

11. Zones de mouvement stratégique

11.1. Mouvement

Le mouvement stratégique est effectué via les 8 zones périphériques sur le coin en haut et à gauche du plateau de jeu. Chaque zone est connectée aux autres zones adjacentes et par des flèches à certaines aires dont le nombre d'identification est édité à l'intérieur de ces flèches. Le mouvement vers ou à partir des aires de la carte est possible dans l'une ou l'autre direction mais seulement entre ces aires et les zones avec des flèches les interconnectant. *Les zones sont considérées comme des équivalents des aires à tout point de vue excepté les règles modifiées ci dessous. Toutes les autres règles se rapportant aux aires s'appliquent également aux zones .*

11.2. Limites d'occupation

Un nombre illimité d'unités peut occuper un zone.

11.3. Les coûts en facteurs de mouvement

La présence d'une unité ennemie fraîche dans une zone n'a pas d'effet sur les coûts du mouvement des unités entrant dans les aires adjacentes à cette zone et vice versa .

11.4. Attaques

Aucune attaque par bataille rangée (en incluant le repérage par l'artillerie) n'est permise depuis une quelconque zone vers une zone ou une aire adjacente et vice versa. Les attaques sont permises seulement à l'intérieur de la zone et sont conduites normalement. Les attaques aériennes ou d'artillerie peuvent être effectuées dans la même zone contenant des unités amies avec aucun effet péjoratif pour ces unités amies.

11.5. Infiltration

L'infiltration n'est pas permise dans ou à partir de zones.

12. RAVITAILLEMENT

12.1. Vue d'ensemble

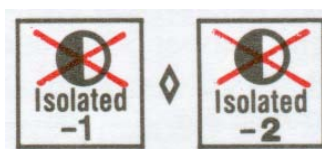
Pour fonctionner normalement les unités ne doivent pas démarrer leur impulsion en dessous d'un marqueur d'isolation. Toutes les unités doivent tracer une ligne de ravitaillement au début de leur impulsion de l'aube à travers des aires contrôlées par des unités amies vers leurs sources de ravitaillement respectives.

Les unités allemandes doivent tracer un ravitaillement vers l'une des zones contrôlées par des unités amies C, D, E ou F. Les russes doivent tracer un ravitaillement vers les zones contrôlées par des unités amies A, B, G ou H ou toute aire contrôlée contenant un débarcadère ou l'aire 30. Toutes les aires de ravitaillement contiennent un symbole de ravitaillement (●) édité sur la carte : le symbole de ravitaillement allemand est en bleu et le symbole de ravitaillement russe est en rouge.



Les unités dans une aire contrôlée par l'ennemi peuvent tracer une ligne de ravitaillement en dehors de cette aire. Cependant, le ravitaillement ne peut pas être tracé à travers une aire contrôlée par l'ennemi vers une autre aire de l'autre côté de cette aire contrôlée par l'ennemi. Le fait de contester une aire ne bloque pas le ravitaillement; seul le contrôle ennemi d'une aire bloque le ravitaillement à travers elle ou à partir d'elle. Une aire vacante (vide) contrôlée par l'ennemi bloque néanmoins le ravitaillement.

12.2. Effet de l'isolation



Les unités qui viennent d'être considérées non ravitaillées à l'aube sont isolées et marquées avec un marqueur d'isolation "-1", celles qui sont déjà marquées avec un marqueur d'isolation "-1" ont ce marqueur retourné vers le côté "-2". Les unités déjà marquées avec un marqueur "-

2" doivent subir un jet d'un dé d'attrition (voir règle 12.22). Les marqueurs d'isolation restent en effet jusqu'à la prochaine impulsion d'aube pendant laquelle l'unité peut tirer une ligne de ravitaillement.

12.2.1. Les facteurs de combat

Les facteurs imprimés d'attaque, de défense, et de mouvement des unités d'isolées sont réduits de 1 tant que l'unité est placée sous un marqueur d'isolation de "-1" ou de 2 tant qu'elle est placée sous un marqueur d'isolation de "-2". Une telle réduction peut réduire les facteurs de combat d'une unité à un chiffre négatif. Tout doublement de facteurs de mouvement pour les unités motorisées ou mécanisées (ou la division par 2 des facteurs de défense des unités anti-aériennes) est basé sur le facteur réduit. Les unités usées, isolées ne peuvent pas se regrouper (voir règle 8.27).

12.2.2. Attrition

Avant le début de chaque impulsion d'aube russe, chaque unité de combat isolée déjà placée sous un marqueur d'isolation de "-2" doit lancer un jet d'un dé. Si ce jet d'un dé est de 1 ou de 2, cette unité est éliminée si elle est déjà usée, ou elle souffre d'une durée de dispersion de 4 si elle est fraîche. Les marqueurs de durée sur les unités isolées ne sont pas retirés à la date régulièrement prévue mais restent en place jusqu'à ce que les unités soient ravitaillées *et* que cette date repérée en couleur survienne de nouveau. Les unités usées ne peuvent pas retourner à leur statut frais tant qu'elles sont isolées.

13. Remplacements blindés



13.1. Vue d'ensemble

Les unités russes motorisées ou mécanisées à Stalingrad étaient limitées initialement aux résidus qui commençaient la bataille comme partie de la 62ème armée sur la rive ouest. Une fois que la bataille fut initiée, les renforts russes venant de la rive Est étaient limités initialement à des formations d'infanterie. Cependant, l'usine de tracteurs Dzerhezinsky sur la rive ouest continua de lancer des tanks durant toute la bataille, maniés par des ouvriers de cette usine, ces véhicules blindés non peints étaient souvent conduits directement depuis les chaînes de montage dans la bataille.

13.2. Taux

Un enregistrement annexe des renforts blindés gagnés et perdus devrait être gardé. Le russe gagne un facteur d'attaque de renfort blindé à l'aube de chaque jour (incluant le 13 septembre) où il contrôle l'aire 70. Ce bonus s'accumule de tour en tour mais est perdu (avec tous les facteurs de remplacement accumulés) au moment où les allemands contrôlent l'aire 70 ou qu'une attaque en bataille rangée allemande ou une attaque aérienne allemande ou une attaque d'artillerie allemande permet de placer un marqueur de gravats 2 sur cette aire. Si les efforts de fortification russe ont déjà placé un marqueur de gravats 2 dans cette aire, tout jet de deux dés de bataille rangée d'attaque aérienne, d'attaque par artillerie qui est supérieur ou égal à 9

contre l'aire 70 suffira à faire cesser la capacité de remplacement. Une fois qu'elle est arrêtée, elle ne peut plus être renouvelée.

13.3. Placement

Les facteurs de renforts blindés peuvent être utilisés durant toute impulsion russe pour placer dans l'aire 70 une unité de blindés russes antérieurement éliminée avec un facteur *d'attaque* égal aux facteurs dépensés. Le placement coûte un facteur de mouvement et représente (avec les attaques ultérieures ou les mouvements ultérieurs) l'impulsion russe pour ce tour, bien que d'autres unités déjà dans l'aire 70 puissent utiliser la même impulsion pour aussi se déplacer ou attaquer. Si l'aire 70 est actuellement occupée par des unités de combat allemandes quand le placement est fait, ces unités doivent attaquer comme partie de leur placement en payant un facteur de mouvement additionnel pour l'attaque. Le placement est considéré comme un mouvement et donc les remplacements doivent terminer leur impulsion initiale en étant usés.

14. Gravats et fortifications

14.1. Vue d'ensemble

Les gravats reflètent à la fois les fortifications faites à la main telle que les barricades, les champs de mines, les fils de fer barbelés et les fossés anti-chars, et le terrain défensif avantageux, les obstacles naturels aux mouvements causés par le bombardement. En conséquence, les gravats peuvent être créés au hasard par le bombardement et à dessein par l'utilisation de ressources pour créer des fortifications. Un marqueur de gravats dans une aire peut empêcher la retraite ou le mouvement d'unités mécanisées dans cette aire. Les unités motorisées ne peuvent pas utiliser le facteur de mouvement doublé durant une impulsion pendant laquelle elles entrent dans une aire contenant des gravats.



14.2. Création de gravats

Les aires dans lesquelles les gravats peuvent être présents au début du jeu sont indiqués par un symbole de gravats blancs (voir règle 5.7). En plus, des gravats peuvent être créés ou augmentés en résultat de bombardements, par des attaques en bataille rangée, une attaque de l'artillerie allemande ou par des unités aériennes chaque fois que le modificateur des effets de terrain de l'aire en train de se défendre plus le jet de deux dés d'attaque allemande est supérieur ou égal à 13. Si une aire contient déjà un marqueur de gravats 1, il serait alors retourné à son côté de gravats 2. La création de gravats ne peut pas excéder un niveau 2.

14.3. Fortifications

L'infanterie fraîche peut essayer de placer un marqueur de gravats 1 (ou transformer un marqueur de gravats 1 en marqueur de gravats 2) en construisant des fortifications dans toute aire ne contenant pas d'unités ennemies. Pour faire ainsi dans son aire, une unité de génie ou 3 unités d'infanterie dans la même aire doivent faire un jet d'un dé supérieur ou égal à 7 après avoir ajouté le modificateur d'effets de terrain de l'aire et avoir soustrait tous les facteurs de mouvement dépensés durant cette impulsion. L'essai de fortification en lui-même ne requiert pas de dépense de mouvement. Sans tenir compte du résultat, les unités concernées sont *immédiatement* usées pour le reste de cette date. Elles ne peuvent plus bouger. De multiples

essais de fortification peuvent être faits par des unités supplémentaires en cours de fortification dans la même aire ou dans des aires différentes pourvu qu'elles aient commencé l'impulsion dans la même aire, pouvant ainsi créer un marqueur de gravats de niveau 2 là où aucun n'existait antérieurement en une simple impulsion.

14.4. Le jet de deux dés d'entrée dans des gravats

Il y a deux types de marqueurs de gravats (c'est à dire gravats 1 et gravats 2). Pour entrer dans une aire contenant un marqueur de gravats 1, une unité mécanisée (même une unité de pionniers mécanisés), doit faire un jet d'entrée dans les gravats avec deux dés supérieur ou égal à 7. Pour entrer dans une aire contenant un marqueur de gravats 2, une unité mécanisée doit faire un jet de deux dés d'entrée dans les gravats supérieur ou égal à 9. Les modificateurs au jet de deux dés suivants cumulatifs s'appliquent au jet de deux dés d'entrée dans les gravats :

- +1 l'aire est contrôlée par des unités amies
- +1 l'aire ne contient pas d'unité de combat ennemie fraîche
- +1 l'aire ne contient pas d'unité de combat ennemie.

Une unité mécanisée peut bouger à travers de nombreuses aires contenant des gravats pourvu qu'elle ait suffisamment de facteurs de mouvement et qu'elle réussisse un jet de deux dés d'entrée dans les gravats dans chaque aire contenant des gravats où elle essaie d'entrer. Toutes les unités mécanisées doivent payer un facteur de mouvement supplémentaire pour entrer dans une aire contenant des gravats (voir règle 8.23 E).

14.4.1. Echec

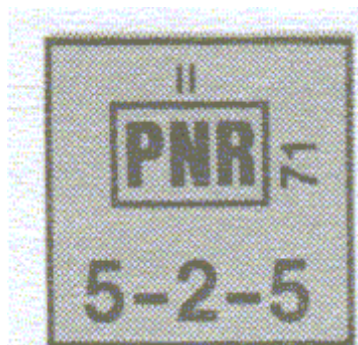
L'échec d'un jet de deux dés d'entrée dans les gravats retourne l'unité mécanisée à son côté dispersé et la force à rester dans son aire préalablement occupée (exception : si l'échec d'un jet de deux dés d'entrée dans les gravats devaient laisser une unité mécanisée en excès des limites d'occupation d'une aire, [voir la règle 7.1], cette unité en déplacement devrait retracer sa route jusqu'à sa dernière aire occupée de façon légale [bien qu'elle n'aurait pas dû passer un jet de deux dés d'entrée dans les gravats ultérieurement]). Elle ne peut pas effectuer d'autres actions ultérieures (autre qu'une retraite ultérieure ou un regroupement) durant ce tour de jeu. Une unité mécanisée en train de se regrouper (voir règle 8.27) qui échoue à un jet de deux dés d'entrée dans les gravats, doit rester dans son aire actuelle durant cette impulsion.

14.5. Retraite

Une unité mécanisée faisant retraite dans une aire contenant des gravats doit passer le jet de deux dés d'entrée dans les gravats requis. L'échec du jet de deux dés d'entrée dans les gravats requis durant une retraite résulte en une élimination. Le défenseur *ne peut pas* résoudre de tels essais de retraite avant de décider combien d'unités il éliminera pour satisfaire aux pertes en valeur de points de perte.

14.6. Retrait

Les marqueurs de gravats peuvent seulement être retirés durant la partie par des Engineers (éléments du génie) dans la même aire "attaquant" seulement les gravats en tant que groupe de défense (les gravats sont considérés comme un groupe de défense).



Ceci est seulement une des deux circonstances dans lesquelles des unités de combat peuvent entrer dans une aire contenant des unités de combat ennemies sans attaquer des unités de combat (voir la règle d'infiltration 8.28). Les forces attaquantes sont limitées exclusivement aux éléments du génie. Le seul bonus possible à la valeur offensive est de +1 pour chaque pion d'éléments du génie attaquant, additionnel au delà du premier et -1 pour chaque organisation parente différente dans la même attaque (il n'y a pas de bonus de +1 pour la survenue lors d'une impulsion de jour allemande). La valeur défensive cumulative d'un pion de gravats est égale à :

- A. sa force (1 ou 2)
- B. +1 si l'aire est contrôlée par l'ennemi,
- C. +1 si l'aire contient une unité de combat ennemie,
- D. +1 si l'aire contient une unité de combat ennemie fraîche,
- E. +? (tout tir d'artillerie russe en soutien)

Il n'y a pas de bonus de +1 pour la survenue dans une impulsion de nuit allemande.

Si la valeur offensive plus un jet de deux dés est $>$ à la valeur défensive + un jet de deux dés, un niveau de gravats est retiré pour tout multiple de 3 (ou un multiple en fraction de cela) par lequel le total d'attaque excède le total de défense. Les gravats (comme partie d'un groupe défensif séparé) ne peuvent pas être utilisés pour absorber des points de perte d'attaque contre des unités de combat et vice versa. Les pénalités de dispersion et les possibilités d'attaque par dépassement s'appliquent aux attaques contre les gravats comme elles le feraient pour les résultats de toute attaque. Si une unité du génie effectue une attaque par dépassement avec succès contre un pion de gravats (un total offensif supérieur de 4 ou plus à un gravat de niveau 1 ou un total offensif supérieur de 7 ou plus à un pion de gravat de niveau 2) et a des facteurs de mouvement suffisants restants, cette unité peut continuer son impulsion en attaquant un groupe d'unités combattantes. D'autres unités combattantes qui ont commencé l'impulsion dans le même groupe que les unités de génie attaquantes peuvent se joindre à toute attaque ultérieure même si elles n'ont pas participé à l'attaque originelle contre les gravats (voir règle 8.34) en égalant les dépenses de facteurs de mouvement total des unités du génie. Si une unité du génie est déjà dans une aire contenant un pion de gravats qu'elle souhaite "attaquer", le coût en facteurs de mouvement de l'attaque est de un facteur de mouvement pour des pions de gravats de niveau 1 et deux facteurs de mouvement pour un pion de gravats de niveau 2. Sinon le coût en facteurs de mouvement pour les attaques de pions de gravats est payé par le coût d'entrée dans l'aire où l'unité de génie entre (voir règle 8.23).

14.7 Modificateur d'effet de terrain

Un pion de gravats n'est *pas* considéré comme un modificateur d'effet de terrain . Il n'a pas d'effet sur les attaques aériennes, les attaques d'artillerie ou les attaques par bataille rangée ou la création de pion de gravats additionnel. Il n'affecte pas l'infiltration.

15. Artillerie

15.1. Vue d'ensemble

L'artillerie représente le tir d'artillerie indirect hors carte et sur la carte. L'artillerie allemande était gênée constamment par un manque de munitions et donc devait faire des réserves d'obus pour les utiliser dans des bombardements préparatoires lors des offensives majeures. En conséquence, ils sont limités au maximum de une attaque tous les quatre jours pour des buts offensifs, mais peuvent toujours être utilisés défensivement pour des tirs en contre batterie ou des tirs d'interdiction.

L'artillerie russe, bien que gênée également par des pénuries de munition avait d'autres problèmes dont le moindre n'était pas celui de la supériorité aérienne allemande qui, combinée avec leurs procédures de contre batterie extrêmement efficaces réduisait au silence les canons russes toujours et encore. En conséquence, les russes prenaient des précautions élaborées et ne pouvaient pas concentrer leur tir sans s'attirer un tir de contre batterie dévastateur. Ils enterraient donc leurs canons dans des bunkers protecteurs qui limitaient leur champ de tir à l'inverse des batteries allemandes mobiles qui changeaient de position fréquemment. Pour refléter ceci, les règles d'artillerie varient pour chaque côté.

15.2. Artillerie allemande



L'artillerie allemande peut attaquer seulement une aire durant une impulsion (exception : bombardement d'ouverture; voir règle 20.4) . Cette action remplace une impulsion normale sur le plateau de jeu; pas d'autre unité peut attaquer durant la même impulsion . Pas plus que deux unités d'artillerie depuis la même aire peuvent attaquer une aire durant une impulsion - l'une contre chaque groupe défensif dans cette aire. Après une attaque d'artillerie, renversez le pion de l'observateur vers son côté d'artillerie usée et marquez le avec un marqueur de durée 4. Les observateurs allemands ne peuvent pas se déplacer *et* tirer dans la même impulsion.

15.2.1. Portée

Un observateur peut seulement être utilisé pour attaquer une aire adjacente à lui (exception : les aires 23 et 56 peintes avec un marqueur d'identification triangulaire, contiennent des collines proéminentes *depuis* lesquelles un tir d'artillerie non adjacent peut être tracé; voir aussi règle 11.4).



L'aire attaquée ne peut pas être à ce moment occupée par des unités amies d'une quelconque sorte. Cependant, un observateur peut attaquer dans sa propre zone.

15.2.1.1. Colline 126.3

Les observateurs occupant la colline 126.3 (l'aire 23) peuvent attaquer toute aire qui n'est pas occupée par des unités amies dans un périmètre de 2 aires autour de la colline 126.3.

15.2.1.2 Colline 102

Les observateurs occupant la colline 102 (l'aire 56) peuvent attaquer toute aire qui n'est pas occupée par des unités amies et qui est dans un périmètre de 3 aires autour de la colline 102 (par exemple les aires 42, 53 et 68 pourraient être attaquées par les observateurs depuis l'aire 56 mais pas les aires 43 ou 52).

15.2.2. Les unités non combattantes

Les observateurs n'ont pas de facteur d'attaque conventionnel . Ils ne peuvent pas être attaqués ou endurer des points de perte. S'ils sont éliminés du fait d'une isolation (règle 12.22) ou laissés seuls sans une seule unité combattante amie dans une aire occupée par l'ennemi, ils sont immédiatement retirés. Durant la prochaine impulsion d'aube, ils sont placés avec une quelconque unité ravitaillée de la même organisation parente dans une aire contrôlée par le camp ami de leur choix avec la même condition fraîche ou usée que celle qui existait au moment de leur retrait. Si aucune telle unité existe, ce pion observateur peut être placé dans n'importe quelle aire ravitaillée, contrôlée par le camp ami au choix de l'allemand. En tant qu'unité non combattante, les observateurs n'ont pas d'effet sur les coûts de contrôle, d'empilement, de retraite ou de mouvement.

15.2.3. Résolution d'une attaque

L'allemand désigne le groupe qu'il est en train d'attaquer, effectue un jet de deux dés, et ajoute le facteur d'attaque édité sur l'observateur. Il n'y a pas de modificateur au facteur d'attaque, autre que le jeu de deux dés. Le modificateur d'effet de terrain et un jet de deux dés sont ajoutés au facteur de défense de l'unité défensive la plus forte dans le groupe attaqué.

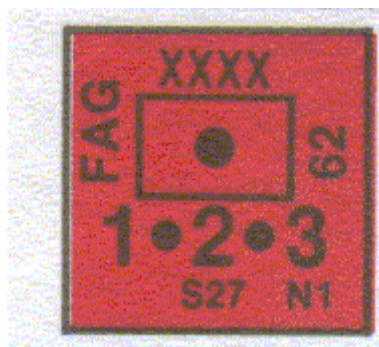
15.2.4. Puissance nocturne

Il y a deux facteurs d'attaque différents édités sur un observateur. Le facteur d'attaque le plus haut est utilisé durant les impulsions de la journée et le facteur d'attaque entre parenthèses est utilisé durant les impulsions de nuit.

15.2.5. Les zones

Le tir d'artillerie dans les zones est limité aux observateurs localisés à ce moment dans la zone devant être attaquée. Un tel tir n'a pas d'effet sur les unités amies situées dans la même zone.

15.3 . L'artillerie russe



L'artillerie russe peut ajouter son facteur d'attaque à la valeur offensive des attaques russes (ou à la valeur défensive des défenses russes contre des attaques non aériennes ou des attaques d'artillerie) ou peut attaquer seule dans son quadrant du plateau de jeu suivant l'option du russe. Quand elle attaque seule, l'aire attaquée peut contenir une unité russe. L'artillerie russe ne souffre pas de pénalité de durée de dispersion pour avoir attaqué. Le facteur d'attaque ou de défense de chaque unité d'artillerie russe est de "1" avant le 27 septembre, ensuite de "2" jusqu'au 31 octobre et de "3" par la suite. Les impulsions de jour et de nuit n'affectent pas ces valeurs. L'artillerie russe ne peut pas créer des gravats ou nuire à des unités russes. Le joueur allemand ne peut pas annuler une attaque annoncée simplement parce que le russe annonce l'adjonction de son artillerie à son potentiel de défense.

15.3.1. Les quadrants

Il y a 4 unités d'artillerie russe; une pour chacune des cases de groupe d'artillerie du front éditée sur le versant est du tableau. Chacune contrôle tout le tir d'artillerie russe pour ce quart de la carte. Chaque quadrant consiste en toutes les aires (et les unités à l'intérieur) qui ont leur marqueur d'identification édité à l'intérieur de cette section du plateau de cette unité (comme déterminé par le pli de la carte) et en toutes les zones qui ont une flèche d'entrée depuis cette zone éditée dans une aire dans la section du plateau de jeu de cette unité.

L'artillerie dans un quadrant ne peut pas tirer ou se déplacer vers un autre quadrant. Le groupe d'artillerie du front Sud ne peut pas tirer à l'intérieur de la zone C.

15.3.2. Contre-batterie

Il n'y a pas de limite au nombre d'impulsions où l'artillerie peut tirer ni non plus au nombre d'attaques qu'elle peut effectuer durant une simple impulsion. Cependant, chaque fois que l'artillerie russe est utilisée, les allemands immédiatement obtiennent une opportunité de tir de contre-batterie occasionnant le jet d'un cinquième dé quand l'attaque est résolue. Si le jet de ce dé de contre-batterie est de "1" ou est inférieur ou égal au nombre d'unités de contre-batterie allemande dans ce quadrant, l'artillerie russe souffre d'une dispersion de durée 1 et est marquée en conséquence. L'allemand peut effectuer un tir de contre-batterie même s'il n'a pas d'unité de contre-batterie dans ce quadrant.

15.3.3. Unités de contre-batterie

Tout unité d'artillerie dans un quadrant au début de l'impulsion (qu'elle soit fraîche ou usée, que ce soit le jour ou la nuit) est une unité de contre-batterie. L'unité de Luftwaffe est considérée simultanément pour tous les quadrants comme une unité de contre-batterie qu'elle soit fraîche ou dispersée mais *seulement* durant les impulsions de jour. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une unité peut être utilisée dans les opérations de contre-batterie.

Exemple : c'est une impulsion de jour et l'allemand a deux unités d'artillerie dans le secteur sud, le russe utilise son groupe d'artillerie du front Sud et l'allemand lance un dé de contre-batterie de " 3". Le groupe d'artillerie du front Sud russe endure une dispersion de durée 1.

15.3.4. Remise en état

A l'inverse des unités de combat, le retrait de leur marqueur de dispersion ne remet pas automatiquement les unités d'artillerie russe à leur statut frais durant la prochaine impulsion d'aube. A la place de ceci, une fois qu'une unité d'artillerie dispersée n'est plus marquée avec un marqueur de durée, le russe peut dépenser une impulsion au seul but de rééquiper cette unité d'artillerie. L'essai est suivi de succès sur un jet d'un dé de rééquipement de "1" ou de "2". En cas d'insuccès, le russe peut continuer d'essayer la remise en état dans toute impulsion ultérieure comme seule action pour cette impulsion .

16. Nuit



16.1. Vue d'ensemble

La supériorité aérienne allemande obligeait la bataille à prendre un caractère différent chaque fois que le soleil se couchait ou se levait au dessus de la Volga. Le mouvement russe durant les heures de la journée était risqué alors que des Stukas menaçants semblaient constamment au dessus pour se jeter sur des cibles opportunes. Traverser la Volga durant la journée ressemblait à un suicide. Les russes, toujours meilleurs combattants de nuit que les allemands en toute manière, dépendaient de la nuit pour se ravitailler, se renforcer, se retirer ou réinfiltrer des positions perdues laissées aux allemands pendant la journée. Les allemands contrôlaient les rues dans la journée mais les russes avaient l'emprise sur les ruines, les égouts, les ruelles et les gravats la nuit. Le jeu reflète cette caractéristique de la bataille alors que les allemands mettent la pression le jour et que les russes luttent pour colmater les brèches la nuit... chacun espérant plus d'impulsion durant "sa" période pour accomplir les nombreuses choses dont il a besoin.

16.2. Artillerie

Le facteur d'attaque réduit (entre parenthèses) de l'artillerie allemande est utilisé durant les impulsions de nuit (voir règle 15.24). L'unité de Luftwaffe ne peut pas être utilisée durant les impulsions de nuit.

16.3. Mouvement

Durant les impulsions de nuit, les coûts spéciaux en facteurs de mouvement associés avec la proximité d'unité de combat ennemie fraîche dans une aire adjacente sont ignorés. (Voir règle 8.23 B) En plus, **chaque unité russe fraîche a un facteur de mouvement supplémentaire durant les impulsions de nuit.**

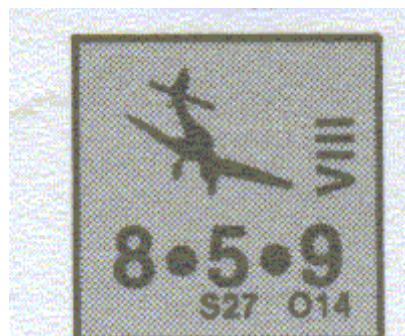
16.4. Valeur défensive

La valeur défensive russe contre les attaques allemandes qui ne sont pas des attaques d'artillerie est augmentée de 1 durant les impulsions de nuit (voir règle 8.352 C).

16.5. Regroupement

Les unités usées peuvent se déplacer durant les impulsions de nuit mais sont limitées à une aire libre, c'est à dire une aire contrôlée par des unités amies ne contenant aucune unité de combat ennemie. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une unité peut se regrouper dans une nuit.

17. Luftwaffe



17.1. Vue d'ensemble

La supériorité aérienne allemande était considérable dans l'orchestration du cours de la bataille.

L'effet paralysant que la Luftwaffe avait sur les russes est reflété de nombreuses manières au delà des capacités d'attaque de sa seule unité... incluant la capacité de mouvement réduite pendant la journée des russes, la suppression de l'artillerie, et la grande originalité de système d'impulsion jour/nuit. La force aérienne russe était limitée de façon basique à des raids de nuisance aérienne et était largement inefficace en comparaison jusqu'à ce que l'*opération Uranus* éclata le 19 novembre et que les russes tirèrent un nœud coulant se resserrant toujours plus autour de la 6ème armée condamnée.

17.2. Attaque de Stuka

La Luftwaffe allemande est représentée par une unité de Stuka représentant les sorties quotidiennes combinées du 8ème corps aérien. Ce pion n'affecte pas le mouvement ou l'empilement d'aucune façon. Cette unité peut être utilisée pour attaquer des groupes russes de la même manière que l'artillerie allemande avec les différences suivantes.

17.2.1. Proximité

La Luftwaffe peut attaquer toute aire sur le plateau de jeu y compris celle contenant aussi des unités de combats amies. Attaquer une aire contenant des unités amies entraîne certains risques pour les forces amies d'attaque par erreur (voir règle 17.3). Ce risque ne s'applique pas pour les attaques contre des zones.

17.2.2. Période de journée

La Luftwaffe peut attaquer seulement lors des impulsions de jour. Si elle n'est pas utilisée avant que la journée ne se termine, les sorties de ce jour ne sont pas effectuées. La Luftwaffe peut attaquer une fois par jour et pourrait attaquer de façon conceptuelle sept fois par semaine.

17.2.3. Force

L'unité de Luftwaffe attaque avec une force de 8 jusqu'au 26 Septembre ; son facteur d'attaque est réduit à 5 du 27 Septembre jusqu'au 13 Octobre et augmenté à 9 par la suite.

17.3. Attaque par erreur

Chaque fois que l'allemand effectue une attaque de Stukas contre une aire contenant aussi des forces amies il y a une chance que l'attaque cause aussi des points de perte aux forces allemandes dans cette aire. De telles attaques par erreur surviennent seulement quand les jets de deux dés de résolution de combat allemand et russe sont égaux avant toute modification. Quand ceci survient, l'attaque est résolue normalement contre les forces russes mais les points de perte sont aussi extraits des forces allemandes dans cette aire suivant le schéma ci-dessous :

<i>Jet de deux dés égal à : Points de perte allemands perdus</i>	
7	1
6 ou 8	2
5 ou 9	3
4 ou 10	4
3 ou 11	5
2 ou 12	6

Les pertes allemandes par attaque par erreur doivent être extraites de tout groupe d'unités fraîches dans cette aire si elles sont présentes. Si aucun groupe d'unité fraîche n'existe, les pertes doivent être extraites depuis le groupe d'unités usées dans cette aire. Le premier point de telle perte doit être pris depuis l'unité la plus forte dans ce groupe (au choix du russe en cas d'égalité). Tous les points de perte en excès infligés une fois que toutes les unités dans le groupe cible ont été éliminées, sont perdus.

Exemple : l'aire 62 (TEM : + 4) contient deux unités russes usées d'une valeur de " 3 " et trois unités d'infanteries allemandes usées quand l'allemand attaque avec ses Stuka à 8 contre 7. Les deux joueurs lancent un jet de deux dés de 7 pour résoudre l'attaque résultant en une attaque par erreur et une résolution de la bataille à 15 contre 14. Le russe endure un point de perte et doit faire retraiter son unité la plus forte. L'allemand aussi souffre d'un point de perte et doit faire retraiter son unité la plus forte. Les deux unités ayant fait retraite souffrent d'une dispersion de durée 4.

Exemple : considérons que les joueurs dans la situation ci-dessus aient tous les deux obtenu un jet de dés de " 9 " les russes auraient encore souffert d'un point de perte (à 17 contre 16), mais les allemands auraient souffert de trois points de perte. En plus un marqueur gravat aurait été créé (voir règle 14.2).

17.4. Contre-batterie

L'unité de Luftwaffe, qu'elle soit fraîche ou usée, peut être utilisée pour augmenter le tir de contre-batterie allemand (voir règle 15.33) partout sur le tableau de jeu autant de fois que nécessaire durant les impulsions de journée. Elle est sans intérêt durant les impulsions de nuit.

17.5. Gravats

Les attaques de Luftwaffe peuvent résulter en la création de gravats (voir règle 14.2). Les gravats n'ajoutent pas de point à la valeur défensive contre les attaques par bataille rangée ou les attaques aériennes ou les attaques d'artillerie.

17.6. Support aérien tactique

Toutes les valeurs offensives allemandes, les valeurs défensives allemandes durant les impulsions allemandes de journée (excepté les attaques pour retrait de gravats et les attaques



d'artillerie, les attaques aériennes) sont augmentées de 1 du fait du support aérien même si l'unité aérienne allemande est usée (voir 8.351D, 8.352D).

18. Renforts

18.1. Tour d'arrivée

Les renforts sont des nouvelles unités fraîches qui entrent dans le jeu alors que la partie progresse. Durant la phase de renfort de chaque tour de jeu, les deux joueurs consultent le tableau indicateur d'enregistrement des tours.



Si un symbole "  " ou "  " apparaît, les renforts de ce côté (comme indiqué sur les cartes de placement respectives) sont disponibles pour l'entrée dans le jeu durant ou après ce tour de jeu.

18.2. Point d'entrée

Les renforts allemands peuvent être placés sur les zones C, D, E, ou F si elles sont sous contrôle ami ou laissés hors carte pour entrer dans l'une de ces zones en payant les dépenses de facteurs de mouvement normales d'entrée dans une aire durant une impulsion. Les renforts russes sont placés sur le côté Est de la carte, jusqu'à ce qu'ils puissent être transportés à travers le fleuve.

18.3. Débarcadère des bacs

Excepté une percée, (voir règle 18.6), les renforts peuvent entrer dans le jeu seulement durant une impulsion de nuit et seulement à travers l'une des 9 aires contenant un débarcadère de bacs. Chaque point d'entrée doit être contrôlé par les russes pour permettre l'entrée. Pas plus que 3 unités par impulsion peuvent être transportées par bacs à travers le fleuve et toutes doivent entrer dans la même aire. Pas d'autre unité peut se déplacer ou tirer durant un essai de transport par bacs. Les renforts qui ne sont pas encore entrés en jeu, sont immunisés en terme de dommages sur la rive est, bien qu'ils puissent être dispersés ou éliminés, lorsqu'ils essaient de traverser. Les coûts en facteurs de mouvement pour débarquer sont identiques aux coûts d'entrée réguliers dans une aire (c'est à dire qu'ils sont basés sur la condition et la proximité d'unités de combat ennemies).

18.4. Interdiction

Les chances allemandes d'empêcher les renforts russes d'entrer en jeu dépendent du nombre de points d'interdiction que le joueur allemand a actuellement. Les unités allemandes n'ont pas besoin d'être ravitaillées pour gagner des points d'interdiction mais le total de tels points d'interdiction gagnés seulement par des unités isolées est réduit de 1. Le joueur russe doit prendre le risque de lancer un jet de deux dés sur la table de traversée pour permettre à chaque renfort d'entrer en jeu. Le joueur allemand peut gagner des points d'interdiction dans chacune des 3 catégories suivantes:

Points d'interdiction

CATEGORIE	Points d'interdiction	Condition
A. Mamayev Kurgan (denomination officielle de l'aire 56)	1	les allemands contestent l'aire 56, ou les allemands contrôlent l'aire 56, ou les allemands contestent et ont un observateur dans l'aire 56, ou les allemands contrôlent et ont un observateur dans l'aire 56
	2	
	2	
	3	
B. Rive du fleuve	1	Les allemands contestent une ou plusieurs aires de la rive du fleuve (ce n'est pas applicable aux zones), ou les allemands contrôlent une ou plusieurs aires de la rive du fleuve (ce n'est pas applicable aux zones)
	2	
C. Proximité par rapport au débarquement	1	les allemands contestent une aire de la rive du fleuve adjacente (ce n'est pas applicable aux zones), ou les allemands contrôlent une aire de la rive du fleuve adjacente (ce n'est pas applicable aux zones), ou les allemands contestent une aire de la rive du fleuve adjacente <i>et</i> contrôlent les autres aires de la rive du fleuve adjacentes (ce n'est pas applicable aux zones), ou les allemands contrôlent les deux aires de la rive du fleuve adjacentes
	2	
	2	
	3	

Le fait de contester une aire de débarquement ne rapporte pas des points d'interdiction additionnels du fait de la " proximité par rapport à l'aire de débarquement " contre cette aire mais rend la tâche plus dure pour les russes pour débarquer ici. (voir règle 18.52).

Aucune catégorie ne peut rapporter des points d'interdiction pour plus qu'une condition dans cette catégorie et d'autre part de tels points ne sont pas cumulatifs à l'intérieur d'une catégorie. Par exemple, les allemands ne pourraient pas gagner plus que 2 points d'interdiction pour la catégorie B, sans tenir compte du nombre d'aires de rive du fleuve qu'ils contestent ou qu'ils contrôlent. Sans tenir compte de leur total de points d'interdiction, les allemands doivent soustraire un point d'interdiction de ce total en octobre et deux points d'interdiction de ce total en novembre.

18.5. Traversée

Le russe doit choisir une aire de débarquement spécifique pour toutes les unités pré-désignées traversant durant cette impulsion, et tenter un jeu de deux dés individuel pour chacune d'elles sur la table de traversée. Il y a un modificateur de ce jet de deux dés de plus un pour chaque point d'interdiction allemand. Les unités qui débarquent en toute sécurité peuvent continuer leur déplacement depuis ce point et procéder à des attaques ou construire des fortifications ou se déplacer avec les pénalités de durée de dispersion normales que chacune de ces activités normalement occasionne. Les autres unités déjà dans l'aire de débarquement ne peuvent pas attaquer ou se déplacer comme partie de la même impulsion. Même si elles ont débarqué en toute sécurité et qu'elles n'entreprennent pas de mouvement ou d'attaque ultérieurs lors de leur arrivée, les unités en cours d'arrivée devraient être usées du fait des coûts de mouvement de la traversée. Une unité mécanisée débarquant qui échoue à un jet de deux dés d'entrée dans les gravats dans l'aire de débarquement doit retourner à la rive est.

Table de traversée

<i>Jet de deux dés</i>	<i>Résultat</i>
≥18	l'unité est éliminée
≥ 17	l'unité souffre d'une dispersion de durée 4 et retourne à la rive est.
≥16	l'unité souffre d'une dispersion de durée 3 et retourne à la rive est.
≥ 15	l'unité souffre d'une dispersion de durée 2 et retourne à la rive est.
≥14	l'unité souffre d'une dispersion de durée 1 et retourne à la rive est
≥13	l'unité souffre d'une dispersion immédiate de durée 2 mais est débarquée sur la rive ouest (exception : voir règle 18.52)
≥ 12	l'unité endure une dispersion de durée 1 immédiate mais est débarquée sur la rive ouest (exception : règle 18.52)
≤ 11	l'unité est débarquée en toute sécurité sur la rive ouest et peut continuer à se déplacer ou à attaquer.

18.5.1. A l'intérieur d'aires libres

Les unités qui sont immédiatement dispersées en traversant le fleuve vers une aire libre, doivent terminer leur mouvement dans l'aire de débarquement ou la rive est sans lancer aucune attaque ou construire aucune fortification.

18.5.2. Dans des aires contestées

Les unités qui sont immédiatement dispersées en essayant de débarquer dans une aire contestée sont retournées vers la rive est dans leur état usé, comme sont celles qui sont dispersées en débarquant dans une aire complètement remplie au maximum toléré d'unités amies.

18.6. Percée

A condition que le russe la contrôle durant la dernière impulsion de la journée de la date actuelle, il peut apporter ses renforts sur la carte de jeu à travers toute zone contrôlée par des unités amies A, B, G, ou H sans utiliser la table des traversées en payant les coûts d'entrée normaux dans cette aire. Une telle entrée est encore limitée à un maximum de 3 unités par impulsion de nuit.

18.7. Retraversée

Les russes peuvent transporter par bacs jusqu'à 3 unités par impulsion (en plus de tous les autres essais de mouvement, d'attaques, de fortifications par les autres unités dans la même aire) en mouvement inverse à travers la Volga, la nuit vers la rive est (sujet à une interdiction depuis la table de traversée) depuis tout débarcadère de bacs contrôlé en dépensant un point de mouvement. En essayant une retraversée sur la table de traversée, toutes les références à "l'est" ou "l'ouest" sont inversées respectivement à "l'ouest" et "l'est". Toute unité transportée par bacs à travers la Volga est dispersée pour au moins le restant de la date actuelle et ne peut pas retourner à la rive ouest avant que cette dispersion ne soit retirée. Le russe peut même retraverser avec des unités dispersées comme forme de regroupement (voir règle 8.27) pourvu qu'il ait commencé cette impulsion dans un débarcadère de bacs contrôlé.

19. Conditions de victoire

19.1. Points de victoire

Les noms officiels de toutes les aires contenant des points de victoire sont imprimés en rouge sur la carte. L'allemand gagne un point de victoire pour chaque aire de la rive du fleuve sans débarcadère de bacs qu'il contrôle à ce moment, deux points de victoire pour chaque aire contenant un des neuf débarcadères de bacs russes (*en incluant celui qui est dans la zone H tenue initialement par les allemands*) et trois points de victoire pour le contrôle de Mamayev Kurgan (aire 56) pour un total possible de 28 points de victoire. L'allemand doit être capable de tracer un ravitaillement vers ses aires de points de victoire à la fin de la semaine pour obtenir ces points de victoire.

19.2. Résolution

A la fin de chaque semaine, l'allemand compte son total de points de victoire et le compare au nombre de points de victoire bleus enregistrés à côté de cette semaine sur le tableau indicateur d'enregistrement des tours. Si ce total est inférieur au nombre de points de victoire bleus, il perd, s'il est supérieur au nombre de points de victoire bleus, il gagne. Si son total est égal au nombre de points de victoire, la partie continue une autre semaine.

19.3. Option de l'épreuve subsidiaire

Dans le but de tournoi dans le jeu de base ou les joueurs acceptent à l'avance qu'ils ne souhaitent pas jouer au delà d'une semaine particulière, les matchs nuls sont résolus en comptant le nombre d'unités de l'adversaire que chaque côté a éliminé. Le nombre total d'unités russes éliminées moins le nombre total d'unités allemandes éliminées est le nombre de l'épreuve subsidiaire. Si ce nombre de l'épreuve subsidiaire est supérieur au petit nombre noir imprimé sur la case des points de victoire pour cette semaine, les allemands gagnent. Sinon, les russes gagnent. Les unités russes retirées de la pile des unités "mortes" comme renforts ne sont pas comptées à moins qu'elles ne soient éliminées de nouveau et qu'elles soient dans la pile des unités "mortes" à la fin de la semaine.

20. Règles spéciales du 13 septembre

20.1. Vue d'ensemble

Plusieurs exceptions aux règles du jeu de base sont en action durant le 13 septembre pour mieux simuler les succès initiaux allemands historiques. L'explication à ces exceptions est que bien que les unités allemandes étaient déjà en dessous de leur force normale au début de la bataille, elles étaient relativement en bonne forme comparé à l'état auquel elles auraient été réduites dans les semaines ultérieures. Les unités allemandes ne seraient bientôt plus assez fortes pour imposer leur volonté sur les russes et de ce fait elles perdront leur contrôle du nombre d'impulsion à chaque jour .

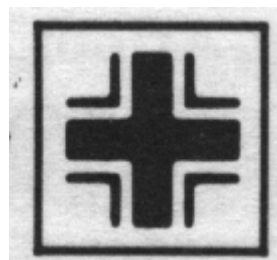
20.2. Impulsions



Durant les heures de jour du 13 septembre, la détermination des impulsions du jour ou de nuit n'est *pas* dépendante d'un jet de dés. La règle 8.1 (cf p 27) est suspendue pour les 12 premières impulsions allemandes si bien qu'il est garanti au 13 septembre, un total de 12 impulsions de jour allemandes et de 11 impulsions de jour russes. La 12ème impulsion russe est la première impulsion de nuit du jeu après quoi le marqueur d'impulsion est retourné à son côté de nuit et est placé sur la case "3".

Par la suite, toutes les déterminations d'aube et de coucher de soleil surviennent au hasard de la manière habituelle.

20.3. Avantage



L'avantage ne peut pas être utilisé pour prolonger la journée le 13 septembre (voir règle 9.3). Il peut être utilisé pour changer un jet de deux dés ou un jet d'un dé.

20.4 . Bombardement d'ouverture



Les allemands peuvent résoudre les attaques d'autant d'unités d'artillerie ou aériennes qu'ils le souhaitent durant la *première* impulsion du 13 septembre pourvu qu'aucune aire ne soit attaquée plus d'une fois durant cette impulsion. L'artillerie concernée souffre néanmoins d'une dispersion normale de durée 4. Toutes les attaques d'artillerie ou aérienne multiples durant la première impulsion doivent être pré-désignées bien qu'elles soient résolues une par une.

21. Le jeu de simulation

Jusqu'à ce point, le jeu a été présenté de façon à créer le format le plus jouable possible. Cependant, ceux qui sont plus intéressés à simuler un événement historique, plutôt que de jouer une partie compétitive et rapide, peuvent trouver la version suivante plus réaliste et plus adaptée à leurs desiderata bien que sa longueur soit augmentée ainsi que sa complexité. Toutes ces règles doivent être utilisées avec les conditions de victoire de jeu long (rouges). Aucune de celles-ci ne sont utilisées avec les conditions de victoire du jeu court (bleues).

21.1. Jeu long

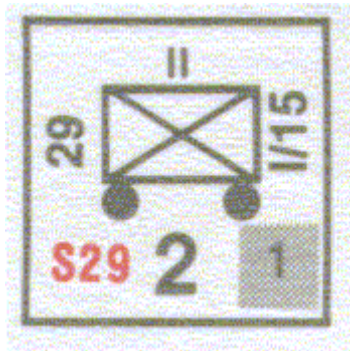
Les niveaux de points de victoire pour le jeu de base étaient conçus pour aboutir à un jeu court en rendant les semaines supplémentaires de jeux improbables. Il est tout à fait possible et historiquement valide que l'un ou l'autre côté pourrait avoir "gagné" la bataille plus tard en surmontant un début plus mauvais que celui reflété par le niveau de points de victoire bleus. Les joueurs qui souhaitent jouer une partie plus longue pour étudier les effets de la bataille devraient s'arranger à l'avance pour utiliser les niveaux de points de victoire rouges. En utilisant ces conditions de victoire, aucun joueur ne gagne, ni ne perd et le jeu continue si le total des points de victoire allemand se trouve à l'intérieur de l'intervalle (y compris le chiffre limite) des nombres des points de victoire rouges pour cette semaine.

Aucune pièce n'est fournie pour les renforts requis pour jouer après la 3ème semaine de la bataille. Ces unités puisent un assortiment de marqueurs supplémentaires de gravats, de durée, de contrôle, d'isolation et de nombres au hasard sont disponibles par envoi postal direct à partir de The avalon hill game company pour 6 dollars (+60 cents de frais de port, un dollar 20 vers le Canada ou le Mexique, ou un dollar à 80 outre-mer). Pour les résidents de Maryland, ajoutez 5 %, de taxe de vente d'Etat. Les ordres pour carte de crédit par téléphone en numéro vert peuvent être donnés en appelant le 1-800-999-32-22.

The avalon hill game company regrette que l'inclusion de cette feuille de pion pré-découpée additionnelle ait requis une augmentation du prix correspondant et a choisi de l'offrir comme une option plutôt que comme un service pour ceux qui veulent poursuivre la bataille jusqu'à

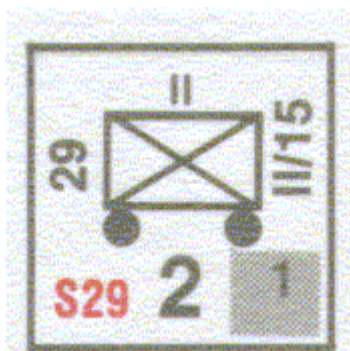
sa fin acharnée. Cette solution de compromis permet à ceux qui ne sont pas intéressés dans les parties les moins mobiles de la bataille d'apprécier le jeu à prix réduit et est un essai pour satisfaire tous ceux qui sont intéressés.

21.2. Placement historique



Pour débiter la partie, les deux joueurs doivent placer leur force initiale dans l'aire spécifiée sur le chiffre d'identification de l'aire contenu sur le côté en bas et à droite du verso de chaque unité, on ne tient pas seulement compte de la couleur, qui se trouve sur le fond du chiffre.

21.3. Retraits

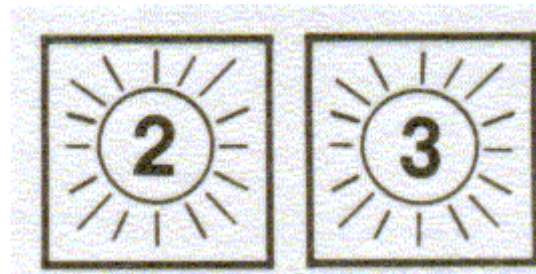


Pour refléter le transfert d'unités allemandes de Stalingrad durant la campagne, le joueur allemand doit retirer certaines unités du jeu de façon définitive à des moments spécifiés. Les unités affectées sont illustrées par une taille réduite de moitié sur la carte de placement allemande et contiennent une date de retrait abrégée en rouge, éditée sur le bord gauche de leur côté usé et un point blanc sur le coin en haut et à gauche de leur côté frais. Ces unités sont retirées avant l'aube de la date de leur retrait qu'elles soient fraîches ou usées. Il n'y a pas de coût de mouvement ou d'utilisation d'une impulsion pour accomplir ceci. Elles sont simplement prises et retirées, à moins qu'elles soient isolées. Les unités isolées dont il était prévu un retrait doivent être retirées immédiatement lorsque leur statut d'unités isolées prend fin.

Si une unité indiquée ne peut pas être retirée parce qu'elle a été éliminée ou isolée, ou parce que l'allemand préfère la garder en jeu, le russe se voit compenser du fait en se voyant permis de recréer depuis la pile d'unités mortes, deux unités éliminées de son choix dont les facteurs d'attaque combinés totaux n'excèdent pas deux fois ceux de l'unité allemande qui n'est pas retirée. Ces unités sont considérées comme une partie de la 64ème armée russe qui est gardée à distance du bord sud de la carte et dont il est permis d'entrer en jeu seulement dans les zones A, B, C ou l'aire 30. Il n'y a pas de limite au nombre de ces unités qui peuvent entrer en jeu

dans une unique impulsion et la modification de -1 pour attaquer avec des organisations parentes différentes est suspendue durant l'impulsion où elles entrent sur la carte. L'allemand peut retirer une ou plusieurs unités comparables du même type avec des facteurs d'attaque au moins égaux à ceux de l'unité qu'il était prévu de retirer pour éviter cette pénalité.

21.4. Les journées de durée décroissante



L'approche de l'hiver s'ajoutait aux problèmes allemands puisque les jours devenaient de plus en plus courts. Le 8 octobre, substituez le marqueur d'impulsion (avec un 2) du jeu de pions de l'extension à celui utilisé au début du jeu. Désormais, la première impulsion de chaque jour *et* de chaque nuit commencera sur l'espace " 2 " du tableau indicateur d'impulsions. Le 2 novembre, substituez le marqueur d'impulsion avec un 3 à la place de celui utilisé. Par la suite, la première impulsion de chaque jour commencera sur l'espace " 3 " du tableau indicateur d'impulsions et la première impulsion de chaque nuit commencera à l'espace " 1." Les dispositions de la règle 9.3 sont ajustées en conséquence.

22. Règles optionnelles

22.1. Détermination du côté allemand ou russe

Cette règle est utilisée pour déterminer quel côté chaque joueur commandera et donne libre cours aux préférences du joueur concernant les chances relatives de chaque côté. Cette règle est suggérée uniquement si les deux joueurs désirent jouer le même côté.

22.1.1. Les offres

Les deux joueurs présentent simultanément une offre écrite, secrète pour le commandement des forces allemandes. L'offre prend la forme d'un nombre de points de victoire concédés en échange du commandement des allemands. Une telle offre peut consister en points de victoire *positifs* ou *négatifs* ou même zéro point de victoire. Le joueur qui a présenté l'offre la plus haute obtient le commandement des allemands. Son adversaire joue les russes.

22.1.2. Résolution

L'offre réussie est payée à la fin de chaque semaine en soustrayant l'offre du score allemand actuel. Par exemple, si l'offre la plus haute était un point de victoire de - 1, le joueur allemand ajouterait un point de victoire à son total avant de décider si le jeu continue ou est terminé. Si, par contre, l'offre la plus haute était de deux points de victoire, le joueur allemand soustrairait deux points de victoire de son total avant de décider si le jeu continuerait ou s'il s'est terminé.

22.1.3. Offres égales de chaque côté

Si les offres de points de victoire écrites soumises sont identiques, la détermination du côté se fait par un jet de dés au hasard avec l'offre égale de chaque côté soustraite du score allemand. D'une autre façon, si on joue le jeu de base avec l'option de l'épreuve subsidiaire (voir règle 19.3), les joueurs peuvent visiblement faire une offre du nombre d'unités selon l'épreuve

subsidaire qu'ils perdront en plus du montant de points de victoire soumis de façon égale de chaque côté.

22.2. Système de résolution de combats alternés

Les joueurs qui trouvent que l'élément de chance est trop fort, peuvent substituer des cartes aux dés quant ils résolvent des attaques si les deux joueurs tombent d'accord à l'avance. Bien que ceci n'élimine pas le facteur chance dans le jeu, il le diminue et assure aux deux joueurs qu'ils auront un jet de deux dés " moyen " de 7 à travers le jeu. Un jet d'un dé ou un jet de deux dés sera encore utilisé pour l'entrée dans les gravats, les essais de fortifications, la traversée de la Volga et les impulsions allemandes qui ne correspondent pas à des attaques. Ce système aboutit habituellement à des parties plus serrées, plus intéressantes que celles utilisant des jets de dés si les joueurs n'abusent pas de l'esprit du système en s'engageant dans un " comptage de cartes " .

22.2.1. Le jeu de cartes

4 jeux de cartes ordinaires sont requis, deux de chaque avec les mêmes cartes décoratives. Deux paquets spéciaux de 36 cartes chacun sont composés; chacun contenant 2 cartes de 2, 2 cartes de 3, 3 cartes de 4, 4 cartes de 5, 5 cartes de 6, 6 cartes de 7, 5 cartes de 8, 4 cartes de 9, 3 cartes de 10, 2 valets et une reine. Les valets sont considérés comme un jet de dés de 11. La reine équivaut à un jet de deux dés de 12. Au lieu de rouler les deux dés, les joueurs retournent une carte une par une depuis leur paquet de cartes respectif pour résoudre un combat. Une fois que toutes les 36 cartes ont été utilisés, le paquet de jeu de cartes est de nouveau mélangé. Les joueurs peuvent souhaiter insérer des jeux de cartes additionnels pour rendre le " comptage des cartes " plus difficile. Le kit d'extension pour le jeu pour le jeu en version longue inclut aussi un ensemble de pions à substituer aux cartes de cette manière avec des rappels sur ces derniers pions pour vérifier la création de gravats.

22.2.2. Les feintes

Une variation qui peut être permise, qui place encore plus d'emphase sur le talent, est de permettre aux joueurs de sciemment mais " secrètement " de choisir lesquelles de leurs cartes restantes, ils utiliseront dans chaque attaque. Cette version permet aux joueurs l'opportunité de contrôler la force de leur attaque ou de leur défense en essayant de tromper l'adversaire pour qu'il utilise ses meilleures ressources à des moments inopportuns.

SCENARIO D'INTRODUCTION DE LA SCIERIE DE KUIBYSHEV



Bien que le jeu de base soit jouable entre 3 et 4 heures par des joueurs expérimentés, ceux qui viennent juste d'apprendre le système, peuvent prendre jusqu'à deux fois ce temps. En conséquence, ce scénario est fourni comme une introduction alternative rapide au système. Toutes les règles sont les mêmes excepté celles qui sont amendées ci-dessous :

1. Préparation à la partie

Placez les marqueurs de contrôle, de tour et d'impulsion comme dans le jeu de base, mais utilisez seulement le cadran sud de la carte, en ignorant toutes les aires au Nord du pli de la carte entre le cadran Sud et Centre-Sud. Le joueur allemand devrait rouler les dés pour le placement initial des gravats dans les aires 33, 61 et 62 (voir règle 5.7). Seules ces aires dont le marqueur d'identité se trouve dans le cadran sud, peuvent faire l'objet d'une entrée par des unités.

2. Placement

Le joueur russe place l'unité du groupe d'artillerie du front sud et toutes les unités codées en gris et en violet dans les aires désignées de façon historique plus le 272ème régiment de la 10ème division de NKVD (3 unités oranges) qui peut entrer en jeu durant toute impulsion russe dans l'aire 61. L'allemand place toutes les unités codées en gris, en violet et en orange dans leur aire désignée de façon historique, plus les 3 unités codées en jaune qui commencent la partie dans l'aire 5.

3. Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne si, à la fin d'une semaine, il a obtenu le contrôle de 4 points de victoire à l'intérieur de l'aire de jeu. Le russe gagne en évitant les conditions de victoire allemandes.

4. Impulsion

Chaque impulsion allemande prise avance le marqueur d'impulsion de deux espaces sur le tableau indicateur des impulsions. Le coucher du soleil survient automatiquement après la 11ème impulsion allemande du 13 septembre (un total de seulement 6 impulsions allemandes). Par la suite, l'aube et le coucher du soleil sont déterminés normalement par le jet de deux dés d'impulsion allemande, mais en aucun cas le marqueur d'impulsion ne peut excéder l'espace 11 sur le tableau indicateur des impulsions.

5. Luftwaffe

Les attaques de Stuka peuvent être faites seulement les jours impairs. La puissance aérienne allemande est toujours disponible pour le support tactique de la journée (voir règle 8.351D et 8.352 D) et les contre-batteries.

6. Renforts

Chaque unité de renfort prévue est reçue seulement si elle obtient un jet de dés de " 1 ", de " 2 " ou de " 3 " avant le placement à l'aube. Toutes les autres unités sont considérées reléguées à d'autres secteurs et ne sont pas disponibles pour ce scénario. Les renforts allemands apparaissent dans la zone B; les renforts russes à l'est de la Volga.

7. Interdiction

Le joueur reçoit un point d'interdiction supplémentaire pour Mamayev Kurgan le 15 septembre et par la suite (voir règle 18.4)

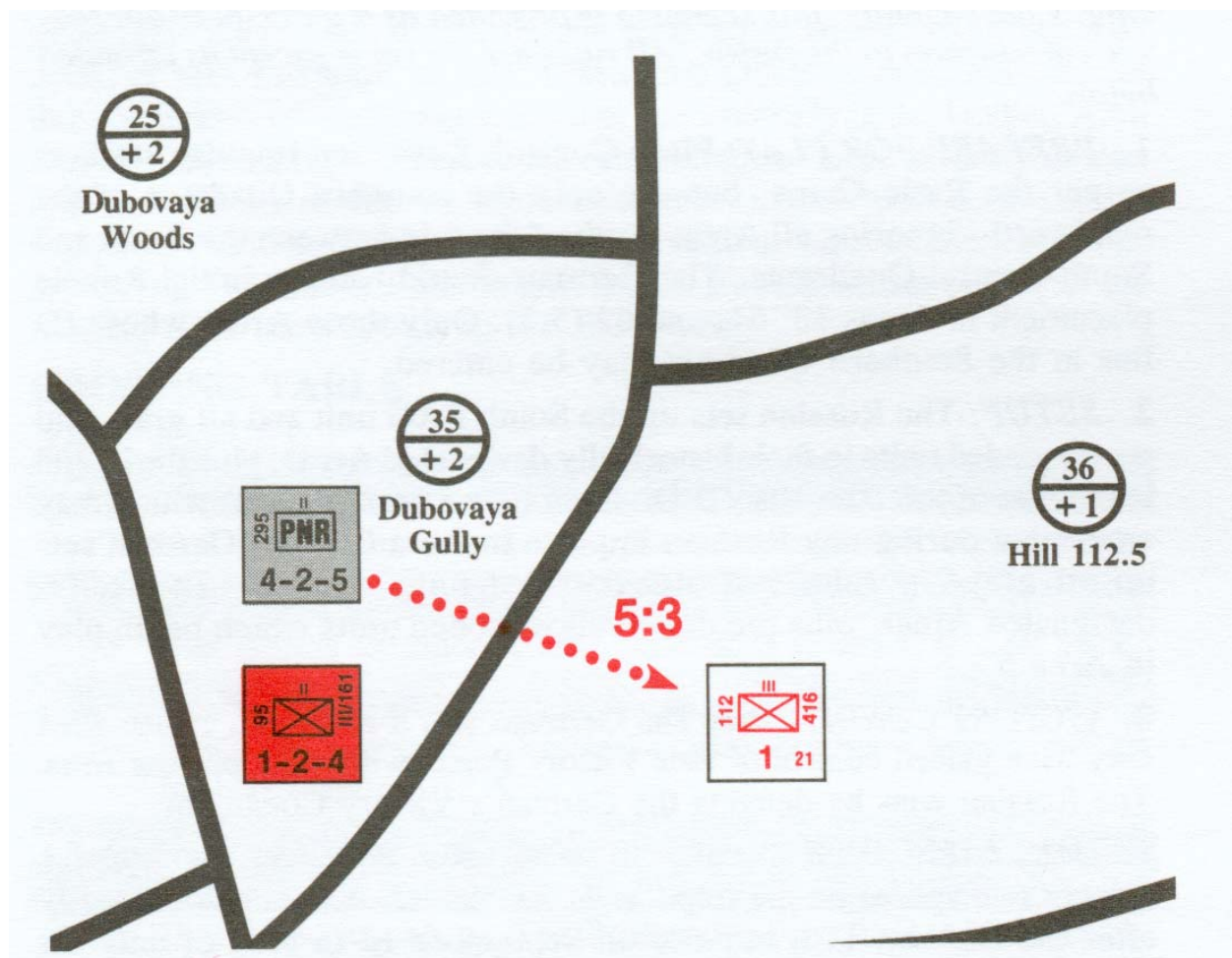
8. Ravitaillement

Le ravitaillement peut être tracé à partir des aires du bord non jouable comme si elles étaient encore contrôlées par le côté indiqué par leur forme géométrique d'identification.

NOTES POUR JOUEURS

Exemple 1

Exemple 2



C'est une impulsion de jour allemande avec aucune artillerie russe disponible.

L'allemand souhaite attaquer l'aire 36 avec son unité 4-2-5 mais ne peut pas bouger directement depuis une aire occupée par l'ennemi à une aire occupée par l'ennemi avec de l'infanterie (voir règle 8.2.1 p 29). Aussi, il attaque l'aire 36 depuis l'aire adjacente à 5 contre 3 (4 pour le facteur d'attaque principale +1 pour une impulsion allemande pendant la journée = 5) contre 1 (1 pour le facteur de défense russe +2 pour le modificateur d'effet de terrain doublé du fait de la règle 8.31 = 3), ceci pour le coût d'un facteur de mouvement (coût d'une attaque en bataille rangée contre une unité usée). Si ceci résulte dans une attaque par dépassement, il peut utiliser ses 4 facteurs de mouvement restants pour attaquer l'unité 1-2-4 dans l'aire 35. (pour deux facteurs de mouvement, cf 8.3.4 p 33) ou quitter l'aire mais il ne peut pas entrer dans l'aire 36 parce qu'il a déjà attaqué durant cette impulsion. Si l'unité de pionniers avait commencé l'impulsion dans l'aire 25, elle aurait pu rentrer dans l'aire 35 pour un coût de 4 facteurs de mouvement et attaquer. Si cette attaque avait résulté dans une attaque par dépassement (overrun), l'unité de pionniers pourrait alors utiliser ses facteurs de mouvement restants pour attaquer l'unité usée dans l'aire 36 à 5 contre 3 en restant dans l'aire 35.

Maintenant, supposons qu'il y avait une unité de blindés allemande 6-6-6 et 3 bataillons d'infanterie dans l'aire 35 au lieu de l'unité de pionniers. L'allemand veut faire une attaque

maximale contre l'aire 36 mais ne peut pas quitter l'aire 35 avec son infanterie parce qu'elle est occupée par l'unité russe 1-2-4. Plutôt que d'attaquer l'unité 1-2-4 et espérer une attaque par dépassement (overrun) qui le laissera libre d'entrer dans l'aire 36 avec son infanterie, l'allemand entre dans l'aire 36 avec son unité de blindés 6-6-6 et la soutient par une attaque par bataille rangée depuis l'infanterie dans l'aire 35 pour une valeur d'attaque de 11 (6 pour le facteur d'attaque principal + 4 [= + 3 pour chaque unité attaquante additionnelle au delà de la première + 1 pour le bonus d'intégrité régimentaire, cf 8.3.5.1 p 34] pour les 3 unités supplémentaires avec une intégrité régimentaire +1 pour une impulsion allemande durant la journée = 11) contre 3 (1 pour le facteur de défense +2 pour le modificateur d'effet de terrain doublé = 3). En supposant qu'une attaque par dépassement ait réussi, il restera encore 4 facteurs de mouvement à l'infanterie avec lesquels elle pourra attaquer l'unité 1-2-4 dans l'aire 35 mais il ne pourront pas entrer dans l'aire 36 (voir paragraphes 8.1.2. et 8.3.6.). Tout résultat autre qu'une attaque par dépassement réussie obligera l'unité blindée 6-6-6 à être dispersée un jour de plus que l'infanterie qui a seulement soutenu l'attaque avec un tir de bataille rangée depuis l'aire adjacente.