

TRACES OF WAR

RULEBOOK

A game by Tetsuya Nakamura



VUCA

visual unitary campaign action

TABLE DES MATIERES

1.0 INTRODUCTION	3
1.1 Échelle	3
1.2 Composants.....	3
1.3 Conventions de calcul	3
2.0 ÉLÉMENTS DU JEU	3
2.1 Carte.....	3
2.2 Unités de combat	3
2.3 Quartiers généraux	4
2.4 Jetons de commandement	4
2.5 Marqueurs.....	4
2.6 Aides de jeu	5
2.7 Feuille de piste du Solitaire.....	5
3.0 PRÉPARATION DU JEU	5
4.0 SÉQUENCE DE JEU	6
4.1 Phase de réorganisation de la Luftwaffe	6
4.2 Phase de sélection des jetons de commandement	6
4.2.1 Sélection des pions soviétiques.....	6
4.2.2 Sélection des jetons de l'axe	6
4.3 Phase d'Action.....	7
4.4 Phase de fin de tour.....	7
4.4.1 Détermination de la victoire.....	7
4.4.2 Avancement du tour.....	7
5.0 EMPILEMENT	7
6.0 ZONE DE CONTRÔLE (ZOC)	7
7.0 SOUTIEN AÉRIEN DE LA LUFTWAFFE	8
8.0 RAVITAILLEMENT	8
8.1 Détermination du ravitaillement	8
8.2 Effets de l'état de ravitaillement.....	8
9.0 MOUVEMENT	9
9.1 Mouvement normal.....	9
9.2 Mouvement stratégique.....	9
9.3 Effets des ZOC sur le mouvement	9
9.4 Relocalisation volontaire d'un QG	9
10.0 COMBAT	10
10.1 Procédure de combat	10
10.2 Détermination du ratio de combat.....	10
10.3 Détermination des résultats du combat.....	10
10.4 Retraite.....	10
10.5 Avance après combat	11
11.0 RENFORTS	12
11.1 Renforts soviétiques	12
11.2 Renforts de l'Axe.....	12
12.0 REGLES SPECIALES	12
12.1 Tour 1	12
12.2 Ordre de Commandement Suprême.....	12
12.3 Points de passage.....	12
13.0 CONDITIONS DE VICTOIRE	13
13.1 Victoire automatique	13
14.0 RÈGLES OPTIONNELLES	13
14.1 Enchère de VP.....	13
14.2 Conversion des QG soviétiques.....	13
15.0 NOTES HISTORIQUES	14

© 2023

Traces of War est fabriqué et distribué par VUCA Simulations, une marque de Bruncken & Gebhardt GmbH. Tous droits réservés.

Crédits

Concepteur

Tetsuya Nakamura

Développeurs

Patrick Gebhardt & Lennart Lindbäck

Directeur artistique

Patrick Gebhardt

Artiste graphique

Pablo Bazerque

Collaborateurs spéciaux

Edgar Gallego

Hans Korting

Traduction Française :

Jean-Philippe Aubertel

Abréviations

AS	Soutien aérien
CRT	Tableau des résultats de combat
CP	Point de passage (<i>Crossing Point</i>)
DRM	Modificateur du jet de dé
EZOC	Zone de contrôle ennemie
HQ/QG	Quartier général (<i>Headquarter</i>)
MP	Point de mouvement
NP	Point de négociation
TEC	Tableau des effets du terrain
VP	Point de victoire
ZOC	Zone de contrôle



Vous pouvez trouver des informations supplémentaires sur nos jeux et des documents utiles sur :

vucasims.com

Nous vous serions reconnaissants de bien vouloir évaluer nos jeux sur boardgamegeek.com.

Cela nous aiderait énormément .

1.0 INTRODUCTION

Traces of War est un jeu pour deux joueurs qui simule les combats intenses entre les forces de l'Axe et les forces soviétiques après la bataille de Koursk entre août 1943 et mars 1944. Une offensive soviétique majeure est lancée contre une défense mobile allemande. La percée sera-t-elle couronnée de succès ?

1.1 Échelle

Un hexagone représente environ 20 kilomètres de terrain d'un côté à l'autre. Chaque tour représente un mois. Les unités de combat sont des divisions pour l'Axe et des corps pour les Soviétiques.

1.2 Composants

- Deux cartes de 20,7 "x28" (526x712mm)
- 303-pions 5/8" (16mm) et 18-pions ronds 3/4" (18mm)
- Deux exemplaires de deux feuilles d'aide aux joueurs
- Une feuille de piste de solitaire
- Un livret de règles
- Deux dés à 6 faces

1.3 Conventions de calcul

Lorsque l'on divise par deux ou par quatre, il faut toujours arrondir les fractions à l'unité inférieure.

Exemples : La moitié de 3 (1,5) est arrondi à 1. Un quart de 3 (0,75) est arrondi à 0.

Lorsque les forces de combat d'unités empilées doivent être divisées par 2 ou par 4, additionnez-les avant de les diviser par 2 ou par 4.

2.0 ÉLÉMENTS DU JEU

Vous aurez besoin d'un récipient (tasse) opaque pour jouer à ce jeu.

2.1 Carte

La carte représente la zone où s'est déroulée la campagne historique. Une grille d'hexagones (aussi appelés « hexs ») y est superposée pour faciliter le positionnement et le déplacement des pièces de jeu (appelées pions).

Des symboles de couleur imprimés sur la carte indiquent où les différentes unités de l'Axe et des Soviétiques doivent être placées au début de la partie.

Les pistes et les cases suivantes sont imprimées sur la carte :

- La **piste des tours** est utilisée pour enregistrer le tour en cours et indique le nombre de jetons de commandement de l'Axe par tour ainsi que toutes les règles spéciales liées au tour de jeu.
- La **piste VP & CP** est utilisée pour enregistrer les points de victoire soviétiques et les points de passage sous contrôle soviétique.
- La **case Luftwaffe** est une zone de rangement pour les marqueurs de la Luftwaffe allemande.
- Les **réserves de jetons de commandement de l'Axe et des Soviétiques** sont utilisées pour conserver les jetons de commandement inactifs (et déjà joués).

Autres symboles et caractéristiques de la carte :

Hexagone de percée : Le joueur soviétique reçoit des points de victoire pour l'occupation d'un tel hexagone avec des unités soviétiques.

Hexagone de source de ravitaillement : Un hexagone avec un symbole de source de ravitaillement rouge indique une source de ravitaillement pour les unités soviétiques ; un symbole de source de ravitaillement bleu indique une source de ravitaillement pour les unités de l'Axe.

Côtés d'hexagone de pont : Un côté d'hexagone de rivière traversé par une route ou une voie ferrée est un côté d'hexagone de rivière avec pont. Inversement, un côté d'hexagone de rivière non traversé par une route ou une voie ferrée est un côté d'hexagone de rivière sans pont.

Hexagone de point de passage : Un hexagone avec une bordure rouge indique un point de passage (CP). Le nombre de CP contrôlés par les Soviétiques influence le résultat de la table de réorganisation de la Luftwaffe, de la table de négociation, de la table du jeton du

commandement de l'OKH et de la table d'apparition des correspondances de la STAVKA.

2.2 Unités de combat

Les unités de combat représentent les forces militaires qui ont participé à la campagne historique. Elles sont codées par couleur et par nationalité :

★ FORCES SOVIÉTIQUES		✚ FORCES DE L'AXE	
Soviétiques	Garde Soviétique	Allemand	Roumains
			Hongrois

Les valeurs numériques et les symboles imprimés sur les unités de combat peuvent être lus comme suit :

Unités non-mécanisées	Code couleur de déploiement	Id d'unité	Pas
	Symbole de camp	Puissance de combat	Taille d'unité
			Type d'unité
			Capacité de mouvement
Côté Force réduite	Hexagone de déploiement		Indicateur force réduite
Unités mécanisées	Code couleur de déploiement	Id d'unité	Pas
	Symbole de camp	Puissance d'attaque/défense	Taille d'unité
			Type d'unité
			Capacité de mouvement
Autres indicateurs	Info de renfort	Unité de remplacement	
Taille des unités	XX	Division	XXX
	☒	Infanterie	☒
	☒	Infanterie alpine	☒
Unités non mécanisées	☒	Cavalerie	☒
	☒	Aéroportée	☒
	SEC	Division de sécurité	
Unités mécanisées	☒	Char	
	☒	Infanterie mécanisée	

Type d'unité : Ce type indique de quel type d'unité de combat il s'agit. Toutes les unités ont des symboles OTAN, à l'exception des unités blindées pour lesquelles une option supplémentaire de silhouette est fournie.

ID unité : Il s'agit du nom historique de l'unité, sans effet sur le jeu.

Indicateur de couleur d'installation : Cette couleur facilite la mise en place et n'a aucun effet sur le jeu.

Informations sur les renforts : Un chiffre indique dans quel ordre les unités soviétiques entrent en jeu en tant que renforts. Les renforts de l'Axe sont marqués avec "AR", "IR" ou "PR" pour les catégoriser comme renforts mineurs de l'Axe, d'Infanterie ou de Panzers.

Puissance de combat : Utilisée pour résoudre les combats. La puissance de combat des unités mécanisées est séparée en puissance d'attaque et de défense. Les unités non mécanisées ont une puissance de combat qui est utilisée à la fois en attaque et en défense.

Capacité de mouvement : Détermine la distance à laquelle l'unité peut se déplacer et est exprimée en points de mouvement (PM).

Pas : Indique le nombre de pas qu'il reste à l'unité. La plupart des unités de combat ont deux pas : Un côté à pleine puissance (recto) et un côté à puissance réduite (verso) avec une puissance de combat diminuée ; certaines n'ont qu'un seul pas : un recto à pleine puissance (leur verso est vide). Lorsqu'une unité subit une perte au combat, elle est retournée sur sa face à puissance réduite ou est éliminée si elle n'a pas de verso. Les unités de combat sont toujours placées ou entrent en jeu sur leur face à pleine puissance.

Indicateur de remplacement : Unité de réserve qui remplace une unité (plus faible) du même type.

2.3 Quartiers généraux

Une unité de QG représente le QG lui-même ainsi que les unités de combat mineures sous son contrôle direct. Les unités de QG ont une zone de contrôle (ZOC), se déplacent, avancent, reculent et combattent comme des unités de combat normales, à quelques exceptions près :

Général :

- Une seule unité de QG peut s'empiler dans les limites normales d'empilement. Une unité de QG peut passer au-dessus d'une autre unité de QG pendant le mouvement.

- Un QG est relocalisé s'il est détruit au combat ou s'il ne peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie.

- Un QG activé peut être déplacé par relocalisation au lieu d'utiliser le mouvement normal.

Relocalisation : Le nouvel hexagone de destination doit remplir les conditions suivantes :

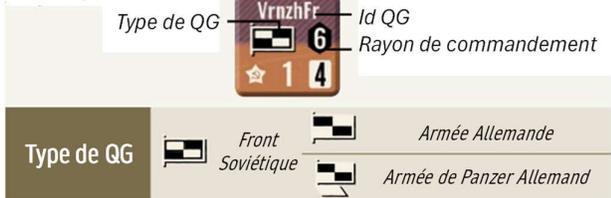
- Il doit se trouver à au moins cinq hexagones de l'hexagone initial.

- Il ne doit pas se trouver dans une EZOC.

- Le QG doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie.

- Note : Le déplacement d'un QG a un coût en PV (2/-2 PV) ! Uniquement pour le scénario de la campagne *Traces of War*. Les valeurs numériques et les symboles imprimés sur les unités de QG sont similaires à ceux des unités de combat, à l'exception de ce qui suit :

Unités QG



Type de QG : Il s'agit uniquement d'une information historique. Les QG de blindés fonctionnent exactement comme les autres QG.

Rayon de commandement : Cette valeur est utilisée pour déterminer les unités de combat que le QG peut activer. Elle indique le rayon/ la portée de commandement en hexagones et ne s'étend pas sur les côtés d'hexagone bloqués. L'état du ravitaillement, les unités ennemies ou les ZOC ennemies n'ont aucun effet sur le Rayon de Commandement. Déterminer le Rayon de commandement au moment où le QG est activé : Les unités activées peuvent ultérieurement sortir du Rayon de Commandement du QG suite à un mouvement, une retraite ou une avance après combat.

☆ SOVIET HQ ID ABBREVIATIONS			
Vrnz	Voronezh	1stUKR	1th Ukrainian Front
SW	South West	2ndUKR	2nd Ukrainian Front
Step	Steppe	3rdUKR	3rd Ukrainian Front
Sth	South	4thUKR	4th Ukrainian Front
⚡ AXIS HQ ID ABBREVIATIONS			
A	Armee	PzA	Panzer Armee

2.4 Jetons de commandement

Les jetons de commandement des QG sont utilisés pour activer des QG spécifiques, ce qui permet aux unités de combat dans leur rayon de commandement de se déplacer et d'attaquer. A chaque tour, un certain nombre de jetons de commandement de l'Axe et des Soviétiques sont placés dans une tasse, d'où ils sont tirés au hasard un par un.

Il y a au moins un jeton de commandement correspondant à chaque QG dans le jeu.

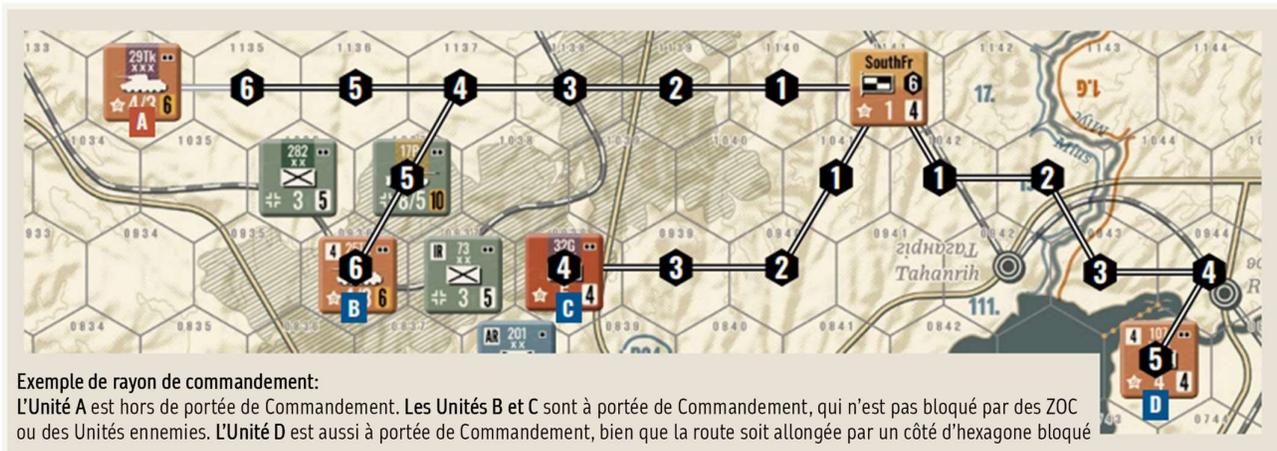


D'autres Jetons de commandement pour des phases de jeu ou des événements spéciaux sont disponibles :



2.5 Marqueurs





2.6 Aides de jeu

Plusieurs graphiques et tableaux sont imprimés sur les aides de jeu :

- **Le tableau des effets du terrain (TEC)** fournit une clé de carte et montre les effets des différentes caractéristiques du terrain sur le mouvement et le combat.
- **La Table des Résultats de Combat (CRT)** est utilisée pour résoudre les combats.
- **La table de réorganisation de la Luftwaffe** indique le nombre de marqueurs Luftwaffe disponibles pour le joueur de l'Axe et se base sur le nombre de points de passage (CP) contrôlés par les Soviétiques.
- **La table de négociation** indique le nombre de points de négociation (NP) disponibles pour le joueur de l'Axe et est basée sur le nombre de points de passage (PC) contrôlés par les Soviétiques.
- **La table des coûts des NP** indique le nombre de NP que le joueur de l'Axe doit dépenser pour annuler un ordre du commandement suprême ou pour recevoir des renforts.
- **La table des jetons de commandement OKH** indique le nombre d'activations d'unités disponibles pour le joueur de l'Axe lorsqu'il joue le pion OKH et se base sur le nombre de points de passage (CP) contrôlés par les Soviétiques.
- **La table d'apparition des pions STAVKA** indique si le pion STAVKA est disponible pour le tour en cours et est basée sur le nombre de points de passage (CP) contrôlés par les Soviétiques.

2.7 Feuille de piste de Solitaire

Cette feuille contient les informations et les pistes telles qu'elles apparaissent sur le côté de la carte de chaque joueur, pour faciliter le jeu en solitaire.

3.0 PRÉPARATION DU JEU

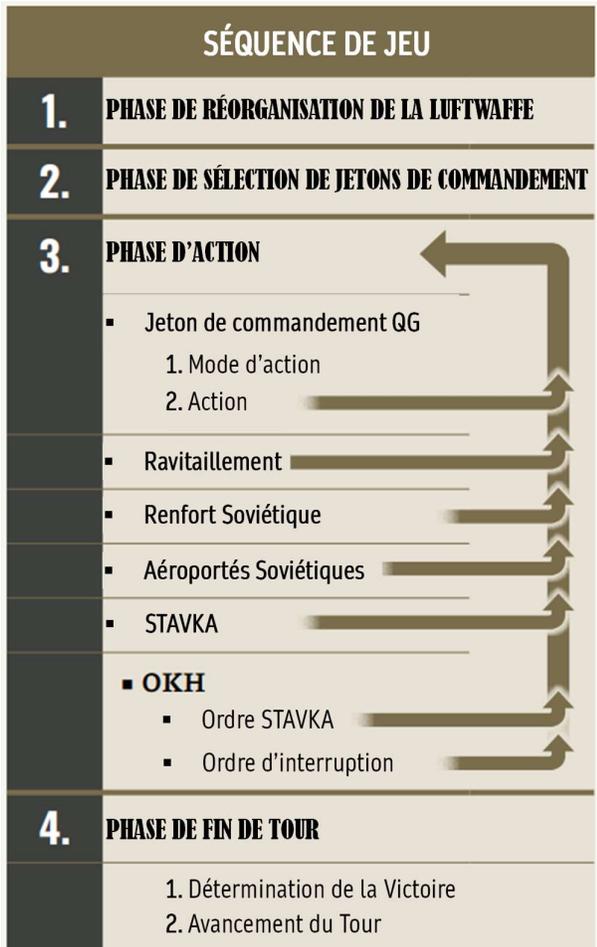
- Les deux joueurs décident d'un camp à jouer et mettent en place leurs forces en fonction des indications de mise en place sur la carte (ou en utilisant les informations de mise en place sur le verso du pion). Les QG soviétiques sont placés sur leur version "Front" plus faible (pas sur leur version "Ukr").
- Note : Il y a deux jeux de pions pour les unités blindées : l'un avec les symboles de l'OTAN, l'autre avec des silhouettes. N'utilisez qu'un seul des deux jeux, pas les deux.
- Le marqueur de tour de jeu est placé sur la première case de tour sur la piste de tour. Le jeton forces aéroportées soviétiques est placé dans la case du tour 3, le jeton STAVKA est placé dans la case du tour 5 et les deux jetons OKH allemands sont placés dans la case du tour 2.
- Tous les autres jetons de commandement soviétiques sont placés dans la case Inactive de la réserve de jetons de commandement soviétiques.
- Tous les autres jetons de commandement de l'Axe sont placés dans la case "Pool de jetons de commandement de l'Axe inactif".

- Les marqueurs de la Luftwaffe allemande sont placés dans la case Luftwaffe.
- Ravitaillement : Au début de la partie, toutes les unités de la carte sont ravitaillées (8.0).
- Les marqueurs d'ordre de commandement suprême sont placés sur les villes suivantes : Kharkiv (2634), Kyiv (2918), Odesa (0218), Ternopil (2305), Stalino (1338), Dnipropetrovsk (1631).
- Le joueur de l'Axe place les trois Divisions de Sécurité allemandes dans n'importe quel hexagone de sa ville principale (une par hexagone).
- Toutes les unités de renfort sont placées dans leurs cases respectives.
- Tous les autres marqueurs tels que le ravitaillement, etc. sont mis de côté pour une utilisation ultérieure.

4.0 SÉQUENCE DE JEU

La séquence de phases suivante constitue un tour de jeu et est répétée jusqu'à ce que le dernier tour ait été joué ou jusqu'à ce que les conditions de victoire du scénario aient été remplies (13.0). La phase d'action est répétée jusqu'à ce que tous les pions de commandement sélectionnés aient été joués.

1. Phase de réorganisation de la Luftwaffe
2. Phase de sélection des jetons de commandement
3. Phase d'action
4. Phase de fin de tour



4.1 Phase de réorganisation de la Luftwaffe

Le joueur de l'Axe (uniquement) détermine si des marqueurs Luftwaffe sont disponibles pour le tour en cours en se référant à la table de réorganisation de la Luftwaffe.

4.2 Phase de sélection des jetons de commandement

Les deux joueurs choisissent secrètement un nombre donné de leurs jetons de commandement disponibles et les placent dans la même tasse. Le joueur de l'Axe peut mettre n'importe quel nombre de ses jetons sélectionnés dans la tasse, et garder les autres en main : ceux en main peuvent être ajoutés à la tasse à n'importe quel moment de la phase d'action, et dans le cas des jetons OKH, ils peuvent également être joués depuis la main en tant qu'Ordre d'Interruption (4.2.2). Le joueur soviétique doit mettre tous les jetons sélectionnés dans la tasse (exception : activation spéciale de combat au tour 1, voir 12.1).

Le jeton de ravitaillement est commun aux deux joueurs et doit être ajouté à la tasse à chaque tour (8.0). Les jetons de commandement restants sont placés face cachée dans les cases de conservation des jetons de commandement inactifs des joueurs et ne sont pas utilisés ce tour-ci.



■ Note : Les joueurs ne peuvent jamais vérifier les jetons de commandement dans la tasse ou dans la réserve de jetons de commandement inactifs de l'adversaire.

4.2.1 Sélection des pions soviétiques

COMPOSITION DU POOL DE JETONS SOVIÉTIQUES			
X2	X2	X2	X2
X1	X1 à partir du Tour 3	X1 à partir du Tour 5	

Le joueur soviétique choisit six de ses jetons disponibles à chaque tour. Quatre d'entre eux doivent être des jetons de front soviétique, un pour chaque front. Si le jeton STAVKA est disponible, il peut être choisi à la place de l'un de ces jetons de front soviétique. Les deux autres jetons peuvent être n'importe quel autre pion (Front, Renforcement, Aéroporté, STAVKA). Le jeton Aéroportés soviétiques (11.1) ne peut être sélectionné qu'une seule fois au cours de la partie et seulement à partir du tour 3.

Le jeton STAVKA est disponible en fonction du tour en cours et du nombre de PC sous contrôle soviétique. Pour savoir si le jeton STAVKA est disponible, consultez la table d'apparition des jetons STAVKA.

Exemples :

Au tour 5, le jeton STAVKA n'est disponible que si le joueur soviétique ne contrôle aucun CP. Si le joueur contrôle un CP, alors les 6 jetons soviétiques doivent être : 1x Voronezh (1er Ukraine), 1x Steppe (2ème Ukr), 1x SWest (3ème Ukr), 1x South (4ème Ukr), et n'importe quel autre jeton.

Au Tour 6, le jeton STAVKA n'est disponible que si le joueur soviétique contrôle jusqu'à un CP. Si le joueur contrôle un CP, alors la STAVKA est disponible, et les 6 pions Soviétiques peuvent être 3 jetons Front différents (par exemple 1x Voronezh, 1x SWest, 1x South), la STAVKA, et n'importe quels autres 2 jetons.

La STAVKA vous permet de négliger un front pendant un tour pour vous concentrer sur les autres.

4.2.2 Sélection des jetons de l'axe

COMPOSITION DU POOL DE JETONS DE L'AXE		
X1	X1	X1
X1	X2 à partir du Tour 2	

Le joueur de l'Axe sélectionne le nombre de jetons indiqué sur l'échelle des tours pour le tour en cours. Ce nombre varie de trois à cinq.

Les jetons OKH deviennent disponibles au tour 2. Ils peuvent être joués de l'une des deux façons suivantes :

- Si le jeton est tiré de la tasse, toutes les options du jeton OKH sont disponibles (voir ci-dessous).
- Si le jeton n'a pas encore été placé dans la tasse, il peut être joué comme un Ordre d'Interruption directement depuis la main du joueur de l'Axe. Cela annule et ramène le jeton qui vient d'être tiré dans la tasse et permet au joueur de l'Axe d'activer immédiatement un QG de son choix ou d'effectuer un commandement OKH.

OPTIONS DES JETONS OKH		
OPTION	PIOCHÉ/TIRÉ DE	
	PIOCHE	MAIN (COMME ORDRE D'INTERRUPTION)
ACTIVATION QG	✓	✓
COMMANDEMENT OKH	✓	✓
NEGOTIATION COMMANDEMENT SUP	✓	✗

Lorsque le jeton OKH est tiré, le joueur de l'Axe peut choisir entre les options suivantes (en tenant compte des restrictions ci-dessus) :

1. **Activation de QG** : Un QG au choix du joueur de l'Axe peut être activé.
2. **Commandement OKH** : Le joueur de l'Axe peut activer un certain nombre de ses unités comme indiqué dans la table de commandement OKH, en fonction du nombre de CP actuellement sous contrôle soviétique. Ces unités peuvent être choisies librement, indépendamment de toute restriction de rayon de commandement.
3. **Négociation du Commandement Suprême** : Le joueur de l'Axe reçoit un nombre de Points de Négociation indiqué dans la Table de Négociation et dépendant du nombre de CP actuellement sous contrôle soviétique. Ces Points de Négociation peuvent maintenant être dépensés pour amener des renforts (11.2) ou pour annuler un Ordre du Commandement Suprême (12.2). Les coûts pour ce faire sont indiqués dans la Table des Coûts des NP.

4.3 Phase d'Action

Un jeton de commandement est tiré au hasard dans la tasse. Le joueur à qui appartient le jeton devient le joueur actif.

■ **Exception** : Le jeton de ravitaillement appartient aux deux joueurs.

Voici un aperçu des différentes actions possibles en fonction du jeton qui vient d'être tiré :

1. Jeton de commandement de QG

Active le QG concerné. Lorsqu'un QG est activé, toutes les unités de combat dans son rayon de commandement sont activées. Un QG de l'Axe (uniquement) peut activer un autre QG dans son rayon de commandement (bien que ce QG ne puisse pas activer d'autres unités). La procédure d'activation se déroule comme suit :

1.1 Choix du mode d'action

Le joueur actif choisit un mode d'action (Mouvement-Combat ou Combat-Mouvement).

1.2 Actions

Le joueur actif effectue le mouvement et le combat avec toutes les unités activées selon le mode d'action choisi. Voir Mouvement (9.0) et Combat (10.0).

2. Vérification du ravitaillement

Les deux joueurs doivent vérifier si leurs unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie (8.1).

3. Renforts soviétiques

Le joueur soviétique reçoit des renforts (11.1).

4. Jeton forces aéroportées soviétiques

Le joueur soviétique reçoit des renforts aéroportés par le biais d'une opération aéroportée (11.1).

5. Jeton STAVKA

Le joueur soviétique peut choisir n'importe lequel de ses QG à activer (comme pour le jeton de commandement de QG ci-dessus).

6. Jeton OKH

Le joueur de l'Axe peut choisir d'activer l'un de ses QG (comme dans le Jeton de Commandement de QG ci-dessus), d'activer des unités directement via le Commandement OKH (selon la Table de Commandement OKH) ou d'effectuer une Négociation de Commandement Suprême pour recevoir des renforts et/ou lever/annuler un Ordre de Commandement Suprême (voir 12.2).

7. Ordre d'Interruption

Si le joueur de l'Axe a toujours un jeton OKH en main, il peut annuler n'importe quel jeton de Commandement tiré – hormis ravitaillement – et remettre le jeton qui vient d'être tiré dans la tasse. Il choisit ensuite d'activer l'un de ses QG (comme dans le jeton de commandement de QG ci-dessus) ou d'activer des unités directement via le commandement OKH (selon la table de commandement OKH).

A la fin de la phase d'action (après que tous les jetons ont été tirés de la tasse et que le joueur de l'Axe n'en a plus en main), tous les marqueurs Luftwaffe inutilisés sont replacés dans la case Luftwaffe.

4.4 Phase de fin de tour

4.4.1 Détermination de la victoire

Chaque scénario a ses propres conditions de victoire, comme indiqué dans les détails du scénario :

- **Race To The Dnipro (13.2).**
- **Campagne Traces Of War (13.3).**

4.4.2 Avancement du tour

Si le dernier tour de jeu n'a pas encore été joué, avancer le marqueur de tour de jeu sur la case suivante de la piste des tours et commencer le prochain tour de jeu.

5.0 EMPILEMENT

Avoir deux unités amies ou plus dans le même hexagone s'appelle un empilement.

La limite d'empilement est vérifiée au moment où les unités de renfort sont placées sur la carte, et à chaque fois qu'une unité termine son mouvement, sa retraite ou son avance après un combat. Les limites d'empilement ne s'appliquent pas pendant le mouvement.

- Un maximum de deux unités de combat (à effectif complet ou réduit) et un QG peuvent occuper un même hexagone.
- Les alliés de l'Axe peuvent être empilés dans n'importe quelle combinaison.
- Un QG ne peut pas être empilé avec un autre QG. Un QG est relocalisé s'il se retrouve avec un autre QG à la fin d'un mouvement ou d'un combat (2.3).
- Les unités soviétiques et de l'Axe ne peuvent jamais partager le même hexagone.
- **Important** : le marqueur aéroporté soviétique n'a pas d'effet sur l'empilement.

6.0 ZONE DE CONTRÔLE (ZOC)

Toutes les unités de combat exercent une ZOC dans les six hexagones qui les entourent. Les QG exercent également une ZOC.

Une ZOC s'étend sur tous les côtés d'hexagone de rivière majeure. Les seules exceptions sont que les ZOC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hexagone bloqués. Deux ZOC ou plus se chevauchant dans un hexagone ont le même effet qu'une seule ZOC. Les ZOC affectent les lignes de ravitaillement, le mouvement, la retraite et le placement des renforts comme indiqué dans les sections respectives des règles. Le rayon de commandement n'est pas du tout affecté par les ZOC.

7.0 SOUTIEN AÉRIEN DE LA LUFTWAFFE

La Luftwaffe peut fournir un soutien aérien au combat et n'est disponible que pour le joueur de l'Axe. Le nombre de marqueurs Luftwaffe disponibles (tirés aléatoirement du pool Luftwaffe) est déterminé par le nombre actuel de CP contrôlés par les Soviétiques.



Lors de la phase de réorganisation de la Luftwaffe, le joueur de l'Axe choisit au hasard le nombre de marqueurs spécifié parmi les quatre disponibles dans la case Luftwaffe. Les marqueurs tirés ne peuvent être vérifiés que par le joueur de l'Axe, et il peut choisir de les utiliser avant tout jet de dé de combat.

Lorsqu'un marqueur a été utilisé, il est remis dans la zone Luftwaffe. A la fin de la phase d'action, les marqueurs non utilisés sont remis dans la zone Luftwaffe.

Le marqueur Soutien Aérien Offensif (AS) permet un décalage de deux colonnes vers la droite sur la CRT. Exemple : 2-1 devient 4-1. Le marqueur de soutien aérien défensif permet d'appliquer un modificateur de jet de dé (DRM) de moins 2 au jet de dé de combat sur la CRT.

Exemple : *Un jet de 4 est réduit à 2. Un jet de dé modifié inférieur à un est traité comme un.*

8.0 RAVITAILLEMENT

Si le jeton de ravitaillement est tiré, les deux joueurs doivent maintenant vérifier le statut de ravitaillement de toutes leurs unités.



8.1 Détermination du ravitaillement

Lignes de ravitaillement : Une ligne de ravitaillement est une série d'hexagones adjacents allant d'une unité à une source de ravitaillement amie et est utilisée pour juger de l'état de ravitaillement et placer des renforts. Il n'y a pas de limite au nombre d'hexagones qu'une ligne de ravitaillement peut traverser. Cependant, elle ne peut pas traverser un hexagone occupé par l'ennemi, une ZOC ennemie (qui peut cependant être

annulée par la présence d'une unité de combat ou d'un QG ami), un côté d'hexagone de rivière majeure sans pont, un côté d'hexagone bloqué ou un hexagone de ville contrôlé par l'ennemi.

Au début de la partie, toutes les villes sont contrôlées par l'Axe. Le contrôle d'un hexagone de ville est considéré comme modifié dès qu'une unité ennemie entre dans l'hexagone.

Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie, sinon elle est marquée d'un marqueur Non Ravitaillé (*Out of Supply*). Une unité qui a déjà un marqueur Non Ravitaillé est considérée comme isolée (*Isolated*) et le marqueur est retourné sur sa face isolée. Si une unité a déjà un marqueur Isolé, elle le conserve et ne subit aucune pénalité supplémentaire.



Les statuts ravitaillé, non ravitaillé et isolé sont en vigueur jusqu'au prochain tour de jeu, lorsque le jeton de ravitaillement est tiré et que le statut de ravitaillement est vérifié à nouveau. Si une unité marquée d'un marqueur Non Ravitaillé ou Isolé peut tracer une ligne de ravitaillement lorsque le statut de ravitaillement est vérifié, le marqueur est retiré.

Tous les QG non ravitaillés doivent être relocalisés (2.3). Au début de la partie, toutes les unités sur la carte sont considérées comme étant ravitaillées.

8.2 Effets de l'état de ravitaillement

Ravitaillé :

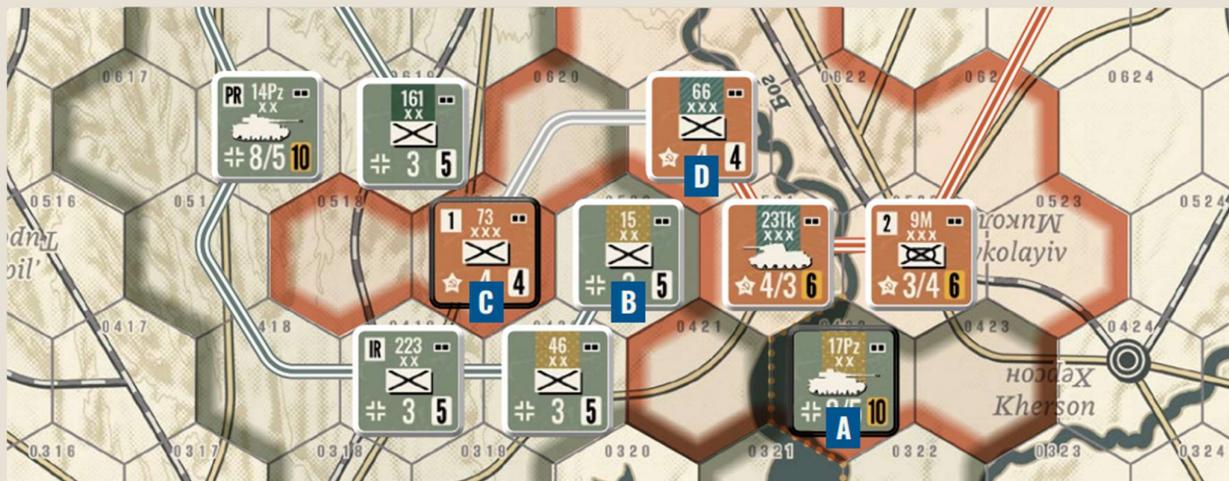
- Toutes les unités ravitaillées fonctionnent normalement.

Non ravitaillé :

- La force d'attaque est réduite de 2 (ne peut être négative). La capacité de mouvement n'est pas affectée.

Isolé :

- La force de combat (force d'attaque et force de défense) est réduite de 2 (ne peut être négative) et la capacité de mouvement est réduite de moitié.



La ligne de ravitaillement de l'unité A (Axis 17Pz) est bloquée par la ZOC de 9M et les côtés d'hexagones bloqués.

L'unité B (Axe 15) est capable de tracer une ligne de ravitaillement à travers 46 et 223.

La ligne de ravitaillement de l'unité C (Soviétique 73) est bloquée dans l'hexagone 0620 par 161 et la ZOC du 15.

L'unité D (Soviétique 66) est capable de tracer une ligne de ravitaillement à travers les unités 23Tk et 9M, ce qui permet de tracer la ligne à travers le côté d'hexagone de la rivière majeure qui est bloquée.

9.0 MOUVEMENT

Le joueur actif peut déplacer un QG activé et toutes les unités de combat activées.

Les unités sont déplacées une par une. Une unité ne peut pas commencer à se déplacer tant que l'unité précédente n'a pas terminé son mouvement. Une unité ne peut pas terminer son mouvement dans un hexagone où la limite d'empilement est dépassée. Les unités sont déplacées soit par un mouvement normal, soit par un mouvement stratégique.

Une unité ne peut pas se déplacer hors carte ou à travers un côté d'hexagone bloqué.

9.1 Mouvement normal

Lors du Segment de Mouvement, chaque unité activée peut utiliser tous ses Points de Mouvement (MP), certains d'entre eux ou aucun. Les MP non utilisés sont perdus.

Pour entrer dans un hexagone adjacent, une unité doit dépenser le coût en MP de l'hexagone indiqué par la TEC, en ajoutant les coûts du côté de l'hexagone, le cas échéant. Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone si elle n'a pas assez de MP restants.

Rivières : Pour traverser une rivière mineure sans pont, une unité doit dépenser un MP en plus du coût normal en MP pour entrer dans l'hexagone. Pour traverser une rivière majeure sans pont, une unité doit commencer son mouvement adjacente à la rivière et dépenser tous ses MP pour entrer dans l'hexagone.

Route ou voie ferrée : Une unité dépense un MP par hexagone lorsqu'elle se déplace d'un hexagone de route/chemin de fer à un autre, quel que soit le terrain. Un côté d'hexagone de rivière traversé par une route ou une voie ferrée est considéré comme un côté d'hexagone de rivière ponté et les coûts en MP pour traverser la rivière sont annulés.

9.2 Mouvement stratégique

Une unité utilisant une route pour entrer dans un hexagone adjacent le long de cette route particulière ne dépense que 0,5 MP au lieu du coût normal en PM du terrain si les conditions suivantes sont remplies :

- L'unité doit commencer son mouvement dans un hexagone contenant une route et continuer à se déplacer le long d'une route pendant tout son mouvement.
- L'unité ne doit pas commencer son mouvement dans une EZOC ni entrer dans une EZOC pendant tout son mouvement.

9.3 Effets des ZOC sur le mouvement

Les ZOC ennemies (EZOC) affectent le mouvement de la façon suivante : Entrer ou quitter un hexagone dans une ZOC ennemie coûte à une unité deux MP supplémentaires. Ces coûts supplémentaires sont cumulatifs.

Traverser un côté d'hexagone de rivière majeure n'est pas autorisé si les hexagones de chaque côté de la rivière (l'hexagone dans lequel l'unité commence et celui dans lequel elle veut entrer) sont en ZOC ennemie, même si le côté d'hexagone de rivière est un côté d'hexagone ponté, et même s'il y a des unités amies dans les ZOC ennemies.

Un mouvement dans un hexagone de marais est soumis à des restrictions particulières. Une unité doit commencer son mouvement en étant adjacente à l'hexagone de marais et doit terminer son mouvement dès qu'elle y entre. Ce mouvement n'est pas autorisé si les deux hexagones sont des hexagones de EZOC. Ces restrictions spéciales ne s'appliquent pas lorsqu'on entre dans un hexagone de marais par un côté d'hexagone de route.

9.4 Relocalisation volontaire d'un QG

Un QG activé peut se déplacer par Mouvement Normal et par Mouvement Stratégique. Cependant, le QG peut aussi être volontairement relocalisé quand l'hexagone de destination respecte les restrictions de 2.3 (et la perte de VP dans le scénario de campagne).

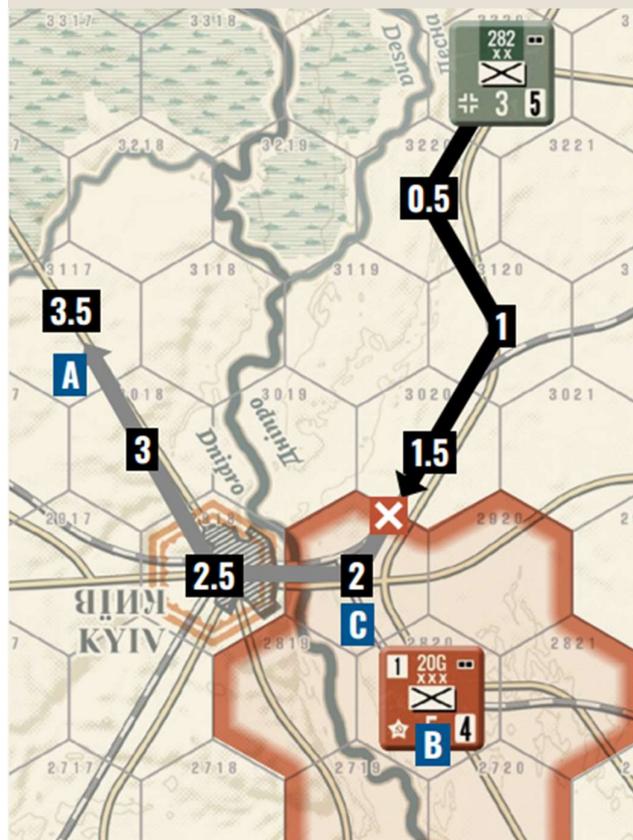
Exemple de mouvement normal :



L'unité d'infanterie de l'Axe a 5 MP.

Hexagone A : 1 MP pour entrer dans un hexagone libre et +2 MP pour quitter une EZOC et encore +2 MP pour entrer dans une EZOC (utilisant ainsi tous ses MP). Les hexagones B et C ne sont pas accessibles à cause des restrictions de mouvement en EZOC sur les marais et les grands fleuves.

Exemple d'effet des ZOC sur les mouvements :



Une unité d'infanterie de l'Axe avec une capacité de mouvement de 5 se déplace vers l'hexagone A en utilisant 3,5 MP si elle utilise le mouvement stratégique. Si l'hexagone B est occupé par une unité ennemie, l'unité de l'Axe ne peut pas entrer dans l'hexagone C ni par mouvement stratégique, ni par mouvement normal (cela coûterait 6 PM : 3 pour atteindre l'hexagone 3020, 1 pour entrer dans l'hexagone C et 2 pour entrer dans la EZOC).

10.0 COMBAT

Lors d'un combat, le joueur actif est appelé l'Attaquant et l'autre joueur est appelé le Défenseur. Le joueur actif peut attaquer les unités ennemies adjacentes.

Une unité activée ne peut participer qu'à un seul combat au cours de la même activation.

Deux unités empilées dans le même hexagone peuvent attaquer séparément deux hexagones différents.

Les unités non activées ne peuvent pas participer aux attaques, même si elles sont adjacentes à un hexagone en défense.

Le combat est volontaire ; les unités activées ne sont pas forcées d'attaquer les unités ennemies.

Chaque hexagone ne peut être attaqué qu'une seule fois par activation. Les unités situées dans deux ou plusieurs hexagones adjacents à un même hexagone peuvent effectuer une attaque combinée ; leurs forces d'attaque sont additionnées et un seul combat est résolu.

Si plusieurs unités ennemies sont empilées dans l'hexagone attaqué, l'attaquant doit les attaquer toutes. Leurs forces de défense sont additionnées.

Une unité ne peut pas attaquer à travers un côté d'hexagone bloqué.

10.1 Procédure de combat

Les combats sont résolus un par un, dans l'ordre choisi par l'attaquant et selon la procédure suivante.

1. Déclarer quel hexagone est attaqué par quelles unités.
2. Déterminer le total des forces d'attaque et de défense et calculer le ratio de combat.
3. Le joueur de l'Axe peut déclarer toute utilisation du soutien aérien de la Luftwaffe (7.0).
4. Modifier le ratio de combat avec les modificateurs de décalage de colonne.
5. Lancez un dé sur la CRT et appliquez les éventuels DRM.
6. Appliquer le résultat du combat.

10.2 Détermination du ratio de combat

Forces d'Attaque et de Défense : Pour résoudre le combat, combinez d'abord les forces d'attaque des unités participantes de l'attaquant. Ensuite, combinez les forces de défense des unités participantes du défenseur.

Plusieurs facteurs peuvent affecter les forces d'attaque et de défense :

- Les unités qui attaquent à travers un côté d'hexagone de rivière (avec ou sans pont) réduisent de moitié leur force d'attaque. Si le combat implique des unités qui attaquent à travers un côté d'hexagone de rivière et d'autres qui ne le font pas, seules celles qui attaquent à travers le côté d'hexagone de rivière réduisent de moitié leur force d'attaque.
- Chaque unité non ravitaillée réduit sa force d'attaque de 2 (sans descendre en dessous de 0).
- Chaque unité isolée voit sa force d'attaque ou de défense réduite de 2 (pas moins de 0).

Les effets du terrain sont cumulatifs avec les effets du ravitaillement. Lorsque deux unités sont empilées dans un hexagone et que leurs forces de combat doivent être divisées par deux, additionnez-les d'abord avant de les diviser par deux (ou par quatre), puis arrondissez-les à l'inférieur.

Ratio de combat : La force d'attaque totale divisée par la force de défense totale donne le ratio de combat. Lors du calcul des ratios, les fractions sont arrondies à la colonne inférieure la plus proche sur la CRT ou (quand elles sont supérieures à 10-1) au ratio entier le plus proche.

Exemples : 15:5 donne un ratio de combat de 3-1. 26:9 donne un ratio de combat de 2-1. 12:7 donne un rapport de combat de 1,5-1. 18:13 donne un rapport de combat de 1-1. 25:2 donne un ratio de combat de 10-1.

Décalages de ratio :

Lorsqu'ils sont occupés par les unités du défenseur, certains types de terrain permettent des changements de ratio favorables (voir CET).

Lorsque le marqueur Offensive AS est utilisé, le joueur de l'Axe bénéficie d'un décalage de ratio favorable de deux colonnes vers la droite (par exemple, 2-1 est modifié en 4-1).

Un rapport de combat supérieur à 10-1 est réduit à la colonne 10-1+. Tout décalage de ratio est cumulatif.

Exemples : Un hexagone accidenté (rough) avec une ville fournit deux décalages de ratio vers le bas en faveur du défenseur, et donc une attaque 3-1 serait réduite à 1,5-1 (premier décalage à 2-1, second décalage à 1,5-1), 12-1 serait réduit à 8-1.

Si le Ratio de Combat final est inférieur à 1-1 après avoir appliqué les décalages de terrain (n'appliquez pas encore l'AS Offensif), l'attaque n'est pas possible. S'il est supérieur à 10-1, le combat est résolu sur la colonne 10-1+ de la CRT.

Si la force de défense totale d'un hexagone est réduite à 0 en arrondissant à l'inférieur ou à cause d'un effet de Non-Ravitaillement / Isolement, le combat est automatiquement résolu sur la colonne 10-1+ de la CRT, sans tenir compte des éventuels changements de ratio de terrain.

10.3 Détermination des résultats du combat

Une fois que le ratio de combat final a été calculé, l'attaquant jette un dé et lit le résultat sur la ligne correspondante dans la colonne appropriée de la CRT.

Lorsque le marqueur d'AS défensif est utilisé, le résultat du jet de dé est réduit de deux. Un résultat modifié inférieur à un est considéré comme un.

Pertes de pas :

Retirez un pas en retournant une unité à pleine puissance sur sa face à puissance réduite ou en éliminant une unité à puissance réduite ou une unité sans face à puissance réduite. Le joueur propriétaire attribue les pas de pertes. Les unités de combat éliminées sont retirées du jeu. Les QG éliminés sont relocalisés.

Exemple : Si deux unités à pleine puissance (2 pas) dans le même hexagone subissent une perte de 2 pas, le joueur propriétaire peut éliminer une unité, ou retourner les deux unités sur leur face à puissance réduite.

10.4 Retraite

Les unités affectées par les résultats 'R' ou 'RR' doivent retraire d'un ou deux hexagones après le combat.

Une retraite n'est pas considérée comme un mouvement normal ; les unités qui retraitent ne dépensent pas de MP. Les unités d'une pile forcée de retraire peuvent se séparer et retraire dans des hexagones différents.

Restrictions à la retraite :

Une unité qui retraite le fait toujours de manière à entrer dans le moins d'hexagones possible en ZOC ennemie (et donc à subir le moins de pas de pertes). Toute unité forcée de retraire en ZOC ennemie (même si cette ZOC contient des unités amies) doit perdre un pas supplémentaire. Si les pertes de pas sont égales en utilisant les différents chemins de retraite, une unité qui retraite doit satisfaire le plus grand nombre possible des conditions suivantes :

1. Chaque hexagone pénétré est plus proche d'une source de ravitaillement amie.
2. La limite d'empilement n'est pas dépassée dans le dernier hexagone de la retraite. La condition précédente est prioritaire si les deux ne peuvent être satisfaites.

Limites d'empilement :

Si une unité dépasse la limite d'empilement dans le dernier hexagone d'une retraite, elle doit retraiter d'un hexagone supplémentaire, en respectant les restrictions ci-dessus. Si elle dépasse la limite d'empilement dans ce nouvel hexagone, elle doit retraiter dans un autre hexagone, etc.

Terrain :

Les côtés d'hexagone de rivière mineure n'ont aucun effet sur les retraites. Les côtés d'hexagone de rivière majeure ont les effets suivants sur les retraites :

- La retraite à travers un côté d'hexagone de rivière majeure sans pont n'est autorisée que si l'unité commence sa retraite adjacente au côté d'hexagone.
- La retraite à travers un côté d'hexagone de rivière majeure n'est pas autorisée si les hexagones de chaque côté de la rivière (l'hexagone dans lequel l'unité commence et celui dans lequel elle entre) sont en ZOC ennemie, même si le côté d'hexagone de rivière est un côté d'hexagone ponté, et même s'il y a des unités amies dans les ZOC ennemies.

Les unités forcées de retraiter hors carte, dans des hexagones occupés par l'ennemi ou à travers des côtés d'hexagone bloqués sont éliminées.

10.5 Avance après combat

Si un hexagone attaqué devient vide à la suite d'un combat (toutes les unités en défense ont battu en retraite ou ont été éliminées), les unités attaquantes peuvent avancer d'un ou deux hexagones :

- Les unités de combat non mécanisées peuvent avancer d'un hexagone.
- Les unités de combat mécanisées peuvent avancer d'un ou deux hexagones (même si le défenseur n'a reculé que d'un hexagone)
- Les QG peuvent avancer avec toutes les unités de combat avec lesquelles ils sont empilés.

La progression après combat est optionnelle ; l'attaquant peut faire progresser toutes les unités attaquantes, certaines d'entre elles ou aucune. L'avance après combat n'est pas considérée comme un mouvement normal. Les unités qui avancent ne dépensent pas de MP et les ZOC ennemies sont ignorées.

Le premier hexagone d'une avance doit être l'hexagone attaqué. Il n'y a pas de limitation quant au second hexagone de l'avance, sauf que les unités ne peuvent pas avancer à travers des côtés d'hexagones bloqués, ou hors carte.

Les unités mécanisées qui ont participé au même combat peuvent terminer leur avance dans des hexagones différents.

Côtés d'hexagone de rivière majeure : Une unité mécanisée qui a traversé un côté d'hexagone de rivière majeure sans pont lors de son premier hexagone d'avance après combat doit s'arrêter et ne peut pas avancer d'un second hexagone. Une unité mécanisée ne peut pas traverser un côté d'hexagone de rivière majeure sans pont lors de son deuxième hexagone d'avance après combat.

Il est interdit d'avancer :

- en dehors de la carte.
- à travers un côté d'hexagone bloqué.
- à travers un côté d'hexagone de rivière majeure sans pont dans son deuxième hexagone d'avance.
- si la limite d'empilement est dépassée dans le dernier hexagone d'avance après combat.

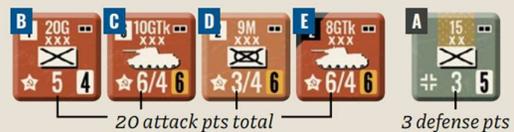
Exemple de combat :



Le joueur soviétique décide d'attaquer l'hexagone 1731 (qui est adjacent à plusieurs de ses unités), et déclare son intention au joueur de l'Axe. L'hexagone 1731 contient l'unité A.

Il choisit de faire une attaque combinée avec les unités B, C, D, et E qui sont empilées dans les hexagones 1732 et 1833.

Il calcule les forces d'attaque et de défense des unités impliquées :



L'attaquant a 20 points d'attaque au total, tandis que le défenseur a 3 points de défense, ce qui donne un rapport de combat de 6,67 contre 1, arrondi à 6-1 (avant d'appliquer les décalages de colonnes).

Le joueur de l'Axe pourrait maintenant choisir d'utiliser le soutien aérien défensif (qui fournit un DRM de -2) mais il n'a pas de marqueurs disponibles à déployer dans ce combat.

L'hexagone 1731 est un hexagone de ville, ce qui donne un décalage de colonne en faveur des défenseurs. La colonne à utiliser est maintenant celle du rapport 5-1.

DIE	5:1	6:1
1	R	R
2	R	RR
3	RR	RR
4	RR	IRR
5	IRR	IRR
6	IRR	2RR

Le joueur soviétique effectue un jet sur la CRT pour déterminer le résultat du combat. Il obtient un 5 ce qui donne un résultat de IRR en se référant à la bonne colonne et à la bonne ligne de la CRT. Le résultat signifie que l'unité A perd un pas (elle est retournée sur sa face réduite), et de plus, elle doit retraiter de 2 hexagones, en évitant les EZOC pendant ce temps.



L'unité A recule de 2 hexagones, à 1630. Le chemin de retraite ne la rapproche pas d'une source de ravitaillement amie, mais c'est le seul qui lui permette d'éviter une EZOC. L'hexagone 1731 est laissé vacant, et le joueur soviétique est autorisé à faire une avance après combat dans cet hexagone, déplaçant les unités B et C dans cet hexagone. L'unité C est mécanisée, ce qui lui permet d'avancer de 2 hexagones, mais elle reste avec l'unité B.

Les unités E et D sont également autorisées à avancer, mais le joueur soviétique décide de les garder dans l'hexagone 1732. (L'unité D ne peut pas entrer à cause des limites d'empilement, et l'unité E pourrait entrer et avancer jusqu'à 1632, mais décide de ne pas le faire).

11.0 RENFORTS



Les deux camps reçoivent leurs renforts de différentes manières.

Le joueur soviétique reçoit des renforts lorsque le jeton de renfort soviétique ou le jeton de commandement aéroporté est tiré de la tasse. Le joueur de l'Axe reçoit des renforts lorsqu'il joue le jeton OKH pour une négociation de commandement suprême.

Les unités de combat et les QG reçus en renfort sont placés sur n'importe quel hexagone de voie ferrée qui peut tracer une route ferroviaire continue, non bloquée par des ZOC ennemies ou des unités ennemies (y compris des QG) ou un hexagone de ville majeure contrôlée par l'ennemi vers une source de ravitaillement amie. Une unité ne peut pas être placée dans un hexagone où la limite d'empilement serait dépassée. Elles peuvent être placées dans des hexagones au-delà du rayon de commandement des QG amis. Les unités amies n'annulent l'effet des EZOC sur le positionnement des renforts.

11.1 Renforts soviétiques

Jetons Renforts réguliers :

Les renforts arrivent dans un ordre spécifique. L'ordre d'arrivée est indiqué par un nombre noir à un chiffre dans une case blanche dans le coin supérieur gauche de l'unité.

■ Note : Ce nombre ne représente pas un tour de jeu spécifique !

Exemple :



Disponible lorsque le jeton de renforcement est tiré la 1ère fois. Placer selon les règles de renforcement.



Disponible lorsque le jeton de renforcement est tiré la 6ème fois. Placer selon les règles de renforcement.

Relève :

Les renforts avec un numéro de renfort dans une case noire en haut à gauche et un coin noir en haut à gauche entrent en jeu selon le numéro d'arrivée indiqué mais en tant qu'unité de remplacement. Cela signifie que n'importe quelle unité du même type peut être remplacée (n'importe où sur la carte, mais pas en cas de non-ravitaillement ou d'isolement). Retirez l'unité remplacée du jeu.

Exemple :

Disponible lorsque le jeton de renforcement est tiré la 4ème fois. Remplace une unité de même nature sur la carte.



→



Jetons de Renfort aéroporté :

Lorsque le jeton de commandement aéroporté soviétique est tiré, le joueur soviétique reçoit les renforts suivants dans l'ordre d'arrivée, comme si un jeton de renfort régulier avait été tiré.

Ensuite, le jeton devient un marqueur (marqueur de tête de pont aéroportée), et le joueur soviétique le place dans n'importe quel hexagone de la carte, à moins de huit hexagones d'une unité soviétique ravitaillée, avec l'unité de parachutistes soviétique (18G).



Le marqueur Tête de pont aéroportée :

- n'a pas d'effet sur les limites d'empilement.
- est traité comme une source de ravitaillement soviétique (sauf pour placer des renforts).
- est détruit si une unité de combat de l'Axe entre dans l'hexagone.
- ne peut pas être déplacé.
- compte comme un point de passage (CP) sous contrôle soviétique, même s'il est détruit.

11.2 Renforts de l'Axe

Le joueur de l'Axe reçoit des renforts en jouant le jeton OKH pour une Négociation du Commandement Suprême et en dépensant des Points de Négociation comme indiqué sur la Table des Coûts des NP.

TABLE DES COÛTS DES POINTS DE NEGOCIATION	
Annuler un ordre du Commandement Suprême	3 Pts
Recevoir un renfort de Panzers	2 Pts
Recevoir un renfort d'Infanterie	1 Pt
Recevoir un renfort de Mineurs Axe	0,5 Pt

12.0 REGLES SPECIALES

12.1 Tour 1

Juste après la phase de réorganisation de la Luftwaffe, et avant la phase de sélection des jetons de commandement du premier tour (uniquement), le joueur soviétique choisit un de ses QG et ses unités à portée. Toutes les unités activées peuvent initier un combat (uniquement, pas de mouvement). Après cette phase de combat spéciale, passez à la phase de sélection du jeton de commandement.

Au début de la partie, toutes les unités sur la carte sont ravitaillées.

12.2 Ordre de Commandement Suprême

Les unités dans une ville majeure sous un Ordre de Commandement Suprême ignoreront les résultats de combat de retraite comme suit :

- R : converti en 1 pas de perte.
- RR : converti en 2 pas de pertes.

Lorsque le jeton OKH est tiré de la tasse et joué comme une Négociation de Commandement Suprême, un Ordre de Commandement Suprême sur une ville majeure peut être levé/annulé en dépensant 3 Points de Négociation (le marqueur d'Ordre de Commandement Suprême est retiré du jeu). Si un hexagone de ville majeure sous Ordre de Commandement Suprême non annulé passe sous contrôle soviétique, le joueur soviétique déclare une victoire automatique et la partie se termine immédiatement.

12.3 Points de passage

Il y a six emplacements le long de la rivière Dnipro qui sont considérés comme des Points de Passage (CP).

Le nombre de CP contrôlés par le joueur soviétique est utilisé pour déterminer :

- La réorganisation de la Luftwaffe
- La négociation du commandement suprême
- Commandement OKH
- Apparition du jeton STAVKA

■ Note : il existe un 7^{ème} point de passage, le Jeton forces aéroportées, qui, une fois placé sur la carte, compte comme un point de passage contrôlé par le joueur soviétique pour le reste de la partie, même s'il est détruit.

TRACES OF WAR - СЛІДИ ВІЙНИ

Tous les hexagones de points de passage sont contrôlés par le joueur de l'Axe au début de la partie. Un hexagone de point de passage est contrôlé par le joueur soviétique lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- Une unité soviétique entre dans l'hexagone du point de passage.
- Une unité soviétique se trouve à moins de 2 hexagones d'un hexagone de point de passage inoccupé et contrôlé par l'Axe.

■ **Exception** : Les points de passage des hexagones 1826 et 1827 sont considérés comme contrôlés par le joueur soviétique uniquement lorsqu'il y a une unité soviétique à Kremenchuk (1926) et que les hexagones de points de passage sont inoccupés par des unités de l'Axe ou à première occupation par une unité soviétique.



Une fois qu'un point de passage est contrôlé par le joueur soviétique, il le reste jusqu'à la fin de la partie, même s'il est laissé vacant par des unités soviétiques ou réoccupé par une unité de l'Axe. Ceci est également vrai dans le cas où le marqueur de Tête de Pont Aéroportée est détruit par des unités de combat de l'Axe, il compte toujours comme un CP contrôlé pour le reste de la partie (bien qu'il ne soit plus sur la carte après cela).

Pendant les tours 7 et 8, tous les points de passage sont considérés comme contrôlés par le joueur soviétique si les hexagones des points de passage sont inoccupés par des unités de l'Axe, quelle que soit la présence d'unités soviétiques.

13.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

13.1 Victoire automatique

Si un hexagone de ville majeure sous Ordre de Commandement Suprême passe sous contrôle soviétique, le joueur soviétique déclare une victoire automatique et la partie se termine immédiatement.

13.2 Course au Dniépr (4 tours)

A la fin du tour 4, les conditions suivantes seront utilisées pour déterminer la victoire. Dans ce scénario, seul le joueur soviétique acquiert des VP.

Victoire soviétique : 50 VP ou plus.

Victoire de l'Axe : moins de 50 VP.

Le joueur soviétique reçoit des VP comme suit :

Chaque CP sous contrôle soviétique (pas le marqueur aéroporté !)	5 VPs
Chaque unité mécanisée à l'ouest du Dniepr capable de tracer une ligne de ravitaillement.	1 VP
Chaque unité non-mécanisée à l'ouest du Dniepr capable de tracer une ligne de ravitaillement.	1/2 VP
Chaque unité mécanisée à l'ouest du Dniepr incapable de tracer une ligne de ravitaillement.	1/2 VP
Chaque unité non-mécanisée à l'ouest du Dniepr incapable de tracer une ligne de ravitaillement.	1/4 VP

13.3 Campagne des traces of War (8 tours)

Le joueur soviétique gagne avec 65 points de victoire ou plus à la fin de n'importe quel tour.

Le joueur de l'Axe gagne si la condition ci-dessus n'a pas été remplie à la fin du tour 8.

Le joueur soviétique reçoit des VP comme suit

Contrôle d'une ville majeure	8 VP
Pour chaque unité de Panzer allemande détruite	2 VP
Pour chaque unité de non-Panzer allemande détruite	1 VP
Pour chaque unité de l'Axe mineure détruite	0 VP
Pour chaque déplacement de QG allemand	2 VP
Pour chaque déplacement de QG soviétique	-2 VP
Pour chaque unité soviétique occupant un hexagone de percée	5 VP

Si une unité ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement à la fin de la partie, elle est considérée comme détruite.

14.0 RÈGLES OPTIONNELLES

14.1 Enchère de VP

Les deux joueurs déclarent le nombre de Points de Victoire dont le joueur soviétique a besoin pour gagner.

Le joueur avec l'enchère la plus élevée devient le joueur soviétique et l'enchère la plus élevée est le nombre de points de victoire dont il a besoin pour gagner. Si l'offre est inférieure, c'est le joueur de l'Axe qui gagne.

14.2 Conversion des QG soviétiques

Au début du tour 4, les unités de QG du front soviétique sont remplacées par leur version " front militaire ukrainien " et deviennent des QG avec des forces de combat et des capacités de mouvement plus élevées.

15.0 NOTES HISTORIQUES

Ostfront juillet 1943 à mars 1944

Immédiatement après la bataille de Koursk, les fronts soviétiques du sud-ouest et du sud ont lancé une offensive contre le groupe d'armées allemand sud le 17 juillet 1943 sur le Donets près d'Isjum et sur le Mius. Après que la Wehrmacht a été contrainte de déplacer une importante force de l'est vers le sud en raison du débarquement allié en Sicile à la fin du mois de juillet, la grande offensive s'est étendue pour couvrir la quasi-totalité du front oriental entre la mer d'Azov et le haut Dniepr. La supériorité de l'armement soviétique, avec 8 400 chars soviétiques contre 2 300 chars allemands, et la magnitude des réserves sont d'une importance décisive. En outre, la force de frappe des divisions d'infanterie allemandes a été réduite de moitié en raison des morts et des blessés.

Grâce à un immense effort d'artillerie, les Soviétiques percent les positions allemandes sur toutes les sections du front. Fin août, la Wehrmacht doit abandonner Kharkov. En quelques semaines, l'Armée rouge reprend le bassin du Donets, d'une grande importance économique, et la tête de pont du Kouban, sur la péninsule de Taman, qui est particulièrement menacée. Dans la précipitation, les Soviétiques repoussent les Allemands à quelque 250 kilomètres à l'ouest, dans la partie méridionale du front de l'Est, dès le mois de novembre. Le 6 novembre, ils libèrent Kiev, la capitale ukrainienne, occupée par les troupes allemandes depuis septembre 1941. Entre Gomel et Saproshe, les unités soviétiques se tiennent sur la rive ouest de la rivière Dnipro après l'avoir traversée.

Au sud de Velikiye Luki, à la jonction des groupes d'armées allemands du Nord et du Centre, l'Armée rouge a creusé une profonde brèche dans le front allemand, qu'elle a pu utiliser pour des avancées décisives vers l'ouest lors de l'offensive d'hiver de 1943/44.

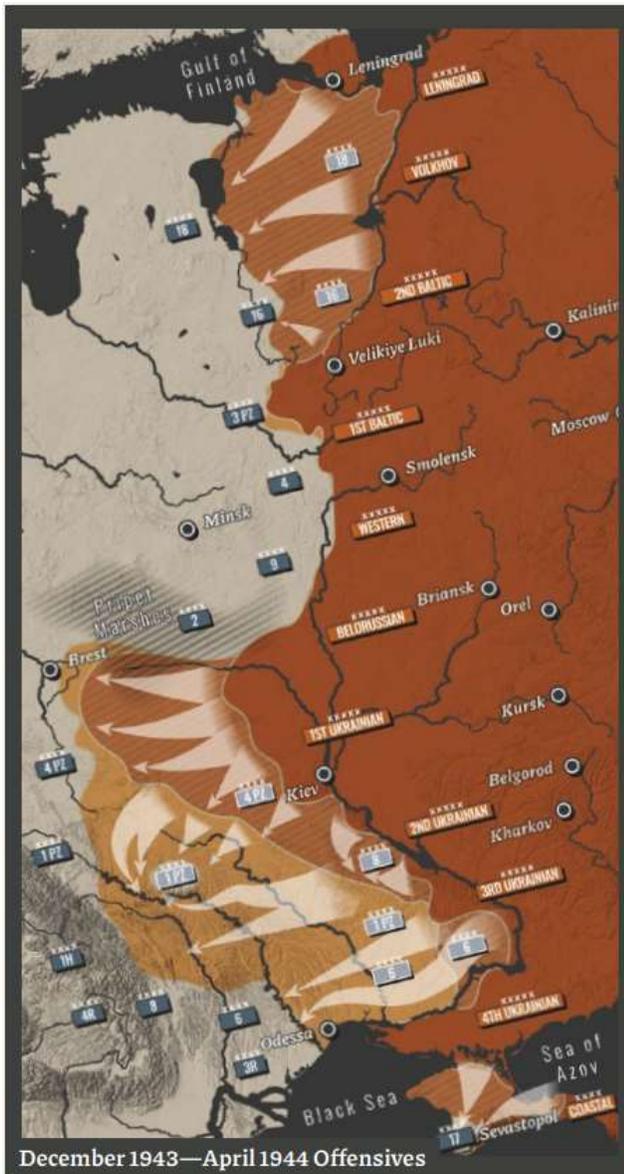
En novembre 1943, les affiches commémorant le 20^e anniversaire de la défaite du putsch hitlérien annonçaient encore à la population allemande la victoire finale du Reich allemand avec des slogans de persévérance. Cependant, avec une attaque massive près de Kiev en direction de Shitomir, l'offensive d'hiver soviétique contre le groupe d'armées Sud sous Erich von Manstein débute le 24 décembre 1943, portant les Soviétiques loin à l'ouest. Au cours des jours suivants, l'offensive s'étend à toute la partie sud du front de l'Est. Face à l'Armée rouge qui avance avec de puissantes formations de chars, les troupes allemandes ne parviennent à défendre leurs positions que pendant une courte période.

Début janvier 1944, les Soviétiques franchissent l'ancienne frontière polonaise de l'entre-deux-guerres en Volhynie jusqu'à Kowel et Luzk. Le 11 février, ils s'emparent du centre de transport de Shepetovka, à l'ouest de Kiev. Au sud des marais de Pripjet, ils creusent ainsi un fossé de plus de 300 kilomètres entre les groupes d'armées allemands du Sud et du Centre. Par un mouvement d'encerclement vers le sud en direction de Vinnitsa et d'Uman, l'Armée rouge a piégé, le 28 janvier 1943, deux corps d'armée allemands qui se tenaient près de Cherkassy. Il s'ensuivit sans doute la plus grande opération de déblocage de la Seconde Guerre mondiale, une "poche errante". Comme à Stalingrad, quelque 220 000 hommes sont pris au piège. Mais Manstein, grâce à une manœuvre surprenante, réussit à les sauver presque tous de l'encerclement et à les faire sortir vers l'ouest. Bien que la propagande nazie ait célébré l'évasion de ces troupes peu armées et complètement épuisées comme un acte héroïque et une preuve de l'esprit de combat inébranlable des Allemands, elle avait été entreprise contre les ordres explicites d'Adolf Hitler. Avec la devise "Tenir ou mourir", Hitler refusait catégoriquement toute retraite, même dans les situations les plus désespérées. Avec l'ordre n° 11 du Führer, pour la formation des "carrés fermes", la désintégration de la défense "rigide" des offensives de juillet-décembre 1943 s'ensuivit. Derrière cet ordre, cependant, se cachait une stratégie presque aventureuse sur deux fronts. Au cours de l'été 1944, tout en maintenant le front oriental statique, toutes les troupes disponibles devaient d'abord écraser l'invasion des puissances occidentales sur l'Atlantique. Ensuite, l'Ukraine devait être reconquise avec les divisions disponibles. Mais en privant les formations du front de l'Est de leur mobilité, le dictateur a provoqué un immense désastre.



Après le retrait tactique par Manstein des unités allemandes sur l'arc inférieur du front du Dniepr, qui étaient également menacées d'encerclement, les discussions avec Hitler sur la stratégie opérationnelle reprirent de plus belle.

Le 30 mars 1944, alors que l'offensive soviétique de printemps était encore en cours, Adolf Hitler a limogé le populaire commandant de l'armée allemande, Erich von Manstein, pour "manque de persévérance". Le maréchal général reçoit une médaille spéciale, l'"Eichenlaub zum Ritterkreuz" (Croix de chêne de la Croix de chevalier), puis il est transféré dans la "Réserve du Führer" et ne reçoit pas de nouveau commandement jusqu'à la fin de la guerre.



Par ailleurs, dans l'extrême nord du front de l'Est, le tracé du front s'est déplacé de 200 kilomètres vers l'ouest au cours de l'offensive d'hiver, après être resté pratiquement inchangé pendant deux ans. L'offensive soviétique contre le groupe d'armées Nord, sous le commandement du maréchal Georg von Küchler, débute le 14 janvier 1944. Après avoir pris Novgorod le 20 janvier, les Soviétiques soulagent une semaine plus tard Leningrad, assiégée par la 16e armée allemande depuis septembre 1941.

Cependant, au moment de l'offensive soviétique de l'été 1944, connue sous le nom d'"opération Bagration", les Allemands sont parvenus à stabiliser à nouveau le front sur la ligne Narva-Pleskau-Vitebsk jusqu'au cours inférieur de la Bérézina.

Il faut également noter que les pertes allemandes sur le front de l'Est ont augmenté de façon exorbitante à partir de juillet 1943 et se sont maintenues à ce niveau élevé jusqu'à la fin de la guerre.

Un mot sur Erich von Manstein :

Aujourd'hui encore, il est considéré comme le brillant commandant de l'armée et en même temps comme le symbole de la construction selon laquelle la Wehrmacht, avec ses 18 millions de membres, n'a pas été impliquée dans les crimes de guerre motivés par l'idéologie.

Avec ses unités blindées, il avance à travers les États baltes jusqu'à Leningrad. À ce stade, il convient d'aborder la question de la responsabilité du commandant de l'armée pour les crimes de guerre. En effet, contrairement à ce qu'il affirme dans ses mémoires "Verlorene Siege", "qu'il avait rejeté le "Kommissar Befehl" et que ses troupes ne l'avaient pas appliqué", dès les premières semaines qui ont suivi le début de l'opération Unternehmen Barbarossa, il y a eu "des fusillades de commissaires ainsi que des actions anti-juives dans la zone de commandement de Manstein".

En octobre 1941, Manstein reçoit l'"ordre de Reichenau", qui appelle les soldats de la Wehrmacht à commettre des crimes contre la population soviétique, en particulier juive, et les légitime. Sur cette base, Manstein, en tant que commandant en chef de la 11e armée, émet un ordre presque identique le 20 novembre 1941. Il y demandait à ses soldats : "Le système juif-bolchevique doit être éradiqué une fois pour toutes. Il ne doit plus jamais empiéter sur notre espace vital européen. La tâche du soldat allemand n'est donc pas seulement d'écraser la puissance militaire de ce système. Il doit aussi se venger de toutes les atrocités qui lui ont été infligées ainsi qu'au peuple allemand. Le soldat doit comprendre la nécessité d'expié durement la juiverie, porteuse spirituelle de la terreur bolchevique. Il est également nécessaire d'étouffer dans l'œuf tous les soulèvements, dont la plupart sont fomentés par des Juifs".

Sur la base de cet ordre formulé de manière indépendante, il ne peut être question d'un rejet de l'"ordre de Reichenau". Les quelque 600 membres du SS Einsatzgruppe D ont abattu au moins 33 000 Juifs lors du massacre de Simferopol et d'autres meurtres de masse commis pendant la période où Manstein dirigeait l'AOK 11. Sur la base des sources, il est considéré comme prouvé que Manstein était au courant de ces actions, les a approuvées et les a soutenues. Après la guerre, Manstein a travaillé sur le mythe de la Wehrmacht propre, d'abord dans le cadre des procès pour crimes de guerre des Alliés, puis surtout dans ses mémoires de guerre, parus en 1955 sous le titre éloquent de "Verlorene Siege". Il y donne l'image d'un professionnel apolitique qui n'a rien su des crimes et n'a fait que son devoir de soldat. La fiction d'une séparation stricte entre le militaire et le politique permet de se concentrer sur les batailles contre l'Armée rouge. Manstein a orienté la mémoire vers les réalisations militaires, vers les victoires qui avaient été finalement perdues dans la guerre nécessaire contre l'ennemi juré soviétique uniquement en raison des interférences constantes et des ordres contradictoires du dilettante militaire qu'était Hitler.

Manstein était certainement un brillant stratège, mais il a occulté son propre rôle dans les crimes de guerre et l'Holocauste et s'est présenté comme un "simple soldat".





© 2023

Traces of War 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