

Généralités

- Le jeu simule Barbarossa, l'invasion de l'URSS par les nazis en 1941. Un tour de jeu représente 1 mois.
- Un hex représente environ 72 km.
- Les unités de l'axe sont des corps d'armée (environ 50'000 à 100'000 hommes, logistique y compris), environ 300 panzers pour une division de panzer.
- Les unités soviétiques sont des armées de 60 à 90'000 hommes (tous combattants), les unités blindées comptent environ 450 chars.
- Sur les unités, le 1^{er} nombre représente la force de combat, le 2^e les points de mouvement (=PM)
- Le russe met en place son armée en 1^{er}

Les chefs

- Guderian : débute dans groupe armée centre. +1 dé au total des unités empilées avec lui (+2 par attaque si météo claire). Exploitation possible de 1 hex si météo légère boue.
- Staline : débute à Moscou et y reste (sauf si retraite). +2dés en combat. 2 unités peuvent être empilées avec Staline
- Zhukov : renfort de septembre, bouge par rail puis 3 hex. Il doit accompagner une unité terrestre. +2 dés aux unités attaquantes empilées avec lui, +1 dé aux unités à 2 hex de lui qui attaquent. +1 dé aux unités empilées avec lui qui défendent.
- Si une unité empilée avec un chef est éliminée, sur 1 le chef meurt. Si toutes les unités le sont, sur 1 ou 2 le chef meurt, sinon poser le chef sur la plus proche unité amie.

Ravitaillement

- A contrôler durant la phase d'organisation et avant chaque combat.
- 3 hex d'un rail, sans ennemi ni ZOC (2 hex en hiver sauf pour russe et finlandais). Les rails doivent aller vers l'ouest pour l'axe, les autres directions pour le russe sans ZOC ni ennemi.
- Pivoter une unité non ravitaillée. Celle-ci attaque à 1 dé, elle défend à moitié de sa valeur. Elle perd la moitié de ses points de mouvement et ne prend pas le train. Une unité non ravitaillée qui est détruite est retirée du jeu.
- Une unité finlandaise est tj ravitaillée en Finlande.

Terrains

Type	Mouvement	combat
Clair	1 pm	normal
Montagne	2 pm, 3 pm blindés, 1 pm Mtn	+1 dé chaque défenseur
Forêt	1 pm, 2 pm blindés	+1 dé total défenseurs
Marécage	2 pm, 3 pm blindés	½ attaque des blindés, +1 dé total défenseurs
Ville mineure	Voir terrain de l'hex	-1 dé total attaquants
Ville majeure	Voir terrain de l'hex	+1 dé total défenseurs, -1 dé blindés attaquants
Rivière	+1 pm blindés	-1 dé chaque attaquant
Forteresse	Voir terrain de l'hex	-1 dé chaque attaquant, défenseurs touchent sur 5 ou 6

Defiant Russia

Aide de jeu

Combats

- Unité ravitaillée, sinon voir ci-dessus
- Pour chaque point de combat, jeter un dé (voir modificateurs de terrain + chefs). Combat simultané. Sur 6 : touché.
- Pour chaque touché, tourner l'unité sur sa face réduite (ou l'éliminer). Le premier touché est obligatoire, le défenseur peut transformer chaque touché suivant en hex de retraite (hors ZOC). Celui qui reçoit le plus de touchés retraite en premier. ! si touchés > total de « vies », pas de retraite possible.
- Si attaquant « nettoie » l'hex, il peut l'occuper, une fois ses pertes encaissées (pas de coût de mvt et pas de ZOC).

Comment gagner ?

- Les objectifs : Bryansk, Kharkov, Kiev, Leningrad, Minsk, Rostov, Sevastopol valent 1 point de victoire (1PV) sauf Moscou : 2PV.
- Staline, si vivant = 1PV pour le Russe, si mort = 1PV pour l'allemand.
- Décompte des pertes : soviétique flotte, chocs, aéroportées, Zhukov = x2. Axe blindés, Guderian = x3, autres allemands et finlandais = x2 ; autres = x1. Le moins de pertes = 1PV.
- Victoire automatique si l'axe tient Leningrad et Moscou et Stalingrad ou si le russe tient Varsovie et Helsinki.

Mouvement et empilement

- Mouvement minimal de 1 hex si une unité peut bouger, au max selon PM et type de terrain.
- Mouvement par rail. Conditions : débiter et finir sur des rails sans traverser de ZOC ennemie. Les rails traversés doivent être amis au début du tour.
- Exploitation : mouvement (puis combat) supplémentaire autorisé pour les unités mécanisées simulant leur meilleure mobilité (roumains, hongrois, finlandais espagnols n'ont ni mvt ni combat d'exploitation)
- Empilement : 2 unités max à la fin de la phase. Sauf : infanterie et armées de choc soviétique : 1 unité par hex.

Phase 1 : météo : historique (cf carte) ou aléatoire (cf règle)

Phase 2 : organisation de l'axe

Contrôle que toutes les unités soient ravitaillées. Sinon pivot d'1/4 de tour et attaque =1, défense : 2 et mvt : 2 et pas de rail.

Dès tour 3 : remplacement. Coût de 1 pour revenir à pleine puissance (si unité ravitaillée), coût de 2 pour arriver sur face réduite à l'ouest de la carte.

Renforts : à l'ouest de la carte sur rail.

Points de support aérien : voir tableau ci-contre.

Phase 3 : mouvement de l'axe.

Stop dès l'entrée dans une ZOC. Blindés peuvent passer de ZOC en ZOC en payant 1 PM en plus par temps clair (ou light mud si empilé avec Guderian). 3 unités peuvent bouger par rail (2 si neige). Traverser le détroit de Kerch : si la flotte de la mer noire est à 2 hex du détroit, tous les pts de mouvement utilisés, sinon + 2 pm, +3 pour blindés. Espagne ne compte pas pour l'empilement ; hongrois et roumains ne peuvent être empilés ensemble

Phase 4 : combat de l'axe.

Toute unité de l'axe doit attaquer une unité ennemie adjacente et toute unité ennemie adjacente doit être attaquée. ! à contrôler si l'unité est ravitaillée. L'appui aérien apporte 1 dé par point aérien (3 au max par bataille).

Phase 5 : exploitation de l'axe : mouvement

Si tps clair, 3 PM pour les blindés allemands, 1 PM pour infanterie et/ou cavalerie allemand, italien et roumain. Si neige, 1 hex pour ces mêmes. Si boue légère les blindés empilés avec Guderian ont 1 PM, sinon pas d'exploitation.

Phase 6 : exploitation de l'axe : combat

Combats facultatifs par les unités qui ont possibilité d'exploiter :

Tour		Support aérien	Remplacements £	renforts	partisans	remarque
1	Axe	6				Pas d'exploitation
	Sov	0				
2	Axe	8		4		
	Sov	0		2		
3	Axe	8	2	1		
	Sov	0	6*	7		
4	Axe	7	2	2		Troupes de choc
	Sov	1	6*	10 + Zhukov	Dé#	
5	Axe	6	2	0		
	Sov	2	6*	3	Dé#	
6	Axe	4	2	0		Para
	Sov	2	6*	6	Dé#	
7	Axe	0	2	0		Para \$
	Sov	4	6*	4	Dé#	
# = sur 6, enlever 1 pas de perte aux allemands * = enlever 1 par ville (Moscou, Kiev, Stalingrad, Leningrad) non ravitaillable \$ = à parachuter à 4 hex de la ville du début du tour. Sur 1 : détruit, sur 2&3 : réduit. £ = 1 blindé au max reçoit remplacement (sauf russe aux tours 2 à 4 (juillet à septembre) : 2 remplacements blindés possibles.						

toutes les unités allemandes et italiennes, la cavalerie et les unités de montagne roumaines. Pas de support aérien.

Phase 7 : organisation des soviétiques

Contrôle que toutes les unités soient ravitaillées. Sinon pivot d'1/4 de tour et attaque =1, défense et mvt divisés par 2 et pas de rail.

Remplacements : idem à axe, mais arrive à l'est.

Renforts : sur les grandes villes si empilement OK et si atteignables par rail ou bateau (Odessa et Sevastopol), sinon à l'est sur rail.

Phase 8 : mouvement des soviétiques

Mouvements sur terre, par rail (6 unités au max) et sur mer (mvt illimité mais dans même mer). La flotte peut convoier une unité d'un port à un autre si les 2 unités sont dans le même port au début du tour. ! Pas d'empilement infanterie et troupes de choc.

Phase 9 : combat des soviétiques.

Toute unité soviétique doit attaquer une unité ennemie adjacente et toute unité ennemie adjacente doit être attaquée. Contrôle si l'unité est ravitaillée. L'appui aérien apporte 1 dé par point aérien (3 au max par bataille). Les unités défendantes dans une forteresse : pas obligées d'attaquer. Naval peut attaquer si accompagnée d'une unité terrestre.

Phase 10 : exploitation des soviétiques : mouvement

Blindés (2 mp), cavalerie et troupes de choc (1 mp) peuvent se déplacer par temps clair ou neige. Min = 1 hex.

Phase 11 : exploitation des soviétiques : combat

Ces mêmes unités peuvent combattre (facultatif). Pas de support aérien.

Météo	Clair / clear	Légère boue / light mud	Boue / mud	Neige / snow
Effet	Normal	Pas d'exploitation (sauf Guderian)	½ mvt, blindés ne traversent pas les ZOC, pas d'exploitation.	Marécages = forêts. Finlandais + mtn attaquent normal, les autres ½. 1 hex de mvt lors de exploitation de l'axe. Para arrivent. 1° neige, sov touchent sur 5 et 6. Ravitaillement : 2 hex du rail (sauf Finlandais). Axe : 2 unités prennent le train.