

VELIKIÉ LOUKI 1942-1943

PRÉCISIONS, AJOUTS
ET RÈGLES OPTIONNELLES
EN ORANGE

LE PETIT STALINGRAD DU NORD

Velikyé Louki 1942-1943 simule l'affrontement entre la 3^e armée de choc soviétique et le Groupe Chevalerie pour le contrôle des villes de Velikié Louki, important nœud ferroviaire du Groupe d'Armée centre pendant l'hiver 1942-1943 et de Novosokolniki. Ce jeu est basé sur le système d'*Opération Nordwind* (VV 98) et *Colmar 1945* (VV 120) et adapté au théâtre d'opérations. L'un des joueurs contrôle les forces soviétiques, l'autre les forces allemandes.

Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6). L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Toutes les **portées** sont données en hexagones (hexagone de départ exclu, hexagone d'arrivée incluí).

1 - GÉNÉRALITÉS

1.1 - ECHELLES

Un tour de jeu représente cinq jours de temps réel. Un hexagone sur la carte correspond à environ 2,5 km. Les pions d'unités représentent des compagnies, bataillons, régiments, brigades, kampfguppen allemands ou division de fusiliers soviétiques.


1.2 - TERRAIN

La carte représente la zone comprise entre Goriki au nord et Nevel au sud (juste en dehors de la carte) le long de la rivière Lovat.


Une grille hexagonale est surimprimée sur la carte afin de réguler le Mouvement (voir 3) et le Combat (voir 6) des unités. Les effets des différents types de terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés sur la Table des effets du terrain (voir page 16).

1.3 - UNITÉS

Chaque unité possède les informations suivantes :






- Valeur de combat et Niveau de qualité.
- Type de l'unité (mécanisé, motorisé, à pied) représentée par un symbole OTAN et taille (voir 5). Toutes les unités avec le symbole  sont mécanisées.
- Identification : voir annexe
- Un bonus blindé symbolisé par un astérisque.
- Une capacité antichar symbolisé par un point.
- Une caractéristique spéciale symbolisée par une couleur grise de la qualité.

DESCRIPTION DES PIONS









<p>Identification</p>  <p>Type et taille</p> <p>Tour d'entrée</p> <p>Valeur de combat</p> <p>Bonus blindé</p> <p>Qualité</p>	<p>Code couleur de l'unité</p> <p>Capacité spéciale</p> <p>Indique que l'unité a subi une perte</p>	<p>Capacité antichars</p>
<p>Garde</p> <p>Identification</p> <p>Nombre d'appuis possibles dans le tour</p>	<p>Code couleur</p> <p>Portée d'engagement</p>	<p>Verso</p> <p>Indique que tous les appuis ont été utilisés</p>
	<p>Portée</p> <p>Indicateur de colonne</p>	<p>Type et taille</p>

– Valeur de mouvement : Elle n'est pas notée sur le pion et est de 6 PM pour les unités à pied (en bleu), de 8 PM pour les unités mécanisées ou motorisées (en rouge). Voir ci-dessous.

Mouvement à pied (6 PM)

-  Infanterie
-  Infanterie de montagne
-  Infanterie parachutiste
-  Génie
-  Antichars tractés

Mouvement mécanisé/motorisé (8 PM)

-  Chars
-  Infanterie mécanisée
-  Canons d'assaut (Sturmgeschütz)
-  Antichars portés
-  Chars lourds lance-flammes
-  Reconnaissance méca/moto
-  Infanterie motorisée
-  Lance-roquettes motorisés

– La plupart des unités de combat ont deux pas de combat. A la première perte, elles sont retournées sur leur face réduite. D'autres n'ont qu'un pas de combat, elles sont donc détruites à la première perte. Enfin des unités ont trois pas de combat, à la deuxième perte, elles sont remplacées par un pion cadre (voir 1.7)

1.4 - QUARTIERS-GÉNÉRAUX



Les QG permettent d'allouer les appuis (aviation et artillerie) à des combats. Ils possèdent les informations suivantes :

- Nombre maximum d'appuis à allouer à des combats offensifs et/ou défensifs dans le tour.
- Portée à laquelle ces appuis peuvent participer au combat.

- Code couleur indiquant quelles unités peuvent être appuyées pendant un combat.

- Le QG **3C** (couleur jaune) peut appuyer **toutes** les unités soviétiques.

- Le QG **5G** (couleur rouge) peut appuyer uniquement les unités du 5^e corps de la Garde.

- Le QG **2M** (couleur bleue) peut appuyer uniquement les unités du 2^e corps mécanisé.

- Les QG **Chevalerie** et **Wölher** peuvent appuyer **toutes** les unités allemandes.

- le QG **83** (couleur grise) peut appuyer uniquement les unités de la 83ID.

- Leur capacité de mouvement est motorisée. Un QG **attaqué** par une unité ennemie alors qu'il est **seul** dans un hex. est retiré du jeu. Il reviendra en tant que renfort un tour plus tard (voir 13.2). Le placer sur le compte-tours.

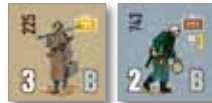
1.5 - CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

- **Unités de skieurs soviétiques et allemands :**



Ces unités ont la possibilité d'infiltration des Zones de contrôle ennemies. (voir 4.4).

- **Unités du génie :** ces unités donnent un bonus de combat en ville ou village de **+1 colonne**. Et pour l'unité soviétique de donner un bonus sur la table de combat de Velikié Louki, voir 7.



- **Brigades mécanisées soviétiques :** ces unités bénéficient automatiquement du bonus **Infanterie + Blindés** (voir 6.2).



Note : les brigades mécanisées soviétiques ont une forte composante blindée (environ 40 chars de divers types).

- **515^e régiment de chars lance-flammes :** cette unité donne un bonus de combat en ville/village de **+1 colonne**. Il donne également un bonus sur la table de combat de Velikié Louki.



- **Lance-roquettes multiples :** ces unités d'artillerie (Katioucha et Nebelwerfer) donnent une fois par tour un bonus de **+1 colonne** à un



combat auquel elles participent (en attaque ou en défense) à une distance de **deux hex.**



maximum. Ce sont les seules unités d'artillerie sur la carte. L'unité de Katioucha donne également un bonus sur la table de combat de Velikié Louki (voir 7).

Une fois utilisées, elles sont retournées sur leur verso afin d'indiquer qu'elles ont servi ce tour.

Leur capacité de mouvement est **motorisée** (8 PM).

Une unité de LRM **attaquée** par une unité ennemie alors qu'elle est seule dans un hex. est automatiquement détruite.

1.6 - GARNISON DE VELIKIÉ LOUKI



L'échelle utilisée dans le jeu ne permet pas de rendre compte des combats menés dans

les faubourgs et la ville de Velikié Louki.

Afin de les représenter, deux pions *Festung* ouest et est sont placés dans les hexagones de la ville. L'encerclément et les combats de ces deux pions obéissent à des règles particulières décrites au chapitre 7.

1.7 - CADRES

1.7.1 - Pertes

Les unités d'infanterie soviétique ont trois pas de combat (correspondants à trois régiments). A la première perte, elles sont retournées. A la seconde perte, on remplace le pion infanterie par un pion « cadre » de même qualité.

Exemple : 21^e division de la Garde.



Premier pas



Deuxième pas



Troisième pas

1.7.2 - Ventilation d'une unité

Les divisions d'infanterie soviétique à plein effectif peuvent également ventiler l'un de leurs

trois régiments afin d'être représentées par deux pions.

Au **début** du mouvement de l'unité, le joueur soviétique indique s'il veut ventiler sa division. Cette action est gratuite et ne coûte pas de points de mouvements. Il retourne alors le pion sur sa face réduite et ajoute dans l'hex. un cadre de la **bonne** qualité. les deux pions pourront bouger ensemble ou non au choix du joueur.

Exemple : 357^e division.



=



+



1.7.3 - Réintégration d'un régiment

A l'inverse, une division soviétique sur son verso peut réintégrer un cadre de **même** qualité ou **supérieure** en début de mouvement si les deux pions se trouvent sur le même hexagone. Cette action est gratuite et ne coûte pas de points de mouvements. La division est retournée sur son recto et le cadre est enlevé de la carte.

Note : le nombre de pions cadres donnés sur la planche n'est pas une limite.

2 - SÉQUENCE DE JEU



Velikyé Louki 1942-1943 se joue en onze tours. Chaque **tour de jeu** comprenant plusieurs phases décrites ci-dessous.

2.1 - TOUR DE JEU

A - Phase de Météo

Le joueur soviétique lance **1d6** pour déterminer la météo du tour (voir 9 et Table météo).

B - Phase de Ravitaillement soviétique

Le joueur soviétique vérifie les lignes de ravitaillement [LdR] (voir 8) de toutes ses unités.

C - Phase de Mouvement soviétique

Le joueur soviétique déplace tout ou partie de ses unités en respectant les règles de mouvement (voir 3) d'empilement (voir 5) et de Zones de Contrôle (voir 4). Il peut ventiler ou réintégrer des régiments au début du mouvement des divisions de fusiliers (voir 1.7).

D - Phase de Combat soviétique

Le joueur soviétique fait combattre ses unités qui le peuvent en respectant les règles du combat (voir 6) et dans l'ordre qu'il souhaite. Il jette également **1d6** sur la table de combat de Veli-kié Louki si les conditions sont remplies (voir 7).

E - Phase de Ravitaillement allemand

Le joueur allemand vérifie les lignes de ravitaillement [LdR] (voir 8) de toutes ses unités.

F - Phase de Mouvement allemand

Comme la phase B mais pour le joueur allemand.

G - Phase de Combat allemand

Comme la phase C mais pour le joueur allemand.

H - Fin du tour

L'encerclement de Veli-kié Louki est vérifié (voir 7).

La condition de victoire automatique est vérifiée (voir 13.3.2). Si elle n'est pas remplie, un nouveau tour commence. Le marqueur tour est avancé d'une case sur le compte-tours.

Si c'est le dernier tour du scénario, les conditions de victoire sont vérifiées.

Note : en n'ayant qu'une phase de ravitaillement en début de tour, avantage était donné aux Allemands sur ce point.

3 - MOUVEMENT

3.1 - GÉNÉRALITÉS

Lors de son mouvement, une unité peut se déplacer de tout ou partie de son potentiel de mouvement en dépensant les points de mouvement (PM) requis pour chaque type de terrain traversé.

Les unités à pieds ont une capacité de mouvement de **6 PM**, les unités motorisées et mécanisées ont une capacité de **8 PM**.

Une unité n'a pas l'obligation de dépenser la to-

L'unité allemande 3/185 se désengage de la Zone de contrôle de l'unité soviétique 357 au prix de 2 PM (1) et entre en 516 (1 PM). Elle progresse ensuite sur la route en 615 au prix de 0,5 PM. En 614, l'unité à pied ne l'empêche pas de bénéficier de la voie ferrée elle dépense seulement 0,5 PM (2). Arrivée en 714, une autre unité motorisée/mécanisée l'empêche de bénéficier de la voie (3.2), elle dépense donc 1 PM, prix du terrain clair (3). En 713, elle aura dépensé 5,5 PM (4).

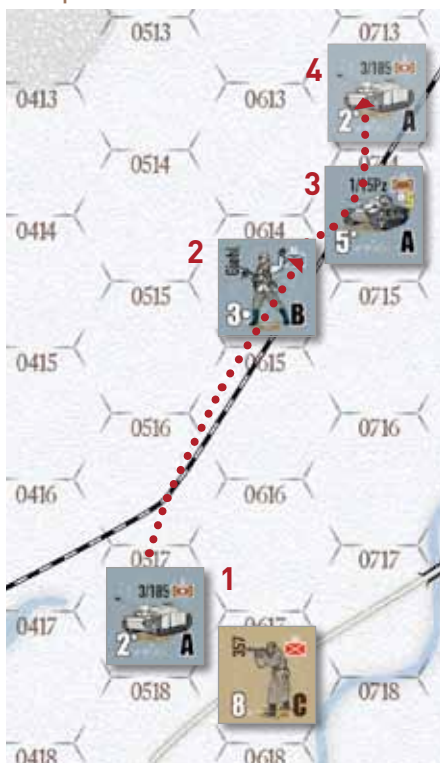
talité de ses PM lors de son mouvement, mais dans ce cas, les PM restants sont perdus pour ce tour.

3.2 - EFFETS DU TERRAIN

Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont donnés sur la Table des effets du terrain (voir page 16).

Route/chemin de fer : Pour les unités motorisées et mécanisées, le coût en PM d'utilisation d'une route ou d'une voie ferrée n'est valide que si l'unité est **seule** dans l'hex. ou empilée avec une unité à pied. Si l'unité motorisée ou mécanisée est empilée avec une autre unité motorisée ou mécanisée ou si l'unité motorisée ou mécanisée traverse une unité motorisée ou mécanisée déjà sur la route, alors elle payera le coût du terrain hors route. Les unités à pied bénéficient, elles, toujours du mouvement de route/voie ferrée.

Exemple de mouvement



Ponts : à chaque fois qu'une route ou une voie ferrée traverse une rivière ou un canal, un pont est présent. Ce pont annule le coût en PM de traversée de la rivière, mais pas certains ma-lus liés au combat (voir Table des terrains). Les Zones de contrôle s'exercent normalement (voir 4.1).

Exemple : *un pont est situé entre l'hex. 717 et 816. Une unité qui traverse par ce pont ne paiera que le mouvement indiqué pour la route ou le terrain présent dans l'hex. et non pour la rivière, par contre le modificateur de combat s'applique toujours.*

4 - ZONES DE CONTRÔLE

4.1 - GÉNÉRALITÉS

Toutes les unités de combat (ainsi que les deux unités Festung est et ouest) exercent une Zone de Contrôle (ZdC) dans les six hex. adjacents à l'hexagone dans lequel elles se trouvent.

La ZdC d'une unité influe sur les mouvements et le combat des autres unités.

4.2 - PROPRIÉTÉS DES ZDC

4.2.1 - Généralités

– Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie doit stopper son mouvement.

– Une unité qui commence son mouvement dans une ZdC ennemie peut se désengager de celle-ci en dépensant **+ 2 PM**.

– Une unité ne peut pas aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie exercée par la même unité (**exception** : 4.4).

– La présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule celle-ci pour le recul (voir 6.5.1) et les lignes de ravitaillement (voir 8.1), mais pas pour le mouvement (**exception** 4.2.2) ni pour l'attaque concentrique (voir 6.2.7).

Attention, la présence d'une ZdC amie n'annule pas une ZdC ennemie.

– Une unité qui avance après combat ne tient pas compte des ZdC ennemies rencontrées (voir 6.6.2).

4.2.2 - Cas particulier de Velikié Louki

Au moment où l'encercllement de Velikié Louki est effectif, les ZdC des deux pions Festung ne

s'exercent plus dans les hexagones autour de Velikié Louki (voir 7).

4.3 - ZDC ET COMBAT

– Le combat n'est **pas obligatoire** pour une unité qui termine son mouvement dans une ZdC ennemie.

– Une unité ou une pile d'unités qui recule dans une ZdC suite à un résultat de combat perd un **pas de combat** (pour toute la pile) par hex. de ZdC ennemi traversé (voir 6.5.1) sauf si une unité amie est présente dans l'hex.

4.4 - CAS PARTICULIER DES UNITÉS DE SKIEURS

Les unités de skieurs soviétiques et allemandes peuvent faire de l'infiltration et donc passer d'une ZdC ennemie à une autre ZdC exercée par la même unité. Le seul prix à payer est le **+ 2 PM** de sortie de chaque ZdC (en plus du terrain).

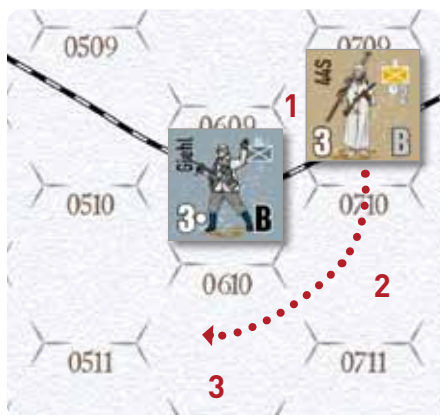
Cette infiltration ne peut se faire que contre des unités à pied ennemie.

Exemple : *l'unité 44S se déplace dans la ZdC de l'unité allemande Giehl. De 1 à 2, elle paye +2 PM pour sortir de la ZdC exercée en 709 et 1 PM pour le terrain clair. De 2 à 3, elle paye +2 PM pour sortir de la ZdC exercée en 710 et 1 PM pour le terrain clair. Total = 6 PM.*

5 - EMPILEMENT

5.1 - GÉNÉRALITÉS

La taille des unités est la suivante :



Exemple de mouvement d'infiltration

XX: division
X: brigade
III: régiment
KG: Kampfgruppe
II: bataillon
I: compagnie

La limitation d'empilement prend effet **à la fin** de chaque phase de mouvement et de combat. Néanmoins, durant chaque phase de mouvement les unités amies peuvent dépasser la limite d'empilement sans conséquence (exception : unités mécanisées sur route, voir 3.2). Les unités en surplus d'empilement sont éliminées au choix du joueur propriétaire. Les marqueurs divers et les QG ne comptent pas dans la limite d'empilement.

5.1 - EMPILEMENT SOVIÉTIQUE

Le Soviétique peut empiler dans le même hexagone :

- Une division d'infanterie **ou** équivalent (voir 1.7) **plus** (une brigade **ou** un régiment **ou** un bataillon).
- Jusqu'à trois régiments **ou** brigades **plus** (un bataillon) **ou** deux régiments ou brigades **plus** (deux bataillons).

5.2 - EMPILEMENT ALLEMAND

L'Allemand peut empiler dans le même hexagone :

- Jusqu'à trois régiments **ou** KG **ou** bataillon **plus** (une compagnie).

6 - COMBAT

Dans *Velikié Louki*, le combat a lieu entre unités adjacentes (**exception** : Lance-roquettes multiples, voir 1.5). Les unités qui passent à l'attaque sont appelées les « Attaquants » et les unités du ou des hex. cibles, les « Défenseurs ».

6.1 - GÉNÉRALITÉS

- Une unité peut attaquer tout hex. contenant une unité ennemie adjacente.
- Une unité ennemie peut être attaquée par toutes les unités amies adjacentes.
- **Attaques multiples**

Toutes les unités ennemies dans un même hex. doivent être attaquées ensemble, et toutes doivent participer à la défense ; leur valeur de défense est la somme de leurs points de combat.

Les différentes unités attaquantes d'un même hex. (c'est-à-dire d'une même pile) peuvent attaquer des hex. ennemis différents. Chaque attaque est résolue séparément. Par contre, la valeur de combat d'une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs combats.

6.2 - MODIFICATEURS AU COMBAT

Les modificateurs sont les suivants et sont appliqués dans l'ordre indiqué.

Tous ces modificateurs sont cumulatifs mais il ne peut y avoir **qu'un seul** modificateur **de chaque type** dans un même combat (**exception** : artillerie).

6.2.1 - Terrain du défenseur

Le terrain dans lequel se trouve le défenseur apporte des modificateurs de colonne. Ces modificateurs se cumulent. **Exemple** : *un terrain boisé derrière une rivière mineure décale de - 2 colonnes.*

On prend toujours le malus le **plus favorable** à la défense. **Exemple** : *si une unité attaque à travers une rivière et une autre non, on prend le malus rivière.*

Quand un village et un autre type de terrain sont présents dans le même hex., on prend le plus favorable à la défense.

6.2.2 - Intégrité divisionnaire



Si tous les régiments d'une **même** brigade ou division d'infanterie attaquent le **même** adversaire alors l'attaque bénéficie d'un bonus de **+ 1 colonne** vers la droite. Les éventuels bataillons supplémentaires ne comptent pas dans l'intégrité divisionnaire. Seules les unités suivantes sont éligibles à ce bonus :

Allemands : 20. Motorisée (20M) ; 1.SS-Brigade ; divisions 291, 6 Luft, 205 et 331.

Soviétiques : au moins trois brigades du 2^e corps

mécanisé si la règle 13.2.3 n'est pas appliquée.

6.2.3 - Infanterie plus blindés

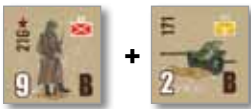


Si une unité d'infanterie (de n'importe quel type) est empilée avec une unité de chars

(ou de canons d'assaut), elle bénéficie d'un décalage de **+1 colonne** en attaque et en défense.

Rappel: les brigades mécanisées soviétiques ont cette capacité automatiquement.

6.2.4 - Infanterie plus antichars



Si une unité d'infanterie (de n'importe quel type) est empilée avec une unité d'anti-

chars de n'importe quel type (avec un symbole antichar) elle bénéficie d'un décalage de **+1 colonne** en défense uniquement si au moins une des unités de l'attaquant est une unité de chars, chars lourds LF, canons d'assaut, antichar portés ou infanterie mécanisée soviétique.

Précision: ces unités peuvent participer à un combat en attaque en ajoutant leur valeur de combat mais ce modificateur ne s'applique pas.

Rappel: les unités allemandes avec un point ont cette capacité automatiquement.

6.2.5 - Bonus blindé



Les unités de chars, canons d'assaut ou antichars qui possèdent un **bonus blindé** (symbolisé par un astérisque) bénéficient d'un décalage de **+1 colonne** en attaque (uniquement chars et canons d'assaut) ou en défense (chars, canons d'assaut et antichars) si des unités de chars, chars lourds LF ou d'infanterie mécanisée (pour les Soviétiques) ennemies participent au combat et qu'aucune n'a de bonus blindé.



6.2.6 - Unité du génie et lance-flammes



Si une unité du génie ou de lance-flammes participe à un combat **contre** ou **dans** une ville ou un village elle bénéficie d'un décalage de **+1 colonne** (voir 1.5).

6.2.7 - Appuis d'artillerie ou d'aviation



Chaque point d'artillerie dépensé donne un décalage de **+1 colonne** au combat auquel il participe. Un maximum de 2 points peuvent être dépensés pour un même combat.

Note: les appuis apportés par les pions d'artillerie LRM n'entrent pas dans cette limite, ces unités étant sur carte.



Chaque point d'aviation dépensé donne un décalage de **+1 colonne** au combat auquel il participe (voir 9). Un maximum de 1 point peut être dépensé pour un même combat.

Note: le joueur attaquant alloue en premier ses appuis, puis le joueur défenseur fait de même.

6.2.8 - Attaque concentrique

Quand l'unité du défenseur est totalement encerclée par des unités de l'attaquant **et** leurs ZdC, alors l'attaquant bénéficie d'un décalage de **+1 colonne**.

6.2.9 - Qualité: voir 6.3.

La qualité d'une unité sert à calculer sa performance probable dans un combat donné. Cette valeur notée de **A** à **D** est utilisée par l'attaquant **et** le défenseur lors de chaque combat. Si plusieurs unités de qualités différentes participent à un combat, on choisit **toujours** la meilleure qualité.

Chaque joueur jette **1d6** sur la Table des Qualités et reporte le résultat obtenu en colonne déplacée vers la gauche ou la droite de la TRC. Un chiffre négatif obtenu par le défenseur équivaut à un nombre correspondant de colonnes supplémentaires pour l'attaquant et inversement.

Note de conception: cette table équivaut à tester en fonction du commandement et de l'en-

traînement de l'unité sa capacité à organiser son attaque ou sa défense et à gérer les imprévus (mauvaise coordination, manque de munition, élan, etc.). Meilleure est la qualité de l'unité moins elle a de chance de subir un résultat négatif et inversement.

Note de jeu : nous conseillons à l'attaquant de jeter deux dés de couleurs différentes pour le combat afin d'accélérer le processus.

6.4 - RÉSOLUTION DU COMBAT

Le combat se déroule comme suit: on fait le rapport de force entre la totalité des points de combat de l'attaquant et ceux du défenseur afin d'obtenir un rapport de force simplifié présent sur la TRC. Ce rapport de force est **toujours** arrondi en faveur du défenseur.

Exemple : si 13 facteurs en attaquent 7, le rapport de force obtenu est de 1,86/1 ramené à 1,5/1 soit 3/2. Si 15 facteurs en attaquent 4, le rapport de force obtenu est de 3,75/1 ramené à 3/1.

Les modificateurs de colonnes sont ensuite appliqués de façon à obtenir la colonne du rapport de force final.

L'attaquant consulte la Table des résultats de combat (TRC) en indexant la colonne de rapport de force puis jette 1d6 afin d'obtenir le résultat du combat.

Exemple d'attaque concentrique valide



Note : le rapport de force final ne peut pas être inférieur à 1/3 ou supérieur à 8/1 à la fin de l'application des colonnes de bonus ou de malus, les modificateurs l'amenant au-delà de ces limites ne sont pas pris en compte.

6.5 - RÉSULTATS DE COMBAT

Les résultats de combat sont donnés sous la forme d'une lettre R et/ou de chiffres qui peuvent affecter aussi bien l'attaquant que le défenseur. La lettre **R** indique un recul d'un hexagone **obligatoire**. Chaque chiffre indique le nombre de pas de combat que doit perdre la force et/ou le nombre d'hex. de recul supplémentaires.

- Le joueur propriétaire répartit comme il l'entend la (les) pertes de pas de combat dans une pile et le nombre d'hex. de recul, en commençant **toujours** par le Recul obligatoire, les pertes, puis les reculs optionnels. Le défenseur répartit d'abord ses pertes et ses reculs au besoin puis l'attaquant fait de même.

- Les résultats **en gras** sur la TRC indiquent que la dernière obligation à remplir du résultat de combat est choisie par l'attaquant. Le défenseur choisit néanmoins l'unité ou la pile qui doit subir une perte ou l'hex. de recul.

- Si le défenseur peut ou choisit de rester sur place et de prendre des pertes de combat, l'attaquant doit prendre au moins une perte au combat avant de reculer si le résultat lui dicte (résultat avec au moins deux obligations R2, R1 ou 2). Dans le cas d'une seule obligation, le joueur attaquant applique le résultat (R) ou choisit de prendre une perte ou de reculer (1). Dans tous les cas si le défenseur recule (par choix ou par obligation), alors l'attaquant peut choisir de reculer.

- La première perte est choisie **de préférence** sur l'unité **la plus** importante en nombre de pas. En cas d'égalité, le joueur propriétaire choisit.

- La première perte n'est pas obligatoirement prise sur l'unité dont la qualité a été choisie pour le combat.

- Par contre si des unités de chars, chars lourds LF, canons d'assaut, antichar portés ou infanterie mécanisée soviétique sont présentes des deux côtés, alors la première perte **doit** être

Exemples de combat

• **Combat 1.** Les trois unités soviétiques division 357, régiment 27 et brigade 18/2M attaquent l'unité S.343. 15 facteurs de combat contre 3, soit un rapport de force de 5/1, le modificateur *infanterie + blindés* porte ce rapport à 6/1. Le Soviétique engage l'unité de Katouchia, pour un rapport de 7/1. Le joueur allemand, grâce au QG 83, apporte un appui d'artillerie, le rapport de force final est de 6/1. Le joueur soviétique lance 2d6, il obtient 4 pour le combat et 3 pour la qualité (aucun effet), le joueur allemand obtient 4 pour la qualité (aucun effet également): le résultat obtenu sur la TRC est donc 1/R2. L'Allemand recule d'un hex. obligatoire en 1008 puis de deux hex. supplémentaires en 808. il aurait pu choisir de perdre un pas et arrêter son recul en 909. Le Soviétique perd un pas de combat sur la plus grosse unité: la 357^e division qui pénètre dans l'hex. libéré et y reste car elle participera ainsi à l'encercllement de Velikié Louki. Elle aurait pu également poursuivre jusqu'en 1008. Les deux unités blindées et mécanisées avancent de 3 hex. Elles ne sont pas obligées de suivre le mouvement de S.343 et le régiment 27 peut aller en A ou B par exemple.

• **Combat 2.** Le rapport de force est moins favorable au Soviétique: 10 contre 8 soit 1 contre 1. Les deux modificateurs *infanterie + blindés* s'annulent, mais Meyer a une capacité *infanterie + antichar* et l'unité 3/185 a un *bonus blindé*, le rapport de force devient 1/3, les deux appuis (aviation et artillerie) le ramènent à 1/1. Il jette les dés et obtient 4 et 6 pour la qualité, il remonte à 3/2, le joueur allemand obtient 3, rien, le résultat final est 1/1. Le joueur allemand pourrait prendre une perte sur l'unité d'infanterie (le bonus n'oblige pas la perte blindée) et rester sur place, mais il préfère reculer en afin d'aligner son front, ce faisant il perd un pas de combat car il entre dans une ZcC ennemie. l'unité S.343 aurait mieux fait d'arrêter son recul en 909 au prix d'une perte. Le Soviétique perd un pas blindé et avance en 1010.



prise sur une de ces unités ayant participé au combat.

Exception: cette perte n'est pas obligatoirement prise sur l'unité si celle-ci possède un **bonus blindé**.

- Pour une unité de qualité A ou B le recul **obligatoire** peut être changé en perte. Dans ce cas, si des unités d'une qualité inférieure sont empilées avec cette unité, elle ne reculent pas non plus.
- Pour une unité de n'importe quelle qualité en ville ou village le recul **obligatoire** peut être changé en perte.

6.6 - REcul ET AVANCE

6.6.1 - Recul

Une unité ou une pile d'unités qui recule ne peut pas pénétrer dans un hex. occupé par des unités ennemies. Elle ne peut pas reculer dans un hex. qui lui est impassable.

- Le recul des unités doit se faire si possible dans l'ordre des priorités suivantes:

1. vers un hex. hors ZdC ennemie;
 2. dans la direction générale d'un des bords de carte amis (ouest pour l'Allemand, est pour le Soviétique);
 3. vers l'hex. le plus éloigné d'une unité ennemie.
- Une unité ou une pile peut reculer dans une ZdC ennemie, en perdant un pas de combat pour toute la pile par hex. de ZdC ennemie traversé, **sauf** si celui-ci est occupé par une unité amie.

- Les unités d'une même pile peuvent reculer dans des hex. différents du moment qu'elles reculent toutes du même nombre d'hex.

- Une unité qui doit reculer dans un hex. de terrain impassable ou un hex. occupé par des unités ennemies est éliminée.

Cas particulier : une unité soviétique qui participe à l'encercllement de VL obligée de reculer dans un hex. de la ville, occupé par un pion Fes-tung, n'est pas détruite automatiquement mais perd un pas de combat supplémentaire.

- Une unité qui doit reculer hors de la carte revient le tour suivant par son hex. de sortie ou un hex. adjacent. Si celui-ci est occupé par une unité ennemie, l'hex. de retour est décalé.

Attention : si une unité recule en violation des règles d'empilement elle provoquera son élimi-

nation ou l'élimination d'une unité dans la pile concernée (voir 5).

6.6.2 - Avance après combat

- Quand une unité ou une pile d'unité recule ou est détruite, elle laisse l'hexagone dans lequel elle se trouvait vacant, ainsi qu'un chemin de retraite d'une longueur variable en fonction du nombre d'hex. reculés.

- Les unités victorieuses qui ont participé au combat peuvent alors pénétrer dans l'hex. devenu vacant et avancer le long du chemin de retraite de l'unité défaite en respectant les terrains impassables. Si une pile recule en se fractionnant dans plusieurs hex., le joueur actif est libre de suivre le ou les chemins de retraite qu'il désire.

Exception: les unités **motorisées ou mécanisées** ne sont pas obligées de suivre le chemin de retraite des unités qui reculent après le premier hex.

- Les unités **à pied** qui avancent après le combat s'arrêtent à la **seconde** ZdC rencontrée.

- Les unités **motorisées ou mécanisées** et les skieurs qui avancent ne sont **pas bloquées** par les ZdC ennemies rencontrées (**les skieurs seulement s'il s'agit de ZdC d'unités à pied**).

- Dans le cas d'un résultat partagé, le joueur attaquant doit convertir la totalité de son résultat défavorable en perte de combat s'il désire avancer après le combat.

- Seul l'attaquant peut avancer après combat.

Exemples :

- *Le résultat R1/- indique que l'attaquant doit reculer d'un hex. et soit perdre un pas de combat soit reculer d'un hex supplémentaire.*

- *Le résultat -/1 indique que le défenseur doit, soit reculer d'un hex., soit prendre un pas de perte.*

- *Le résultat 1/R1 indique que le défenseur doit obligatoirement reculer d'un hex. puis, soit reculer d'un autre hex., soit prendre une perte. Puis l'attaquant doit, lui, soit reculer d'un hex. (le défenseur ayant reculé) soit perdre 1 pas de combat. S'il choisit cette deuxième option, il pourra alors avancer dans l'hex. laissé vacant par le défenseur. Si le défenseur recule de 2 hex. par exemple, l'atta-*

quant pourra suivre le défenseur le long de son chemin de retraite.

• Le résultat **1/R3** indique pour le défenseur un recul obligatoire d'un hex. et 3 obligations supplémentaires à prendre en pas de perte ou reculs. Le défenseur doit donc reculer d'un hex. (obligatoire) puis perdre 2 pas de combat et rester sur place ou perdre 1 pas de combat et reculer toutes ses unités d'1 hex. ou reculer toutes ses unités de 2 hex. L'attaquant choisira enfin (résultat en gras) de faire reculer la pile d'un hex. supplémentaires ou de lui faire perdre un pas de combat. Puis l'attaquant doit, lui, soit reculer d'un hex. (le défenseur ayant reculé) ou soit perdre 1 pas de combat. S'il choisit cette deuxième option, il pourra alors avancer dans l'hex. laissé vacant par le défenseur. Si le défenseur recule de 3 hex. par exemple, les unités d'infanterie pourront avancer de deux hex. au maximum, les unités blindées pourront suivre le défenseur le long de son chemin de retraite ou pas.

• Si une unité ennemie est éliminée avant d'avoir rempli toutes les obligations demandées par la TRC, l'attaquant peut convertir les obligations restantes en hex. d'avance après combat.

Exemple : si un résultat **-/R2** élimine une unité qui n'avait qu'un pas de combat, dans ce cas, l'attaquant peut avancer de 2 hex. en respectant les règles de ZdC.

7 - FESTUNG VELIKIÉ LOUKI

Les combats pour Velikié Louki sont représentés de façon abstraite grâce à une TRC spéciale et un compteur de perte de niveaux pour la garnison. Les deux marqueurs *Festung est* et *ouest* sont placés sur la case 5 du compteur correspondant au début de la partie.



7.1 - GÉNÉRALITÉS

Afin de pouvoir réduire la garnison de Velikié Louki, le Soviétique doit d'abord encercler la ville avec des unités ou leurs zones de contrôle. **A la fin du tour on vérifie si les conditions sont remplies.**

Au tour **suivant** celui où le joueur soviétique a

totallement encerclé la ville, il peut alors, durant **sa** phase des combats, tirer sur la TRC de Velikié Louki.

Tant que les conditions sont remplies **à la fin du tour précédent**, le tirage est possible. Si le joueur allemand arrive à rompre cet encerclement, le tirage stoppe et le Soviétique devra de nouveau encercler la ville.

7.2 - CONDITIONS D'ENCERCLEMENT

Au moins **deux** divisions de fusiliers (ou équivalent : trois régiments ou brigades d'infanterie) **plus** un régiment ou une brigade blindée sont nécessaires pour commencer à tirer sur la Table. **Note** : les brigades d'infanterie peuvent être des brigades indépendantes.

Les unités concernées doivent être au contact (dans un hex. adjacent à un hex. de Velikié Louki) afin que l'encercllement soit effectif.

7.4 - AMÉLIORER L'ENCERCLEMENT

Afin d'accélérer la conquête de la ville, le Soviétique peut engager d'autres unités dans l'encercllement. Les unités suivantes apportent un bonus au jet de dé de combat contre la ville.

- Une division de fusilier ou équivalent : **+1**
- Une brigade de chars ou mécanisée : **+1**
- Le régiment de KV lance flammes 515 : **+1**
- Le régiment du génie 225 : **+1**
- L'unité de katouchia 38G : **+1**

Note : cette unité n'a pas besoin d'être adjacente mais seulement à portée. Elle ne peut pas à la fois soutenir un combat et apporter son bonus dans un même tour.

• Tours 7-9 : **-1**

Note : les Allemands ont ravitaillé en munition la garnison avec des planeurs.

Le modificateur maximal possible est de **+3**

7.5 - RÉSULTATS

Si le joueur soviétique obtient une perte, il peut choisir de diminuer d'un niveau le Festung est ou ouest. S'il obtient deux pertes, il est obligé de réduire d'un niveau les **deux** Festung.

Quand un Festung arrive à zéro, une unité soviétique qui participe à l'encercllement **doit** rentrer dans l'hex. libéré.

Quand les deux Festung arrivent à zéro, la garnison de Velikié Louki est détruite ou capturée. La partie s'arrête à la fin du tour en cours et on calcule les Points de victoire (voir 13.3).

7.6 - CONSÉQUENCES

Si une unité soviétique qui participe à l'encercllement combat contre une unité allemande, elle subit alors un malus d'une colonne.

Les pions Festung n'ont plus de ZdC tant que l'encercllement est effectif.

Précision. Si les conditions sont remplies à la fin du tour précédent (voir 7.1) alors les pions Festung n'ont plus de ZdC pour le tour en cours. Ces conditions sont vérifiées à chaque fin de tour pour le tour suivant.

8 - RAVITAILLEMENT

8.1 - GÉNÉRALITÉS

Une Ligne de Ravitaillement peut traverser tout type de terrain utilisable par une unité motorisée/mécanisée mais ne peut pas passer à travers un hex. occupé par une unité ennemie ou à travers une ZdC ennemie, sauf si cet hex. est occupé par une unité amie. La longueur d'une LdR est infinie.

Note: Une LdR peut traverser une rivière.

Le ravitaillement des unités soviétiques est vérifié durant la phases de Ravitaillement soviétique et celles des unités allemandes durant la Phase de ravitaillement allemande.

Exemple d'encercllement de Velikié Louki valide et non valide



8.2 - RAVITAILLEMENT

Pour être ravitaillée, une unité doit être capable de tracer une LdR vers le bord de table ami.

Allemands: ouest et entre 0101 et 0501 au nord et entre 0120 et 520 au sud.

Soviétiques: est et entre 701 et 1605 au nord et entre 819 et 1219 au sud.

La présence d'une unité ennemie ou de sa Zone de contrôle dans un de ces hex. annule la LdR dans cet hex.

8.3 - CONSÉQUENCES



• Dans le cas où une unité ne peut pas tracer une LdR lors de sa phase de ravitaillement, elle reçoit un marqueur *Isolé*.

Les conséquences sont les suivantes: l'unité attaque à demi-puissance mais elle défend et se déplace normalement.



• Une unité isolée qui ne peut pas tracer de LdR en début de tour reçoit un marqueur *Non ravitaillé*.

Les conséquences sont les suivantes: l'unité ne peut pas attaquer, elle défend à demi-puissance et se déplace de la moitié de son mouvement.

Note: lors du calcul des valeurs de combat, on arrondit à l'entier supérieur.

9 - MÉTÉO

La météo au sol est déjà prise en compte dans les règles, seule la météo aérienne influe sur le



jeu. Le temps peut être clair, nuageux ou couvert. Les joueurs utilisent une météo aléatoire. Pour déterminer le temps qu'il fait, le joueur soviétique jette **1d6**.

Sur un jet de dé de :

- 1 : le temps est clair ;
- 2 : le temps est nuageux ;
- 3, 4, 5 : le temps est couvert ;
- 6 : le temps est le même qu'au tour précédent.

Un modificateur de **-1** au dé s'applique si le temps était clair au tour précédent.

Au premier tour le temps est **couvert**.

10 - AVIATION

10.1 - GÉNÉRALITÉS

Les joueurs peuvent affecter des missions aériennes aux combats. Un marqueur est fourni afin de comptabiliser les missions aériennes et les indiquer sur la carte.

Chaque mission aérienne donne un bonus de colonne en attaque ou en défense.

Le modificateur de colonne éventuel est appliqué sur la TRC.

Il ne peut y avoir qu'une seule mission aérienne par combat.

10.2 - Effets de la météo

- Le joueur soviétique a droit à **une** mission aérienne si le temps du tour (en cours) est couvert, **deux** missions s'il est nuageux et **trois** missions s'il est clair.

- Le joueur allemand a droit à **une** mission aérienne si le temps du tour (en cours) est nuageux et **deux** missions s'il est clair.

Le joueur allemand n'a pas de mission aérienne si le temps est couvert.

Note: *la météo couvre non seulement la zone au-dessus du champ de bataille mais aussi au-dessus des aérodromes des belligérants.*

12 - ARTILLERIE

Les joueurs reçoivent un certain nombre de points d'artillerie par tour. Ces points d'artillerie ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre (voir 6.2.6).

	Allemands	Soviétiques
Tour 1	1	2
Tour 2	2	4
Tour 3-4	4	5
Tour 5-11	5	5

13 - SCÉNARIO

Il commence le 24 novembre 1942 et dure 11 tours à moins que les conditions de victoire automatiques soient remplies avant.

Le pion Météo est placé sur la case « Couvert. » Les marqueurs *Artillerie* et *Aviation* des deux camps sont placés à leurs niveaux respectifs sur le compteur prévu à cet effet. Les deux marqueurs *Festung* sont placés sur la case 5 du compteur Festung VL.

13.1 - PLACEMENT

• Allemands

Klatt: **512**

QG Chevalerie: **607**

QG 83 ID: au choix du joueur

S 663 + sWR3: **308**

S 343: **1109**

Meyer + 3/185: **1010**

Giehl: **1012**

3 Jäger: **1014**

S 591: **916**

S 795: **717**

5 Jäger: **618**

Festung est/ouest: **Velikié Louki**

• Soviétiques

31 BF: **1001**

381 DF: **1103**

257 DF: **1508**

357 DF + 27 RC: **1410**

9 DFG + 36 RC: **1312**

46 DFG + 34 RC: **1313**

21 DFG: **1314**

28 DF: **1316**

184 BC: **1415**

QG 5G: **1411**

18/2M BM: **1612**

Au choix du joueur : les unités suivantes sont placées à l'est de la colonne 13xx inclue **ou** empilées avec une unité de la 3^e armée de choc en respectant les règles d'empilement.

QG 3C, 38G (Katiouchas), Bataillons blindés 146 et 170, Antichars 171, Génie 225.

13.2 - RENFORTS

Les renforts arrivent par les hex. indiqués. Si plusieurs unités entrent par le **même** hex. lors du **même** tour, l'ordre d'arrivée est précisé et un malus en PM est appliqué aux unités après la première. Ce malus est indiqué dans les Renforts.

Note : comme le tour de jeu fait cinq jours, les renforts allemands qui arrivèrent en réalité au compte-goutte apparaissent tous ensemble, cette règle essaye de régler ce problème.

13.2.1 - Renforts allemands

• Tour 1

Entre 101 et 501 : Kradschützen bataillon 8/8Pz. **Erratum!** Attention ce pion est noté de façon erronée **2** comme tour d'entrée.

• Tour 2

219 : *Gruppe Jaschke* : 76/20M, 90/20M (+1 PM), LRM WLR1 (+2PM).

119 : *Gruppe Göritz et Gruppe Häheler* : 505/291, 506/291 ID (+1 PM), 8/29/12Pz (+2PM)

119 ou 219 : 1 Jäger (+2PM), Kraft (+3PM), Stug 459 (+3PM).

101 : 8 Pz (5 pions), 10/8 Pz (4-B), 10/8 Pz (1*-B), 8/8Pz (+2 PM), 28/8Pz (+2 PM), 43/8Pz (+3 PM)

• Tour 3

219 : 1.SS Brigade (2 pions), FKD (+1 PM), 6. Luft (2 pions) (+2 PM), Pionniers 743 (+3 PM)

• Tour 4

Entre 119 et 219 : 504/291 ID

• Tour 5

Entre 119 et 219 : 1/15 Pz, QG Wöhler

• Tour 7

Entre 119 et 219 : Pz Abt 18

• Tour 9

Entre 116 et 219 : 335 et 358/205 ID, 558 et 559/331 ID

• Tour 10

Entre 116 et 219 : 353/291 ID, 505 et 506/291 ID, Aufklärung Abt 331

• Tour 11

Entre 116 et 219 : FR1/7

13.2.2 - renforts soviétiques

• Tour 2

1607 : 44 et 45 Brigades de skieurs

1607 : 26 Brigade de fusiliers

Entre 1610 et 1615 : 2M (4 pions) + QG 2M

• Tour 4

Entre 1606 et 1610 : 7E DF, 249E DF, 19 DFG, Régiments de chars 37,38,45.

• Tour 6

Entre 1606 et 1610 : 92 BC, 515 LF, 350 DF, 100 BF

• Tour 7

Entre 1606 et 1610 : 47 BM

• Tour 10

Entre 1606 et 1610 : 32 BF

• Tour 11

Entre 1606 et 1610 : 150 DF

13.2.3 - Règle spéciale

Le joueur soviétique ne peut pas engager plus de deux unités du 2^e corps mécanisé (2M) dans le même combat.

Note : les Soviétiques ont engagé les brigades les unes après les autres en soutien d'infanterie dans des secteurs différents ou lieu d'utiliser le 2^e corps mécanisé dans son rôle de rupture.

Les joueurs peuvent décider d'un commun accord de lever cette restriction. La règle 6.2.2 s'applique alors également pour le 2^e corps mécanisé soviétique.

13.3 - CONDITIONS DE VICTOIRE

13.3.1 - Comptabilisation des PV

Le joueur soviétique obtient des Points de victoire (PV) comme suit.

+ **3 PV** pour Novosokolniki si pris et occupé.

+ **1 PV** pour Opukhiliki, Chernosem, Chusprovo, Gribushino, Gorki pris et occupés.

+ **1 PV** par niveau de la garnison de Velikié Louki détruits.

+ **1 PV** par brigade de chars ou mécanisée soviétiques ravitaillée sortie par le bord est de la carte. Le ravitaillement de ces unités est considéré valide si au moins un hex. de la colonne 01

est lui-même contrôlé (occupé par une unité soviétique) et ravitaillé.

13.3.2 - Victoire automatique

Si la garnison de Velikié Louki est détruite (les deux Festung sont amenés à zéro lors d'une phase de combat soviétique) avant le onzième tour, alors la partie s'arrête à la fin du tour en cours (c'est-à-dire à la fin du tour allemand). Le joueur soviétique gagne la partie. Cette victoire est :

Tactique : **10-12 PV**

Opérationnelle : **13-15 PV**

Stratégique : **16 PV et plus**

13.3.3 - Victoire en fin de partie

Le joueur soviétique compte ses PV :

7 PV et moins : victoire opérationnelle allemande

8-9 PV : victoire tactique allemande

11-12 PV : victoire tactique soviétique

13-15 PV : victoire opérationnelle soviétique

16 PV et plus : victoire stratégique soviétique

14 - ANNEXE

2M : 2^e corps mécanisé

20M : 20^e division motorisée

44S et 45S : brigades de skieurs

BC : brigade de chars

BF : brigade de fusiliers

DF : division de fusiliers

DFG : division de fusiliers de la Garde

FKD : Frikorps Danmark (volontaires danois de la Waffen SS)

FR : Fallshirmjäger

LF : lance-flammes

LRM : lance-roquettes multiples

Luft : Luftwaffe

7E et 249E : divisions estoniennes

S 343 : Sicherung (unité de sécurité)

sWR3 : schweres Werfer-Regiment 3

WLR1 : Werfer-Lehr-Regiment

15 - RÈGLES OPTIONNELLES

Afin de donner un léger coup de pouce au Soviétique qui peut être à la merci de très mauvais tirages de dés au premier tour, appliquez les règles suivantes.

15.1 - Premier tour

Ajoutez **+1** à chaque tirage de dé soviétique au premier tour (le maximum possible restant à 6).

15.2 - Unités

Supprimer le bonus blindé de la compagnie de T-34 de la 8.Pz. Elle devient donc 1-B.

Note : *même équipés d'optiques allemandes, ces quelques T34 sont un peu surévalués.* ♦

Un jeu de Nicolas Stratigos

Graphismes et maquette : studio VaeVictis

Tests : Luc Delmas, Philippe Séberac

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

Terrain	Unités à pied (PM)	Mécanisé/Motorisé (PM)	Combat
1 - Clair	1	1	-
2 - Boisé	1	2	- 1 colonne
3 - Marais	2 (Skieurs 1)	3	- 1 colonne
4 - Village	autre terrain	autre terrain	- 1 colonne
5 - Ville	autre terrain	autre terrain	- 2 colonnes
6 - Route	1	1	autre terrain
7 - Voie ferrée	1	1/2	autre terrain
8 - Rivière majeure/9 - Pont	+2/-	+3/+1	- 2 col./-1 col
10 - Rivière mineure	+1	+2	- 1 colonne
11 - Hauteur	1	1	- 1 colonne (att. plus bas)
12 - Lac	-	2	- 1 colonne*

*: Modificateur au combat si attaquant et/ou défenseur dans l'hex.



MODIFICATEUR DE QUALITÉ

Dé	A	B	C	D
1	-	-1	-2	-2
2	-	-	-1	-1
3	-	-	-	-1
4	+1	-	-	-
5	+1	+1	-	-
6	+2	+1	+1	-

Résultat: colonnes de décalage

MÉTÉO

1: le temps est clair
 2: le temps est nuageux
 3, 4, 5: le temps est couvert
 6: le temps est le même qu'au tour précédent.
 Un modificateur de -1 au dé s'applique si le temps était clair au tour précédent.
 Au premier tour le temps est **couvert**.

FESTUNG VL

1d6 + modif (max +3)
 1-5: rien
 6: -1 niveau
 7+: -2 niveaux
 Une DF: +1
 Une BC ou BM: +1
 515 LF: +1
 Génie 215: +1
 Tours 7-9: -1

MODIFICATEURS DE COMBAT

Les modificateurs sont appliqués dans cet ordre:

- 1 - Terrain du défenseur: idem
- 2 - intégrité divisionnaire: + 1 col.
- 3 - Infanterie + Blindés: + 1 col.
- 4 - Infanterie + Antichars (défense): + 1 col.
- 5 - Bonus blindé: + 1 col.
- 6 - Lance Flammes et Génie contre ville/village: +1 col.

7 - Artillerie: +1 col. 2 max par combat

8 - Aviation: + 1 col. 1 max par combat

9 - Attaque concentrique: + 1 col.

10 - Participant à l'encerclerment de VL: -1 col.

11 - Qualité: voir ci-dessus

Tous ces modificateurs sont **cumulatifs** mais il ne peut y avoir qu'un **seul** modificateur de chaque type dans un **même** combat.

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

Dé	1/3	1/2	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
1	R2/-	R1/-	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-/1	1/R	-/R	-/R1
2	R1/-	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2
3	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2
4	1/-	1/-	1/1	1/1	-/1	1/R	-/R	1/R1	1/R2	-/R2	-/R3
5	1/-	2/1	1/1	-/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2	1/R3	-/R3
6	2/1	1/1	-/1	-/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2	1/R3	-/R3	-/R4

Attaquant/Défenseur

Chiffre: nombre de pas à perdre et/ou recul

R: recul obligatoire sauf pour les unités de qualité A et B qui peuvent prendre une perte à la place.

Résultat en gras: la dernière obligation à respecter (pas de perte ou recul) est choisie par l'attaquant.