



### 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.

### 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.

### 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 **révélés** 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.

### 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) Mélangez les cartes allemandes et piochez 3 cartes pour obtenir la main allemande.
- 12) Mélangez les cartes soviétiques et placez-les face cachée.

## Séquence de Combat

- 1) **AI:** La partie soviétique **doit** jouer une carte aléatoire de sa main si elle est disponible et la garder face cachée jusqu'à la confrontation. Cette carte obligatoire est jouée même si ce sont les soviétiques qui attaquent.  
**Joueur soviétique:** Il peut choisir la carte qu'il a jouer. Le joueur humain n'est pas obligé de jouer une carte.
- 2) Si vous résolvez une attaque allemande Délibérée, le joueur allemand **peut** jouer une carte au choix face cachée.
- 3) Confrontation: Les cartes des deux côtés et les unités impliquées dans le combat sont révélées simultanément.
- 4) Ajustez la force des unités soviétiques.
- 5) L'effet de carte soviétique est appliqué.
- 6) L'effet de carte allemand est appliqué.
- 7) Défaussez les cartes de support utilisées.
- 8) Tir d'opportunité soviétique (Si disponible, avec Chuikov).
- 9) Jet de Décombres: (uniquement si l'attaque allemande est Délibérée et que l'hexagone est urbain).
- 10) Combat rapproché: Simultanément sauf si...
  - A) Hex. urbain. Le défenseur lance toujours en premier.
  - B) Hex. Clair. Les allemands peuvent lancer en premier si Hoth en jeu et bonus de force combinée disponible.
- 11) 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.
- 12) Blitz si disponible (allemand seulement, a besoin d'Hoth).
- 13) Dissimulez les unités.

## Cartes Leaders

**Paulus:** Les Allemands doublent le nombre de cartes allemandes piochées, à la fois en appelant des renforts et en conquérant un hexagone de Génération.

**Hoth:** Accorde le bonus de force et le mouvement de blitz.

**Bonus de Force Combiné:** Lorsqu'une bataille se déroule dans un hexagone clair dans lequel les allemands ont à la fois de l'infanterie et des chars mais pas les soviétiques, les allemands peuvent utiliser ce bonus (attaquer et défendre). Les Panzers Grenadiers bénéficient toujours de ce bonus même en attaquant seul. En combat rapproché, les allemands lancent les Dés avant que les soviétiques et les coups au but ne soient immédiatement appliqués.

**Mouvement de blitz:** Après avoir terminé l'avance après combat dans un hexagone clair, chaque unité de Blitz allemand (fond sombre) qui a avancé peut se déplacer à nouveau dans n'importe quelle hexagone adjacent vide d'unité ennemie. La pile peut être divisée vers 4 hexagones différents laissant éventuellement l'hexagone d'origine vide.

**Von Richthofen:** Les allemands lancent **toujours** des doubles Dés pour les cartes de frappe aérienne. Le modificateur de Décombres **doit** aussi être doublé.

**Linden:** Le joueur allemand peut jouer plus d'une carte Pioneer lors d'une attaque Délibérée allemande en ajoutant de manière cumulative le modificateur de Décombres de chaque carte. Il peut aussi jouer la carte du 672ème Pionnier.

**OKH:** Remplacez les conditions de victoire allemandes. **L'un** des éléments suivants doit être compléter à la fin d'un **tour**:

A) Toutes les unités soviétiques sont détruites sur la carte **OU**

B) Les 19 hexs de #1 à #19 sont sous contrôle allemand.

Lorsque la pile de cartes soviétique est vide, le joueur allemand peut jouer un tour supplémentaire pour chacune des cinq unités marquées «R» qu'il a retirées du plateau et placées sur la piste des renforts allemands.

## Cartes Support

**Heinkel 111 (x4):** 6 Dés (TF) & +3 au jet de Décombres.

**Stuka (x4):** 5 Dés (TF) & +2 au jet de Décombres.

**Howitzer (x4):** 6 Dés (TF) & +2 au jet de Décombres.

**Pioneer (x4):** 5 Dés (TF) & +1 au jet de Décombres.

**Sniper (x3):** Réduisez d'un pas la plus forte infanterie soviétique en ignorant les Décombres, si égalité choix par le joueur allemand.

**Pak (x2):** Réduisez d'un pas le char soviétique le plus fort en ignorant les Décombres, si égalité choix par le joueur allemand.

## Victoire Décisive Allemande

A) Les allemands contrôlent les 6 hexagones de Génération soviétiques **OU**

B) Il n'y a plus d'unités soviétiques sur le plateau.

## The Designer's way

**6<sup>th</sup> Panzer Division:** En appelant des renforts et si la rangée inférieure (6) est vide et qu'un 6 est obtenu, Erhard Raus - le commandant de la 6ème Division Panzer - est déployé sur la case correspondante sur la carte des renforts et les 3 unités de la 6ème division deviennent disponibles en renfort.

Placez ces 3 unités en commençant par la rangée qui contient le moins d'unités ou par le plus petit numéro de ligne (1-6) si deux ou plus ont le même nombre d'unités.

Ces unités comptent comme des unités blanches.