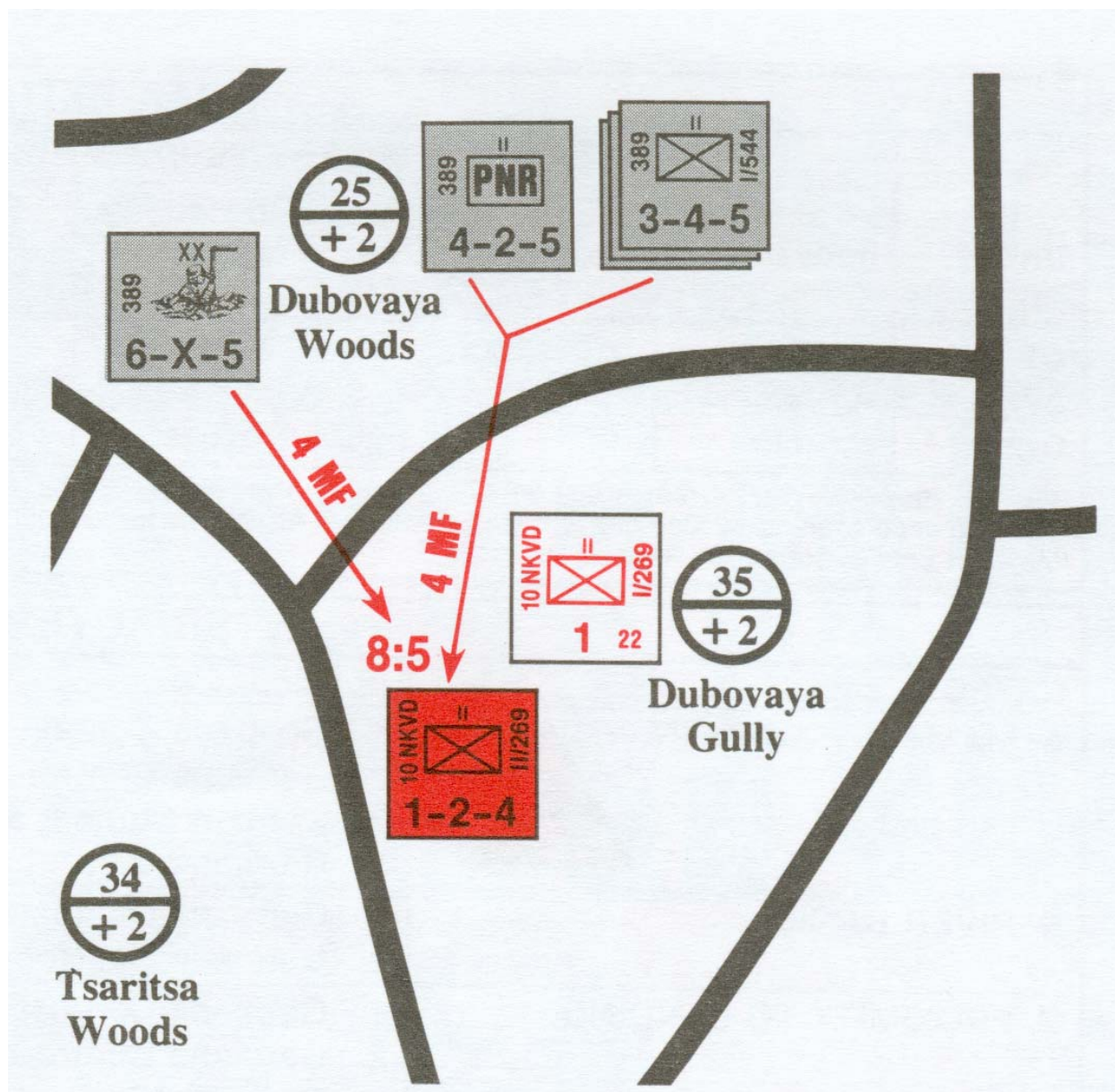


Exemple 5 :



C'est une impulsion de nuit allemande avec aucune artillerie russe disponible. Le joueur allemand souhaite déplacer toute ses unités dans l'aire 25 vers l'aire 35 et éliminer les russes là, mais pour le faire ainsi, il doit faire deux attaques contre les deux groupes d'unités russes séparées là.

A moins qu'il ne répartisse sa force d'entrée en deux attaques prédésignées séparées, la première attaque doit résulter dans une attaque par dépassement pour permettre une seconde attaque contre l'autre groupe. Pour le faire ainsi, il doit attaquer le groupe d'unité fraîche d'abord même si les chances d'une attaque par dépassement contre elle sont faibles. Le déplacement dans l'aire 35 et la première attaque coûtent 4 facteurs de mouvement (cf 8.3.4 p 33) ainsi, si les allemands attaquent le groupe usé d'abord, ils auront seulement un facteur de mouvement restant, ce qui est insuffisant pour alors attaquer le groupe frais dans une seconde attaque.

En attaquant le groupe frais d'abord comme partie du coût d'entrée de l'aire, le facteur de mouvement restant de 1 sera assez pour lancer une attaque complémentaire sur le groupe usé.

L'attaque initiale est de 8 contre 5 (4 pour le facteur d'attaque majeur +4 pour les 3 unités d'infanterie attaquantes avec une intégrité régimentaire = 8 contre 2 pour le facteur de défense + 1 pour l'impulsion de nuit allemande +2 pour le modificateur d'effet de terrain = 5). Les deux joueurs lancent un jet de dés de 6 pour une résolution finale de 14 contre 11 ou 3 points de perte. L'unité russe 1-2-4 est éliminée mais parce qu'il n'y a pas de point de perte non complètement pris en compte, il n'y a pas d'attaque par dépassement. Les allemands sont renversés à leur côté usé et marqués avec un marqueur de durée 2. L'observateur, qui n'attaquait pas véritablement, est simplement renversé à son côté usé (cf 8.3.4 p 33) . Maintenant, supposons que le russe a lancé un jet de dés de " 5 " résultant en 4 points de perte et une attaque par dépassement. L'allemand peut maintenant attaquer le groupe usé à 8 contre 4. Cependant, parce qu'il veut être capable de sortir de l'aire 35 dans la prochaine impulsion de jour, il décide de ne pas attaquer avec son régiment d'infanterie et termine son impulsion en les renversant à leur côté usé. Ils ne pourraient pas se déplacer plus loin lors de cette impulsion en aucune façon parce que les unités peuvent quitter une aire occupée par l'ennemi seulement si elles ont *commencé* leur impulsion là. (confère règle 8.21). Cependant, l'unité de pionniers continue d'attaquer à 4 contre 4 dans l'espoir de nettoyer l'aire pour la prochaine journée, mais le jet de dés russe est plus haut résultant en une dispersion de durée 4 à la place pour l'unité de pionniers.




Photographie de reconnaissance aérienne allemande regardant vers l'est, de la " raquette de tennis " dévastée (usines chimiques Lazur). La portion sud de l'usine " Octobre rouge " peut être vue à l'extrême gauche .

AREA EXIT/ENTRANCE : sortie et entrée au niveau d'une aire						
	Exit of Enemy-occupied Area : sortie d'une aire occupée par l'ennemi			Entrance of Enemy-occupied Area : entrée dans une aire occupée par l'ennemi		
Unit : l'unité	Continue movement : continue le mouvement	Enter Enemy occupied Area : entre dans une aire occupée par l'ennemi	Containing Fresh Enemy : contenant une unité ennemie fraîche	Containing only Spent Enemy : contenant seulement des unités ennemies usées	Containing only Spent Enemy : contenant seulement des unités ennemies usées	Containing Fresh Enemy : contenant une unité ennemie fraîche
Armor : blindée	Yes : oui	Yes (1): oui	Yes : oui	Yes : oui	Yes : oui	Yes : oui
AT : anti-char	No : non	No : non	No (3) : non	Yes : oui	Yes (2) : oui	No : non
AA : anti- aérien	No : non	No : non	No (3) : non	No (3) : non	No : non	No : non
Other : autre	No : non	No : non	Yes : oui	Yes : oui	Yes : oui	Yes : oui

1 Ne peut pas se déplacer *directement* vers ou à partir d'une aire contenant une unité ennemie blindée/ anti-char/ anti-aérienne (confère 8.2.1).

2 doit être accompagnée par une unité de combat avec un facteur d'attaque numérique (cf 8.2.2).

3 peut sortir seulement par une retraite ou un regroupement (cf 8.2.7)

POINT D'INTERDICTION		
CATEGORIE	LES POINTS D'INTERDICTION	CONDITIONS
A. Mamayev Kurgan 	1 2 2 3	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.
B. La rive du fleuve	1 2	Les allemands contestent une ou plusieurs aires * de la rive du fleuve , ou Les allemands contrôlent une ou plusieurs aires * de la rive du fleuve .
C. Proximité de la zone de débarquement	1 2 2 3	Les allemands contestent une aire * adjacente de la rive du fleuve, ou Les allemands contrôlent une aire * adjacente de la rive du fleuve, ou Les allemands contestent et contrôlent les deux aires * adjacentes de la rive du fleuve, ou Les allemands contrôlent les deux aires * adjacentes de la rive du fleuve
Octobre : -1, Novembre : -2		* Non applicable aux zones

COÛT D'UNE ATTAQUE EN FACTEURS DE MOUVEMENT (voir 8.3.4)
1 Cible usée ou gravat de degré 1
2 Cible fraîche ou gravat de degré 2 (14.6)
Le coût en facteurs de mouvement d'une première attaque contre une aire dans laquelle on vient d'entrer est payée par le coût d'entrée.

COÛT EN FACTEURS DE MOUVEMENT (8.2.3)	
1	Entrer dans une aire vide (non adjacente à une aire contenant une unité fraîche ennemie durant le jour)
2	Entrer dans une aire vide adjacente à une aire contenant une unité ennemie fraîche durant le jour.
3	Entrer dans une aire contenant seulement des unités ennemies usées
4	Entrer dans une aire contenant des unités ennemies fraîches
+1 facteur de mouvement supplémentaire pour les unités mécanisées, pour entrer dans une aire où se trouve des gravats	


VALEUR DE DEFENSE (8.3.5.2)	
Le facteur de défense individuel le plus haut, plus :	
+ ?	Modificateur d'effet de terrain (ou deux fois le modificateur d'effet de terrain pour une attaque en bataille rangée)
+1/+2	gravats (non valable pour les attaques en bataille rangée/ les attaques par artillerie/ les attaques aériennes)
+1	Impulsion de nuit allemande
+1	Impulsion de jour russe
+?	Toute unité d'artillerie russe
+1	Impulsion allemande du 27 septembre au 31 octobre
+2	Impulsion allemande du 1er novembre au 14 novembre
Le facteur de défense de toute unité anti-aérienne de FLAK dans un groupe avec pas d'autre unité amie non anti-aérienne est divisé par deux (les fractions sont arrondies vers le bas) si elle est attaquée depuis l'intérieur dans la même aire par un groupe sans blindé (voir exemple 4) dans les notes des joueurs)	

TABLE DE TRAVERSEE (18.5)	
JET DE DEUX DES	RESULTATS
≥ 18	l'unité est éliminée
≥ 17	l'unité souffre d'une dispersion de durée 4 et est renvoyée à la rive est
≥ 16	l'unité souffre d'une dispersion de durée 3 et est renvoyée à la rive est
≥ 15	l'unité souffre d'une dispersion de durée 2 et est renvoyée à la rive est
≥ 14	l'unité souffre d'une dispersion de durée 1 et est renvoyée à la rive est
≥ 13	l'unité souffre d'une dispersion de durée 2 immédiate mais est considérée comme atterrie sur la rive ouest
≥ 12	l'unité souffre d'une dispersion immédiate de durée 1 mais est considérée comme atterrie sur la rive ouest
≤ 11	l'unité est considérée comme ayant atterri en sécurité sur la rive ouest et peut continuer à se déplacer/ou attaquer

VALEUR OFFENSIVE (8.3.5.1)
Le facteur d'attaque individuel le plus haut, plus :
+1 chaque unité supplémentaire attaquante
+1 chaque bonus d'intégrité régimentaire
-1 chaque organisation parente différente
+1 impulsion de jour allemande
+? toute unité d'artillerie russe

□ PENALITES DE DISPERSION (10)
0 Regroupement (8.2.7)
1 Mouvement, attaque par dépassement (8.3.6), retraits volontaire (10.5), fortification
2 Attaque positive* (10.4)
3 Attaque nulle
4 Attaque négative*, défense négative
* Les pénalités pour les attaques en bataille rangée sont réduites de 1

ATTAQUE PAR ERREUR (17.3)	
JET DE DEUX DES IDENTIQUE	POINTS DE PERTE ALLEMAND PERDUS
7	1
6 ou 8	2
5 ou 9	3
4 ou 10	4
3 ou 11	5
2 ou 12	6



PRIORITE DE RETRAITE (8.3.5.5.1)
A. Aire libre adjacente au moindre nombre d'aires contrôlées par l'ennemi
B. Aire amie contestée (jet de deux dés supérieur aux unités ennemies)
C. Aire ennemie contestée (jet de un dé supérieur aux unités ennemies)
D. Aire libre contrôlée par l'ennemi

Addendum sur les gravats : un pion gravats n'augmente jamais la valeur défensive d'un blindé. Exemple : si un blindé de "3" et une infanterie de "2" sont dans une aire avec un modificateur de terrain de + 3 avec un pion de gravats 2, l'infanterie serait considérée comme le défenseur principal et se défendrait avec une valeur de défense de " 7 "

POINTS DE PERTE (8.3.5.4)
1 Dispersion d'unité fraîche
1 Retraite d'une unité usée
2 Elimination d'une unité usée
3 Elimination d'une unité fraîche



CREATION DE GRAVATS (14.2-.3)

Jet de deux dés d'artillerie + modificateur d'effet de terrain ≥ 13
 Jet de un dé pour une unité du génie ou bien pour 3 unités d'infanterie - les facteurs de mouvement + le modificateur d'effet de terrain ≥ 7 .

MODIFICATEUR AU JET DE DEUX POUR ENTRER DANS UNE AIRE AVEC DES GRAVATS (14.4)

+1 contrôlé par le côté ami
 +1 pas d'unité ennemie
 +1 pas d'unité ennemie fraîche

VALEUR DEFENSIVE DES GRAVATS (14.6)

1 ou 2 : niveau des gravats plus
 +1 contrôlée par l'ennemi
 +1 contestée
 +1 contestée par unité fraîche
 +? toute unité d'artillerie russe
 Un niveau de gravats est retiré pour chaque multiple de 3 points de perte ou fraction de celle-ci.