



### Séquence de Combat

- IA:** le Soviétique doit jouer une carte aléatoire de la main Soviétique si disponible face cachée jusqu'à la confrontation. Cette carte obligatoire est jouée même si ce sont les Soviétiques qui attaquent.  
**Joueur:** choisi la carte qu'il veut jouer. Le joueur humain Soviétique n'est pas obligé de jouer une carte.
- Si vous résolvez une attaque Allemande délibérée, l'Allemand peut jouer une carte de son choix, face cachée.
- Confrontation:** les cartes des deux côtés et les unités impliquées dans le combat sont révélées simultanément.
- Ajustez la force des unités Soviétiques.
- L'effet de carte Soviétique est appliqué.
- L'effet de carte Allemande est appliqué.
- Défausser les cartes de support utilisées.
- Feu d'opportunité Soviétique (si disponible et avec Chuikov)
- Jet pour les Ruines (uniquement si l'attaque Allemande est Délibérée et que l'hexagone est urbain).
- Combat rapproché:** simultanément sauf si:
  - Hex. urbain. Le défenseur lance en premier.
  - Hex. clair. Les Allemands peuvent lancer en premier si Hoth est en jeu et bonus de force combinée disponible.
- Avance après combat** (obligatoire si l'attaquant gagne). Au moins une unité est requise pour le côté Allemand **une seule unité** (la plus forte) pour le côté Soviétique.
- Blitz si disponible (allemand seulement et avec Hoth).
- Dissimuler les unités.

### Cartes de Leaders

**Chuikov:** Permet le tir d'Opportunité et l'attaque Délibérée  
**Tir d'opportunité:** Après avoir résolu et défaussé les cartes lors un combat où les Soviétiques **défendent**, chaque unité Soviétique adjacente à chaque pile d'attaque Allemande (avec celles de l'hexagone attaqué) lance un Dé (SF).  
**Chaque** coup au but est immédiatement appliqué aux Allemands. Les unités Soviétiques effectuant un tir d'opportunité ne sont pas révélées à cette étape.  
**Attaque délibérée:** Quand pile Soviétique effectue une attaque de type Rapide contre une pile Allemande pendant l'action de déplacement Soviétique, toutes les piles Soviétiques adjacentes à cette pile Allemande rejoindront l'attaque. Les Soviétiques ne génèrent toujours pas de Décombres. Une pile Soviétique peut participer à plusieurs attaques Délibérées.  
**Zaytsev:** Lorsqu'une carte Sniper Soviétique est jouée comptez-la comme étant jouée deux fois séparément.  
**Khurshchev:** Chaque unité Soviétique reçoit un bonus de frappe (+1) en combat y compris le tir d'Opportunité (sans carte de support). De plus, chaque 1 obtenu par une unité Soviétique y compris d'Opportunité (pas par les cartes de support) compte comme une réussite contre les Soviétiques **révélées** et est résolu immédiatement. Si chaque unité Soviétique révélée est perdue après les 1, relancez toutes les autres étapes du combat à l'exception du combat rapproché.

### Cartes de Support

**Tommy Gunner (x2):** Deux Dés (DF).  
**Volga River Flotilla (x5):** Si l'hexagone soviétique est un hexagone côtier, cette carte représente un tir de soutien de canonnière (3 Dés DF). Sinon, déployez une unité marine dans l'hexagone indiqué par la somme des 3 Dés s'il n'est pas occupé par une unité allemande (il peut être sous contrôle allemand et vide). Si l'hexagone de débarquement est sous contrôle soviétique et entièrement empilé ou s'il n'y a pas de Marin disponible, piochez une autre carte et ajoutez-la à la main soviétique. Si l'atterrissage a des unités ennemies alors il n'y a aucun effet.  
**AA (x4):** Annulez l'effet d'une carte de frappe aérienne allemande (y compris le modificateur Ruines), si elle est jouée et placez immédiatement un marqueur de Décombres dans l'hexagone indiqué sur la carte.  
**Sniper (x5):** Réduisez l'unité d'infanterie allemande la plus forte d'un pas (y compris le Motorisés et Panzers Grenadiers) sans tenir compte des Décombres, si égalité, le choix est fait par le joueur allemand.  
**Anti-Tank (x2):** Réduisez d'un pas le Panzer ou Panzer Grenadier allemand le plus fort en ignorant les Décombres, si égalité, choix par le joueur allemand.  
**Infiltration (x4):** Déployez une infanterie aléatoire. Si l'hexagone est totalement empilé ou aucune infanterie disponible, piochez une carte pour les soviétiques.  
**T-34 Dug in (x3):** Déployez un char aléatoire. Si l'hexagone est déjà totalement empilé ou aucun char disponible, piochez une carte pour les soviétiques.

### The Designer's way

**Chuikov:** Lorsque la carte Chuikov est piochée, 3 Dés sont lancés et totalisés. Le bloc de Chuikov est déployé dans l'hexagone correspondant au total s'il est sous contrôle soviétique. Si l'hexagone n'est pas contrôlé par les Soviétiques ou si les Allemands entrent dans l'hexagone plus tard dans la partie, Chuikov est défaussée et tous ses effets se terminent immédiatement. Le bloc Chuikov ne peut pas être déplacé.

**1077<sup>th</sup> AA Rgt et 20<sup>th</sup> Brigade Destroyer:** Après l'étape 4 de la séquence de combat: AA annule toute carte de frappe aérienne Allemande. Brigade de Destroyer réduit de 1 la plus forte unité de Panzer ou Panzer Grenadier Allemand ignorant les Ruines, si égalité, choisi par le joueur Allemand.

**Garde immortelle:** Au début de chaque combat, si une ou plusieurs de ces unités sont en combat elles ajustent leur force au maximum immédiatement après le combat.

**Capacités Marines:** Les unités marines Soviétiques sont toujours déployées (engendrées) à la force maximale.

**Déploiement tardif des divisions Soviétiques:** Au cours de l'étape 6 de l'installation, mélangez les 4 infanteries de la Garde Soviétique avec 18 divisions d'infanterie avec une force de 4, leur force est déployées au hasard.

### Victoire Décisive Soviétique

- 10 unités allemandes (chacune des 5 unités marquées «R» compte deux fois) sont détruites **OU**
- Immédiatement quand la dernière carte est **piochée** de la pile soviétique.



## Configuration

- 1) Si vous jouez «The Designer's way» utilisez les deux Uberblocks et les 3 unités allemandes avec une hache jaune et lancez pour les avantages de chacun (page 18).
- 2) Placez l'usine Rouge dans l'hexagone #7, les 4 plaques rouges (quais) dans les #9, #15 et deux dans la case #13.
- 3) Mettez les deux Marins dans leur zone de Génération. Si vous jouez «The Designer's way», déployez les cinq disques (Fortifications) comme suit: brun dans les hexagones #4, #21, #28 et rouge dans les #26 et #32.
- 4) Divisez les 51 unités soviétiques restantes en deux groupes: infanterie (38x) et chars (13x).
- 5) Piochez au hasard 6 des 13 chars soviétiques et mettez-les face cachée dans la zone de réapparition des chars.
- 6) Mélangez les 4 infanterie de la garde soviétique avec 18 infanterie soviétiques aléatoires (18 des 4 unités infanterie à 4 points si vous jouez «The Designer's way») et mettez-les (22x) face cachée dans la réserve d'infanterie.
- 7) Mélangez les 7 chars restants et 16 infanterie, puis sans les regarder déployez-les au hasard, une unité par hexagone sur les 23 hexagones marqués d'une icône de rectangle rose.
- 8) Séparez les infanteries allemande blanches et jaunes.
- 9) Déployez à pleine puissance les 2nd, 64em et 79em régiments dans l'hexagone W. Le 120ème régiment et 1 infanterie jaune piochés au hasard dans l'hexagone X et deux infanteries jaunes au hasard dans l'hexagone Y.
- 10) Déployez les 30 unités allemandes restantes face cachée sur la piste de renfort comme suit: 6 infanteries blanches au hasard dans la dernière colonne et 24 autres piochées au hasard sur les 24 cases restantes.
- 11) Shuffle the German deck and draw 3 cards to make the German hand.
- 12) Shuffle the Soviet deck and place facedown.

## Combat sequence

- 1) **AI:** The Soviet side **must** play a random card from the Soviet hand if available, and keep it facedown until Showdown. This mandatory card is played even if it is the Soviets who are attacking.  
**Soviet player:** Can choose which card he wants to play. The Soviet human player is not forced to play a card.
- 2) If resolving a Deliberate German Attack, the German player **may** play a card of his choice, facedown.
- 3) **Showdown:** both sides' cards and units involved in the combat are revealed simultaneously.
- 4) Adjust Soviet units' strength.
- 5) Soviet card effect is applied.
- 6) German card effect is applied.
- 7) Discard used support cards.
- 8) Soviet Opportunity Fire (only if available, needs Chuiikov).
- 9) Rubble Roll (only if the German attack is Deliberate and the hex is urban).
- 10) **Close Combat:** Simultaneously unless:
  - A) Urban hex. The defender always rolls first.
  - B) Clear hex. The Germans may roll first if Hoth is in play and Combined Force Bonus is available.
- 11) Advance After Combat (mandatory if the attacker wins). At least one unit is required for German side, **only one unit** (the strongest) for Soviet side.
- 12) Blitz if available (German only, needs Hoth).
- 13) Conceal units.

## Cartes Leaders

**Paulus:** The Germans now double the number of German cards drawn, both when calling for reinforcements and when conquering a spawn hex.

**Hoth:** Grants Combined Force Bonus and Blitz Movement.

**Combined Force Bonus.** When a battle occurs in a clear hex in which the Germans have both infantry and tanks, but the Soviets do not, the Germans may use this bonus (attacking and defending). Panzer Grenadiers always benefit from this bonus, even when attacking alone. In close combat, the Germans roll the dice before the Soviets and hits are immediately applied.

**Blitz Movement.** After completing the Advance After Combat into a clear hex, each German Blitz unit (dark background) that advanced, may move again into any adjacent empty of enemy units clear hex. The stack may split up into 4 different clear hexes, possibly leaving the original hex empty.

**Von Richthofen:** The Germans now **always** roll double dice for airstrike cards. The Rubble modifier **must** be doubled as well.

**Linden:** The German player is now allowed to play more than one Pioneer card during a German Deliberate Attack, cumulatively adding each card's Rubble modifier. He is also now able to play the 672<sup>nd</sup> Pioneer card.

**OKH:** Replace German Victory Conditions. **One** of the following must be complete by at the **end** of a turn:

A) All Soviet units destroyed from the mapboard **OR**

B) All 19 hexes from #1 to #19 are German controlled.

When the Soviet deck is empty, the German player can play an additional turn for each of the five "R" marked units he has removed from the board and placed on the German reinforcements track.

## Support Cards

**Heinkel 111 (x4):** 6 dice (TF) & +3 to the Rubble roll.

**Stuka (x4):** 5 dice (TF) & +2 to the Rubble roll.

**Howitzer (x4):** 6 dice (TF) & +2 to the Rubble roll.

**Pioneer (x4):** 5 dice (TF) & +1 to the Rubble roll.

**Sniper (x3):** Reduce the strongest Soviet infantry by 1 step, ignoring Rubble, with ties chosen by the German player.

**Pak (x2):** Reduce the strongest Soviet tank by 1 step, ignoring Rubble, with ties chosen by the German player.

## German decisive victory

A) The Germans control all 6 Soviet spawn hexes **OR**

B) There are no Soviet units on the mapboard.

## The Designer's way

**6<sup>th</sup> Panzer Division:** When calling for reinforcements, as soon as the bottom row (6) is rolled, Erhard Raus – the 6<sup>th</sup> Panzer Division Commander – is deployed on the corresponding box on the reinforcements chart, and the 3 units of the 6<sup>th</sup> division become available as reinforcements.

Place these 3 units starting from the row that has the fewest units left, or the one with the lowest row number (1-6) if two or more have the same number of units left.

This units count as white units.