

DONNERSCHLAG

ESCAPE FROM STALINGRAD



A game by Patrick Gebhardt & Pepito Sbazzeguti



RULEBOOK

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION	3
2. ECHELLE.....	3
3. CONVENTIONS DE CALCUL	3
4. COMPOSANTS.....	3
4.1 Carte	3
4.2 Unités de combat.....	3
4.3 Quartiers Généraux.....	3
4.4 Cartes Activation	4
4.5 Cartes Combat	4
4.6 OKH & STAVKA.....	4
4.7 Marqueurs	4
5. MISE EN PLACE.....	5
6. SÉQUENCE DE JEU	5
7. BROUILLARD DE GUERRE.....	6
8. EMPILEMENT	6
9. ZONE DE CONTRÔLE	6
10. COMMANDEMENT	6
10.1 Cartes activation	6
10.2 Exécution du commandement	6
10.3 Rayon de Commandement	7
11. RAVITAILLEMENT	8
11.1 Contrôle du ravitaillement.....	8
11.2 Effets du ravitaillement.....	8
12. MOUVEMENT	8
12.1 Procédure de mouvement	8
12.2 Effets du terrain sur le mouvement.....	8
12.3 Débordements.....	9
12.4 QGs	9
12.5 Effets des EZOC sur le mouvement	9
13. COMBAT	9
13.1 Principes de combat.....	9
13.2 Procédure de combat	9
14. DONNERSCHLAG.....	12
15. CONDITIONS DE VICTOIRE	12
16. NOTES HISTORIQUES.....	12
17. NOTES DU DESIGNER	17
18. MISE EN PLACE.....	18
19. INDEX.....	19

Format

- Les notes utiles et les informations complémentaires sur les règles sont présentées de cette manière.

! Les exceptions aux règles sont présentées de cette manière.

Les textes en bleu correspondent à l'intégration de l'errata de décembre 2022

© 2022

Donnerschlag – Escape from Stalingrad est fabriqué et distribué par VUCA Simulations, une marque de Bruncken & Gebhardt GmbH. Tous droits réservés

Crédits

Conception

Patrick Gebhardt
Pepito Sbazzeguti

Développement et direction artistique
Patrick Gebhardt

Graphiques

P. Bazerque
G. Chiesa

Edition des règles

J. Bruncken

Remerciements spéciaux (sans ordre particulier)

Michel Conceição
David Deitch
Daniel Frings
Michael Kirk
Hannes Sperka
Martin Spetz
Et « last but not least » Sven « the boy » Weiser

Traduction Française

Jean-Philippe Aubertel



Vous pouvez trouver des informations sur nos jeux et des documents utiles sur vucasims.com

1. INTRODUCTION

Du 12 au 23 décembre 1942, "Unternehmen Wintergewitter" était en cours. C'était le nom de code d'une attaque de secours de Heeresgruppe Don pour libérer la 6^{ème} armée piégée à Stalingrad. Les formations de l'Axe sont entrées avec 50 000 hommes et 250 chars, tandis que la force des formations Soviétiques est réputée avoir été environ trois fois supérieure.

Pour que l'entreprise ait une chance de succès, les troupes dans l'encerclement auraient dû tenter une sortie pour rallier les troupes de l'Axe qui avançaient. La percée devait être coordonnée précisément avec l'avancée des troupes de secours et devait commencer sur le signal "Donnerschlag". La percée n'a jamais été ordonnée et les troupes de Stalingrad n'ont jamais pu être relevées. Cela a scellé leur sort.

Les joueurs recréeront cet épisode, le camp de l'Axe tentant d'établir secrètement un point de ralliement à rallier pour libérer efficacement la 6^{ème} armée, tandis que le camp Soviétique tentera d'empêcher un tel résultat.

2. ECHELLE

Un hexagone équivaut à 4 km. Un tour équivaut à 2 à 3 jours. Une partie dure, tout au plus, 8 tours. Les unités sont principalement des brigades et des régiments pour les Soviétiques et les Roumains, des bataillons & *Abteilungen* pour les Allemands.

3. CONVENTIONS DE CALCUL

Toutes les fractions sont additionnées jusqu'à ce qu'une somme finale soit obtenue. Elle est ensuite arrondie à la valeur entière inférieure la plus proche.

4. COMPOSANTS

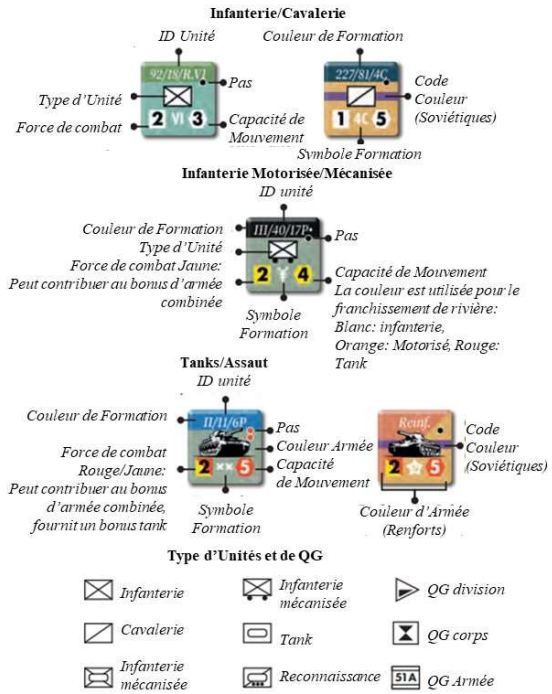
4.1 CARTE

La carte du jeu représente la zone de l'Union soviétique au sud de Stalingrad où a eu lieu *Unternehmen Wintergewitter*. Un pavage hexagonal (appelés hexs pour la suite) superpose la carte pour réguler le placement et le mouvement des pièces de jeu (pions). Les zones d'approvisionnement sont marquées sur les bords de la carte : Rouge pour les Soviétiques, Gris pour l'Axe.

4.2 UNITES DE COMBAT

Les unités de combat représentent les forces militaires qui ont pris part à la campagne historique.

Unités de l'Axe	
LVII Panzer Corps	6th Panzer Division
	17th Panzer Division
	23rd Panzer Division
	Independent Units
Romanian VI & VII Corps	1st Infantry Division
	2nd Infantry Division
	4th Infantry Division
	18th Infantry Division
Gr. Popescu	5th Cavalry Division
	8th Cavalry Division
Unités Soviétiques	
2nd Guards Army	1st Guards Rifle Corps
	2nd Guards Mech Corps
	6th Mechanized Corps
	7th Tank Corps
	13th Guards Rifle Corps
51st Army	4th Cavalry Corps
	4th Mechanized Corps
	13th Tank Corps
Independent Units	



Alarmgruppe

Les unités allemandes *Alarmgruppe-Einheiten* sont des unités rapidement assemblées. Ils n'avaient généralement pas d'armes lourdes et leurs capacités opérationnelles étaient limitées. À *Donnerschlag*, l'*Alarmgruppe-Einheiten* ne peut être utilisé qu'en défense. La valeur Combat entre parenthèses indique qu'elles ne peuvent pas être utilisées dans une attaque. Elles ne comptent pas dans la limite d'empilement et ne peuvent pas se déplacer.

Pions Silhouette optionnels

Dans les planches de pions, vous trouverez deux pions par unité de Tank, l'un avec une silhouette latérale standard et l'autre avec un style optionnel. Ils sont identiques par ailleurs, chaque joueur peut choisir avec quel pion jouer, en fonction de ses préférences.

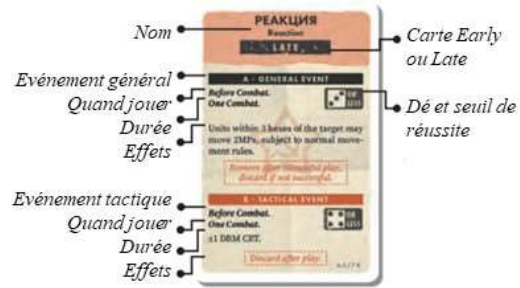
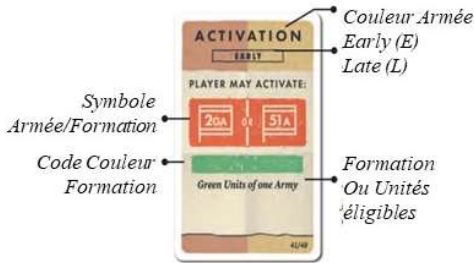
4.3 QUARTIERS GENERAUX



- ◆ Le quartier général (HQ) représente les formations de haut niveau qui ont historiquement participé à la campagne. Les QG ne sont pas des unités de combat.
- ◆ Plage de commandement : Cette valeur est utilisée pour déterminer quelles unités de combat peuvent être activées par un QG. La portée de commandement est comptée en hexs.
- ◆ A la fin du mouvement, un quartier général de l'Axe doit être sur un hex de route.
- Le QG soviétique se déplace via un événement (*Carte Combat*). L'hex cible est spécifié.

4.4 CARTES ACTIVATION

Une carte Activation indique quelles unités peuvent être activées par elle. Les deux camps commencent la partie avec cinq cartes Activation en main. Ceci constitue aussi leur limite de main. La limite de main d'un joueur peut être portée à six cartes Activation pendant la partie. Toutes les cartes Activation doivent être jouées à chaque tour.



4.6 OKH & STAVKA

Les deux camps ont un niveau de commandement le plus élevé : OKH pour l'Axe et STAVKA pour les Soviétiques. Dans la phase Administrative d'un tour de jeu, une carte Combat de la main peut être placée face cachée dans la case OKH ou STAVKA. Elles peuvent ensuite être jouées à tout moment par la suite dans une phase Action, sous réserve des restrictions de temps sur la carte. L'"Événement Général" OU "Événement Tactique" répertorié se produit automatiquement lorsque la carte est jouée. L'adversaire ne peut pas empêcher cela. (Pas même avec la carte « Personne ne répond au téléphone ».) Et un jet de dé n'est pas nécessaire pour réussir.

Le joueur adverse ne peut jamais inspecter la carte mise dans cette case, et les cartes de la case ne comptent pas dans la limite de main du joueur. Vous pouvez garder la carte dans la case pour le prochain tour, mais si vous le faites, vous ne pouvez pas mettre une nouvelle carte dans la case. N'oubliez pas : une carte par tour. (Exceptions : "Sowjet SWT-40"/"Deadbolt Position" et "Naval Rifle Brigade"/"Garde").

4.5 CARTES COMBAT

Les deux parties commencent la partie avec cinq cartes Combat en main. C'est aussi la limite de main. La limite de main d'un joueur peut être portée à six cartes Combat pendant la partie. Toutes les cartes Combat, sauf une, doivent être jouées à chaque tour. Une carte Combat peut être conservée pour le tour suivant. (Ceci compte cependant dans la limite de main.) Notez que sur les cartes Combat est le moment auquel elles peuvent être jouées. Vous pouvez utiliser autant de cartes Combat que vous le souhaitez dans un combat.



Les cartes Combat offrent **deux options, dont l'une** peut être sélectionnée lors du jeu de la carte :

- A. Un Événement Général, éventuellement dépendant d'un jet de dé réussi. Dans la plupart des cas, un événement réussi retirera la carte du jeu.
 - ◆ Important : Lorsque les deux cartes soviétiques "SWT-40" et "Deadbolt Position" sont jouées ensemble pour obtenir le meilleur "événement", elles sont traitées comme une seule carte. Un seul jet de dé (DR) est requis. Elles peuvent être placées ensemble dans la case STAVKA.
 - ◆ Lorsque les deux cartes soviétiques "Naval Rifle Brigade" et "Garde" sont jouées ensemble pour obtenir le meilleur "événement", elles sont traitées comme une seule carte. Un seul DR est requis. Elles peuvent être placées ensemble dans la case STAVKA.
 - *Il est également possible de n'en placer qu'une seule dans la case STAVKA et de la jouer avec l'autre carte de la main.*
- B. Un Événement Tactique, aussi peut-être dépendant d'un jet de dé réussi (DR). Lors d'un événement réussi, la carte n'est généralement pas retirée du jeu et est placée sur la pile de défausse.

Les cartes Combat ne sont retirées du jeu que lorsque l'événement correspondant s'est produit, c'est-à-dire lorsque le DR nécessaire a réussi ou si elles sont jouées avec l'aide d'OKH ou de STAVKA. Les cartes Combat qui sont retirées du jeu ne sont pas mélangées dans le talon au tour 4 (et au tour 8, le cas échéant). (Notez que la carte Combat indiquera si elle doit être définitivement retirée du jeu).

Lorsque les Relèves sont mises en jeu par une carte Combat, les unités réduites (1 pas) peuvent être restaurées à leur pleine force (2 pas) - ou une unité éliminée peut être mise en jeu à une force de 1 pas. Ces unités remises en jeu apparaissent empilées avec, ou adjacentes à, une unité amicale ravitaillée - mais pas adjacentes à une unité ennemie, tandis qu'une unité à 1 pas peut être restaurée à pleine puissance (2 pas), même si elle est adjacente à une unité ennemie.

4.7 MARQUEURS



Marqueur Schwerpunkt (effort principal) : Lorsque le marqueur devient disponible en jouant la carte Combat correspondante, le joueur de l'Axe la place sur l'une de ses unités. Il se déplace avec l'unité et est temporairement retiré si l'unité est éliminée. Dans la phase Administrative de chaque tour, le joueur de l'Axe peut placer à nouveau le marqueur Schwerpunkt avec n'importe laquelle de ses unités.

Schlachtenglück : le joueur de l'Axe reçoit au début de la partie. Peut être utilisé de deux manières :

1. Relancer n'importe quel jet de dé (*pas* un jet de dé de l'opposant, cependant) ; OU
2. Une fois la main distribuée, une carte peut être sélectionnée pour être défaussée. Tirez une nouvelle carte du paquet (qui doit être conservée), puis remettez la défausse dans le paquet. (Le paquet est ensuite remélangé.)

Si le Marqueur Schlachtenglück est joué, il passe au joueur adverse. Il revient ensuite en possession du joueur de l'Axe au début de chaque tour.

5. MISE EN PLACE

- ◆ Installez les unités et les marqueurs selon le tableau d'installation et les cases de renforts sur la carte.
- ◆ Rattachez StuGAbt.228 et StuGAbt.243 à une formation de l'Axe (le même ou différent). Ils y restent attachés pendant tout le jeu.
- ◆ Triez les cartes Activation et les cartes Combat en deux piles *Early* (précoce) et *Late* (tardif). Les cartes désignées comme *Late* n'entrent en jeu qu'au tour 4.
- ◆ Mélangez les cartes Activation *Early* et les cartes Combat *Early* des deux camps. Placez les cartes Activation et les cartes Combat dans les piles de chaque joueur, près d'eux. Distribuez à chaque joueur cinq cartes Activation et cinq cartes Combat à partir de leurs piles respectives.
- ◆ Placez les unités de renfort d'infanterie ad hoc soviétiques avec leurs deux marqueurs SNAFU dans une tasse opaque. Placez les unités *Alarmgruppe* de l'Axe avec leur marqueur SNAFU dans une autre tasse. Pendant le jeu, les unités d'infanterie ad hoc et d'*Alarmgruppe* éliminées sont remises dans la tasse. Les marqueurs SNAFU sont remis dans la tasse immédiatement après avoir été tirés.
- ◆ Placez les renforts de char du joueur soviétique dans une autre tasse opaque (avec un marqueur SNAFU). Les unités de renfort éliminées sont remises dans la tasse.
- ◆ Le joueur de l'Axe reçoit le marqueur Schlachtenglück.
- ◆ **HAUT COMMANDEMENT** : Les deux joueurs peuvent choisir une Carte Combat pour commencer.

6. SÉQUENCE DE JEU

1. Phase administrative (sautée au tour 1)

- a. Une fois disponible, le marqueur 'Schwerpunkt' est placé.
- b. **Renforts** : les deux joueurs reçoivent et positionnent les unités de renfort reçues ce tour.
 1. Les renforts sont placés dans leur hex de départ,
 2. Ils peuvent se déplacer sur n'importe quel hex à leur hex d'entrée par une ligne routière et/ou ferroviaire ininterrompue, sans entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie.
 3. La limite d'empilement ne doit pas être dépassée dans l'hex de destination.
 4. Pour les Cartes d'activation suivantes, elles peuvent être activées.
 - ◆ *L'unité soviétique 78/6M arrive avec l'unité 77/6M*
 - *L'Alarmgruppe allemand et les remplaçants de chars soviétiques et d'infanterie ad hoc ne sont pas des renforts réguliers et sont soumis à des règles différentes.*

Aux tours 2, 3, 6 et 7 : les unités soviétiques apparaissent dans Hex 2124 ou 0914.
Les QG soviétiques peuvent apparaître ou être déplacés selon les spécifications d'une carte Combat. (Notez qu'ils PEUVENT être placés dans un EZOC.)
Au tour 4 : les unités allemandes du 17e Pz apparaissent dans Hex 4607. Elles peuvent être placées sur n'importe quel hex de route connecté - sans entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie. La limite d'empilement ne doit pas être dépassée dans l'hex de destination.
- c. Les cartes Activation et les cartes Combat sont distribuées aux deux camps jusqu'à atteindre la limite de main de chaque joueur.
 - ◆ **OKH/STAVKA** : Une carte peut être placée face cachée dans la case OKH ou STAVKA.
 - ◆ **HAUT COMMANDEMENT** : Les deux joueurs peuvent choisir une carte Combat dans la piles des cartes Combat *Early* au tour 1, du jeu des cartes Combat *Late* au tour 4 et de la défausse ou de la pile au tour 8 (hors cartes retirées !).
- d. **Au Tour 4** : Distribuez les cartes Activation et Combat restantes des pioches, ajoutez des cartes tardives aux cartes précédemment défaussées, puis mélangez-les en

nouvelles piles. (Une pile de cartes Activation et une pile de cartes Combat par joueur.)

! Les cartes Combat qui sont retirées du jeu ne sont pas réintégrées.

◆ Règle Spéciale du Tour 8 : (voir 14)

- e. Le joueur de l'Axe peut annoncer « *Donnerschlag !* » et choisir secrètement une zone de ralliement (voir la règle 14). Placez le marqueur *Donnerschlag* sur la case « 0 » de la piste d'avance *Donnerschlag*. (Dans la plupart des cas, cela se produira au tour 3 ou 4.) Une zone de ralliement est définie secrètement. Pour ce faire, le joueur d'Axe choisit une case de marquage de zone de ralliement pour le « vrai » marqueur de zone de ralliement et place des marqueurs factices dans les autres cases. (Les marqueurs de zone de ralliement restent cachés pour le soviétique.)
- f. Le « *Schlachtenglück* Marker » revient en possession du joueur de l'Axe.

2. Phase Action

Les activations de la phase Action sont résolues alternativement par les deux joueurs, le joueur Allemand étant toujours en premier. Pour chaque activation, une carte Activation jouée indique quelles unités peuvent effectuer des actions dans cette activation.

Une activation se compose des quatre étapes suivantes :

- a. **Activation** : Jouez une carte Activation et activez les unités.
 - b. **Ravitaillement** : Vérifiez le ravitaillement uniquement des unités ainsi activées.
 - c. **Mouvement** : le joueur actif peut déplacer les unités activées.
 - d. **Combat** : (Comprend l'utilisation possible des cartes Combat.) Le joueur actif peut attaquer des unités ennemies à l'aide d'unités activées. S'il y a des cartes Activation restées en main, l'autre joueur commence par l'étape a. S'il n'y en a pas, passez à l'étape 3.
3. **Avancez le marqueur *Donnerschlag* d'une case.** (Cela s'applique également au tour où il a été mis en jeu) Si le marqueur *Donnerschlag* atteint la case 4, le jeu se termine et les conditions de victoire sont vérifiées. Si le marqueur est sur son côté "*6. Army Survival*" et que le joueur de l'Axe ne remplit pas actuellement les conditions de victoire : le jeu se poursuit pour un tour supplémentaire. (C'est-à-dire que le jeu se termine lorsque le marqueur atteint la case 5.)

4. Ajustez le marqueur de piste de Tour.

RÉSUMÉ DE LA SÉQUENCE DE JEU

1. Phase Administrative

- a. Le marqueur « *Schwanpunkt* » est placé (après être devenu disponible).
- b. Placement des renforts.
- c. Distribuer cartes Formation et cartes Combat et placez les cartes dans la case STAVKA/OKH
- d. Au tour 4 (et peut-être au tour 8) : Remélangez et ajoutez des cartes Formation et Combat.
- e. Appel « *Donnerschlag* ».
- f. Marqueur «*Schlachtenglück* » revient à l'Axe.

2. Phase Action

Résoudre les activations alternativement avec le joueur allemand toujours en premier.

Une activation se compose des quatre étapes suivantes :

- a. Jouez une carte Activation et activez les unités
- b. Vérifiez le ravitaillement des unités ici activées
- c. Mouvement
- d. Combat

◆ S'il reste des cartes Activation en main, revenez à 2.a.

◆ S'il n'y en a pas, avancez au segment e.

3. Avancer le Marqueur «*Donnerschlag* »

4. Avancer le marqueur de Tour


7. BROUILLARD DE GUERRE

Les cartes Activation et les cartes Combat en main - ou dans la case STAVKA/OKH - sont gardées secrètes du joueur adverse. Après que le joueur allemand a annoncé « *Donnerschlag!* », la zone de ralliement sélectionnée reste également secrète. Cependant, il n'y a pas de « brouillard de guerre » pour les unités sur la carte. (Vous et Dieu pouvez les voir très clairement.)

8. EMPILEMENT

Deux unités amies ou plus dans le même hex constituent une pile. Un maximum de deux unités de combat (*qu'elles aient un ou deux pas*) plus un QG peuvent occuper un hex. Les QG ne peuvent pas être empilés avec d'autres QG.

! Les unités Alarmgruppe de l'Axe et le marqueur Schwerpunkt ne sont pas pris en compte dans la limite d'empilement. Le marqueur Schwerpunkt peut même être empilé avec un QG.

- ◆ Les unités qui ne comptent pas pour la limite d'empilement sont marquées d'une icône spéciale : 
- ◆ Les unités de l'Axe et des Soviétiques ne peuvent jamais s'empiler dans le même hex. La seule fois où une unité peut entrer dans un hex occupé par l'ennemi, c'est lorsqu'un QG solitaire est débordé (12.3).
- ◆ Les unités Allemandes peuvent s'empiler avec des unités Roumaines.

La limite d'empilement est appliquée au moment où les unités de renfort sont placées sur la carte, ou à l'instant où une unité termine son mouvement, retraite ou avance après combat. Elle n'est cependant pas appliquée *au cours* de ces activités.



9. ZONE DE CONTRÔLE

Chaque unité de combat exerce une zone de contrôle (ZOC) dans les six hex qui l'entourent. La seule exception est que les ZOC ne s'étendent pas à travers les hexes de la rivière.

- ◆ Les ponts n'ont aucun impact sur les ZOC.
- ◆ Les QG n'exercent pas de ZOC.
- ◆ Les ZOC affectent l'approvisionnement, le mouvement, la retraite et le placement du renfort.
- ◆ Deux ZOC ou plus se chevauchant dans le même hex n'ont aucun effet supplémentaire, c'est le même qu'une seule ZOC.
- ◆ La ZOC d'une unité ennemie est appelé EZOC (Zone de contrôle ennemie).

10. COMMANDEMENT

La plupart du temps, les unités de combat doivent être activées par un QG pour se déplacer et attaquer d'autres unités. Cela se produit conformément à la procédure ci-dessous :

10.1 CARTES ACTIVATION

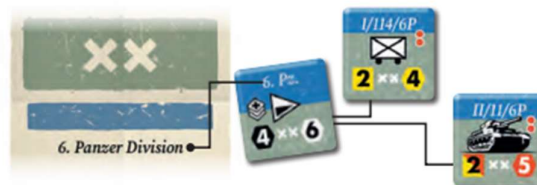
Au début d'une activation, un joueur joue et défausse une carte Activation. Il peut ensuite activer les unités spécifiées. (*Exception : Tour 8*)

10.2 EXECUTION DU COMMANDEMENT

Il existe cinq types d'activation (2 pour l'Axe, 3 pour les Soviétiques) :

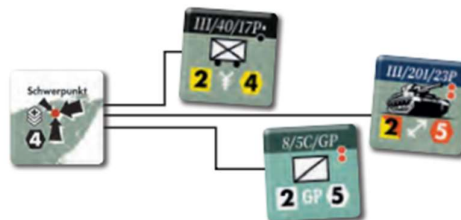
Joueur de l'Axe :

- Une Formation est indiquée sur la Carte Activation. Si la Carte Activation dit « Any Formation », le joueur de l'Axe peut choisir n'importe quelle formation sur le plateau de jeu. Le QG correspondant à la carte Activation est ensuite activé. Ce QG activé peut ensuite activer toutes les unités de combat de sa formation qui se trouvent dans son champ de commandement. (Les QG ne peuvent pas activer d'autres QG.)



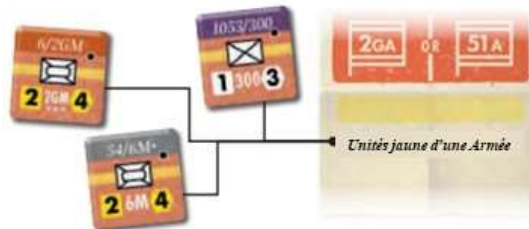
Important : Les divisions d'infanterie Roumaine VI et VII sont activées ensemble. Les deux formations sont activées via la carte Activation "Rom. Inf. ».

- Activez les unités via le marqueur Schwerpunkt. Les unités de combat amies de toutes les formations qui se trouvent à une distance de quatre hexes de ce marqueur et qui s'avèrent actuellement être commandées peuvent être activées. (Aucun QG ne peut être activé.)



Joueur soviétique

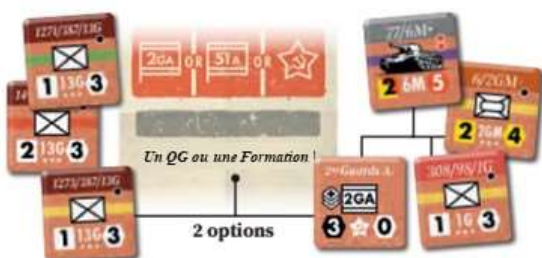
- Si un code de couleur est indiqué sur la carte Activation, toutes les unités de combat de cette couleur dans une armée sont activées (51^{ème} armée ou 2^{ème} armée de garde - notez les différences de couleur pour les différentes armées). Notez que le rayon de commandement du HQ n'a ici pas d'importance.



- B. Si la carte Activation indique "Unités d'une couleur d'une armée ou toutes les unités d'une formation", le joueur soviétique peut choisir d'activer toutes les unités de combat d'une seule couleur d'une armée ou d'activer toutes les unités de combat d'une formation, quel que soit leur code de couleur. (Le rayon de commandement d'un QG n'a pas d'importance ici non plus.)



- C. Si la carte Activation indique "Un QG ou une Formation", le joueur soviétique peut choisir d'activer toutes les unités de combat d'une Formation, quel que soit leur code de couleur (encore une fois, le rayon de commandement d'un QG n'a pas d'importance), ou d'activer n'importe quel QG (51e Armée ou 2nd armée de garde). Ensuite, toutes les unités de combat qui se trouvent dans le rayon de commandement du QG peuvent être activées, quel que soit leur code de couleur, leur formation ou même leur armée.



10.3 RAYON DE COMMANDEMENT

Le rayon de commandement est exprimé sous la forme d'un certain nombre d'hexs, comptés à partir du QG. L'hex du QG lui-même n'est pas compté. Un QG avec un rayon de commandement de quatre peut ainsi activer des unités de la même formation jusqu'à quatre hexs (c'est-à-dire trois hexs intermédiaires).

- ♦ Le Marqueur Schwerpunkt peut activer toutes les unités amies situées dans un rayon de 4 hexs, quelle que soit la formation.
- ♦ Déterminer le rayon de Commandement au moment où un HQ ou un Schwerpunkt est activé : une unité de combat ne peut être activée que si elle se trouve dans le rayon de Commandement du QG / Schwerpunkt actif en ce moment.
- ♦ Les unités de combat activées peuvent plus tard quitter le rayon de commandement d'un QG à la suite d'un mouvement, d'une retraite ou d'une avance après combat.
- ♦ Il n'y a pas de restrictions sur le rayon de commandement. Il peut être tracé à travers les EZOC, tout type de terrain ou même les unités ennemies.
- *Les unités soviétiques qui sont activées par le code de couleur ou la formation n'ont pas besoin de vérifier le rayon de commandement.*

EXEMPLE DE RAYON DE COMMANDEMENT

Le QG de la 6e division Panzer peut activer le 6/6P, le II/11/6P et I/114/6P, mais pas le II/4/6P ou II/128/23P.

- A. L'activation de II/11/6P ou 6/6P n'est pas entravée par la position du Soviet 6/2GM, elles peuvent être activées même si l'EZOC de 6/2GM et l'unité elle-même sont présentes dans le rayon de commandement.
- B. II/4/6P est en dehors du rayon d'activation.
- C. I/114/6P est à portée donc elle peut être activée.
- D. I/128/23P appartient à une formation différente, de sorte qu'elle ne peut pas être activée.

Si le marqueur Schwerpunkt avait été la source d'activation au lieu du 6. Pz HQ (dans le même hex que le QG), II/128/23P et toute autre unité de l'Axé dans un rayon de 4 hexs auraient pu être activées.



11. RAVITAILLEMENT

Lors le segment Ravitaillement, le joueur actif vérifie l'état d'approvisionnement de toutes les unités activées.

11.1 CONTROLE DU RAVITAILLEMENT

Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne d'approvisionnement jusqu'à un bord de carte d'approvisionnement ami. Une ligne d'approvisionnement est une série d'hexes adjacents allant de l'unité à une source d'approvisionnement amie. Il n'y a pas de limite au nombre d'hexes qu'une ligne d'approvisionnement peut traverser. Cependant, elle ne peut pas passer par un hex occupé par l'ennemi, ou une EZOC, sauf si cet hex contient des unités de combat amies ou un QG.

Une ligne d'approvisionnement ne peut pas traverser les hex de rivière sans pont.

Une unité incapable de tracer une ligne de ravitaillement est hors approvisionnement et reçoit un marqueur **Out of Supply**. Il n'y a pas d'autre inconvénient à ce qu'une unité ne soit pas ravitaillée en ce qui concerne les activations multiples. A l'instant où une unité marquée comme hors approvisionnement peut tracer une ligne de ravitaillement, le marqueur est retiré.

11.2 EFFETS DU RAVITAILLEMENT

Les unités hors approvisionnement voient leur force de combat et de mouvement réduite de moitié - et ne peuvent pas contribuer ou bénéficier d'un bonus de char et d'armes combinées, qu'elles attaquent ou défendent. (Les unités approvisionnées fonctionnent normalement.).

12. MOUVEMENT

Lors le segment Mouvement, le joueur actif peut déplacer son QG activé et toutes les unités de combat activées.

12.1 PROCEDURE DE MOUVEMENT

Les unités sont déplacées une à la fois. Une unité ne peut pas commencer à se déplacer tant que l'unité précédente n'a pas terminé son mouvement.

Points de Mouvement

Chaque unité activée reçoit un certain nombre de points de mouvement (MPs) égal à son facteur de mouvement. Une unité peut utiliser tous, certains ou aucun de ses MPs. Les MPs inutilisés sont perdus ; ils ne peuvent pas être maintenus d'un segment de mouvement à un autre.



Pour entrer dans un hex adjacent, une unité doit dépenser le coût MP indiqué sur le tableau des effets du terrain (TEC) pour l'hex (et l'hex traversé, le cas échéant). Une unité ne peut pas entrer dans un hex si elle n'a pas de MPs suffisants.

12.2 EFFETS DU TERRAIN SUR LE MOUVEMENT

Côté d'hexagones de Rivière

Aucune restriction sur les unités de cavalerie ou d'infanterie traversant un côté de la rivière sans pont.

Les unités d'infanterie motorisées doivent commencer leur mouvement adjacentes à la rivière. Elles doivent ensuite s'arrêter de l'autre côté de la rivière et ne peuvent pas aller plus loin dans ce segment de mouvement.

Les unités de chars ne peuvent pas traverser un hex de rivière sans pont.

Le franchissement d'un hex de rivière avec un pont annule toute restriction de mouvement de rivière ci-dessus.

Hexes de Route

Toutes les hexes de routes mineures, de routes majeures, ainsi que les hexes ferroviaires sont considérés comme des "routes". Ils ont tous les mêmes effets sur le jeu. (Ils sont différenciés sur la carte pour des raisons purement historiques.) Les unités qui commencent leur mouvement sur un hex de route et font tout leur mouvement via ces hexagones peuvent se déplacer d'un hex supplémentaire. Cependant, pour recevoir ce bonus, aucune

EZOC ne peut être quittée ou pénétrée pendant tout le mouvement de l'unité.

EXEMPLE DE RAVITAILLEMENT

A des fins d'exemple, le plateau de jeu doit être considéré comme limité aux bords de la vignette.

- 1271/387/13G est ravitaillée. La rivière constituerait un obstacle, mais un pont la traverse.
- 1273/387/13G est ravitaillée car il n'y a pas d'EZOC entre elle et l'approvisionnement du bord de la carte.
- 1275/387/13G est ravitaillée parce qu'il peut être tracé une ligne d'approvisionnement vers le bord de la carte à travers 1273/38/13G. Si elle n'était pas présente, la ligne d'approvisionnement serait coupée en raison de l'EZOC.
- 5G/3G/13G est hors approvisionnement, car sa ligne d'approvisionnement est interrompue par les EZOC.



12.3 DEBORDEMENTS

Une unité de combat en mouvement peut déborder un QG ennemi solitaire en entrant simplement dans son hex (Mouvement ou Avance après combat).

- ◆ Les QG du joueur de l'Axe sont redéployés vers l'unité la plus proche de leur formation actuellement située sur un hex de route. S'il y a plusieurs unités possibles, le propriétaire décide. S'il n'y a pas d'unité de sa formation sur un hex de route, le QG est déployé à la place sur n'importe quel hex de route dans son rayon de commandement. S'il n'y a pas d'unité de la formation sur la carte, le QG est retiré du jeu. Le marqueur Schwerpunkt est considéré comme un QG pour les débordements.
- ◆ Les QG du joueur soviétique sont retirés du jeu jusqu'à ce qu'une unité soviétique entre à nouveau dans l'hex dans lequel le QG était situé. Ensuite, le QG est immédiatement redéployé dans l'hex (à condition qu'il n'y ait pas d'autre QG dans l'hexagone). Marquez l'hex avec le marqueur « HQ Overrun » correspondant.



12.4 QGS

Les QG de l'Axe doivent toujours être sur un hex de route à la fin de leur mouvement. Ils peuvent quitter une route pendant le déplacement, mais doivent finir le mouvement sur une route.

- *Cependant, ils peuvent finir une retraite sur un hex sans route.*

12.5 EFFETS DES EZOC SUR LE MOUVEMENT

Lorsque les unités entrent dans une EZOC, elles doivent cesser de bouger immédiatement. Au début d'un segment de mouvement ultérieur, une unité peut quitter une EZOC. Cependant, elle doit s'arrêter à nouveau si et quand elle entre dans une autre EZOC. Ce n'est que de cette façon qu'une unité peut passer d'EZOC en EZOC, ou d'un hex EZOC directement à un autre hex EZOC des mêmes ou différentes unités ennemies.

Côtés d'hexagones de Rivière : Veuillez noter qu'aucune ZOC ne s'étend à travers ces Hexs, même s'il y a un pont.

13. COMBAT

Dans le Segment Combat, le Joueur Actif peut attaquer les unités de combat ennemies adjacentes à ses unités de combat activées. Les hexs vides ou les QG seuls dans un hex ne peuvent pas être attaqués.

Le Joueur Actif est appelé Attaquant dans le segment Combat, tandis que l'autre joueur est appelé Défenseur, quelle que soit la situation stratégique globale.

13.1 PRINCIPES DE COMBAT

Une unité activée ne peut participer qu'à une seule attaque au cours d'un seul Segment de Combat. Les unités non activées ne peuvent pas participer aux attaques, même lorsqu'elles sont adjacentes à des unités ennemies.

Le combat est volontaire ; les unités activées ne sont pas forcées d'attaquer les unités ennemies. Une seule unité ne peut attaquer qu'un seul hex ; elle ne peut pas attaquer deux hexs ou plus. Cependant, deux unités empilées dans le même hex peuvent attaquer deux hexs différents séparément.

Un seul hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par segment Combat.

Les unités dans deux hexs ou plus adjacents au même hex peuvent l'attaquer ensemble. Si deux unités ou plus veulent attaquer le même hex, leurs forces d'attaque sont additionnées et un seul combat est résolu.

Si plusieurs unités ennemies sont empilées dans l'hex qui est attaqué, elles doivent toutes être attaquées. Les forces de défense des unités sont additionnées ensemble.

13.2 PROCEDURE DE COMBAT

Les combats sont résolus un par un, dans l'ordre du choix de l'Attaquant, selon la procédure suivante :

1. Déclarez quel hex est attaqué et par quelles unités.
2. Jouez toute carte Combat qui indique "*Before combat*" ou "*Anytime*".
3. Déterminez le total d'attaque et la force de défense, calculez le ratio de combat et modifiez-le par n'importe quel décalage si nécessaire.
4. Lancez un dé sur le tableau des résultats de combat (CRT) et appliquez le résultat.
5. Jouez toute carte Combat qui indique "*After combat*".

Cartes Combat

Vous pouvez utiliser autant de Cartes Combat que vous le souhaitez dans n'importe quel combat unique. Si c'est le cas, l'Attaquant joue et révèle une Carte Combat à utiliser (et effectue le DR si nécessaire). Ensuite, le Défenseur révèle la carte Combat qu'il/elle veut utiliser de sa main (et effectue le DR si nécessaire). Ceci est répété jusqu'à ce qu'aucun des deux camps veuille utiliser une autre Carte Combat. C'est-à-dire que même si un joueur ne veut pas utiliser de Cartes Combat, l'autre joueur peut jouer autant de Cartes Combat qu'il/elle le souhaite.

Tous les effets demandés sont appliqués en conséquence. Si un effet contredit les règles, l'effet sur la Carte Combat a la priorité. (Il en va de même pour les Cartes Combat qui sont jouées après le combat.)

- *Pour être clair, le droit de jouer une Carte Combat n'est jamais perdu tant que les deux camps ne veulent plus en jouer une.*

Détermination du ratio de combat

Pour trouver le ratio de combat, suivez cette procédure :

1. Prenez les chiffres de combat de base
2. Appliquez des effets à ces chiffres de combat
3. Déterminez le ratio et la colonne correspondante sur le CRT
4. Appliquez les modificateurs de colonne CRT
5. Lancez le dé
6. Appliquez les DRM (Modificateur de lancer de dé)
7. Déterminez le résultat.

Combinez d'abord les forces d'attaque de toutes les unités de combat participantes de l'Attaquant, puis combinez les forces de défense des unités ciblées du Défenseur. Le total de force d'attaque divisée par le total de force de défense donne le ratio de combat.

Lors du calcul des ratios, les fractions sont **arrondies à l'inférieure** jusqu'à la colonne la plus proche sur le CRT.

Plusieurs facteurs peuvent affecter les forces d'attaque et de défense et/ou fournir des décalages de colonne sur le CRT (**tous sont cumulatifs**) :

- ◆ **Cartes Combat jouées avec succès (voir carte).**
- ◆ **Décalage Armes Combinées (Tank et Infanterie Motorisée attaquant ou défendant ensemble) :** Un déplacement de colonne vers la droite en cas d'attaque ; un décalage vers la gauche en cas de défense.
 - *Les unités peuvent attaquer depuis deux hexagones différents et bénéficier du décalage des armes combinées.*
- ◆ **Décalage Tank (unité de Tank participant au combat) :** Un décalage de colonne vers la droite en cas d'attaque.
- ◆ Les unités **hors-alimentation** ont leurs forces de combat réduites de moitié et ne peuvent pas recevoir ou fournir un décalage de char ou d'armes combinées.



Effets Terrain

Ville : pas de bonus de char.

Cité : Force de combat de l'attaquant réduite de moitié, pas de bonus de char ; pas de bonus possible d'armes combinées d'attaque ou de défense.



Rivière sans pont : Les chars ne peuvent pas participer du tout (et pas d'avance après combat). Les unités d'infanterie qui attaquent via un hex de rivière sans pont subissent un DRM de -1. (Le modificateur s'applique même si une seule unité attaque à travers un hex de rivière sans pont.)



Pont : Niez les effets de la rivière sans pont pour cet hex uniquement. Pour toutes les unités adjacentes qui attaquent via un hex de rivière sans pont, les conditions et les modificateurs ci-dessus s'appliquent toujours. Pour être clair, pour les chars qui attaquent par un pont (et seulement ceux-là), les effets de la rivière sont annulés. Le bonus de chars s'applique, tout comme le bonus d'armes combinées (si elle remplit les autres conditions). Il n'y a pas non plus de DRM -1.

Lorsque deux unités de combat empilées dans un hexagone doivent réduire de moitié (ou du quart) leurs forces de combat, d'abord additionnez-les avant de les réduire de moitié (ou du quart) - puis **arrondissez à l'inférieur**.

Tous les ratios supérieurs à 7:1 sont considéré comme 7:1.

Tous les ratios inférieurs à 1:1 donnent comme résultat **A1 R**.

Détermination du modificateur de jet de dé

Plusieurs facteurs peuvent affecter le résultat du jet de dé - (**tous sont cumulatifs**) :

- ◆ Cartes Combat jouées avec succès (comme indiqué sur la carte)
- ◆ Effets de terrain :
 - ◆ Village mineur : -1 DRM
 - ◆ Ville : -2 DRM
 - ◆ Rivière sans pont : -1 DRM

Détermination des résultats de combat

Une fois que le ratio final de combat a été calculé, l'Attaquant lance un dé, modifie le résultat par n'importe quel DRM et lit le résultat final du combat sur la ligne correspondante sous la colonne appropriée du CRT. Tous les résultats sont exprimés en termes de pas de pertes et/ou de nombre d'hexs à retraire.

- : Pas d'effet.

A : Le résultat affecte l'attaquant.

D : Le résultat affecte le défenseur.

1, 2, 3 : Retirez le nombre de pas indiqué de toute unité impliquée.

R : Toutes les unités impliquées de ce camp doivent se retirer d'un hex. Une retraite n'est toujours que d'un hex (*Exception : si la limite d'empilement est dépassée*).

Séquence de traitement des résultats des Combats

- 1- Pas de pertes (y compris éliminations d'unités),
- 2- Déploiement d'unités Alarmgruppe/adhoc,
- 3- Retraite,
- 4- Avance après combat

Pas de pertes : Retirez un pas en retournant une unité à deux pas sur son côté à force réduite, ou en éliminant une unité à force réduite (ou une unité sans côté de force réduite). Le joueur propriétaire peut choisir laquelle de ses unités impliquées prend le ou les pas de pertes. Les unités éliminées sont supprimées de la carte.

- ◆ Si les unités de l'axe attaquent et que le résultat modifié est ≤ 1 , le joueur soviétique tire immédiatement au hasard de la tasse un renfort d'infanterie ad hoc.
- ◆ Si les unités soviétiques attaquent et que le résultat modifié est ≥ 6 , le joueur de l'axe tire immédiatement au hasard de la tasse un *Alarmgruppe*.
- ◆ Ces renforts peuvent être placés n'importe où sur ou adjacent à une unité amicale ravitaillée, mais pas à côté d'une unité ennemie.
- ◆ L'*Alarmgruppe* éliminée, les renforts de chars soviétiques et l'infanterie ad hoc retournent dans la tasse. (Cela ne s'applique pas aux renforts réguliers.)
- ◆ S'il n'y a plus d'unités dans la tasse, aucune nouvelle unité ne peut être placée. (*C'est une limite structurelle du jeu*)

Lorsqu'un marqueur SNAFU est pioché, aucune nouvelle unité n'est placée. (Ce marqueur est remis dans la tasse après le tirage de toutes les unités.)

Retraite

Les unités affectées par un résultat de retraite doivent se retirer d'un hex après le combat. La retraite n'est pas considérée comme un mouvement normal ; les unités de retraite ne dépensent pas de MPs. Les unités d'une pile forcées de reculer peuvent se diviser et se replier sur différents hexagones. Un QG empilé peut choisir d'effectuer une retraite avec les unités même s'il n'achève pas sa retraite sur une route. Cependant, il doit finir son prochain mouvement sur une route.

Restrictions de retraite : Une unité en retraite se retire toujours de manière à éviter d'entrer dans les EZOC. Une unité peut retraire dans une EZOC s'il n'y a pas d'autre option. Si plusieurs hexagones sont qualifiés comme lieux de retraite, une unité en retraite doit satisfaire autant de conditions suivantes que possible :

1. Chaque hex entré est plus proche de tout bord de carte d'approvisionnement ami ;
2. La limite d'empilement n'est pas dépassée.

Notez que la condition (1) a la priorité sur (2) si les deux ne peuvent pas être satisfaites.

EZOC : Chaque **pile** d'unités de combat forcées de se retirer dans une EZOC (même si cet EZOC contient des unités amies) doit perdre un pas supplémentaire au total (**non un par unité**).

Limite d'empilement : Si une unité dépasse la limite d'empilement pendant la retraite, elle doit se replier d'un hex supplémentaire. S'il dépasse la limite d'empilement dans ce nouvel hex, il doit se replier d'un autre hex, etc.

Les hexs de rivière ont les effets suivants sur les retraites :

- ◆ Se replier à travers un hex de rivière sans pont est permis seulement si l'unité de combat commence sa retraite adjacente à cet hex. Les unités de chars ne sont jamais autorisées à se replier à travers un hex de rivière sans pont.
- ◆ Se replier à travers un hex de rivière n'est pas autorisé s'il y a une EZOC dans l'hexagone de l'autre côté de la rivière (l'hex dans lequel il veut entrer), même si l'hex de la rivière a un pont, et même s'il y a des unités amies dans les EZOC.

Les unités forcées de se replier hors de la carte ou qui ne peuvent pas effectuer toute leur retraite sont éliminées.

Une unité de combat en retraite ne peut pas déborder (*overrun*) un QG ennemi solitaire. La retraite doit être « réorientée » vers un hex adjacent à ce QG ennemi. S'il n'y a pas d'hex de destination possible adjacent au QG, la retraite est simplement ignorée.

Avance après Combat

Seules, les unités de char peuvent effectuer une « avance après combat ».

Si un hex attaqué devient vide à la suite d'un combat (les unités de défense se sont retirées ou ont été éliminées), la ou les unités de char d'attaque peuvent avancer dans l'hex désaffecté du défenseur. Avancer après le combat est facultatif ; l'Attaquant peut avancer toutes, certaines ou aucune des unités de chars attaquantes. L'avance après combat n'est pas considérée comme un mouvement normal. Les unités avançant ne dépensent pas de MPs et les **EZOCs sont ignorés**. Une unité de char avançant **peut déborder (overrun)** un QG ennemi solitaire en entrant simplement dans son hex. (*Contrairement à une unité de combat en retraite, comme indiqué ci-dessus.*)

EXEMPLE DE COMBAT



Le joueur de l'Axe (attaquant) souhaite effectuer une attaque avec une pile composée de I/11 et I/114 de la 6e Panzer Division (la formation activée), contre l'hexagone 2413, contenant la 62^{ème} et le 13^{ème} Brigade du 13e Corps des chars. Le II/114 est également adjacent à l'hexagone cible et est également en mesure de participer au même combat. Le Roumain 7/5C de Gr. Popescu n'a pas été activé et il ne peut donc pas participer à ce combat, même s'il est adjacent à 2413.



Ensuite, le joueur de l'Axe déclare qu'il utilisera l'événement général de la carte de combat "Sturmpioniere" (A), et lance un d6 pour vérifier s'il a été joué avec succès. Il doit lancer de 1 à 4 pour pouvoir utiliser la carte, et avec un 3, il la joue avec succès, ce qui la retirera du jeu. Cette carte aidera à annuler les pénalités pour attaquer à travers une rivière hexagonale, pendant ce combat, et permettra à l'I/11 d'attaquer.

La joueuse soviétique peut maintenant tenter de jouer à l'événement général de la carte « M1937 » (A). Elle lance un 5, ce qui est plus élevé que nécessaire (1-3), et n'active pas l'effet. Elle le rejette en conséquence. Aucun des joueurs ne souhaite jouer plus de cartes, de sorte que la résolution du combat passe aux forces des unités :



Le joueur de l'Axe additionne maintenant les forces de combat de ses unités attaquantes pour un total de 6. Le joueur Soviétique ajoute ses unités pour un total de 4. La force de combat totale des attaquants est divisé par le total de celle des défenseurs, pour un rapport de combat de 1,5-1 (aucun arrondi n'est nécessaire).

Les modificateurs affectant le résultat du combat sont pris en compte :

Terrain : La rivière sans pont séparant l'hexagone de la cible des hexes attaquants aurait fourni un DRM -1 après le lancer de dé final, et aurait interdit au tank de l'Axe de se joindre à l'attaque, cet effet est toutefois neutralisé par la carte « Stormpioniere », et le terrain n'a pas d'effet sur ce combat.

Effet d'armes combinées de l'Axe : I/11 et I/114 étant des unités de chars et d'infanterie motorisée et l'Attaquant bénéficie d'un décalage d'une colonne vers la droite. En outre, l'I/11, en tant que tank, octroie à l'attaquant un second décalage de colonne vers la droite.

Changement d'armes combinées soviétiques : Étant donné que les 13^{ème} et 62^{ème} Brigades sont des unités de chars et d'infanterie motorisée, le Défenseur bénéficie d'un décalage d'une colonne vers la gauche. La 13^{ème} n'offre pas de changement de char parce qu'il défend.

Au total, les changements d'armes combinées des deux côtés s'annulent mutuellement, et il y a un décalage de colonne unique à droite, ce qui profite à l'Attaquant. La colonne à utiliser pour déterminer les résultats de l'attaque sera désormais 2-1.

Die	1-1	1,5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1
≤1	1AR	1A	1A	1AR	--	DR	DR	1DR
2	1A	AR	AR	--	DR	DR	1DR	1DR
3	--	--	DR	DR	DR	1DR	1DR	2DR
4	--	--	DR	DR	1DR	1DR	2DR	2DR
5	--	DR	DR	1DR	1DR	2DR	2DR	3DR
≥6	DR	1DR	1DR	1DR	2DR	2DR	3DR	3DR

L'Attaquant lance maintenant le dé pour déterminer le résultat du combat. Un jet de 6 sur la colonne 2-1 devient un résultat de 1DR,

ce qui signifie que les unités soviétiques doivent se retirer et aussi perdre un seul pas. Les deux unités ont un seul pas, de sorte que l'unité qui perd l'étape sera éliminée. La joueuse soviétique choisit d'éliminer la 62^{ème} Brigade. La 13^{ème} Brigade recule d'un seul hex vers un hex d'approvisionnement ami, et est capable de le faire sans entrer dans une EZOC ou enfreindre les limites d'empilement.

L'avance après le combat est possible pour I/11 et il prend position en 2413, qui vient d'être libéré par l'unité en retraite.

Enfin, aucun des joueurs ne choisit de jouer des cartes de combat pour une utilisation « après le combat », de sorte que la situation après l'application des résultats du combat est la suivante :



Si le joueur allemand n'avait pas réussi à jouer l'événement "Sturmpioniere", les chars n'auraient pas été autorisés à attaquer. II/114 aurait dans ce cas été forcé d'attaquer seul.

14. DONNERSCHLAG

Avec le mot de code "Donnerschlag", la percée de la 6^{ème} Armée commence. À n'importe quel tour, Le joueur de l'Axe peut annoncer « *Opération Donnerschlag !* ». Il doit le faire dans le segment correspondant du tour et déterminer secrètement une zone de ralliement. Placez le marqueur Donnerschlag sur la case « 0 » de la piste d'avance Donnerschlag.

Dans chaque segment correspondant, le marqueur Donnerschlag est déplacé vers l'avant d'une case.

Il y a cinq cases sur la piste d'avance Donnerschlag. Lorsque le marqueur Donnerschlag atteint la case 4 sur la piste, le jeu se termine et les conditions de victoire sont vérifiées. Si vous êtes actuellement sur le côté "6. Army Survival", à la place le jeu se termine lorsque le marqueur atteint la case 5.

Si l'Axe ne peut pas répondre aux conditions de victoire dans le segment de contrôle de la victoire, cela signifie que la 6^{ème} Armée n'a pas pu être rejointe. La 6^{ème} Armée se désintègre alors et le joueur soviétique gagne.

- *Cela signifie généralement que, à partir du moment où « Donnerschlag ! » est appelé, le joueur de l'Axe doit atteindre la zone de ralliement choisie exactement quatre tours plus tard afin de gagner la partie (et doit être en Approvisionnement et en Commandement).*

Cas spécial

Le joueur de l'Axe peut prolonger la survie de la 6^{ème} Armée d'un tour (et d'un seul tour). Pour ce faire, il doit réussir l'événement "Air Fleet 4". (Si « Donnerschlag ! » est appelé au tour 4 et l'événement "Air Fleet 4" est joué au tour 7, puis - et ce n'est qu'alors - qu'un tour 8 se produit. Inversement, si les unités de l'Axe progressent bien et que "Donnerschlag" est appelé avant le tour 4, il ne peut pas y avoir de tour 8.)

- *En supposant que l'Allemand joue 'Luftflotte 4' et déverrouille ainsi la case Donnerschlag 5 pour le tour 8, mais remplisse ensuite les conditions de victoire déjà à la fin du tour 7, le jeu se terminerait par une victoire allemande.*
- *Si « Donnerschlag » est appelé après le tour 4, nous n'avons pas assez bien expliqué cette règle.*

Il y a des règles spéciales pour le tour 8 :

Le dernier grand effort

Il y a des règles spéciales pour le tour 8. **Seules cartes Combat sont reversées dans leur pile respective car aucune carte Activation n'est distribuée.** Il n'y a que cinq activations pour chaque camp. Ces activations se déroulent comme suit :

Joueur de l'Axe

- ♦ A chaque Activation, le joueur décide s'il faut activer un QG ou le marqueur Schwerpunkt.

Joueur soviétique

- ♦ A chaque Activation, le joueur décide d'activer un QG, ou une formation, ou la couleur d'une armée.

15. CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire de l'Axe

Le marqueur Donnerschlag doit se trouver dans la case 4 de la piste d'avance Donnerschlag (de l'un ou l'autre côté) et au moins une unité de l'Axe doit être en approvisionnement et en commandement dans la zone de réunion choisie à la fin du tour. (Notez que s'il est sur son côté "6. Army Survival", le marqueur peut être dans la case 5.)

Victoire soviétique

Si l'Axe ne répond pas à ses conditions de victoire, le joueur soviétique gagne.

16. NOTES HISTORIQUES

Le 8 novembre 1942, Adolf Hitler a annoncé dans le Löwenkeller, à Munich, que la ville de Stalingrad avait déjà été prise par les troupes allemandes et que seule la résistance russe isolée faisait obstacle à la victoire militaire finale. Hitler aurait dû être mieux informé, parce que la veille, la 6^{ème} Armée a dit à l'OKH qu'en raison de nombreux échecs et d'énormes pertes, les troupes allemandes n'étaient plus en mesure de conquérir toute la ville. L'attaque allemande à Stalingrad avait commencé à faiblir ; le front n'avancait plus effectivement.

Contre tous les conseils de ses généraux, Hitler a décidé de ne pas interrompre le combat à Stalingrad. Le 17 novembre est venu l'« ordre de Führer » selon lequel les troupes allemandes devraient maintenant enfin se frayer un chemin vers la Volga.

Ni Hitler, ni les généraux, ni les ennemis allemands ne se sont rendu compte que le but ultime de la haute préparation de l'Armée rouge n'était pas de défendre Stalingrad - une ville maintenant en ruines - mais de les retarder afin de planifier une contre-offensive. Les dirigeants russes connaissaient bien les points faibles sur les flancs de la 6^{ème} Armée. Le 19 novembre, l'opération Uranus débute. Malgré les succès partiels de la Wehrmacht, l'Armée rouge a pu avancer et bientôt la situation de la 6^{ème} Armée est devenue précaire. Les propositions d'extraction de la 6^{ème} Armée de Stalingrad ont été rejetées avec la décision du Führer : "la 6^{ème} Armée doit tenir en dépit d'un danger d'encerclement temporaire".

Puis, le 23 novembre, les deux fronts d'attaque soviétiques opèrent leur jonction et la 6^{ème} Armée se trouve effectivement encerclée. Leur quartier général sollicite rapidement auprès de l'OKH une plus grande liberté d'action. Une « percée vers le nord-ouest, bien que par sacrifice de matériel » a été considérée comme possible, et le haut commandant a donc également partagé cette proposition. Mais une retraite de Stalingrad était hors de question pour Hitler.

Dans le chaudron de Stalingrad, il y avait maintenant un désaccord au sein des rangs allemands. Alors que des préparatifs étaient faits pour que l'armée encerclée attende sa relève, des voix plaidaient pour une évacuation totale immédiate et non autorisée.

L'état-major général avait également informé Hitler que l'encerclement ne pouvait pas être soutenu indéfiniment - et que l'impossibilité de s'en extraire entraînerait une catastrophe militaire. Feldmarschall Keitel, cependant, a insisté pour supporter l'encerclement et Reichsmarschall Göring lui a assuré que la Luftwaffe pourrait approvisionner la 6^{ème} Armée encerclée. Hitler a ensuite déclaré vouloir que Stalingrad soit une forteresse et a ordonné que les positions de la Volga soient maintenues à tout prix. Il est rapidement devenu évident, cependant, que l'approvisionnement en air n'était pas suffisant pour répondre aux besoins de la 6^{ème} Armée, de sorte que la situation à Stalingrad se détériorait quotidiennement.

Le 26 novembre, Feldmarschall von Manstein a pris le commandement suprême du front sud en Russie, assurant que tout serait fait pour briser l'encerclement. Les renforts avaient déjà été mis à disposition de cette tentative de secours. Dans le même temps, la 6^{ème} Armée a reçu l'ordre de préparer les forces à une évacuation afin - au moins temporairement - d'ouvrir une voie d'approvisionnement.

Le 1er décembre, Hitler a publié la directive pour l'opération "Wintergewitter". Il était prévu avec 20 divisions et l'attaque devait inclure deux offensives panzer. Selon la conception d'Hitler, l'offensive devrait rétablir l'ancienne ligne de front et la 6^{ème} Armée serait ainsi en mesure de maintenir sa position.

Le personnel de planification de von Manstein a envisagé, en cas d'opération réussie, que la 6^{ème} Armée soit extraite de Stalingrad et commence à se replier. Ce résultat serait le plus grand succès possible ; Hitler en serait plus tard convaincu.



Selon le décret de von Manstein, si "l'opération Wintergewitter" devait réussir, alors la 6^{ème} armée devrait tenter une sortie et rallier l'armée de secours. Un plan d'extraction a été mis en place par l'état-major de la 6^{ème} armée le 2 décembre et a reçu le nom de "Fall Donnerschlag". Selon l'évaluation de l'état-major, le succès était douteux en raison du mauvais état de l'armée, de plus, il faudrait 4 à 6 jours pour se préparer. En outre, il devrait être coordonné précisément avec les troupes de secours, car la défense de l'arrière-garde du chaudron aurait une priorité absolue.

Étant donné que la situation dans le chaudron se détériorait quotidiennement et que la reconnaissance de l'ennemi allemand a rapporté que l'Armée rouge renforçait ses positions devant Stalingrad, la hâte était nécessaire. Cependant, ils ont également estimé qu'ils devraient attendre la période de gel, car les chars allemands pourraient alors avancer plus rapidement. L'opération devait commencer le 3 décembre, mais un nombre insuffisant de forces avait été apporté et de manière critique : l'apparition du gel n'était nulle part visible. Par conséquent, le début des opérations a été reporté à plusieurs reprises.

Lorsque "l'opération Wintergewitter" a finalement commencé le 12 décembre, la force de combat espérée n'avait pas été atteinte car de nombreuses unités de secours ne pouvaient pas être construites à temps ou apportées aussi rapidement que les plans l'exigeaient. L'activité partisane russe et les offensives de l'Armée rouge ont également contribué en fixant les unités de renforcement prévues.

Ainsi, une seule offensive de chars a été effectuée, tandis que l'objectif de 20 divisions n'a pas pu être atteint non plus. Au lieu de cela, des restes dispersés ont été rassemblés et ont reçu le nom de "Panzergruppe Hoth". Ils ont agi d'une seule pièce. Le groupement de chars s'est réuni dans la région de Kotelnikowo avec 100 kilomètres de territoire ennemi devant eux. L'Armée rouge n'était pas ignorant de leur déploiement, et les unités soviétiques ont donc tenté de contrecarrer leur déploiement et d'avancer dès le début.

Au début de cette offensive, le groupe de chars allemands était encore en supériorité numérique, il était donc nécessaire d'agir rapidement avant le renversement de cette tendance.





Alors que les chars arrivaient, le général-chef Hoth a annoncé par radio à Stalingrad « Attendez, nous arrivons ! »

Dans la ville elle-même, l'Armée rouge a essayé de battre les unités allemandes *avant* que la campagne de secours ne puisse les atteindre. À ce stade, les combats ont éclaté une fois de plus, avec une férocité accrue. Les réserves allemandes critiques réservées pour la sortie ont été utilisées par des points chauds dans le chaudron. De plus, leurs soldats à Stalingrad étaient épuisés ; une tentative réussie de sortie est devenue de plus en plus improbable.

L'attaque du *Panzergruppe Hoth* a d'abord été couronnée de succès. Le beau temps et la faible résistance des troupes soviétiques ont permis aux unités Allemandes d'avancer rapidement. Les premières difficultés sont apparues lorsque les troupes n'ont pas été en mesure de traverser des fjords dans la vallée d'Aksaj-Kurmoyarsky. Sans traversée de la rivière Aksaj, il ne pourrait y avoir d'autres avancées. Mais en raison de la mauvaise direction soviétique et des succès tactiques de la Wehrmacht, un franchissement a finalement été forcé et le groupe de chars s'est poursuivi rapidement.

La reconnaissance allemande a ensuite signalé des mouvements de troupes soviétiques, de sorte que l'avance a dû être ralentie pour sécuriser les flancs. En fait, cette attaque allemande en vigueur avait engendré un certain niveau de surprise en dépit des réactions de l'Armée rouge. Mais maintenant, les Soviétiques s'étaient regroupés, avaient pris des positions défensives et lancé des contre-attaques. Même si elles purent être contrecarrés avec succès, elles ralentirent l'avancée du groupement de chars. Rétrospectivement, ces contre-attaques auraient pu être menées avec plus de force, mais Staline avait jusqu'à présent refusé les renforts appropriés des troupes.

Lorsque Staline s'est rendu compte que ses généraux avaient raison d'appeler cela une offensive allemande complète, "l'opération Little Saturn" fut lancée. Son objectif était d'arrêter cette avancée allemande, de former un nœud autour du *Panzergruppe*, et d'attaquer la 8^{ème} armée italienne afin de fixer ces forces et de poignarder la Wehrmacht dans le dos.

Dans le combat en cours, le *Panzergruppe Hoth* a réussi à percer sur un front de 30 kilomètres de large et à avancer sur un total de 50 kilomètres. Puis, le 14 décembre, le temps a changé et le sol s'est transformé en boue. Cela a grandement

entravé l'avancée allemande. De plus, une bataille de chars a eu lieu à la ligne Werchne-Kumskij, où de solides renforts russes avaient été déployés. En fin de compte, seul un gain de 3 kilomètres a été réalisé, suivi de nouvelles contre-attaques russes sur le flanc, qui n'ont été refoulées qu'avec difficulté. Cependant, les mouvements opérationnels ont pu se poursuivre.

Mais à chaque kilomètre en direction de Stalingrad, la résistance russe augmentait. Le 16 décembre, le général-chef Hoth a décidé de poursuivre ses attaques sans couvrir suffisamment ses flancs. Maintenant, la position initiale pour l'avancée finale vers Stalingrad devait être consolidée. À cette fin, la 17^e division Panzer a été créée pour compenser les pertes allemandes.

À ce stade, Hitler continuait de rejeter un retrait total de Stalingrad et insistait sur le fait qu'un corridor d'approvisionnement devait être créé et maintenu.

Pendant ce temps, les contre-attaques soviétiques dans les zones d'Aksaj et de Verkhne-Kumsky ont augmenté en intensité, bien que chaque fois repoussées. D'autres renforts n'ont pas atteint le groupement de chars, car ils étaient nécessaires pour repousser les attaques de flancs de la 51^{ème} armée soviétique.

Le 17 décembre, les combats se sont intensifiés dans la région de Verkhne-Kumsky. Les unités allemandes ont pu faire de légers gains sur le terrain, mais ne purent éliminer le danger, car des réserves russes continuaient à arriver. La 17^{ème} division blindée réussit à avancer plus au nord et forma une tête de pont près de Generalovskij. Ici, les deux parties s'engagèrent dans des combats difficiles.

Le matin du 18 décembre, une décision finale devait être prise. Cependant, le danger d'incursions sur les flancs était toujours présent, et aucun renfort ne pouvait être apporté. Les offensives n'obtenaient que des progrès lents ; chaque gain au sol a été acheté avec de lourdes pertes. En fin de compte, l'avance s'est arrêtée.

Le 19 décembre, les forces ont été concentrées dans la région de Verkhne-Kumsky et sortir de l'impasse ne s'est fait qu'au prix d'un déploiement massif de la Luftwaffe. Les unités russes se sont retirées. Maintenant, avec le soutien vital de la Luftwaffe, la poussée vers Stalingrad devait réussir.

Un mot sur Hermann Hoth :

La plupart des gens connaîtront Hermann Hoth comme le commandant du "Panzergruppe Hoth", qui a désespérément essayé de libérer ses camarades piégés dans le chaudron de Stalingrad. Même contre les évaluations de ses supérieurs. Au moins, de nombreux films et documentaires peignent ce tableau. Cependant, Hoth appartenait aux généraux obéissants d'Hitler qui ont exprimé dans leurs ordres leur accord avec les meurtres de masse sur le territoire conquis de l'Union soviétique et n'ont laissé aucun doute sur leur soutien à "l'extermination" de la population juive. Dans son ordre du 17 octobre 1941, il a qualifié "leur extermination d'impératif d'auto-préservation".

Le 17 novembre 1941, il a exhorté ses soldats à "ne montrer aucune pitié ou douceur envers la population".

Hoth a été parmi les généraux qui ont immédiatement mis en œuvre et transmis à la fois le "Kommissarbefehl" (les commissaires politiques de l'Armée rouge n'étaient pas traités comme des prisonniers de guerre mais abattus sans procès) et le "Reichenau-Erlass" (un décret sur la guerre d'extermination idéologique raciale délibérée qui a contribué à la brutalisation de la guerre allemande en Union Soviétique).

En fin de compte, Hoth était l'un des généraux qui ont participé activement à des crimes de guerre tels que la planification et la réalisation de guerres d'agression et d'extermination, les meurtres de masse de civils et de ceux soupçonnés d'être partisans, les mauvais traitements et les meurtres de prisonniers de guerre, les crimes d'occupation et la participation aux génocides.



Une percée a été réalisée depuis la région de Krugljakov avec de lourdes pertes. Mais ensuite, la rivière Myshkova a dû être traversée avant que les renforts de la 2^{ème} armée des gardes soviétiques puissent intervenir dans les combats. Des unités allemandes dramatiques ont réussi à prendre Gromoslavka et à former une tête de pont sur la Myshkova. Plus que soixante kilomètres séparaient le groupement blindé de l'anneau extérieur de Stalingrad.

L'évasion de Stalingrad aurait dû avoir lieu rapidement afin que les formations piégées puissent être retirées. Le général Hoth était certainement conscient des dangers de ne pas pouvoir protéger ses flancs, qui étaient inévitablement laissés en position exposée. Il savait que garder un corridor ouvert à Stalingrad était une sorte de fantôme irréaliste. À ce moment, les troupes allemandes faisaient face à une triple supériorité soviétique et pour que la tentative d'évasion réussisse, sa force de secours devrait avancer d'au moins 20 kilomètres de plus.

Le 20 décembre, l'Armée rouge apportait constamment des renforts, tandis que toutes les forces allemandes étaient nécessaires pour sécuriser la tête de pont et les flancs. Les combats n'apportaient que des gains de terrain minimes. En raison de l'intensification de la résistance, les différents membres d'état-major de la Wehrmacht impliqués mettaient sérieusement en doute la possibilité d'une percée.

Le 21 décembre, les combats se sont poursuivis avec une férocité croissante. Une force d'attaque allemande déterminée a réussi à s'approcher à moins de 48 kilomètres du périphérique de Stalingrad. Il était maintenant évident que "Fall Donnerschlag" devait être déclaré, mais à Stalingrad, le général-chef Paulus n'avait pas encore commencé de vrais préparatifs. Néanmoins, les 3 000 tonnes de fournitures et de tracteurs prévus ont été apportés à la 6^{ème} Armée afin de faciliter l'évasion.





Cependant, l'avance prévue du Panzergruppe le 22 décembre a dû être annulée, car l'Armée rouge a lancé de plus en plus de troupes sur les flancs vulnérables. A plusieurs reprises, le front d'attaque a couru le risque d'être isolé. Bien qu'il semble que cette crise en cours puisse être gérée, la situation est rapidement devenue intenable. En raison des pertes élevées et de la suppression des approvisionnements, il était devenu impossible de maintenir la totalité de la position à long terme. Le colonel général Hoth a répondu en planifiant un regroupement ; il a décidé d'essayer une tentative de secours le 24 décembre dans l'espoir que la 6^{ème} armée le rejoindrait.

Cependant, aucun ordre de ce type ne fut lancé. Il s'est avéré qu'Hitler n'a pas pu être persuadé de laisser s'échapper la 6^{ème} armée. Le Generaloberst Hoth espérait maintenant que la 6^{ème} armée tenterait une sortie sous sa propre autorité. Mais pour Paulus, "l'obéissance était le devoir le plus élevé" et il a donc refusé de faire une telle chose sans ordre. De plus, Paulus a insisté sur le fait qu'il ne serait capable de parcourir que 30 kilomètres avec la 6^{ème} armée dans le meilleur des cas et qu'une unification avec Panzergruppe Hoth était donc impossible.

Le 23 décembre, il est devenu clair que la situation sur le plus grand front sud devenait critique. Les troupes italiennes ont été forcées de se retirer et le Panzergruppe Hoth risquait d'être isolé. En fait, la situation de l'ensemble du groupement d'armées Don était désastreuse. Le Feldmarschall von Manstein a donc ordonné le retrait du Panzergruppe Hoth pour aider à arrêter les contre-offensives incessantes de l'Armée rouge.

Le général-chef Hoth a demandé à faire une dernière tentative pour sauver la 6^{ème} armée le 24 décembre et a tout préparé pour cela. Mais lorsque le jour est arrivé, le plan d'attaque a été révoqué à contrecœur sous la pression continue des attaques soviétiques. Le Panzergruppe a été contraint de se retirer de plus en plus loin.

Et c'est ainsi que le "Unternehmen Wintergewitter" s'est arrêtée dans la neige des steppes peu avant Stalingrad. Le "Fall Donnerschlag" n'a jamais été déclaré et aucune aide n'a été possible pour la 6^{ème} armée piégée, même si tous les ordres de planification du "Fall Donnerschlag" n'ont pas été officiellement annulés avant le 30 décembre.

En 1942, la Wehrmacht a subi une série de défaites. Comme c'était souvent le cas, des plans stratégiques adéquats pour la possibilité d'échec n'avaient pas été préparés. Ils ne savaient pas comment procéder en cas de défaite. C'est à ce moment que le principe national-socialiste du « sacrifice » était censé entrer en jeu. L'un d'eux était de se battre jusqu'à la dernière cartouche, jusqu'à la mort. Tout manque de matériel devait être

compensé par une volonté de fer. En bref, c'était « mort ou victoire ».

Et ce slogan permanent a été appliqué dans l'esprit d'une propagande fanatique radicale, encore et encore. Il a été déployé pour la première fois dans un message radio à Erwin Rommel le 3 novembre 1942, alors qu'il était sur le point d'entamer une retraite en Afrique du Nord en raison du manque de fournitures. Le generalfeldmarshall Rommel a reçu l'annonce suivante d'Adolf Hitler : "Ce ne serait pas la première fois dans l'histoire que le plus fort triomphe des bataillons les plus forts de l'ennemi. Mais vous ne pouvez montrer à vos troupes qu'un autre chemin vers la victoire ou la mort. »

Ce n'est qu'après que Rommel a retiré ses troupes avec de lourdes pertes - malgré l'ordre ci-dessus - qu'Hitler a pris en compte la véritable situation militaire et a donné sa bénédiction pour cette retraite.

Et ce fut à nouveau le cas à Stalingrad. La situation sur le front sud était en effet critique, mais les plans d'Hitler n'incluaient aucune option de retraite. Les positions devaient être tenues si nécessaire jusqu'à la mort. Contrairement à l'Afrique du Nord, aucun des généraux de la Volga n'a eu le courage de prendre ses propres décisions. Le résultat a été une mort lente et angoissante pour les soldats de l'Axe piégés de la 6^{ème} armée, car la reddition n'était certainement pas une option. Comble de l'extrême, le 30 janvier 1943, le Reichsfeldmarschall Hermann Göring a prononcé un discours à l'occasion du 10^e anniversaire de la nomination d'Adolf Hitler au poste de Reichskanzler. Son discours s'inscrivait dans le contexte de la dissolution imminente des forces piégées à Stalingrad. Dans une distorsion évidente du caractère dévastateur de cette défaite pour le Troisième Reich, Göring a cyniquement fait référence dans son discours à la mort des Grecs dans la bataille des Thermopyles contre les hordes perses, ainsi qu'aux Nibelungen. Ainsi, l'anéantissement total de la 6^{ème} armée a été révélé au public sans la nommer clairement. Même des phrases telles que "effort héroïque", "persévérance inébranlable", ou même "lutte héroïque" et "défense héroïque" n'ont permis aucune autre interprétation que le fait que la bataille a été perdue et immense des pertes.

Un côté intéressant ici est qu'en raison de cet échec majeur sur le front de l'Est, un discours personnel d'Hitler à cette occasion importante était clairement hors de question. "Der Führer" n'était jamais censé parler dans le cadre d'une défaite claire. Pour cette raison, Hermann Göring a dû prendre en charge cette tâche ingrate.



17. NOTES DU DESIGNER

Après de nombreuses années dans le passe-temps, mon enthousiasme pour les jeux de société historiques et les simulations de conflits reste intact. Et j'aime m'asseoir à une table avec mes autres joueurs. Les jeux ne sont bons qu'en compagnie et j'ai tant ri aux larmes dans certaines situations de jeu, mais j'ai aussi pleuré tant de larmes intérieures. Et surtout dans les simulations de conflits, le sens de la communauté va généralement jusqu'à résoudre ensemble des situations délicates pendant un jeu. Vous jouez vraiment les uns avec les autres et pas les uns contre les autres.

Tout le monde sera familier avec l'adaptation, l'affinement, le lissage ou l'extension des règles des jeux. Les soi-disant « règles maison ». À partir de ces "règles maison", des idées pour un nouveau système de jeu se développent souvent et à partir de là, peut-être l'idée d'un nouveau jeu. C'était comme ça pour moi avec "Donnerschlag".

J'aime les jeux d'interaction. Je m'ennuie quand je dois regarder mon adversaire déplacer sans cesse ses unités sans pouvoir réagir. C'est pourquoi les activations dans "Donnerschlag" ont lieu alternativement. Les systèmes de jeu ne devraient pas non plus être trop complexes et devraient avoir une valeur de relecture élevée. C'est pourquoi j'ai essayé d'écrire des règles simples et de traiter de nombreuses règles spéciales via des cartes et de ne pas les inclure dans les joueurs. Je sais que beaucoup de joueurs n'aiment pas que le facteur de chance soit trop élevé, toutefois le facteur de chance élevé (je préfère l'appeler friction) dans "Donnerschlag" garantit une rejouabilité élevée. À ce stade, je suis également heureux d'admettre que si les choses vont très mal, une partie peut prendre fin rapidement. Alors vous venez d'avoir de la malchance. Mais selon l'expérience générale, le facteur chance s'équilibre d'une partie à l'autre et les jeux sont plus ou moins équilibrés.

Avec un peu d'expérience, un jeu ne dure pas plus de six heures, de sorte que rien ne fait obstacle à une vengeance précoce. Il suffit de connaître les règles et les cartes, mais ce n'est pas une grande chose avec "Donnerschlag". Et le match retour est à nouveau un jeu complètement différent. VUCA Simulation s'efforce d'être à la hauteur de la devise « Facile à apprendre - difficile à maîtriser ». Nous espérons avoir réussi.

Outre la planification et la gestion des ressources, ce que j'aime dans les simulations de conflits, c'est que je - en tant que joueur - dois prendre des décisions tout le temps. Les automatismes sont

nécessaires, bien sûr, mais trop d'entre eux sapent le plaisir du jeu. Et dans "Donnerschlag", je dois constamment faire de nouveaux plans et de nouvelles décisions. Quand dois-je jouer à quelle carte d'activation, qu'est-ce que j'active, est-ce que je conserve mes cartes de combat pour une attaque accumulée ou est-ce que je les utilise individuellement dans des actions plus petites ? Est-ce que je prends l'événement ou l'effet tactique, est-ce que j'utilise mon "Schlachtenglück" en ce moment, et ainsi de suite ?

Et bien que vous deviez prendre des décisions tout le temps, vous avez également besoin d'une certaine quantité de chance. Est-ce que j'obtiens les bonnes activations, est-ce que je lancerai les bons événements, est-ce que j'obtiens suffisamment de renforts ad hoc, et si oui, les bons ? Et est-ce que je joue à quitte ou double ou ceinture et bretelles ? Cette combinaison de pression de décision et de chance est ce qui fait une bonne simulation pour moi et j'espère que VUCA Simulations a réussi avec "Donnerschlag".

Il m'est difficile de donner des conseils de jeu, parce que chaque jeu se déroule différemment. En général, on peut dire que pour l'Axe, jouer la vitesse ne devrait pas être une surprise. Le terrain doit être gagné rapidement et les traversées fluviales doivent être sécurisées rapidement. Le temps fonctionne pour le Soviétique. Et plus vous pouvez laisser planer le doute sur votre zone de ralliement, plus le Soviétique doit diviser ses forces. Pour la fin d'un jeu, vous devriez encore avoir suffisamment de forces pour une percée, sinon vous souffrirez du désastre historique. Et ne négligez pas les unités roumaines, car vous en aurez besoin.

En tant que Soviétique, vous ne pouvez perturber l'avance de l'Axe qu'au début du jeu. Mais au fur et à mesure que le jeu progresse, vous devenez de plus en plus fort. Ainsi, des fortifications peuvent être créées et vous pouvez réfléchir à d'éventuelle contre-attaque. En particulier, les franchissements de rivière devraient être bien défendus. Et les attaques sur le flanc sont un moyen sûr d'ennuyer l'Axe. Plus vous reconnaissez la zone de ralliement approximative, mieux vous pouvez organiser la résistance. Le « Panzergruppe » de l'Axe est fort, mais avec une bonne planification, pas assez fort.

Je souhaite à tous les joueurs de nombreux jeux passionnants et beaucoup de plaisir.

Et n'oubliez jamais : la simulation de conflits n'est qu'un jeu !

18. MISE EN PLACE

- ◆ Configurez les unités et les marqueurs en fonction de l'affichage de configuration et des boîtes de maintien sur la carte.
- ◆ Rattachez StuG Abt. 228 et StuG Abt. 243 à une formation de l'Axe (la même ou différente). Ils y resteront rattachés pendant tout le jeu.
- ◆ Les trois unités Soviétiques sur l'hex 2224 dépassent ici la limite d'empilement. L'unité 343/38 est positionnée sur l'hex 2323.
- ◆ Triez les cartes d'activation et les cartes de combat en jeux *Early* et

Late. Les cartes désignées comme *Late* n'entrent en jeu qu'au tour 4.

- ◆ Mélangez les cartes d'activation *Early* et les cartes de combat *Early* des deux côtés. Placez les cartes d'activation et les cartes de combat dans des piles séparées pour chaque joueur, près d'eux. Distribuez à chaque joueur cinq cartes d'activation et cinq cartes de combat de leurs piles respectives.
- ◆ Placez les unités de renforts d'infanterie ad hoc soviétique avec leurs deux marqueurs SNAFU dans une tasse opaque. Placez les unités

Alarmgruppe de l'Axe avec leur marqueur SNAFU dans une autre tasse. Pendant le jeu, les unités d'infanterie ad hoc et *Alarmgruppe* éliminées sont remis dans la tasse. Les marqueurs SNAFU sont remis dans la tasse immédiatement après avoir été tirés.

- ◆ Placez les renforts du char du joueur soviétique dans une autre tasse opaque (un marqueur SNAFU). Les unités de renforts des char éliminées sont remis dans la tasse.
- ◆ Le joueur de l'Axe obtient le marqueur Schlachtenglück.



19. INDEX

Avance après combat		8	<i>QG</i>	12.4	7
<i>Débordement</i>	13.2	8	<i>Sortie de la zone de commandement</i>	10,3	5
Phase d'action		3	<i>Points de mouvement</i>	12.1	6
<i>Cartes d'activation</i>	4.4	2	<i>Débordements</i>	12.3	7
<i>Étapes d'activation</i>	6.	3	<i>Unités non ravitaillées</i>	11.2	6
<i>Règles du tour de jeu</i>	8	10	<i>Procédure</i>	12.1	6
<i>Cartes OKH & STAVKA</i>	4.6	2	<i>Hexagones fluviaux</i>	12.2	6
			<i>Hexagones routiers</i>	12.2	6
Phase administrative		3	<i>Segment (phase d'action)</i>	6.	3
<i>Étapes de la phase administrative</i>	6.	3	<i>Limites d'empilement</i>	8	4
<i>Tour de jeu 8</i>		10	Renforts		
<i>Placement du marqueur Schwerpunkt</i>	4.7	2	<i>A partir des résultats du combat</i>	13.2	8
Cartes		2	<i>Vue d'ensemble</i>	6.	3
<i>Cartes d'activation</i>	4.4	2	<i>Mise en place</i>	5.	3
<i>Code couleur</i>		4	Relèves		2
<i>Cartes de combat</i>	4.5	2	<i>Conditions</i>	4.5	2
<i>Distribution</i>		3	<i>Récupération des unités éliminées</i>	4,5	2
<i>Brouillard de guerre</i>	7.	4	Retraite		
<i>Activation de formation</i>	10.2	4	<i>Sur-empilement</i>	13.2	8
<i>Mise en place</i>		3	<i>Vue d'ensemble</i>	13.2	8
<i>Limite de main</i>		2	<i>Retraite des QG</i>	12.4	7
<i>Haut commandement</i>		3	<i>Restrictions</i>	13.2	8
<i>"R. Bri. naval" / "Garde"</i>	4,5	2	<i>Limites d'empilement</i>	8	4
<i>OKH & STAVKA</i>	4.6	2	Schlachtenglück		
<i>Jouer des Cartes de combat</i>	13.2	7	<i>Vue d'ensemble</i>	4.7	2
<i>"SWT-40"/"Position du verrou"</i>	4,5	2	<i>Configuration</i>	5.	3
Combat		7	<i>Schwerpunkt</i>		
<i>Avance après combat</i>	13.2	8	<i>Portée d'activation</i>	10.3	5
<i>Décalage de colonne</i>	13.2	7	<i>Activation par Schwerpunkt</i>	10.2	4
<i>Unités</i>	4.2	1	<i>Débordements</i>	12.3	7
<i>DRM</i>	13.2	8	<i>Placement</i>	6.	3
<i>Unités non ravitaillées</i>	11.2	6	<i>Empilement (libre)</i>	8.	4
<i>Résumé</i>	13.	7	<i>Dernier grand effort</i>	14.	10
<i>Jouer des Cartes</i>	13.2	7	Empilement		4
<i>Procédure</i>	13.2	7,8	<i>Limites</i>	8.	4
<i>Retraite</i>	13.2	8	<i>Dépassement</i>	8.	4
<i>Segment (phase d'action)</i>	6.	3	<i>Vue d'ensemble</i>	8.	4
<i>Pas de Pertes</i>	13.2	8	<i>Retraite</i>	13.2	8
<i>Effets du terrain</i>	7-8		Pas		
Unités de combat	1		<i>Perte d'un pas de combat</i>	13.2	8
<i>Activation</i>	10.	4	<i>Relèves</i>	4.5	2
<i>Réduction de moitié de la force de combat (pile)</i>	13.2	8	Ravitaillement		6
<i>Sortir de portée de commandement</i>	10.3	5	<i>Effets pour les unités non ravitaillées</i>	11,2	6
<i>Vue d'ensemble</i>	4.2	1	<i>Zones de ravitaillement sur la carte</i>	4.1	1
<i>Retraite en EZOC</i>	13.2	8	<i>Conditions de victoire (statut des unités)</i>	15.	10
<i>Limites d'empilement</i>	8.	4	Terrain		
<i>Contrôle du ravitaillement</i>	11.	6	<i>Effets sur le combat</i>	13.2	7
Donnerschlag		10	<i>Effets sur le mouvement</i>	12.2	6
<i>Extension de la survie de la 6e armée</i>	14.	10	<i>Côtés d'hexagone de rivière</i>	12.2	6
<i>Annoncer Donnerschlag</i>	6.	3	<i>Restriction ZOC (côtés d'hexagone de rivière)</i>	9.	4
<i>Brouillard de guerre</i>	7.	4	Victoire		10
Formation			<i>Extension de survie de la 6ème Armée</i>	14.	10
<i>Activation des formations</i>	10.2	4	<i>Conditions (Axe & Soviétiques)</i>	15.	10
<i>Représentation des formations</i>	4.2,4.3	1	<i>Donnerschlag</i>	14.	10
Unités de QG		1	Zones de contrôle (ZOC/EZOC)		4
<i>Activation par le QG</i>	10.	4	<i>Effets sur le mouvement</i>	12.5	7
<i>Combat (seul dans l'hexagone)</i>	13.	7	<i>Vue d'ensemble</i>	9.	4
<i>Portée de commandement</i>	10.3	5	<i>Restriction de la retraite</i>	13.2	8
<i>Effets du dernier grand effort</i>	14.	10	<i>Hexagones de routes</i>	12.2	6
<i>Mouvement</i>	12	6	<i>Blocage des lignes de ravitaillement</i>	11.2	6
<i>Mouvement (axe)</i>	12.4	7	<i>Restriction de ZOC (côtés d'hexagone de rivière)</i>	9.	4
<i>Mouvement (soviétique)</i>	6.	3			
<i>Effets de débordement</i>	12.3	7			
<i>Vue d'ensemble</i>	4.3	1			
<i>Retraite (empilés)</i>	13.2	8			
<i>Ravitaillement (EZOC)</i>	11.1	6			
<i>(pas de) Zone de Contrôle</i>	9.	4			
Mouvement					
<i>EZOC</i>	12.5	7			

DONNERSCHLAG

ESCAPE FROM STALINGRAD



© 2022

Donnerschlag - Escape from Stalingrad is manufactured and distributed by VUCA Simulations, a brand of Bruncken & Gebhardt GmbH. All Rights Reserved.

You can find additional information about our games, and helpful materials on: vucasims.com