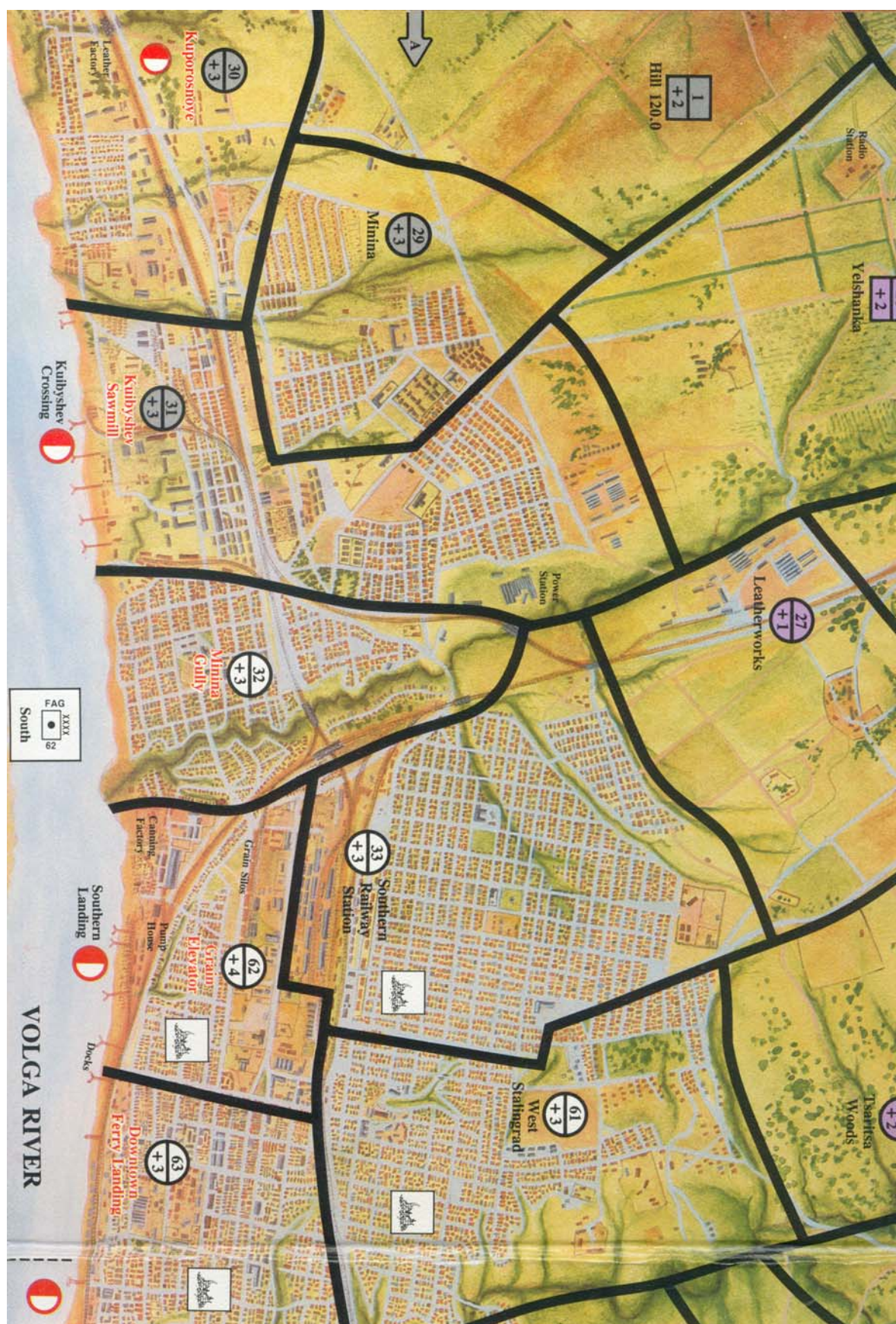


- NA ( not applicable ) : non applicable .
- Offense total ( total de l'attaque ) : la somme de l'OV ( valeur offensive ) et d'un DR ( jet de deux dés ) de résolution de combat ( voir 8.351 ) .
- Overrun (dépassement) : toute attaque générant plus de points de perte que le défenseur peut en payer (voir 8.36).
- Parent organization(organisation mère) :



L'organisation d'une taille de la division ou d'une brigade à laquelle la plupart des unités appartiennent ,comme indiqué par le nombre situé à la gauche du symbole du type de l'unité ( 4.31 ) . Par exemple, l'unité dépeinte est le 3<sup>o</sup> Bataillon du 1045<sup>o</sup> régiment appartenant à l'organisation mère la 284<sup>o</sup> division de fusiliers .Les unités qui n'ont pas de nombre à la gauche du symbole de type d'unité sont des unités indépendantes qui peuvent être considérées comme appartenant à n'importe quelle organisation mère à n'importe quel moment désignée par le joueur la contrôlant, et donc peuvent se joindre à n'importe quelle attaque sans pénalité ( voir 8.351C p 34 ) .

- quadrant : un quart de la carte délimité par la fine ligne noire à travers la Volga et les plis naturels de la carte utilisé pour déterminer les champs de tir possibles pour les unités russes du FAG ( groupe d'artillerie du front ) .



- Regimental integrity ( intégrité régimentaire ) : un bonus de +1 est ajouté à l'OV ( valeur

offensive ) de chaque attaque pour chacune des trois unités attaquantes qui sont des bataillons d'infanterie de la même brigade ou du même régiment mère . Ce bonus n'est pas applicable aux unités de brigade ou de régiment avec moins de trois bataillons les constituant .

-Spent ( usée ) : un état de perturbation causé par le mouvement, le combat, ou la construction de fortifications signifié par le placement de l'unité avec son côté sur fond blanc à l'endroit .

-Sunset (coucher du soleil ) :la dernière impulsion de chaque tour de jeu (6.31) .

-TEM (Terrain Effects Modifier :modificateur des effets du terrain ) : le modificateur défensif applicable à toutes les attaques dans une aire donnée (voir 3.22).

-Vacant ( vide ) : une aire ne contenant pas d'unité de combat ennemie .Une aire peut contenir des unités amicales et encore être considérée comme vacante .

-Week (semaine) : une compilation de sept tours de jeu toujours mesurée depuis le début du 13,20,27 septembre, du 4,11,18,25 octobre, du 1,8 novembre .

-Withdrawal (retraits) :unités retirées du jeu à un moment désigné (21.3).

-Zone :une des huit aires sur les périmètres nord ,sud, ou ouest de la carte et représentées de façon abstraite sur le coin supérieur gauche de la carte .**Les zones sont considérées comme des aires pour tous les buts du jeu sauf ceux énumérés au paragraphe 11 .**

-> :plus grand que            ≥:supérieur ou égal à

-< :inférieur à                ≤:inférieur ou égal à

### 3.La carte

#### 3.1. Echelle

La carte représente la ville de Stalingrad et ses voies d'accès occidentales.

L'échelle de la carte est d'approximativement 1 pouce=500 mètres .

#### 3.2. Aires

La carte est divisée en 74 aires numérotées de formes et tailles variées par des lignes à bord noir .Chaque aire est dite adjacente à sa voisine de par leur bordure commune .