilisés en quantité égale au nord de 15xx inclus et au sud de cette ligne. En cas de nombre impair, le support supplémentaire doit être utilisé au nord de la ligne.
- Au début de la partie, le joueur de l'Axe choisit 4 supports parmi ceux disponibles et les place dans la case des Supports Disponibles.
- Aucune unité à l'ouest de xx22 ne peut bouger pendant le tour NOV III, sauf les renforts allemands.
  - Aucun camp ne reçoit de remplacements et il n'y a pas de phase STAVKA pendant le tour NOV III.

### – Autres règles spéciales

- Le joueur soviétique reçoit 2 points de remplacements par tour à partir de NOV IV jusqu'à la fin de la partie.
  - Le joueur de l'Axe a 2 points ferroviaires au tour NOV III, et ensuite 4 points par tour jusqu'à la fin de la partie.
  - Pendant la phase de placement du marqueur Offensive du tour NOV IV, le joueur soviétique place son marqueur Offensive Mineure A face Stalingrad visible, dans ou adjacent à l'un des deux hexs de Stalingrad.
  - Aucun mouvement n'est autorisé dans les limites de la zone de la 28e Armée indiquée sur la carte. Toutefois, les lignes de ravitaillement peuvent être tracées à travers cette zone si nécessaire.
  - Le joueur de l'Axe ne peut terminer aucun mouvement dans la rangée 00xx.
  - Hexs 1335 et 1435 : le contour de ces deux hexs simule la dernière position soviétique à Stalingrad. Les unités soviétiques dans ce hexs doivent se conformer aux règles suivantes :
    - Elles sont considérées dans la ville de Stalingrad, et le cours d'eau n'a aucun impact en attaque ou en défense.
    - Tant que l'hex 1334 ou 1434 est occupé par des unités de l'Axe, elles ne peuvent pas bouger et aucune unité blindée soviétique ne peut y terminer son mouvement.
    - Les unités dans ces hexs ne peuvent pas avoir de marqueurs de supports rattachés.
  - À partir du tour FEB II, si le joueur soviétique contrôle les deux hexs de Stalingrad, il doit replier les divisions suivantes à pleine puissance ou réduites pendant sa phase de renforts et remplacements :
    - 9x 3-4-2/2-2-2 (historique : 13G, 15G, 27G, 36G, 39G, 51G, 52G, 66G, 67G)
    - 28x 2-3-2/1-1-2 (historique : 23, 24, 29, 38, 45, 49, 64, 84, 95, 96, 99, 116, 120, 138, 173, 204, 214, 226, 233, 252, 260, 273, 284, 298, 299, 343, 422, 7SK)
- Le joueur soviétique perd des points de victoire s'il replie ces unités après FEB II.

*Note : un pion QG Transcaucasie est fourni pour donner au Soviétique une chance de manoeuvrer au sud si le QG Stalingrad a été complètement bloqué dans la poche. En fait, nous ne l'avons jamais utilisé lors des tests (le QG Trans n'a jamais été déplacé pour éviter les pénuries de ravitaillement). Si les joueurs souhaitent l'utiliser, il arrive en renforts en JAN IV dans l'hex 0022.*

### • Conditions de victoire

- Le joueur soviétique obtient une victoire décisive s'il contrôle les deux hexs de Stalingrad et la ville majeure de Rostov à la fin du tour DEC IV.
- Le joueur de l'Axe obtient une victoire décisive s'il a une unité ravitaillée à Stalingrad et s'il n'a perdu aucune ville majeure à la fin du tour DEC IV.
- Si aucun joueur n'a obtenu de victoire décisive avant la fin du scénario, le joueur soviétique gagne et perd des points de victoire (PV) selon les conditions suivantes :
  - +5 PV par ville majeure contrôlée (les deux hexs pour Stalingrad).
  - +3 PV pour chaque ville majeure contrôlée et non ravitaillée par le joueur de l'Axe.
  - +2 PV pour chaque hex contenant une unité ravitaillée : 1701, 1901, 2301, 2601, 0001, 0201, 0401, 0501, 0701.
  - +4 PV pour chaque hex contenant une unité ravitaillée : 0801, 0901, 1101, 1301, 1401.
  - +1 PV s'il y a une unité ravitaillée dans la boucle du Dniepr.
  - +3 PV Si Manstein a été limogé.

- -5 PV par tour après FEB II si Stalingrad n'est pas entièrement contrôlée par le joueur soviétique.
- Le niveau de victoire est déterminé par le total de points de victoire accumulés.

### • Niveaux de victoire

- Victoire stratégique soviétique : 21 PV ou plus
- Victoire opérationnelle soviétique : +15 PV à +20 PV.
- Victoire mineure soviétique : +10 PV à +14 PV (historique, Rostov 5 PV, Stalingrad 5 PV).
- Nul : +8 PV à +9 PV.
- Victoire mineure de l'Axe : +7 PV
- Victoire opérationnelle de l'Axe : +6 PV
- Victoire stratégique de l'Axe : +5 PV ou moins.

## Scénario IV Attaque en retour

Ce scénario permet de simuler la célèbre « attaque en retour » de Manstein, qui a permis de rétablir le front et qui n'a été stoppée que par l'arrivée de la boue.

- **Carte** : ce scénario est joué à l'est de la colonne xx20 incluse.
- **Durée** : 5 tours, de FEB III à MAR III inclus.
- **Météo** : Neige automatique en FEB III. Jetez 2d6 pour la couverture nuageuse. Les cours d'eau sont gelés.
- **Mise en place** : voir les aides de jeu « Backhand Blow ».
- **Les marqueurs sont placés ainsi** :
  - **Météo** : neige
  - **Couverture nuageuse** : selon le jet de dés
  - **Cours d'eau** : gelés
  - **Manstein** : dans la case 1 de la piste d'Approbation du Führer, face Backhand Blow visible.
  - **Approbation du Führer** : dans la case 2 de la piste d'Approbation du Führer.
  - **Opération Mars** : dans la case Status Quo
  - **Supériorité allemande** : un seul marqueur face actif (choisi par le joueur soviétique) sur l'aide de jeu de l'Axe. Les trois autres marqueurs sont placés face inactif.
  - **Points ferroviaires** : dans la case 4 de la piste générale.

### • Règles spéciales :

- La partie commence au tour allemand FEB II, le tour soviétique a déjà eu lieu.
- Toutes les règles du jeu s'appliquent, à l'exception de celle de l'opération Mars.
- Le joueur soviétique reçoit 2 points de remplacements par tour à partir de FEB IV.
- Le joueur de l'Axe a 4 points ferroviaires par tour.
- Le joueur de l'Axe lance 2d6 pour la couverture nuageuse et déclare l'offensive Backhand Blow selon les règles (16.3.2).
- Avant de commencer à jouer, le joueur soviétique tire au hasard 2 supports et en place 1 dans la case Supports Disponibles de l'Offensive Majeure et un dans la case STAVKA. Si un support « Staline » ou « Test de Manque de Ravitaillement » est tiré, remettez-le dans la réserve et tirez-en un autre.

### • Conditions et niveaux de victoire :

- Le joueur soviétique obtient une victoire décisive s'il n'a perdu aucune ville majeure à la fin de la partie, ou au moment où il capture une nouvelle ville majeure sans en avoir perdu aucune.

- Le joueur de l'Axe obtient une victoire décisive s'il a recapturé 2 villes majeures au joueur soviétique, ou 1 ville majeure et 4 autres villes.
- Le joueur de l'Axe obtient une victoire marginale s'il a recapturé 1 ville majeure et 3 villes au joueur soviétique.
- La partie est nulle si le joueur de l'Axe a recapturé 1 ville majeure et 2 villes au joueur soviétique.
- Le joueur soviétique obtient une victoire marginale si le joueur de l'Axe n'a recapturé qu'une ville majeure et moins de 2 villes.

Les villes initialement contrôlées par le joueur de l'Axe qui sont ensuite capturées par le joueur soviétique sont déduites du décompte final.

Par exemple : le joueur de l'Axe a capturé Kharkov, Lozovaia, Barvenkovo, Oboyan et Bielgorod, mais il a perdu Voroshilovks. Cela donne un décompte final d'une ville majeure et trois villes, et par conséquent une victoire marginale pour l'Axe.

## Scénario V Opération Gallop

Ce scénario commence au tour où Stalingrad est tombée. Une fois encore les deux adversaires se retrouvent au bord du gouffre, avec le joueur soviétique lançant ses unités épuisées contre un adversaire lui-même en situation extrêmement délicate.

- **Carte :** ce scénario se joue sur la partie ouest de la carte, jusqu'à xx25 inclus.
- **Durée :** 7 tours, de FEB I à MAR III
- **Météo :** Neige automatiquement au tour FEB I. Lancez 2d6 pour la couverture nuageuse. Les fleuves et rivières sont gelés.
- **Mise en place :** voir l'aide de jeu « Star and Gallop ».
- **Mise en place des marqueurs :**
  - **Météo :** Neige
  - **Couverture nuageuse :** selon le jet de 2d6
  - **Cours d'eau :** tous gelés
  - **Manstein :** dans la case 3 de la Piste d'Approbation du Führer

- **Hitler :** dans la case 5 de la Piste d'Approbation du Führer
- **Supériorité allemande :** 2 face Actif et 2 face Inactif, au choix du joueur soviétique
- Note : pour simplifier les choses, les effets de la chute de Stalingrad ont déjà été pris en compte.*
- **Points ferroviaires :** dans la case 4 de la Piste Générale

### • Règles spéciales :

- Toutes les règles du jeu s'appliquent, à l'exception de celles pour l'opération Mars.
- Le joueur soviétique reçoit 2 points de remplacement par tour.
- Le joueur de l'Axe a 4 points de rail par tour.
- Avant de commencer la partie, le joueur soviétique retire de la réserve les supports Staline, Reddition de l'Axe, Manque de Ravitaillement et Essai de Manque de Ravitaillement ; puis il choisit 4 des Supports restants et les met dans la case Supports disponibles STAVKA. Ensuite, il tire 6 Supports et les met dans la case Supports disponibles STAVKA et 3 supports qu'il met dans la case Offensive Mineure B. Finalement, il prend les supports qu'il a précédemment retirés (Staline, Reddition de l'Axe, etc.) et les remet dans la réserve.
- Le joueur de l'Axe commence avec 2 supports tirés au sort dans sa réserve des supports disponibles.
- Pendant sa Phase d'Offensive, le joueur soviétique place ses deux marqueurs Offensive en fonction des règles et du point suivant :
- Le marqueur Offensive Majeure doit être placé à l'ouest du Donetz.

### • Conditions et niveaux de victoire :

- À la fin de la partie, le joueur soviétique compte le nombre de villes majeures qu'il contrôle (autre que Stalingrad), ou qui sont occupées par une unité de l'Axe OOS :
- 0 villes majeures : victoire majeure de l'Axe
  - 1 ville majeure : victoire mineure de l'Axe
  - 2 villes majeures : victoire mineure soviétique
  - 3 villes majeures ou plus : victoire majeure soviétique.

<b>1 Définitions des termes et matériel.....</b>	<b>2</b>	8.12 Retraite après combat .....	10
1.1 Les unités.....	2	8.13 Avance après combat .....	11
1.2 Rayon de Commandement (RC) .....	2	8.14 Placement des marqueurs exploitation.....	11
1.3 Pas de Pertes.....	3	8.15 Kampfgruppen allemand.....	12
1.4 Marqueurs .....	3	<b>9 Phase d'exploitation .....</b>	<b>12</b>
1.5 Supports .....	3	9.1 Concepts généraux.....	12
1.6 Marqueurs Offensive (MO).....	3	9.2 Mouvement d'exploitation.....	12
1.7 Nationalité .....	3	9.3 Combat d'exploitation .....	13
1.8 Terrain.....	4	<b>10 Phase de ravitaillement</b>	
1.9 Règles d'arrondi.....	4	<b>de la Forteresse Stalingrad .....</b>	<b>13</b>
1.10 Contrôle d'un hex .....	4	10.1 Placement du marqueur FS .....	13
1.11 Empilement .....	4	10.2 Effets du marqueur FS .....	14
<b>2 Séquence de jeu.....</b>	<b>4</b>	10.3 Niveau de ravitaillement de la FS.....	15
<b>3 Phase météo .....</b>	<b>4</b>	10.4 Pont aérien .....	15
3.1 Détermination des conditions météo .....	4	<b>11 Offensives Soviétiques.....</b>	<b>17</b>
3.2 Types de Météo .....	4	11.1 Placement des Marqueurs Offensive (MO).....	17
3.3 Types de couverture nuageuse .....	5	11.2 Redéploiement des Marqueurs Offensive .....	17
3.4 4 Cours d'eau gelés.....	5	11.3 Effets des Marqueurs Offensive .....	17
3.5 Table Météo .....	5	11.4 Lancement d'une Offensive Majeure .....	17
<b>4 Phase de ravitaillement.....</b>	<b>5</b>	<b>12 Perte de l'élan soviétique .....</b>	<b>18</b>
4.1 Ravitaillement de QG .....	5	12.1 Mouvement des QG soviétiques.....	18
4.2 Sources de ravitaillement .....	5	12.2 Effets des marqueurs Support	
4.3 Ravitaillement des unités.....	5	Manque de Ravitaillement .....	18
4.4 Effets du non ravitaillement .....	6	12.3 Marqueur Test du Manque de Ravitaillement .....	18
4.5 Pénurie de ravitaillement .....	6	<b>13 Phase de la STAVKA.....</b>	<b>18</b>
<b>5 Phase de Supports .....</b>	<b>6</b>	13.1 Solliciter la libération des réserves stratégiques	
5.1 Concepts généraux.....	6	de la STAVKA .....	18
5.2 Retour des marqueurs Support dans la réserve.....	6	13.2 Propriétés de la Réserve STAVKA .....	19
5.3 Acquisition des marqueurs Support soviétiques.....	6	<b>14 Supériorité allemande</b>	
5.4 Acquisition des marqueurs Support allemand.....	7	<b>et Succès Majeur soviétique .....</b>	<b>19</b>
5.5 Placement et utilisation des marqueurs Support.....	7	14.1 Effets de la supériorité allemande.....	19
<b>6 Phase de progrès de l'opération Mars.....</b>	<b>7</b>	14.2 Réussites majeures soviétiques .....	20
6.1 Concepts généraux.....	7	<b>15 Approbation du Führer .....</b>	<b>20</b>
<b>7 Phase de mouvement.....</b>	<b>8</b>	15.1 Concepts généraux .....	20
7.1 Concepts généraux .....	8	15.2 Procédure.....	20
7.2 Mouvement stratégique .....	8	15.3 Crise à l'OKH.....	20
7.3 Mouvement ferroviaire (joueur de l'Axe uniquement).....	8	<b>16 Marqueur Manstein .....</b>	<b>21</b>
7.4 Traversée des cours d'eau.....	8	16.1 Concepts généraux.....	21
<b>8 Phase de combat .....</b>	<b>9</b>	16.2 Marqueur Manstein .....	21
8.1 Concepts généraux.....	9	16.3 Offensives Manstein .....	21
8.2 Séquence du combat .....	9	<b>17 Phase de renforts et remplacements .....</b>	<b>21</b>
8.3 Désignez l'attaque.....	9	17.1 Renforts soviétiques.....	21
8.4 Vérification du ravitaillement du défenseur .....	9	17.2 Renforts de l'Axe.....	21
8.5 Calcul du rapport de forces .....	9	17.3 Points de remplacement .....	21
8.6 Unités d'élite, attaques blindées .....	10	<b>18 Repli et amélioration des unités .....</b>	<b>22</b>
8.7 Résolution du Combat .....	10	18.1 Repli des unités .....	22
8.8 Application des résultats d'attrition .....	10	18.2 Amélioration des unités .....	22
8.9 Vérification de la supériorité allemande .....	10	<b>Scénarios .....</b>	<b>23</b>
8.10 Application des résultats tactiques.....	10		
8.11 Unités alliées de l'Axe en défense .....	10		

## TABLE DE RÉSOLUTION DU COMBAT

2D6	RATIO 1/2			RATIO 1/1			RATIO 2/1			RATIO 3/1			RATIO 4/1			RATIO 5/1			RATIO 6/1			2D6
	pertes	A	D	pertes	A	D	pertes	A	D	losses	A	D	pertes	A	D	pertes	A	D	pertes	A	D	
2	A3	AR	R	A2	AR	R	A2D1	AR	F	A1	-	R	A1	-	R	-	-	R	A1D1	E	DR2	2
3	A2	AR	R	A2D1	AR	F	A1	AR	-	A1	-	R	-	-	S	A1D1	-	S	A1D1	D1	DR2	3
4	A2D1	AR	Eng	A1	AR	R	A1	AR	R	-	Eng	-	A1D1	Eng	F	A1D1	D1	Eng	D1	E	DR2	4
5	A1	-	Eng	A1	Eng	-	-	Eng	F	A1D1	-	R	A1D1	D1	S	D1	E	DR	D1	E	DR2	5
6	A1	AR	R	A1	AR	R	A1D1	-	R	A1D1	D1	F	D1	E	DR	D1	E	DR	A1D2	E	DR2	6
7	A1	-	-	-	Eng	-	A1D1	-	S	D1	E	DR	D1	E	DR	D2	E	DR2	D2	E2	DR3	7
8	A1	-	-	A1D1	-	F	D1	E	S	D1	E	DR	A1D2	E	DR2	A1D2	E2	DR2	D2	E2	Eng	8
9	A1D1	-	F	A1D1	-	-	D1	D1	DR	A1D2	E	DR2	A1D2	E	DR2	D2	E2	DR3	D2	E2	DR3	9
10	A1D1	E	Eng	D1	E	DR	A1D2	E	DR2	A1D2	E	DR2	D2	E2	DR3	D2	E2	DR2	A1D3	E3	DR3	10
11	D1	E	DR	A1D2	E	DR2	A1D2	E	DR2	D2	E2	DR3	D2	E2	DR3	A1D3	Eng	DR3	D3	Eng	DR3	11
12	A1D2	E	DR2	A1D2	E	DR2	D2	E2	DR3	D2	E2	DR3	A1D3	E3	DR3	D3	E3	DR3	D4	E3	DR3	12

- AR : les unités de l'attaquant retraitent d'un hex ou subissent 2 pertes.
- E, E2, E3 : 1, 2 ou 3 des unités de l'attaquant peuvent être mises en Exploitation (une division blindée vaut 1/2 unité si une attaque blindée a été déclarée par l'attaquant).
- D1 : le défenseur subit une perte supplémentaire.
- Eng : l'attaquant doit relancer les dés dans la même colonne et appliquer uniquement le résultat d'attrition une seconde fois pour les deux camps, même si un camp a été complètement éliminé par les résultats d'attrition.
- DR, DR2, DR3 : les unités du défenseur retraitent de 1, 2 ou 3 hexs.
- S : le défenseur reste sur place et subit une perte supplémentaire ou retraite d'un hex.
- F : le défenseur reste sur place ou retraite d'un hex et subit une perte.

- R : le défenseur peut bouger une unité qui n'est pas adjacente à l'ennemi et dans un rayon de 2 hexs de l'hex en défense. L'unité choisie peut dépenser jusqu'à la moitié de son potentiel de mouvement. Cette unité peut terminer son mouvement adjacente à une unité ennemie, mais pas dans l'hex attaqué.

### Rappels :

- le ravitaillement du défenseur est vérifié avant le combat.
- Aucun résultat tactique pour l'attaquant pendant la phase d'exploitation.
- n'oubliez pas les règles de la supériorité allemande.
- Si une attaque blindée est déclarée pendant un combat et si tous les éléments d'une division blindée présents sur la carte prennent part à l'attaque, alors les éléments combinés de la division comptent pour 1/2 unité pour l'exploitation.

## TABLE MÉTÉO

N - Neige  
B - Boue  
rg - Rivières gelées

FG - Fleuves gelés  
N/rg - Neige et rivières gelées

N/FG - Neige et fleuves gelés  
CD - Ciel dégagé

CC - Ciel couvert  
Bz - Blizzard

2d6	NOV IV	DEC I	DEC II	DEC III	DEC IV à FEB III	FEB IV	MAR I	MAR II	MAR III
2	N - CD	N - CD	N - CD	Nrg - CD	N/FG - CD	N/rg - CD	N - CD	N - CD	N - CD
3	N - CD	N/rg - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/rg - CD	N - CD
4	N - CD	N/rg - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/FG - CD	N/rg - CD	N - CD
5	N - CD	N - CC	N - CC	Nrg - CC	N/FG - CC	N/rg - CC	N - CC	N - CC	N - CD
6	N - CC	N - CD	N - CD	Nrg - CD	N/FG - CD	N/rg - CD	N - CD	N - CD	B - CD
7	N - CC	N - CC	N/rg - CC	N/FG - CC	N/FG - CC	N/FG - CC	N/rg - CC	B - CC	B - CC
8	N - CC	N - CC	N - CC	Nrg - CC	N/FG - CC	N/rg - CC	N - CC	B - CC	B - CC
9	N - CC	N - CC	N - CC	Nrg - CC	N/FG - CC	N/rg - CC	B - CC	B - CC	B - CC
10	N - Bz	N - Bz	N - Bz	Nrg - Bz	N/FG - Bz	N/rg - Bz	B - Bz	B - Bz	B - Bz
11	N - CC	N - CC	N - CC	Nrg - CC	N/FG - CC	B - CC	B - CC	B - CC	B - CC
12	N - Bz	N - Bz	N - Bz	Nrg - Bz	N/FG - Bz	B - Bz	B - Bz	B - Bz	B - Bz

### CRÉDITS

Auteur : Nicolas Rident

Illustrateur : Olivier Revenu

Graphistes : Olivier Revenu, Angie Caradec, Julia Brétéché

Traducteur et relecteur : Noël Haubry

Chef de projet : Florent Coupeau

Testeurs : Raynald Foret, Mark Mazer, Jérôme Lefrancq,

Joël Maynard

Recherches historiques : Joël Maynard



Adresses sur [quefaire.demesdechets.fr](http://quefaire.demesdechets.fr)