



# Stalingrad U Foundation Course

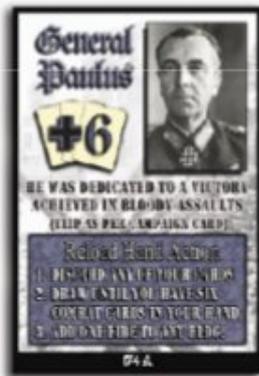


## Jeu de base

La première section des règles comprend tout ce que vous devez savoir pour commencer à jouer. Tous le matériel du jeu est passé en revue et expliqué.

La section des règles avancées repose sur celle des règles de base et se contente de les développer.

## Supreme Commanders



A.

B.

Une carte double face « supreme commander » est fourni à chaque joueur. La 6ième Armée commence le siège avec le Général Paulus, l'Armée Rouge avec le Général Lopatin.

Les Généraux prennent part à l'action de manière isolée. Ils sont uniquement sollicités quand un joueur doit refaire sa main de carte. Ils sont immunisés contre les effets des cartes et ne peuvent pas être blessés ou tués par une attaque.

Le seul effet sur un commandant suprême peut venir d'une carte Campagne sur laquelle figure sa photo. Retournez alors la carte du commandant suprême et son successeur prend la suite de la partie. Le jeu à quatre joueur utilise deux généraux en plus. Chacun d'eux respecte des règles bien précises pour être remplacé (p 16).

### A. La main de carte

Avant la partie, chaque joueur pioche un nombre de cartes combat égale au nombre indiqué sur la carte du commandant suprême de son armée. Au cours de la partie, d'autre carte peuvent être obtenues et il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être tenues en main à un moment donné. Le nombre de cartes indiqué sur la carte du commandant suprême doit être prise en compte lorsqu'un joueur décide de refaire sa main au moment de la phase action.

### B. Refaire sa main de carte

Lorsqu'un joueur souhaite ajouter plus de carte à sa main au cours de la bataille, il doit effectuer l'action « refaire sa main ». Un joueur est autorisé à défausser autant de cartes qu'il le souhaite et à piocher autant de carte combat que son nombre de carte en main le lui permet. Chaque commandant suprême permet aussi de faire une action unique, une fois la main de carte refaite.



Sample Starting German Hand

# Effets, Icônes, & Terror Tactics

Les différents effet peuvent survenir par les cartes ou les unités. Les effets sont résolus immédiatement et n'ont d'effet que le temps de leur résolution. Si un joueur ne peut résoudre un effet lors qu'il survient, le bénéfice de l'effet est perdu.

Il y a une exception pour l'effet de l'Overrun (marche forcée) et de Supply (ravitaillement) qui s'applique pour la bataille en cours.

**Exemple :** Le Precision Kill d'un StuG placé sur le quartier Dar Gova s'appliquera uniquement sur les unités de ce quartier.

- Un effet s'applique une seule fois à moins qu'il soit associé à un x2 ou x3 par exemple.
- Le Shield (bouclier) et l'icône nationaliste on un effet permanent.
- Les tactiques de terreur sont des effets appliqués par les unités d'élite. Une fois l'effet résolu, le jeton de l'unité est retourné.
- Un joueur qui doit défausser une carte laisse son adversaire choisir au hasard la carte à placer dans la pile de défausse.

L'attaquant est celui qui utilise l'effet. Le défenseur est celui qui reçoit les dommages.

- Certains effets peuvent se retourner contre le joueur qui les utilise. Les Rubble Fort (casemate) sont des abris défensifs très coriaces créés par des frappes aériennes allemandes inconsidérées. Dans l'autre camps, un sacrifice requière la destruction d'une ou plusieurs unité de fusiliers.



## KILL

Le défenseur choisi une de ses unité non blindée qui sera détruite.



## PRECISION KILL

L'attaquant choisi n'importe quelle unité ennemie, qui sera détruite.



## SHIELDED ICON

Une unité avec cette capacité peut uniquement être détruite par un Precision Kill.



## NATIONAL SYMBOL

Cet icône sert à identifier les unités de ligne.



## DRAW

L'attaquant pioche autant de carte combat qu'indiqué.



## DISCARD

L'attaquant défausse au hasard, dans la main de l'adversaire, autant de carte qu'indiqué.



## FIRE

Chaque icône fait avancer le jeton Fire d'une case sur la piste correspondante.



## BUCKET

Chaque icône fait avancer le jeton Bucket d'une case sur la piste correspondante.



## OVERRUN

Une formation sur la Staging Line peut faire mouvement vers une bataille en cours.



## SNIPER SHOT

N'importe quel héros, leader ou unité non blindée peut être visée.



## DEplete

L'attaquant choisi une formation, dans la bataille en cours, qui deviendra épuisée.



## SUPPLY

Une formation de la bataille en cours ou de la Staging Line peut être ravitaillée.



## RUBBLE FORT

Le joueur Allemand doit ajouter une unité fortifié du côté Soviétique.



## SACRIFICE

Le joueur Soviétique doit détruire le nombre d'unité de fusiliers indiqué pour utiliser cette carte.

## Campaign Cards

Les événements majeur qui se déroulent durant le siège sont représentés par les cartes campagne. Une carte est piochée à chaque phase stratégique.

### A. Niveau de renfort

Au début de chaque tour de nouvelles formations sont prise à partir du Formation Deck.

Le nombre total de formation qu'un joueur est autorisé à piocher est égal au nombre de quartier en jeux, plus le chiffre figurant en haut à gauche de la carte campagne.

### B. Sablier (Soviétiques uniquement)

Quand une carte campagne avec un sablier est tirée, avancez immédiatement la tuile sablier d'un cran.

### C. Limogeage

Si une carte possède un portrait de votre commandant suprême avec une croix dessus, retournez votre carte commandant suprême. Son remplaçant prend sa place jusqu'à la fin de la bataille. Ignorez tous les autres limogeages qui apparaîtront. Seul Paulus et Lopatin sont touchés par les effets des cartes campagne.



### Effets des cartes campagne

Le texte sous le titre de la carte décrit l'effet qui sera appliqué en cas de tirage de la carte.

**Burn Militia Brigade (Soviétiques uniquement) :** Si le joueur Rouge a une Militia Brigade sur la Staging Line, elle est placée sur la Ash Heap. S'il n'y en a pas, une autre brigade est enlevée de la Destroyed Pile ou du Formation Deck et envoyée dans la Ash Heap. Remélangez le Formation Deck si une Militia Brigade est retirée.

**Discard Hand :** La main complète de cartes combat du joueur est placée sur la Discard Pile. Il devra effectuer une action pour refaire sa main durant la phase de Bataille.

**Demote General (Allemand seulement) :** Chaque rétrogradation demandée par une carte campagne fait passer les jetons généraux de Lv.1 à Lv.0 et de Lv.0 à la destruction.

**Execute all commissars (Soviétiques uniquement) :** Tous les jetons Commissaires en jeu sont détruits.

## Carnage Cards



Les cartes carnage sont divisées en trois sections dont chacune se lit indépendamment. Quand une carte carnage est piochée, seule la section concernée est lu, les autres sont ignorées. En aucun cas deux sections ne peuvent être lu lors d'un même tirage. Une carte lu est placée dans la Ash Heap. Quand il n'y a plus de carte carnage, mélangez les cartes de la Ash Heap et faite une nouvelle pile.

### A. Sniper Shot Section

De temps en temps, un tir de sniper est utilisé pour viser un Leader ou un héros. Piochez une carte carnage et reportez vous à la section sniper. Il y a trois types de résultat :

**Close Escape :** Le joueur défensif doit défausser une carte, mais la cible survie.

**Hit :** Le joueur défensif doit défausser une carte. Si la cible est un jeton Leader, il est tué et retiré du jeu. Si la cible est un héros, il est d'abord blessé. Un second touché le tuera. Placez un héros mort dans la Ash Heap.

**Hideous Death :** Le joueur défensif doit défausser deux cartes. De plus la cible est automatiquement tuée, même les héros.

### B. Battle Intensity Section

Une carte carnage est tirée durant la phase de bataille pour déterminer l'emplacement des jetons Hold et Fire sur la Tracking Card. De plus, cette section possède un des trois icônes qui détermine qui remporte l'initiative.

**Stuka :** Le joueur Allemand remporte l'initiative, il applique l'effet d'initiative allemand du bâtiment et jouera en premier la phase d'action.

**Rat :** le joueur Soviétique remporte l'initiative, il applique l'effet d'initiative soviétique du bâtiment et jouera en premier la phase d'action.

**Binoculars :** Le joueur avec le plus de Recon Units dans le bâtiment remporte l'initiative. Le Soviétique gagne en cas d'égalité.

### C. Hold Action Section :

Le joueur qui effectue une Hold Action doit choisir entre un des deux effets mentionnés. Si une carte a à la fois un icône flamme et un icône seau côte à côte, le feu est utilisé par l'Allemand et le seau par le Soviétique.

# Tracking Cards

Il y a quatre cartes de suivi dans le jeu, chacune va de paire avec une carte quartier. Ces cartes permettent de suivre le cours d'une bataille à travers la position des jetons Hold, Inferno, Fire et Buckets. La zone Smoldering Ruins est le point de départ de tout les jetons cités.

## A. Skull Track

Le nombre d'action Hold qui devons être faites pour mettre un terme à une bataille est indiqué par la Skull Track. Avant la bataille, une carte carnage est tirée pour déterminer l'intensité de la bataille. Par exemple, si l'intensité de la bataille est de 3, le jeton Hold sera déposé sur la case 3 de la piste.

A chaque fois qu'une action Hold est faite pendant la bataille, le jeton est avancé d'une case vers la droite. Quand il atteint la case Break Test, la bataille se termine et l'on passe à la phase Break Test.



## B. Fire Track

A chaque fois qu'un icône Fire est ajouté par l'effet d'une carte, le jeton Fire est avancé sur sa piste. Un seul jeton Fire peut se trouver sur la piste. Lorsque le jeton atteint la zone Inferno, le jeton est retourné sur sa face Inferno. Il n'y a pas de limite au nombre de jeton Inferno pouvant se trouver dans la zone Inferno et chacun compte comme un dé en plus pour le joueur Allemand durant phase Break Test.

A chaque fois qu'un jeton Inferno est ajouté, un nouveau jeton Fire est placé sur Smoldering Ruins.



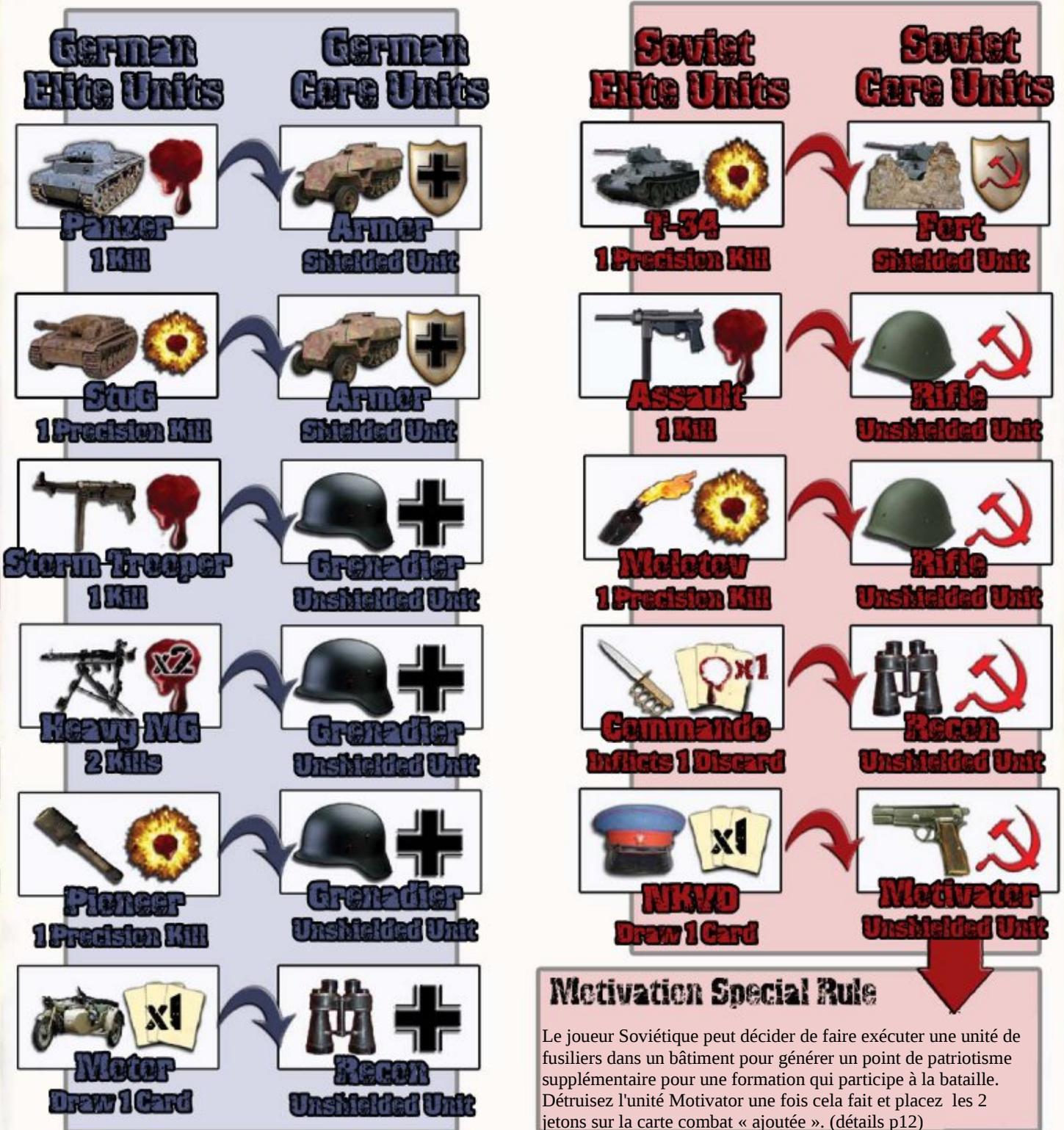
## C. Bucket Track

A chaque fois qu'un icône Bucket est ajouté par l'effet d'une carte, le jeton Bucket est avancé sur sa piste. Un seul jeton Bucket peut se trouver sur la piste. Lorsqu'un jeton Bucket atteint la zone Inferno, faite revenir le jeton sur Smoldering Ruins et défausser un jeton Inferno. S'il n'y a pas de jeton Inferno, faite repartir le jeton Fire de la zone Smoldering Ruins.

# Unit Counters

Les troupes participant à la bataille sont représentées par des jetons rectangulaires. Ces jetons peuvent uniquement être placés sur les cartes bâtiments. Chaque jeton a une face élite et une face troupe de ligne (Core). Certaines unités rentreront en jeu comme troupe d'élite, d'autre comme troupe de ligne.

Les troupes d'élite appliquent une tactique de terreur lorsqu'elles entrent en jeu. Une fois cela fait, leur jeton est retourné sur sa face troupe de ligne. Les troupes de ligne existe en deux versions : blindée ou non-blindée (présence d'un bouclier ou non sur le jeton). Le nombre d'unité présentes dans le bâtiment conditionne l'issue de la bataille car le joueur avec le plus d'unité présentes, à la fin de la bataille, aura un dé en plus pour la phase de Break Test. Il n'y a pas de limite au nombre d'unité présentes sur une carte bâtiment.



## Building Cards

Ces cartes représentent les lieux où les affrontement vont se dérouler. Elles possèdent les mêmes informations en haut et en bas.

### A. Numéro de district et type de terrain.

Chaque carte bâtiment appartient à un district précis, entre A et D. L'objectif des Allemands est de capturer tous les bâtiments qui les séparent de la Volga.

Les bâtiments appartiennent à deux type de terrains : Ruins Hell ou River Bank. Quand un bâtiment Ruins Hell est capturé, il est remplacé par un autre bâtiment du même district ou par une carte Volga.

Les bâtiments River Bank sont très proche de la rive de la Volga. Lorsqu'ils sont capturés, ils sont remplacés par une carte Volga.

### B. Effet d'initiative Allemande et Soviétique

Les bâtiments ont un effet d'initiative unique pour chaque camps. Il est identifié par deux types d'icône, un rat ou un Stuka.

L'effet est produit lorsque l'initiative est déterminé, durant la phase de bataille. Le joueur qui gagne l'initiative produit son effet puis jouera le premier tour d'action. L'effet d'initiative est uniquement joué par le joueur qui remporte l'initiative et seulement une fois par phase de bataille.

**Exemple :** Sur Red Square, l'effet d'initiative des Allemands fait avancer le jeton Fire d'un cran (icône Fire à côté du Stuka). L'effet Soviétique lui, fait ajouter une unité NKVD dans le bâtiment (chapeau à côté du rat).

### C. Niveau de concentration

Le chiffre jaune dans l'icône botte sur la carte bâtiment indique le niveau de concentration maximum autorisé. Aucun joueur ne peut le dépasser lorsqu'il manœuvre ses formations durant la phase stratégique. Les joueurs doivent toujours manœuvrer, vers un bâtiment, un nombre de formations inférieur ou égal au niveau de concentration indiqué.

### D. Niveau de défense (Soviétique uniquement)

Durant le Break Test, le joueur Soviétique lancera un dé pour chaque niveau de défense du bâtiment.



## Play Mats

### Plateaux de jeu des joueurs

Chaque joueur possède un plateau spécifique où est placé sa Staging Line. Les cartes combat sont défaussées dans la pile de défausse (en dessous), les cartes formation dans la pile destruction (en dessous). Les jetons peuvent être placés au milieu du plateau.

Le plateau de campagne est placé sur le côté, entre les 2 joueurs. Lorsqu'une carte carnage ou campagne est utilisée, placez la dans la Ash Heap. Chaque carte du jeu qui est brûlé (Burn) ou retiré du jeu est placé dans la Ash Heap.



### Le compte tour

Au début de chaque partie, le jeton sablier est placé sur la case sablier. Chaque tour, le jeton sablier est avancé d'au moins une case. Le jeu de base se termine à la fin du troisième tour. Le jeu Avancé, à la fin du sixième tour.

### Refaire les piles

A chaque fois que le deck combat d'un joueur est épuisé, mélanger la pile de défausse et refaire une pile combat. Faites de même dans le cas du deck formation.

Toute formation se trouvant dans la Ash Heap est perdue pour le reste de la partie. Les cartes carnages sont les seules à pouvoir sortir de la Ash Heap pour refaire la pile.

# German Cards

**Infantry Doctrine**  
Les cartes combat avec cette doctrine ne peuvent étre jouées que sur des formation d'infanterie ou d'infanterie mécanisée

**Tracked Doctrine**  
Les cartes combat avec cette doctrine ne peuvent étre utilisées que sur des formation blindés ou d'infanterie mécanisée

**General's Doctrine**  
Les cartes combat avec cette doctrine ne peuvent étre utilisées que s'il y a un Leader sur la formation au moment où la carte est jouée

Les cartes combat sont joué directement sur les cartes formation. Toute formation peut recevoir une carte combat indépendamment du fait qu'elle soit depleted (épuisé) ou full-strength (pleine forme). Le nombre et le type de cartes combat qu'une formation peut recevoir au cours de la bataille est limité par sa force de frappe (shock strength) et sa doctrine d'emploi (doctrine). Les formations peuvent uniquement utiliser des cartes combat avec une doctrine d'emploi correspondante. Les formation à doctrine mixte peuvent recevoir des carte de combat de doctrine mécanisée ou infanterie. Une carte combat avec une doctrine de général peut uniquement étre posé sur une formation qui possède un jeton général.

## A. Force de frappe

C'est le nombre de cartes combat que le joueur peut poser sur une carte formation durant la bataille. Un jeton général vétéran permet d'augmenter ce nombre de +1 pour sa formation.

## B. Type de doctrine

Détermine la compatibilité entre une carte combat et une carte formation. Si le même symbole apparaît sur les deux cartes, la carte combat peut étre joué sur la carte formation. L'ajout d'un jeton général sur une carte formation lui permet d'obtenir la doctrine de général.

## C. Effet d'avant-garde

Lorsqu'une formation est manœuvrée vers une bataille, quelque soit la raison, elle applique immédiatement son effet d'avant garde. Cet effet peut étre d'ajouter des unité ou de faire avancer le jeton Fire.

## D. Effet des cartes

Lorsqu'une carte combat est joué, son effet est appliqué immédiatement et influence la bataille en cours. L'effet peut étre d'ajouter une unité, faire avancer le jeton Fire, infliger des dommages ou effectuer un tir de sniper.

## Statut des cartes

Les cartes combat avec un chevrons au bas font partie du jeu de base, celle avec une étoile du jeu expert.

## Exemple d'utilisation des cartes :

- A. Le 16ième Panzer a une force de frappe de 2 mais pas de général. Cette formation peut donc recevoir jusqu'à 2 carte combat avec la doctrine mécanisée.
- B. Le 76ième d'Infanterie a une force de frappe de 1 et un général Lv. 0. Cette formation peut recevoir une carte combat de doctrine infanterie ou général. La formation est épuisée (depleted) mais cela n'a pas d'effet sur sa capacité à recevoir des cartes combat.
- C. Le 60ième Motorisé possède une doctrine mixte, infanterie et mécanisé. Le jeton général lui permet aussi d'utiliser des cartes combat de doctrine « général ». Cette formation ne peut normalement recevoir qu'une carte combat, mais son jeton général vétéran lui permet d'en avoir une de plus.

# Soviet Cards



A contrario de leurs adversaires disciplinés et bien entraînés, les Soviétiques combattent aidés de leur seule ferveur patriotique, et brutale. Les cartes combat sont jouées directement sur les cartes formation. Le nombre de cartes jouées sur une formation est déterminé par son patriotisme.

## A. Patriotisme et coût patriotique

Le patriotisme d'une formation Soviétique détermine la valeur totale de cartes combat jouables sur elle au cours d'une bataille. Le coût patriotique d'une carte combat est déduit du patriotisme de la formation. Lorsqu'il est tombé à 0, la formation ne peut plus recevoir de carte combat. Un commissaire brutal fait augmenter le patriotisme d'une formation de +1.

Une carte combat de valeur zéro peut être ajoutée à une formation dont le patriotisme est déjà à zéro. Toute formation peut recevoir une carte combat indépendamment du fait qu'elle soit depleted (épuisée) ou full-strength (pleine forme).

## B. Effet d'avant-garde

Lorsqu'une formation est manœuvrée vers une bataille, quelque soit la raison, elle applique immédiatement son effet d'avant garde. Cet effet peut être d'ajouter des unités ou de faire avancer le jeton Bucket ou infliger un tir de sniper.

## C. Effet des cartes combat

Lorsqu'une carte combat est jouée, son effet est appliqué immédiatement et influence la bataille en cours. L'effet peut être d'ajouter une unité, faire avancer le jeton Bucket, infliger des dommages, effectuer un tir de sniper ou sacrifier une unité. Si la carte demande un sacrifice, il doit être effectué avant l'application des autres effets de la carte.

## D. Conséquences pour les formations épuisées (depletion effect)

Une formation Soviétique épuisée au cours d'une bataille aura une réaction en rapport à son Depletion icon.

**Burning Skull** : Cette formation est unique, lorsqu'elle est détruite, elle va dans la Ash Heap.

**Machine Gun** : Si cette formation est épuisée durant la phase de bataille, une ou plusieurs unités de fusiliers sont exécutées et détruites. Si le joueur n'a pas assez d'unités de ce type, la formation fait retraite vers la Staging Line et exécute son commissaire, si elle en a un.

**Red Star Medal** : Si elle est épuisée, la formation ajoute une unité d'élite dans le bâtiment.



## Exemple :

**A.** Le 10ième NKVD a un patriotisme de 3. Cette formation a une carte combat d'un coût patriotique de 3. Les seules cartes combat qui peuvent maintenant y être ajoutées doivent avoir un coût patriotique de 0.

**B.** Le 37ième de la Garde a un patriotisme de 2 et un commissaire de Lv. 0. Même si la formation est épuisée, elle peut recevoir des cartes combat. Le 37ième deux cartes d'un coût de 1, son solde patriotique est donc à 0. Il ne peut plus recevoir que des cartes combat de coût 0.

**C.** La Militia Brigade a normalement un patriotisme de 1 mais elle possède un commissaire brutal qui augmente son patriotisme de +1. La première carte jouée sur cette formation a un coût de 0, la deuxième un coût de 2.

## Units en Buildings

L'objectif principal pour les deux joueurs au cours de la partie, est de s'emparer des bâtiments à l'aide de leurs unités. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant se trouver sur un bâtiment. Les unités sont de deux types : troupes d'élites ou troupe de ligne. Lorsqu'une unité d'élite est ajoutée à un bâtiment, elle y applique sa tactique de terreur puis bascule sur sa face troupe de ligne. Les troupes de ligne sont reconnaissables à leur symbole nationaliste dessiné sur leur côté. Une fois placée sur le bâtiment, l'unité y reste jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que le bâtiment soit capturé.

### Exemple :

La bataille pour le secteur Army Barrack ne se passe très bien pour le joueur Soviétique. Les Allemands ont neuf unités sur place alors que les Soviétiques n'en ont aucune. La carte combat « Deadly Roadblock » est jouée lors du round d'action du joueur rouge. L'effet de cette carte est d'ajouter trois unités différentes dans le bâtiment.



**A.** Le T-34 est une unité d'élite et sa tactique de terreur est d'infliger un precision kill à l'ennemi. N'importe quelle unité dans le bâtiment peut être détruite par un précision kill. Le Soviétique vise donc l'unité blindée, qui est retirée de la bataille. Une fois cela fait, le T-34 est retourné sur sa face troupe de ligne.

**B.** L'unité de fusiliers est déjà une unité de ligne. Elle n'est donc pas retournée. Le Soviétique prend n'importe quel jeton unité de fusiliers et le place sur le bâtiment.

**C.** L'unité de commando est aussi une unité d'élite, elle applique donc sa tactique de terreur qui consiste à défausser une carte de la main de l'Allemand. Le Soviétique choisit une carte de la main adverse au hasard et la détruit, puis il retourne son jeton unité commando sur sa face unité de ligne.

## Leader Counters

Les jetons Leader représentent individuellement les militaires en charge des formations. Soit un général Allemand, soit un commissaire Soviétique. Les jetons ont deux faces, une de niveau 0 et une autre de niveau 1 pour les Leader ayant survécus au feu.

Les Leader de niveau 0 sont tous identifiés par un nom unique, mais leur effet est le même. Lorsqu'une formation entre en jeu, elle est toujours accompagnée d'un jeton Leader de Lv 0. Un joueur peut avoir 13 jetons Leader en jeu à la fois, mais il ne peut y avoir qu'un Leader par formation. La seule façon pour un Leader de changer de formation est de la faire durant la phase de Consolidation (p 17).

### Avantages des Leader

Un général, de quelque niveau que ce soit, permet à une formation Allemande d'utiliser la doctrine de général. Un général vétéran ajoute son niveau à la force de frappe de sa formation. Un commissaire brutal ajoute son niveau au patriotisme de sa formation. Un jeton Leader peut être mis sur sa face Lv 1 soit par le biais d'une Promotion (p 15), soit d'une Graduation (p23).

### Destruction des Leader

Un Leader reste toujours sur une formation et peut être la cible d'un sniper. Un Hit ou un Hideous Death provoque sa destruction.

A chaque fois qu'une formation est détruite, son Leader l'est aussi. Un commissaire est détruit à partir du moment où sa formation fait retraite. Un jeton Leader détruit est défaussé mais peut être réutilisé plus tard sur une formation, en repartant de son Lv 0.

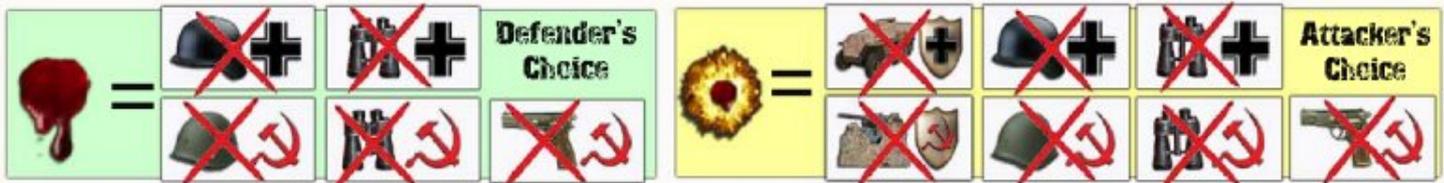


## Destroying Units

Les unités peuvent être détruites de plusieurs manières : Kills, Precision Kills, Sniper Shots ou Soviet Brutality. Une unité détruite est défaussée et retourne dans la pile des unités. Kills, Precision Kills et Sniper Shots ont des effets similaires sur les deux joueurs. Le joueur utilisant l'effet est l'attaquant, celui le recevant est le défenseur.

### Kills et Precision Kills

Chaque Kill inflige la destruction d'une unité non-blindée au choix du défenseur. Si le défenseur a seulement des unités blindées dans le bâtiment, aucune n'est détruite. Chaque Precision Kill inflige la destruction d'une unité blindée au choix de l'attaquant.



### Spillover Damage (débordement)

Un Spillover Damage est infligé lorsque toutes les unités adverses d'un bâtiment sont détruites ou s'il n'y en a pas encore. Si le défenseur n'a plus d'unité et qu'il reçoit un Kill ou Precision Kill, l'attaquant peut faire avancer son jeton Fire ou Bucket d'un cran sur la feuille de suivi. Un Sniper Shot n'inflige jamais de Spillover Damage.

## Sniper Shots

Le type d'attaque le plus versatile est certainement le Sniper Shot. Il peut être utilisé pour atteindre un Leader, un héros ou n'importe quelle unité non-blindée. Un Sniper Shot qui prend pour cible une unité ne doit pas être résolu en tirant une carte Carnage, l'unité est détruite automatiquement.



Pour un Leader ou héros, le résultat du tir n'est pas automatique. L'attaquant doit tirer une carte Carnage pour connaître le résultat du tir, en se référant à la section Sniper Shot.

-**Close Escape** : Le joueur défensif doit défausser une carte, mais la cible survie.

-**Hit** : Le joueur défensif doit défausser une carte. Si la cible est un jeton Leader, il est tué et retiré du jeu. Si la cible est un héros, il est d'abord blessé. Un second touché le tuera. Placez un héros mort dans la Ash Heap.

-**Hideous Death** : Le joueur défensif doit défausser deux cartes. De plus la cible est automatiquement tuée, même les héros.

OR



## Soviet Brutality

Les Soviétiques ont massacrés environ 20 000 des leurs durant la bataille de Stalingrad pour remporter la victoire.

### Effet du Sacrifice

Lorsqu'une carte combat indique qu'un Sacrifice doit être appliqué, le Soviétique doit détruire une unité de fusiliers présente dans le bâtiment concerné, par nombre de Sacrifice requis. Dans le cas où le joueur n'a pas assez d'unités pour satisfaire le Sacrifice, il ne peut pas jouer cette carte combat.



### Règle spéciale du Motivator

Un point bonus de Patriotisme peut être généré grâce à l'unité Motivator. Cette règle spéciale est uniquement prise en compte lorsqu'une carte combat est jouée alors que son coût patriotique fait dépasser le niveau de patriotisme de la formation. Retirez alors du jeu le Motivator et une unité de fusiliers et placez les sur la carte combat pour mémoire. Ces unités sont mises de côté jusqu'à la fin de la bataille.

## Deplete and Supply

Une formation peut être en pleine forme (verticale) ou épuisée (horizontale).

### A. Épuisement

Un sévère rationnement des ressources en hommes, nourriture et munitions provoque l'épuisement d'une formation. Pour indiquer qu'une formation est épuisée, retournez la carte sur le côté. Même épuisé, une formation ne souffre pas de pénalités pour l'utilisation de cartes combat. Les formations Soviétiques sont les plus sensibles aux effet d'un épuisement.



### Destruction de formations.

Une formation épuisée qui subit un second effet d'épuisement est détruite. Les formations ainsi détruites sont placées sur la pile de destruction. Les Leader des formations détruites sont tués. Les formations de la pile de destruction peuvent être re-mélangées au deck et re-entrer en jeu lors de la phase de Renforcement. Les quatre premières formations Soviétiques sont uniques et sont mise dans la Ash Heap lorsqu'elles sont détruites. Une formation ne peut subir qu'un épuisement par round. Une formation en pleine forme ne peut pas être détruite par un « double épuisement » en un seul round.

### B. Ravitaillement

Le ravitaillement représente le réapprovisionnement d'une formation en troupes et matériels. Un ravitaillement peut uniquement être utilisé sur une formation épuisée. Cependant, à contrario des autres effets, qui sont limité au cadre du bâtiment en jeu, n'importe quelle formation épuisée sur la table (Staging Line comprise) peut en bénéficier. Une formation qui reçoit un ravitaillement repasse en pleine forme mais ne reprend pas son Leader perdu. La seule manière de regagner un Leader pour une formation ravitaillée, est d'attendre la phase de Consolidation (p17) ou de Promotion (p15).

## Overrun

Une marche forcée est un effet qui permet au joueur de faire monter des formations fraîches en première ligne.

### Niveau de concentration

Le nombre de formations maximum admises à manœuvrer dans un bâtiment est limité par le niveau de concentration. L'effet marche forcée permet à n'importe quelle formation se trouvant sur la Staging Line de manœuvrer vers un bâtiment durant la phase de bataille. Un joueur peut effectuer cette manœuvre même si cela fait dépasser le niveau de concentration du bâtiment.

### Effet de la marche forcée

Une formation qui est épuisée ou qui a déjà été impliquée dans la bataille ce tour peut aussi faire une marche forcée. Les formations déjà engagées dans d'autres bâtiments ne peuvent pas effectuer de marche forcée. La formation choisie est déplacée de la Staging Line vers la bâtiment choisi.

Une fois sur place, l'effet d'avant-garde de la formation est appliqué normalement. Une fois cela fait, des cartes combat peuvent être jouées sur cette formation. On peut faire effectuer une marche forcée vers un bâtiment à autant de formations que souhaité. Les cartes combat avec un effet marche forcée ne peuvent être jouées que sur des formations engagées dans une bataille.

**Exemple :** Le Soviétique utilise la carte combat Pistol Persuasion. Il doit sacrifier l'unité de fusiliers présente dans le bâtiment pour utiliser cette carte. Une fois cela fait, il peut ravitailler une formation de son choix. Il pourrait ravitailler le 39ième de la Garde, mais préfère miser sur le 193ième Fusiliers sur la Staging Line. Il décide pour finir de faire effectuer une marche forcée à cette formation pour venir renforcer les deux autres déjà présente, même si le niveau de concentration est de deux. L'effet d'avant-garde de la nouvelle formation est appliqué, ce qui rajouté deux unité de fusiliers.



# Basic Game

## Mise en place de la zone de jeu

Divisez la zone de jeu en trois lignes. La zone la plus proche de chaque joueur est appelée Staging Line. La zone centrale est la zone des bâtiments, à l'extrémité de laquelle le plateau de Campagne est placé. Les plateaux Allemand et Soviétique sont placés à côté de leur joueur respectif, avec les 4 formations de départ et le commandant suprême.

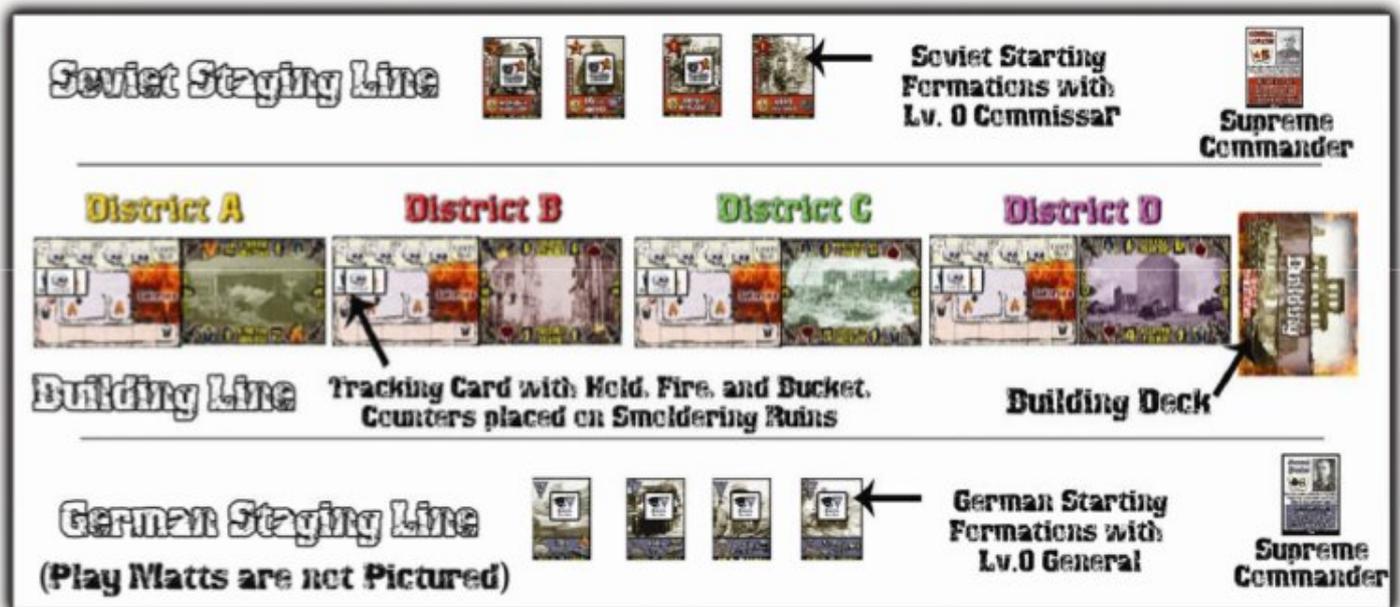
Un jeton Leader est placé sur chaque formation, en niveau 0. Chaque joueur mélange son deck de 33 cartes combat et son deck de 14 cartes Formation. Les decks, les unités et les leaders restants sont placés sur le plateau de chaque joueur. Les decks Campagne et Carnage sont mélangés et placés sur leurs places respectives, sur le plateau de Campagne. Le jeton sablier est placé sur la piste de tour.

## Mise en place des bâtiments et des plateaux de suivi

Mélanges les 24 cartes bâtiments. En commençant par le district A, tirez une carte à la fois, jusqu'à tomber sur un bâtiment du district A. Placez ce bâtiment sur son emplacement. Remélanges le deck puis refaites la même manipulation jusqu'à tirer une carte du district B. Placez le nouveau bâtiment à son emplacement. Répétez le processus pour le district C et D.

## Exemple :

Le deck de bâtiment est mélangé et les cartes sont tirées pour obtenir le bâtiment du district A. Les trois premières cartes sont des autres districts. La quatrième est celle du quartier Army Barracks, du district A. Elle est placée sur la zone centrale, à son emplacement. Le deck est mélangé de nouveau et on tire cette fois les cartes pour obtenir celle du district B. La première tirée est Worker Slums, du bon district. Le deck est remélangé et on recommence pour le district C et D. Pour chaque carte bâtiment, on place un plateau de suivi à côté. Une fois que les 4 districts ont été tirés, on ajoute les 6 cartes Volga dans le deck et on le mélange. On place le deck à l'extrémité de la ligne de bâtiment. Placez un jeton Fire, Bucket et Hold sur chaque plateau de suivi, dans la zone Smoldering Ruins. Les jetons Fire supplémentaires sont donnés au joueur Allemand pour la suite de la partie.



## Durée de la partie :

3 tours pour le jeu de base

## Victoire Allemande

Le joueur Allemand gagne lorsque toutes les cartes bâtiments ont été remplacé par des cartes Volga et/ou si à la fin du dernier tour, il n'y a plus de cartes bâtiments en jeu (disputé par l'un des deux camp).

**Exemple :** A la fin du troisième tour, Les districts A et C sont des cartes Volga. Le joueur Allemand a aussi capturé les districts B et D lors de ce tour. Plus aucun bâtiment n'est donc disputé à la fin du troisième tour. Le joueur Allemand remporte la victoire.

## Victoire Soviétique

Le joueur Soviétique gagne si, lors d'une phase Stratégique, le joueur Allemand ne peut pas manœuvrer de Formations vers un bâtiment. Il gagne aussi si, à la fin du dernier tour, il y a encore un bâtiment que se dispute les deux camps.

## Début de la partie :

Une fois la mise en place faite, la partie commence avec la phase Stratégique du premier tour (p17).



# Stalingrad U Senior Class



## Jeu en mode expert

La mise en place est la même que pour le jeu de base. La seule exception est que toutes les 45 cartes combat sont utilisées pour chaque deck de joueur. Le mode expert dure 6 tours.

## New Combat Cards



Les règles pour utiliser les cartes du mode expert sont les même que pour le jeu de basic. La différence vient des effets produits. Ils sont décrit en bas de la carte au lieu d'être représentés par des icônes. Les cartes du jeu expert peuvent provoquer plusieurs actions et effets mais leur pose compte comme une seule carte combat classique.

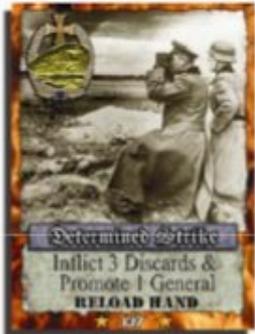
### Effets des cartes

**Défausser** : Le joueur actif choisi au hasard une ou plusieurs cartes de la main de son adversaire.

**Joueur une seconde action** : Le joueur actif exécute une seconde action. Il rejoue une autre carte combat, refait sa main (en utilisant la capacité du commandant suprême) ou fait une action Hold.

**Refaire sa main** : Le joueur applique les instruction de sa carte de commandant suprême.

**Promotion (Allemande seulement)** : Tous les généraux Lv 0 passe en Lv 1. Les formations sans généraux obtiennent un général Lv 0. Deux promotions peuvent étre appliquées pour obtenir un Général Lv 1.



### Cartes mode expert

**Militia Surrender** : Le joueur Allemand inflige deux cartes défaussées. Puis il détruit quatre unité de fusiliers. Ensuite il joue une seconde action.

**Brutal Flanking** : Le Soviétique défausse sa main entière, puis le joueur Allemand place 3 unités Panzer das le bâtiment.

**Command vacancies** : Promouvez 4 généraux et faite une seconde action.

**Determined Strike** : Le joueur inflige trois cartes défaussées, promeut un général et refait sa main.

**All Out Effort** : Le joueur Allemand refait sa main, place un jeton Inferno sur la fiche de suivi du bâtiment et exécute une seconde action.

**Command Strategy** : Le joueur refait sa main, promeut un général et effectue une seconde action.

**Forced March** : Le joueur pioche une nouvelle formation de son deck Formation, y place un général Lv 0 et l'ajoute à la bataille comme une formation ayant effectuée une marche forcée. Le joueur joue ensuite une seconde action.

**Stalin's Ghost** : La prochaine carte joué par le Soviétique sera considérée comme ayant un coût patriotique de 0. Puis le joueur joue un seconde action.

**Collecting Tongues** : Le joueur Soviétique prend la main de l'Allemand et en retire une carte au choix en la clapant dans la pile de défausse adéquate, puis il joue une seconde action.

**Rat's War** : Le joueur regarde dans sa pile de défausse et en prend une au choix. Il joue ensuite une seconde action.

**German Despair** : Une défausse de trois cartes est infligée au joueur Allemand puis le Soviétique joue une seconde action.

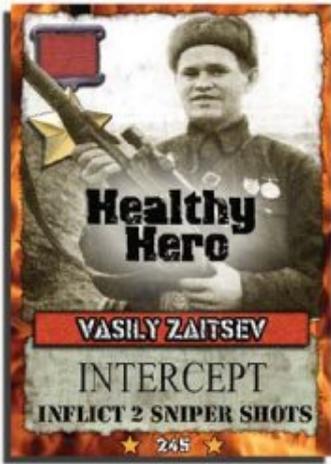
**Last Stand** : Le joueur choisi une formation Soviétique et Allemande impliquée dans la bataille et les passe en mode « épuisée ». Si le joueur Soviétique n'a pas de formation en pleine forme avant d'utiliser cette carte, il ne peut y avoir recours. Le jeton Fire est remis sur la zone Smoldering Ruins sans que les jetons Inferno soient affectés.

**Hidden Infiltrators** : Le joueur pioche une nouvelle formation, y place un commissaire Lv 0 et l'ajoute à la bataille comme une formation ayant effectuée une marche forcée. Puis il ajoute 3 unités d'assaut au bâtiment.



## Hero Cards

Les héros sont des guerriers exceptionnels dont la seule présence peut changer le cours d'une bataille. Une carte héros peut être jouée durant un round d'action. A contrario des autres cartes combat, le héros est indépendant des formations et peut être utilisé même si aucune carte combat classique ne peut être posée. Quand une carte héros entre en jeu, placez-la de manière à ce qu'elle touche le plateau de suivi.



### Tuer un héros

La seule manière de retirer un héros adverse du jeu et de lui infliger des tirs de sniper. L'attaquant tire une carte Carnage et applique son effet :

**Close Escape** : Le héros est sain et sauf mais le défenseur doit défausser une carte de son choix.

**Hit** : Le héros est blessé. Mettez la carte couchée. S'il reçoit 2 tirs de sniper durant une bataille, il meurt et est mis dans la Ash Heap. Le défenseur doit aussi défausser une carte de son choix.

**Hideous Death** : Le héros est tué sur le coup et placé dans la Ash Heap. Le défenseur défausse deux cartes de son choix. Un héros tué est retiré définitivement du jeu dans la Ash Heap. Un héros blessé à la fin d'une bataille, repart en pleine santé pour une suivante.

Les cartes héros ont un effet mineur et un effet majeur qui s'appliquent dès que la carte est jouée. Les effets mineurs ajoutent des unités ou infligent des tirs de sniper et sont résolus normalement.



### Effet majeur : Ajoute ou Supprime des jetons Inferno

Le joueur Allemand ajoute un jeton Inferno, le joueur Soviétique en supprime un.

### Effet majeur : +2 dés Break Test

Le joueur Allemand lance 2 dés Break Test en plus. Cet effet reste en place même si le héros est tué avant cette phase.

### Effet majeur : Voler un dé Break Test

Le joueur Allemand perd un dé Break Test à la faveur du Soviétique. Le Soviétique ne peut pas voler le dernier dé de l'Allemand. Cet effet reste en place même si le héros est tué avant la phase de Break Test.

### Effet majeur : Interception :

Un Héros avec la capacité Interception est joué lors du round d'action de votre adversaire pour annuler une carte qu'il vient juste de poser. Toute carte combat peut être interceptée, à l'exception des cartes Héros. La carte interceptée est placée sur la pile de défausse sans être résolue. Le Héros qui a intercepté entre en jeu et applique son deuxième effet. Une fois les effets du Héros résolus, le joueur adverse joue son round suivant.

**Exemple** : Vasily Zaitsev est employé pour intercepter une carte combat Allemande. La carte combat Allemande est placée dans la pile de défausse. Vasily inflige aussi deux tirs de sniper. Une fois c'est deux effets résolus, le joueur Allemand peut de nouveau jouer son round.



## Four Player Game

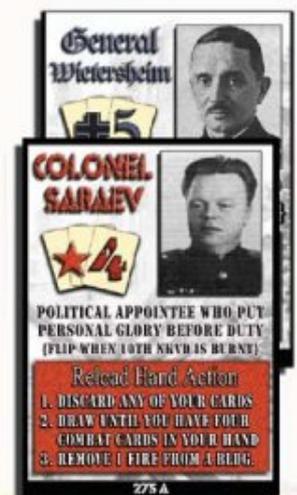
Le jeu à quatre joueurs se déroule comme le jeu en mode expert avec deux nouveaux commandants suprêmes.

Chaque joueur a donc une carte commandant suprême. Les nouveaux commandants sont utilisés comme les originaux pour déterminer la taille de la main de carte et la marche à suivre lorsque l'on doit refaire sa main.

Le nouveau commandant de départ pour les Allemands est le Général Wietersheim, qui est remplacé par le Général Hube dès qu'il n'y a plus de Division Panzer sur la Staging Line. Le Colonel Saraev, le nouveau commandant Soviétique, est remplacé lorsque le 10<sup>ème</sup> NKVD est envoyé dans la Ash Heap.

Chaque joueur contrôle ses propres formations. Les joueurs se répartissent les formations lorsqu'elles deviennent disponibles, mais celui qui possède le Colonel Saraev prend toujours le 10<sup>ème</sup> NKVD et celui qui possède le Général Wietersheim prend toujours le 14<sup>ème</sup> Panzer.

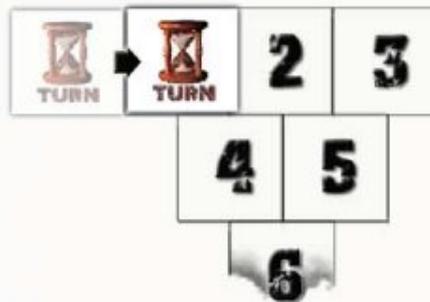
Chaque joueur peut s'engager dans une bataille, quelle que soit la phase de jeu, tant qu'il en dispute une à la fois. Les joueurs d'une équipe sont libres de discuter de la stratégie à entreprendre, d'échanger des cartes, et de jouer des cartes combat sur une autre bataille, tant qu'une seule carte est jouée par round d'action.



# Strategy Phase

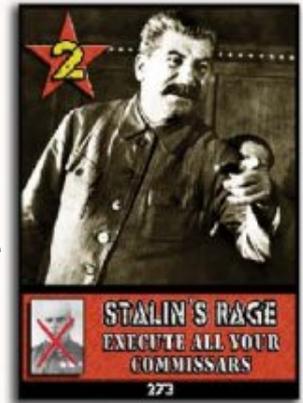
## 1. Compte tour

Avancez le sablier d'un cran sur le plateau de campagne. La partie se termine en fonction du mode de jeu.



## 2. Carte campagne

Les deux joueurs tirent la carte en haut de leur pile respective de carte campagne. En cas de conflit de timing, l'action Soviétique est résolue en premier.



**Jeu de base :** 3 tours

**Jeu mode expert :** 6 tours

## 3. Renforcement

Chaque joueur reçoit en renfort, un nombre de Formation, égale au nombre de bâtiment encore en jeu, plus le nombre indiqué par la carte campagne qu'il a tiré. Les cartes Formation sont prises dans le deck Formation.



Les nouvelles Formations sont placées sur la Staging Line. Sauf ordre contraire, une nouvelle formation arrive en pleine forme et avec un Leader Lv 0.

## 4. Consolidations

Un joueur qui a plus de deux formations épuisées sur sa Staging Line peut sacrifier une de ses formations épuisées pour en ravitailler une autre. Le ravitaillement doit être utilisé immédiatement au profit d'une autre formation épuisée. La formation ravitaillée est mise en position normale, l'autre est placée sur la pile de destruction. Un nombre illimité de consolidation peut être effectué à chaque tour.

Un jeton Leader sur une formation sacrifiée est normalement perdu lorsqu'une formation va dans la pile de destruction. Le jeton Leader peut cependant être transféré vers la formation ravitaillée si cette dernière n'a pas de Leader.



## Strategy Phase

### 5. Renouveler les districts

Les bâtiments qui ont été capturés vont être remplacés par de nouveaux bâtiments ou par des cartes Volga. Le tirage du nouveau bâtiment se fait district par district en mélangeant les cartes entre chaque tirage.

Lorsque vous piochez un bâtiment pour un district :

1. Ignorez tout bâtiment qui n'appartient pas à ce district.
2. Dès qu'un bâtiment correspond au district, il est placé à côté de la feuille de suivi. Un jeton Fire, Bucket et Hold est placé sur Smoldering Ruins.
3. Si c'est une carte Volga qui sort avant le bon bâtiment, elle prend la place du bâtiment capturé et ferme le district. Retournez la feuille de suivi.
4. Aucun bâtiment n'est tiré le dernier tour du jeu. Si un district n'a pas de carte bâtiment lors du dernier tour, il compte comme un district fermé (conquis).

### Nouveau bâtiment

Un nouveau bâtiment est traité comme un autre et doit être capturé si les Allemands veulent gagner. Assurez vous que tous les jetons de la feuille de suivi sont sur la position de départ.

### Carte Volga

Les 6 cartes Volga matérialisent la réussite de la poussée de la VI<sup>ème</sup> Armée pour capturer la ville. Cela veut dire que Les Allemands ont réussi à conquérir un district entier et à l'isoler du reste de la ville. Le joueur Allemand gagne instantanément si 4 cartes Volga sont en jeu. Les cartes bâtiment appartenant à un district fermé sont ignorées pour le reste de la partie.

**Note: District Tracking Cards Not Shown**



**District A**



**District B  
(Closed)**



**District C**



**District D  
(Closed)**

### River Banks

les cartes Grain Elevator, Pavlov's House, Mamaev Kurgan et Red Oktober Factory sont les dernières cartes de leur district respectif. Lorsqu'une carte River Banks est capturée, une carte Volga est automatiquement tirée de la pile bâtiment. Remplacez le bâtiment capturé par une carte Volga et remélangez le deck.

# Strategy Phase

## 6. Manœuvre

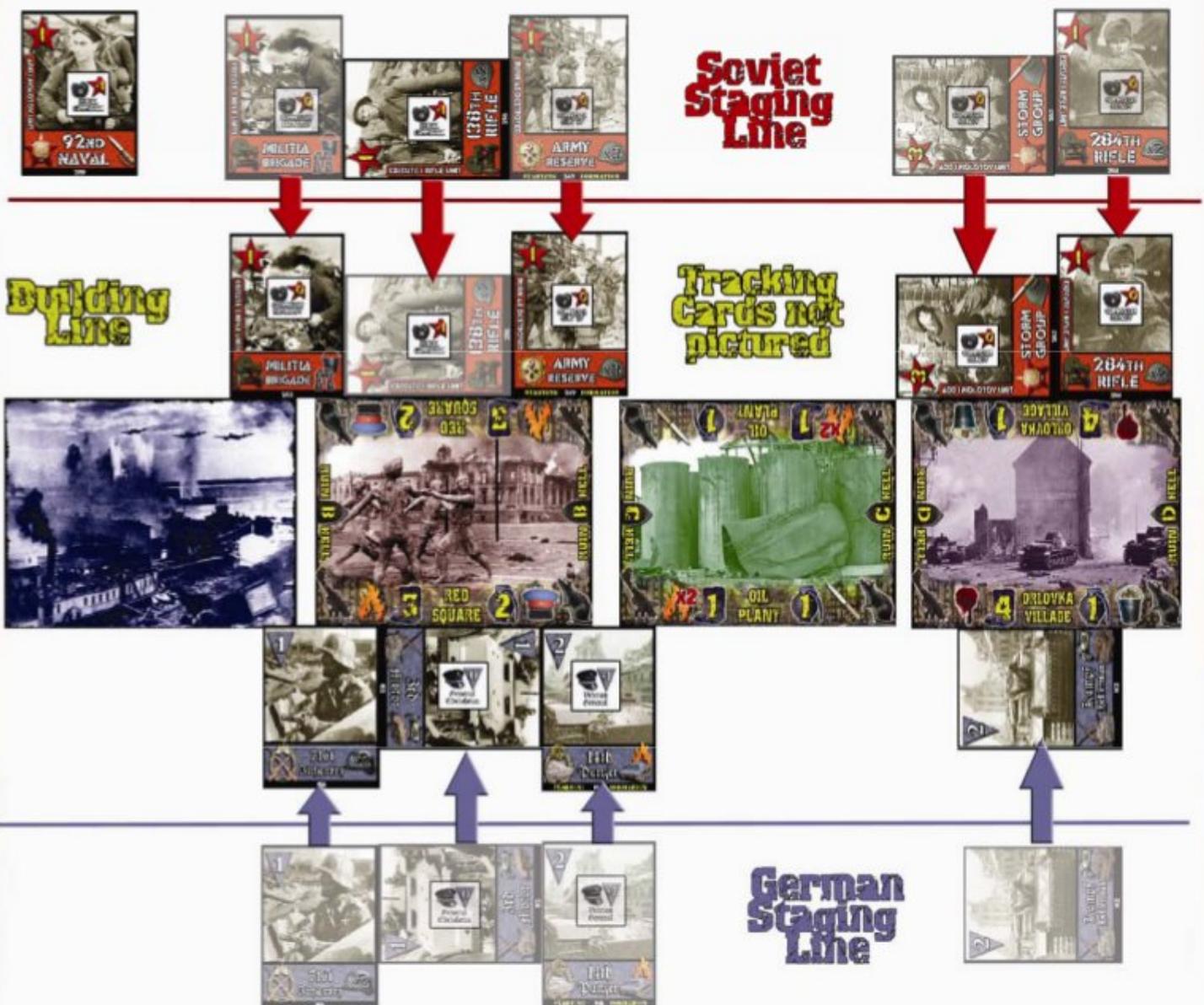
Les formations montent maintenant à l'assaut ou se mettent en place pour défendre les bâtiments encore en jeu. Le nombre de formations (en pleine forme ou épuisées) qui peuvent faire mouvement vers un bâtiment est limité par le niveau de concentration de la carte bâtiment. Ce niveau ne peut jamais être dépassé lors de phase stratégique.

Les formations qui manœuvrent vont de la Staging Line jusqu'à toucher le bord de la carte bâtiment. Le joueur Allemand DOIT au moins attaquer un bâtiment ou il perd la partie.

Une fois que le joueur Allemand a fini sa phase de manœuvre, le joueur Soviétique riposte en faisant de même. Il ne peut envoyer ses formations que sur les bâtiments attaqués par le joueur Allemand. Une fois sur un bâtiment, une formation ne peut plus en partir avant la fin de la bataille ou si elle doit faire retraite à cause d'un effet d'épuisement.



**Exemple :** Le joueur Allemand manœuvre trois de ses formations pour prendre d'assaut Red Square. Cet effectif correspond au nombre maximum de formations autorisées à manœuvrer dans ce district. Il désigne aussi une quatrième formation pour attaquer le village d'Orlovka. La carte du district A est une carte Volga et ne peut donc pas être attaquée. Le Soviétique choisit d'envoyer trois formations défendre Red Square et fait faire mouvement à deux autres formations pour tenter de tenir le village d'Orlovka. Le niveau de concentration pour le village est de quatre ; les deux camps avaient donc la possibilité d'y mettre plus de moyens. Le Soviétique ne peut pas envoyer de formation pour défendre Oil Plant car ce district n'a pas été attaqué par les Allemands. Il choisit donc de laisser le 92ème Naval en retrait sur la Staging Line.



# Battle Phase

Une phase de bataille est jouée pour chaque bâtiment pris d'assaut. Un tour de jeu peut avoir entre une et quatre phases de bataille en fonction des mouvements Allemands. Chaque phase de bataille comporte les six même séquences, qui sont complétées une à une avant de passer à la bataille suivante. Dans le cas où le Soviétique décide de ne pas défendre un bâtiment, la bataille a quand même lieu mais il ne pourra pas y poser de cartes combat.

## 1. Avant-garde

Le joueur Soviétique commence par réaliser les effets d'avant-garde de toutes ses formations engagées sur le bâtiment. Puis c'est au tour du joueur Allemand de faire de même. Dans le cas où le Soviétique inflige un Kill ou Precision kill alors qu'il n'y a pas d'unités Allemandes sur place, il peut choisir d'infliger un Spillover Damage (débordement, p12).

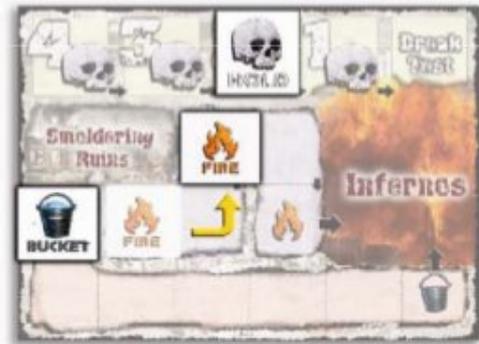


# Battle Phase

## 2. Intensité de la bataille

Piocher une carte carnage et lisez la partie concernée.  
Le nombre au centre, à côté du crâne représente le niveau d'intensité de la bataille et indique où doit être posé le jeton Hold ainsi que le nombre de case duquel le jeton Fire avance.

**Exemple :** La carte carnage tirée indique que le niveau d'intensité est de 2. Le jeton Hold est placé sur la case 2 et le jeton Fire est avancé de 2 case sur sa piste.



## 3. Initiative

On se réfère à la même carte carnage pour déterminer qui aura l'initiative pour cette bataille. Si l'icône en bas de la section Battle intensity est un rat, ce sera le Soviétique. Si c'est un Stuka, ce sera l'Allemand. Si c'est une paire de jumelles, ce sera le camps qui a le plus d'unités de reconnaissance dans le bâtiment, avec avantage au Soviétique en cas d'égalité. Le joueur qui gagne l'initiative résout son effet comme indiqué sur la carte bâtiment.

**Exemple :** Sur la carte carnage tirée, l'icône d'initiative est une binoculaire. Les joueurs comptent donc le nombre d'unité de reconnaissance qu'ils possèdent sur ce district. Il y a égalité, donc le joueur Soviétique remporte l'initiative. Le Soviétique applique donc son effet d'initiative. L'icône à côté du rat est un chapeau de commissaire politique, c'est donc une unité NKVD qui est ajoutée sur le quartier. C'est une unité d'élite, elle applique d'abord sa tactique de terreur, qui est de piocher une carte, puis elle est retournée sur sa face troupe de ligne.



## 4. Rounds d'action

Les joueurs vont alterner les actions. Celui qui a gagné l'initiative commence. Il a le choix entre trois actions :

- + **Jouer une carte combat**
- + **Refaire sa main** (voir la carte du commandant suprême)
- + **Appeler une Hold Action**

Piocher une carte carnage pour résoudre une Hold Action, donne le choix entre deux effets. Si un icône Fire et Bucket sont représentés, l'Allemand peut choisir le Fire et le Soviétique le Bucket. Une fois l'effet résolu, le joueur qui a choisi Hold Action avance le jeton Hold sur la piste. La bataille prend fin lorsque le jeton Hold atteint l'espace Break Test.

Une fois qu'un joueur a fini son round d'action, c'est au tour de son adversaire. Les joueurs continuent à alterner les round jusqu'à ce que le jeton Hold atteigne la zone Break Test.

Une bataille prend automatiquement fin par une victoire Soviétique si toutes les formations et unités Allemandes de la bataille en cours sont détruites.

## Battle Phase

### 5. Break Test

Un jet de dés va déterminer quel joueur va se rendre maître du bâtiment. Le nombre de dés qu'un joueur va lancer durant cette phase est déterminé par la manière dont il s'est battu :

- A. Un dé de Formation est décerné au joueur qui a le plus de formation en position « pleine forme ».
- B. Un dé Unité est décerné au joueur qui a le plus d'unité dans le bâtiment.
- C. Un dé Inferno est donné à l'Allemand pour chaque jeton Inferno sur la feuille de suivi.
- D. Un dé Défensif est donné au Soviétique pour chaque niveau de défense du bâtiment.
- E. Un dé Détermination est donné à l'Allemand si il n'a aucun autre dé.

#### A. Dé Formation

Le joueur avec le plus grand nombre de formation en position pleine forme gagne le dé Formation. En cas d'égalité, chaque joueur reçoit 1 dé Formation. Si aucun joueur n'a de formations en pleine forme, aucun dé n'est décernés.



#### B. Dé Unité

Le camps avec le plus de jeton unité dans le bâtiment gagne ce dé. En cas d'égalité, chacun gagne un dé. Les jetons Leader ne se trouvent jamais dans les bâtiment, ne les comptez donc pas dans le total. S'il n'y a aucune unité dans le bâtiment, aucun dé n'est décerné.



#### C. Dé Inferno

Le joueur Allemand gagne un dé pour chaque jeton Inferno sur la feuille de suivi du bâtiment.



#### D. Dé Défensif

Le joueur Soviétique gagne toujours entre un et quatre dé défensif. Le nombre total de dé Défensif gagné par le Soviétique est déterminé par le niveau de défense du bâtiment concerné (chiffre dans la grenade).



#### E. Dé Détermination

Le joueur Allemand gagne ce dé s'il n'en a eu aucun autre avant. Si on obtient un Bloody Slaughter alors que l'Allemand n'a que le Dé Détermination, cela équivaut à une victoire Soviétique pour ce bâtiment. Le joueur Allemand ne peut jamais perdre le dé Détermination une fois qu'il lui a été décerné et ne peut pas l'utiliser avec un autre dé.



#### Lancez les dés

Les deux joueurs lancent les dés qui leurs ont été attribués.  
Les dés ne sont pas résolus collectivement mais individuellement.