

REGLES DU JEU

WWII:

Barbarossa to Berlin

By Ted Raicer



version 1.3

TABLE DES MATIERES

1. Introduction	2	14. Remplacements	15
2. Matériel.....	2	15. Météo	16
3. Terminologie et abréviations	3	16. Partisans	16
4. Mise en place	3	17. Neutres	17
5. Détermination de la victoire	4	18. Ressources.....	17
6. Séquence de jeu	5	19. Restrictions nationales	17
7. Cartes de stratégie.....	5	20. Scénario de campagne.....	18
8. Ordres	9	Règles optionnelles	19
9. Empilement.....	9	Crédits	19
10. Mouvement.....	10	Clarifications.....	19
11. Combat	10	Liste des cartes.....	20
12. Redéploiement stratégique	13	Séquence de jeu.....	24
13. Ravitaillement.....	14		

1. INTRODUCTION

WWII : Barbarossa to Berlin est un jeu qui permet aux joueurs de simuler le déroulement de la 2^e Guerre mondiale en Europe et en Afrique du Nord depuis l'invasion de l'Union Soviétique par l'Allemagne le 22 juin 1941 jusqu'à la chute du Reich en mai 1945. Ce jeu est basé sur le système de cartes utilisé dans *Paths of Glory* de GMT, mais il y a de nombreuses différences entre les deux jeux, et il faudra bien les comprendre.

2. MATERIEL

- 1 carte 55x80 cm
- 1 planche de pions 5/8'' (88 pions)
- 1 planche de pions 1/2'' (280 pions)
- 2 fiches d'aides de jeu
- 1 livret de règles
- 2 paquets de cartes de stratégie (55 cartes par paquet)
- 2 dés à six faces

2.1 La Carte

La carte est composée d'une série d'espaces carrés superposés au terrain représenté sur la carte, elle représente la zone où s'est déroulée la campagne de 1941-45. Ces espaces sont reliés par des lignes représentant des routes, des voies ferrées, des rivières et des connexions maritimes. Les lignes noires sont des connexions « régulières » utilisées lors de l'application de toutes les règles. Les lignes en points bleus sont des connexions terrestres traversant des rivières ou des obstacles aquatiques. Les connexions en pointillés bleus sont des connexions de Redéploiement Stratégique (RS/SR). Elles ne peuvent être utilisées que pour le RS et un Ravitaillement Limité. Notez que le « corridor de la mort » reliant Leningrad à Tikhvin est traité comme une connexion de RS maritime dans tous les cas. Les cases individuelles contiennent divers symboles représentant les différents types de terrains. Ils sont expliqués dans la légende du terrain imprimée sur la carte ; leurs effets sont indiqués dans le Tableau des Effets du Terrain.

La carte contient également un certain nombre de tables et de pistes pour indiquer divers états de jeu. Cela inclut la Piste d'Enregistrement Général (utilisée pour indiquer l'accumulation des Remplacements et les Points de Victoire de l'Axe, les Pistes d'Actions, la Case des Unités Eliminées, les Cases de Réserve, les Pistes d'Ordres des Alliés et de l'Axe, ainsi que la Piste des Tours.

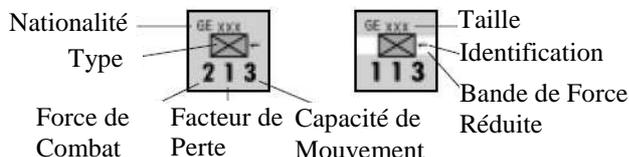
2.2 Les Pions

UNITES DE COMBAT : Chaque pion carré comportant trois nombres en bas est une Unité de Combat. Il y a deux types d'Unités de Combat : les Grandes Unités de Combat (GUC, pions 5/8'') et les Petites Unités de Combat (PUC, pions 1/2''). Sauf pour l'Union Soviétique, les GUC sont des Armées et les PUC des Corps. Pour l'Union Soviétique, les GUC représentent des Fronts et les PUC des Armées. Les PUC représentent des forces entre 20000 et 60000 hommes. Les GUC représentent des grands corps de troupes (jusqu'à 300000 hommes) soutenus par de l'artillerie lourde, des unités aériennes, etc.

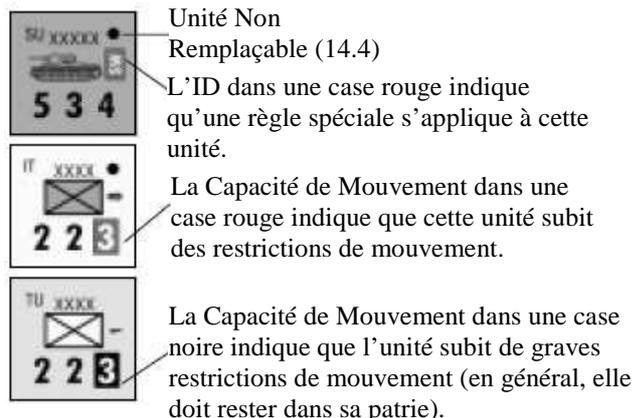
FORCE DE COMBAT (FC) : Elle mesure la capacité d'une unité à infliger des dégâts.

FACTEUR DE PERTE (FP) : Il mesure la capacité d'une unité à supporter des pertes en combat.

PUC (Petite Unité de Combat)



GUC (Grande Unité de Combat)



CAPACITE DE MOUVEMENT (CM) : Elle mesure la capacité d'une unité à se déplacer.

Notez qu'une PUC peut être plus faible en combat qu'une GUC avec une force de combat inférieure, car les GUC font leurs tirs offensifs ou défensifs sur une meilleure Table de Combat que les PUC.

PAS : Toutes les GUC et PUC sont imprimées recto-verso. Les deux faces des pions sont appelées des Pas, et toutes les unités de combat ont deux Pas. Dans tous les cas, le recto de l'unité la représente à pleine puissance, tandis que le verso la représente à puissance réduite. Notez que les Fronts Mécanisés Soviétiques deviennent des Fronts d'infanterie lorsqu'ils perdent un pas.

MECANISE : Toutes les Unités de Combat avec une Capacité de Mouvement de 4 ou plus sont mécanisées.

MARQUEURS : Il y a plusieurs types de marqueurs fournis dans le jeu. Leur utilisation est décrite dans les règles.

ABREVIATIONS DES PIONS

GE	Allemagne	IT	Italie
RO	Roumanie	BU	Bulgarie
SU	Union Soviétique	US	Etats-Unis
BR	Grande Bretagne	CW	Commonwealth
FF	France Libre	SW	Suède
TU	Turquie	HU	Hongrie
YU	Yougoslavie		

2.3 Les Cartes de Stratégie

Chaque joueur dispose de son propre paquet de 55 Cartes de Stratégie ; elles sont divisées en deux groupes : Blitzkrieg et

Guerre Totale. Chaque camp dispose de 25 cartes Blitzkrieg et de 30 cartes de Guerre Totale.

3. TERMINOLOGIE ET ABREVIATIONS

Astérisque (*) : Si une Carte de Stratégie avec un astérisque est jouée en tant que Carte Evénement ou de Combat alors elle est définitivement retirée du jeu après ce Round d'Action. Elle n'est pas retirée du jeu si elle est utilisée en OPS, RS, ou RP.

Nom de l'Événement : Le nom d'un Événement en italique gras et bleu indique que cet Événement est un pré requis pour pouvoir jouer un autre Événement et qu'un marqueur est associé au nom de cet Événement afin que les joueurs puissent se rappeler qu'il s'est déjà produit.

Activé : Lorsqu'un espace voit son coût d'Activation payé pour le mouvement ou le combat pendant un Round d'Action, on considère que toutes les unités se trouvant dans cet espace sont Activées et font l'action indiquée par le marqueur d'Activation.

Joueur Actif : C'est le joueur qui fait son action pendant cette partie du Round d'Action.

Force de Combat (FC) : C'est la capacité offensive et défensive d'une unité de combat, elle est utilisée pour résoudre les combats à l'aide des Tables de Tirs.

Facteur de Perte (FP) : C'est la capacité d'une unité à supporter des pertes en combat. La Valeur de Perte de l'adversaire doit être supérieure ou égale au Facteur de Perte d'une unité pour qu'elle soit réduite.

Valeur de Perte : C'est le résultat donné par une Table de Tir pendant un combat.

Capacité de Mouvement (CM) : C'est le nombre d'espaces où une unité peut entrer pendant un Round d'Action au cours duquel elle a été Activée pour le mouvement.

Points de Mouvement (PM) : C'est le coût pour entrer dans un espace. Dans *WWII : Barbarossa to Berlin* tous les espaces coûtent 1 PM.

Valeur de RS : C'est le nombre de points qu'un joueur peut utiliser lorsqu'il fait une action de Redéploiement Stratégique.

Contrôle d'un Espace : Chaque espace de la carte est contrôlé par le Joueur Allié ou de l'Axe, ou est Neutre. Le contrôle d'un espace change lorsqu'une unité de combat y entre.

Espaces à PV : Tout espace avec une bordure rouge. Lorsque le contrôle de l'un de ces espaces change, le marqueur de PV doit être ajusté de 1 en faveur du nouveau joueur qui le contrôle.

4. MISE EN PLACE

4.1 Mise en Place des Marqueurs

- Placez le marqueur de Tours dans la case Juin 41 de la Piste des Tours.

- Placez le marqueur de Points de Victoire et les marqueurs de Limite de Main Allié et de l'Axe dans la case 7 de la Piste d'Enregistrement Générale.
- Placez les marqueurs d'Ordres de l'Axe dans la case aucun (none). Placez le marqueur d'Ordres Alliés dans la case Ordres de Staline.
- Placez tous les marqueurs de Remplacement dans la case 0 de la Piste d'Enregistrement Générale.
- Placez tous les autres marqueurs à portée de main à côté de la carte.

4.2 Mise en Place des Unités

Placez les unités de l'Axe et des Alliés dans les espaces indiqués dans la liste de mise en place à la fin de ce livret. Placez toutes les autres unités à portée de main à côté de la carte.

4.3 Cartes de Stratégie Initiales

AXE : Le Joueur de l'Axe doit choisir de commencer la partie avec la Carte de Stratégie *Barbarossa* ou la carte *Von Paulus Pause* en main. Quelle que soit la carte choisie, l'autre est mise dans la pioche et mélangée avec les autres cartes Blitzkrieg de l'Axe. Ensuite le Joueur de l'Axe tire six cartes et les ajoute à la carte qu'il vient de choisir afin de former sa main initiale.



ALLIES : Mélangez les cartes Blitzkrieg Alliées et donnez-en sept au Joueur Allié.

CARTES DE GUERRE TOTALE : Pour l'instant, mettez de côté les cartes de Guerre Totale des deux camps, elles seront utilisées plus tard.

4.4 Règles Spéciales du Tour 1 (Juin 1941)

ORDRES : Il n'y a pas de jet de dé pour les Ordres (Règle 8) au Tour 1. Le joueur de l'Axe place trois marqueurs « Stand Fast » en accord avec les règles des Ordres de Staline.

UN ROUND CHACUN : Le Tour 1 est composé d'un Round d'Action de l'Axe suivi d'un Round d'Action Allié. Le round de l'Axe consiste à jouer la carte *Barbarossa* ou *von Paulus Pause*, qui doit être jouée en tant qu'Événement. Le Joueur Allié peut faire n'importe quelle action valide pendant son round, sauf qu'il n'a pas le droit de jouer une Carte de Stratégie pour obtenir des Remplacements ni de jouer un Événement de Renforts.

Le Tour 1 est en fait le Round 6 du tour du printemps 41, donc toutes les cartes qui ne peuvent pas être jouées au Round 6,

comme *Bomber Command* par exemple, ne peuvent donc pas être jouées au Tour 1.

Après les Rounds d'Action de l'Axe et des Alliés, suivez normalement le reste de la séquence de jeu (Attrition, Remplacements, Tirage des Cartes de Stratégie et Phase de Fin de Tour).

NOTE DE JEU : A la fin de la Phase d'Action, les deux joueurs auront six cartes en main (à moins d'avoir joué des Cartes de Combat). Toutes ces cartes ou bien quelques unes peuvent être gardées en main pour le Tour 2 ou défaussée pendant la Phase de Tirage des Cartes de Stratégie.

RESTRICTIONS SOVIETIQUES : Au Tour 1 uniquement, les unités Soviétiques forcées de retraiter de deux espaces ne peuvent pas terminer leur retraite dans un espace adjacent à leur espace de départ. Par exemple, une unité Soviétique à Kaunas forcée de retraiter de deux espaces pourrait retraiter vers Pskov, mais pas vers Dvinsk.

L'Union Soviétique ne peut pas construire de tranchées pendant les Tours 1 et 2.

Si le Joueur Allié ne tire pas les cartes 2 ou 24 dans sa main initiale, il peut alors défausser toute sa main *sauf* une carte et la compléter à nouveau. S'il n'a toujours pas tiré une de ces cartes, il peut défausser n'importe quelle carte à 3 OPS ou plus et prendre la carte 24 à la place (nous vous suggérons de simplement noter ce fait au lieu de chercher la carte dans la pioche).

5. DETERMINATION DE LA VICTOIRE

5.1 Points de Victoire

La victoire est déterminée par le niveau de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie. Les PV sont accumulés lorsque le Joueur de l'Axe gagne le contrôle d'espaces à PV et perdus lorsqu'il en perd le contrôle ; ou bien à cause de Cartes Événements ; ou encore par la Règle 5.2.

Exceptions : Si la Turquie est envahie par le Joueur de l'Axe avant que la carte *Casablanca* ait été jouée, soustrayez 3 PV. Si la Suède est envahie par le Joueur de l'Axe avant que la carte *Casablanca* ait été jouée, soustrayez 1 PV. Si Vichy est envahi, n'ajoutez ou ne soustrayez aucun PV car Vichy est toujours 'neutre'.

5.2 Union Soviétique, Egypte et Irak

Pendant la Phase de Fin de Tour de chaque tour d'Hiver, le Joueur de l'Axe doit additionner le nombre d'espaces à PV qu'il contrôle en Union Soviétique, en Egypte et en Irak (y compris les espaces qu'il contrôle et qui sont occupés par des unités de Partisans). Si le total est inférieur aux valeurs indiquées plus bas, alors il doit soustraire la différence de son total de PV (Exemple : Si à la fin de l'Hiver 1942 le Joueur de l'Axe ne contrôle que 4 espaces à PV dans les pays cités, il doit soustraire 1 PV de son total. S'il n'en contrôlait que 3, il devrait soustraire 2 PV). En Hiver 1945, Courland peut être

considéré comme un espace à PV pour cette règle (uniquement). Si l'Événement *Herkules* a déjà été joué alors comptez aussi Tobrouk jusqu'à la fin de la partie dans le cadre de cette règle.

Tour	PV de l'Axe requis en Union Soviétique, Egypte et Irak
Hiver 1942	5
Hiver 1943	6
Hiver 1944	2
Hiver 1945	1

5.3 Victoire Automatique

AXE : Le Joueur de l'Axe obtient une Victoire Automatique si son total de PV est à 20 ou plus pendant la Phase de Fin de Tour de n'importe quel tour avant que l'Événement *Totaler Krieg* ait été joué.

ALLIES : Le Joueur Allié obtient une Victoire Automatique si le total de PV est à 0 pendant la Phase de Fin de Tour de n'importe quel tour ou s'il contrôle tous les Espaces de Ravitaillement de l'Axe en Allemagne à la fin de n'importe quel Round d'Action Allié.

5.4 Victoire du Scénario de Campagne

Le Scénario de Campagne se termine si un joueur obtient une Victoire Automatique, ou à la fin du tour d'Été 1945. Dans ce dernier cas, le Joueur de l'Axe gagne si le Joueur Allié n'a pas réussi à obtenir une Victoire Automatique avant la fin du dernier tour. Il n'y a pas d'égalité.

5.5 Staline



Le pion Staline commence à Moscou. Il ne peut se déplacer que par RS (pour un coût de 1 RS). S'il quitte Moscou, il doit faire un RS vers Kuibishev (si l'espace est toujours sous contrôle Soviétique et ravitaillé). Si Kuibishev est tombé ou NR, ou s'il fait un SR depuis Kuibishev, le pion Staline peut aller n'importe où sur la carte, uniquement en URSS.

- Le pion Staline ne compte pas dans l'empilement et n'a aucun effet sur le combat.
- Il ne peut pas retraiter, et il est éliminé si des unités de l'Axe occupent son espace. Si le pion Staline est seul dans un espace pendant le Segment d'Attrition Allié, et que l'espace remplit les conditions pour passer sous le contrôle de l'Axe comme décrit en 13.5, alors il est éliminé. S'il est éliminé, le Joueur de l'Axe gagne 4 PV. Si le pion Staline est n'importe où en dehors de Moscou alors les PR Soviétiques sont réduits (voir 14.55 Moscou). *Note : Cette règle n'a aucun effet sur la règle 8.5.*
- Si Staline se trouve à Moscou alors les cartes Alliées *Stavka (3)*, *Industrial Evacuation (7)*, et *Siberians (13)* sont traitées comme des cartes Événements Jaunes. Dans le cas de *Siberians*, les Armées de Choc sont placées sur la carte avant les marqueurs de Mouvement/Combat. Staline à Moscou permet de soustraire 1 aux jets de dé des tentatives de Retranchement à Moscou.

6. SEQUENCE DE JEU

WWII : Barbarossa to Berlin se joue en tours successifs, chacun étant divisé en Phases et en Segments qui doivent être suivis dans l'ordre strict qui suit.

A. Phase d'Ordres

Chaque joueur lance un dé (sauf au Tour 1) et cherche le résultat sur sa Table d'Ordres pour déterminer s'il doit obéir à un Ordre. Le Joueur de l'Axe fait son jet en premier et l'applique (s'il obtient des Ordres d'Hitler). Déplacez le marqueur d'Ordres dans la bonne case sur la Piste des Ordres appropriée pour indiquer le résultat.

B. Phase d'Action

Chaque Phase d'Action est divisée en six Rounds d'Actions identiques. Chaque Round d'Action permet à chaque joueur de faire une action. Le Joueur de l'Axe fait toujours son action en premier à chaque Round d'Action. Les joueurs continuent d'alterner les Actions jusqu'à ce qu'ils en aient chacun fait six.

C. Phase d'Attrition

Le Segment d'Attrition de l'Axe a lieu immédiatement à la fin du 6^e Round d'Action de l'Axe. Le Segment d'Attrition Allié a lieu immédiatement à la fin du 6^e Round d'Action Allié.

SEGMENT D'ATTRITION DE L'AXE : On vérifie l'Attrition des unités de l'Axe (13.44), et le contrôle des espaces derrière les lignes ennemies peut changer (13.5). Les GUC sur la Piste des Tours (éliminées par NR trois tours plus tôt) sont placées dans la Case des Unités Éliminées.

SEGMENT D'ATTRITION ALLIÉ : On vérifie l'Attrition des unités Alliées (13.44), et le contrôle des espaces derrière les lignes ennemies peut changer (13.5). Les GUC sur la Piste des Tours (éliminées par NR trois tours plus tôt) sont placées dans la Case des Unités Éliminées. Si aucune unité Alliée ne peut tracer de ravitaillement vers un marqueur de Tête de Pont (Beach Head) (qu'elles en aient besoin ou non), alors ce marqueur est retiré de la carte.

D. Phase de Remplacement

SEGMENT ALLIÉ : Le Joueur Allié dépense les Points de Remplacement (PR) accumulés en ayant joué des cartes PR pendant le tour comme indiqué sur la Piste d'Enregistrement Générale. Les PR qui ne sont pas dépensés sont perdus.

SEGMENT DE L'AXE : Le Joueur de l'Axe dépense les Points de Remplacement (PR) accumulés en ayant joué des cartes PR pendant le tour comme indiqué sur la Piste d'Enregistrement Générale. Les PR qui ne sont pas dépensés sont perdus.

E. Phase de Tirage des Cartes de Stratégie

Les cartes qui n'ont pas été jouées peuvent être gardées en main pour le prochain tour ou bien défaussées. Après la défausse, chaque joueur tire un certain nombre de cartes dans sa pioche afin d'avoir à nouveau une main de sept cartes. Notez que la taille de la main peut être augmentée ou diminuée par le contrôle d'espaces de Ressources sur la carte (règle 18) ainsi qu'en jouant des Événements comme indiqué sur la Piste d'Enregistrement Générale.

H. Phase de Fin de Tour

1. Le Joueur Allié peut éliminer n'importe quelle GUC Britannique, Française ou US pleinement ravitaillée en la plaçant sur la Piste d'Enregistrement Générale trois tours plus tard (comme si elle avait été éliminée par NR).
2. Le Joueur Allié peut retirer ses Têtes de Pont. Les deux joueurs peuvent retirer des Tranchées.
3. Retirez tous les marqueurs Stand Fast placés suite à des Ordres.
4. Vérifiez la Victoire Automatique (5.3) et soustrayez des Points de Victoire si c'est un Tour d'Hiver (5.2).
5. Si la guerre n'est pas terminée et que le dernier tour du scénario n'a pas été joué, avancez le marqueur de Tour d'une case sur la Piste des Tours et reprenez la Séquence de Jeu à la Phase d'Ordres.

7. CARTES DE STRATEGIE

7.1 Règles Générales

Dans *WWII : Barbarossa to Berlin* les Cartes de Stratégie forment le cœur du système de jeu. Toutes les actions entreprises par les joueurs, y compris le mouvement et le combat, se font en jouant des Cartes de Stratégie, à l'exception de 1 OPS Automatique (7.2) et du Placement des Partisans Alliés (16.2).

BLITZKRIEG ET GUERRE TOTALE : Chaque joueur dispose de sa propre pioche de Cartes Stratégiques. Elles sont divisées en deux groupes : Blitzkrieg et Guerre Total. Chaque joueur commence la partie en n'utilisant que ses cartes de Blitzkrieg. Les cartes de Guerre Totale sont ajoutées à la pioche trois tours après l'entrée en guerre des USA (7.8).

IL Y A CINQ FACONS D'UTILISER UNE CARTE : Les Cartes de Stratégie peuvent être utilisées de cinq façons possibles : Opérations (OPS), Redéploiement Stratégique (RS/SR), Points de Remplacement (PR/RP), Carte de Combat (CC) ou bien en tant qu'Événement. Les Cartes de Stratégie qui peuvent être utilisées en tant que Carte de Combat sont identifiées par la valeur d'OPS/RS imprimée dans une case rouge et les lettres « CC » en bas de l'Événement. Chaque carte ne peut être utilisée que d'une seule façon à chaque fois qu'elle est jouée, sauf dans le cas de certaines cartes d'Événements qui permettent d'utiliser aussi cette carte en OPS au cours du même Round d'Action. Une carte peut être utilisée de la même façon ou d'une façon différente à chaque fois qu'elle est jouée au cours d'une partie.

NOIR, ROUGE ET JAUNE : les Cartes de Stratégie avec la valeur d'OPS/RS dans une case noire peuvent être utilisées en tant que OPS, RS, PR ou Événement. Si la valeur est dans une case rouge, les cartes peuvent être utilisées en tant que OPS, RS, PR ou Carte de Combat. Si la valeur est dans une case jaune, ce sont des cartes à double-action, qui peuvent être utilisées à la fois en tant qu'OPS et Événement, ou en tant qu'OPS, RS, PR ou Événement uniquement. Notez que les cartes avec un astérisque (*) après le nom de l'Événement sont retirées du jeu lorsqu'elles sont jouées en tant qu'Événement ou Carte de Combat.

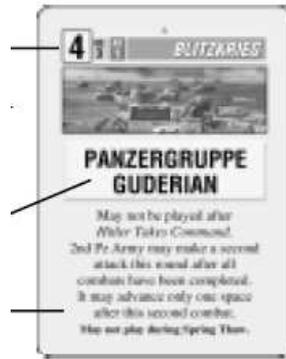
7.2 Phase d'Action

Valeur d'OPS/RS

Un chiffre dans une case jaune indique une carte à « double-action » qui peut être utilisée en tant qu'OPS et Evénement.

Nom de l'Événement

Effets de l'Événement



PR Allemands PR de l'Axe

Un Événement en **Italique Bleu** indique que cet Événement est un prérequis pour un autre Événement et qu'un marqueur existe pour que les joueurs s'en souviennent.



Les Cartes de Stratégie sont jouées pendant la Phase d'Action de chaque tour. Il y a six Rounds d'Action par Phase d'Action. A chaque Round d'Action, chaque joueur est autorisé à faire une action. Le Joueur de l'Axe fait toujours son action en premier à chaque Round d'Action. Chaque joueur doit faire une des trois actions possibles :

- Jouer une Carte de Stratégie en tant qu'OPS, RS, PR ou Événement.
- Faire une Opération Automatique avec une valeur d'OPS de un (1) sans jouer de Carte de Stratégie.
- le Joueur Allié (uniquement) peut faire une Opération de Placement de Partisans.



MARQUEURS D'ACTIONS : Le joueur place le marqueur d'Action approprié sur la Piste d'Action pour indiquer l'action qu'il vient de faire.

7.3 Opérations

Si une Carte de Stratégie est jouée en tant qu'OPS, le joueur est autorisé à dépenser un nombre de Points d'Activation égal à la valeur d'OPS/RS de la carte. Un espace coûte le même nombre de Points d'Activation qu'il ait été activé pour le mouvement ou le combat. Le coût pour activer un espace est égal au nombre de nationalités différentes occupant l'espace. Il y a plusieurs exceptions :

- Les unités dans un espace de Tête de Pont Allié sont considérées comme appartenant à une seule nationalité pour les règles d'Activation.

- Toutes les unités Britanniques, Canadiennes et du Commonwealth ne forment qu'une seule nationalité pour les règles d'Activation.
- Les unités US et Françaises Libres ne forment qu'une seule nationalité pour les règles d'Activation.
- Les unités de l'Axe dans le Caucase (13.6).
- Les unités en Ravitaillement Limité (13.3).

NOTE : Il faut au minimum une unité amie dans un espace afin de pouvoir activer cet espace.

PILES MULTI-NATIONS : Le coût pour activer un espace multi-nations s'applique même si une ou plusieurs des unités de cet espace ne bougeront ni n'attaqueront ; c'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas choisir de ne pas activer certaines unités afin de réduire le coût d'Activation.

MARQUEURS DE MOUVEMENT/COMBAT : Chaque espace peut être activé pour le mouvement ou le combat, mais pas les deux à la fois. Un marqueur de Mouvement ou de Combat doit être placé sur un espace lorsqu'il est activé.

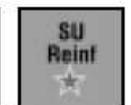


ETAPE DE MOUVEMENT : Lorsque tous les espaces activés ont reçu leur marqueur, le Joueur Actif fait les mouvements de toutes les unités qu'il désire déplacer se trouvant dans des espaces contenant un marqueur de Mouvement. Les unités dans un espace contenant un marqueur de mouvement ne sont absolument pas obligées de se déplacer.

ETAPE DE COMBAT : Lorsque tous les mouvements sont terminés, le Joueur Actif résout tous les combats qu'il souhaite engager à partir des espaces contenant un marqueur de Combat. Le Combat est volontaire, aucune unité n'est obligée d'attaquer.

7.4 Redéploiement Stratégique

Si une Carte de Stratégie est jouée en tant que RS, le joueur peut utiliser le Redéploiement Stratégique pour déplacer des PUC et/ou des GUC. Le joueur reçoit un nombre de Points de RS à dépenser égal à la valeur d'OPS/RS de la carte. Un joueur ne peut pas jouer une Carte de Stratégie en tant que RS s'il a déjà joué une Carte de Stratégie en tant que RS au cours du Round d'Action précédent de ce tour. Un joueur peut jouer une carte en RS pendant le dernier Round d'Action d'un tour et pendant le premier Round d'Action du tour suivant.



7.5 Points de Remplacement

Si une Carte de Stratégie est jouée en tant que PR, le joueur indique le nombre de Points de Remplacement donné par la case de PR (NdT : de la carte jouée) pour chaque nationalité sur la Piste d'Enregistrement Générale. Le joueur ne fait rien d'autre que d'indiquer les Points de Remplacement reçus pendant ce Round d'Action. Les Points de Remplacement sont dépensés pendant la Phase de Remplacement de chaque tour.

RESTRICTIONS :

- **NEUTRES** : Les USA ne peuvent pas avoir de Points de Remplacement tant qu'ils sont neutres, et l'Axe ne peut pas avoir de remplacements de l'Axe s'il n'y a pas de pays de l'Axe actif.
- **NON CONSECUTIF** : Un joueur ne peut pas jouer une Carte de Stratégie en tant que PR s'il a déjà joué une Carte de Stratégie en tant que PR au cours du Round d'Action précédent de ce tour. Un joueur peut jouer une carte en PR pendant le dernier Round d'Action d'un tour et pendant le premier Round d'Action du tour suivant.
- **RESSOURCES HUMAINES DE L'AXE** : Pendant les tours 8 à 11, le Joueur de l'Axe ne peut jouer que deux cartes de PR par tour. Pendant les tours 12 à 18, le Joueur de l'Axe ne peut jouer qu'une seule carte de PR par tour.

7.6 Evénements

Si une Carte de Stratégie est jouée en tant qu'Evénement, il faut suivre les instructions données sur la carte.

7.61 Evénements avec Astérisque (*) : Si une Carte de Stratégie avec astérisque (*) est jouée en tant qu'Evénement, elle est définitivement retirée du jeu à la fin du Round d'Action où elle a été jouée. Elle n'est pas retirée du jeu si elle est utilisée en tant qu'OPS, RS ou PR.

7.62 Cartes Evénements de Renforts : Chaque joueur peut faire entrer de nouvelles unités (renforts) en jeu en utilisant des Cartes de Stratégie en tant qu'Evénement. On ne peut jouer qu'une seule carte de Renfort par tour et par nation. Exception : Aucun joueur ne peut jouer de carte de Renfort au tour de Juin 41. Les GUC, que ce soit en Renfort ou en Remplacement (14.3), ne peuvent être placées que dans des espaces Pleinement Ravitaillés. *Exceptions* : *Panzer Armee Afrika* (voir plus bas).

NOTE : Un joueur ne peut pas jouer une carte de Renfort pour une nation qui ne peut pas légalement placer tous ses renforts sur la carte.

PUC : Les PUC en renforts sont placées dans la Case de Réserves du joueur, sauf mention contraire.

GUC : Les GUC en renforts sont placées dans la capitale de leur nation et/ou dans n'importe quelle source de Ravitaillement Complet sous contrôle ami, ou dans un Centre Urbain de la patrie de l'unité. Basra, Suez et Alexandrie sont considérée comme des Sources de Ravitaillement Complet de la Patrie pour les forces Britanniques et du Commonwealth. Basra est considérée comme une Source de Ravitaillement Complet de la Patrie pour les forces US et Françaises Libres. Il y a plusieurs exceptions pour l'arrivée des renforts, elles sont indiquées sur les cartes Evénements et ci-après.

- La « British Desert Army » est placée à Alexandrie, au Caire ou à Basra.
- La « British 8th Army » entre en jeu uniquement en remplacement pour la « Desert Army », et elle est placée dans l'espace occupé par la Desert Army, du moment que la Desert Army est sur la carte en en Ravitaillement Total.
- La « Panzer Armee Afrika » est placée à Tripoli. Un corps de Panzers Allemands doit être retiré de Libye/Egypte et placé dans la Case de Réserve.
- Les renforts Allemands (ou les remplacements placés en renforts) ne peuvent pas être placés dans un espace source de ravitaillement à moins que cet espace ne puisse lui-même

tracer du ravitaillement vers un espace source de ravitaillement différent.

- Les Fronts Mécanisés Soviétiques sont échangés sur la base d'un contre un, contre un Front d'Infanterie Soviétique à pleine puissance, en ravitaillement total et sur la carte. Placez le Front mécanisé dans l'espace du Front d'infanterie qu'il remplace, et le Front d'infanterie remplacé est retiré du jeu.
- Les unités US/Britanniques qui ne font pas partie d'une invasion (ou de la 8th Army ou de la Desert Army) peuvent entrer par n'importe quelle Tête de Pont éligible (les unités Britanniques ne peuvent pas utiliser les Têtes de Ponts US et réciproquement), à Naples si elle est Alliée, ou à Antwerp si elle est Alliée et que le port a été ouvert en jouant « *Clearing the Scheldt* ». Exception : *Shingle*. Les renforts Alliés qui entrent par la Tête de Pont *Overlord*, Antwerp ou Naples peuvent recevoir un marqueur de mouvement ou de combat dans cet espace. En 1945 (Tours 16-18), les renforts Alliés entrant par Antwerp (uniquement) peuvent être traités comme des cartes Evénements Jaunes. Cela se fait à la place, et non en plus, du marqueur de mouvement/combat placé sur les renforts Alliés à Antwerp.
- Les renforts Alliés ne peuvent pas entrer par la Tête de Pont utilisée pour *Shingle*. Retournez le marqueur de Tête de Pont Alliée sur sa face 'Shingle' lorsqu'elle est utilisée pour cette invasion.

NOTE DE CONCEPTION : *Shingle* était une opération à échelle relativement petite. Cette règle signifie que *Shingle* ne peut être renforcée qu'avec des corps en RS.

7.63 Cartes d'Evénements d'Invasions Alliées :



Une Carte d'Invasion Alliée peut être jouée à chaque tour en plus des autres Cartes de Renforts. Chaque carte d'invasion indique le nombre et le type de marqueurs de Têtes de Ponts (Britannique, US ou Alliée) qui peut être placé. La carte indique aussi l'étendue des espaces d'invasion (avec des lettres) où les marqueurs peuvent être placés. Si deux marqueurs de Têtes de Ponts sont placés dans le cadre de la même invasion, alors ils ne peuvent être placés que dans des espaces d'invasion connectés par un Lien d'Invasion de Plage (voir la légende du terrain).

Dans la plupart des cas les cartes d'invasion donnent des renforts. Ces renforts sont placés de la façon suivante :

- Ceux indiqués « To Reserve » sont placés dans la Case de Réserve.
- Les GUC sont placées à force réduite sur une Tête de Pont éligible (sauf pendant *Overlord* où elles peuvent être placées à pleine puissance).
- Les PUC sont placées à pleine puissance sur une Tête de Pont éligible.
- Les unités US et Françaises Libres ne peuvent débarquer que sur des Têtes de Ponts US ou Alliées, tandis que les unités Britanniques et du Commonwealth ne peuvent débarquer que sur des Têtes de Ponts Britanniques ou Alliées.

RESTRICTIONS :

- Aucune Invasion Alliée ne peut avoir lieu sur les plages J, M-R, ou T-U tant que l'Axe contrôle n'importe quels

espaces en Afrique du Nord Française, en Libye ou en Egypte. Aucune Invasion Alliée ne peut avoir lieu sur les plages J, O ou R tant que l'Axe contrôle Syracuse.

- Au cours d'une partie, le joueur Allié peut jouer *Sledgehammer* ou *Torch*, mais pas les deux. Au cours d'une partie, le joueur Allié peut jouer *Round-Up* ou *Overlord* mais pas les deux.
- Le joueur Allié ne peut pas envahir une plage qui contient déjà un marqueur de Tête de Pont. Un marqueur de Tête de Pont ne peut pas être retiré volontairement si cette Tête de Pont est la seule source de ravitaillement pour des unités se trouvant sur la carte.
- La plage J ne peut pas être envahie si les Alliés ont déjà une Tête de Pont sur la plage A ou B.
- Toutes les unités spécifiées dans une invasion doivent être utilisées lors de cette invasion.
- **La 7^e Armée US et la 8^e Armée Britannique** peuvent être impliquées dans des invasions après être entrées en jeu. Pour prendre part à une invasion, elles doivent se trouver dans la Case de Réserve Alliée (ceci est une exception à la règle disant que les GUC ne sont jamais placées dans la Case de Réserve). A la fin de n'importe quel Round Allié où l'Afrique du Nord ne contient plus d'espace sous contrôle de l'Axe, la 8^e Armée Britannique peut être mise en Réserve (ou reconstruite si elle a été éliminée). La 7^e Armée US peut être mise en réserve à la fin de n'importe quel Round Allié si elle est ravitaillée (ou reconstruite si elle a été éliminée). Elles ne peuvent quitter la Case de Réserve qu'en faisant une Invasion. La 7^e Armée US peut ne pas être sur la carte mais elle peut être dans la Case de Réserve lorsque *Avalanche* ou *Shingle* est jouée.

PROCEDURE D'INVASION : Les unités qui envahissent reçoivent un marqueur de Combat. S'il n'y a pas de défenseur de l'Axe, elles peuvent avancer dans l'espace terrestre connecté. Dans tous les cas, l'avance après combat à partir des plages pendant le round d'invasion initial doit se terminer dans l'espace adjacent.

Les unités de l'Axe ne peuvent jamais entrer dans une plage d'invasion. Si toutes les unités Alliées dans une plage d'invasion sont éliminées en combat, alors la Tête de Pont est retirée. Les unités de l'Axe peuvent attaquer une Tête de Pont vide—dans ce cas, on ne lance pas de dé et la Tête de Pont est automatiquement éliminée. Les Têtes de Ponts peuvent aussi être retirées par le joueur Allié pendant la Phase de Fin de Tour. Les Têtes de Ponts peuvent toujours être réutilisées.

A partir du Tour 14, le joueur Allié peut annoncer au début de son premier Round d'Action qu'il ne fera plus d'autre invasion jusqu'à la fin de la partie. Toutes les invasions non jouées qui restent peuvent ensuite être jouées comme des renforts normaux sans invasion (ou dans leur rôle habituel d'OPS, RS et Remplacements). Si la carte est jouée en tant que Renforts, toutes les GUC indiquées qui sont déjà en jeu, y compris dans la Case de Réserve, sont tout simplement ignorées. (Toute GUC dans la Case de Réserve lorsque *Husky* ou *Anvil Dragoon* est jouée comme un Renfort régulier et est considérée comme transférée vers le Théâtre Pacifique et retirée du jeu).

Torch, *Sledgehammer*, *Round-Up* et *Overlord* ne peuvent être jouées que comme des invasions (en tant qu'Evénements), et ne peuvent pas être jouées en tant qu'Evénements de Renforts.

Lorsque le joueur Allié a décidé de jouer toutes ses cartes d'Invasions futures en tant que Renforts, l'utilisation d'une carte contenant des unités US et Britanniques est considérée comme une action de renforts pour les deux nationalités pendant ce tour.

7.64 Cartes de Combat :

Les Cartes de Combat peuvent être jouées au cours d'un combat afin de l'influencer. L'attaquant doit jouer ses Cartes de Combat avant le défenseur. Les Cartes de Combat sont les seules cartes qui peuvent être jouées au cours d'un Round d'Action de l'adversaire.



UTILISATION REPETEE : Si un joueur joue une des Cartes de Combat quelconque et qu'il gagne le combat, alors il les place face visible de son côté de la carte, sauf les cartes de combat avec un astérisque (*) qui sont retirées du jeu immédiatement après la fin du combat où elles ont été utilisées. Ces cartes peuvent influencer d'autres combats (chacune au maximum une fois par Round d'Action) engagés par un joueur ou

l'autre et si les conditions d'utilisation s'appliquent. Ces Cartes de Combat peuvent durer toute la Phase d'Action, ou jusqu'à ce que le joueur perde une bataille en les ayant utilisées.

Si un joueur perd un combat et qu'il a utilisé des Cartes de Combat, que ce soit spécifiquement pour ce combat ou bien celles d'un combat qu'il a gagné précédemment, alors ces Cartes de Combat sont défaussées.

A la fin de chaque Tour, toutes les Cartes de Combat qui ont été jouées doivent être défaussées, même si le joueur a gagné toutes les batailles où elles ont été utilisées. Mettez les cartes dans la Pile de Défausse du joueur.

7.65 Renseignement : Lorsqu'un Evénement est joué et qu'il demande à ce qu'un joueur révèle toutes ses cartes ou quelques unes à son adversaire, les cartes affectées sont posées face visible pendant toute la durée du tour et ne pourront être cachées à la vue de l'adversaire qu'après que l'Evénement ne s'applique plus.

7.7 Taille Minimum et Maximum de la Main

Après avoir tiré des cartes pendant la Phase de Tirage des Cartes de Stratégie, aucun joueur ne peut avoir plus de huit cartes ou moins de cinq cartes en main (bien qu'il soit possible d'avoir moins de cartes disponibles que le minimum autorisé). *Exception : Il y a une taille minimum de deux cartes pour l'Axe pour les tours 16-18.*

7.8 Guerre Totale

Trois tours après l'entrée en guerre des Etats-Unis, les cartes de Guerre Totale sont ajoutées dans les pioches des deux camps. Il suffit de mélanger toutes les cartes de Blitzkrieg défaussées et celles qui n'ont pas encore été tirées avec les cartes de Guerre Totale avant de les distribuer. Le joueur de l'Axe peut tirer la carte *Totaler Krieg* ! automatiquement avant de tirer le reste de

sa main. Par exemple, si les USA sont entrés en guerre au tour 4, les cartes seront ajoutées au tour 7 et pourront être utilisées pour la première fois au tour 8. Avant que le joueur Allié ne mélange ses cartes de Blitzkrieg défaussées et pas encore tirées avec ses cartes de Guerre Totale, il peut choisir une carte de Blitzkrieg, n'importe laquelle, et l'inclure dans sa main initiale de Guerre Totale.

7.9 Défausse et Mélange

Les Cartes de Stratégie sont soit dans la main d'un joueur, soit dans la Pioche, soit dans la Défausse, ou bien dans une pile séparée d'Événements utilisés.

DEFAUSSE : Pendant la Phase de Tirage des Cartes de Stratégie, les joueurs sont autorisés à défausser autant de cartes qu'ils souhaitent avant d'en tirer de nouvelles. Les joueurs ne peuvent jamais examiner la Défausse de leur adversaire.

MELANGE : S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la Pioche pendant la Phase de Tirage des Cartes de Stratégie, alors il faut d'abord tirer toutes les cartes qui restent dans la Pioche, puis la Défausse est mélangée et devient la nouvelle Pioche. Ensuite, le joueur tire le nombre de cartes nécessaires pour compléter sa main.

8. ORDRES

8.1 Les Tables d'Ordres

Au début de chaque tour sauf au premier, chaque joueur lance un dé sur sa Table d'Ordres, le joueur de l'Axe en premier, et place son marqueur d'Ordres dans l'espace correspondant sur la Piste des Ordres. Si le résultat est Aucun (None), il n'y a pas d'effet. Si le résultat est une Offensive Obligatoire, voir 8.2.

8.2 Offensive Obligatoire (OO/MO)

Si le résultat est une Offensive Obligatoire, les Allemands, les Alliés de l'Ouest ou les Soviétiques doivent faire au moins une attaque pendant ce tour ou bien occuper un espace contrôlé par l'ennemi avec n'importe quelle unité. L'obligation d'occuper et/ou de capturer est la même. Une unité du type approprié doit changer le contrôle d'un espace. Il n'y a pas d'obligation d'arrêter le mouvement. Si le joueur ne fait rien, il y a une pénalité de 1 PV. Si le joueur de l'Axe subit la pénalité, le niveau de PV diminue de un. Si le joueur Allié subit la pénalité, le niveau de PV est augmenté de un.

8.3 Obligations

- Pour une Offensive Obligatoire de l'OKW, le joueur Allemand doit attaquer une unité ou capturer un espace sous contrôle Allié en dehors de l'Union Soviétique. *
- Pour une Offensive Obligatoire Alliée, le joueur Allié doit attaquer avec une unité Britannique ou US ou occuper un espace sous contrôle de l'Axe avec une unité Britannique ou US. *
- Pour une Offensive Obligatoire Soviétique, le joueur Allié doit attaquer n'importe quelle unité de l'Axe avec une GUC Soviétique, ou capturer un espace sous contrôle de l'Axe avec n'importe quelle unité Soviétique.

* S'il n'existe aucune de ces unités ou espaces, ou si l'Axe n'a plus d'unités en Afrique du Nord et les Alliés n'en ont aucune en Europe, ignorez les Offensives Obligatoires des Alliés et de l'Axe.

- S'il n'y a aucun espace valide à attaquer ou à occuper lorsqu'une Offensive Obligatoire a été obtenue, elle est ignorée (traitez le résultat comme 'aucune' (none) sur les Tables d'Ordres).

8.4 Les Ordres d'Hitler



Si le joueur Allié obtient 'Ordres d'Hitler', il peut placer trois marqueurs Stand Fast dans n'importe quels espaces contenant des unités de l'Axe adjacentes à une unité Alliée ravitaillée (totalement ou non). Les unités de l'Axe dans cet espace peuvent en sortir pendant ce tour au coût de 1 PV (par espace) et en retirant le marqueur Stand Fast dans ce cas. Eventuellement, les unités peuvent partir et retirer le marqueur sans perte de PV si elles sont forcées de retraiter hors de l'espace, si elles avancent après combat hors de cet espace, ou si le premier espace dans lequel elles entrent après avoir quitté l'espace contenant le marqueur est sous contrôle ennemi. Toutes les unités amies qui commencent un Round d'Action dans un espace avec des Ordres sont soumises à ces ordres, même si elles n'occupaient pas cet espace lorsque l'ordre a été donné. Après avoir joué l'Événement *Bomb Plot*, le joueur de l'Axe paie 1 PV par unité Allemande (pas par espace) afin d'ignorer les Ordres d'Hitler.

8.5 Les Ordres de Staline



Si le joueur Soviétique obtient les 'Ordres de Staline' alors le joueur de l'Axe peut placer trois marqueurs Stand Fast dans n'importe quels espaces contenant des unités Soviétiques adjacentes à une unité de l'Axe ravitaillée (totalement ou non). Les unités Soviétiques dans cet espace peuvent en sortir pendant ce tour au coût de 1 PV (par espace) et en retirant le marqueur Stand Fast dans ce cas. Eventuellement, les unités peuvent partir et retirer le marqueur sans perte de PV si elles sont forcées de retraiter hors de l'espace, si elles avancent après combat hors de cet espace, ou si le premier espace dans lequel elles entrent après avoir quitté l'espace contenant le marqueur est sous contrôle ennemi. Toutes les unités amies qui commencent un Round d'Action dans un espace avec des Ordres sont soumises à ces ordres, même si elles n'occupaient pas cet espace lorsque l'ordre a été donné.

9. EMPILEMENT

9.1 Règles Générales

On peut empiler un maximum de trois (3) unités de combat, quel que soit leur type ou leur taille, dans un espace. L'empilement s'applique à tout moment sauf pendant le RS et le mouvement. Les unités ne peuvent jamais entrer dans un espace contenant une unité de combat ennemie.



9.2 Règles Spéciales

- Les unités Soviétiques ne peuvent jamais s'empiler avec une autre nationalité.
- L'Armée des Partisans Yougoslaves ne peut jamais s'empiler avec d'autres unités.
- Les unités Hongroises et Roumaines ne peuvent jamais s'empiler ensemble.

10. MOUVEMENT

10.1 Règles Générales

Les unités de combat peuvent se déplacer lorsque leur espace est Activé pour le mouvement pendant une Opération. Le coût d'entrée de tous les espaces est de 1 PM, quel que soit le type de terrain qui s'y trouve. Le mouvement doit se faire d'un espace à un espace connecté par une connexion régulière ; on ne peut pas sauter par-dessus les espaces. Une unité ne peut jamais dépenser plus de Points de Mouvement que sa CM au cours d'un tour. Les Points de Mouvement inutilisés ne peuvent pas être accumulés pour un tour ultérieur ni transférés à d'autres unités.

MARQUEURS DE MOUVEMENT ET DE COMBAT : Les unités non mécanisées et les unités mécanisées NR peuvent traverser un espace contenant un marqueur de Combat au cours de leur mouvement, mais elles ne peuvent pas s'y arrêter. Les unités mécanisées ravitaillées (totalement ou non) peuvent terminer leur mouvement dans un espace contenant un marqueur de Combat. Si c'est le cas, elles perdent leur marqueur de mouvement et sont considérées comme étant activées pour le Combat.

NOTE DE JEU : Ainsi une unité mécanisée peut à la fois se déplacer et attaquer au cours d'un même Round d'Action.

10.2 Tranchées



SOVIETIQUE : Si un espace contenant une GUC Soviétique est Activé pour le mouvement alors une GUC de l'espace Activé peut tenter de se retrancher au lieu de se déplacer. Les autres unités de l'espace peuvent se déplacer librement. Lorsque tous les mouvements de ce Round d'Action sont terminés, le joueur lance un dé par espace avec une GUC tentant de se retrancher. Si le résultat est 1-3, placez un marqueur de Tranchée de Niveau 1 dans l'espace, ou retournez un marqueur de Tranchée de Niveau 1 sur sa face Niveau 2. Le nombre de marqueurs de tranchées fournis dans la boîte est une limite de conception absolue, il n'est pas possible d'en créer d'autres.

EXCEPTIONS :

- L'Union Soviétique ne peut pas construire de tranchées aux tours 1 et 2.
- Les Tranchées Soviétiques ne peuvent être construites que dans des espaces Urbains en Union Soviétique en 1941-42 (Tours 1 à 7).
- Les marqueurs de Tranchées de Niveau 2 ne peuvent être placés qu'en 1943-45 (Tours 8+).

ELIMINATION : Les Tranchées Soviétiques et Britanniques sont éliminées lorsque l'espace passe sous le contrôle de l'Axe

ou si le joueur Allié le choisit pendant la Phase de Fin de Tour. La Tranchée Britannique à Tobrouk est éliminée lorsque l'Axe contrôle cet espace, ou lorsque les Alliés contrôlent Benghazi. Elle ne peut pas être reconstruite.

TRANCHEES DE L'AXE : Les Tranchées de l'Axe ne sont placées que suite à un Événement ou pendant le placement initial. Elles sont éliminées si les Alliés contrôlent leur espace ou si le joueur de l'Axe le choisit pendant la Phase de Fin de Tour. Il ne peut pas y avoir plus de trois tranchées non West/Atlantic Wall en jeu à tout moment. Les Tranchées de l'Axe ne peuvent pas être reconstruites.

10.3 Forts



Les forts ne peuvent être utilisés que par le joueur qui les possède en début de partie. Si une unité ennemie entre dans un espace avec un symbole de fort, il est détruit (placez un marqueur 'Fort Destroyed'). Les forts ne peuvent pas être remplacés.

11. COMBAT

11.1 Règles Générales

Un combat ne peut être engagé que pendant une Opération par des unités de combat dans un espace Activé avec un marqueur de Combat. Le combat est volontaire et toutes les unités occupant l'espace ne sont pas obligées d'attaquer. Le joueur actif est appelé l'attaquant et le joueur inactif est le défenseur.

ESPACE EN DEFENSE : Chaque combat ne peut impliquer qu'un seul espace en défense. Un même espace ne peut être attaqué qu'une seule fois par Round d'Action. Toutes les unités occupant le même espace se défendent en un tout unifié, sauf pour les unités qui ont retraité dans cet espace précédemment au cours de ce Round d'Action.

COMBAT MULTI-ESPACES : En général le combat se déroule entre deux espaces adjacents. Des unités occupant d'autres espaces peuvent attaquer conjointement avec le premier espace qui attaque tant qu'ils contiennent chacun une unité mécanisée qui attaque aussi l'espace en défense.

EXEMPLE : Si des unités Soviétiques attaquent une unité Allemande à partir de trois espaces adjacents, alors deux des trois espaces devront contenir une Armée de Chars ou un Front Mécanisé en attaque.

Les unités Activées dans un même espace ne sont pas obligées de participer au même combat (ni même de combattre). Elles peuvent attaquer d'autres espaces adjacents. La Force de Combat d'une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs combats.

AUTRES RESTRICTIONS :

- Chaque unité ne peut participer qu'à un seul combat par Round d'Action.
- Seules les unités en attaque qui participent à un combat peuvent prendre des pertes ou avancer. S'il y a des unités qui ne participent pas dans l'espace en attaque, elles ne sont pas autorisées à subir de pertes ni à avancer.

UNITES AVEC UNE FORCE DE ZERO : Les PUC avec une Force de Combat de 0 peuvent attaquer seules ou avec d'autres unités. Si elles attaquent avec d'autres unités, elles n'ajouteront rien à la Force de Combat totale, mais elles pourront absorber des pertes.

NORDLICHT, TAIFUN et FALL BLAU : Le joueur de l'Axe ne peut pas attaquer l'espace de Leningrad tant que *Nordlicht* n'a pas été joué, ni l'espace de Moscou tant que *Taifun* n'a pas été joué, ni aucun des espaces Blau tant que *Fall Blau* n'a pas été joué. Cependant, les unités peuvent entrer à tout moment dans ces espaces s'ils sont vacants. Lorsque la carte appropriée a été jouée, les restrictions sont levées jusqu'à la fin de la partie. Lorsque l'Axe contrôle Leningrad, cela lève les restrictions d'attaque contre Leningrad. Lorsque l'Axe contrôle Moscou, cela lève les restrictions d'attaque contre Moscou. Lorsque l'Axe contrôle un de ces espaces : Maikop, Stalingrad ou Armavir, cela lève les restrictions d'attaque contre les espaces Blau.

NOTE DE CONCEPTION : Ces cartes représentent les discussions stratégiques entre Hitler, l'OKH et les commandants sur le front.

11.2 Résolution du Combat

Chaque combat est résolu en utilisant la procédure suivante, dans l'ordre indiqué :

1. Désignation du Combat : Le joueur actif indique les unités qui attaquent ainsi que l'espace attaqué.

2. Détermination des Forces de Combat : Chaque joueur additionne les Forces de Combat des unités engagées dans le combat afin de déterminer sa Force de Combat Totale. Cette étape est faite simultanément par les joueurs.

3. Jouer des Cartes de Combat : L'attaquant peut jouer un nombre quelconque de Cartes de Combat dont les conditions sont remplies pour ce combat. De plus, l'attaquant peut choisir d'utiliser des Cartes de Combat qui sont devant lui si les conditions sont remplies pour ce combat et si elles n'ont pas été utilisées lors d'un combat précédent pendant ce Round d'Action. Après que l'attaquant a choisi et joué toutes ses Cartes de Combat, le défenseur à l'opportunité de jouer et choisir des Cartes de Combat en suivant la même procédure.

4. Détermination du Modificateur (DRM) : Les deux joueurs examinent toutes les Cartes de Combat jouées et choisies pour déterminer le DRM final qui affectera le combat. Cette étape est faite simultanément par les joueurs.

5. Détermination de la Colonne de Tir : Chaque joueur détermine la Table de Tir qu'il va utiliser. Si les unités du joueur comprennent une ou plusieurs GUC (même réduites), alors le joueur tire sur la Table des GUC ; sinon il utilise la Table des PUC. Chaque joueur doit trouver sa Force de Combat Totale sur la Table de Tir appropriée et décale d'un certain nombre de colonnes en fonction des Effets du Terrain de l'espace en défense (les effets du terrain et des tranchées sont cumulatifs) afin de déterminer sa Colonne de Tir Finale. Si les décalages emmènent la Colonne de Tir après la colonne la plus à droite ou avant la colonne la plus à gauche, ignorez les décalages en excès. Cette étape est faite simultanément.

6. Détermination des Résultats : Chaque joueur lance un dé et modifie le résultat avec le DRM et trouve le résultat à l'intersection de la Colonne de Tir Finale et du résultat modifié. Un jet de dé modifié ne peut jamais être inférieur à 1 ni supérieur à 6. Tous les résultats modifiés inférieurs à 1 sont considérés comme égaux à 1 et tous les résultats modifiés supérieurs à 6 comme 6. Cette étape est faite simultanément.

7. Pertes : Chaque joueur doit maintenant appliquer les pertes indiquées par le résultat de l'adversaire, le défenseur en premier.

8. Détermination du Vainqueur : Le joueur qui a causé la Valeur de Pertes la plus élevée à son adversaire gagne le combat et est autorisé à garder n'importe quelles Cartes de Combat Événements jouées ou choisies (sauf celles devant être immédiatement retirées du jeu, 7.1). Le perdant doit défausser toutes ses Cartes de Combat jouées et choisies. Si les Valeurs de Pertes des deux joueurs sont égales, alors on considère que les deux joueurs ont perdu le combat et ils doivent tous se défausser.

9. Retraite du Défenseur : Si les conditions sont remplies, le défenseur peut avoir à retraiter d'un ou deux espaces (11.4). Le défenseur peut aussi choisir d'annuler sa retraite en subissant un pas de perte supplémentaire (11.42).

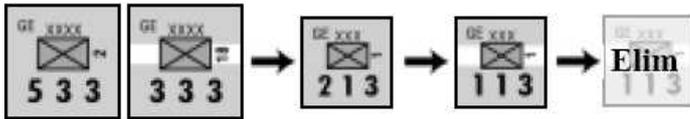
10. Avance de l'Attaque : Si le défenseur a retraité ou a été complètement éliminé, l'attaquant peut avancer avec les unités qu'il lui reste. Les unités mécanisées avancent différemment des unités non mécanisées.

11.3 Pertes

Le résultat indiqué sur la Table de Tir donne la Valeur de Pertes de l'adversaire. Les pertes sont prises en réduisant ou en éliminant des unités de combat. Chaque pas retiré fait augmenter le total des pertes subies d'une valeur égale à la Valeur de Perte de l'unité, jusqu'à atteindre la valeur indiquée par le résultat. Chaque joueur doit faire augmenter son total de pertes autant que possible sans subir plus de pertes que la Valeur de Pertes. Le joueur ne peut pas subir moins de pertes que nécessaire s'il est possible d'atteindre la Valeur de Pertes exacte. Le joueur ne peut jamais subir plus de pertes que la Valeur de Pertes.

Si un joueur a une GUC engagée dans un combat sans PUC appropriée dans la Case de Réserve pour la remplace et qu'il est possible de subir plus de pertes que la Valeur de Pertes indiquée pour ce combat si une telle PUC se trouvait dans la Case de Réserve, alors les pertes doivent être subies comme si une telle PUC existait, ce qui entraîne l'élimination définitive de la GUC.

EXEMPLE : Si le joueur de l'Axe a une GUC d'infanterie à pleine puissance et une GUC de Panzers réduite dans un combat et sans PUC de Panzers dans la Case de Réserve et que la Valeur de Pertes est 4, il pourrait retourner la GUC d'infanterie et ignorer le point supplémentaire. Mais si la Valeur de Pertes était 5, la GUC de Panzers devrait être définitivement éliminée, car s'il y avait une PUC de Panzers dans la Case de Réserve, toutes les pertes auraient pu être subies. Notez que si une PUC d'infanterie était aussi impliquée dans cet exemple, il n'aurait pas été nécessaire d'éliminer la GUC de Panzers, car les pertes nécessaires auraient pu toute être subies par les unités sur la carte.



EXEMPLE : Une Armée Allemande à Pleine puissance (FP 3) et une Armée Allemande réduite (FP 3) subissent une Valeur de Pertes de 5. Le joueur doit éliminer l'Armée réduite et la remplacer par une PUC (FP 1). Ensuite la PUC doit subir deux pas de pertes et être éliminée. L'Armée à pleine puissance reste intacte.

11.31 GUC Eliminées : Une GUC à force réduite qui est éliminée est immédiatement remplacée dans le même espace par une PUC à pleine puissance provenant de la Case de Réserve en accord avec la liste suivante, s'il y en a une de disponible. S'il n'y a pas de PUC à pleine puissance dans la Case de Réserve, la GUC peut être remplacée par une PUC réduite. S'il n'y a aucune PUC de la nationalité et du type approprié, la GUC est définitivement éliminée et ne pourra pas être reconstruite par l'intermédiaire du Remplacement.

- Les Fronts Soviétiques 5-3-4 et 3-3-3 sont tous deux remplacés par une Armée d'infanterie régulière.
- Les Armées alliées de l'Axe sont remplacées par une PUC d'infanterie de même nationalité.
- Les Armées Britanniques sont remplacées par des corps Britanniques ou du CW.
- L'Armée Canadienne doit être remplacée par un corps du CW.
- Les Armées US sont remplacées par des corps US.
- Les Armées de Panzers 1 à 5 Allemandes et la PzAA sont remplacées par un corps de Panzers régulier (non SS).
- La 6^e Armée de Panzers SS doit être remplacée par un corps de Panzers SS.
- Les Armées d'infanterie Allemandes sont remplacées par un des corps d'infanterie Allemands.
- Les GUC non Soviétiques éliminées en étant NR subissent les effets de 13.44.

Le remplacement par une PUC de la Case de Réserve peut avoir lieu même si la GUC est NR. Si une GUC NR est éliminée pendant la Phase d'Attrition, une PUC appropriée de la Case de Réserve est également éliminée. Le remplacement par une PUC n'est pas optionnel—s'il y a une PUC de disponible, le remplacement doit avoir lieu.

11.32 Front Sud Ouest Soviétique : L'unité de Front Sud Ouest Soviétique mécanisé non remplaçable doit subir le premier pas de pertes (s'il y en a) lorsqu'il attaque (uniquement). Voir aussi 14.51.

11.4 Retraites

Si l'attaquant gagne le combat, alors les unités en défense qui n'ont pas été éliminées doivent retraiter, à moins que le défenseur choisisse de ne pas retraiter (11.42). Les unités en attaque ne retraitent jamais.

11.41 Longueur de la Retraite : Le nombre d'espaces de retraite dépend de la différence entre les Valeurs de Pertes. Si la différence est de 1, le défenseur doit retraiter d'un espace. Sinon le défenseur doit retraiter de deux espaces.

11.42 Ignorer les Retraites : Les unités en défense dans des Tranchées, des Forêts, des Montagnes, des Forts, des Marais,

des Têtes de Pont et les unités en défense contre une attaque provenant uniquement en traversant le Skagerrak (Oslo/Jutland et Copenhague/Malmö) peuvent choisir d'ignorer une retraite en subissant un pas de pertes supplémentaire. Cela n'augmente pas la Valeur de Pertes. Le pas à perdre peut être pris dans n'importe quelle unité en défense. Une perte supplémentaire annule la retraite, quelle que soit sa longueur, du moment qu'il reste au moins un pas en défense après cette perte supplémentaire.

Si Antwerp est sous contrôle Alliés, on considère que c'est un terrain Sans Retraite possible.

Exception Importante : Si l'événement *Barbarossa* ou *von Paulus pause* est joué, les Tranchées Soviétiques ne peuvent pas être utilisées pour annuler les retraites au Tour 1.

11.43 Elimination Causée par une Retraite : Les unités qui ne peuvent pas retraiter ni ignorer la retraite en subissant une perte supplémentaire sont éliminées. Les GUC éliminées pour impossibilité de retraiter sont traitées comme si elles étaient éliminées en étant NR.

11.44 Restrictions de Retraite : Les unités qui retraitent doivent suivre les restrictions suivantes :

- Elles ne peuvent pas entrer dans un espace contenant une unité ennemie.
- Elles doivent retraiter dans des espaces sous contrôle ami si possible, mais elles peuvent retraiter dans des espaces vides sous contrôle ennemi si ça ne l'est pas.
- Elles ne peuvent pas retourner dans leur espace de défense d'origine.
- Elles peuvent terminer leur retraite dans un espace adjacent à leur espace d'origine si elles doivent retraiter de deux espaces, du moment que les unités soient entrées dans deux espaces différents au cours de leur retraite. Les unités qui retraitent peuvent retraiter vers différents espaces. Voir les règles du Premier Tour pour une exception à cette règle concernant les Soviétiques.
- **EMPILEMENT :** Elles peuvent retraiter à travers un espace en dépassant les limites d'empilement, mais elles ne peuvent pas terminer leur retraite en dépassant ces limites.
- **RAVITAILLEMENT :** Elles doivent terminer leur retraite ravitaillées si possible.
- **PARTISANS :** Les unités de l'Axe ne peuvent pas retraiter dans un espace contenant un marqueur de Partisans Alliés si un autre chemin de retraite est possible. Cela est prioritaire. Les unités ne peuvent pas retraiter à travers un marqueur de Partisans. Si une unité est forcée de retraiter dans un espace avec un marqueur de Partisans, la retraite s'y arrête.

11.45 Combat Contre des Unités Ayant Déjà Retraité : Si des unités en défense retraitent dans un espace qui est attaqué ultérieurement pendant le même Round d'Action, alors les unités qui y ont retraité n'ajoutent pas leur Force de Combat au combat contre cet espace. De plus, si une Valeur de Pertes d'au moins 1 est obtenue, les unités ayant déjà retraité sont immédiatement éliminées et ne comptent pas dans le calcul des pertes.

11.5 Avance

Les unités de l'attaquant qui ont survécu peuvent avancer si les unités en défense retraitent ou sont complètement éliminées. Le défenseur ne peut jamais avancer.

11.51 Longueur de l'Avance

- Si toutes les unités en défense sont éliminées, les unités non mécanisées qui avancent doivent s'arrêter dans l'espace du défenseur, tandis que les unités mécanisées peuvent avancer de 1 à 3 espaces.
- Si toutes les unités en défense ont retraité d'un espace, les unités non mécanisées qui avancent peuvent s'arrêter dans l'espace du défenseur, tandis que les unités mécanisées peuvent avancer de 1 à 2 espaces.
- Si toutes les unités en défense ont retraité de 2 espaces, les unités non mécanisées qui avancent peuvent avancer dans les espaces libérés par les unités en retraite. Les unités mécanisées peuvent avancer de 1 à 3 espaces.

11.52 Terrain et Avance : Les unités mécanisées doivent arrêter leur avance lorsqu'elles entrent dans une Forêt, un Fort ou un Marais.

11.53 Chemin de l'Avance : Quelle que soit la longueur du chemin de retraite du défenseur, les unités mécanisées qui avancent peuvent ignorer le chemin de retraite du défenseur et avancer dans n'importe quels espaces où elles ont normalement le droit d'entrer (exception 11.52). Les unités mécanisées qui avancent ne sont pas obligées d'entrer dans l'espace libéré par le défenseur. Les unités mécanisées qui avancent ne peuvent pas terminer leur avance dans un espace avec un marqueur de Combat.



11.54 Armées de Choc Soviétiques : Les Armées de Choc Soviétiques peuvent avancer d'un espace au maximum.

12. REDEPLOIEMENT STRATEGIQUE (RS)

12.1 Règles Générales

Le RS est utilisé pour déplacer des unités sur de longues distances à travers des territoires sous contrôle ami ou depuis et vers la Case de Réserve. Chaque point de RS permet de faire un RS à une PUC à pleine puissance ou réduite. Il faut trois points de RS pour faire un RS à une GUC à pleine puissance ou réduite.

12.2 Procédure de RS

Le RS peut être divisé entre différentes nationalités et différents espaces, comme le joueur le désire. Un joueur peut faire un RS avec quelques unités d'un espace et pas avec les autres sans pénalité. Les unités peuvent faire un RS depuis leur espace vers n'importe quel autre espace ami ravitaillé en utilisant les lignes régulières connectant les espaces, ou utiliser les lignes bleues de Mouvement Maritime (Exception : 12.3). Le chemin du RS entre les deux espaces ne peut passer que par des espaces sous contrôle ami, et aucun de ces espaces ne doit être adjacent à des

unités ennemies. Une unité peut faire un RS à chaque fois qu'un joueur joue une carte de RS, mais aucune unité ne peut faire plus d'un RS par Round d'Action.

CONNEXIONS DE MOUVEMENT MARITIME DU RS : Seules les PUC peuvent faire un RS en utilisant les connexions de Mouvement Maritime et doivent s'arrêter après la traversée.

12.3 Restrictions

- Les unités doivent être ravitaillées, Totalement ou non, pour faire un RS. Les unités en Ravitaillement Limité ne peuvent pas faire de RS vers la Case de Réserve.
- Les GUC ne peuvent pas faire de RS en utilisant une ligne de RS en Mouvement Maritime.
- **PARTISANS :** Les unités de l'Axe ne peuvent pas faire de RS dans ou hors d'un espace de Partisans Alliés.
- **ESPACES DE DESERT :** Les unités peuvent faire un RS dans ou hors d'un espace de Désert, mais ne peuvent pas en traverser.
- **TURQUIE :** Aucune unité ne peut faire de RS terrestre en Turquie.

12.4 RS et la Case de Réserve

SORTIE : Les unités peuvent faire un RS pour sortir de la Case de Réserve vers n'importe quel espace de leur patrie (et s'y arrêter) contenant une Capitale amie, un Symbole de Ravitaillement ou un centre Urbain en Ravitaillement Total, en respectant les limites d'empilement. Cela n'inclut pas Syracuse, qui est une source de ravitaillement limité.

ENTREE : Des PUC Totalement ravitaillées peuvent faire un RS depuis la carte vers la case de réserve. Les GUC ne peuvent pas faire de RS vers la Case de Réserve. Voir le 6è point des restrictions de 7.63 pour la 7è Armée US et la 7è Armée Britannique.

Un maximum d'une PUC Allemande peut faire un RS depuis la Case de Réserve vers chaque espace de Wehrkreis non urbain et non ravitaillé par round de RS.

12.5 RS et Règles Nationales Spécifiques

Les capacités supplémentaires données pour les Britanniques et les USA ne se rapportent qu'à l'utilisation du RS pour déplacer des PUC depuis la Case de Réserve.

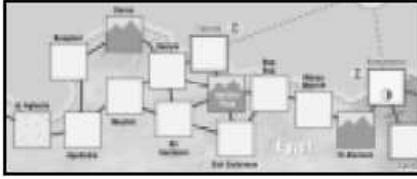
UNITES BRITANNIQUES : Les unités Britanniques peuvent aussi faire un RS vers n'importe quelle Tête de Pont Britannique ou Alliée, ou vers n'importe quel symbole de ravitaillement Allié en dehors de l'Union Soviétique. (Antwerp doit être « ouverte » pour que l'Événement *Clearing the Scheldt* puisse être joué).

UNITES US : Les unités US ne peuvent faire de RS que vers n'importe quelle Tête de Pont US ou Alliée, Naples (si elle est sous contrôle ami), ou Antwerp (si elle est ouverte et sous contrôle ami).

UNITES SOVIETIQUES : Les GUC Soviétiques ne peuvent pas faire de RS si les Allemands contrôlent Moscou.

UNITES DE L'AXE :

- Le joueur de l' Axe ne peut pas utiliser le RS en Union Soviétique pendant les tours 1 à 4.
- LIMITE EN AFRIQUE DU NORD : Le joueur de l' Axe ne peut pas faire un RS avec une PUC de Panzers à travers une connexion de RS de Mouvement Maritime vers la Tunisie ou la Libye si deux PUC de Panzers ou plus sont déjà en Afrique du Nord Française (Algérie et Tunisie), en Libye ou en Egypte. Cela est vérifié au moment où l' unité de Panzers souhaite faire un RS.
- TUNISIE : Lorsque Vichy entre en guerre, les unités de l' Axe peuvent faire un RS vers Marseille ou Tunis (17.3).



13. RAVITAILLEMENT

13.1 Règles Générales

Les unités doivent être ravitaillées pour pouvoir faire la majorité des actions. Il y a deux types de ravitaillement—Total et Limité. Le ravitaillement est déterminé au moment de l'activation (pour le mouvement, le combat, le RS ou l'utilisation de Points de Remplacement), pendant le combat pour le défenseur, et pendant la Phase d'Attrition pour chaque camp.

RAVITAILLEMENT TOTAL : Pour être en Ravitaillement Total, les unités doivent tracer leur ravitaillement à travers un nombre quelconque d'espaces sous contrôle ami vers une source de ravitaillement en utilisant les connexions régulières.

RAVITAILLEMENT LIMITE : Les unités sont en Ravitaillement Limité si elles ne peuvent tracer leur ravitaillement que par une Ligne de Mouvement Maritime de RS, ou à travers un espace contenant un marqueur de Partisans ennemis, où si elles n'ont pas de ligne de ravitaillement et occupent un espace de fort ami intact.

NOTE : Les unités ne peuvent pas tracer leur ravitaillement à travers un espace sous contrôle ennemi, même s'il ne contient aucune unité de combat.

TETES DE PONT : Les unités Alliées traçant leur ravitaillement vers une Tête de Pont sont en Ravitaillement Total si elles sont au plus à 2 espaces de cette Tête de Pont (1 espace intermédiaire) et en Ravitaillement Limité au-delà.



RAVITAILLEMENT DE LA LUFTWAFFE : Les unités de l' Axe sous le marqueur de Ravitaillement de la Luftwaffe passent de NR en Ravitaillement Limité. Notez que le contrôle de Malte par l' Axe ou l' Evénement *Italian Navy Sorties* permet aux unités de l' Axe en Afrique du Nord de tracer un Ravitaillement Total par mer vers Tripoli/Tunis.

13.2 Sources de Ravitaillement

AXE : Les sources de ravitaillement pour les unités de l' Axe sont la Ruhr, Breslau, Berlin et la *Redoute Nationale* à Munich

(si l' Evénement a été joué). Syracuse est une source de Ravitaillement Limité spéciale pour l' Axe—elle ne peut être utilisée que pour le Ravitaillement Limité. Cela signifie que des unités de l' Axe ne peuvent pas faire un RS depuis la Case de Réserve vers Syracuse, ni de Syracuse vers la Case de Réserve si Syracuse est leur unique source de ravitaillement.

SOVIETIQUES : Les sources de ravitaillement des unités Soviétiques sont Sverdlovsk, Chelyabinsk et Basra. Les unités Soviétiques peuvent tracer un Ravitaillement Total vers Basra (mais ne peuvent pas y être placées lorsqu'elles entrent sur la carte). Les unités de l' Axe ne peuvent pas entrer dans, ni attaquer Chelyabinsk ou Sverdlovsk.

ALLIES : Les sources de ravitaillement des Alliés sont Suez, Alexandrie, Basra, Naples (si elle est Alliée) et Antwerp (si elle est ouverte et sous contrôle ami). Les unités Britanniques, Canadiennes et du Commonwealth peuvent aussi tracer leur ravitaillement vers des Têtes de Pont Britanniques ou Alliées. Les unités US et Françaises Libres peuvent tracer leur ravitaillement vers les Têtes de Pont US ou Alliées. Les unités Alliées ne peuvent que tracer un Ravitaillement Limité depuis Naples vers la France.

13.3 Effets du Ravitaillement Limité

Les unités en Ravitaillement Limité ne peuvent pas faire de RS vers la Case de Réserve. Il faut dépenser 1 point d'OPS par unité en Ravitaillement Limité pour les activer—*ce coût remplace tous les autres coûts d'activation*. Il faut payer le coût total pour activer l'espace, sinon aucune unité de cet espace ne peut être activée. A moins d'être en Ravitaillement Total, la GUC de la Panzer Armee Afrika ajoute toujours un au coût d'activation des espaces en dehors de la Libye.

EXEMPLE : Si la Panzer Armee Afrika était en Ravitaillement Limité dans un espace hors de Libye, il faudrait dépenser 2 OPS pour l'activer (un pour l'activation normale et un pour être en dehors de la Libye).

13.4 Effets du Non-Ravitaillement (NR)

13.41 Règles Générales : Les unités NR ne peuvent pas faire de RS. Les unités NR ne peuvent pas recevoir de Remplacement. Leur Capacité de Mouvement est réduite à 2 (si elle était à 3 ou plus) et les unités mécanisées sont traitées comme des unités non mécanisées dans tous les cas, sauf pour leur élimination/remplacement de la Réserve. Il faut payer 1 OPS par unité pour les activer *à la place de tout autre coût d'activation*. Si elles sont engagées en combat, elles causent un décalage d'une colonne à gauche pour toutes les unités amies avec lesquelles elles attaquent ou se défendent. Il faut payer le coût total d'activation de l'espace, sinon aucune unité de cet espace ne peut être activée.

13.42 Tranchées : Les unités Soviétiques NR ne peuvent pas se retrancher mais elles peuvent recevoir les bénéfices de tranchées déjà dans leur espace. Les unités Allemandes ou Alliées NR ne reçoivent *pas* le bénéfice des tranchées dans leur espace (y compris pour les tranchées de Tobrouk, et West/Atlantic Wall).

13.43 Cartes de Combat : Les unités NR en défense ne peuvent pas bénéficier des effets des Cartes de Combat.

13.44 Attrition :

- Les PUC qui sont NR pendant le Segment d'Attrition de leur camp sont placées dans la Case des Unités Eliminées.
- Les GUC NR non Soviétiques qui sont éliminées sont placées sur la Piste des Tours trois tours après le Tour en cours, tandis qu'une PUC correspondante est retirée de la Case de Réserve et placée dans la Case des Unités Eliminées. S'il n'y a pas de PUC appropriée dans la Case de Réserve, la GUC est définitivement éliminée.
- Les GUC NR Soviétiques sont placées dans la Case des Unités Eliminées avec une PUC correspondante de la Case de Réserve (il n'y a pas de délai de 3 tours pour les GUC Soviétiques). S'il n'y a pas de PUC appropriée dans la Case de Réserve, la GUC est définitivement éliminée.

13.5 Marqueurs de Ravitaillement et de Contrôle



Pendant la Phase d'Attrition, tout espace sous contrôle ami ne contenant pas de fort et qui, s'il contenait une unité amie qui devrait être éliminée parce qu'elle est NR, passe sous contrôle ennemi.

13.6 Unités de l'Axe dans le Caucase

Les GUC de l'Axe traçant leur ravitaillement à travers Maikop ou Armavir ou par une connexion de RS maritime via Baku ou Batumi coûtent 1 OPS supplémentaire (par unité) pour être activées, avec un maximum de 5 OPS par espace.

13.7 Malte

Les unités Alliées à Malte au moment où l'Événement *Herkules* est jouée sont retirées de la carte et placées dans la Case des Unités Eliminées. Bien que Malte ne soit pas affectée par les considérations de NR (ce qui demande de donner le contrôle à l'Axe si elle est NR), si des unités Alliées sont placées dans l'espace de Malte, elles sont soumises aux considérations de ravitaillement. Les effets d'*Herkules* sont annulés si les Alliés reprennent Malte.

14. REMPLACEMENTS

14.1 Points de Remplacement

Pendant la Phase de Remplacements, chaque nation peut dépenser le nombre de Points de Remplacement (PR/RP) indiqué par le marqueur RP de la nation correspondante sur la Piste d'Enregistrement Générale. Les Points de Remplacement peuvent être dépensés pour remplacer des pas d'unités présentes sur la carte, ou pour reconstruire des unités présentes dans la Case des Unités Eliminées. Il faut dépenser 1/2 PR pour remplacer un pas d'une PUC. Il faut dépenser 1 PR pour remplacer un pas d'une GUC. Une unité éliminée peut être reconstruite à pleine puissance en une seule Phase de Remplacements. Les PR qui ne sont pas dépensés pendant une Phase de Remplacements sont perdus—they ne peuvent pas être économisés.

RESTRICTIONS NATIONALES : Les PR Britanniques ne peuvent être utilisés que pour remplacer des pas Britanniques,

Canadiens et du Commonwealth. Les PR US ne peuvent être utilisés que pour remplacer des pas US et Français Libres. Les PR Allemands ne peuvent être utilisés que pour remplacer des pas Allemands, tandis que les PR de l'Axe peuvent être utilisés pour remplacer n'importe quels pas de l'Axe non Allemand. Les PR Soviétiques ne peuvent être utilisés que pour remplacer des pas Soviétiques.

14.2 Case des Unités Eliminées

Toute GUC Alliée de l'Ouest éliminée en traçant son ravitaillement vers Naples, Alexandrie, le Caire, Basra ou les plages J-U est considérée comme ayant été éliminée dans le Théâtre Méditerranéen. Tant qu'elles sont dans la Case des Unités Eliminées, placez un marqueur de contrôle Allié sur ces unités pour indiquer cet état. Toute GUC Alliée de l'Ouest éliminée en traçant son ravitaillement vers n'importe quelle autre source de ravitaillement est considérée comme ayant été éliminée dans le Théâtre Européen Nord Ouest. Les GUC éliminées qui peuvent tracer leur ravitaillement vers l'un ou l'autre de ces théâtres peuvent être considérées comme ayant été éliminées dans l'un de ces deux théâtres, au choix du joueur.

GUC NR : Les GUC Alliées de l'Ouest ayant été éliminées en étant NR (13.4) peuvent être placées dans la Case des Unités Eliminées avec ou sans marqueur après un délai de trois tours, quel que soit l'endroit où elles ont été éliminées. Le joueur Allié peut choisir d'éliminer des GUC ravitaillées comme si elles n'étaient pas ravitaillées dans le cadre de cette règle.

PUC : Les PUC Alliées de l'Ouest ne reçoivent pas de marqueur de contrôle lorsqu'elles sont éliminées, quel que soit l'endroit où elles ont été éliminées.

14.3 Placement

GUC : Les GUC reconstruites peuvent être placées dans leur patrie comme si elles entraient en Renforts (7.62). Les GUC reconstruites Alliées de l'Ouest peuvent aussi être placées dans n'importe quelle Tête de Pont éligible (cependant, les unités Britanniques ne peuvent pas utiliser les Têtes de Pont US et réciproquement), Naples si elle est Alliée, ou Antwerp si elle est Alliée et si le port a été ouvert en jouant l'Événement *Clearing the Scheldt*.

PUC : Les PUC reconstruites sont toujours placées dans la Case de Réserve.

RESTRICTIONS :

- Les GUC Alliées reconstruites en Europe du Nord Ouest doivent être placées sur des Têtes de Pont dans les plages A à I ou Antwerp (si c'est possible), tandis que les GUC reconstruites dans le Théâtre Méditerranéen peuvent être placées dans n'importe quelle autre source de ravitaillement Total de la patrie, des Têtes de Pont ou Naples (si elle est sous contrôle Allié).
- L'Armée du Désert ne peut être reconstruite qu'à Basra, Alexandrie ou Suez.
- La Panzer Armee Afrika ne peut être reconstruite qu'à Tripoli ou Alexandrie (si les espaces ne sont pas NR).

14.4 Unités Non Remplaçables

Les unités avec un point dans le coin supérieur droit et celles définitivement éliminées ne peuvent pas être remplacées.

14.5 Règles Spéciales



14.51 Front Sud Ouest Soviétique : Le Front Sud Ouest Soviétique 5-3-4 est remplacé par le Front Sud Ouest 3-3-3 lorsqu'il est éliminé et placé dans la Case des Unités Éliminées.

14.52 Limite de Remplacement des Panzers Allemands : Il y a un maximum au nombre de pas de Panzers Allemands (GUC ou PUC) pouvant être remplacés, en dehors de ceux remplacés en jouant des Événements. Avant que l'Événement *Totaler Krieg* ne soit joué, le joueur Allemand peut remplacer un maximum de deux pas de Panzers par tour. Ce niveau passe à trois à partir du tour suivant celui où l'Événement *Totaler Krieg* a été joué.

14.53 PR de Wehrkreis : Avant de dépenser les remplacements accumulés, le joueur de l'Axe doit retirer 1 PR Allemand par espace de Wehrkreis qui n'est pas sous contrôle de l'Axe et/ou qui n'est pas en Ravitaillement Total. Les PR Allemands ne peuvent pas être réduits à une valeur inférieure à zéro.

14.54 Elimination Volontaire : Pendant la Phase de Fin de Tour, le joueur Allié peut choisir d'éliminer n'importe quelle GUC Britannique, Française ou US en Ravitaillement Total. Ces unités sont traitées comme si elles avaient été éliminées en étant NR et sont placées sur la piste des tours trois tours plus tard (donc si elles ont été éliminées pendant la Phase de Fin de Tour du printemps 1943, elles seront placées sur le tour de l'hiver 1944). Au début de ce tour, placez-les dans la Case des Unités Éliminées—elles peuvent désormais revenir en jeu via le remplacement. Les GUC Alliées éliminées volontairement de cette façon ne nécessitent pas de retirer une PUC correspondante de la Case de Réserve.

14.55 Moscou : Si Moscou est sous le contrôle de l'Axe ou si le pion Staline ne se trouve pas à Moscou, toutes les cartes de PR Alliées jouées voient le nombre de PR Soviétiques réduit de un (4 devient 3, etc.). Ces conditions sont vérifiées à chaque round de PR.

15. METEO

15.1 Dégel du Printemps

Les joueurs ne peuvent pas jouer de carte OPS pendant les deux premiers rounds des Tours de Printemps. Ils peuvent choisir '1 OPS Automatique' ou des Événements qui doublent cet OPS, sauf mention contraire sur la carte.

15.2 Hiver 42

Tous les effets de cette règle ne s'appliquent qu'en Union Soviétique.

Pendant l'hiver 42 (à moins que *von Paulus* n'ait été joué), toutes les unités Allemandes en Union Soviétique sont traitées

comme si elles étaient des unités d'infanterie. Cela signifie qu'elles n'ont pas les capacités des unités mécanisées en ce qui concerne l'Avance Après Combat, elles ne peuvent pas transformer une Activation de Mouvement en une Activation de Combat, et elles ne comptent pas comme des unités mécanisées pour les attaques multi espaces. Leur capacité de mouvement ne change pas, et elles ne sont pas non plus exemptées des limitations sur les remplacements des pas de Panzers (14.52). De plus, les unités Allemandes :

- sont en Ravitaillement Limité (si elles ne sont pas NR) dans les espaces de l'Union Soviétique.
- subissent un décalage d'une colonne à gauche, que ce soit en attaque ou en défense.
- ne reçoivent aucun bénéfice du terrain en défense en dehors des tranchées et de l'option Pas de Retraite de l'Événement *Hedgehog*.
- sont traitées comme des unités d'infanterie.

15.3 Invasions Hivernales

Aucune invasion Allié ne peut avoir lieu pendant les Tours d'Hiver sur les plages A à I.

16. PARTISANS

16.1 Règles Générales

Seul le joueur Allié peut placer des marqueurs de Partisans. Ils peuvent être placés en Union Soviétique, en Yougoslavie, en Grèce et en Turquie après avoir joué l'Événement *Partisan*. Ils peuvent être placés en France, en Italie, en Norvège et en Suède après avoir joué l'Événement *Maquis* (pour pouvoir être placés en Italie, il faut également avoir joué l'Événement *Italy Defects*).

16.2 Placement des Partisans

Le placement des Partisans est fait dans le cadre d'un round automatique ne nécessitant pas de jouer une carte. En 1941-42 on ne peut placer qu'un seul Partisan à chaque fois que cette activité est choisie, tandis qu'on peut placer deux Partisans en 1943-45. Les Partisans ne peuvent être placés que dans des espaces sous contrôle de l'Axe et qui ne sont pas occupés par une unité de l'Axe. Une fois placés, ils ne sont retirés du jeu que par le biais de l'Événement *Partisan Sweep* si l'Axe contrôle l'espace, ou si le joueur Allié choisit de les retirer pendant la Phase de Fin de Tour. Il ne peut jamais y avoir plus de six (6) marqueurs de Partisans sur la carte à un moment donné.

16.3 Effets des Partisans

Les unités de Partisans empêchent le RS de l'Axe dans, hors ou à travers les espaces qu'elles occupent. Les unités de l'Axe ne peuvent tracer qu'un Ravitaillement Limité à travers un espace de Partisans. Les unités de l'Axe ne peuvent pas retraire dans un espace de Partisans si un autre chemin de retraite existe. Si elle est forcée de retraire dans un espace de Partisans, la force de l'Axe doit arrêter sa retraite dans cet espace. Les unités de l'Axe en défense dans un espace avec un Partisan perdent tous les bonus défensifs du terrain (sauf les tranchées). A moins d'être occupé par une unité de l'Axe, un espace de ressources

ou de PV compte comme étant Allié tant qu'un marqueur de Partisans y est présent.

17. NEUTRES

17.1 Règles Générales

Il y a quatre neutres dans *WWII : Barbarossa to Berlin*—les USA, la France de Vichy, la Turquie et la Suède.

17.2 Les USA

Les USA entrent en guerre dans le camp Allié en jouant l'Événement *Hitler Declares War* ou *FDR Declares War*. Tant que les USA ne sont pas entrés en guerre, les cartes de renforts ou d'invasions avec des unités US ne peuvent pas être jouées en tant que renforts ou invasions. Les remplacements US ne peuvent pas être accumulés tant qu'ils ne sont pas entrés en guerre. Si l'Événement de l'Axe *Wolfpack* est joué avant l'entrée en guerre des USA, le joueur Allié peut traiter *FDR Declares War* comme un Événement Jaune.

17.3 La France de Vichy

Aucun camp ne peut entrer dans la France de Vichy (y compris en Afrique du Nord Française) tant qu'elle est neutre. La France de Vichy entre en guerre à la première invasion Alliée d'une plage C-U. Lorsque Vichy entre en guerre, tous ses espaces restent neutres et il n'y a pas de forces de Vichy. Les deux camps sont libres d'entrer dans le territoire de Vichy—y compris en Afrique du Nord Française. Normalement le RS dans les espaces neutres est interdit, mais dans ce cas, l'Axe peut faire un RS à Tunis (via Syracuse) et à Marseille (tout espace neutre en France de Vichy Métropolitaine traversé par l'unité passe sous contrôle de l'Axe).

17.4 La Turquie et la Suède

La Turquie et la Suède entrent en guerre lorsqu'un des camps tente d'entrer dans la nation concernée. Pour déclarer la guerre à la Turquie ou à la Suède, annoncez-le simplement au début du round. L'autre joueur peut maintenant placer et contrôler les unités de cette nation comme indiqué dans les règles de placement de la section 20. Les unités Turques et Suédoises sont toujours en Ravitaillement Total dans leur patrie respective. Elles ne peuvent jamais quitter leur patrie mais peuvent attaquer en dehors. Si la Turquie est en guerre, elle obtient deux PR par tour, quels que soient les Événements de PR joués. Il n'y a pas de PR Suédois. Les GUC Turques peuvent être remplacées à Ankara ou à Istanbul. Les unités Suédoises ne peuvent pas être remplacées.

18. Ressources



18.1 Règles Générales

Il existe deux types de ressources—le Fer et le Pétrole. Le contrôle de ces espaces de ressources affecte le nombre de cartes en main du joueur de l'Axe et du joueur Allié.

18.2 Fer

Si le joueur Allié contrôle deux espaces de Fer pendant la Phase de Tirage des Cartes de Stratégie, la taille de la main de l'Axe est réduite d'une carte. Si l'Événement *Casablanca* a été joué et que la Suède est neutre, considérez que l'espace de Fer en Suède est sous contrôle Allié pour cette règle.

18.3 Pétrole

AXE : Si le joueur de l'Axe ne contrôle aucun espace de Pétrole en Ravitaillement Total, la taille de sa main est réduite d'une carte. Si le joueur de l'Axe contrôle deux espaces de Pétrole en Ravitaillement Total ou plus, la taille de sa main est augmentée d'une carte—jusqu'à un maximum de huit cartes. Il n'y a pas d'avantage supplémentaire pour le contrôle des trois espaces de Pétrole.

ALLIES : Si le joueur Allié ne contrôle qu'un seul espace de Pétrole, la taille de sa main est réduite d'une carte. S'il ne contrôle aucun espace de Pétrole, sa main est réduite de deux cartes. S'il contrôle les trois espaces de Pétrole, sa main est augmentée d'une carte, mais ne peut jamais dépasser huit cartes.

NOTE : La taille de la main de l'Axe ne peut jamais passer à moins de cinq cartes, sauf pendant les tours 16-18, ou elle ne peut jamais passer à moins de deux cartes (7.7).

19. RESTRICTIONS NATIONALES

19.1 Hongrie

Les unités Hongroises ne peuvent jamais entrer en Roumanie. La 3^e Armée Hongroise ne peut pas quitter la Hongrie. Les unités Hongroises peuvent uniquement opérer en Hongrie, en Union Soviétique et en Yougoslavie.

19.2 Roumanie

Les unités Roumaines peuvent opérer uniquement en Roumanie, en Union Soviétique et en Yougoslavie.

19.3 Bulgarie

Les unités Bulgares peuvent opérer uniquement en Bulgarie, en Grèce, en Turquie et en Yougoslavie.

19.4 Italie

Les unités Italiennes peuvent opérer uniquement en Italie/Sicile, en Albanie, en Grèce, en Turquie, en Tunisie, en Algérie, en Libye, en Egypte, en Palestine, en Syrie, en Transjordanie et en Irak. *Exception : la 8^e Armée Italienne peut opérer uniquement en Union Soviétique. Si elle est remplacée par un corps, le corps peut opérer en Union Soviétique, mais n'est pas obligé d'y rester.*

19.5 Allemagne

Les GUC Allemandes ne peuvent pas opérer en Italie/Sicile au sud de Bologne-La Spezia tant que l'Événement *Achse* n'a pas été joué. *La note concernant 'Achse' sur l'aide de jeu devrait indiquer La Spezia à la place de Livorno.*

19.6 Yougoslavie

La YPA ne peut opérer que dans les espaces de Yougoslavie. Elle est toujours ravitaillée. Si elle est éliminée elle ne peut pas être remplacée et il n'y a pas de corps Yougoslave à placer en Réserve. Si l'Événement *Tito* a été joué, les unités Soviétiques ne peuvent pas terminer leur mouvement en Yougoslavie, mais elles peuvent librement la traverser et y tracer leur ravitaillement. Les unités Soviétiques peuvent attaquer des unités de l'Axe en Yougoslavie depuis des espaces adjacents à la Yougoslavie et peuvent (si elles gagnent le combat) faire une avance après combat en Yougoslavie. Après que *Tito* ait été joué, tous les espaces sous contrôle Allié en Yougoslavie ne contenant pas d'unité Alliée ne passent pas sous le contrôle de l'Axe pendant le Segment d'Attrition s'ils sont NR (exception à 13.5).

19.7 Angleterre

La 1^{ère} Armée Britannique ne peut opérer qu'à Malte, en Afrique du Nord Française, en Libye et en Egypte sauf si elle entre en jeu via la carte d'invasion *Sledgehammer*.

19.8 Iran et Irak

Il n'y a aucune restriction concernant le mouvement dans et à travers l'Iran ou l'Irak.

19.9 Union Soviétique

Les unités Soviétiques ne peuvent pas entrer en Egypte, en Libye, en Algérie, en Tunisie, en Palestine, en Syrie en Transjordanie. Les unités Britanniques, US et Françaises Libres ne peuvent pas entrer en Union Soviétique.

20. CAMPAGNE

20.1 Durée de la Partie

La Campagne commence au Tour 1 (juin 41) et se termine au Tour 18 (été 45) ou par une Victoire Automatique (5.3).

20.2 Mise en Place

Le joueur Allié se place en premier. Les unités entre crochets, ex : [1^{ère} Armée], sont placées réduites.

Mise en Place Alliée

Britanniques

Basra : 1 BR [corps]
 Alexandrie : 1 CW [corps]
 Le Caire : 1 CW [corps]
 Buq Buq : 1 BR corps, 1 CW corps
 Tobrouk : Tranchée-1, 1 CW corps

Union Soviétique

13 armées une à Courland, Riga, Vitebsk, Smolensk, Brest-Litovsk, Pinsk, Kovel, Kolomyja, Tarnopol-Rovno, Chernovitsi, Dnepropetrovsk, Sébastopol, Odessa
 Leningrad : Front de Leningrad
 Kaunus : Front Nord Ouest
 Bialystok : Tranchée Niveau 1, Front Ouest
 Lwow : Tranchée Niveau 2, Front Sud Ouest (Mec)
 Gomel : Front Central
 Mozhaïsk : Front de Réserve
 Armavir : Front du Caucase
 Kishinev : Tranchée Niveau 1, Front Sud
 Moscou : Staline
 Réserve : 5 armées

Mise en Place de l'Axe

Italie

10 corps Un à Gêne, Trieste, Naples, Palerme, Taranto, Zagreb, Albanie, Tripoli, Benghazi, Gazala.
 Bir Hakeim 1 mech [corps]

Hongrie

Budapest : 3^e Armée
 Belgrade : 1 corps
 Cluj : 1 corps

Bulgarie

3 corps un à Sofia, Plovdiv, Salonique

Roumanie

Yassi : 3^e Armée
 Galatz : 4^e Armée
 Bucarest : 1 corps
 Réserve : 2 corps

Allemagne

Saar : Tranchée Niveau 1 WestWall
 Stuttgart : Tranchée Niveau 1 WestWall
 10 corps un à Brest, Holland, Trondheim, Bergen, Oslo, Belgrade, Athènes, Crête, Masurian Lakes, Slovaquie.
 France Occupée : [1^{ère} Armée], [7^e Armée] non empilées
 Vienne : [2^e Armée], 1 PZ corps
 Memel : 16^e Armée, 18^e Armée, 4^e PZ Armée
 Insterberg : 3^e PZ Armée, 9^e Armée
 Varsovie : 4^e Armée, 2^e PZ Armée, 1 corps
 Lublin : 6^e Armée, 1^{ère} PZ Armée
 Tarnow : 17^e Armée
 Yassi : [11^e Armée]
 Hellfire Pass : 1 PZ corps
 Réserve : 4 corps, 4 PZ corps

Mise en Place Neutre

Suède

Stockholm : 1^{ère} Armée
 Réserve : 1 corps

Turquie

Istanbul : 1^{ère} Armée

Ankara : 2^e Armée
 2 corps : n'importe où en Turquie
 Réserve : 2 corps

Traduction : Noël Haubry

Relecture VF : Frédéric Velasco

REGLES OPTIONNELLES

Note du Concepteur : Les règles suivantes sont optionnelles et conçues pour vous aider à équilibrer les parties. Utilisez-les comme bon vous semble. Notez que les joueurs qui souhaitent faire une partie un peu plus « historique » au prix de quelques règles supplémentaires devraient toutes les utiliser.

Pro-Axe

- (7.62) Un seul des Evénements Alliés 2 et 24 peut être joué en 1941.
- (7.62) Quel que soit le moment où *US Buildup* est joué, il ne peut pas y avoir d'invasion Alliée avant l'été 42.
- (15.4) « **L'Italie Ensoleillée** » : Naples est considérée comme une Source de Ravitaillement Limité pour les Alliés pendant les tours d'automne et d'hiver.

Pro-Allié

- (15.5) **Il Pleut** : Pendant les rounds 2 et 3 du tour d'automne 1941, les unités de Panzers Allemands en URSS ont leur Capacité de Mouvement réduite à 3 et ne peuvent avancer que d'un seul espace après combat (en utilisant les règles normales d'avance mécanisée). Pendant ces rounds, ces unités sont toujours considérées comme mécanisées.

CREDITS

Concepteur : Ted Raicer

Ce jeu est dédié à mes grands oncles Simon Raicer et Jack Turner

Développement : William F. Ramsay, Jr., Steve Kosakowski

Testeurs : Scott Cameron, Kevin Duke, Ananda Gupta, Matthew Hayes, Tom Kassel, Fred Manzo, Harvey Mossman, Tod Reiser, Michael Rinella, Kris Weinschenker

Assistance en Russe : Alla Hayes

Directeur Artistique : Rodger MacGowan

Illustration, Conception de la Boîte et du Verso des Cartes : Rodger MacGowan

Carte, Cartes à Jouer & Pions : Mark Simonitch

Mise en Page : Mark Simonitch

Coordination de Production : Tony Curtis

Producteurs : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

Relecteurs Volontaires : Doug DeMoss, Ricky Gray, Jim Ferguson, Steven E. Caler, Ananda Gupta, Michael Rinella, Mark Guttag, Jared Scarborough, Richard deCastongrene, Asnadi Jamil, Rich Shipley, Andrew Harding, Daniel Frederick

ECLAIRCISSEMENTS

Cartes

- *Panzergruppe Guderian* et *Patton* permettent une seconde attaque. Une première attaque doit avoir été faite par la 2^e Panzer Armee ou la 3^e Armée (respectivement) pour que cette unité puisse faire une seconde attaque. Les deux cartes nécessitent que les unités affectées soient en Ravitaillement Limité ou Total au moment de l'Activation.
- Les Panzers NR ne peuvent pas recevoir de remplacements en utilisant la carte *Panzer Refit*.
- Les cartes Evénements Jaunes conditionnelles (celles avec une case jaune dont les règles permettent de les jouer dans certaines circonstances) ne peuvent pas être jouées en tant qu'Evénement Jaune pendant les rounds de Dégel du Printemps, sinon elles peuvent être jouées normalement.
- Les Evénements ne nécessitant pas d'attaque peuvent quand même être joués même si la cible de l'événement est déjà contrôlée par le joueur. Ex : *Krim* peut être joué en tant qu'Evénement par le joueur de l'Axe même si Sébastopol est déjà sous contrôle de l'Axe.

Eclaircissements supplémentaires

- *Nordlicht* permet à l'Axe d'attaquer Leningrad jusqu'à la fin de la partie. Pendant le round où cette carte est jouée, seule Leningrad peut être attaquée par l'Axe.
- La Crête fait partie de la Grèce. Memel fait partie de la Grande Allemagne. L'Iran et la Perse sont la même chose. L'Afrique du Nord Française inclut l'Algérie et la Tunisie.
- L'Axe contrôle toute la Libye en début de partie, à l'exception de Tobrouk. Le joueur Allié contrôle la totalité de l'Egypte, de la Syrie, de la Perse, de la Palestine, de l'Irak et de la Transjordanie en début de partie.
- Seules les unités mécanisées Allemandes comptent comme des unités de Panzers.
- En général, si une action ennemie réduit la taille de votre main pour le prochain tour à une valeur inférieure au nombre de cartes en main à la fin de ce tour, vous devez vous défausser d'autant de cartes que nécessaires pour arriver à cette valeur.
- Les unités ne sont pas obligées d'utiliser l'option Pas de Retraite si elles sont sous un marqueur Stand Fast—cela est optionnel. Avant de jouer *Bomb Plot*, le coût en PV pour pouvoir se déplacer en étant sous un marqueur Stand Fast est de 1 PV, puis en retirant le marqueur. Dans tous les autres cas, le marqueur n'est pas retiré à moins que *toutes* les unités ayant commencé le Round d'Action sous le marqueur se soient déplacées, aient retraité, aient avancé hors de l'espace ou aient été éliminées. Après avoir joué *Bomb Plot*, le coût en PV est de 1 par unité Allemande sous le marqueur.
- Les marqueurs de mouvement sont retirés au fur et à mesure de l'activation de chaque espace pour le mouvement. Les marqueurs de combat sont retirés au fur et à mesure de la résolution des combats.
- Bien que cela ne soit pas indiqué sur les cartes de Renforts US, *US Buildup* doit être joué avant de pouvoir jouer des cartes de Renforts US (comme c'est indiqué sur la carte *US Buildup*).

- Jouer *FDR Declares War* ou *Hitler Declares War* en tant qu'Événement empêche de jouer l'autre carte en tant qu'Événement.
- Les Satellites de l'Axe peuvent être joués si Odessa et/ou Kiev sont occupées par des Partisans.
- Sofia est la capitale de la Bulgarie, Rome capitale de l'Italie et Bucarest la capitale de la Roumanie.

LISTE DES CARTES

TYPE : **CC** = Carte de Combat, **D** = Carte à double action, **d** = carte à double action si Staline est à Moscou. Toutes les autres cartes sont des Événements réguliers.

Cartes de Blitzkrieg Alliées

1. 4 **TORCH*** : A jouer après *US Build-Up*. Têtes de Pont : Plages Alliées et US : K-L, S [1^{ère} Armée BR], deux corps US. Ne peut être joué après *Sledgehammer*.
2. 4 **SOVIET REINFORCEMENTS*** : Placez les Fronts Don, Stalingrad, Steppe et Voronezh. Placez 4 Armées dans la Case de Réserve.
3. 2 d **STAVKA** : Annule les Ordres Soviétiques du tour.
4. 4 **SOVIET REINFORCEMENTS*** : Placez les Armées de Chars 1 à 6 sur la carte comme si c'étaient des GUC. A jouer quatre tours ou plus après *Industrial Evacuation*.
5. 4 **BRITISH REINFORCEMENTS*** : Placez l'Armée du Désert à Alexandrie, au Caire ou à Basra. Placez un corps CW dans la Case de Réserve. Permet de jouer la 8^e Armée Britannique (carte 21) à n'importe quel tour ultérieur.
6. 4 **FDR DECLARES WAR*** : Cela est considéré comme un Événement Jaune si *Wolfpack* a été joué. Peut être joué après l'été 41. Les USA entrent en guerre. Permet de jouer *US Build-Up*.
7. 5 d **INDUSTRIAL EVACUATION*** : Permet de jouer les renforts des Armées de Chars Soviétiques (carte 4) quatre tours plus tard. Ajoutez une carte à la main Alliée huit tours plus tard et jusqu'à la fin de la partie. Ne peut pas être joué si Moscou a déjà été occupée par une unité de l'Axe.
8. 2 CC **FORTIFIED BOXES** : +1 DRM pour les unités Alliées en défense dans un espace de Désert.
9. 4 **US BUILD-UP*** : Peut être joué n'importe quel tour après l'entrée en guerre des USA (*Hitler Declares War* ou *FDR Declares War*). Permet de jouer *Allied Invasions*, *US 8th Air Force*, *US Reinforcements*, *BR 8th Army* (carte 21) à n'importe quels tours ultérieurs.
10. 2 CC **NKVD BOOSTS MORALE** : +1 DRM pour les unités Soviétiques en défense.
11. 3 **SORGE*** : Permet de jouer *Siberians*. Permet de placer des marqueurs de Combat/Mouvement dans deux espaces Soviétiques.
12. 3 **BOMBER COMMAND** : La taille de la main de l'Axe est réduite de deux à la prochaine Phase de Tirage des Cartes de Stratégie. Peut être joué en tant qu'Événement uniquement pendant les Rounds d'Action Alliés 1-5 avant l'automne 44.
13. 3 d **SIBERIANS*** : A jouer après *Sorge*. Placez les Armées de Choc 1 à 5 sur la carte comme si c'étaient des GUC.
14. 5 **LEND-LEASE*** : Permet de jouer les Fronts Mécanisés Soviétiques (cartes 31, 37 et 39) à n'importe quel tour ultérieur.
15. 3 D **CASABLANCA*** : Peut être joué si les Alliés contrôlent Oran et Alger, ou Syracuse, et s'il n'y a aucun espace sous contrôle de l'Axe en Libye ou en Egypte. Traitez tous les espaces neutres comme Alliés pour les règles de PV (soustrayez 1 PV par espace actuellement neutre).
16. 5 **SLEDGEHAMMER*** : A jouer après *US Build-Up*. Têtes de Pont : Plages Alliées A-B, D [1^{ère} Armée BR], deux corps US. Ne peut pas être joué après *Torch*.
17. 2 CC **ZHUKOV** : +1 DRM pour les attaques ou défenses Soviétiques.
18. 2 CC **T-34** : +1 DRM pour les attaques ou les défenses avec une unité Soviétique mécanisée.
19. 3 **PARTISANS*** : Permet le placement de marqueurs de Partisans en Union Soviétique, en Grèce, en Albanie et en Yougoslavie. Permet de placer immédiatement un marqueur de Partisans.
20. 2 CC **PARADROP** : +1 DRM en attaque. Ne peut être joué qu'une seule fois par tour.
21. 4 **BRITISH REINFORCEMENT*** : A jouer n'importe quand après avoir joué *US Build-Up*. Remplacez la « Desert Army » (qui doit être sur la carte en Ravitaillement Total) par la 8^e Armée. Retirez la « Desert Army » du jeu.
22. 5 D **OPERATION URANUS*** : +1 DRM pour toutes les attaques Soviétiques de ce round. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
23. 4 **CLEARING THE SCHELDT*** : Peut être joué si les Alliés contrôlent Antwerp. Permet aux Alliés d'utiliser le ravitaillement d'Antwerp.
24. 3 **SOVIET REINFORCEMENTS*** : Placez les Fronts Bryansk, Kalinin et Volkhov. Placez trois Armées dans la Case de Réserve.
25. 5 D **ENIGMA** : Le joueur de l'Axe doit monter sa main au joueur Allié. Ne peut être joué si les Alliés contrôlent n'importe quel espace en Grande Allemagne. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.

Cartes de Guerre Totale Alliées

26. 5 **BRITISH REINFORCEMENTS*** : Placez la 1^{ère} Armée Canadienne. Placez un corps CW dans la Case de Réserve.
27. 2 **ITALY DEFECTS*** : Peut être joué après que les Alliés contrôlent au moins quatre espaces en Italie et/ou en Sicile. Retirez du jeu toutes les unités IT. Tous les espaces en Italie/Sicile n'étant pas occupés par une unité de l'Axe passent sous contrôle Allié.
28. 2 **US 8TH AIR FORCE** : A jouer après *US Build-Up*. La taille de la main de l'Axe est réduite de 2 pour la prochaine Phase de Tirage des Cartes de Stratégie. Si cet Événement est annulé par *FW-190* ajoutez 1 PV. Avant d'avoir joué *P-51 Mustang* cet Événement ne peut être joué que pendant les Rounds d'Action Alliés 1-5.
29. 3 D **ROMANIA DEFECTS*** : Peut être joué si les Soviétiques contrôlent au moins un espace en Roumanie. Retirez toutes les unités RO du jeu. Tous les espaces de Roumanie n'étant pas occupés par des unités de l'Axe passent sous contrôle Allié. Placez une armée Soviétique dans la Case de Réserve. Permet de jouer *Bulgaria Defects*.

30. 2 D **BULGARIA DEFECTS*** : A jouer après *Romania Defects*. Retirez toutes les unités BU du jeu. Tous les espaces en Bulgarie n'étant pas occupés par des unités de l'Axe passent sous contrôle Alliés. Placez une Armée Soviétique dans la Case de Réserve.
31. 4 D **SOVIET REINFORCEMENTS*** : A jouer après *Lend-Lease*. Remplacez quatre Fronts 3-3-3 à 2 pas en Ravitaillement Total par les Fronts Ukrainiens 1-4. Les Fronts remplacés sont retirés du jeu. Les OPS sont dépensés après le remplacement. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
32. 5 D **IX TAC-AIR** : A jouer uniquement en Printemps/Été, après *P-51 Mustang*. +1 DRM pour toutes les attaques BR/US de ce round.
33. 5 **OVERLORD*** : A jouer après *US Build-Up*. Têtes de Pont : BR & US ou 1 Plage Alliée : A-I, 2^e Armée BR, 1^{ère} Armée US, placez un corps BR et deux corps US dans la Case de Réserve. Ne peut être joué avant le tour 13, ni après *Round-Up*.
34. 5 **HUSKY*** : A jouer après *US Build-Up*. Têtes de Pont BR & US, ou 1 Plage Alliée : N-S, U [8^e Armée BR], [7^e Armée US], placez un corps US dans la Case de Réserve.
35. 5 D **BAGRATION*** : +1 DRM pour toutes les attaques Soviétiques et annule toutes les options Pas de Retraite de l'Axe contre les attaques Soviétiques pendant ce round. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
36. 3 **ASW VICTORY*** : Annulera l'Événement *Wolfpacks*. Soustrayez 1 PV.
37. 4 D **SOVIET REINFORCEMENTS*** : A jouer après *Lend-Lease*. Remplacez trois Fronts 3-3-3 à 2 pas en Ravitaillement Total par les Fronts Baltes 1-3. Les Fronts remplacés sont retirés du jeu. Les OPS sont dépensés après le remplacement. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
38. 3 **US REINFORCEMENTS*** : Placez la 15^e Armée US. Placez un corps US dans la Case de Réserve.
39. 5 D **SOVIET REINFORCEMENTS*** : A jouer après *Lend-Lease*. Remplacez trois Fronts 3-3-3 à 2 pas en Ravitaillement Total par les Fronts Biélorusses 1-3. Les Fronts remplacés sont retirés du jeu. Les OPS sont dépensés après le remplacement. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
40. 3 **US REINFORCEMENTS*** : Placez la 3^e Armée US. Placez un corps US dans la Case de Réserve.
41. 3 **US REINFORCEMENTS*** : Placez la 9^e Armée US. Placez un corps US dans la Case de Réserve.
42. 3 **TITO*** : Placez la GUC YPA dans n'importe quel espace en Yougoslavie contenant un marqueur de Partisans mais pas d'unité de l'Axe.
43. 3 **OPERATION STRANGLE*** : Est considéré comme un Événement Jaune s'il est joué avant *Overlord*. A jouer après *P-51 Mustang*. Les unités de l'Axe en France sont en Ravitaillement Limité et plus de RS de l'Axe en France.
44. 2 **THUNDERCLAP*** : A jouer après *Yalta*. Tirez au sort une carte de la main de l'Axe et défaussez-la.
45. 4 **AVALANCHE*** : A jouer après *US Build-Up*. Têtes de Ponts : Plages Alliées : N-S, U [5^e Armée US], placez un corps BR dans la Case de Réserve. Ne peut être joué si la 7^e Armée US est déjà sur la carte.
46. 3 **SHINGLE*** : Est considéré comme un Événement Jaune s'il est joué avant *Overlord*. A jouer après *US Build-Up*. Plages Alliées : K-U, 1 corps US, un corps BR. Ne peut être joué si la 7^e Armée US est déjà sur la carte.
47. 2 D **THE BIG THREE*** : A jouer après *Casablanca* s'il n'y a aucun espace sous contrôle de l'Axe en Afrique, en Syrie, en Perse ou en Irak. Soustrayez 1 PV.
48. 2 **BOMB PLOT*** : Le joueur de l'Axe doit tirer au sort une carte de sa main et la défausser. Le joueur de l'Axe doit maintenant payer 1 PV par unité (et non par espace) pour ignorer les Ordres d'Hitler.
49. 2 **MAQUIS*** : Les marqueurs de Partisans peuvent être placés en France, en Norvège, en Suède et en Italie (après *Italy Defects*). Permet de placer immédiatement un marqueur de Partisans.
50. 4 **ROUND-UP*** : A jouer après *US Build-Up*. Têtes de Pont : Plages BR et US. Plages A-B, D-E [2^e Armée BR], [1^{ère} Armée US], placez un corps BR et deux corps US dans la Case de Réserve. Ne peut être joué après *Overlord*.
51. 2 D **YALTA*** : Peut être joué si les Alliés contrôlent tous les espaces de PV en Union Soviétique et un ou plusieurs en Grande Allemagne. Annule les options Pas de Retraite de l'Axe contre les unités US ce round. Permet de jouer *Thunderclap*. Soustrayez 1 PV.
52. 4 **ANVIL-DRAGON*** : Est considéré comme un Événement Jaune s'il est joué (en tant qu'invasion) après *Overlord*. A jouer après *US Build-Up*. Têtes de Pont : Plages Alliées : J [7^e Armée US], [1^{ère} Armée FF], placez un corps US et un corps FF dans la Case de Réserve. Peut être joué après *Round-Up* ou *Overlord*.
53. 4 **P-51 MUSTANG*** : Est considéré comme un Événement Jaune s'il est joué après *Overlord*. Annulera *FW-190*. Permet de jouer *Opération Strangle* et *IX Tac-Air*.
54. 2 **FINLAND WITHDRAWS*** : Si les Soviétiques contrôlent Leningrad, Tallinn et Riga en Ravitaillement Total, soustrayez 1 PV.
55. 5 D **PATTON** : La 3^e Armée US peut faire une seconde attaque après avoir terminé la première. Peut avancer au maximum de deux espaces après le second combat.

Cartes de Blitzkrieg de l'Axe

1. 5 **BARBAROSSA*** : A jouer au tour 1 uniquement. L'Axe place 5 marqueurs de Combat dans n'importe quel espace occupé par l'Axe (y compris dans les espaces multi-nationalités). +1 DRM pour toutes les attaques Allemandes contre des unités Soviétiques ce round. Annule l'option Pas de Retraite des tranchées Soviétiques et décalage d'une colonne à droite en défense pour le tour entier. Ne peut être joué si *von Paulus Pause* a été joué.
2. 4 **VON PAULUS PAUSE*** : A jouer au tour 1 uniquement. L'Axe place 4 marqueurs de Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe (y compris dans les espaces multi-nationalités). Annule l'option Pas de Retraite des tranchées Soviétiques ce round. L'Axe doit faire deux Rounds 1 OPS consécutifs avant le Round 5 du Tour 2. Aucun combat contre les unités Soviétiques n'est autorisé pendant ces rounds. Annule les effets de l'hiver 42. Ne peut être joué si *Barbarossa* a été joué.
3. 2 D **OKH CONFERENCE*** : Permet de jouer *Taifun* sans pénalité en PV. Ne peut être joué en tant qu'Événement après que *Taifun* ait été joué en tant qu'Événement.
4. 4 **TAIFUN*** : L'Axe place 4 marqueurs de Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe (y compris dans les espaces multi-nationalités). +1 DRM pour toutes les attaques contre des unités Soviétiques ce round. Permet à l'Axe d'attaquer Moscou. -1 PV à moins que *OKH Conference* ait été joué.
5. 4 D **PANZERGRUPPE GUDERIAN** : Ne peut être joué après *Hitler Takes Command*. La 2^e Armée de Panzers peut faire une seconde attaque ce round après la résolution de tous les autres combats. Elle ne peut avancer que d'un seul espace après ce second combat. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
6. 4 D **PANZER REFIT*** : Retournez trois unités de Panzers réduites et ravitaillées (armées ou corps) sur leur face à pleine puissance. Aucun espace contenant une des unités affectées ne peut être activé pendant ce round. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
7. 5 **HEDGEHOGS*** : Placez 3 marqueurs de Tranchées de Niveau 1 dans des espaces en Ravitaillement Total contenant des Armées GE en Union Soviétique. Toutes les unités GE en Union Soviétique peuvent utiliser l'option Pas de Retraite pendant ce tour.
8. 2 **HITLER DECLARES WAR*** : Peut être joué après l'hiver 41. Ajoute 1 PV. Les USA entrent en guerre. Permet de jouer la carte Alliée *US Build-Up*.
9. 4 **HITLER TAKES COMMAND*** : Permet de jouer *Totaler Krieg*, *Fall Blau*, *Zitadelle*, *Wacht am Rhein*. Empêche de jouer *Panzergruppe Guderian*. +2 DRM aux jets d'Ordres de l'Axe.
10. 2 CC **DESERT FOX** : +1 DRM pour toute unité de Panzers GE attaquant un espace de Désert ou en défense dans un espace de Désert.
11. 3 **ITALIAN NAVAL SORTIE** : Les unités de l'Axe peuvent tracer du Ravitaillement Total par les lignes de RS vers Tripoli/Tunis pendant ce tour. Permet de placer un marqueur de Mouvement ou de Combat.
12. 3 D **NORDLICHT*** : Les unités de l'Axe peuvent attaquer Leningrad. Les unités de l'Axe ne peuvent attaquer que Leningrad pendant ce round. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
13. 3 D **KRIM*** : Annule les effets du fort Soviétique pendant une attaque contre Sébastopol.
14. 5 **FALL BLAU*** : Peut être joué après *Hitler Takes Command*. L'Axe place 5 marqueurs de Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe (y compris dans les espaces multi-nationalités). +1 DRM pour toutes les attaques contre des unités Soviétiques ce round. Les unités de l'Axe peuvent attaquer Stalingrad, Maïkop et Armavir.
15. 3 **WOLFPACKS** : La taille de la main Alliée est réduite de deux pour la prochaine Phase de Tirage des Cartes de Stratégie. Ne peut être joué après *ASW Victory*.
16. 5 **SPEER*** : Permet de jouer les 5^e et 6^e Armées de Panzers SS et *Final Production Surge*. Ne peut être joué après *Totaler Krieg*.
17. 2 **BANZAI !*** : A jouer après l'automne 41. Le joueur Allié doit retirer deux corps CW de la carte, de la Case de Réserve ou de la Case des Unités Éliminées, dans cet ordre.
18. 2 CC **DEVIL'S GARDENS*** : Traitez un espace de Désert comme un espace de Montagne pour un combat en défense.
19. D **LUFTWAFFE SUPPLY*** : Placez le marqueur Luftwaffe Supply sur n'importe quelles unités de l'Axe dans un espace NR. Les unités de cet espace sont en Ravitaillement Limité pendant ce tour, uniquement pour la défense et l'attrition.
20. 2 **KAMMhuber LINE** : Annule l'effet de *Bomber Command* joué ce tour. Ne peut être joué après le Tour 14.
21. 5 **HERKULES*** : Placez un marqueur de contrôle de l'Axe sur Malte. Permet de tracer du Ravitaillement Total par mer vers Tripoli/Tunis. Ne peut être joué si les Alliés contrôlent Benghazi ou Alger. L'occupation physique de ces espaces n'est pas nécessaire.
22. 4 **GERMAN REINFORCEMENTS*** : Placez la Pz AA à Tripoli. Retirez un corps de Pz ravitaillé en Libye/Egypte et placez-le dans la Case de Réserve.
23. 4 **AXIS SATELLITES*** : Peut être joué si l'Axe contrôle Kiev et Odessa en Ravitaillement. Placez la 8^e Armée IT à Odessa et la 2^e Armée HU à Kiev.
24. 3 **GERMAN REINFORCEMENTS*** : Placez un corps de Panzers et un corps de Panzers SS dans la Case de Réserve.
25. 4 D **STUKA** : Peut être joué pendant les tours d'été et d'automne 1941-43 uniquement. +1 DRM pour toutes les attaques GE contre des unités Soviétiques ce round.

Cartes de Guerre Totale de l'Axe

26. 5 **TOTALER KRIEG !*** : A jouer après *Hitler Takes Command*. Si l'Axe est à 11 PV ou plus, ajoutez 20 PV. L'Axe ne peut plus obtenir de Victoire Automatique. La limite de remplacement des Panzers passe à trois.
27. 3 **FALL ZITADELLE*** : A jouer après *Hitler Takes Command*. L'Axe place deux marqueurs de Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe. +2 DRM pour les Soviétiques en défense. Ajoutez 1 PV si une Armée de Panzers Allemande avance pour capturer n'importe quel espace en Union Soviétique occupé par deux GUC ou plus pendant ce round. Soustrayez 1 PV si une telle avance n'a pas lieu.
28. 2 D **SKORZENY*** : A jouer après *Achse* ou après que les Alliés aient pris le contrôle de Rome. Ajoutez 1 PV.

29. 2 **FW-190** : Annule les effets de *8th Air Force* joué ce tour. Ajoutez 1 PV. Ne peut être joué après *P-51 Mustang*. Ne peut être joué que si *US 8th Air Force* a été joué pendant le même tour.
30. 2 CC **KESSELRING** : +1 DRM en défense pour les unités GE en Italie/Sicile.
31. 4 D **ACHSE*** : A jouer après que les Alliés ont pris le contrôle de Messine ou envahi les Plages M, O, R ou T. Les GUC Allemandes peuvent maintenant opérer en Italie/Sicile au sud de Bologne/La Spezia. Permet de jouer *Skorzeny*.
32. 5 **GERMAN REINFORCEMENTS*** : Placez la [10^e Armée] et la [14^e Armée]. Placez deux corps dans la Case de Réserve.
33. 5 **GERMAN REINFORCEMENTS*** : Placez la [15^e Armée] et la [19^e Armée]. Placez deux corps dans la Case de Réserve.
34. 5 **GERMAN REINFORCEMENTS*** : Placez la 8^e Armée. Placez un Corps dans la Case de Réserve.
35. 5 **GERMAN REINFORCEMENTS*** : A jouer après *Speer*. Placez la [5^e Armée Pz]. Placez un corps de Pz dans la Case de Réserve.
36. 5 **GERMAN REINFORCEMENTS*** : A jouer après *Speer*. Placez la 6^e Armée Pz. Placez un corps de Pz dans la Case de Réserve.
37. 5 **GERMAN REINFORCEMENTS*** : Placez la 1^{ère} Armée FJ.
38. 5 **ATLANTIC WALL*** : Placez une Tranchée de Niveau 1 Atlantic Wall dans deux espaces connectés aux Plages A-I. Ne peut être joué après *Round Up* ou *Overlord*.
39. 5 **EAST WALL*** : Placez trois marqueurs de Tranchées de Niveau 1 dans n'importe quels espaces en Union Soviétique contenant une Armée GE en Ravitaillement Total.
40. 3 **ANTI-PARTISAN SWEEP** : Retirez deux marqueurs de Partisans.
41. 3 CC **PANTHER** : +1 DRM en attaque ou en défense avec des unités de Pz GE.
42. 3 CC **TIGER** : +1 DRM en défense avec des unités de Pz GE.
43. 3 CC **PANZERFAUST*** : Une unité mécanisée Soviétique en attaque perd un pas avant la résolution du combat.
44. 2 CC **VOLKSSTURM*** : +1 DRM en défense dans n'importe quel espace en Grande Allemagne.
45. 4 **VERGELTUNGS-WAFFE*** : Ajoutez 1 PV.
46. 3 D **MANSTEIN*** : Annule n'importe quel Ordre de l'Axe pour ce tour.
47. 2 CC **MODEL** : +1 DRM en défense pour n'importe quelle unité GE.
48. 2 CC **HEINRICI** : +1 DRM en défense pour n'importe quelle unité GE contre des attaquants Soviétiques.
49. 2 CC **WEICHS*** : +1 DRM en attaque pour des unités GE contre des unités Soviétiques.
50. 4 D **FOREIGN ARMIES EAST*** : Le joueur Allié doit révéler s'il a les cartes 2-4, 13, 17, 24, 31, 37, 39 en main. A la fin du tour il doit révéler ses cartes non jouées. Ne peut être joué pendant le Dégel du Printemps.
51. 2 **ANTI-PARTISAN SWEEP** : Retirez deux marqueurs de Partisans.
52. 4 **FINAL PRODUCTION SURGE*** : A jouer après *Speer* et avant le Tour 15. Retournez trois Armées de Pz réduites sur leur face à pleine puissance. L'Axe obtient automatiquement une main de sept cartes au prochain tour. A partir du tour suivant, les unités de Pz éliminées ne peuvent plus être reconstruites.
53. 4 **WACHT AM RHEIN*** : A jouer pendant un tour d'automne/hiver après *Hitler Takes Command*. L'Axe place 4 marqueurs de Combat dans n'importe quels espaces occupés par l'Axe (y compris des espaces multi-nationalités). Toute attaque faite ce round par les 5^e et 6^e Armées de Pz SS ont un +2 DRM contre des unités non Soviétiques.
54. 2 **THE BUNKER*** : Ne peut être joué après *National Redoubt*. Placez un marqueur de Tranchée de Niveau 1 à Berlin.
55. 3 **NATIONAL REDOUBT*** : Ne peut être joué après *The Bunker*. Placez le marqueur « National Redoubt Supply » à Munich. Désormais cet espace compte comme un Centre de Ravitaillement normal de l'Axe pour TOUTES les utilisations possibles.

Séquence de Jeu

A. Phase d'Ordres : Chaque joueur fait un jet sur sa Table d'Ordres (sauf au Tour 1). Le joueur de l'Axe fait son jet et applique les résultats en premier. Placez les marqueurs dans la case appropriée des Pistes des Ordres.

B. Phase d'Action

1^{er} ROUND D'ACTION : Chaque joueur est autorisé à faire une action. Le joueur de l'Axe joue en premier à chaque round. Chaque joueur doit faire une de ces trois actions :

- JOUER UNE CARTE DE STRATEGIE : Jouer une carte de stratégie en tant qu'OPS, RS, RP ou Evénement (Règle 7).
- 1 OPS AUTOMATIQUE : Utilisez 1 Point d'Activation pour une Opération sans jouer de Carte de Stratégie.
- PLACER DES PARTISANS (Joueur Allié uniquement) : 1941-1942, placer un marqueur de Partisans ; à partir de 1943, deux marqueurs de Partisans peuvent être placés (16.2).

Si une Carte de Stratégie est jouée en OPS :

1. ETAPE D'ACTIVATION : Dépensez un nombre de Points d'Activation égal à la valeur indiquée sur la carte pour activer des espaces pour le mouvement ou le combat (mais pas les deux à la fois). Lorsqu'un espace est activé, placez un marqueur Mouvement ou Combat (7.3).
2. ETAPE DE MOUVEMENT : Déplacez les unités se trouvant dans un espace avec un marqueur de Mouvement (10.).
3. ETAPE DE COMBAT : Résolvez les combats des espaces avec un marqueur de Combat (12.).

Si une Carte de Stratégie est jouée en RS : Dépensez des points de RS pour déplacer des PUC et/ou des GUC (12.)

Si une Carte de Stratégie est jouée en PR : Indiquez le nombre de PR sur la Piste d'Enregistrement Générale (14.).

Si une Carte de Stratégie est jouée en Evénement : Suivez les instructions sur la carte (7.6).

ROUNDS D'ACTION 2-6 : Identiques au 1^{er} Round d'Action.

D. Phase de Remplacement

1. SEGMENT ALLIE : Le joueur Allié dépense ses PR (14.).
2. SEGMENT DE L'AXE : Le joueur de l'Axe dépense ses PR (14.).

E. Phase de Tirage des Cartes de Stratégie

1. DEFAUSSE : Les joueurs se défaussent des cartes inutilisées qu'ils ne souhaitent pas garder en main au prochain tour (7.9).
2. TIRAGE : Chaque joueur tire des cartes de sa pioche afin d'avoir une main de sept cartes. Notez que la taille de la main peut augmenter ou diminuer par le contrôle d'espaces de ressources ainsi qu'en jouant des Evénements (7.7, 18.).

H. Phase de Fin de Tour

1. ELIMINATION VOLONTAIRE : Le joueur Allié peut éliminer toute GUC Britannique, Française ou US en Ravitaillement Total et les placer sur la piste des tours trois tours plus tard (comme si elles avaient été éliminées en étant NR) (14.54).
2. ELIMINATION VOLONTAIRE DES TETES DE PONT ET DES TRANCHEES : Les joueurs peuvent retirer les Têtes de Pont (Allié) ou les Tranchées qu'ils contrôlent.
3. RETIREZ LES MARQUEURS « STAND FAST »
4. DETERMINATION DE LA VICTOIRE : Vérifiez la Victoire Automatique (5.3) et si c'est un tour d'hiver, l'Axe doit vérifier le contrôle des espaces de PV en Union Soviétique, en Egypte et en Irak (5.2).
5. AVANCEZ LE MARQUEUR DE TOUR.

