

Race for Berlin

Version français 1.0

Préambule

Race for Berlin est un jeu simulant la compétition orchestrée par Staline entre les deux maréchaux Joukov et Koniev lors de dernière offensive sur Berlin par les soviétiques. Chaque joueur contrôle une partie des soviétiques ET une partie des allemands. Le joueur du camp Joukov contrôle les unités soviétiques et allemandes dont le pion contient un symbole OTAN blanc. Le joueur du camp Koniev contrôle les unités soviétiques et allemandes dont le pion contient un symbole OTAN noir. Le but de chaque joueur est de prendre la plus grosse part à l'encerclement de Berlin et à la pénétration dans les faubourgs de la ville. Celui qui aura le mieux réussi à la fin de la partie sera choisit par « le petit père des peuples » pour mener l'assaut final sur le Reichstag, et pour conduire le défilé de la victoire à Moscou.

Lexique des termes utilisés

- **Zone de Berlin** : désigne une des 6 zones de faubourg de Berlin (Charlottenbourg, Wedding, Friedrichshain, Treptow, Mariendorf et Zehlendorf). Ces zones sont en gris sur la carte.
- **Zone contestée** : Une zone de Berlin où au moins une unité soviétique se trouve dedans, et où la progression est inférieure à 2
- **Soviétiques Joukov** : Unités soviétiques (rouges) avec un symbole OTAN blancs, contrôlées par le joueur Joukov.
- **Allemands Joukov (ou sud)** : Unités allemandes (grises) avec un symbole OTAN blanc, contrôlées par le joueur Joukov.
- **Soviétiques Koniev** : Unités soviétiques (rouges) avec un symbole OTAN noir, contrôlées par le joueur Koniev.
- **Allemands Koniev (ou nord)** : Unités allemandes (grises) avec un symbole OTAN noir, contrôlées par le joueur Koniev.
- **Piste américaine** : désigne l'ensemble des zones qui constitue l'un des trois axes de progression américain du départ de piste (voir 2.2) jusqu'à Berlin. Les zones constituant une piste sont marquées sur la carte, par un numéro correspondant au numéro de la piste.
- **Garnison** : garnison intrinsèque des zones de Berlin désignée par valeur imprimée en noir dans les zones de Berlin sur la carte. Elles comprennent les défenses statiques de la ville (tour de DCA,..), les milices volksturm et les unités statiques dédiées à la défense de la ville.
- **Oder-Neisse** : désigne la ligne fluviale qui sépare les zones de ravitaillement soviétiques du reste de la carte.
- **Nationalité** : désigne l'origine des unités : allemande ou soviétique. Elles sont ennemies.
- **Camp** : désigne l'un des deux joueurs : Koniev et Joukov
- **Indice de zone** : chiffre présent dans chaque zone de la carte
- **Zones de victoire** : zone rapportant des points de victoire.

Les unités

Chaque armée soviétique est représentée par 2 pions et chaque division allemande est représentée par un pion unique.

Exception : La 31^e armée soviétique (camp Koniev) n'est représentée que par un seul pion.

La carte

1. Séquence de jeu

A- Phase administrative

A.1- Renforts

A.2- Avancée américaine

A.3- Ordres d'Hitler

A.4- Evènement

B- Phase logistique

B.1- Ravitaillement

B.2- Remplacement

C- Phase d'opération

C.1- Impulse soviétique du camp Joukov

C.2- Impulse soviétique du camp Koniev

C.3- Impulse allemande du camp Koniev (nord)

C.4- Impulse allemande du camp Joukov (sud)

C.5- Test de fin de la phase d'opération

D- Phase de Fin de tour

2. Phase administrative - A

Lors de la phase administrative, les joueurs vérifient la disponibilité de leurs renforts, testent l'avancée américaine et déterminent les ordres d'Hitler. Ensuite chaque joueur peut piocher un évènement.

2.1 Renforts – A.1

2.1.1 Au début de chaque tour de jeu, chaque armée soviétique (note : un seul jet même si l'armée est composée de deux pions) et chaque division allemande autorisée (11.5 – 11.6) doit faire un jet de renfort. Sur un résultat supérieur à 6 (1d6 + le tour en cours) l'unité est disponible et placée non activée sur la carte. Ce test ne s'effectue pas pour les unités allemandes de la XIIe armée.

2.1.2 A partir du tour 4, le joueur Joukov teste si les unités de la XIIe armée allemande sont disponibles. Sur un résultat supérieur à 8 (1d6 + le tour en cours), les unités de la XIIe armée peuvent entrer en jeu à partir du tour suivant, à raison de 2 unités piochées au hasard chaque tour, qui sont placées sur la carte dans leur zone d'arrivée.

Design note : La XIIe armée allemande était placée pour défendre l'ouest de l'Allemagne, mais fut rapatriée pour briser l'encerclement de Berlin. N'ayant aucune illusion sur l'issue du combat, son chef a préféré briser l'encerclement de la IXe armée, pour que ses unités aient la possibilité de se rendre aux alliés occidentaux, en traversant l'Elbe. Sa concentration est lente et le XXe corps ne commence à attaquer que le 24 avril.

2.1.3 Une unité qui arrive en renfort est placée dans sa zone de départ. Si cette zone est occupée par une unité d'une autre nationalité qu'elle, elle entre par le point de ravitaillement le plus proche sur le bord de la carte.

2.2 Avancée américaine – A.2

2.2.1 Les joueurs testent l'avancée des troupes américaines à chaque tour de jeu en lançant 1d6 sur une table en fonction du tour en cours.

Tours 1 à 3 :

1 à 2 : capture d'une zone sur la piste 1

3 : capture d'une zone sur la piste 2

4 à 6 : aucun effet

Tours 4 à 8 :

1 à 2 : capture d'une zone sur la piste 1

3 : capture d'une zone sur la piste 2

4 : capture d'une zone sur la piste 3

5 à 6 : aucun effet

Tours 9 et 10 :

1 à 2 : capture d'une zone sur la piste 1

3 à 4 : capture d'une zone sur la piste 2

5 à 6 : capture d'une zone sur la piste 3

- 2.2.2 Les pistes américaines 1 et 2 commencent dans la zone « Leipzig » et la piste 3 commence dans la zone « Kyritz ». Les américains progressent de zone adjacente en zone adjacente sur les pistes. Chaque fois que les américains progressent sur une piste, on place un marqueur de contrôle américain dans la nouvelle zone capturée. La zone de Leipzig ne nécessite qu'un seul marqueur, les 2 pistes qui s'y trouvent étant comptées comme ayant avancé lors du placement du marqueur dans la zone.
- 2.2.3 Dès qu'une zone est capturée par les américains, elle n'est plus accessible pour les unités soviétiques et allemandes.
- 2.2.4 Si les troupes américaines progressent dans une zone contenant une unité soviétique, la progression américaine s'arrête définitivement sur toutes les pistes. Les soviétiques conservent le contrôle de la zone en question.
Design note : Contrairement à ce que pense Staline, les alliés occidentaux n'ont pas l'intention de capturer Berlin. Ils ne vont pas s'opposer aux soviétiques une fois ceux-ci rencontrés.
- 2.2.5 Si les américains progressent dans une zone contenant des unités allemandes, chaque unité allemande fait un test (sur 1d6). Sur un résultat inférieur ou égal à 4, l'unité est retirée du jeu. Sur un résultat supérieur ou égal à 5, elle est placée dans une zone adjacente d'indice de zone supérieur à celui de la zone en question (au choix du joueur concerné) vide de toute unité soviétique. Si ce n'est pas possible, l'unité est retirée du jeu.
Design note : Une partie des unités allemandes vont continuer à se battre pour tenter de protéger la retraite des autres unités, et la retraite des civils, vers la zone tenue par les alliés occidentaux.
- 2.2.6 Si une unité allemande retraite dans une zone américaine, elle est retirée du jeu.
- 2.2.7 Si une unité soviétique retraite dans une zone américaine, elle ne peut plus attaquer tant qu'elle s'y trouve et doit en sortir dès qu'elle peut être activée. De plus, la progression américaine est stoppée définitivement.
- 2.2.8 Si la progression américaine atteint une zone de Berlin, les 2 joueurs perdent la partie.
Design note : Le général Eisenhower n'avait pas l'intention d'aller jusqu'à Berlin et de provoquer un incident avec les soviétiques, mais Staline pense que les américains lui cachent leurs intentions. Il donne donc l'ordre d'encercler la ville pour empêcher les américains d'y arriver avant les soviétiques.

2.3 Ordres d'Hitler – A.3

- 2.3.1 A chaque tour, l'un des joueurs lance 1d6. Sur un résultat égal à 5, Hitler ordonne une contre-attaque des forces allemandes du nord (unités du camp Koniev) ; sur un résultat égal à 6, il ordonne une contre-attaque des forces allemandes du sud (unités du camp Joukov).
- 2.3.2 Lors de la prochaine activation allemande du camp concerné, les forces allemandes doivent attaquer avec au moins 2 divisions (si possible, sinon avec une seule) dont au moins une division blindée (si possible, sinon avec deux divisions quelle qu'elles soient). Si aucune unité n'est adjacente à une unité soviétique, au moins 2 divisions (si possible, sinon une seule), dont au moins une division blindée (si possible), doivent se placer adjacentes à une zone contenant des unités soviétiques. Les unités allemandes dans une zone contenant une ligne de fortification ou une zone de Berlin ne sont pas concernées par ces obligations.
Design note : Adolf Hitler a plusieurs fois lancé des ordres de contre-attaques, complètement déconnectés de la réalité sur le terrain. Une fois que les soviétiques ont

disloqués les communications allemandes, ces ordres ne sont plus arrivés aux unités allemandes, poussant même l'OKW à donner ces ordres par la radio, en clair.

2.4 Evènements – A.4

- 2.4.1 Lors de la mise en place du jeu, le joueur Koniev reçoit le jeton d'évènement n°1 (Heinrici) et les autres sont placés dans un récipient opaque.
- 2.4.2 Chaque joueur n'ayant pas de jeton d'évènement en dehors de l'évènement n°1 pioche un jeton événement qu'il garde secrètement. Le joueur Koniev pioche en premier.
- 2.4.3 A tout moment, un joueur peut décider de jouer son jeton événement (dans les limites indiquées ci-dessous) dont les effets s'appliquent immédiatement.
- 2.4.4 Tous les jetons événements défaussés ou joués retournent immédiatement dans la pioche, sauf s'il est spécifié qu'ils sont à usage unique ou inutilisable une fois certains événements ou délai dépassé.
- 2.4.5 Description des jetons événements :

1- Heinrici

Les unités allemandes effectuent un mouvement de retraite avant le combat et ne subissent aucune perte. Les règles de retraites s'appliquent normalement (8.3). Les unités soviétiques avancent dans la zone comme pour une avance après combat (8.4). Le jeton Heinrici est ensuite donné à l'adversaire, qui pourra (sans obligation) l'utiliser à partir du tour suivant.

A jouer par le joueur allemand lors d'un combat, avant le jet de dé (n'affecte pas l'évènement 8).

Design note : Le général Heinrici était un maître dans la gestion de la défense, sauvant plusieurs fois l'armée allemande en Russie en 1942 ou en Hongrie en 1944.

2- Rybalko traverse la Spree

Une armée soviétique (les 2 pions) peut être activée sans subir les pénalités des cours d'eau pour l'impulse en cours (à choisir au moment du jeu de l'évènement).

A jouer au début de l'impulse soviétique du joueur.

Design note : Le général Rybalko décide de ne pas attendre les pontonniers le 17 avril au soir, faisant traverser de vive force par un guet une brigade blindée, qui prend position sur l'autre rive et permet aux 2 armées blindées du maréchal Koniev de traverser la Spree dans la nuit.

3- Les Alliés se pressent vers Berlin

Les américains progressent d'une zone sur la piste choisie par le joueur jouant l'évènement. Cet événement ne retourne plus en pioche une fois la progression américaine stoppée (2.2.4 ; 2.2.7).

A jouer au début de l'impulse allemande du joueur.

4- Retraite planifiée

Durant le tour, les unités allemandes du joueur jouant l'évènement ne sont pas affectées par les restrictions de mouvement d'Hitler vers l'ouest (7.2.2). Ce jeton événement ne retourne plus en pioche après le tour 6.

A jouer au début de l'impulse allemande du joueur.

5- Speer et Heinrici essaient de sauver Berlin

Les zones de Berlin ont leur valeur de garnison réduite à 10 pour le tour en cours. Ce jeton événement est à usage unique.

A jouer au début de l'impulse soviétique du joueur.

Design note : Albert Speer et le général Heinrici ont tentés de limiter les destructions de Berlin en préparant la sortie de la garnison de la ville, pour que les soviétiques y pénètrent plus rapidement. Ainsi le 18 avril l'ordre de sortie de la garnison est donnée, mais seul quelques bataillons seront envoyés par le général Reymann, commandant la défense de la capitale allemande

6- Tout le monde sur le front

Une armée soviétique activée en combat pour l'impulse en cours dispose d'un bonus de +2 au jet de dé. Ce bonus s'applique à chaque combat si les unités de l'armée concernée combattent dans des zones différentes. A la fin du combat, ces unités agissent comme si elles avaient été mises en réserve.

A jouer au début de l'impulse soviétique du joueur.

Design note : Furieux des ratés de l'offensive du maréchal Joukov, Staline laisse entendre qu'il pourrait avoir besoin des conseils de la Stavka et du second front biélorusse. Pour éviter une telle humiliation Joukov ordonne le 18 avril que l'offensive soit accélérée et poursuivie sans relâche jour et nuit.

7- Camions

Une armée soviétique (1 ou 2 pions) peut bouger puis attaquer au cours de la même impulse.

A jouer au début de l'impulse soviétique du joueur.

8- Effondrement des conscrits allemands

Une unité allemande est réduite avant le combat (au choix du joueur soviétique). Une unité ne peut être détruite par cet événement.

À jouer avant un combat par le joueur soviétique.

Design note : Les unités allemandes sont souvent constituées de fond de tiroir en avril 1945 et plusieurs unités se sont littéralement écroulées lors de l'épreuve du feu, la plus fameuse étant la 9^e division parachutiste dont les conscrits fuient devant les soviétiques, à la grande rage d'Hermann Goering.

9- Destruction des ponts sur l'Oder par la Luftwaffe

Le joueur utilisant ce jeton d'évènement choisit une zone à l'ouest de l'Oder ou de la Neisse et limitrophe à ce cours d'eau (ex : « Forst »), ou une zone adjacente à une telle zone limitrophe (ex : « Kathlow »). Les unités soviétiques présentes dans cette zone sont hors ravitaillement pour le tour en cours. Ce jeton événement est à usage unique.

A jouer au début l'impulse soviétique de l'adversaire avant qu'il n'active ses unités ou ne joue un marqueur événement.

Design note : Au début de l'offensive soviétique, ce qui reste de la Luftwaffe tente de se sacrifier pour détruire les ponts reliant la tête de pont soviétique sur l'Oder à sa rive est. Seul quelques ponts seront détruits, n'ayant aucun impact sur les combats.

10- Coordination

Six unités soviétiques peuvent être activées au lieu de 4 pour cette impulse par le camp jouant l'évènement.

A jouer au début de l'impulse soviétique du joueur.

11- Contre-attaque surprise

Les points de force des unités allemandes en attaque sont doublés pour cette impulse. Ne peut pas être joué sur un jet de progression urbaine (9.2).

A jouer au début de l'impulse allemande du joueur.

3. Phase logistique - B

3.1 Ravitaillement – B.1

- 3.1.1 Lors de cette étape, chaque joueur vérifie que ses unités sont capables de tracer une ligne continue de zones libres d'unités ennemies entre la zone où elle se trouve et une source de ravitaillement de son camp.
Les unités soviétiques du camp Joukov ne sont ravitaillées que par les zones de ravitaillement soviétiques du camp Joukov (voir carte), et les unités soviétiques du camp Koniev que par celles du camp Koniev.
Les unités allemandes des 2 camps peuvent être ravitaillées par n'importe quelle zone de ravitaillement allemande.
- 3.1.2 Une ligne de ravitaillement soviétique ne peut pas passer par une zone occupée par une unité soviétique du camp adverse.
Une zone vide n'est pas considérée comme libre d'unité ennemie si elle est contrôlée par les américains ou si elle est adjacente à une zone contenant une unité ennemie.
Une unité allemande dans une zone de Berlin n'est pas considérée comme adjacente à une zone vide hors Berlin si une unité soviétique occupe la même zone de Berlin qu'elle.
Une ligne de ravitaillement peut passer par une zone contestée (voir le glossaire) si la zone est contestée par des unités du même camp.
- 3.1.3 Une unité non ravitaillée voit ses points de force divisés par 2 (arrondi au supérieur). Elle ne peut se déplacer que d'une seule zone maximum et ne peut pas être activée en mode réserve. On place le marqueur correspondant (OOS) sur les unités concernées.

3.2 Remplacement – B.2

- 3.2.1 Chaque joueur dispose d'un point de remplacement par tour dont il peut se servir pour :
- remettre une unité soviétique réduite (verso) à pleine puissance (recto). Une unité non ravitaillée ne peut pas bénéficier de ce point de remplacement.
 - Faire revenir en jeu une unité détruite : cette unité entre en jeu réduite , elle est placée dans une zone de ravitaillement soviétique de son camp.
- 3.2.2 Chaque joueur soviétique peut décider de ne pas utiliser son point de remplacement et de le convertir en point de support utilisable pour le tour en cours (cf. 9.2). Il peut également placer ses propres unités ravitaillées, hors ravitaillement volontairement. Chaque unité mise hors ravitaillement génère un point de support pour le tour en cours. On ajuste le marqueur « Support » sur son compteur.
- 3.2.3 Les points de remplacement et les points de support ne peuvent pas être stockés d'un tour sur l'autre. S'ils ne sont pas utilisés, ils sont perdus

4 Phase d'opération - C

4.1 Généralités

- 4.1.1 Chaque phase d'opération est composée de quatre impulsions. Au début de la phase d'opération, on place le marqueur « Opération » sur la case 1 de la piste d'opération. Cette phase va être exécutée un certain nombre de fois de manière aléatoire (4.3).

- 4.1.2 Au cours d'une impulsion, un joueur peut activer jusqu'à 4 unités de son camp (donc jusqu'à 4 unités soviétiques lors de son impulsion soviétique et jusqu'à 4 unités allemandes lors de son impulsion allemande).
- 4.1.3 Lorsqu'une unité est activée, elle peut l'être suivant 3 modes : mouvement, combat ou réserve.
On joue en premier les unités activées en mode mouvement, puis celles activées en mode combat et enfin celles activées en mode réserve.
Toutes les unités activées doivent être désignées avant de commencer les mouvements.
- 4.1.4 Lorsqu'une impulsion est terminée, les unités qui viennent d'être activées sont tournées à 180° pour indiquer qu'elles ne sont plus activables durant ce tour.
- 4.1.5 Un joueur peut décider de ne pas activer d'unité lors d'une impulsion (i.e., passer son tour). Si les 2 joueurs passent leur tour lors des impulsions soviétiques successives (étapes C.1 et C.2), la phase d'opération se termine automatiquement à la fin de l'étape C.5 qui suit et les joueurs passent à la phase de Fin de tour.

4.2 Activation des unités – C.1 à C.4

- 4.2.1 Une unité activée en mode **mouvement** ne peut pas entrer dans une zone ennemie, exception faite des zones de Berlin (7.4). La vérification de l'empilement (6) se fait à la fin du mouvement.
- 4.2.2 Une unité activée en mode **combat** ne peut que combattre. Suite au combat, si les unités en défense retraitent, au moins une des unités attaquantes **doit** avancer dans la zone attaquée (8.4)
- 4.2.3 **Une unité hors ravitaillement ne peut jamais être mise en réserve.** Une unité activée en mode **réserve** peut bouger de la moitié de ses points de mouvement. Elle peut aussi avant cela suivre les unités de sa zone qui avancent après combat (8.4) si ce mouvement respecte les règles d'empilement (Ce mouvement ne coûte pas de points de mouvement).

4.3 Fin de la phase d'opération – C.5

- 4.3.1 Une fois que les 4 impulsions de la phase d'opération sont jouées, on lance 1d6 pour déterminer si on passe à la phase de fin de tour, ou si on joue une nouvelle phase d'opération. Si le résultat est inférieur ou égal à la phase d'opération en cours (voir marqueur « Opération » sur sa piste), celle-ci se termine et les joueurs passent à la phase de Fin de tour. Sinon, les 2 joueurs entament une nouvelle phase d'opération (étape C.1) et on avance le marqueur « Opération » d'une case.

On applique un modificateur de +2 au d6 lors des tests du 1^{er} tour de jeu.

Exception : Si les joueurs ont passés leur tour lors des 2 impulsions soviétiques (C1 et C2), le tour prend fin automatiquement (4.1.5)

5. Phase de fin de tour - D

- 5.1 Lors de la phase de Fin de tour, toutes les unités qui n'ont pas été activées pendant le tour (i.e., celles qui n'ont pas été tournées à 180° - 4.1.4) et qui ne sont pas hors ravitaillement, peuvent faire un mouvement d'une zone. Ce mouvement ne permet pas d'entrer dans une zone de Berlin et les restrictions de mouvement vers l'ouest pour les unités allemandes s'appliquent toujours (7.2.2). Ces mouvements se font dans l'ordre des impulsions de la phase d'opération.

5.2 Aux tours 7, 8 et 9, si une unité soviétique se trouve dans chaque zone de Berlin, on teste si le jeu prend fin. Un des joueurs lance 1d6 modifié de la façon suivante.

- +1 par zone de Berlin avec un niveau de progression soviétique égal à 2 (9.1)
- +2 par zone de Berlin avec un niveau de progression soviétique supérieur à 2 (9.1)

Sur un jet supérieur à 8 la partie prend fin et on compte les points de victoire, sinon la partie continue. Au tour 10 la partie prend fin automatiquement.

5.3 Toutes les unités sont retournées à l'endroit pour être à nouveau activables lors du prochain tour.

5.4 Tous les points de support non utilisés sont perdus (3.2.2)

5.5 Si un joueur dispose encore de son jeton événement, il peut le défausser ou le conserver pour le tour suivant.

Exception : Le jeton de l'évènement n°1 ne peut pas être défaussé.

5.6 Le marqueur de tour est avancé d'une case.

6. Empilement

6.1. Généralités

6.1.1. L'empilement est vérifié à la fin de chaque mouvement, de chaque combat, de chaque réserve et à l'issue de la phase de Fin de tour (5.1).

6.1.2. La limite d'empilement est de 2 unités soviétiques OU 3 unités allemandes dans une zone. Les unités allemandes et soviétiques ne peuvent jamais se trouver dans une même zone

Exception 1 : Dans chaque zone de Berlin la limite d'empilement est de 2 unités soviétiques ET 1 unité allemande.

Exception 2 : Les zones à l'est de la ligne Oder-Neisse ainsi que la tête de pont sur l'Oder peuvent accueillir un nombre illimité d'unités soviétiques.

7. Mouvement

7.1 Généralités

7.1.1 Les mouvements s'effectuent de zone en zone adjacente, jusqu'à la limite des points de mouvement des unités.

7.1.2 Le coût d'entrée dans une zone est de 1 PM.

Entrer dans une zone en franchissant une rivière augmente ce coût de +1 PM.

Entrer dans une zone en suivant une main road coûte ½ PM et annule le surcoût pour franchir une rivière.

7.1.3 Une unité peut toujours effectuer un mouvement minimum d'une zone.

7.1.4 Les nexus ne peuvent pas être utilisés pour passer en diagonal d'une zone à une autre (exception : 7.4.4).

7.2 Mouvement des unités allemandes

7.2.1 Les unités allemandes ne peuvent pas franchir la ligne Oder-Neisse.

7.2.2 Une unité allemande activée en mode mouvement doit faire un test sur 1d6 pour pouvoir se déplacer librement. Le test est réussi sur un résultat strictement supérieur à 3 jusqu'au tour 4 inclus, strictement supérieur à 2 au tour 5 et strictement supérieur 1

au tour 6. Si le test est raté, l'unité ne peut pas entrer dans une zone dont l'indice est inférieur à celui de la zone occupée au début de son mouvement. A partir du tour 7, cette restriction ne s'applique plus.

Design note : Adolf Hitler refuse toute retraite et a bloqué la IXe armée allemande dans les combats, provoquant son encerclement dans la Spreewald.

7.3 Mouvement des unités soviétiques

7.3.1 Les 2 unités qui composent une armée soviétique doivent rester *idéalement* dans la même zone ou dans 2 zones adjacentes.

- Si c'est le cas au début d'une impulsion soviétique, elles peuvent se placer en défaut avec cette règle à l'issue d'un mouvement ou d'un combat.

- Si par contre au début d'une impulsion soviétique, les 2 unités ne respectent pas cette règle et qu'une des 2 unités est activée, celle-ci ne pourra être activée qu'en mouvement et pour se mettre en conformité avec cette règle à la fin de l'activation.

7.3.2 Les unités soviétiques ne peuvent pas volontairement franchir la ligne de séparation des fronts. Si une unité soviétique est forcée de reculer au-delà de cette ligne, elle doit être activée dès que possible pour revenir dans sa zone de front attitrée.

Design note : Les 2 maréchaux avaient une zone d'action bien délimitée jusque Berlin, par Staline lui-même, mais celle-ci avait été laissée volontairement floue une fois la capitale atteinte, pour forcer à la compétition.

7.3.3 Des unités soviétiques des 2 camps ne peuvent se trouver volontairement dans une même zone. Si une unité soviétique d'un camp est forcée de reculer dans une zone contenant des unités soviétiques de l'autre camp :

- Elle ne participe pas à la défense de la zone concernée ;
- Elle est éliminée directement (sans absorber de points de pertes) si un combat provoque la retraite des unités soviétiques de l'autre camp qui défendent la zone concernée ;
- Elle ne peut être activée qu'en mode mouvement pour sortir de la zone et aller dans une autre zone libre d'unité soviétique du camp adverse.

7.3.4 Lorsqu'une unité soviétique entre dans une zone à points de victoire, elle place un marqueur de contrôle de son camp.

Si une unité soviétique de l'autre camp entre dans une zone déjà contrôlée, le contrôle de la zone ne change pas de camp pour le calcul des points de victoire (10.1).

Si par contre, ce sont des unités allemandes qui en reprennent le contrôle, en entrant dedans, le marqueur disparaît et les 2 camps soviétiques peuvent à nouveau tenter d'en prendre le contrôle.

7.4 Mouvement dans les zones de Berlin

7.4.1 Une unité allemande ne peut pas entrer dans une zone de Berlin depuis une zone extérieure à Berlin si la zone de Berlin est contestée (voir lexique) ou contrôlée (9.3.3) par les soviétiques.

7.4.2 Une unité allemande dans une zone de Berlin contestée ou contrôlée par les soviétiques ne peut pas se déplacer vers une zone extérieure à Berlin.

7.4.3 Le mouvement d'une unité allemande prend fin immédiatement dès qu'elle entre dans une zone de Berlin contestée ou contrôlée par les soviétiques.

7.4.4 Les unités allemandes peuvent lors d'un mouvement ou d'une retraite (8.3.5) utiliser le nexus situé au centre de Berlin pour aller d'une zone de Berlin à une autre.

- 7.4.5 Les unités soviétiques des 2 camps ne peuvent en aucun cas être présentes en même temps dans une zone de Berlin
- 7.4.6 Le mouvement d'une unité soviétique prend fin immédiatement dès qu'elle entre dans une zone de Berlin non contrôlée par les soviétiques.
Exemple : La zone de Tempelhof contient une unité allemande et une unité soviétique avec un niveau de progression urbaine égale à 1 (voir 9). Une seconde unité soviétique située à Zossen entre dans Tempelhof et doit s'arrêter car la zone n'est pas contrôlée par les soviétiques. La première unité soviétique peut entrer dans la zone de Zehlendorf (vide) et doit s'y arrêter pour la même raison.

8. Combat

8.1 Généralités

- 8.1.1 Un combat a lieu entre toutes les unités d'une zone en défense et X unités en attaque situées dans une ou plusieurs zones adjacentes à la zone en défense (au choix de l'attaquant). Les zones de Berlin ne peuvent pas être attaquées : celles-ci obéissent à des règles particulières **Exception** : voir 9.2.4.
- 8.1.2 Lors d'un combat, on calcule le ratio entre la somme des points de forces des unités en attaque et la somme des points de force des unités en défense. La valeur des points de force des unités peut être modifiée (cf. Table des combats). Ce ratio est arrondi en faveur du défenseur.
- 8.1.3 Une même zone ne peut être attaqué qu'une seule fois par impulse

8.2 Points de pertes

- 8.2.1 Un résultat « A# » oblige l'attaquant à subir # pas de pertes. Un résultat « D# » oblige le défenseur à subir # pas de pertes. Un pas de perte se traduit par la réduction d'une unité (on la retourne sur son verso) ou par la destruction d'une unité déjà réduite.
- 8.2.2 Lors d'un combat, toutes les unités d'un camp doivent subir un pas de perte avant d'en subir un second (et d'être par conséquent éliminées). Si des unités allemandes des 2 joueurs défendent, elles doivent subir les pertes de façon équitable. Dans ce cas, le camp qui n'attaque pas subit la 1^{ère} perte, le camp qui attaque subit la 2^{ème}, et ainsi de suite.

8.3 Retraites

- 8.3.1 Un résultat « R » force le défenseur à retraiter dans une zone adjacente. Si plusieurs unités doivent retraiter, elles peuvent retraiter dans des zones différentes.
- 8.3.2 Une retraite doit s'effectuer prioritairement dans une zone d'indice inférieur ou égal à la zone d'origine pour les allemands, ou d'indice supérieur ou égal à la zone d'origine pour les soviétiques. Parmi ces zones on doit choisir une zone sans unité de l'autre camp, ou si ça n'est pas possible, une zone sans unité de l'autre nationalité. Sinon on peut retraiter dans une zone sans tenir compte de son indice, mais prioritairement dans une zone sans unité de l'autre camp, ou si ça n'est pas possible une zone sans unité de l'autre nationalité.
- 8.3.3 La retraite doit s'effectuer en respectant si possible la limite d'empilement (6.1.2). Si la limite d'empilement ne peut pas être respectée, l'unité en retraite peut traverser une zone contrôlée par son camp où la limite d'empilement est déjà atteinte, pour arriver dans une zone adjacente où la retraite est possible.

- 8.3.4 Si une retraite n'est pas possible (i.e. toutes les zones adjacentes sont occupées par des unités ennemies), toutes les unités en défense prennent un pas de pertes supplémentaire et ne bougent pas.
- 8.3.5 Une unité allemande ne peut pas retraire dans une zone de Berlin depuis une zone extérieure à Berlin si la zone de Berlin est contestée ou contrôlée par des unités soviétiques. Les unités allemandes peuvent utiliser le nexus dans Berlin lors d'une retraite en cas de dépassement de limite d'empilement (7.4.4). Les unités soviétiques peuvent retraire dans une zone de Berlin uniquement si elles en ont le contrôle (9.3.3).
- 8.3.6 Les restrictions allemandes pour les mouvements vers l'ouest (7.2.2) ne s'applique pas aux unités allemandes qui retraitent.
- 8.3.7 Les retraites dans une zone contrôlée par les américains obéissent à des règles particulières (voir 2.2.6 et 2.2.7)

8.4 Avance après combat

- 8.4.1 L'attaquant doit faire avancer au moins une de ses unités dans la zone abandonnée si le défenseur retraite à l'issue du combat ou est totalement détruit. Il peut faire avancer autant d'unités ayant participé à l'attaque qu'il le souhaite, en respectant les limites d'empilement.
- 8.4.2 Toutes les unités en mode réserve situées dans les mêmes zones que les unités attaquantes peuvent également avancer dans la zone conquise (4.2.3), en respectant les limites d'empilement.
- 8.4.3 La règle 7.2.2 ne s'applique pas aux unités allemandes qui effectuent une avance après combat.

9. Progression dans Berlin

9.1 Généralités

- 9.1.1 L'empilement et le mouvement dans les zones de Berlin sont régies par des règles particulières. Voir 6.1.2 exception 1 et 7.4
- 9.1.2 Une zone de Berlin ne contenant pas de marqueur de progression urbaine est considérée comme ayant une progression urbaine à 0. Ce niveau ne peut augmenter que par un jet de progression urbaine (9.2)
- 9.1.3 Une zone de Berlin avec un niveau de progression urbaine inférieur à 2 et dans laquelle des unités soviétiques sont présentes est considérée comme contestée.
- 9.1.4 Une zone de Berlin est contrôlée par un camp soviétique lorsque le niveau de progression urbaine est supérieur ou égal à 2.
- 9.1.5 Une zone de Berlin contestée ou contrôlée par les soviétiques doit toujours contenir au moins une unité soviétique. Si cette condition n'est plus remplie le niveau de progression urbaine retombe à 0, et le joueur soviétique qui quitte la zone (la laissant vide) perd la valeur de cette zone en PV, et celui qui contrôlait la zone perd lui aussi la même valeur. Si c'est le même joueur il perd donc le double de la valeur de la zone au total.

Exemple : une unité soviétique contrôle la zone de Tempelhof mais sort de celle-ci, laissant la zone vide. Le camp de l'unité soviétique perd le contrôle de la zone, les 3 points de victoire que représente la zone suite à la perte de contrôle, et 3 points supplémentaires pour avoir laissé vide une zone de Berlin, redonnant son contrôle aux allemands.

Design note : Une retraite dans Berlin aurait été un fort revers pour le maréchal concerné, et aurait entraîné la colère de Staline.

9.2 Procédure

- 9.2.1 Lorsque des unités soviétiques se trouvent dans une zone de Berlin, elles peuvent être activées, en mode combat, pour tenter de pénétrer plus avant dans la capitale allemande. Une unité allemande dans une zone de Berlin peut également être activée, en mode combat, pour tenter de repousser la pénétration soviétique dans la capitale. Pour cela, les unités activées dans la zone doivent effectuer un jet de progression urbaine. Chaque jet de progression urbaine soviétique coûte 1 point de support (3.2.2) au camp concerné.
- 9.2.2 Les unités soviétiques ne peuvent pas faire de jet de progression urbaine si elles sont hors ravitaillement. Les unités allemandes dans Berlin sont toujours ravitaillées.
- 9.2.3 Pour calculer le ratio du jet de progression urbaine, on ajoute la valeur de la garnison de la zone à l'unité en défense si celle-ci est allemande. Si la zone ne contient pas d'unité allemande, la somme des points de force en défense se résume à la valeur de la garnison. La garnison ne peut pas être activée en attaque.
- 9.2.4 En exception à 8.1.1, le joueur allemand peut effectuer une progression urbaine en utilisant comme renfort des unités situées dans une seule et même zone normale adjacente à la zone de Berlin concernée. Ces unités participent au calcul de la somme des points de forces des unités allemandes en attaque.
- Exemple : Le joueur allemand effectue une progression urbaine dans la zone de Tempelhof où se trouvent une unité allemande à 8 points de force et une unité soviétique à 7 points de force. Le joueur allemand choisit également d'activer en mode combat ses deux unités dans la zone de Trebbin pour un complément de 8 points de force, soit au total 16 points de force et un ratio de 2 contre 1.*
- 9.2.5 Le joueur soviétique peut dépenser un point de support supplémentaire (et un seul) pour bénéficier d'un +1 au résultat du d6 sur la table de progression urbaine.

9.3 Résultats

- 9.3.1 Les résultats « A# » et « D# » sont traités suivant 8.2. La garnison n'est jamais affectée par les pas de pertes.
- 9.3.2 Si le résultat est « +/- # », le niveau de progression urbaine augmente de # dans la zone si ce sont les soviétiques qui attaquent, ou baisse de # si ce sont les allemands qui attaquent. On place le marqueur adéquat dans la zone.
- 9.3.3 Une zone de Berlin est considérée comme contrôlée par les soviétiques si le niveau de progression urbaine est supérieur à 1.
- 9.3.4 Il n'y a pas de limite supérieure au niveau de progression urbaine dans une zone de Berlin. Le niveau de progression urbaine ne peut pas être inférieur à 0. Si une unité allemande obtient un résultat « +/- 1 » sur la table de progression urbaine dans une zone où le niveau de progression urbaine est nul, les défenseurs soviétiques subissent un pas de pertes et le niveau de progression urbaine reste à 0.
- Design note : Les combats ont été féroces dans Berlin et les soviétiques ont déployés une grande quantité de moyens pour prendre la ville, alors que les allemands ont mobilisé jusqu'aux enfants et vieillards. Le but ultime de la progression soviétique était le Reichstag, considéré comme le symbole du pouvoir allemand. Pour emporter la décision face à l'autre maréchal, des attaques vont avoir lieux pour pénétrer le plus en avant possible dans la capitale du Reich.*

10. Fin du jeu et victoire

La victoire est déterminée lorsque la partie s'arrête, c'est-à-dire sur un jet de fin de jeu réussi lors de la phase de Fin de tour à partir du tour 7 (5.2), ou automatiquement à la fin du tour 10. Les points de victoire (PV) sont comptabilisés au fur et à mesure du déroulement de la partie.

10.1 Objectifs territoriaux

10.1.1 Les zones à Point de victoire rapportent leur valeur au joueur soviétique qui les contrôle (7.3.4). Pour les zones de Berlin, voir 9.1.5 et 9.3.3.

10.2 Objectifs spécifiques

10.2.1 Bombardement de Berlin : Le premier joueur à activer une unité soviétique de son camp dans une zone adjacente à une zone de Berlin, mais sans rien faire avec (la tournant donc immédiatement à 180°) gagne 1 PV.

Exemple : Le joueur soviétique active et retourne immédiatement de 180° une unité à Zossen sans la faire agir autrement. Il marque 1 PV.

10.2.2 Le premier joueur soviétique à atteindre un niveau de progression urbaine supérieur à 0 dans une zone de Berlin gagne 2 PV.

10.2.3 Le joueur soviétique avec le niveau de progression urbaine le plus élevé (et au minimum 4) à la fin de la partie gagne 5 PV. Ces points ne sont gagnés que si au moins une unité soviétique (peu importe le camp) occupe chacune des 6 zones de Berlin.

Design note : Pour valoriser leur progression, les maréchaux vont tenter à chaque fois d'être les premiers à bombarder la capitale allemande et à y pénétrer le plus loin possible pour marquer des points envers Staline. Evidemment, comme l'encerclement reste prioritaire, la pénétration dans Berlin ne compte pas si la ville n'est pas isolée par un cordon soviétique.

11. Mise en place

Les événements 2 à 11 sont placés dans un récipient opaque et l'évènement 1 (Heinrici) est donné au joueur Koniev.

Le marqueur de tour et le marqueur operation sont placés sur la case 1 de la piste des tours, les marqueurs support et VP sur la case 0 de la piste de support et VP.

Les unités de chaque camp sont ensuite placées dans leurs zones respectives

11.1 Unités soviétiques Joukov (Rouge avec symbole OTAN blanc)

Barwalde : 61^e armée (61), 1^{ère} armée polonaise (1 POL)

Kustrin : 47^e armée (47), 3^e armée de choc (3SHA), 2^e armée blindée de la garde (2GTA)

Order's Bridgehead : 5^e armée de choc (5SHA), 8^e armée de la garde (8GA)

Reppen : 69^e armée (69)

Ziebingen : 33^e armée (33)

Goritz : 1^{ère} armée blindée de la garde (1GTA)

11.2 Unités allemandes Joukov (grise avec symbole OTAN blanc)

Gorlitz : 10^e panzer SS (10 Pz SS), 72^e division (72), 17^e division (17)

Nievsky: Brandenburg (Branden)

Richen: 615^e division (615)

Muskau: 545^e division (545)
Spremberg: 1^{ère} panzer SS (1 Pz SS), 344^e division (344)
Dresden : 404^e division (404)
Forst: 342^e division (342)
Guben : 36^e division SS (36 SS), 214^e division (214)
Lieberose : 275^e division (275), 35^e division SS (35 SS)
Cottbus: 21^e division de panzer (21 Pz)

11.3 Unités soviétiques Koniev (Rouge avec symbole OTAN noir)

Triebel: 3^e armée de la garde (3GA), 13^e armée (13), 3^e armée blindée de la garde (3GTA)
Priebus : 5^e armée de la garde (5GA), 4^e armée blindée de la garde (4GTA)
Sanitz : 2^e armée polonaise (2 POL)
Penzig : 52^e armée (52)

11.4 Unités allemandes Koniev (Grise avec symbole OTAN noir)

Furstenberg: 391^e division (391), 32^e division SS (32 SS)
Beeskow: division Rägener
Franckfurt an der Oder: 286e division
Lebus: 712e division (712), 169e division (169)
Seelow: 303e division (303), 20e Pz grenadier (20 pzgre)
Falkenhagen: Pz division Kurmark (Kurmark), 156e division (156)
Oderbruch 1: 606e division (606), 5 Jäger division (5 Jäger)
Oderbruch 2: 9e fallschirmjäger division (9 Falsch), 309e division (309)
Letschin: Muncheberg (Munch)
Prötzen: 25e Pz grenadier (25 pzgre)
Muncheberg : 541e division (541)

11.5 Renforts Joukov

11.5.1 Renforts soviétiques

3^e armée (3) : par une zone de ravitaillement soviétique Joukov

11.5.2 Renforts allemands

1ere fallschirmjäger division (1 Falsch) : par une zone touchant le bord sud

11.5.3 Renforts allemands de la XIIe armée (toutes entrent par un point de ravitaillement sur le bord ouest de la carte)

Theodor Körner (T. Körner), Ulrich von Hutten (U. v Hut), Ferdinand von Schill (F. v Schill), Scharnhorst (Scharn), Clausewitz (Clause), Hamburg (Hamburg), Von Hake (V. Hake), 199^e division (199), Herman Goering jagpanzer (H. Goer), Friedrich Ludwig Jahn (F L Jahn)

11.6 Renforts Koniev

11.6.1 Renforts soviétiques

28^e armée (28) : par une zone de ravitaillement soviétique Koniev

31^e armée (31) : par une zone de ravitaillement soviétique Koniev

11.6.2 Renforts allemands

11^e division SS (11 SS) : Joachimsthal, ou si occupé par les soviétiques, par une zone de ravitaillement allemand du bord nord de la carte

23^e division SS (23 SS) : Joachimsthal, ou si occupé par les soviétiques, par une zone

de ravitaillement allemand du bord nord de la carte
 18° Pz grenadier (18 pzgre) : joachimstall, ou si occupé par les soviétiques, par une zone de ravitaillement allemand du bord nord de la carte

Annexe 1 : Table de progression urbaine

Dé (1D6)	Résultat
<= 0	A1
1	A1
2	
3	
4	+/- 1 A1
5	+/- 1 A1D1
6	+/- 1 D1
7	+/- 1 D1
8	+/- 2 A1D1
9	+/- 2 D1
10+	+/- 3 D1

Modificateurs :

- Pour chaque zone de Berlin adjacente contrôlée par des unités de même nationalité que les unités attaquantes (sans tenir compte du camp) +1
- Armée soviétique entière (2 pions) : +1
- Point de support dépensé en plus de celui de l'activation : +1 (1 seul point de support peut être dépensé pour ce bonus, et uniquement lors d'une progression urbaine soviétique)
- Ratio attaquant/défenseur (en faveur du défenseur) :
 - 1 :3 = -2
 - 1 :2 = -1
 - 2 :1 = +1
 - 3 :1 = +2
 - 4 :1 = +3 etc.

Annexe 2 : Table de combat

Dé/ratio	1 :3 et -	1 :2	1 :1	2 :1	3 :1	4 :1 et +
1	A3	A2	A2	A2D1	A1D1	A1D1
2	A2	A2	A2D1	A1D1	D1	R
3	A2	A2D1	A1D1	A1D1R	R	D1R
4	A2D1	A1D1	A1D1R	R	D1R	D2R
5	A2D1	A1D1R	R	D1R	D2R	D2R

6	A1D1	R	D1R	D2R	D3R	D3R
---	------	---	-----	-----	-----	-----

Modificateurs au jet de d6 :

- -1 si au moins une unité blindée attaque une zone difficile
- -1 si les défenseurs sont dans une zone boisée
- -1 si l'attaque s'effectue dans une zone de retranchement ET à travers la ligne de retranchements (uniquement en cas d'attaque soviétique)
- +1 si au moins une armée soviétique complète (2 pions) attaque en même temps
- +1 si l'attaque se fait à partir de plusieurs zones
- +2 si au moins une unité blindée attaque dans une zone en plaine sans unité blindée ennemie en défense.

Modificateurs aux points de force des unités :

- $\times 2$ si les défenseurs sont dans une zone de terrain difficile
- $\times \frac{1}{2}$ (arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1) pour toute unité qui attaque à travers une rivière (Exception : la rivière ne compte pas pour les unités soviétiques qui attaquent Oderbruch 2 depuis Küstrin)
- $\times \frac{1}{2}$ (arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1) pour toute unité qui est non ravitaillée (3.13.)

Annexe 3 : Exemple de combat

4 unités soviétiques sont activées. 3 sont dans la tête de pont de l'oder (1^{ère} armée blindée de la garde – pions blindés 22 et 22 – et 8^{ème} armée de la garde – pion mécanisé 20), et une 4^{ème} se trouve de l'autre côté de l'Oder (8^{ème} armée de la garde – pion mécanisé 20), à Göritz. La zone attaquée est Lebus qui contient 2 unités allemandes (606^{ème} division – pion infanterie 3 et 5^{ème} jager division – pion infanterie 8).

Les unités allemandes sont doublées (terrain difficile), soit un total de 22 points de force.

L'unité soviétique qui attaque à travers l'Oder est divisée par 2, soit un total de 74 points de force. Les soviétiques bénéficient d'un +1 car au moins une armée entière soviétique attaque, +1 car l'attaque se fait à partir de 2 zones, -1 pour les blindés qui attaquent une zone difficile et -1 pour la ligne de retranchements, soit un modificateur total de 0.

Le ratio est de 3 contre 1 ($74/22 = 3,3$ soit 3 contre 1) et le soviétique lance un dé, obtenant 5, et un résultat de D2R. L'allemand retournent donc ses 2 unités (il ne peut pas détruire d'unité, il faut infliger une perte à toutes les unités avant d'en donner une seconde à un pion) et retraite d'une zone. Le joueur soviétique est obligé de faire avancer une de ses unités, et peut en avancer jusqu'à 2 (empilement maximum), seul les zones de départ soviétiques permettant un empilement supérieur à 2 pions soviétiques. Il choisit donc de faire avancer les 2 pions de la 8^{ème} armée de la garde.

Annexe 4 : Exemple de progression Urbaine

Le joueur soviétique dispose des 2 unités de la 8^{ème} armée de la garde (pions mécanisés à 20) dans la zone de Tempelhof, et le joueur allemand dispose de la division SS nordland (pion à 6). Le niveau de progression actuel est de +1.

Le joueur soviétique dépense 1 premier point de ravitaillement pour permettre le jet de progression urbaine, et un second point pour bénéficier d'un +1 supplémentaire au jet de dé. Le rapport de force est donc de 40 contre 20+6, soit 1 contre 1 et le joueur soviétique bénéficie d'un +1 pour avoir une armée soviétique entière et d'un +1 pour le point de ravitaillement supplémentaire (soit +2). Le joueur soviétique lance un dé et obtient 5, modifié à 7. Le niveau de contrôle soviétique passe donc de +1 à +2 et la division nordland est réduite.

La zone de Tempelhof est donc maintenant considérée comme contrôlée par les soviétiques (impact sur les conditions de victoire, et bonus de +1 lors des jets de progression urbaine dans les zones adjacentes, même si ce sont des soviétiques du camp d'en face) et les prochaines progressions à Tempelhof compteront pour la progression dans Berlin Centre (et donc uniquement pour les 5VP qui y sont attachés).

Sources historiques :

Berlin : Les offensives géantes de l'armée Rouge Vistule – Oder – Elbe (12 janvier – 9 Mai 1945) – Jean Lopez

Race for the Reichstag: The 1945 battle for Berlin – Tony le Tissier

The last year of the German army – May 1944 – May 1945 – James Lucas

La chute de Berlin – Antony Beevor

Hors série 39-45/Historica N° 102 et 103

Remerciement particulier à tous ceux qui m'ont aidés, pour les tests comme pour la relecture et la documentation

Laurent Closier

David Chauvel

Gonzague Depondt

Jean-Baptiste Euzet

Christophe Foley

Philippe Gicquel

Anthony Jacob

Yves Le Quellec

Dominique Marshall

Philippe Parmentier

Arnaud Pierre Pierre

Olivier Revenu

Nicolas Rident