

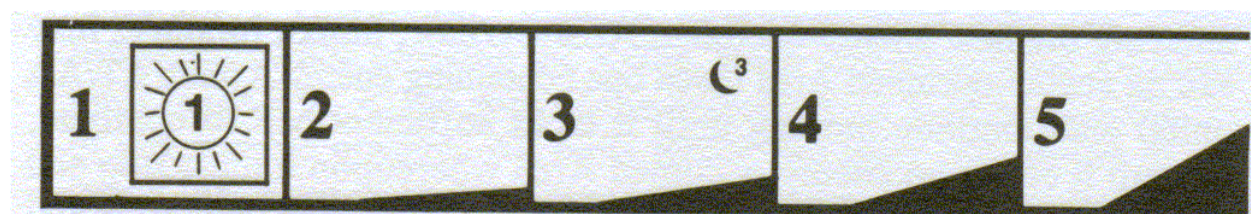
#### 4.5. Marqueurs de contrôle

Un marqueur est gardé dans chaque aire à tout moment pour refléter le contrôle de cette aire .

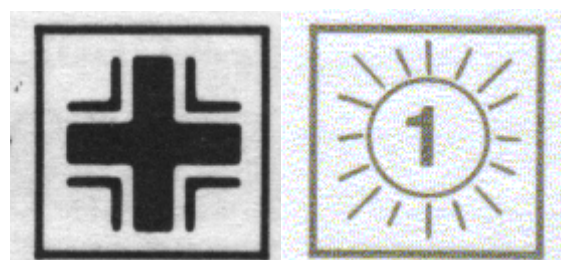


Un marqueur de contrôle supplémentaire est fourni comme marqueur de tour sur le tableau d'enregistrement des tours et pour montrer à qui appartient l'avantage .

#### 5. Préparation du jeu



##### 5.1. Tour de jeu

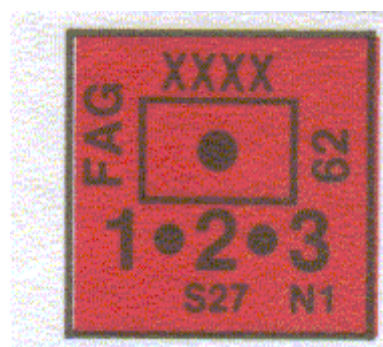


Un marqueur de contrôle est placé côté allemand à l'endroit sur l'espace du 13 septembre du tableau indicateur d'enregistrement des tours et le marqueur d'impulsions jour-nuit est placé côté jour à l'endroit sur l'espace 1 du tableau indicateur jour-nuit .

##### 5.2 Contrôle

Placez un marqueur de contrôle allemand dans toutes les aires contenant une forme carrée .Placez un marqueur de contrôle russe sur le reste .

##### 5.3 Artillerie

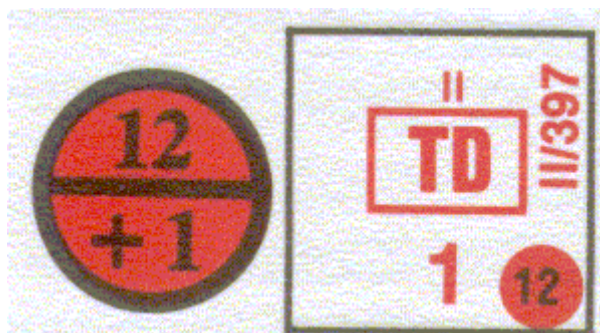


Les 4 unités d'artillerie russes sont placées face fraîche sur leur cases d'artillerie FAG respectives sur le côté est du plateau de jeu, une dans chaque case .



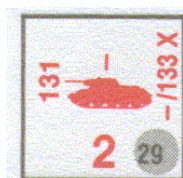
#### 5.4. Placement

Chaque aire contient une forme géométrique codée en couleurs .Les unités des 2 côtés commençant au début commencent le jeu dans les aires contenant une forme géométrique contenant la même forme et la même couleur que le symbole sur leur face blanche du côté inversé .



Toutes les autres unités contenant seulement une date en abrégé sur le côté revers du pion (telle que "S 15") sont des renforts et ne peuvent pas entrer en jeu jusqu'à la date indiquée. Triez les unités de chaque côté par l'information codée du placement située sur le coin en bas et à droite de la face blanche du pion. Les unités avec des formes colorées commencent la partie sur la carte. Les unités allemandes commencent dans les aires avec les marqueurs carrés de la même couleur ; les russes dans les aires avec les marqueurs circulaires ou triangulaires de la même couleur. Toutes les unités sont considérées fraîches (pion à l'endroit) au début du jeu.

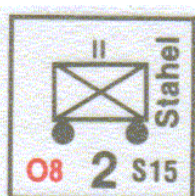
Le russe place d'abord ses unités. Les unités avec plus d'une couleur ou d'un symbole d'identité ID peuvent débuter dans n'importe quelle aire avec un symbole correspondant. En cas d'hésitation, vérifiez la carte de placement de ce côté du joueur. Les nombres et lettres contenus à l'intérieur des symboles de placement sont ignorés à moins d'utiliser la règle du placement historique (cf 21.2).



Les unités avec aucune forme colorée au verso ont un code alphanumérique à deux ou trois identifiants au lieu de la forme colorée du verso qui indique leur temps d'arrivée comme renfort.

Ces unités devraient être classées et placées sur leur carte de placement respective.

Par exemple le code "S15" sur le côté verso du pion Stahel PAK Bn (bataillon d'artillerie anti-char Stahel) indique qu'il arrivera le 15 septembre.



### 5.5. Cartes de placement

Les cartes de placement montrent seulement l'un des bataillons composant d'une brigade ou d'un régiment donné avec un chiffre rouge en dessous de lui pour exprimer le nombre de bataillons dans ce régiment ou cette brigade dans ce groupement de placement particulier.

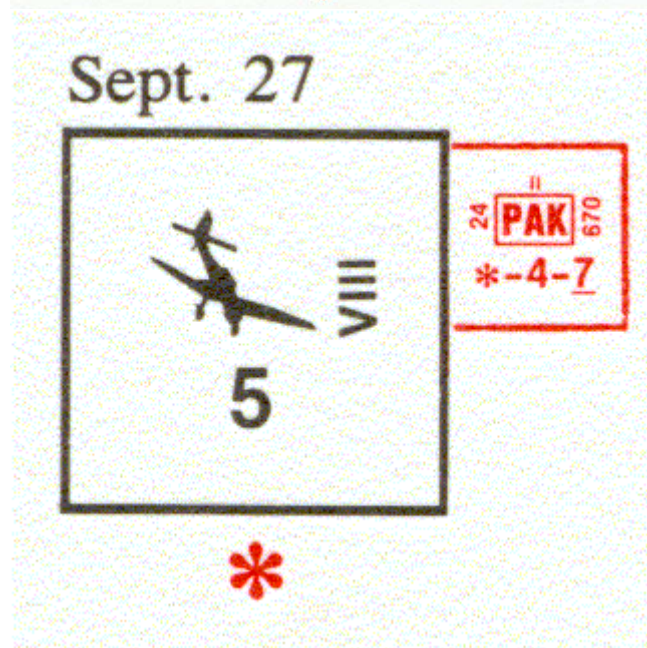
Tous les bataillons composant ce régiment ou cette brigade n'ont pas nécessairement les mêmes facteurs et en cas de différence avec l'unité illustrée, les autres sont enregistrés dans un format réduit en dessous de l'unité principale .

Setup in Areas B, 3, 28: (purple)

94 II I/267 3-4-5 (2) 2-3-5 <b>3</b>	94 II II/276 3-4-5 2-3-5 <b>2</b>	94 II I/274 3-4-5 2-3-5 <b>2</b>	94 II PAK 194 *-3-5	94 II PNR 194 4-2-5	94 II FLAK I/5 *-9-6	94 XX 9-X-5
---	--	---	---------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	-------------------

Les unités illustrées réduites de moitié sont des retraits ( confère 21.3 ) ( exemple : le 27 septembre le pion 670 PAK Bn : 670ème bataillon anti-char de la 24ème division est retiré du jeu ) .

Sept. 25						Sept. 26								
100 II I/54 2-3-5 <b>2</b>	100 II I/227 2-3-5 <b>2</b>	100 II I/369 2-3-5	100 II PNR 5-2-5	I I/245 4-3-7 <b>2</b>	100 II PAK *-1-6	100 XX 6-X-5	I I/129 8-5-7	I I/244 2-1-7	II PNR 47 5-2-5					
Sept. 26		Sept. 27		Sept. 28		Sept. 29			Sept. 30					
II PNR 71 5-2-5	II ENG 52T 4-2-5	VIII 5 <b>*</b>	II PAK *-4-7	II ENG 50T 4-2-5	16 II 16 7-6-6	II I/5 3-4-5 <b>3</b>	II I/5 3-4-5 <b>3</b>	II I/5 6-6-8	II PAK *-2-6	II PNR 5-2-5	II FLAK *-5-6	II I/5 3-2-7	II FLAK *-9-6	100 II 100 RCN 4-5-5



### 5.6. Restrictions de placement

Les aires avec un marqueur d'identité ID blanc ne contiennent pas d'unité au début. Tous les unités dont le marqueur d'identité ID est d'une autre couleur, doivent contenir au moins une unité avec un symbole de marqueur d'identité ID en couleur correspondant. Pas plus que 10 unités de combat peuvent se placer dans n'importe quelle aire.

### 5.7. Placement des pions Gravats



Après que toutes les unités se soient placées dans leur position initiale, le joueur allemand doit effectuer un jet d'un dé de gravats pour la création des gravats dans chaque aire contenant un symbole de gravats en blanc (les aires N°33, 61, 62, 63, 64, 59, 65 et 66) pour refléter le bombardement de terreur allemand de la cité avant la bataille. Un pion blanc de gravats avec un marqueur 1 est placé dans chaque aire où le jet d'un dé plus le modificateur d'effets de terrain TEM de cette aire est supérieur ou égal à 7.

Le placement initial est maintenant terminé. Le jeu est prêt pour commencer. Consultez la séquence de jeu et commencez le premier tour de jeu.

## **6.Séquence de jeu**

### **6.1. Aperçu.**

Le jeu est joué en épisodes d'une semaine avec 7 tours de jeu par semaine. Chaque tour de jeu représente 24 heures en temps réel et est composé d'un nombre indéfini de mini-tours du jour et de nuit ci- après référés comme étant des "impulsions". Chaque impulsion allemande (exception le 13 septembre voir le chapitre 20.2.) requiert un jet de deux dés (habituellement le premier lancement de deux dés pour une première attaque) qui peut ou ne peut pas réinitialiser le marqueur d'enregistrement des impulsions de jour et de nuit (confère les règles 6.31 et 6.32).

S'il n'est pas réinitialisé par ce jet de deux dés, le marqueur d'impulsion est avancé d'une case sur le tableau indicateur des impulsions. L'allemand se déplace le premier pour commencer la partie et les impulsions alternent par la suite. En conséquence, l'allemand se déplace en premier dans chaque nouvelle impulsion de jour ou de nuit mais le marqueur d'impulsion n'est pas avancé jusque qu'après que chaque impulsion allemande soit terminée. Pour plus de renseignements, consulter les chapitres 8.1 p 27 et 20.2 p 58 .

### **6.2. Phase de renfort.**

Consultez le tableau indicateur d'enregistrement des tours.

L'allemand place tous ses renforts prévus pour arriver durant ce tour de jeu dans la (les) zone (s) de son choix contrôlée(s) par des troupes amies (zone C, D, E ou F).

Si ces 4 zones sont contrôlées par les russes, les renforts allemands sont gardés hors carte et peuvent seulement entrer en payant des coûts des facteurs de mouvement MF pertinents pour l'une de ces zones.

Le russe place tous ses renforts prévus sur la rive Est de la Volga en préparation pour l'entrée dans le jeu.

Les deux joueurs peuvent choisir de retarder le placement de leurs renforts pour une durée quelconque mais si l'allemand fait ainsi, et essaie d'amener ses renforts en dehors de la phase de renfort, il doit utiliser une impulsion et payer les coûts d'entrée normaux dans une aire en facteurs de mouvement pour le faire ainsi (voire chapitre 18.2).

### **6.3. Phase de mouvement**

Les joueurs alternent les impulsions de "mouvement" enregistrant les pertes de combat en en déplaçant les unités en conséquence jusqu'aux weekends correspondants. Toutes les attaques sont considérées comme une forme de mouvement même si l'unité ne change pas d'endroit.

### 6.3.1. Coucher du soleil



Si le marqueur d'impulsion est actuellement du côté du jour, et que le jet de deux dés de l'impulsion allemande est inférieur au nombre d'impulsions actuel montré sur le tableau indicateur des impulsions de jour ou de nuit, renversez le marqueur d'impulsion vers son côté nuit et retournez le à la case 3 du tableau indicateur des impulsions à la fin de l'impulsion actuelle. La prochaine impulsion est une impulsion de nuit russe.

### 6.3.2 L'aube



Si le marqueur d'impulsion est actuellement du côté nuit et que le jet de deux dés de l'impulsion allemande est inférieur ou égal au nombre d'impulsions actuel montré sur le tableau indicateur d'indication jour-nuit, renversez le marqueur d'impulsion sur son côté jour et retournez le à la case "1" du tableau indicateur d'impulsions à la fin de l'impulsion actuelle. Déplacez le marqueur de tours de jeu d'une date jusqu'à la prochaine case sur le tableau indicateur d'enregistrement des tours.

Retirez les marqueurs d'isolation de toutes les unités antérieurement isolées qui peuvent maintenant tirer les lignes de ravitaillement (confère règles 12.2).

Résolvez les attritions (confère règles 12.22) pour toutes les unités isolées supportant déjà un marqueur d'isolation de "-2".

Placez un marqueur d'isolation "-1" sur les unités qui viennent d'être considérées comme isolées, ou retournez les marqueurs d'isolation "-1" sur leur côté "-2".

Retirez tous les marqueurs de durée correspondant à la couleur de ce jour à moins qu'ils soient sous un marqueur d'isolation. Ensuite, en supposant que le propriétaire l'approuve, retournez toutes les unités usées ravitaillées et qui ne sont pas sous un marqueur de durée, sur leur côté frais. La prochaine impulsion sera une impulsion de jour russe.

Répétez les étapes 6.2 jusqu'à 6.32 jusqu'à la fin de la semaine. Ensuite procédez à l'étape 6.4.

### 6.4. Fin de la semaine

Après la fin de la dernière impulsion de nuit du 19, du 26 septembre, du 3, du 10, du 17, du 24, du 31 octobre, du 7 ou du 14 novembre, totalisez le nombre actuel de points de victoire et comparez le au nombre de points de victoire bleu à côté de cette semaine. (voire règle 19.2) pour déterminer quel côté a gagné ou si le jeu continuera pour encore une autre semaine.

## 7. Limites d'occupation et contrôle

### 7.1. Aire

Chaque joueur peut avoir un maximum de 10 unités de combat occupant une aire à l'instant d'une attaque ou à la fin de toute impulsion.

Durant la réalisation du mouvement, ces limites peuvent être temporairement dépassées lorsque des unités se déplacent en retraite à travers une aire déjà occupée, pourvu qu'elles ne terminent pas leur mouvement ou leur retraite dans une aire complètement occupée.

### 7.2. Zone

Un nombre quelconque d'unités sans tenir compte de leur type peut occuper une zone.

### 7.3. Contrôle

Une aire est contrôlée par le dernier côté à être son seul occupant avec une ou plusieurs unités de combat ravitaillées. Le contrôle peut être établi durant un mouvement sans que l'on s'arrête pour terminer une impulsion ici.

Les changements de contrôle au milieu d'une impulsion qui ne requièrent pas une attaque dans l'aire concernée, peuvent d'une manière tout à fait concevable, rendre l'entrée de cette aire plus facile pour les autres unités qui doivent encore se déplacer durant cette impulsion. Le contrôle est représenté en renversant le marqueur de contrôle dans cette aire, si bien que le côté du propriétaire est à l'endroit. Une aire est toujours contrôlée.

### 7.4. Contestée

Toute aire contenant des unités de combat des deux joueurs est considérée comme contestée.

Le fait de contester une aire donne à un joueur une chance de retraire à l'intérieur (règle 8.5152), mais n'altère pas le contrôle de son adversaire sur cette aire.

Contester une aire ne permet ni de gagner, ni de soustraire des points de victoire; seul le contrôle d'une aire est considéré pour les besoins de victoire.

### 7.5. Empilement

Bien que certaines aires soient suffisamment grandes pour contenir toutes les unités à l'intérieur, l'empilement de groupes d'unités fraîches et des différentes catégories d'unités usées en pile séparées est recommandé pour conserver de l'espace et économiser les marqueurs. Lors de l'empilement, placez toujours l'unité avec le plus haut facteur de défense dans chaque empilement en haut de la pile sous le marqueur de durée approprié s'il y en a.

## 8. Mouvement et combat

### 8.1. Impulsions

Le jeu est joué en alternant des mini-tours appelés impulsions. Dans son impulsion, chaque joueur a l'opportunité d'attaquer et / ou de déplacer une, plusieurs ou aucune ou toutes ces unités dans une seule aire.

Son adversaire a ensuite la même opportunité avec ses unités dans une aire de son choix pour son impulsion.

Aucun joueur ne peut entreprendre deux impulsions consécutives à moins que son adversaire ne décline son opportunité en déclarant passer.

Chaque impulsion allemande doit générer un jet de deux dés pour déterminer si le jour ou la nuit actuel continue, ou si le marqueur d'impulsion est retourné .

Ce jet de deux dés est le jet de deux dés de la première attaque effectuée par l'allemand dans cette impulsion. Tout jet de deux dés ultérieur fait dans cette impulsion n'a aucun effet sur le tableau indicateur d'impulsions jour/nuit.

Si l'allemand n'attaque pas durant cette impulsion, il doit effectuer un jet de deux dés d'impulsions après avoir fini son mouvement ou sa déclaration d'avoir passé.

#### 8.1.1. Mécanismes

Durant son impulsion, un joueur peut déplacer un nombre quelconque d'unités fraîches occupant actuellement la même aire.

Il peut déplacer autant d'unités fraîches de cette aire qu'il le souhaite.

Faire ainsi ne l'empêche pas de déplacer d'autres unités de la même aire à une impulsion ultérieure.

S'il le souhaite, un joueur peut déplacer toutes ses unités à l'intérieur de leur aire qu'elles occupent actuellement comme moyen de changer une unité fraîche en unité usée durant son impulsion.

### 8.1.2. Attaques multiples

Les unités d'une aire commune, qui se déplacent ou attaquent durant la même impulsion peuvent le faire vers des aires différentes. Les attaques vers des aires différentes ne sont pas obligées d'être pré-désignées; l'attaquant peut attendre les résultats de son premier mouvement/ attaque avant d'avancer un second déplacement/ attaque dans une autre aire durant la même impulsion par d'autres unités du même groupe initial.

Cependant, une fois qu'une aire est attaquée, des unités supplémentaires ne peuvent pas être déplacées à l'intérieur de cette aire attaquée, durant la même impulsion (exception : attaque de dépassement de gravats, voir règle 14.6). Les unités déjà dans cette aire qui viennent juste d'attaquer et d'effectuer une attaque par dépassement à ce niveau (voir règle 8.36) et qui ont suffisamment de facteurs de mouvement restants, peuvent aussi attaquer un autre groupe dans cette aire. L'élimination d'unités fraîches durant une impulsion peut abaisser le coût en facteur de mouvement des autres unités qui doivent encore se déplacer de façon adjacente à cette aire (pas à l'intérieur de cette aire durant cette impulsion) (voir exemple 1 des notes des joueurs).

Si un attaquant souhaite diviser ses forces entrant dans la même aire en deux attaques séparées pour attaquer des deux groupes ennemis dans cette aire, il doit pré-désigner la composition de ces deux attaques avant d'en résoudre l'une ou l'autre.

Les soustractions de points de perte résultant d'une quelconque attaque qui est résolue la première doivent être exécutées avant que les rapports de la 2ème attaque soient calculés et résolus. Si la première attaque devait aboutir à une attaque avec dépassement (overrun), les unités attaquantes avec suffisamment de points de mouvement pourraient se joindre aux attaquants pré-désignés du second groupe.

Les unités attaquantes peuvent même entrer dans l'aire cible depuis différentes aires pourvu qu'elles aient commencé leur impulsion dans la même aire.

### 8.1.3. Dispersion

Seules les unités fraîches peuvent attaquer durant une impulsion. Une fois qu'une unité se déplace ou attaque et finit son impulsion, elle est retournée vers son côté blanc et devient Usée. Par conséquent, une unité peut se déplacer/ attaquer seulement une fois durant un tour de jeu. (Les exceptions à cette règle peuvent être trouvées dans les règles Regroupement 8.27, Retraites 8.355 et Attaques par dépassement 8.36.)

### 8.1.4 Passer

Un joueur peut déclarer passer son impulsion s'il ne souhaite pas se déplacer, construire des fortifications, ou attaquer durant cette impulsion. Si les deux joueurs passent de façon consécutive, le marqueur d'impulsion est retourné et est remplacé pour débiter la prochaine journée/ la prochaine nuit avec une impulsion russe.

### 8.1.5. Obligations



Un joueur ne peut pas changer son coup, une fois que son adversaire a déclaré une action quelconque (y compris une déclaration de passer), durant son impulsion . Un joueur ne peut pas changer son attaque une fois que le dé a été lancé. (Exception: un joueur peut forcer un adversaire qui a effectué un déplacement/ attaque illégal à refaire ce déplacement/attaque de façon légale à moins qu'il ait déjà déclaré une action de son propre chef entre temps. Les déplacements/ attaques illégaux sont valides si le joueur adversaire ne les a pas contestés avant de terminer sa prochaine impulsion.)

## 8.2. Mouvement

Si une unité est sur le point de se déplacer, elle peut seulement se déplacer dans des aires adjacentes qui ont une frontière commune ou une flèche de connexion de la même couleur, par exemple, de la zone B vers l'aire 3 et vice versa. Ceci nécessite la dépense d'un certain nombre de *Facteurs de Mouvement (ci-après référencés comme MF)* durant cette impulsion. L'unité peut continuer de se déplacer dans des aires adjacentes jusqu'à ce qu'il lui manque des facteurs de mouvement pour le faire ainsi ou que l'unité entre dans une aire occupée par une unité de combat ennemie. Les unités qui commencent le mouvement comme partie du même groupe ne sont pas obligées nécessairement de terminer ce mouvement dans la même aire avec les autres membres originels de ce groupe.

*Toutes les unités en déplacement durant une impulsion ne sont pas non plus obligées de se déplacer simultanément;* un joueur peut observer le mouvement d'une ou plusieurs unités dans un groupe à travers une ou plusieurs aires avant d'engager d'autres unités du même groupe pour se déplacer vers la même aire ou d'autres aires. Cependant, ceci ne signifie pas que chaque unité en déplacement doit finir son déplacement avant qu'une autre commence; un joueur peut déplacer de nombreuses unités dans la même aire et effectuer chaque jet de deux dés requis pour entrer dans une aire avec des gravats (confère règle 14.4) pour chacune de ces unités avant de décider s'il continuera avec ou plusieurs d'entre elles .

### 8.2.1. Sortie d'une aire occupée par l'ennemi

Les unités non blindées *commençant leur impulsion* dans une aire occupée par l'ennemi peuvent seulement se déplacer d'une aire durant cette impulsion et seulement si l'aire dans laquelle elles entrent n'est pas occupée par des unités de combat ennemies ( cf exemple 3 p 67 ).

Les unités blindées peuvent se déplacer directement d'une aire occupée par l'ennemi à une autre pourvu qu'elles ne se déplacent pas directement dans une aire ou depuis une aire contenant des unités ennemies qui sont blindées ou anti-chars ou anti-aériennes bien qu'elle doivent néanmoins attaquer après être entrées dans la nouvelle aire occupée par l'ennemi. Les blindés à l'inverse de l'infanterie peuvent sortir d'une aire occupée par l'ennemi (même une contenant des unités blindées, anti-chars ou anti-aériennes) et continuer de se déplacer jusqu'à ce qu'elles manquent de facteur de mouvement pour continuer, ou jusqu'à ce qu'elles entrent dans une aire occupée par l'ennemi où elles doivent être alors s'arrêter et attaquer. Si elles parviennent avec succès à effectuer une attaque avec dépassement (confère règle 8.36) sur des défenseurs et qu'elles ont des facteurs de mouvement restant, elles peuvent continuer le mouvement.

Les unités fraîches anti-char ne peuvent pas sortir d'une aire contenant des unités de combat ennemies, fraîches.

Les unités fraîches anti-aériennes ne peuvent pas sortir d'une aire contenant des unités de combat ennemies.

Toutes les unités qui commencent une impulsion dans une aire occupée par l'ennemi, sont libérées de toute restriction de sortie de cette aire dans cette aire, autrement imposées par ces unités ennemies si leur groupe attaque et repousse ces unités ennemies durant cette impulsion.

*Sans tenir compte si une unité commence une impulsion dans une aire occupée par l'ennemi, elle ne peut pas quitter une aire occupée par l'ennemi dans lequel elle vient d'entrer durant la même impulsion tant que des unités ennemies restent à l'intérieur. Aucune des restrictions ci dessus ne s'applique aux retraites.*

### 8.2.2. Entrer dans une aire occupée par l'ennemi

Les unités blindées et les unités d'infanterie peuvent toujours (exception : confère règle 8.21) entrer dans une aire occupée par l'ennemi pourvu qu'elles aient suffisamment de facteurs de mouvement à dépenser.

Les unités anti-chars ne peuvent pas entrer dans une aire contenant des unités de combat ennemies fraîches.

Les unités anti-chars peuvent entrer dans une aire contenant une unité de combat ennemie usée si elle est accompagnée par une unité de combat amie qui y entre avec un facteur d'attaque *numérique* (un facteur d'attaque autre que "\*"). La présence d'une telle unité fraîche amie déjà dans l'aire où l'on désire entrer ne permet pas une telle entrée car une attaque par une unité *entrant dans l'aire* doit être faite et l'unité déjà présente ne peut pas participer à cette attaque parce qu'elle appartient à un groupe différent qui a commencé l'impulsion dans une aire différente.

Les unités anti-aériennes ne peuvent pas entrer dans une aire contenant une unité de combat ennemie.

### 8.2.3. Les coûts en facteurs de mouvement

Chaque aire dans laquelle on entre nécessite les coûts suivants de facteur de mouvement :

A. 1 facteur de mouvement pour entrer dans une aire vide (et qui n'est pas adjacente à une aire contenant une unité de combat ennemie fraîche durant le jour).

B. 2 facteurs de mouvement pour entrer dans une aire vide adjacente à une aire contenant une unité de combat ennemie fraîche durant le jour.

C. 3 facteurs de mouvement pour entrer dans une aire contenant seulement des unités de combat ennemies usées.

D. 4 facteurs de mouvement pour entrer dans une aire contenant une unité de combat ennemie fraîche.

E. +1 facteur de mouvement supplémentaire aux coûts applicables des cas A,B,C ou D pour toute unités mécanisée qui entre dans une aire contenant des gravats.

Les cas A ,B,C et D ne sont pas cumulatifs; c'est à dire qu'il coûte 3 facteurs de mouvement et pas 5 pour entrer dans une aire contenant une unité de combat ennemie usée qui aussi adjacente à une aire contenant une unité de combat ennemie fraîche. Les coûts spéciaux en facteurs de mouvement supplémentaires causés par les unités de combat ennemies fraîches *dans une aire adjacente* (cas B) ne sont pas applicables durant les impulsions de nuit.

### 8.2.4. Unité non combattante



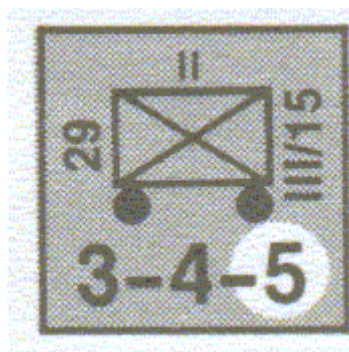
L'artillerie (qui n'est pas une unité combattante) n'affecte pas les coûts de mouvement ou les priorités de retraite des unités ennemies d'une façon quelconque et constituent les seules unités qui n'attaquent pas les unités de combat ennemies (exception: le génie contre les gravats; confère règle 14.6) quand elles entrent dans une aire occupée par l'ennemi (qu'elles soient accompagnées par des unités de combat attaquantes ou pas) . De leur propre fait, elles sont immunisées aux pénalités de durée infligées aux unités combattantes, attaquantes, accompagnantes qui n'aboutissent pas à une attaque par dépassement et sont usées pour un seul jour.

#### 8.2.5. Les unités mécanisées



Les unités mécanisées ont leur facteur de mouvement souligné. Les unités mécanisées peuvent doubler leur facteur de mouvement durant toute impulsion où elles n'attaquent pas ou ne quittent pas une aire occupée par l'ennemi. Les unités mécanisées doivent passer un jet de deux dés d'entrée dans les gravats pour entrer dans toute aire contenant des gravats (règle 14.4), qu'elles utilisent un facteur de mouvement doublé ou pas.

#### 8.2.6. Les unités motorisées



Les unités motorisées ont leur facteur de mouvement imprimé sur un fond circulaire blanc. Les unités motorisées peuvent doubler leur facteur de mouvement durant toute impulsion pendant lesquelles elles n'attaquent pas, elles ne quittent pas une aire occupée par l'ennemi, elles n'entrent pas dans une aire contrôlée par l'ennemi ou une aire contenant des gravats. Les unités motorisées n'effectuent pas de jet de deux dés d'entrée dans les gravats.

### 8.2.7. Regroupement

Les unités usées peuvent seulement se déplacer durant les impulsions de nuit et sont limitées à une aire libre par impulsion. Les pénalités de durée de dispersion ne sont pas augmentées par le regroupement. Un joueur peut combiner le regroupement par les unités usées avec le mouvement/ l'attaque par des unités fraîches de la même aire, dans la même impulsion (une exception à la règle 8.11). Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une unité peut se regrouper dans une simple nuit.

### 8.2.8. Infiltration

Seule l'infanterie russe fraîche peut essayer l'infiltration et seulement durant les impulsions de nuit. L'infiltration permet à une unité dans une aire contrôlée par les russes commençant son impulsion de façon adjacente à une aire (pas une zone) contenant seulement des unités de combat allemandes usées d'entrer dans cette aire adjacente directement sans attaquer et donc d'encourir seulement une dispersion de durée 1. Les renforts russes ne peuvent pas essayer l'infiltration en traversant la Volga. Chaque unité essayant l'infiltration doit faire un jet d'un dé inférieur à la somme du modificateur d'effet de terrain de l'aire dans laquelle on entre, plus le niveau de tous les gravats présents. Toutes les unités qui échouent à leur jet de dé d'infiltrations, doivent attaquer cette aire en une attaque combinée à la fin de cette impulsion et sont sujettes aux pénalités normales de durée de dispersion après attaque. Le russe peut délibérément entrer dans une aire avec des multiples unités à la fois pour attaquer et pour s'infiltrer dans la même impulsion mais il doit résoudre les essais d'infiltration d'abord si bien que les unités qui échouent sont incluses dans le groupe d'attaque. L'infiltration ne peut pas être essayée en violation des restrictions normales de sortie d'une aire (confère règle 8.21).

## 8.3. Attaques

Les unités attaquantes peuvent attaquer tout (tous les) groupe (s) d'unités ennemies occupant la même aire ou une aire adjacente. L'aire attaquée peut aussi contenir d'autres unités amies qui ne sont jamais affectées (exception: voir règle 17.21). Les attaques en bataille rangée (règle 8.31) vers des zones adjacentes ne sont pas permises (confère règle 11.4). Les unités commençant une impulsion dans les aires différentes ne peuvent pas se combiner pour former une seule attaque.

### 8.3.1. Attaques par bataille rangée

Toute attaque dans une aire adjacente par des unités restant dans leur propre aire (qu'elles aient ou non commencé leur impulsion dans cette aire) est une attaque par bataille rangée. Les attaques par bataille rangée peuvent seulement être faites durant le jour et doublent le modificateur d'effet de terrain du défenseur. Elles requièrent seulement un facteur de mouvement pour attaquer un groupe usé ou deux facteurs de mouvement pour attaquer un groupe frais. Les gravats n'affectent pas une attaque par bataille rangée et peuvent être créés selon les lois du hasard par une attaque par bataille rangée (voir règle 14.2). L'artillerie russe peut être ajoutée à toute attaque par bataille rangée ou à la défense lors d'une bataille rangée. Les pénalités de durée de dispersion de l'attaquant pour une attaque par bataille rangée sont

inférieures de 1 aux pénalités normales (arrondissez vers le bas jusqu'à un minimum de durée de 1). Un joueur peut combiner une attaque par bataille rangée avec une attaque normale (dans l'aire) contre une même aire pourvu que tous les attaquants aient commencé dans la même aire, mais ce faisant, double les modificateurs de terrain pour les attaquants et ajoute tout niveau de gravats présent à la valeur de défense. Seules les unités attaquantes effectuant la portion d'attaque par bataille rangée de l'attaque seraient éligibles aux pénalités amoindries de dispersion (voir l'exemple 2 des notes des joueurs). Ni la présence d'unités ennemies dans la même aire que les attaquants, ni l'incapacité d'une unité à entrer dans l'aire attaquée n'ont d'effet quelconque sur une attaque par bataille rangée.

### 8.3.2. Attaques maximales

Si un joueur a choisi d'attaquer avec plus d'une unité depuis une aire, ou de répartir un groupe en attaques contre plusieurs aires, il le fait dans l'ordre qu'il désire. Les seules exigences sont que chaque aire se défendant peut être sujette à seulement une attaque par impulsion, par groupe qui se défend différent et que tous les attaquants doivent avoir commencé leur impulsion dans la même aire.

### 8.3.3. Groupes défensifs

Les attaques contre une aire affectent toutes les unités de combat ennemies occupant cette aire qui sont dans le même "type de groupe" défensif. Il y a 3 types de groupes possibles :

*FRAIS* : toutes les unités avec leur côté colorié à l'endroit.

*USE* : toutes les unités avec leur face blanche à l'endroit (c'est à dire les unités qui ont soit attaqué, soit bougé ou ont subi des pertes de combat causant une dispersion qui ne s'est pas encore dissipée). Les unités usées avec des marqueurs de durée différent font néanmoins partie du même groupe.

*LES GRAVATS* : ce type de groupes est possible seulement si les attaquants sont uniquement constitués de sapeurs attaquant dans la même aire que les gravats (règle 14.6).

### 8.3.4. Coûts des attaques en facteurs de mouvements

Toutes les attaques sont considérées comme une forme de mouvements, même si les unités attaquantes ne changent pas de localisation sur la carte. Attaquer un groupe usé coûte un facteur de mouvement. Attaquer un groupe frais coûte deux facteurs de mouvements. *Toutes les unités combattantes qui entrent dans une aire occupée par l'ennemi doivent attaquer un des groupes dans cette aire (exception : l'infiltration, confère règle 8.28) mais le coût requis en facteurs de mouvement (de sa première attaque) est inclus dans le coût en facteur de mouvement pour l'entrée dans cette aire.* Cependant, si le joueur effectue une attaque par dépassement, toute attaque ultérieure dans cette impulsion contre la même aire coûtera un facteur de mouvement (contre un groupe usé) ou deux facteurs de mouvement (contre un groupe frais). Une fois que les unités ont effectué leur attaque initiale, en entrant dans une aire occupée par l'ennemi, et qu'elles ont terminé une attaque par dépassement, elles ne sont plus obligées de participer à une attaque ultérieure quelconque dans cette aire durant l'impulsion (bien qu'elles aient l'option de le faire).

*Le coût en facteurs de mouvement de toute attaque contre des défenseurs qui commencent l'impulsion dans la même aire que l'attaquant doit aussi être payée par les autres unités non-attaquantes dans la même aire qui ultérieurement se déplacent ou attaquent hors de cette aire durant la même impulsion.* Cependant, l'élimination de toute les unités ennemies dans leur

aire libre ces unités dans cette aire des restrictions de sortie d'une aire de la règle 8.21 pour cette impulsion. (Voir l'exemple 3 des notes des joueurs)

### 8.3.5. Résolution d'une attaque

Les attaques sont résolues en comparant la valeur offensive de la ou les unités attaquantes plus un jet de deux dés avec la valeur de défense de l'unité défensive plus un jet de deux dés.

#### 8.3.5.1. Valeur offensive OV

La valeur offensive OV est égale au facteur d'attaque numérique de toute unité attaquante au choix de l'attaquant plus :

- A. +1 pour chaque unité attaquante additionnelle au delà de la première (en incluant les unités avec facteur d'attaque "\*");
- B. +1 pour chaque bonus d'intégrité régimentaire (voir le glossaire)
- C. -1 pour chaque *organisation parente* différente (voir le glossaire et l'exemple 3 des notes des joueurs) concernée dans la même attaque;
- D. +1 s'il s'agit d'une impulsion dans la journée allemande (support aérien : non disponible pour les attaques aériennes, les attaques d'artillerie et les essais de retrait de gravats);
- E. +? (tout facteur d'attaque d'artillerie russe qui participe; voir règle 15.3) [non valable pour le retrait des gravats].

Les unités anti-aériennes et les unités anti-chars n'ont pas de facteur d'attaque numérique. Le symbole "\*" signifie qu'elles ne peuvent pas mener l'attaque. Quand elles attaquent, elles peuvent seulement contribuer pour un facteur d'attaque (cas A) pour la valeur offensive d'une attaque menée par une unité blindée ou une unité d'infanterie. Une unité avec un facteur d'attaque de 0 ou moins (mais non pas "\*") peut attaquer seule.

#### 8.3.5.2. Valeur défensive DV

La valeur défensive est égale au *plus haut* facteur de défense du groupe étant attaqué, plus :

- A. +? (les modificateurs d'effet de terrain de l'aire du défenseur), ou  $2X + ?$  (le modificateur d'effet de terrain de l'aire de défenseur) si toutes les unités attaquantes ne sont pas dans la même aire que le défenseur [ce n'est pas valable pour les retraits de gravats, les attaques aériennes ou les attaques d'artillerie];
- B. +1/+2 si l'unité défensive occupe une aire contenant un marqueur de gravats 1/ gravats 2 (non valable pour les attaques d'artillerie, les attaques aériennes ou les attaques par bataille rangée seule);
- C. +1 s'il s'agit d'une impulsion de nuit allemande avec attaque allemande (non valable pour les attaques d'artillerie ou les attaques pour retrait de gravats; voir règle 14.6);
- D. +1 s'il s'agit d'une impulsion diurne de jour russe (ceci est du au support aérien défensif allemand);
- E. +? (tout facteur de défense d'artillerie russe participant; voir règle 15.3)
- F. +1 s'il s'agit d'une impulsion allemande durant la période du 27 septembre au 31 octobre; +2 s'il s'agit d'une impulsion allemande durant la période du 1er novembre au 14 novembre 1942.

Le facteur de défense de toute unité anti-aérienne ou de FLAK dans un groupe qui n'a pas d'autre unité non anti-aérienne amie est divisé par deux ( les fractions sont arrondies au chiffre inférieur) si l'unité est attaquée depuis l'intérieur de la même aire par un groupe sans unité blindée ( voir exemple 4 dans les notes des joueurs p 70 ) .

### 8.3.5.3. Résolution

L'attaque est résolue comme suit :

La valeur offensive OV et un jet de deux dés sont ajoutés pour former un total offensif. La valeur défensive DV et un jet de deux dés sont ajoutés pour former un total défensif.

Si le total offensif est  $<$  au total défensif, il n'y a pas d'effet pour le défenseur mais toutes les unités attaquantes sont dispersées et marquées avec un marqueur de durée 4.

Si le total offensif est égal au total défensif, il n'y a pas d'effet pour le défenseur mais toutes les unités attaquantes sont dispersées et marquées avec un marqueur de durée 3.

Si le total offensif est  $>$  au total défensif, la différence entre ces deux totaux est le nombre minimal de points de perte qui doit être retiré du groupe défensif dans cette aire par le défenseur.

Toutes les unités attaquantes sont usées et marquées avec un marqueur de durée 2 ( exception attaque par dépassement; voir règle 8.3.6. p 37 ) .

### 8.3.5.4. Points de perte

Pour satisfaire ses pertes, le joueur défenseur peut retirer des points de perte de son choix d'une quelconque façon suivante ou de toutes les façons suivantes pourvu qu'au moins un point de perte vienne de l'unité au facteur défensif *le plus haut* (au choix de l'attaquant en cas de plusieurs unités défensives qui ont le plus haut facteur défensif dans le groupe défensif).

A. Chaque unité de combat défensive fraîche qui est retournée à son côté usé équivaut à un point de perte.

B. Chaque unité fraîche éliminée équivaut à 3 points de perte.

C. Chaque unité usée qui fait retraite équivaut à un point de perte.

Une unité fraîche peut être dispersée et alors mise en retraite pour un total de 2 points de perte. *Seules les unités usées peuvent retraiter.*

D. Chaque unité usée éliminée équivaut à deux points de perte.

Chaque unité défensive qui paie des points de perte sans être éliminée est marquée avec un marqueur de durée 4. Les unités qui font retraite *volontairement* souffrent seulement d'une dispersion additionnelle de durée 1 (voir règle 10.5). Une unité qui sera éliminée pour satisfaire un des points de perte ne peut pas aussi être mise en retraite comme partie de la même attaque.

#### 8.3.5.4.1. Satisfaction des pertes imposées

Le défenseur doit retirer au moins le nombre de points de perte requis par la différence entre la valeur offensive et la valeur défensive pourvu qu'il ait suffisamment d'unités dans le groupe attaqué pour faire ainsi. Tous les points de perte doivent être absorbés par le groupe attaqué. Toutes les unités de l'autre type de groupe dans la même aire ne sont pas affectées et ne peuvent pas se joindre à toute retraite résultant du combat. Le défenseur peut choisir de volontairement disperser et/ou retraiter plus que le nombre d'unités requises pour satisfaire le résultat du combat mais seulement à partir du groupe attaqué (voir règle 8.3554). Seules les unités usées peuvent retraiter. Toute unité qui fait retraite, qui échoue à un double jet de dés

d'entrée dans une aire contenant des gravats/ contestée et qui est ainsi éliminée compte comme un point de perte, pas pour deux points de perte.

#### 8.3.5.5. Retraites

Toutes les unités faisant retraite doivent se déplacer à une aire adjacente. Si la seule aire disponible pour la retraite est déjà occupée par 10 unités de combat amies, l'unité doit continuer sa retraite (sans réentrer dans une aire déjà occupée par cette unité durant cette retraite) jusqu'à ce qu'elle puisse s'arrêter dans une aire *sans* excéder les limites d'occupation. Autrement, les unités qui font retraite doivent terminer leur retraite dans la première aire disponible où elles entrent. Les unités ne peuvent pas faire retraite hors de la carte ou à travers la Volga. Si une unité ne peut pas accomplir en toute sécurité sa retraite à cause de forces adverses pouvant bloquer toutes les routes de retraite, le joueur peut choisir la méthode de l'élimination pour satisfaire ses pertes en points de perte ou essayer une retraite suivant son choix. Les unités de combat amies déjà dans une aire contenant des unités de combat ennemies rendent la retraite à travers cette aire possible (voir règle 8.3552).

##### 8.3.5.5.1. Priorité de retraite

S'il y a plus qu'une aire disponible pour la retraite, le joueur faisant retraite doit choisir l'aire où il fera retraite en se basant sur l'ordre suivant de priorité même si ceci résulte en l'élimination de l'unité faisant retraite.

- \*A. Une aire libre, adjacente au moindre nombre possible d'aires contrôlées par l'ennemi.
- \*B. Une aire contestée, contrôlée par des unités amies.
- \*C. Une aire contestée, contrôlée par l'ennemi.
- \*D. Une aire contrôlée par l'ennemi, vacante.

Les unités ne peuvent jamais faire retraite dans une aire contrôlée par l'ennemi non contestée contenant des unités de combat ennemies. La présence de gravats ou d'un excès d'unités dans une aire n'altère pas les priorités de retraite.

##### 8.3.5.5.2. Les retraites contestées

Toute retraite dans une aire contestée entraîne un péril. Si la retraite se déroule dans une aire *contrôlée par le joueur ami*, l'unité faisant retraite doit effectuer *un jet de deux dés* et est éliminée si ce jeu de deux dés est inférieur au nombre d'unités de combat ennemies dans cette aire. Si la retraite se fait dans une aire *contrôlée par l'ennemi*, l'unité faisant retraite doit faire *un jet d'un dé* et est éliminée si ce jet d'un dé est inférieur au nombre des unités de combat ennemies dans cette aire.

##### 8.3.5.5.3. Comportement identique

Toutes les unités faisant retraite, ceci étant du à la même attaque, doivent retraiter comme un groupe vers la même aire. Si ceci entraîne comme résultat d'excéder la limite d'occupation dans une aire, le nombre maximum d'unités doit rester, avec le reste des autres unités au choix de son propriétaire continuant sa retraite depuis cette aire.

##### 8.3.5.5.4. Retraite volontaire

Les groupes défensifs peuvent retraiter en entier ou en partie au choix même si cette attaque n'entraîne pas un point de perte. (voir règle 10.5). Les unités faisant retraite volontairement sans souffrir de perte subissent seulement une dispersion de durée 1, qui doit être ajoutée aux effets de toute autre dispersion existant déjà (jusqu'à un maximum de 4 jours).



#### 8.3.5.5. Attaques ultérieures

Les unités qui ont déjà fait retraite ou ont été dispersées à la place peuvent être attaquées et de nouveau retraiter (ou être éliminées) dans une attaque ultérieure de cette impulsion ou lors d'une impulsion ultérieure.

#### 8.3.5.6. Unité non combattante

L'artillerie ne peut pas absorber des pertes en points de perte. Les observateurs peuvent retraiter avec les autres unités du même type de groupe, (c'est à dire face habituelle à l'endroit), mais, ce faisant, ils ne contribuent en rien en l'accomplissement des points de perte. Un observateur occupant une aire occupée par l'ennemi sans unité combattante amie l'accompagnant est immédiatement retiré (voir règle 15.22 pour les conditions relatives à son retour).

Exemple : un observateur occupe une aire avec une seule unité combattante amie, les russes entrent dans l'aire et marquent suffisamment de points de perte pour forcer l'unité combattante à faire retraite. L'observateur peut volontairement faire retraite avec l'unité combattante *s'il* fait parti du même groupe (voir règle 8.3541). S'il appartient à un groupe différent, l'observateur doit être temporairement éliminé.

#### 8.3.6. Attaque par dépassement

Une attaque générant plus de points de perte que le groupe défensif peut en perdre est une attaque par dépassement. Toutes les unités défensives dans le groupe sont éliminées et les attaquants peuvent continuer leur impulsion en dépensant tous les facteurs de mouvement restants pour un mouvement/ attaque additionnel. Si elles ne font plus d'attaque (ou si toutes les attaques additionnelles sont des attaques par dépassement), les unités attaquantes sont usées seulement pour le reste de la date actuelle et donc ne sont pas marquées avec un marqueur de durée de dispersion. (Voir l'exemple 5 des notes des joueurs). Les attaques aériennes et les attaques d'artillerie ne peuvent prétendre au statut d'attaque par dépassement.

#### 8.3.7. Déroute

Chaque fois qu'un attaquant entre dans une aire occupée par l'ennemi et perd la résolution de l'attaque résultante de 10 points ou plus, il est mis en déroute et doit retraiter de cette aire directement dans l'aire depuis laquelle il est entré. Sinon, les règles de retraite normale, (règle 8.355) s'appliquent. Les unités attaquant une aire sans y entrer durant cette impulsion ne sont pas sujettes à la déroute. Les unités ne peuvent pas entamer un processus de déroute volontairement.

#### 8.3.8. Les dés

Lorsqu'il résout un combat, chaque joueur simultanément lance ses dés dans la boîte. L'allemand utilise les dés blancs, le russe utilise les dés rouges. Seuls les dés lancés dans la boîte sont pris en compte. Si un ou plusieurs dés sortent de la boîte, tous les 4 dés sont relancés. Si un dé devait être "cassé" (ne se retrouvant pas à plat sur la surface de la boîte) tous les 4 dés sont relancés.

Une meilleure méthode est de placer les 4 dés dans une tasse (plus un cinquième d'une autre couleur [non fournie] pour représenter tous les tirs de contre-batterie) et de les secouer ensemble permettant aux cinq de reposer au bas de la tasse avec les résultats de chaque attaque. Les dés ne devraient jamais être lancés sur le plateau de jeu où ils pourraient déplacer les unités hors de leur position.

### 9. L'avantage

#### 9.1. Vue d'ensemble



La règle de l'avantage a un double but, stratégiquement, il représente l'accumulation de ressources pour une offensive majeure dans laquelle il peut être utilisé pour augmenter le nombre d'actions entreprises pour un quelconque jour ou une quelconque nuit par semaine. Il peut être aussi utilisé tactiquement pour refléter l'avantage au combat qu'un côté peut temporairement avoir sur l'autre. La base pour un tel avantage peut inclure des facteurs comme les changements de moral, de position, de temps, la surprise, le commandement ou le destin.

L'un des joueurs est toujours considéré comme ayant l'avantage, ceci étant symbolisé par le placement du marqueur de tour avec le symbole du côté ayant l'initiative à l'endroit.

L'allemand commence la partie avec l'avantage. Chaque fois qu'un joueur utilise l'avantage, il doit retourner le marqueur de tour pour dépendre la nouvelle possession de cet avantage par l'adversaire.

### 9.2. Combat

Le joueur contrôlant l'avantage peut l'utiliser pour forcer à relancer les dés pour n'importe quelle attaque (les deux joueurs devraient faire alors un nouveau jet de deux dés ) pourvu qu'ils le fassent ainsi avant qu'aucune autre action ultérieure n'ait pris place. Bien que le joueur utilisant l'avantage puisse obliger à un nouveau jet de deux dés, on ne peut pas garantir que ce nouveau jet de dés générera un résultat plus favorable. Le changement d'un jet de deux dés en attaque annule tous les effets que le jet de deux dés en attaque originel avait sur le tableau indicateur d'impulsion jour/nuit, la création de gravats ou le tir de contre batterie, ceci étant résolu de nouveau avec le nouveau lancement de deux dés.

### 9.3. Prolongement du jour ou de la nuit

Le joueur qui a l'avantage peut l'utiliser pour réenclencher le marqueur d'impulsion de jour ou de nuit en le retournant à la case "1" s'il souhaite prolonger le jour ou le retournant à la case "3" s'il souhaite prolonger la nuit. Une telle action est faite immédiatement après le jet de deux dés d'impulsion allemande pour empêcher un changement vers l'aube ou le coucher du soleil. L'avantage ne peut *pas* être utilisé pour *à la fois* modifier un jet de deux dés *et* à la fois réinitialiser le tableau indicateur d'impulsion de jour ou de nuit en même temps. Il peut seulement être utilisé pour l'un ou bien l'autre.

### 9.4. Autres utilisations

L'avantage peut aussi être utilisé pour obliger à relancer un jet de deux dés ou de un dé pour une raison quelconque. Une telle utilisation fait renoncer à la possession de l'avantage.

### 9.5. Limites

L'avantage peut être utilisé seulement une fois par jour et seulement par le joueur le contrôlant au début de la date actuelle. Evidemment si l'allemand n'utilise jamais l'avantage, il le gardera à travers tout le jeu. Une fois que l'allemand utilise l'avantage, le russe peut ne pas l'utiliser avant le prochain jour.

## 10. Unités dispersées ou usées

### 10.1. Vue d'ensemble

Excepté pour le regroupement (voir règle 8.27 ) et la retraite, une action peut seulement être entreprise par des unités fraîches. Chaque action prise par une unité la dispersera à un certain degré et l'obligera à être retournée sur son côté usé blanc. La dispersion représente une perte d'efficacité du combat (en particulier la capacité à l'attaque) due aux pertes du combat, l'épuisement, le manque de ravitaillement ou simplement le fait d'être en transit entre des positions préparées. La durée dont une unité usée a besoin pour redevenir fraîche et être de nouveau capable d'une action offensive varie avec la tâche effectuée et les variations du destin. Une telle résurgence peut refléter l'influx des remplacements pour palier aux pertes des combats mais plus probablement vise à représenter le simple passage de temps nécessaire pour une force pour se reposer, se ravitailler à nouveau, se retrancher ou à se replacer d'une manière agressive.

### 10.2. Statuts de durée

Il y a 4 formes de dispersion. Chacune empêche une unité d'agir pour une durée différente.

#### 10.2.1. Durée 1

Ceci disperse une unité pour le reste de la date en cours seulement. L'unité est retournée à son côté usé. A l'aube du prochain jour, toutes les unités usées ravitaillées sans marqueur de durée, sont retournées à leur côté frais.

#### 10.2.2. Durée 2

Ceci disperse une unité pour le reste de la date en cours et tout le lendemain. L'unité est retournée à son côté usé et est marquée avec un marqueur de durée avec la couleur de sa face supérieure assortie à celui de la date 2 jours à partir de maintenant sur le tableau indicateur d'enregistrement des tours. A l'aube de la prochaine date de cette couleur, toutes les unités ravitaillées ainsi marquées ont leur marqueur de durée retiré et sont de nouveau retournées à leur côté frais.

#### 10.2.3. Durée 3

Ceci disperse une unité pour le reste de la date actuelle et toute la durée des deux prochains jours. L'unité est retournée à son côté usé et est marquée avec un marqueur de durée avec la couleur à sa face supérieure assortie à celle de la date, dans 3 jours, à partir de maintenant sur le tableau d'enregistrement des tours. A l'aube de la prochaine date de cette couleur, toutes les unités ravitaillées ainsi marquées ont leur marqueur de durée retiré et sont retournées à leur côté frais.

#### 10.2.4. Durée 4

Ceci disperse une unité pour le reste de la date actuelle et toute la durée des 3 jours suivants. L'unité est retournée à son côté usé et est marquée avec un marqueur de durée avec la couleur de sa face supérieure assortie à celle de la date 4 jours à partir de là sous le tableau d'enregistrement du tour. A l'aube de la prochaine date de cette couleur, toutes les unités ravitaillées ainsi marquées ont leur marqueur de durée retiré et sont retournées à leur côté frais.

### 10.3. Dispersion après mouvement

Les unités qui s'engagent seulement dans un mouvement et qui n'attaquent pas, souffrent d'une dispersion de durée 1. Les unités qui avec succès effectuent une attaque par dépassement contre un quelconque groupe défensif et qui ne continuent pas d'attaquer avec

des résultats autres qu'une attaque avec dépassement souffrent aussi d'une dispersion de durée 1.

#### 10.4. Dispersion de l'attaquant

Les unités de combat attaquantes dont le total offensif est  $>$  au total défensif sans avoir réussi une attaque par dépassement souffrent d'une dispersion de durée 2.

Les unités de combat attaquantes dont le total offensif est égal au total défensif souffrent d'une dispersion de durée 3.

Les unités de combat attaquantes dont le total offensif est  $<$  au total défensif souffrent d'une dispersion de durée 4.

Les pénalités de l'attaquant de durée 2, 3 et 4 décrites ci dessus sont réduites d'une journée en cas de participation à une attaque par bataille rangée.

#### 10.5. Dispersion des forces défensives

Les unités de combat défensives qui souffrent d'une perte en point de perte souffrent d'une dispersion de durée 4. Les unités usées déjà sous un marqueur de durée qui sont attaquées et *obligées* à la retraite doivent augmenter leur marqueur de durée jusqu'à un niveau 4 sans tenir compte de son niveau actuel. Cependant, les unités qui participent à une retraite *volontairement* ont leur dispersion actuelle étendue de seulement de la durée d'une journée comme résultat de cette retraite. Les unités fraîches faisant retraite volontairement souffriraient alors d'une dispersion de durée 1.

#### 10.6. Fortification

Les essais pour fortifier une aire souffrent d'une dispersion de durée 1 sans tenir compte du résultat.

#### 10.7. Unités non combattantes

Sans tenir compte du résultat de leur attaque, les unités d'artillerie allemandes attaquantes souffrent d'une dispersion de durée 4 et l'aviation attaquante souffre d'une dispersion de durée 1.

#### 10.8. Augmentation de la durée d'une dispersion

La dispersion d'une unité ne peut jamais excéder 4 jours à partir de la date actuelle. Toutes les pénalités demandant à ce qu'une dispersion soit étendue à plus 4 jours à partir de la date actuelle sont ignorées si l'unité affectée est déjà marquée avec une dispersion actuelle de durée 4.