



★ ★ ★ 1 9 4 1 ★ ★ ★
R A C E
★ ★ ★ T O ★ ★ ★
M O S C O W
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

En 1941 : En route pour Moscou, les joueurs prennent les rôles de chefs d'état-major de trois gigantesques groupes d'armées, formés avec près de 200 divisions et visant trois cibles en Union Soviétique - Moscou, Leningrad, et Rostov. La campagne a été planifiée pour être rapide et audacieuse, avec l'objectif d'atteindre les objectifs avant l'hiver. En réalité, après la dernière poussée - l'opération Typhoon - les troupes d'invasion ont atteint les environs de Moscou et ont regardé avec leurs jumelles les flèches du Kremlin par un matin glacial de décembre. Puis la contre-offensive soviétique a commencé.

Votre travail consiste à assurer le bon fonctionnement de la chaîne logistique, à faire en sorte que la Blitzkrieg se déplace le plus rapidement possible et que les objectifs soient atteints à temps. Cela signifie que vous devrez fournir du carburant aux tanks, des munitions aux canons, de la nourriture aux troupes et du fourrage aux chevaux. Le joueur qui obtient le plus de médailles remporte la partie. Vous pouvez également tout parier sur une seule attaque et finir la guerre en conquérant Moscou (ou Leningrad, ou Rostov).

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. Inventaire matériel | 11. Transport de Ravitaillement |
| 2. Coeur des concepts | 12. Se Ravitailler |
| 3. Autres termes et concepts | 13. Se Transporter |
| 4. Mise en place du jeu | 14. Réorganisation du Théâtre d'Opération |
| 5. Comment jouer | 15. *Support Aérien |
| 6. Fin du jeu et Victoire | 16. *QG de groupe d'Armées et cartes OKH |
| 7. Mouvement des Armées | 17. Avancement du Réseau Ferroviaire |
| 8. Combat | 18. Réaction Soviétique |
| 9. Encerclement | 19. *Règles Optionnelles |
| 10. Mouvement naval | 20. Variante du joueur Soviétique |

1. INVENTAIRE

La boîte du jeu contient:

- Ce livret des règles du jeu.
- Un plateau de jeu.
- Figurines en plastique pour les Armées: 3 bleues, 4 blanches et 4 brunes.
- 11 cartes d'Armée : 3 noirs, 4 blancs et 4 bruns.
- 54 cartes de poursuite (3 jeux de 18 cartes chacun).
- 33 cartes soviétiques.
- 12 cartes OKH.
- 3 cartes de Front (1 par joueur) ;
- 3 cartes d'aide de jeu.
- 3 cartes Logistiques (une par joueur)
- Jetons d'approvisionnement en plastique: 28 carburant, 43 munitions, 24 marqueurs nourriture.

- Marqueurs de transport en plastique: 15 camions (5 bleus, 5 blancs, 5 bruns), 26 trains (noirs).
 - 16 miniatures de bunkers
 - Marqueurs en carton: 120 marqueurs de joueurs (40 rouges, 40 , 40 blancs et 40 bleus), 26 marqueurs soviétiques, 40 jetons de médailles, 3 marqueurs HQ, 3 marqueurs de Soutien Aérien, 1 marqueur de flotte.
 - Sacs zip pour ranger les composants du jeu.
- Ce jeu a été produit avec le souci de la qualité et de

l'exhaustivité de tous ses composants. Si le contenu de la boîte de jeu est endommagé ou incomplet, veuillez nous contacter pour obtenir les remplacements nécessaires.

2. COEUR DES CONCEPTS

2.1 ARMÉES ET FLOTTES

Chaque joueur commence la partie avec 1 ou 2 Armées blindées (Panzergruppe) et 2 ou 3 Armées de campagne.



Les Armées de blindées sont vos forces cruciales, capables de se déplacer jusqu'à 3 zones. Elles sont votre force principale, et vous devriez toujours faire attention à les ravitailler correctement.



Les Armées de Terrain ne se déplacent généralement que d'une seule zone par activation. Elles peuvent également se déplacer de deux zones par marche forcée.



Le joueur Gris contrôle également les forces navales. La flotte est essentielle pour contrôler les zones maritimes afin de couper les routes d'approvisionnement vers les ports ennemis de la Baltique.

2.2 CARTES DES ARMÉES

Les cartes d'Armée montrent les ravitaillements actuellement possédés par chaque Armée sur le plateau de jeu. Les cartes des Armées (3 pour le joueur Bleu, 4 pour le joueur Blanc et 4 pour le joueur Brun) ont des numéros

d'identification et des silhouettes correspondant aux armées appartenant à chaque joueur.



Chaque carte d'Armée comporte 6 cases pour contenir les jetons de ravitaillement. Une armée ne peut pas avoir plus de 6 ravitaillements.

Des symboles d'approvisionnement de départ sont imprimés sur leurs espaces. Ils ne sont utilisés que lors de la mise en place du jeu.

2.3. MARQUEURS RAVITAILLEMENT



Carburant - utilisé pour les mouvements des Armées blindées et parfois pendant le combat.

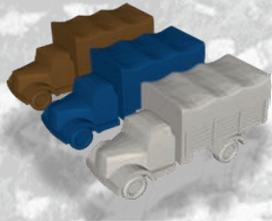


Munitions - utilisées pendant le combat et parfois pour le mouvement des Armées (dans les zones fortifiées).

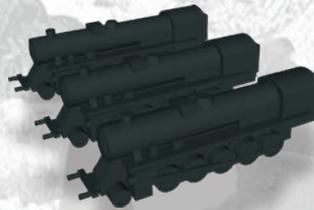


Nourriture - utilisée pendant la Réorganisation du Théâtre d'opération et parfois pour les mouvements des Armées de terre (marche forcée).

2.4 MARQUEURS TRANSPORT



Camions - utilisés pour marquer les routes de ravitaillement bloquées (transport routier jusqu'à 4 ravitaillements). Chaque joueur a 5 camions de sa propre couleur.



Trains - utilisés pour marquer le trafic ferroviaire (transport ferroviaire d'un maximum de 6 ravitaillements). Tous les trains sont noirs et sont partagés entre les joueurs.

3. AUTRES TERMES ET CONCEPTS

3.1 CARTES

Pendant le jeu, vous utilisez vos cartes d'Armée et votre jeu de cartes de Poursuite, qui sont marquées avec votre propre couleur de joueur :



Bleu - Groupe d'armées "Nord" (Nord)



Blanc - Groupe d'Armées "Mitte" (Centre)



Marron - Groupe d'armées "Sud" (Sud)

Les cartes soviétiques et les cartes OKH* sont partagés entre tous les joueurs (OKH = Oberkommando des Heeres = Haut Commandement de l'Armée Allemande).

Cartes Poursuite

Les cartes de Poursuite décrivent différents types d'événements qui peuvent se produire pendant la poursuite vers Moscou.

FOURNITURES SAISIES

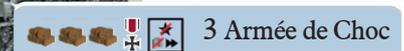


Vous avez votre propre jeu de 18 cartes Poursuite (avec votre symbole de joueur au dos des cartes).

Chaque fois que votre Armée entre dans une zone que vous ne contrôlez pas et qui n'a pas de marqueur soviétique, vous piochez et appliquez la carte supérieure qui se trouve sur votre pile.

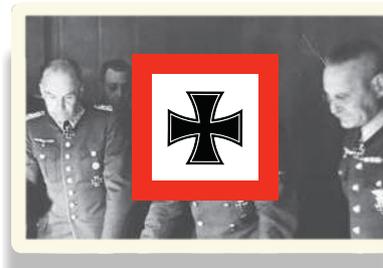
Cartes soviétiques

Ces cartes représentent la défense organisée de l'ennemi que les joueurs sont vont sûrement rencontrer sur leur chemin vers Moscou.



Une pioche soviétique est partagée entre tous les joueurs.

Chaque fois que votre Armée entre dans une zone que vous ne contrôlez pas et qui a un marqueur soviétique, vous piochez puis jouez la carte soviétique supérieure du paquet.

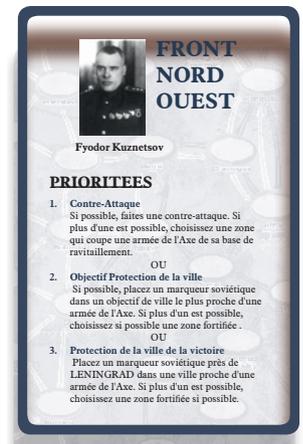


Cartes OKH*

Ces cartes représentent des capacités supplémentaires et des actions spéciales à usage unique disponibles occasionnellement pour les joueurs.

Cartes du Front

Les cartes de Front montrent les priorités de Réaction Soviétique pour chacun des trois Fronts de guerre assignés aux joueurs.



3.2 LE PLATEAU DE JEU

Le jeu se joue sur une carte point à point du front de l'Est.

Le chemin le plus court vers Leningrad passe par la Lituanie, la Lettonie et l'Estonie, des régions fortement intégrées à l'URSS. Au sud, la Biélorussie et l'oblast de Smolensk forment une porte d'entrée vers Moscou. Plus au sud, il y a les infinies zones fertiles ukrainiennes qui forment un chemin vers les champs de pétrole du Caucase.

Les éléments représentés sur le plateau sont :

- 1 Zones Ordinaires** - De forme ovale avec des bordures aux couleurs du joueur (Gris, Blanc ou Brun). Un joueur ne peut entrer que dans sa propre couleur et les zones noires.
- 2 Zones Bicolores** - Zones bicolores de forme ovale. Les deux joueurs des couleurs indiquées peuvent y entrer.
- 3 Zones de Victoire** - 3 zones en forme d'étoile représentent les zones de Victoire automatiques (Leningrad, Moscou, Rostov), elles sont fortifiées.
- 4 Symbole Soviétique** - Ces zones reçoivent des marqueurs Soviétiques pendant leur mise en place incluant les 3 zones de Victoire.
- 5 Zones Fortifiées** - si vous ne contrôlez pas cette zone, vous devez défausser 1 munition de votre carte d'Armée pour y entrer.
- 6 Bases de Ravitaillement principales** - Zones en forme de croix où vous pouvez placer des fournitures pendant l'action "Se Ravitailler".

- 7 Zones de départ** - Zones avec un drapeau et un identificateur d'Armée. Placez l'Armée correspondante lors de la mise en place.
- 8 Base de ravitaillement du Front** - Zone où vous pouvez placer des ravitaillements lors de l'action "Se Ravitailler".
- 9 Zones d'Objectif** - Zones avec une médaille imprimée. Vous recevez un marqueur Médaille (si disponible) lorsque vous capturez une zone d'objectif.
- 10 Ligne** - Connexion (route) entre les espaces, disponible pour un joueur dont la couleur correspond à la couleur de la ligne. Les zones sont considérées comme adjacentes si elles sont reliées entre elles par une flèche (pointant dans n'importe quelle direction et de n'importe quelle couleur). Vous placez des camions et des trains sur ces flèches pendant l'action "Transport Ravitaillement".
- 11 Double ligne** - Fonctionne comme une ligne simple, mais est disponible pour deux joueurs dont les couleurs correspondent aux lignes.



12 Ligne rouge - Les connexions rouges entre les zones sont inutilisables par les joueurs. Elles ne sont importantes que pendant la Réaction Soviétique et l'encerclement.

13 Port - Zone où vous pouvez placer des ravitaillements en utilisant la carte OKH Transport-Flottille, si vous contrôlez cette zone.

14 Zones maritimes - Zones disponibles pour les unités navales.

15 Tableau Logistique - Ce graphique représente les capacités logistiques de chaque joueur à un moment donné. Les valeurs des lignes signifient:

- ① "Prendre" - Nombre maximum de camions et de trains que vous pouvez prendre parmi ceux disponibles sur la voie de transport pendant l'action "Prendre Transport".
- ② "Placer" - Nombre maximum de camions et de trains que vous pouvez placer sur le tableau à partir de vos ressources pendant l'action "Transport Ravitaillement".

③ "Posséder" - Nombre maximum de camions et de trains que vous pouvez avoir dans vos ressources.

16 Piste d'Ordre des joueurs - Les marqueurs des joueurs sur cette carte indiquent l'ordre des tours de jouer.

17 Stock de Transport - Vous prenez les camions et les trains disponibles à partir de ce Stock pendant l'action "Se Transporter". Lors de la Réorganisation du Théâtre de guerre, tous les camions et les trains du plateau de jeu sont déplacés vers ce Stock.

18 Réserve de Transport - Garde les trains excédentaires jusqu'à ce qu'ils deviennent disponibles pour les joueurs après la première Réorganisation du Théâtre d'opération.

19 Stock de Ravitaillement - Contient le carburant, les munitions et les marqueurs de ravitaillement disponibles.

20 Réserve de marqueurs soviétique.

21 Cartes soviétique

22 Zone du joueur Bleu et ses ressources.

23 Zone du joueur Blanc et ses ressources.

24 Zone du joueur Brun et ses ressources.



' " A 5FEI 9I FG

A Ufei Yi fgXg'ci Yi fg


 @Yga Ufei Yi fgXg'ci Yi fg
 g'bhI h'lgf'gdcI f'identifier
 Xg'ncbYgg f'Yd'UMU 'ei]
 g'bhWblf' f'YgdUf'Wlèi Y
 'ci Yi f' Ug]h'xy'Yi f'a ci j Ya YbhX5fa f'Y'I bYrcbYU YW
 i b'a Ufei Yi f'XY'ci Yi f'YgWblf' f'YdUf'W'ci Yi f'.....



Les marqueurs des joueurs ont des symboles de voie ferrée au dos. Ceux-ci indiquent une couverture ferroviaire, permettant à un joueur d'utiliser le transport ferroviaire, qui est plus efficace que les camions.

Les marqueurs des joueurs sont également utilisés pour indiquer l'ordre du tour sur la Piste d'Ordre des joueurs ainsi que les niveaux de chacun sur le tableau Logistique.



Les zones de départ (par ex. Warschau) et certaines zones proches (par ex. Siedlce) ont des marqueurs de joueurs imprimés. Ces zones sont toujours contrôlées par ces joueurs. Elles ont également une couverture ferroviaire permanente.



Marqueurs HALTE:

Les marqueurs **HALTE** identifient les Armées qui sont clouées au sol, faute de nourriture lors de la Réorganisation du Théâtre d'opération.



Marqueurs soviétiques

Les marqueurs soviétiques délimitent les zones où la défense est devenue plus forte. Ils déterminent également la fin de la partie - Celle-ci se termine pendant le tour où le Stock de marqueurs soviétiques est épuisé.



Médailles

En tant que commandants, les joueurs gagnent des Médailles prestigieuses pour avoir capturé des zones ayant un symbole de Médaille imprimé.



Les jetons des Médailles sont recto-verso. Un côté avec l'étoile "Héros de l'URSS" représente une récompense potentielle. Une fois reçu par le joueur, retournez-le sur sa face "Croix de Fer".

Certaines cartes de la pioche soviétique portent également des symboles de Médailles (Croix de fer). Une carte avec une Médaille imprimée a la même valeur qu'un jeton de Médaille. Si un joueur gagne une carte avec une Médaille, il ne prend pas aussi un jeton de Médaille.



Marqueurs QG*

Un marqueur QG est utilisé pour effectuer l'action Support depuis OKH.



*Marqueurs Support Aérien

Ces marqueurs sont utilisés pour effectuer l'action de "Soutien Aérien".

(" MISE EN PLACE DU JEU

- Chaque joueur prend le rôle d'un des commandements disponibles : Groupe d'Armées "Nord" (Gris), Groupe d'Armées "Central" (Blanc) ou Groupe d'Armées "Sud" (Brun). -- [GA= Groupe d'Armées]
- Les joueurs s'assoient avec le joueur blanc (GA Central) en bas (Ouest) du plateau, le joueur Gris (GA Nord) à gauche (Nord) et le joueur Brun (GA Sud) du côté droit (Sud).
- Chacun place ses cartes d'Armée de sa couleur devant lui, face visible.
- Placez les figurines d'Armée dans leur zone de départ (avec les drapeaux correspondants). Placez la Flotte dans la zone maritime près de Dantzig.
- Chaque joueur prend son propre paquet "Poursuite", le mélange et le place à portée de main, face cachée.
- Formez une pile de défausse à côté de votre pile de "Poursuite".

- Placez les ravitaillements sur chaque carte d'Armée telle que notée sur les cartes. (3 de carburant et 3 de munitions pour une Armée blindée. 2 de nourriture, 1 de carburant et 3 de munitions pour une Armée de terre.)
- Chacun place ses marqueurs, les 5 camions de sa couleur et 3 trains près de ses cartes d'Armée.
- Tous les composants d'un joueur sont ses ressources. Ils sont les seuls à pouvoir les gérer.
- Mettez 3 nourritures, 3 munitions et 3 carburants dans chaque Base de Ravitaillement Principale.
- Mettez 1 nourriture, 1 munition et 1 carburant dans le Stock de Ravitaillement
 - Mettez 9 trains dans le Stock de Transport.
 - Mettez les trains restants dans la réserve de transport (8 trains dans un jeu à 3 joueurs, 6 pour 2 joueurs, 4 en solitaire).
- Chaque joueur marque son niveau actuel (1) sur le Tableau Logistique avec un marqueur.



■ Cartes soviétiques

Divisez les cartes soviétiques en deux piles séparées - avec des bords **verts** et **bleus**. Mélangez le paquet **bleu** et placez-le face cachée près du plateau. Mélangez le paquet **vert** et placez-le sur le paquet bleu, également face cachée.

■ Cartes lignes de Front

Gris prend le front Nord-Ouest, Blanc prend le front Ouest et Brun prend le front Sud-Ouest.

■ Cartes d'aide de jeu

Chacun d'entre vous a ses propres aides de jeu.

■ Marqueurs de joueurs

Chacun utilise un marqueur de joueur pour noter son niveau actuel (1 ou 2) sur le Tableau Logistique. Tous les joueurs commencent au niveau 1.

■ Marqueurs soviétiques

Placez des marqueurs soviétiques sur les zones avec le symbole soviétique (Incluant/Excluant les 3 zones de Victoire). Ensuite, placez des marqueurs soviétiques à côté du plateau, selon le nombre de joueurs :

- 6 marqueurs dans un jeu à 3 joueurs.
- 4 marqueurs dans un jeu à 2 joueurs.
- 3 marqueurs dans un jeu en solitaire.

■ Médailles

Placez une Médaille (côté étoile vers le haut) sur chaque zone avec une Médaille imprimée (sauf à Kiev, qui reçoit 2 Médailles).

■ *Marqueurs de Soutien Aérien

Chaque joueur a un marqueur de Soutien Aérien à sa couleur.

■ *Marqueurs QG

Chaque joueur a un marqueur de QG à sa couleur.

■ *Cartes OKH

Mélangez le jeu OKH et révélez les 4 premières cartes (3 cartes dans un jeu à 2 joueurs). Placez ces cartes et la pile OKH face cachée à côté du plateau.

■ Enfin, déterminez l'ordre du tour de chaque joueur de la manière que vous jugez appropriée. Placez les marqueurs des joueurs sur la piste d'ordre des joueurs en conséquence.

■ Tous les joueurs, sauf le premier, reçoivent 1 médaille.

EXEMPLE : Les joueurs déterminent au hasard que l'ordre des joueurs est Blanc, Brun et Noir. Ils placent un marqueur de joueur Blanc dans la case 1, un marqueur de joueur Brun dans la case 2 et un marqueur de joueur Noir dans la case 3. Les joueurs 2 et 3 (Brun et Noir) prennent chacun 1 Médaille.

JEU À DEUX JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, les zones appartenant aux couleurs non jouables (à l'exclusion des zones de double couleur, si le non joueur est Blanc) sont contrôlées en permanence par ce troisième groupe d'Armées non joueur. Placez leurs marqueurs sur ces zones pour les bloquer. Les joueurs ne peuvent pas y entrer ou les capturer.

JEU EN SOLITAIRE

Dans un jeu en solitaire, les zones appartenant à deux groupes d'Armées qui ne jouent pas (à l'exception des zones de double couleur, si le non joueur est Gris ou Brun) sont contrôlées en permanence par ces groupes d'Armées non joueurs. Placez leurs marqueurs sur ces zones pour les bloquer. Vous ne pouvez pas y entrer ou les capturer.

5. DÉROULEMENT DU JEU

Nous vous recommandons de jouer d'abord le jeu de base pour apprendre les mécanismes du jeu avant de faire des parties régulières. Dans le jeu de base, n'utilisez pas les règles 15 et 16 (qui sont marquées d'un ""). Sauter ces règles si vous lisez ce livret pour la première fois.*

Le jeu se joue en tour de jeu. Chaque joueur joue son tour dans l'ordre de la piste d'Ordre des joueurs :

A chaque tour :

- Faites 2 actions régulières (en répétant éventuellement la même action) :
 - Déplacer toutes les Armées de terre (règle 7).
 - Déplacer une Armée blindée (règle 7).
 - Déplacer la flotte (voir règle 10).
 - Transporter du ravitaillement (voir règle 11).
 - Prendre des provisions du Stock (voir règle 12).
 - Prendre des transports (voir règle 13).
- Peut déclencher une Réorganisation du Théâtre d'opération (Règle 14)

■ Faites une action supplémentaire :

- En utilisant une carte de reconnaissance.
- En utilisant une carte Auxiliaires de l'Axe (une par tour).
- En utilisant le Soutien Aérien (voir règle 15*).
- En prenant une carte OKH (voir règle 16*).
- En utilisant une carte OKH (voir règle 16*).

Après avoir fait toutes vos actions, jouez la Phase "Avancement Ferroviaire" (voir règle 17) et la Phase de "Réactivation Soviétique" (voir règle 18).

EXEMPLE : C'est le tour de Blanc. Il commence par prendre des provisions du Stock. Ensuite, il utilise sa carte OKH "Ordre Tactique" pour effectuer une action supplémentaire - Mouvement d'Armée. Puis il effectue sa deuxième action : transport de ravitaillement. Si les Blancs ont une carte d'Auxiliaires de l'Axe ou une carte de Reconnaissance dans leurs ressources, ils peuvent utiliser l'une ou l'autre ou les deux pour des actions supplémentaires. Enfin, les Blancs font la Phase d'Avancement ferroviaire et une Réaction Soviétique. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Vous pouvez effectuer des actions dans n'importe quel ordre ou combinaison. Chaque action doit être entièrement terminée avant qu'une autre puisse être débutée. Exception: quelques actions supplémentaires résultant des cartes OKH.

EXEMPLE : Vous ne pouvez pas interrompre le déplacement d'une Armée blindée, par exemple après la deuxième et avant la troisième étape de ce mouvement, pour jouer une carte de reconnaissance pendant votre action de mouvement.

Le déroulement de votre tour peut être interrompu par une Réorganisation du Théâtre d'opération (voir règle 14), qui est effectuée par tous les joueurs. Après avoir résolu cette Réorganisation, vous reprenez votre tour. Quand votre tour est terminé, faites une Réaction Soviétique (voir règle 18). Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Après le dernier joueur dans l'ordre du tour, un nouveau tour commence.

6. FIN DU JEU ET VICTOIRE

6.1 FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- un joueur remporte une Victoire immédiate, ou
- le dernier marqueur de la réserve des soviétiques a été placé sur le plateau (ou enlevé de la case de jeu s'il n'y avait aucune zone pour le placer) - le jeu continue jusqu'à la fin du tour.

Si le dernier marqueur soviétique a été placé pendant le premier ou le second tour du joueur, tous les joueurs restants jouent leur dernier tour. Cependant, ils ne peuvent pas placer de marqueurs soviétiques, même s'ils sont retournés dans la Réserve à la suite d'un combat, ils peuvent toujours contre-attaquer.

6 Vous gagnez immédiatement si l'une de vos Armées entre et capture l'une des villes clés soviétiques - Москва (Moscou), Leningrad ou Rostov **ET** si cette Armée a une connexion continue de zones contrôlées par le joueur avec sa Base de Ravitaillement Principale (y compris les zones de Victoire et de base).



Москва est la seule zone de victoire qui peut être capturée par n'importe quel joueur. Les deux autres zones de victoire sont attribuées à des joueurs particuliers.



Le joueur gris gagne en capturant Leningrad. Le joueur brun gagne en capturant Rostov.

6.3 VICTOIRE STANDARD

Dans le jeu multijoueur, si personne ne gagne en Victoire immédiate, alors le joueur avec le plus de Médailles à la fin de la partie est le vainqueur.

Les joueurs comptent les Médailles qu'ils ont ramassées - à la fois à partir des jetons de Médailles et de celles imprimées sur les cartes des Armées vaincues et des unités soviétiques.

Chaque 3 cubes de munitions sur ces cartes qui ne sont pas marqués d'une Médaille peuvent être échangés contre 1 marqueur de Médaille.

Le contrôle d'une zone de Victoire se voit attribuer 2 Médailles (dans le cas rare où un joueur a capturé une zone de Victoire mais que l'Armée qui capture n'a pas de connexion continue avec la Base de Ravitaillement Principale du joueur).

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes soviétiques encerclées gagne l'égalité. S'il y a toujours égalité, il y a égalité.

6.4 VICTOIRE EN SOLITAIRE

Lorsque vous obtenez la Victoire immédiate, comptez le nombre de tours au cours desquels vous avez réussi à gagner. C'est le score que vous voudrez peut-être battre la prochaine fois.

Le nombre de Victoires standard peut être appliqué si vous n'avez pas réussi à obtenir la Victoire immédiate.

7. MOUVEMENT DES ARMÉES

En une seule action, vous pouvez déplacer toutes vos Armées de campagne ou une Armée blindée. Une Armée donnée ne peut être activée qu'une seule fois pendant votre tour, le long de connexions de la couleur du propriétaire. **Cette restriction s'applique également aux actions supplémentaires résultant des cartes "Auxiliaires de l'Axe" et des cartes OKH.** La direction de la flèche n'a pas d'importance - vous pouvez vous déplacer dans la direction indiquée par la flèche ou dans la direction opposée.

Une Armée de Terrain peut se déplacer d'une zone. Si elle n'a pas engagé de combat, elle peut faire une marche forcée pour se déplacer d'une zone supplémentaire en dépensant 1 nourriture. Pour déplacer une Armée blindée, vous devez retirer un marqueur de carburant de sa carte du Stock de Ravitaillement.

Les Armées blindées peuvent se déplacer jusqu'à 3 zones.

Une Armée ne peut entrer que dans les zones marquées de la couleur du propriétaire.

Les Armées ne peuvent pas entrer dans une zone occupée par une autre Armée (la leur ou celle d'un autre joueur), ni dans une zone avec le marqueur d'un autre joueur. (Même si l'Armée ne veut pas s'arrêter là, elle ne peut pas entrer dans de telles zones.)



Les zones de double couleur (Ex: Vilnius) peuvent être pénétrées par l'un ou l'autre joueur ayant la couleur correspondante. Mais quand un joueur y a placé son marqueur, les Armées de l'autre joueur ne peuvent plus y entrer.

Lorsqu'une Armée entre dans une zone contenant des jetons de ravitaillement, ils peuvent être immédiatement déplacés sur la carte de cette Armée. Une Armée en mouvement peut également déplacer librement des ravitaillements depuis sa carte vers n'importe quelle zone quand l'Armée y entre ou l'occupe. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser une action de Mouvement d'Armée pour déposer du ravitaillement dans la zone d'une Armée.

Entrer dans une zone fortifiée qui n'a pas de marqueur de joueur nécessite de dépenser immédiatement 1 munition de la carte Armée, ce qui est également indiqué par un symbole de munition imprimé sur le plateau.

L'entrée dans des zones qu'un joueur contrôle déjà ne provoque pas de pioche de cartes.

Immédiatement après avoir pénétré dans une zone inoccupée, l'Armée s'arrête et vous piochez une carte dans le paquet approprié:

- Dans votre propre pile de Poursuite - pour les zones sans marqueur soviétique.

ou

- Dans le paquet soviétique partagé - pour les zones avec un **marqueur soviétique** - (Ex. Kaunas).

Puis jouez la carte révélée :

- *Les bombardiers soviétiques et la boue* stoppent un mouvement d'Armée dans ces zones. Une Armée blindée peut continuer son mouvement en dépensant 1 carburant en plus de sa carte. Une Armée terrestre ne peut pas continuer à se déplacer.

- Une unité ennemie entraîne un combat (voir règle 8). Une Armée blindée peut continuer son mouvement, si elle gagne la bataille et que le propriétaire dépense 1 marqueur de carburant de sa carte. Une Armée terrestre ne peut pas continuer à se déplacer après le combat.

- Aucune autre carte n'arrête un mouvement d'Armée. Elle peut continuer à se déplacer comme d'habitude (Ex: la marche forcée d'une Armée terrestre)

Si vous voulez appliquer un effet de carte après avoir joué une carte Poursuite ou Soviétique, vous devez le faire avant de continuer le mouvement de cette Armée, ou (si cette Armée a fini de bouger) avant de commencer une autre action.

Après avoir résolu une carte de Poursuite autre qu'une unité ennemie, défaussez-la sur votre pile de défausse. Les cartes "Sans effet" sont immédiatement défaussées dans votre pile de défausse.

EXCEPTION : Vous pouvez conserver les cartes "Auxiliaires de l'Axe" et les cartes de Reconnaissance ayant un symbole de Main à utiliser pour des actions supplémentaires dans le tour en cours ou pour un tour ultérieur. Si un "Auxiliaires de l'Axe" ou une carte de Reconnaissance n'a pas de symbole de Main, elle doit être utilisée pendant le même tour où elle a été piochée, mais après avoir terminé le mouvement d'Armée en cours, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas interrompre l'action de mouvement d'Armée.

Après avoir résolu l'effet de la carte, placez un de vos marqueurs de joueur sur la zone capturée, sauf si vous avez perdu un combat et que vous devez vous retirer.

Toutes les fournitures utilisées pendant le mouvement d'une Armée sont retournées dans le Stock de Ravitaillement.

Les fournitures acquises en raison des effets de la carte Poursuite proviennent du Stock de fournitures. Celui-ci est limité, il se peut donc que vous ne receviez pas de fournitures s'il n'y a pas assez de marqueurs dans le Stock.



EXEMPLE : Le 4^{ème} Groupe Panzer de Gris commence à Riga **1**. L'Armée a 3 carburant et 1 munition. Le joueur commence à déplacer cette Armée, en retirant 1 carburant de la carte **2**. La 4^{ème} Armée Blindée entre dans Jelkopil **3**. Gris pioche la première carte de sa pile de Poursuite: ce sont des bombardiers soviétiques. Pour continuer, Gris doit retirer 1 carburant de la carte de l'Armée en mouvement. Gris veut conquérir Velikiye Luki avant les Blancs, donc il enlève 1 carburant pour continuer à déplacer l'Armée **4**. Le marqueur du joueur est placé dans Jelkopil.



Ensuite, le 4^{ème} Groupe Panzer se déplace vers Sebezh **5**, et le joueur révèle la carte de la pioche de Poursuite: "Stock capturé". Gris place 1 munition à Sebezh et le déplace immédiatement sur la carte Armée **6**. Le marqueur du joueur est placé à Sebezh.



Lors de son tout dernier mouvement, la 4^{ème} Armée blindée entre dans Velikiye Luki **7** avant les Blancs, qui peuvent également capturer cette ville. Gris révèle la prochaine carte de son jeu de Poursuite: Lettons.



Il y a un symbole Main sur cette carte, donc le joueur l'ajoute à ses ressources. Il choisit de ne pas la jouer ce tour-ci, et pourra la jouer plus tard pour une action supplémentaire. En plus de marquer Velikiye Luki avec un marqueur de joueur, Gris prend aussi le jeton de Médaille de Velikiye Luki sur le plateau et le place dans sa propre réserve (avec la Croix de Fer visible).

Une fois le mouvement de l'Armée terminé, il y reste 1 carburant et 1 munition sur la carte



EXEMPLE 2 :

La situation débute de la même façon que dans l'exemple précédent, mais la carte Poursuite révélée après l'entrée dans Jelkopil **3** est "Ordre du Führer". Gris l'utilise pour déplacer la Médaille de Rzhev à Velikiye Luki - Il y a donc maintenant deux Médailles à acquérir en la capturant. Le marqueur du joueur est placé dans Jelkopil.



Après être entré dans Sebezh **5**, le joueur révèle une carte Poursuite: Partisans. Gris retourne immédiatement le marqueur Blanc avec le côté de la voie ferrée face cachée. Le marqueur du joueur est placé à Sebezh.

Pour la troisième partie de cette action de mouvement, la 4^{ème} Armée blindée entre dans Velikiye Luki, et la carte révélée est Silberfuchs - aucun effet. Le joueur reçoit les deux Médailles de Velikiye Luki et place un marqueur de joueur Gris dans Velikiye Luki. Une fois le mouvement terminé, il y a 2 marqueurs de carburant et 1 marqueur de munition sur la carte Armée.



CARTES POURSUITE ET LEURS EFFETS :

A moins qu'une carte n'ait un symbole Main et que vous choisissiez de la garder pour l'utiliser dans un tour ultérieur, défaussez la carte immédiatement après l'avoir jouée.

Stock capturé - Placez 1 munition du Stock de Ravitaillement dans la zone où votre Armée vient d'entrer.

Ravitaillement capturé - Placez 1 ravitaillement du Stock de Ravitaillement dans la zone où votre Armée vient d'entrer.

Réquisitions - Placez 1 nourriture du Stock de Ravitaillement dans la zone où votre Armée vient d'entrer.

Auxiliaires de l'Axe - Faites une action supplémentaire, c'est-à-dire que vous pouvez faire 3 actions au lieu des 2 habituelles. Que vous utilisiez ou non l'action supplémentaire, défaussez cette carte, à moins qu'elle n'ait un symbole Main, auquel cas vous pouvez garder cette carte dans vos ressources de joueur pour l'utiliser dans un tour ultérieur. Défausser après usage. Un seul "Auxiliaires de l'Axe" peut être joué par tour.

Reconnaissance - Vous pouvez jeter un coup d'œil sur la carte supérieure d'un paquet de votre choix (soit votre propre paquet Poursuite, soit le paquet soviétique). C'est une action supplémentaire qui ne compte pas comme l'une de vos 2 actions régulières. Il y a un symbole Main sur la carte de reconnaissance, donc vous pouvez garder cette carte en main, pour l'utiliser dans un tour ultérieur.

Ordre de F. Halder - Déplacez 1 Médaille d'une zone unicolore vers une zone avec la même couleur qui a une Médaille imprimée, sans marqueur joueur dessus. Vous ne pouvez pas déplacer des Médailles de -ou- vers la zone dans laquelle votre Armée vient d'entrer.

Ordre du Führer - Déplacer 1 médaille d'une zone bicolor à une autre zone avec ces mêmes couleurs, avec une Médaille imprimée et sans marqueur de joueur. Vous ne pouvez pas déplacer les Médailles de -ou- vers la zone dans laquelle votre Armée vient d'entrer.

Partisans - Retournez le marqueur d'un adversaire qui montre une voie ferrée (s'il y en a une) sur l'autre face, de sorte que la zone ne possède plus de voie ferrée. (Dans le jeu en solitaire, vous devez retourner votre propre marqueur.)

Bombardiers Soviétiques / Boue - Le mouvement de l'Armée s'arrête, à moins que ce ne soit une Armée blindée et que vous retiriez 1 marqueur de carburant de la carte de cette Armée pour la laisser continuer son mouvement comme d'habitude.

Armée de réserve ennemie - Combattez. Pour gagner contre une Armée ennemie depuis votre pile de Poursuite, vous devez dépenser 1 marqueur de munition de la carte de l'Armée combattante.

Autres cartes - Toutes les autres cartes de poursuite n'ont aucun effet.

8. COMBAT

Combattre signifie dépenser autant de munitions et de carburant de la carte d'Armée que sur la carte d'unité ennemie qui a été révélée en entrant dans une zone.

EFFETS DES CARTES SOVIÉTIQUE

Armée ennemie - Un combat est livré. Pour gagner le combat, vous devez dépenser 2 munitions de la carte de l'Armée combattante.

Armée de Choc ennemie - Un combat est disputé. Pour gagner le combat, vous devez dépenser 3 munitions de la carte de l'Armée combattante.

Corps blindé ennemi - Un combat est mené. Pour gagner le combat, vous devez dépenser 2 munitions et 1 carburant de la carte de l'Armée combattante.

Corps blindé d'élite ennemi - Un combat est mené. Pour gagner le combat, vous devez dépenser 3 munitions et 1 carburant de la carte de l'Armée combattante. Si l'Armée possède et dépense le ravitaillement nécessaire, il retourne au stock de ravitaillement, vous prenez la carte ennemie vaincue et l'ajoutez à vos ressources.

EXEMPLE : 1 Groupe Panzer est à Briansk 1. Il y a 2 munitions et 4 carburants sur la carte d'Armée. De plus, il y a un marqueur de munitions à Briansk. Pour son action, Brun commence par déplacer l'Armée, en transférant 1 pion carburant de la carte Armée vers le Stock Ravitaillement et en même temps en retirant 1 marqueur de munition de la zone. Tout d'abord, l'Armée entre dans Kalouga 2 dépensant 1 munition, car Kalouga est une zone fortifiée. Le joueur pioche la première carte de sa pioche de Poursuite, révélant la 40ème Armée soviétique.



\$

1. Groupe Panzer



○ Le joueur dépense 1 munition supplémentaire de sa carte d'Armée pour gagner ce combat. Il ajoute la carte soviétique vaincue à ses ressources et place un marqueur de joueur Brun dans Kalouga.



Kalouga a une Médaille, que le joueur collecte et l'ajoute à ses ressources.

Après avoir gagné un combat dans une zone avec un marqueur soviétique, mettez ce marqueur de la réserve de marqueurs soviétiques à côté du plateau.

Si une Armée blindée gagne une bataille et n'a pas encore bougé de 3 cases, elle peut continuer son mouvement, si le propriétaire dépense 1 carburant de sa carte.

Si l'Armée n'a pas assez de ravitaillement sur sa carte pour vaincre l'ennemi, elle doit dépenser le plus possible le coût du ravitaillement de bataille et se replier ensuite dans la zone d'où elle est entrée au combat. Remettez la carte de l'unité soviétique victorieuse dans sa pioche et mélangez-la.

EXEMPLE: suite de l'exemple précédent. Le 1er Groupe Panzer a bougé d'une zone jusqu'à présent, donc il peut continuer son mouvement. Pour continuer à se déplacer après une bataille, le joueur doit dépenser un autre marqueur de carburant de sa carte d'Armée. Le 1er Groupe Panzer entre dans Moscou 3.



Cependant, Moscou est une zone fortifiée, et coûte donc 1 munition pour y entrer. Puis la carte supérieure de la pioche soviétique est révélée, puisqu'il y avait un marqueur soviétique à Moscou.

Cette carte est le 16em Corps Mécanisé. Le joueur dépense 2 munitions de la carte Armée, mais n'a malheureusement pas 1 carburant qui est nécessaire pour gagner ce combat. La 1er Armée blindée a donc perdu le combat et bat en retraite vers Kalouga 2. Il n'y a plus de fournitures sur la carte de l'Armée. L'unité ennemie n'est pas vaincue, elle est mélangée dans la pile Soviétique

9. ENCERCLEMENT

Les zones non contrôlées (et les groupes de zones) sont encerclées si elles ne peuvent pas tracer une chaîne continue de zones non contrôlées jusqu'à une zone de Victoire (c'est-à-dire si tous les chemins menant à une zone de Victoire ont un marqueur de joueur sur leur chemin, bloquant ainsi la communication Soviétique). Une chaîne de communication Soviétique peut aussi être tracée par les zones maritimes s'il y a un port.



EXEMPLE : Le 4em Groupe Panzer vient de capturer Riga 1. Les marqueurs soviétiques dans Siaulai 2 et Liepai 3 ne sont pas encerclés, car Liepaja a un port et une liaison maritime non bloquée avec Leningrad. Chaque zone encerclée devient contrôlée par le joueur dont la couleur correspond à la couleur de cette zone - placez un des marqueurs de ce joueur sur la zone encerclée. Une zone de double-couleur encerclée devient contrôlée par le joueur qui vient de placer le marqueur causant l'encerclément.

Les marqueurs soviétiques encerclés sont retirés du plateau et placés dans leur réserve. Pour chaque marqueur soviétique encerclés, 1 carte soviétique est retirée de la pioche et ajoutée (sans la révéler) aux ressources du joueur qui joue son tour.

L'encerclément est exécuté immédiatement lorsque le placement d'un marqueur de joueur provoque un encerclément.

EXEMPLE D'ENCERCLEMENT : Brun déplace sa 11ème Armée qui, après son combat victorieux, capture Mogilev Podolskiy 1 et Brun y place son marqueur. Ensuite, le 1er Groupe Panzer, après un combat réussi, capture Brody 2.



Le 1er Groupe Panzer poursuit son mouvement à travers Proskurov 3. Ensuite, le joueur retire les marqueurs soviétiques de Lvov, Stanislavov et Czenovitsy et les remplace par ses marqueurs joueur, car ces zones ont été coupées de toutes les zones de victoire. De plus, les trois



premières cartes de la pioche Soviétique sont retirées (sans être révélées) et ajoutées aux ressources de Brun. Il reçoit également la Médaille pour avoir capturé Lvov .

10. MOUVEMENT NAVAL

Le joueur Gris ne peut déplacer la flotte entre les zones maritimes qu'une seule fois par tour.

Cette limite s'applique même si vous faites une action supplémentaire avec une carte Poursuite et l'action spéciale d'une carte OKH.

La flotte se déplace d'une zone par tour, vers une zone maritime adjacente. La flotte bloque la chaîne de communication Soviétique à travers la zone maritime (ce qui aide à encercler les zones).

EXEMPLE: La flotte se déplace d'une zone et bloque le port de Liepaja 1. Les marqueurs soviétiques de Liepaja 1 et Siauliai 2 sont maintenant encerclés et sont immédiatement retirés du plateau. Gris place ses marqueurs dans Liepaja 1, Siauliai 2 et Ventspils 3.



11. TRANSPORT RAVITAILLEMENT

Les camions et les trains peuvent être placés sur des lignes reliant deux zones que vous contrôlez. De cette façon, vous pouvez effectuer un seul transport de ravitaillement entre ces zones, le transport de ravitaillement n'étant effectué qu'au moment où le camion ou le train est placé sur le plateau. Vous ne pouvez pas transporter du matériel avec des camions ou des trains qui s'y trouvent déjà car ils ont été placés lors d'actions ou de tours précédents. Chaque camion placé peut transporter jusqu'à 4 ravitaillements d'une zone à l'autre.

Chaque train en place peut transporter jusqu'à 6 ravitaillements d'une zone à l'autre.

Le transport des fournitures se fait à sens unique (d'une zone à l'autre et non dans les deux sens entre ces zones).

La direction de la flèche n'a pas d'importance - vous pouvez transporter les fournitures dans la direction indiquée par la flèche ou dans la direction opposée.



EXEMPLE : Il y a 3 munitions, 3 carburant, et 3 pièces de nourriture à Danzig 1. Gris fait l'action "Transport Ravitaillement". Il est au niveau 1 de la Carte Logistique, donc il peut placer jusqu'à 3 jetons de transport seulement. D'abord Gris place un train 2 entre Danzig et Königsberg, et l'utilise pour déplacer 3 munitions et 3 carburants de Danzig 1 à Königsberg 3.

Gris place ensuite un deuxième train 4 entre Königsberg 3 et Tilsit 5, et l'utilise pour déplacer 3 munitions et 3 carburants de Königsberg à Tilsit. Il place ensuite un camion entre Danzig 1 et Königsberg 3, l'utilise pour déplacer 3 pièces de nourriture de Danzig à Königsberg.



Les joueurs mettent des camions et des trains sur le plateau à partir de leur réserve. Au cours d'une action, vous pouvez effectuer un nombre limité de transports - pas plus que le nombre de camions et de trains dans votre réserve et pas plus que la limite indiquée pour votre niveau sur la ligne "Placement de Transport" du Tableau logistique.

Vous ne pouvez placer des camions qu'entre des zones sous votre contrôle qui sont reliées par des flèches de votre couleur. (La présence de voies ferrées n'est pas pertinente). Vous ne pouvez placer des trains qu'entre des zones dont les voies ferrées sont sous votre contrôle et qui sont reliées par des flèches de votre couleur. Les deux zones doivent avoir une connexion continue des zones vers votre base d'approvisionnement (principale ou de première ligne).

L'EXEMPLE DU TOUR PRÉCÉDENT SE POURSUIT: Au début du tour suivant, il y a 3 carburant et 3 munitions dans Tilsit 5. Cependant à Riga 11, il y a le 4^{em} Groupe



Panzer qui n'a pas de ravitaillement sur sa carte. La voie ferrée de Kaunas 7 a été construite au dernier tour. Pour sa première action, Gris place un train 6 et déplace 3 pièces de carburants et 3 pièces de munitions de Tilsit 5, à Kaunas 7, puis place un camion 8 entre Kaunas 7 et Panevezys 9 et un autre 10 entre Panevezys 9 et Riga 11, pour déplacer 3 pièces de carburant et 1 munition à Riga. Il reste 2 pièces de munitions à Kaunas.

Il est illégal de placer un camion sur une connexion qui est déjà occupée par un autre camion.

Il est illégal de placer un train sur une connexion qui est déjà occupée par un autre train.

Un camion sur une connexion n'empêche pas de placer un train sur celle-ci et un train sur une connexion n'empêche pas d'y placer un camion.

Si des ravitaillements sont placés dans une zone qui est également occupée par une Armée, elle peut librement déplacer les ravitaillements de et vers sa carte Armée. Ceci peut être fait à tout moment pendant votre tour et n'est pas une action. Après avoir déplacé des ravitaillements d'une carte dans une zone, vous pouvez par exemple, utiliser l'action "Transport Ravitaillement" pour les déplacer dans une autre zone.

Les ravitaillements ne peuvent se faire que dans les zones contrôlées par les joueurs. Lorsqu'un marqueur joueur est retiré d'une zone avec du ravitaillement, mettez ces marqueurs dans le Stock de Ravitaillement.

12. SE RAVITAILLER

Le ravitaillement peut être placé dans la **Base de Ravitaillement Principale** d'un joueur.

Le joueur Brun peut également ajouter du ravitaillement à sa **Base de Ravitaillement de Première Ligne**. Cette Base ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour pour prendre du ravitaillement.

Une Base de Ravitaillement Principale peut contenir jusqu'à **9 jetons de ravitaillement**. Toutes les autres zones amies peuvent contenir jusqu'à **6 jetons de ravitaillement**. Les jetons de ravitaillement sur une carte d'Armée ne comptent pas dans cette limite de zone. Si la limite de ravitaillement d'une zone est dépassée, le joueur qui contrôle la zone décide quels ravitaillements excédentaires sont retirés au Stock de Ravitaillement.

EXEMPLE : C'est le tour de Brun. Pour sa première action, il apporte 6 ravitaillements à sa Base de Ravitaillement Principale. Le joueur prend 3 munitions et 3 carburants du Stock de Ravitaillement et les place dans la zone 1 du Reichshof. Pour sa deuxième action, il place 2 carburants et 1 nourriture à Piatra 2.

Il peut y placer des provisions car c'est sa Base de Ravitaillement de Première Ligne. Le joueur prend les marqueurs du stock de ravitaillement et les place dans Piatra.



Le nombre total de jetons ravitaillement dans le jeu est délibérément limité - si un type donné de ravitaillement est épuisé, les joueurs ne peuvent le prendre.

13. SE TRANSPORTER

Vous prenez les camions (de votre couleur) ou les trains du Stock de Transport, mais pas plus que le nombre indiqué par votre niveau sur le Tableau Logistique dans la ligne "Prendre", et vous les placez dans votre zone de joueur.

Vous ne pouvez pas prendre le nombre de jetons de transport (camions et trains combinés) qui excède celui que vous êtes autorisé à posséder (indiqué par votre marqueur sur la troisième ligne du Tableau Logistique).

EXEMPLE : Blanc est au niveau 1 sur le Tableau Logistique et a 3 camions et 1 train dans sa réserve. Selon la rangée "Prendre" du Tableau Logistique, il peut prendre jusqu'à 6 jetons de transport du stock, mais cela dépasserait le nombre qu'il peut posséder [9], de sorte que les Blancs ne peuvent en prendre que 5 (dans n'importe quelle combinaison, par exemple: 2 camions + 3 trains, ou 1 camion + 4 trains).

Si une action de Transport ne laisse aucun train dans le Stock de Transport, faites immédiatement une Réorganisation du Théâtre d'opération (voir Règle 14).

14. RÉORGANISATION DU THÉÂTRE

Lorsqu'il n'y a plus de trains dans le Stock de Transport, une Réorganisation du Théâtre d'opération (ou phase stratégique) interrompt immédiatement le tour du joueur en cours. Chaque joueur le fait, cela quel que soit le tour qui est mis en pause. Une fois résolu la Réorganisation du Théâtre d'opération, le joueur actuel reprend son tour.

EXEMPLE : il reste 2 trains sur le Stock Transport. Un joueur effectue l'action "Prendre Transport". Son niveau Logistique lui permet de prendre jusqu'à 6 marqueurs de transport (une combinaison de camions et de trains) mais ce joueur ne prend que 2 trains, car il n'y en a plus de disponibles sur le Stock Transport. Ceci déclenche une Réorganisation qui interrompt le tour du joueur en cours. Si le joueur ne veut pas déclencher une Réorganisation, il doit choisir de ne prendre qu'un seul train (ou aucun train) du Stock Transport. Si le joueur veut plus de trains, il doit effectuer une autre action de Transport après que la Réorganisation soit terminée.

Durant une Réorganisation du Théâtre:

- Tous les joueurs déplacent leurs marqueurs du niveau 1 au niveau 2 (une seule fois) ;
 - Tous les joueurs retirent tous les camions et les trains de la zone d'opérations et les remettent sur le Stock de Transport.
 - Chaque Armée sur le plateau dépense immédiatement 1 nourriture.
 - Chaque Armée sans nourriture sur sa carte ou dans sa zone est clouée au sol (marquez-la avec HALTE).
- Il n'y a aucun autre effet sur les Armées déjà clouées.

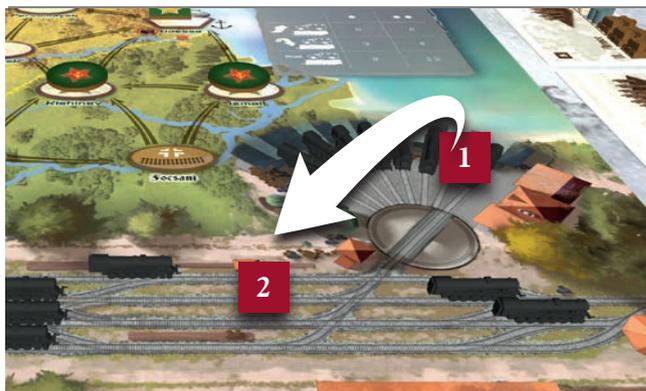
Une Armée clouée ne peut pas être déplacée tant que son propriétaire n'a pas livré de nourriture dans sa zone. Ensuite, 1 nourriture est automatiquement retirée de la zone avec le marqueur HALTE. On ne peut pas transporter de la nourriture dans cette zone sans la dépenser pour nourrir l'Armée.

EXEMPLE : Gris a trois armées présentes. 16 Armées ont 2 marqueurs nourriture, 18 Armées ont 1 marqueur nourriture et 4 Armées blindées n'ont pas de marqueur nourriture sur leurs cartes. Après la Réorganisation du Théâtre, 16 Armées n'ont plus qu'un seul marqueur de nourriture, 18 Armées n'ont plus de marqueur de nourriture et 4 Armées blindées sont clouées au sol - marquées avec un marqueur HALTE et incapables de bouger avant que la nourriture ne soit livrée dans leur zone-. Quand la nourriture est livrée dans la zone, l'une d'elle sera dépensée et le marqueur HALTE sera retiré de la 4ème Armée blindée.

Une fois que les joueurs ont atteint le niveau 2 du Tableau Logistique, déplacez 2 trains supplémentaires, plus 2 trains supplémentaires par joueur - par exemple 8 trains dans une partie à 3 joueurs- de la réserve de transport au Stock de Transport.

- Retournez tous les marqueurs de QG face visible.
 - Retournez tous les marqueurs d'Appui Aérien face visible.
- Puis le jeu reprend.

EXEMPLE : Dans une partie à 3 joueurs, après que les joueurs ont atteint le niveau 2 de Logistique, 8 trains qui ont été placés dans la réserve de transport [1] à la mise en place sont maintenant placés dans le Stock de Transport. [2]



15*. SUPPORT AERIEN

Regardez la carte du haut d'une pioche de votre choix (soit sa propre pioche de Poursuite, soit la pioche Soviétique) et retournez-la face cachée. Les autres joueurs ne doivent pas voir cette carte. Puis, placez votre marqueur de Soutien Aérien sur cette pile.

Si le joueur -dont le marqueur de Support Aérien est sur cette pile- entre dans une zone et pioche une carte de ce jeu, alors il dépense une munition de moins que la normale pour entrer dans une zone fortifiée ou pour un combat dans cette zone. Vous ne pouvez pas donner votre Soutien Aérien à d'autres joueurs.

Un marqueur de Soutien Aérien revient vers son propriétaire après une Réorganisation du Théâtre, ou après avoir révélé la carte supérieure de la pioche sur laquelle le marqueur a été placé. Dans ce dernier cas, le marqueur ne supporte le mouvement/combat que de son propriétaire. Chaque joueur a un seul marqueur de Soutien Aérien. Donc, une fois que vous avez placé le vôtre sur votre pile Poursuite ou sur la pile Soviétique, vous ne pouvez pas répéter l'action de Soutien Aérien, jusqu'à ce que ce marqueur revienne dans vos ressources. Ceci s'applique également à l'action supplémentaire fournie par la carte "Escadrille de Stuka" (voir règle 16).

Si un paquet a plusieurs marqueurs de Support Aérien, ils retournent tous à leur propriétaire lorsque la carte du dessus est révélée.

Exemple: Blanc commence son tour. Son but est de capturer Brest. Ses 2 Armées blindées ont 3 de carburant et 3 de munitions, mais il craint que cela ne soit pas suffisant. Ainsi, comme action supplémentaire, Blanc demande du Soutien Aérien sur le paquet Soviétique. Blanc regarde la carte Soviétique du haut de la pile de cartes - 6em Corps Mécanisé - la repose en haut de la pioche, puis place son marqueur de Soutien Aérien Blanc (von Bock) sur la pioche Soviétique. Capturer Brest requiert maintenant 4 marqueurs de munitions au total: 1 pour la fortification et 3 munitions (avec 1 carburant) pour vaincre la division ennemie sur la pile Soviétique. Ceci n'est possible qu'avec un Soutien Aérien réduisant les munitions nécessaires de 1 !

Lors de sa première action régulière, Blanc déplace ses 2 Armées blindées de Siedlce 1 en dépensant 1 carburant de sa carte d'Armée. Puis se déplace à Brest 2 et retire 1 munition de la carte pour entrer dans une zone fortifiée. Il ne reste plus que 2 munitions sur la carte 2em Armée blindée. A Brest, le joueur révèle la carte supérieure de la la pioche Soviétique (puisque'il y a un marqueur soviétique à Brest).



- 6em Corps Mécanisé-. Pour gagner cette bataille, le joueur a besoin de 3 munitions et 1 carburant. l'Armée a le carburant mais seulement 2 munitions, mais la 3ème munition requise est couverte par le Soutien Aérien- Brest est maintenant capturé ! Blanc place son marqueur de joueur dans cette zone et la carte Soviétique vaincue dans ses ressources ainsi que le marqueur de Soutien Aérien (retourné face cachée). Le joueur peut dépenser 1 jeton de carburant pour déplacer son Armée Blindée une fois de plus (par exemple à Bereza), mais le joueur décide qu'il est trop risqué de laisser son Armée sans provisions.



16*. QG DE GROUPE D'ARMÉE ET ACTIONS SPÉCIALES (CARTES OKH)

Vous pouvez utiliser votre QG pour prendre une des cartes OKH disponibles dans la réserve OKH. Le soutien OKH n'est pas considéré comme une action et peut être effectué à tout moment pendant le tour du joueur. Après avoir utilisé votre QG, retournez votre marqueur de QG face cachée. Vous ne pouvez pas l'utiliser avant la prochaine Réorganisation du Théâtre, quand tous les marqueurs QG retournent face visible.

Après avoir pris une carte OKH dans la réserve, piochez-en une nouvelle pour la remplacer.

Vous pouvez utiliser la carte OKH pendant votre tour pour faire l'action spéciale de la carte. Certaines cartes OKH peuvent être utilisées pour effectuer d'autres actions. Après avoir résolu les effets d'une carte OKH, défaussez-la dans la boîte de jeu.

CARTES OKH ET LEURS EFFETS:

Flottille de Transport - Placez 1 nourriture, 1 munition et 1 carburant dans un port que vous contrôlez.

Brandebourg - Vous pouvez jouer ceci pendant le combat pour piocher une carte différente de celle de la pioche Soviétique. Remplacez la première carte sur le dessous de la pioche Soviétique.

Pont Aérien - Déplacez 1 jeton de ravitaillement du Stock de Ravitaillement vers une de vos Armées.

Obusiers d'assaut - Vous pouvez jouer ceci sur une Armée activée pour ajouter 1 munition à sa carte (à tout moment, même lors d'un mouvement ou un combat).

Pionniers - Vous pouvez jouer cela lorsque vous activez une Armée. Celle-ci n'a pas besoin de dépenser des munitions supplémentaires lorsqu'elle entre dans une zone fortifiée.

Grand Volume de Transport - Vous pouvez jouer cela pendant l'action "Transport Ravitaillement". Pendant cette action, vous pouvez placer 1 camion supplémentaire (au-dessus de votre limite Logistique), et chaque camion que vous placez peut transporter un ravitaillement supplémentaire.

Groupe de Combat Rapide - Vous pouvez jouer ceci pendant l'activation d'une Armée blindée pour lui permettre de bouger de 4 zones (au lieu de 3).

Consigne de Commandement - Active une Armée sélectionnée à déplacer.

Escadron de Stuka - Utiliser le Support Aérien (même si votre marqueur est retourné comme non disponible).

Division de Sécurité - [Réaction] Annule une carte de Partisans, une fois que sa cible est déclarée.

Pionniers de Voie Ferrée - Tournez l'un de vos marqueurs de joueur de sorte que la voie ferrée soit face visible.

Chance du Loup - Déplacez 1 Médaille sur toute autre zone avec une Médaille imprimée et sans marqueur de joueur.

17. AVANCEMENT DU CHEMIN DE FER

La création d'une chaîne de marqueurs de voie vous permet d'utiliser le rail pour transporter plus efficacement le ravitaillement aux Armées de première ligne.

Retournez l'un de vos marqueurs de joueur à l'envers. Ce marqueur doit se trouver dans une zone adjacente à une autre de vos zones avec un symbole de voie ferrée.

Notez que les zones de départ ont un symbole de voie imprimé sur elles.

EXEMPLE : Gris a capturé de nombreuses villes lors de son premier mouvement. Il décide de retourner son marqueur dans Kedainai 1, planifiant de livrer du ravitaillement à Riga 2 (comme décrit dans un exemple précédent).



18. RÉACTION SOVIÉTIQUE

Votre tour se termine toujours par une Réaction Soviétique. Placez un marqueur soviétique sur le plateau, ou faites une contre-attaque Soviétique.

18.1 RÈGLES GÉNÉRALES

Placer un marqueur soviétique

Placez 1 marqueur soviétique sur toute zone terrestre qui:

- Est adjacente à une autre zone avec un marqueur soviétique ET
- N'a pas de marqueur joueur ou de symbole joueur imprimé.

S'il n'y a pas de placement valide, alors défaissez le marqueur soviétique dans la boîte de jeu. Après avoir placé le dernier marqueur soviétique de la Réserve (ou l'avoir écarté dans la boîte de jeu), le tour en cours est joué jusqu'à sa fin, c'est-à-dire que les joueurs restants continuent à tourner dans l'ordre, puis la partie se termine (même si pendant leur tour les marqueurs soviétiques reviennent dans la Réserve de marqueurs soviétique).

Contre-Attaque

Vous pouvez retirer le marqueur d'un autre joueur du plateau et le remettre dans la réserve du propriétaire (Exception: dans le jeu de solitaire, vous devez retirer vos propres marqueurs).

Le marqueur retiré:

- ne peut pas se trouver dans ou à proximité d'une zone avec une zone de départ ou une figurine d'Armée (ou se trouver en dessous).
- doit être adjacent (connecté par une flèche de n'importe quelle couleur) à une zone non contrôlée ou à une zone avec un marqueur soviétique dessus.



EXEMPLE : Après le mouvement des Blancs, Orsha **1** est vulnérable à une contre-attaque, car elle n'est pas adjacente à une Armée amie. Notez que Velkiye Luki **2** ne peut pas être contre-attaqué car elle est adjacente à la 9ème Armée des Blancs **3**. Les Armées protègent toutes les zones adjacentes contre les contre-attaques, même avec les marqueurs des autres joueurs. Notez aussi que la 4ème Armée **4** protège Borisov **5** indépendamment du fait qu'il soit arrêté pour cause de manque de ravitaillement.

18.2 CARTES DU FRONT

A la fin de votre tour, vous placez un marqueur soviétique ou faites une contre-attaque Soviétique selon les priorités sur votre propre carte de Front.

Vous ne pouvez pas faire le choix vous-même, mais vous devez vous référer à la doctrine en vigueur dans l'Armée rouge.

En cas d'incertitude, le joueur à votre gauche résout votre Réaction Soviétique. (Nord est la gauche de Central, qui est la gauche de Sud, qui est la gauche de Nord.)

19. RÈGLES OPTIONNELLES

19.1 REDÉPLOIEMENT D'ARMÉE

Un joueur peut utiliser son chemin de fer (mais pas les camions) pour transporter son Armée de campagne (pas une Armée blindée). Chaque train déployé peut transporter une Armée de campagne et le ravitaillement de cette Armée vers une zone adjacente, mais aucun ravitaillement supplémentaire.

19.2 JEU PLUS DIFFICILE - VARIANTES

Pour jouer une partie plus difficile, le nombre de marqueurs soviétiques de la réserve est diminué au début de la partie et il sera;

Variante Difficile:

- 3 dans une partie de 3 joueur de l'Axe.
- 2 dans une partie de 2 joueur de l'Axe.
- 2 dans une partie de d'un joueur de l'Axe.

Variante Vétéran:

- 0 dans une partie à 3 joueurs de l'Axe.

- 0 dans une partie à 2 joueurs de l'Axe.
- 1 dans une partie à 1 joueur de l'Axe.

Dans ce mode, vous devez encercler avec succès les marqueurs soviétiques dès le début, sinon vous risquez d'échouer lamentablement.

En outre, vous pouvez utiliser le verso des Cartes de Front marquées d'un astérisque (*). Veuillez noter que le texte sur ces cartes prévaut sur les règles standard du jeu, par exemple, les contre-attaques sont exécutées avant de placer les marqueurs soviétiques.

19.3 VARIANTE ABWEHR [POUR LE JEU À 2/3 JOUEURS].

Les joueurs décident librement où placer les marqueurs soviétiques et où faire une contre-attaque soviétique (dans les limites de 18.1), au lieu de suivre les règles sur leur carte du Front.

20. VARIANTE DU JOUEUR SOVIÉTIQUE

Cette variante est jouable avec 1, 2 ou 3 joueurs de l'Axe, plus un joueur Soviétique. Le joueur Soviétique ne prend pas un tour de joueur comme les joueurs de l'Axe, mais prend diverses décisions importantes comme décrit ci-dessous. Les règles ci-dessous remplacent certaines règles du jeu. Toutes les autres règles s'appliquent.

20.1 UTILISATION MARQUEURS SOVIET

Les marqueurs soviétiques ont deux icônes possibles sur leur autre face: infanterie et blindés. 15 marqueurs ont une icône d'infanterie, et 11 ont une icône de blindés.

Lorsqu'il place un marqueur soviétique, le joueur Soviétique décide librement si ce doit être un marqueur d'infanterie ou de blindés. Ces informations sont secrètes pour les autres joueurs.

20.2 VARIANTES RÉSERVE SOVIÉTIQUE

Variante Basique:

- 3 joueurs de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques.
- 2 joueurs de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques à l'exception de deux marqués de 3 bandes.



- 1 joueur de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques à l'exception de trois marqués de 2 bandes.



ou



Variante Difficile:

- 3 joueurs de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques à l'exception de trois marqués de 2 bandes.



ou



- 2 joueurs de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques à l'exception de quatre marqués de 3 bandes.



- 1 joueur de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques à l'exception de quatre marqués de 3 bandes.



Variante Vétéran:

- 3 joueurs de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques sauf six marqués avec des bandes ou une étoile.



- 2 joueurs de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques sauf six marqués avec des bandes.



- 1 joueur de l'Axe - Utilisez tous les marqueurs soviétiques sauf cinq marqués avec des bandes.



20.3 MISE EN PLACE DU JEU PAR UN JOUEUR SOVIÉTIQUE

Les cartes soviétiques sont séparées en deux jeux - les paquets d'infanterie et ceux des blindés. La pile d'infanterie Soviétique est composé de cartes d'Armée et d'Armée de Choc. La pile des blindés Soviétique est composé de cartes de Corps Mécanisés.

Le joueur Soviétique place des marqueurs soviétiques dans les zones avec le symbole d'étoile, décidant secrètement quel type de marqueur placer dans chaque zone.

20.4 RENCONTRE AVEC LES MARQUEURS SOVIÉTIQUES

Chaque fois qu'une Armée de l'Axe entre dans une zone avec un marqueur soviétique, retournez-le. Si c'est un marqueur d'infanterie, piochez une carte de la pile d'infanterie Soviétique. Si c'est une icône d'armure, alors piochez une carte de la pile des blindés Soviétique. Résolvez le combat comme d'habitude.

20.5 RECONNAISSANCE ET SOUTIEN AÉRIEN

Au lieu de regarder la première carte d'une pioche, un joueur de l'Axe regarde l'autre face d'un marqueur soviétique adjacent à l'une de ses Armées, puis place son marqueur de soutien aérien dans la zone.

20.6 PARTISANS

Le joueur Soviétique décide quel marqueur de l'Axe doit être retourné à cause d'une carte Partisans.

20.7. ENCERCLEMENT

N'enlevez pas les cartes des pioches soviétiques.

20.8 RÉACTION SOVIÉTIQUE

Pendant la Réaction Soviétique de chaque joueur de l'Axe, au lieu que l'Axe décide ou utilise sa carte de Front, le joueur Soviétique décide librement où placer un marqueur soviétique ou dans quelle direction mener une contre attaque (dans les limites de 18.1).

20.9 VICTOIRE ET MÉDAILLES

Toutes les Médailles placées sur le plateau pendant la mise en place appartiennent au joueur Soviétique. En cas de détermination de Victoire standard, comptez les Médailles restantes sur le plateau:

ce sera le score du joueur Soviétique.

EXEMPLE A la fin de la partie, Gris a 6 Médailles, Blanc en a 5 et Brun en a 4. 7 Médailles restent sur le plateau, donc le joueur Soviétique gagne avec 7 !



CREDITS:

Conception du jeu: Waldemar Gumienny

Developpement: Jaro Andruszkiewicz, Michał Ozon, Wojciech Sieroń

**Art & Graphiques: Peter Robichaud, Grzegorz Ryszko,
Bartłomiej Jędrzejewski, Natalia Drożdżyk, Krzysztof Klemiński**

DTP: Krzysztof Klemiński

Correction et relecture: Russ Williams

Traduction Française: Don Carmelo



PHALANX

PHALANX CO. LTD

**Craven House, 40-44 Uxbridge
Road, London, W5 2BS, United
Kingdom www.phalanxgames.co.uk**