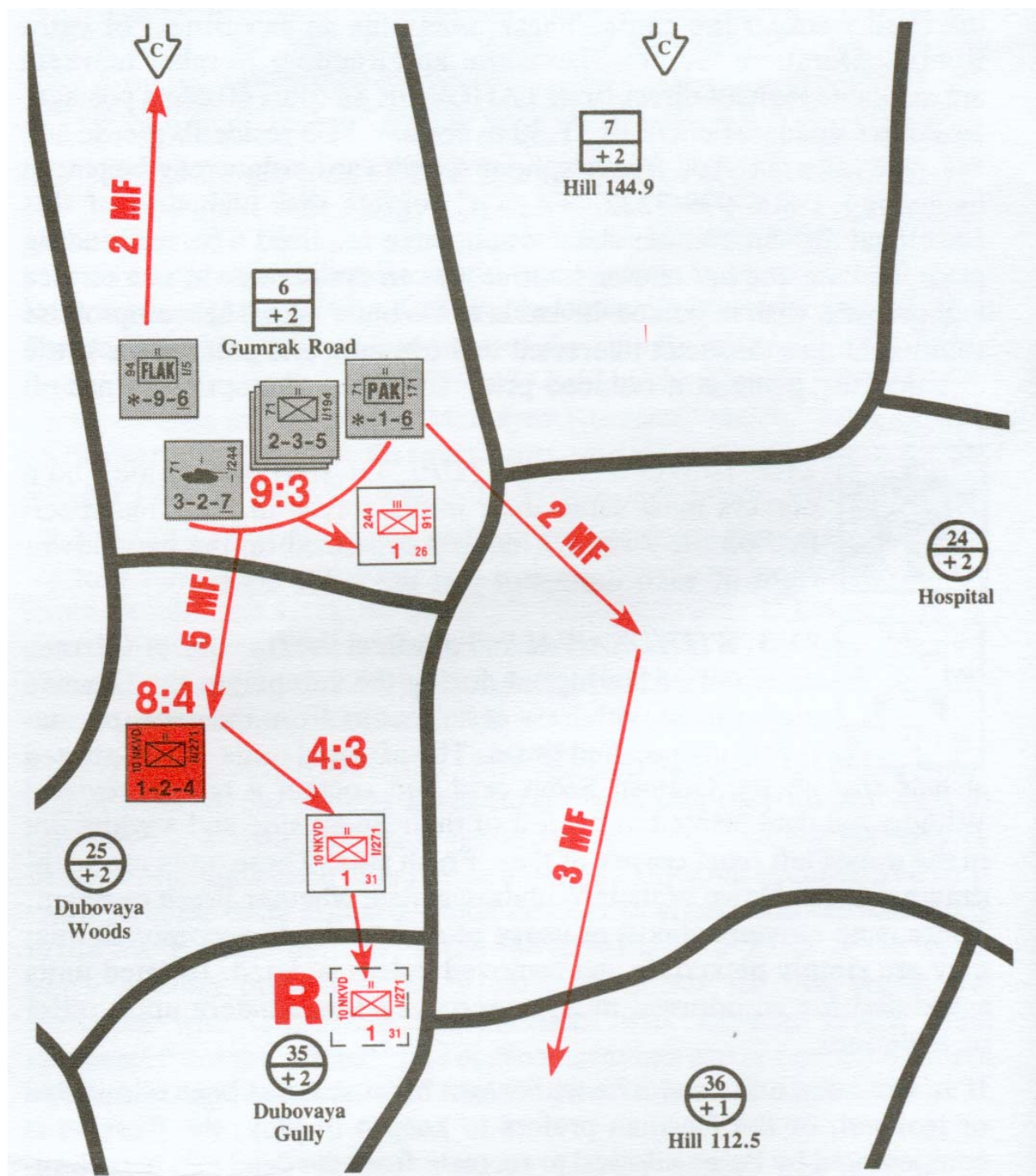


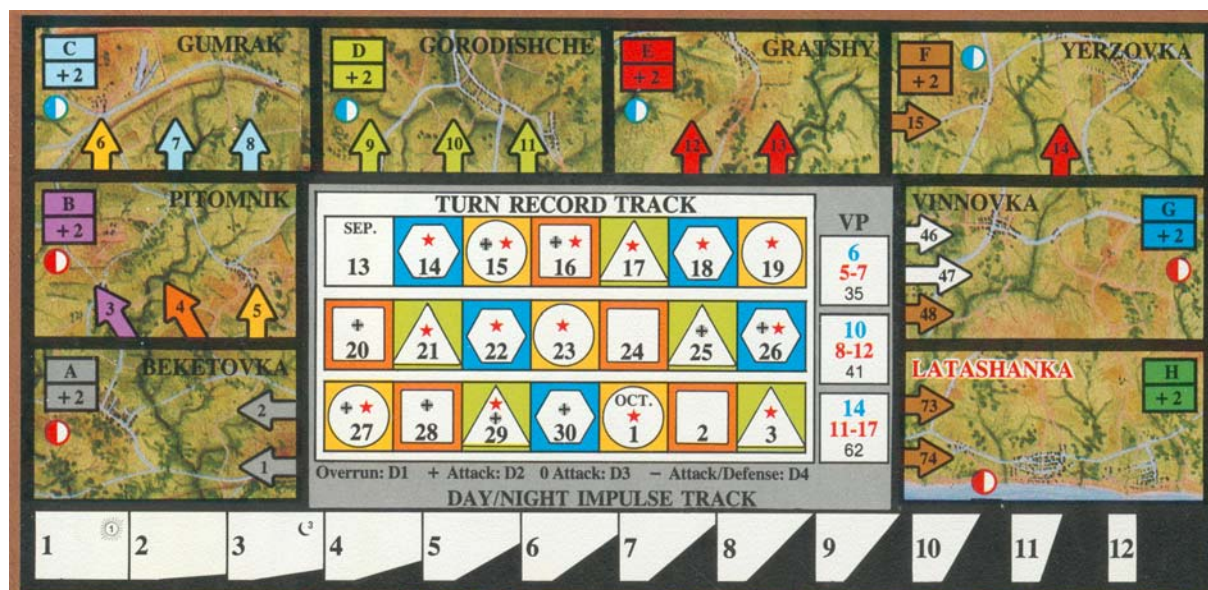
Exemple 3



C'est une impulsion de jour allemande avec aucune artillerie russe disponible. Le joueur allemand désire se déplacer hors de l'aire 6 mais à cause de la présence de russes là, son unité d'infanterie est limitée à un déplacement d'une aire (cf 8.2.1.) et ne peut pas entrer dans l'aire 25 du tout du fait de l'incapacité d'une unité d'infanterie de se déplacer depuis une aire occupée par l'ennemi à une autre aire. L'unité de FLAK ne peut pas quitter l'aire 6 du tout du fait de la présence de l'unité russe (voir règle 8.21). L'unité de PAK ne pourrait pas partir si l'unité russe dans l'aire 6 était fraîche.

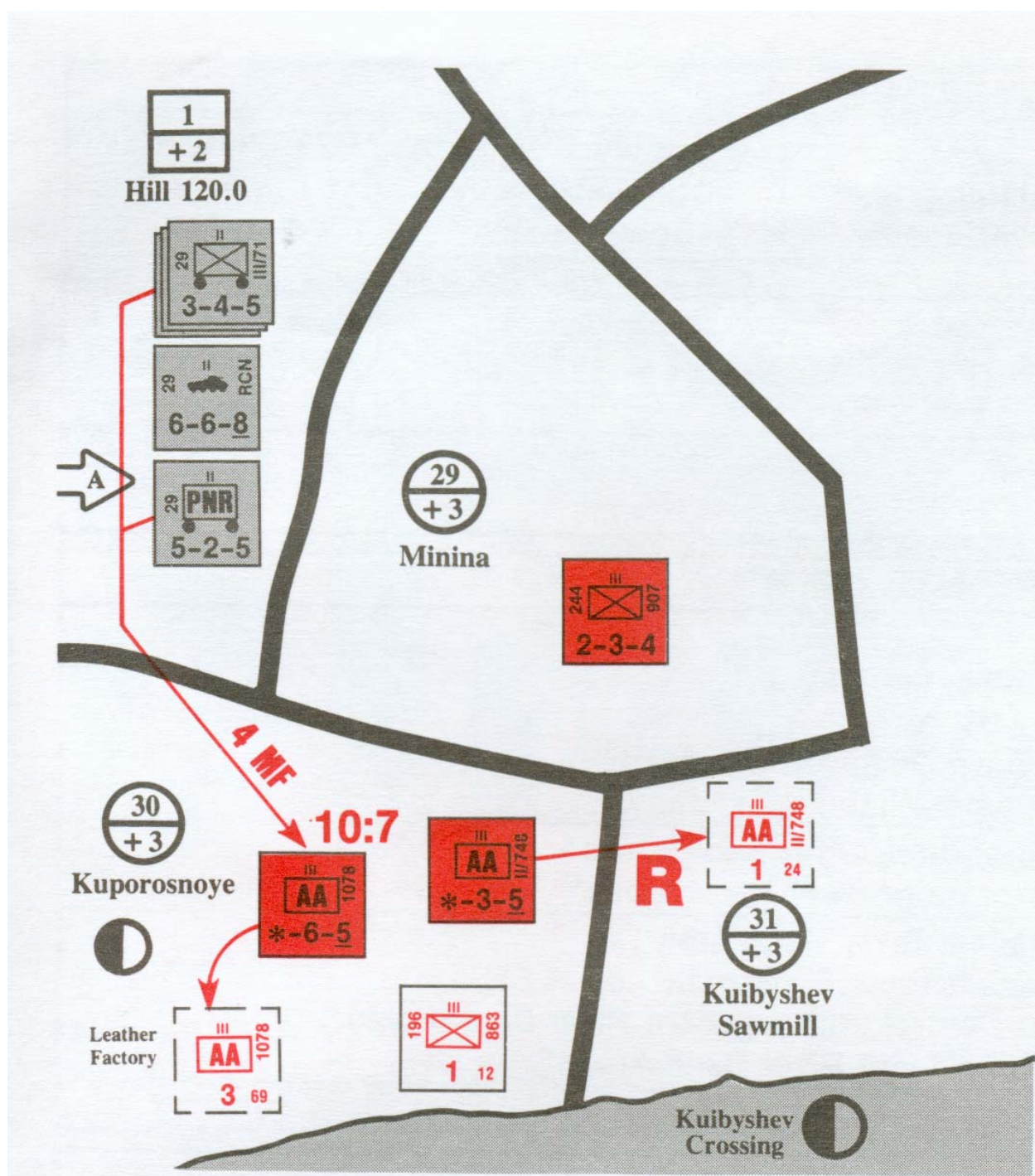
Seule l'unité blindée peut entrer dans l'aire 25 occupée par l'ennemi ou se déplacer de plus d'une aire. Cependant, tout ceci change si l'unité russe est d'abord retirée de l'aire 6. Aussi, le

joueur allemand attaque l'unité russe dispersée avec 5 de ses unités à 9 contre 3 (3 pour le facteur d'attaque majeur +4 pour 3 bataillons d'infanterie avec un bonus d'intégrité régimentaire [$4 = 3 \times 1$ pour chaque unité attaquante additionnelle au delà de la première, cf 8.3.5.1. "+1 pour le bonus d'intégrité régimentaire] +1 pour une unité supplémentaire de PAK +1 pour une impulsion de jour allemande 9 contre 1 pour le facteur de défense + 2 pour le modificateur d'effet de terrain = 3) . L'unité de FLAK ne participe pas à l'attaque parce qu'elle a une unité parente différente et en conséquence le bonus de +1 qu'elle ajouterait autrement à la valeur offensive est négativé par la pénalité de -1 pour une parenté différente (voir règle 8.351 C). S'il y avait deux unités parentes de l'unité de FLAK, elles pourraient toutes participer à l'attaque avec une nette augmentation de la valeur offensive de 1, parce que la pénalité s'applique par organisation parente différente et non pas par unité. Les 5 unités paient chacune un facteur de mouvement pour l'attaque (1 point dépensé pour l'attaque d'un groupe usé : cf 8.3.4 p33) . Si elles marquent au moins 3 points de perte, elles auront réussi une attaque par dépassement (cf 8.3.6 p 37) et peuvent ensuite continuer leur mouvement d'impulsion avec leur facteur de mouvement restant. Si elles n'y arrivent pas, leur impulsion est terminée. Cependant, si elles obtiennent même un point de perte, de ce fait obligeant l'unité russe à retraiter, l'unité de FLAK sera capable de quitter l'aire 6 durant cette impulsion. Dans ce cas, le jet de dés allemand est un "6" et le jet de dés russe est un "9" résultant en une résolution de combat de 15 contre 12 et donc de 3 points de perte. L'unité russe dispersée de "1" est éliminée. L'unité blindée allemande et l'infanterie allemande paient maintenant 4 facteurs de mouvement pour entrer dans l'aire 25 et attaquent l'unité fraîche 1-2-4 à 8 contre 4 (soit 3 pour le facteur d'attaque majeur + $3 \times [+ 1]$ pour chaque unité attaquante additionnelle au delà de la première + 1 pour le bonus d'intégrité régimentaire + 1 pour l'impulsion de jour allemande) . L'unité de PAK ne peut pas entrer dans l'aire 25 à cause de la présence de l'unité fraîche russe à l'intérieur. L'unité de FLAK ne peut pas entrer dans une quelconque aire occupée par l'ennemi. Les deux joueurs lancent un jet de dés de "7" résultant en une résolution de combat de 15 contre 11 qui élimine l'unité russe 1-2-4 avec un facteur de perte supplémentaire pour accorder une attaque par dépassement. L'infanterie allemande maintenant est à cours de facteur de mouvement et ne peut plus attaquer. Les unités allemandes sont retournées sur leur côté usé. L'unité blindée a deux facteurs de mouvement restants mais ne peut pas quitter une aire occupée par l'ennemi (voir règle 8.2.1 p 29) à moins qu'elle ne commence son impulsion là . Aussi, elle utilise un autre facteur de mouvement (son 6ème) pour attaquer l'unité russe usée "1" à 4 (= 3 pour le facteur d'attaque majeur + 1 pour l'impulsion de journée allemande) contre 3 (= 1 pour le facteur de défense + 2 pour le TEM) . Les deux joueurs lancent un jet de dés de "6" résultant à une résolution de combat de 10 contre 9 qui aboutit à la retraite de l'unité russe "1" vers l'aire 35. Bien que l'unité blindée ait encore un facteur de mouvement restant, elle doit s'arrêter parce que son attaque n'a pas résulté en une attaque par dépassement. L'unité blindée est retournée à son côté usé et est marquée avec un marqueur de durée 2. Cependant, en revenant à l'aire 6, l'unité de PAK qui a participé à l'attaque par dépassement initiale a 5 facteurs de mouvement restants et entre dans les aires 24 et 36 pour un coût de 1 facteur de mouvement chacun mais est incapable d'entrer dans l'aire 35 qui maintenant contient une unité ennemie même si elle a un facteur de mouvement suffisant parce qu'une unité anti-char ne peut pas entrer dans une aire occupée par l'ennemi sans être accompagnée par une unité de combat avec un facteur d'attaque.(Voir règle 8.2.2.). L'unité de FLAK qui n'avait pas participé à l'attaque néanmoins a utilisé un facteur de mouvement en " attendant " son résultat (cf 8.3.4 p 33) et maintenant a 5 facteurs de mouvement restants et les utilise pour se retirer à la zone G, via les zones C, D, E et F .



Elle est capable d'utiliser son bonus d'unité mécanisée même si elle a commencé l'impulsion dans une aire occupée par l'ennemi (parce que l'ennemi a été défait par une attaque par dépassement sans être attaqué par l'unité de FLAK, cf 8.2.1. p 29, 8.2.5 p 31) . Cependant, supposons que l'attaque initiale ait échoué pour déloger l'unité russe. L'unité de FLAK n'aurait pas pu partir mais elle serait restée fraîche parce qu'elle n'a pas véritablement participé à l'attaque qui a échoué.

Exemple 4 :



C'est une impulsion de jour allemande et les allemands sont en train de lancer une attaque vers l'aire 30 parce qu'ils y voient une opportunité pour frapper les unités anti-aériennes russes sans soutien dans le même groupe. Par conséquent, ils laissent leurs unités de blindés lourds derrière, entrent dans l'aire 30 et mènent l'attaque avec l'unité de pionniers 5-2-5 soutenue par le régiment d'infanterie pour un facteur d'attaque total de 10 (5 pour le facteur d'attaque majeur + 4 pour les trois bataillons d'infanterie avec leur intégrité régimentaire , [soit 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] + 1 pour l'impulsion de jour allemande = 10). Le facteur de défense russe est de 7 (3 pour la moitié du facteur de défense le plus haut , [cf 8.3.5.2 p 34] + 3 pour le modificateur d'effet de terrain + 1 pour l'artillerie = 7). Les deux joueurs lancent un jet de dés de " 7 " pour un résolution de 17 contre 14 et seulement 3 points de perte. Le

premier point de perte doit venir de l'unité anti-aérienne " 6 ", aussi elle est renversée vers son côté usé. Les deux points de perte restants sont satisfaits en renversant l'unité anti-aérienne " 3 " vers son côté usé et en la retraitant vers l'aire 31. Les russes auraient pu opter pour retraiter l'unité anti-aérienne la plus forte vers l'aire 31 en plus des points de perte requis, mais l'unité d'infanterie dans l'autre groupe aurait du rester dans l'aire 30. L'attaque n'était pas une attaque par dépassement, aussi les 4 unités allemandes sont usées et marquées avec un marqueur de durée 2. Le jet de dés de contrebatterie allemand (cf 15.3.2 p 50) est un " 3 ". L'allemand a deux unités d'artillerie dans ce secteur ce qui est assez (avec l'aide des stukas) pour disperser l'artillerie russe pour une durée de 1. Si le joueur avait ajouté son unité blindée 6-6-8 à l'attaque, il aurait augmenté sa valeur offensive de 2 car le facteur d'attaque majeur est alors de 6 (soit + 1) et il existe une unité attaquante en plus (soit + 1), mais la valeur défensive aurait augmenté de 3 (voir règle 8.352 : la valeur défensive d'un unité anti-aérienne n'est plus divisée par deux alors). Au lieu de ceci, si la situation reste inchangée jusqu'à la prochaine impulsion, le joueur allemand peut entrer dans l'aire 30 et attaquer avec son unité blindée seule à 7 (facteur d'attaque de 6 + 1 pour l'impulsion de jour allemande) contre 6 (3 [facteur d'attaque majeur] + 3 [TEM]) contre l'unité anti-aérienne usée et l'unité d'infanterie.