

C - Phase de fin de tour

Le marqueur tour est avancé d'une case. Si c'est le dernier tour de jeu, les conditions de victoire sont vérifiées.

3 - ZONE DE CONTRÔLE

Toutes les unités de combat, y compris les QG exercent une Zone de Contrôle (ZdC) sur les six hexagones qui les entourent.

Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie stoppe son mouvement.

Une unité qui commence son mouvement dans une ZdC ennemie doit payer **+ 1 Point de mouvement** pour en sortir.

Une unité ne peut pas aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie.

Il est permis de bouger à travers une ZdC ennemie dans le cas spécial d'un mouvement de retraite vers son bord de carte ami (voir 4.3).

4 - MOUVEMENT

4.1 - GÉNÉRALITÉS

Au cours de chaque segment de mouvement, le joueur peut bouger tout ou partie de ses unités en respectant les règles de ZdC (voir 3) et les règles d'empilement **à la fin du mouvement** (voir 5).

Le mouvement d'une unité doit être terminé avant que le joueur puisse bouger une autre unité.



Une unité ne peut jamais rentrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie. Une unité bouge en dépensant ses Points de mouvement (PM).

Enter dans un hexagone ou traverser certains côtés d'hex a un coût qui est indiqué sur la Table des terrains.

Une unité n'est pas obligée de dépenser tous ses PM lors d'un même segment de mouvement, mais ces PM non utilisés ne pourront pas être utilisés dans le segment suivant.

Une unité ne peut pas transférer ses PM à une autre unité.

4.2 - MOUVEMENT SUR ROUTE OU VOIE FERRÉE

Bouger le long d'une route ou d'une voie ferrée coûte seulement 1/2 PM par hex. traversé pour toutes les unités.

Une unité qui utilise le mouvement sur route ne peut pas le commencer ni le terminer dans une ZdC ennemie.

Note : il est tout à fait possible de bouger normalement et sur route dans le même segment.

4.3 - MOUVEMENT À TRAVERS UNE ZDC ENNEMIE

En général une unité ne peut pas traverser une ZdC ennemie.

Néanmoins, il est permis à une unité de bouger à travers une ZdC ennemie si ce mouvement se fait en direction d'une source de ravitaillement amie.

Pour chaque unité faisant un tel mouvement, jeter **1d6** par ZdC ennemie traversée. Sur un jet de **1 ou 2**, l'unité perd un pas de combat. Si c'est une unité possédant un seul pas de combat elle est éliminée.

Les unités faisant ce type de mouvement doivent dépenser **toute** leur valeur de mouvement pour se déplacer vers la source de ravitaillement amie la plus proche.

5 - EMPILEMENT

5.1 - GÉNÉRALITÉS

Chaque type d'unité possède un facteur d'empilement exprimé en Points d'empilement (PE). Ce facteur est le suivant :

- Colonne Logistique = 1 PE
- Régiment = 2 PE
- Brigade = 3 PE
- 1 KP = 3 PE
- QG de division ou de corps blindé ou mécanisé soviétique = 3 PE
- QG d'armée soviétique ou de corps allemand = 4 PE

5.2 - LIMITE D'EMPILEMENT

Il est possible d'empiler 6 PE en terrain clair ou urbain et 4 PE en forêt ou en terrain difficile.

Les règles d'empilement doivent être respectées **à la fin** du segment de mouvement et **à la fin** du segment de combat.

5.3 - CONSÉQUENCES

Toutes les unités qui se trouvent dans un hex. qui dépasse la limite d'empilement ont leurs facteurs d'attaque et de défense divisés par deux (arrondis à l'entier inférieur).

5.4 - INTÉGRITÉ « DIVISIONNAIRE »

Toutes les unités qui font partie d'une même formation (bande de couleur) peuvent s'empiler avec :

- Les autres unités de cette même formation
- Le QG de la formation
- Au maximum une unité d'une autre formation.

5.5 - UNITÉS INDÉPENDANTES

une unité indépendante peut s'empiler avec n'importe quelle unité amie de **même nationalité** quelle que soit sa formation. Les unités indépendantes sont :

• Allemands

732 et 777 brigades d'artillerie
72 KG

• Polonais

2 x Brigades antichars (95 et 145)
3 x brigades d'artillerie (6L, 7H, 8C)
1 x brigades blindée (145)
1 x corps de chars (1KP)

5.6 - QG DE CORPS ET D'ARMÉE

Les QG de Corps allemands et le QG d'armée polonais peuvent s'empiler avec n'importe quelle unité de **même nationalité**.



6 - COMMANDEMENT DES UNITÉS

6.1 - LIGNE DE COMMANDEMENT

Une unité est commandée si elle se trouve à **distance de commandement** de son QG de formation ou d'un QG de corps ou d'armée de sa **nationalité**. Cette ligne peut passer par tout type de terrain, un hexagone contenant une unité ennemie ou une zone de contrôle ennemie.

La vérification du commandement se fait au **moment d'utiliser une colonne logistique** (voir 7.2).

Les unités non commandées ne peuvent pas utiliser de colonne logistique lors du combat.

7 - RAVITAILEMENT

7.1 - GÉNÉRALITÉS

Une unité est considérée ravitaillée si elle est capable de tracer une ligne de ravitaillement (LdR) de n'importe quelle longueur vers une source de ravitaillement amie. Le ravitaillement est vérifié par chaque joueur dans leur phase respective avant le mouvement et le combat.

7.1.1 - Sources de ravitaillement

Les sources de ravitaillement sont les