

1. PHASE LOGISTIQUE (7.0)

Au début des tours 2 à 6 (le joueur sans l'initiative commence):

- A. Déclarez une pause logistique: Régénérez Leader Force Max. 
- OU**
- B. Activez le leader: # = VL. **1-** Régénérez les QG. **2-** Remplacez les blocs de combat. **3-** Appel renforts (voir Impulsion stratégique). **4- Réduire Leader.**

VL - Valeur Logistique (LV-7.2.1)

Force du Leader
 + # QG non épuisé déployé.
 + # PV = +1 pour 10 blocs ennemis éliminés définitivement.

2. PHASE D'IMPULSIONS

Le joueur avec l'Initiative commence.

- **Mauvais temps (8.0):** Lancez Dé à partir de la 2^{ème} Impulsion allemande octobre.
- **Vérifiez Ravitaillement (9.0):** en début d'impulsion.  Les blocs isolés ne peuvent pas construire. Les LD, bougent, attaquent, sont activés, remplacés, restaurés.
- Les **bombardiers** abandonnés redeviennent disponibles..  

Pluie	Neige
3 PM Force d'Attaque = 1 Portée QG = 1 VL = Divisé par /2	2 PM Force Attaque allemande = /2 Portée QG allemands = Les rivières à moitié n'ont pas d'effet (gel). VL = /2 (sauf si le joueur contrôle Leningrad + Moscou)

A. Impulsion Stratégique (11.0): dépensez le disque d'Initiative.



- a. Bougez ou créez des Lignes Défensives (max # = VL) **résolvez un nombre quelconque** de batailles (voir Impulsion tactique).
- OU**
- b. **Appel aux renforts:** piochez des blocs de la **reserve de renforts** jusqu'à la VL et déployez-les à pleine puissance. (Vestiges au minimum). Blocs allemands dans une zone de rassemblement appropriée («L» allemand dans la case Hoepner), blocs soviétiques situés dans une ville ou une région victorieuse amie ravitaillées ou non contestée (max. 1 unité/zone).

OU

B. Impulsion Tactique (10.0)

1. Activation des QG (au moins 1 QG tactique) *déplacez* les QG dans des zones sans ennemis et **révélez-les**. Un QG épuisé (niveau de coeur) peut être activé mais n'a pas de force.

2. Segment Commandement:

- Chaque QG tactique activé peut commander des blocs de même couleur/blanc dans sa portée tactique (zones amies non contestées) et n'importe quel bloc de sa zone. Joukov peut commander tout bloc soviétique dans sa portée tactique. Chaque bloc commandé peut:
- **Mouvement:** le bloc doit dépenser des PM pour chaque zone où il entre (cf tableau). Si engagement il doit s'arrêter. Si désengagement il doit dépenser +1 PM et pénétrer dans une zone amie non contestée. Peut sur-empiler lors du mouvement mais pas à la fin.
- **Construction d'une ligne défensive (blocs de combat uniquement):** un bloc pas à force minimale situé dans une zone amie non contestée sans LD, au lieu de se déplacer peut être réduit pour créer une LD. Les LD ont une force de 1 et ne peuvent pas attaquer.
- Chaque QG Luftwaffe activé peut engager autant de **bombardiers** que de missions de force de raid aérien sur toute zone contestée dans sa portée aérienne (celle-ci est égale à sa force et peut être tracé au-dessus des zones contrôlées par l'ennemi).

3. Segment Combat: résoudre les batailles, ordre au choix attaquant. Une bataille est obligatoire si la zone est nouvellement contestée.

Chaque QG tactique activés peuvent fournir des tirs d'artillerie dans 1 bataille adjacente.

Si **Hoepner** a été activé sur Route de Leningrad (10.9), lancez autant de Dés que sa force et pour chaque coup au but (DT) il avance d'un nombre de cases égal au nombre de blocs «L» déployés avec lui. Si Hoepner atteint Leningrad, alors l'Allemand la contrôle.



4. Segment de Blitz (ensoleillé): les blocs de combat rapide dans la portée tactique de QG Blitz activés qui viennent de nettoyer une zone verte peuvent se déplacer vers des zones vertes adjacentes non contestées et les Stuka survivants peuvent suivre. Les QG de Blitz activés peuvent fournir un tir d'Artillerie.

5. Segment de désactivation: les QG soviétiques activés épuisés sont détruits et les QG allemands activés épuisés sont définitivement éliminés. Les autres QG activés sont réduits et désactivés.



6. Mouvement d'Exploitation: utilisez le disque d'Initiative pour atteindre #VL des blocs rapides. Ni engagements ni combats!

OU

C. Passer (12.0): déplace un bloc ou construit une LD (cf Impulsion Tactique). Si **deux Passers consécutifs**, passez à la **phase Finale**.

Contrôle d'isolement (à la fin d'une Impulsion): les blocs isolés ayant déjà une force minimale se rendent. Les blocs qui ont capitulé sont définitivement éliminés. Le reste des blocs isolés est réduit. Les LD isolées dans les zones contestées sont détruites.

3. PHASE FINALE (13.0)

- Les **bombardiers détruits** sont à nouveau disponibles  
- **Kiev.** Si les Allemands contrôlent Tchernigov et Romny: gagnez 1 PV  La frontière Sud n'est plus une source de ravitaillement soviétique.  48^{ème} Panzer Corps ajouté à la réserve de renfort allemand.
- **Leningrad.** Si les allemands contrôlent Leningrad: gagnez 1 PV  La frontière Nord n'est plus une source de ravitaillement soviétique. Les quatre blocs du 4^{ème} Groupe de Panzers sont ajoutés à la réserve de renfort allemand. 

SÉQUENCE DE COMBAT (10.12)

- 1. Confrontation, étalement du jeu.**
 - 2. Tir d'Artillerie:** l'attaquant lance autant de Dés que la force du QG (DT).
 - 3. Défenseur AA:** chaque unité en défense (LD incluse) lance 1 Dé. Le joueur allemand distribue les Hits entre les bombardiers attaquants. 1 Hit = Abandon. 2 Hits = Détruit.
 - 4. Frappe aérienne:** chaque bombardier survivant lance autant de Dés = force QG LW.
 - 5. Combat terrestre:**  Dans les zones nouvellement disputées les attaquants qui ont traversé une **rivière** ne lancent qu'un Dé.
- Si Attaque de chars (Soleil, zone verte, pas de ville/LD, aucun char d'assaut, pas de Malus Rivière, pas de chars en défense) l'attaquant tire le premier. Sinon le défenseur commence d'abord (chaque bloc lance autant de Dés que sa force).
- Seul le défenseur** peut prétendre à un bonus d'absorption (jusqu'à 3).
- Application des pertes:** **1.** Bonus d'absorption. **2.** Destruction LD. **3.** Chaque coup est appliqué au bloc le plus puissant. Les LD détruites peuvent être reconstruites. les blocs allemands détruits sont éliminés. les soviétiques détruits retournent dans les renforts.

	Absorb	Attente	PM*
Verte	0	4	1
Jaune	1	2	2
Ville	1	Terrain	Terrain
Victoire	2	2	2
Attente Allemand	0	∞	1

*Désengagement: +1 PM

Puissance de Feu			
Pas de Tir	Simple Tir (6)	Double Tir (5/6)	Triple Tir (4/5/6)
			



QG Rapide: 5 PM

(Fond sombre)

Force (4)

Nom du Bloc (2nd Armée QG)

Couleur Armée (jaune)

QG Blitz (Icône Eclair)



Bloc de Combat Rapide: 5 PM

(fond sombre)

Force (3)

Couleur Front (bleue)

Nom du Bloc (Dovator Group)

Type Bloc (Cavalerie)

Char (Attaque Char)



QG Lent: 3 PM

(Fond clair)

Force (3)

Nom du Bloc (Bryansk Front HQ)

Couleur Front (verte)

LW HQ



Bloc de Combat Lent: 3 PM

(Fond clair)

Force (4)

Couleur Front (blanc)

Nom du Bloc (1st Shock Army)

Type de Bloc (Infanterie)

Lettre de couleur Bloc (Renforts de Novembre)

Divisions Allemande 4 PM

Azul Winter Clothing

Azul