

TRADUCTION FRANCAISE DE TURNING POINT STALINGRAD

Par

Vincent Dang-Vu

11 Rue de la vallée 57460 Kerbach

Tel: 03-87-84-13-29

INDEX

A.

Anti-aérien : 4.24
Anti-char : 4.23
Artillerie : 4.25, 15
Attaque par dépassement : 8.36
Attaque par erreur : 17.3
Attaques : 8.3
Attaques multiples : 8.12
Attaques par bataille rangée : 8.31
Aube : 6.32
Avantage : 9

B.

Blindés : 4.21
Bombardement d'ouverture : 20.4

C.

Quadrants : 15.31
Cartes de placement : 5.5
Conditions de victoire : 19
Contesté : 7.4
Contre batterie : 15.32
Contrôle : 7.3
Coucher du soleil : 6.31
Coût en facteurs de mouvement d'une attaque : 8.34

D.

Déroute : 8.37
Dispersion : 8.13, 10

E.

Echelle de la carte : 3.1
Entrée dans une aire occupée par l'ennemi : 8.22

F.

Fortifications : 14

G.

Glossaire : 2.2
Gravats/Fortifications : 14
Groupes : 8.33

I.

Impulsions : 8.1
Infanterie : 4.22
Infiltration : 8.28
Interdiction : 18.4
Isolation : 12.2

L.

Limites d'occupation : 7
Luftwaffe : 4.26, 17

M.

Marqueurs de contrôle : 4.5
Marqueurs de durée de dispersion : 4.4
Modificateur d'effets de terrain (TEM : Terrain Effects Modifier) : 3.22
Mouvement et combat : 8

N.

Nombre de désignation : 3.21
Nuit : 16

O.

Obligations : 8.15

P.

Partie longue: 21.1
Passer : 8.14
Percée : 18.6
Phase de renfort : 6.2
Pièces de jeu : 4
Placement : 3.23 (historique : 21.2)
Placement des gravats : 5.7
Points de perte : 8.354
Préparation à la partie : 5

R.

Ravitaillement : 12
Règles spéciales du 13 septembre : 20
Regroupement : 8.27
Remplacement (des unités blindées) : 13
Remplacements blindés : 13
Renforts : 18
Retraite volontaire : 8.3554
Retraites : 8.355

Retraites contestées : 8.3552

Retraits : 21.3

Retraversée : 18.7

S.

Séquence de jeu : 6

Sortie d'une aire occupée par l'ennemi : 8.21

T.

Tableau d'enregistrement des tours : 3.4

Taille des unités : 4.32

Traversée : 18.5

Type de l'unité : 4.31

U.

Unités mécanisées : 8.25

Unités motorisées : 8.26

V.

Valeur de défense (DV) : 8.352

Valeur offensive (OV) : 8.351

Z.

Zones de mouvement stratégique : 11

Zones : 3.3, 11



Photographie de reconnaissance aérienne allemande, regardant vers le Nord . Prise vers le 18 décembre 1942 .

Lecture recommandée :

La lecture de la revue The General est recommandée pour les wargameurs, mais le N° 2, volume 26 (mars 1990) devrait être d'un intérêt particulier pour les joueurs du jeu Turning Point : Stalingrad puisqu'il décrira le jeu avec une analyse en profondeur en incluant des notes du concepteur, des parties rejouées, des astuces sur les tactiques et la stratégie pour les deux côtés, un concours, une boîte à questions, et encore plus. Pour commander, envoyer une enveloppe timbrée avec votre nom et votre adresse à TAHGC, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214 ou appeler au numéro 1 (800) 638-9292 gratuitement pour déposer une commande par carte de crédit.

Remerciements :

Conception et développement : Don Greenwood

Couverture : George Parrish

Dessins du jeu : Charles Kibler

Coordinateurs des tests du jeu : Rex Martin, Jim Brown, James Silsby Jr, Jim Lauffenburger, MAJ John Berry, Michael Sigler, Ray Freeman, David Chapel, CPT Eric Walters, Neal Schlaffer, Jim Burnett, James Bossert, Randy Heller, Craig Posey, William Rutherford, Mark Hunter, Jared Roach, Bill Malkus, John Lewis.

Coordinateur du département de préparation : Lou Velenosky.

Edition : Monarch Services, Incorporated.

Remerciements particuliers aux fonds des archives nationales (Washington, District of

Columbia) pour les photographies aériennes et au Bundesarchiv (Archives fédérales d'Allemagne de l'Ouest) pour les cartes historiques et d'autres matériaux de recherche.

1. Composition

Le jeu se compose des éléments suivants :

Deux cartes 22''x16''

Deux cartes de placement 8''x11''

Deux feuilles de pions prédécoupées

Un livret de règles de 16 pages

4 dés à 6 faces :deux rouges et deux blancs

Des pièces de rechange et l'extension peuvent être achetées auprès de TAHGC,4517 Harford Rd, Baltimore, MD 21214 en envoyant une enveloppe timbrée, portant vos noms et adresse et en demandant une liste de prix des pièces de rechange .

2.Objet

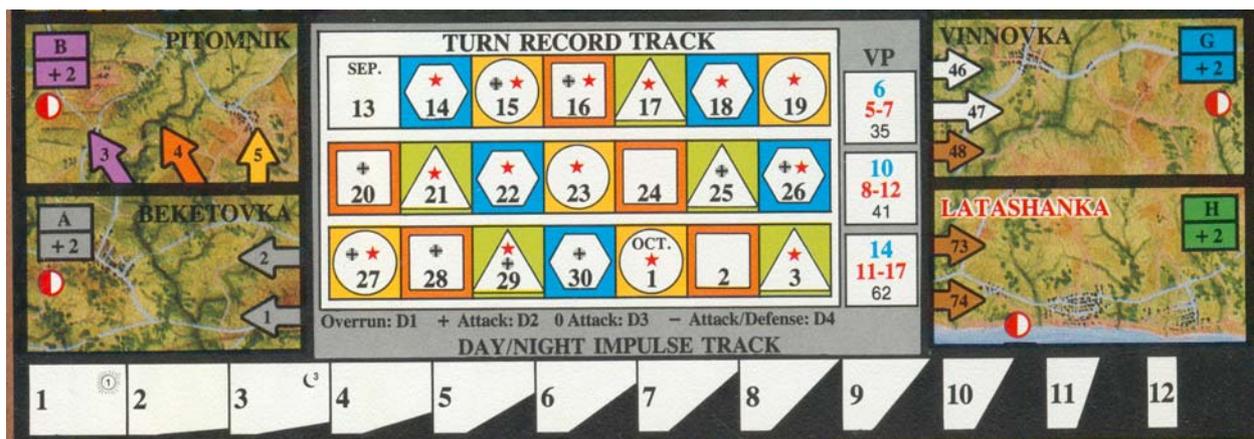
2.1. Turning point Stalingrad

Est un jeu à 2 joueurs avec l'un commandant les forces allemandes, et l'autre contrôlant les russes .Le but est de marquer des points de victoire ou d'empêcher l'adversaire de les engranger en contrôlant des zones vitales de contrôle sur la carte .Le jeu peut être joué en solitaire par le simple artifice de jouer les deux côtés chacun leur tour sous leur angle le plus favorable .Etant donné le degré d'informations sur les mouvements de l'adversaire dont jouissaient les deux côtés historiquement, la durée incertaine de chaque tour de jeu, et la situation constamment changeante créée par chaque impulsion, le jeu est un meilleur mode ludique en solitaire que la plupart des wargames à deux joueurs.

2.2. Glossaire

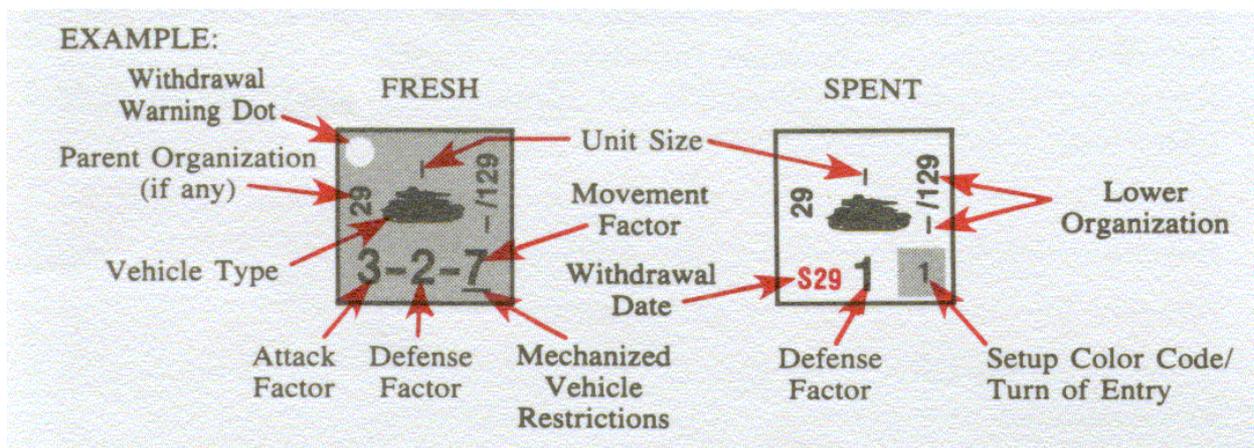
- Avant d'avancer plus loin, le lecteur devrait se familiariser lui même avec les termes suivants qui seront utilisés à travers tout ce livret de règles .La plupart des termes en majuscules trouvés dans ce livre de règles sont définis dans le glossaire .
- AA (Anti- Aérien) :un type d'unités de combat consistant en unités l'une ou l'autre unité dénommée sur le pion AA ou FLAK .
- AFV (Armored Fighting Vehicle :Vehicule de Combat Blindé) : toute unité contenant une silhouette de véhicule est une unité blindée .
- Area (aire) : un espace de forme irrégulière sur le tableau de jeu (voir 3.2).
- Armor (unité blindée) : toute unité avec un symbole de silhouette de AFV (véhicule de combat blindé).Voir 4.21.
- AT (Anti- Tank) :un type d'unités de combat consistant soit d'unités de MG (Mitrailleuses),soit de TD (Tank Destroyer : chasseurs de chars), ATR (antitank rifle :fusils antichars),soit de PAK (panzerabwehrkanone :canons antichars) .
- Combat units (unités de combat) :toutes les unités sauf Artillery (artillerie),et Aircraft (aviation).

- Contested (contesté) :toute zone contenant à la fois des unités de combat amies et ennemies(voir 7.4) .
- Controlled (contrôlé) :le dernier côté à avoir été le seul occupant d'une aire avec une unité de combat ravitaillée la contrôle (voir 7.3) .
- CP :casualty points (points de perte) .
- Date : toutes les impulsions de jour et de nuit d'une seule journée précise de 24 h .
- Dawn (aube) :la première impulsion du tour de chaque jour.
- Defense total (total de défense) :la somme de la defense value(valeur de défense) et d'un jet de 2 dés de résolution de combat.
- Disruption duration(durée de perturbation) :le nombre de tours de jeu qu'une unité usée doit rester à l'envers avec son côté blanc visible.
- dr(die roll : jet de un dé) : un jet d'un dé.
- DR(dice roll :jet de dés) : un jet de deux dés avec la somme des résultats de chacun pour former un nombre combiné(par exemple,un dr de 4 et un dr de3 égalent un DR de7).
- DRM(dice roll modifier :modificateur du jet de dé) :une addition artificielle à un jet de dé originel due à l'application d'une règle ou à une condition (par exemple un DR de7 et un DRM de -1 égale un DR final de 6).
- DV(defense value :valeur de défense) :la force défensive totale d'un groupe de défense avant l'addition d'un DR de résolution de combat (voir 8.352).
- Engineer(sapeur) :toutes les unités de pioneer(pionniers) et d'engineer(génie) sont identiques et renvoyés au terme engineer .
- FAG :front artillery group (cf).
- Ferry landing (débarcadère de bac):une aire contenant un symbole de ravitaillement russe à la rivière Volga(pas seulement adjacent) .Ce sont les aires 31,62,63,64,67,68,70,71,H).L'aire 30 n'est pas un débarcadère de bac .
- Free (libre) : toute aire contrôlée par le côté ami ne contenant pas d'unité de combat ennemie.
- Fresh (fraîche) :le côté colorié (de face) d'une unité. Seules les unités fraîches peuvent attaquer.
- Game turn (tour de jeu) : toutes les impulsions du jour et de la nuit d'une seule journée précise de 24 heures sur le tableau indicateur d'enregistrement des tours .
- Group(groupe) :toutes les unités fraîches ou toutes les unités usées d'un même côté dans la même aire (8.33), ou tous les pions de décombres dans une aire .
- ID (identity : identité) :la forme géométrique dans chaque aire contenant son nombre de désignation dans un but d'identification (voir 3.21).
- Impulse (impulsion) :l'un des minitours alternants de déplacement-attaque avec lesquels le jeu est pratiqué (voir 8.1) .
- Impulse track (tableau indicateur des impulsions) : l'affichage à douze places sous le tableau indicateur de tours qui enregistre le numéro de l'impulsion actuelle pour chaque jour ou nuit .



-Infantry (infanterie) : en termes de jeu, toutes les unités autrement définies que sous les termes de Armor, AT, AA, ou Artillery (artillerie). Engineers (génie)/pioneers (sapeurs) sont de l'infanterie.

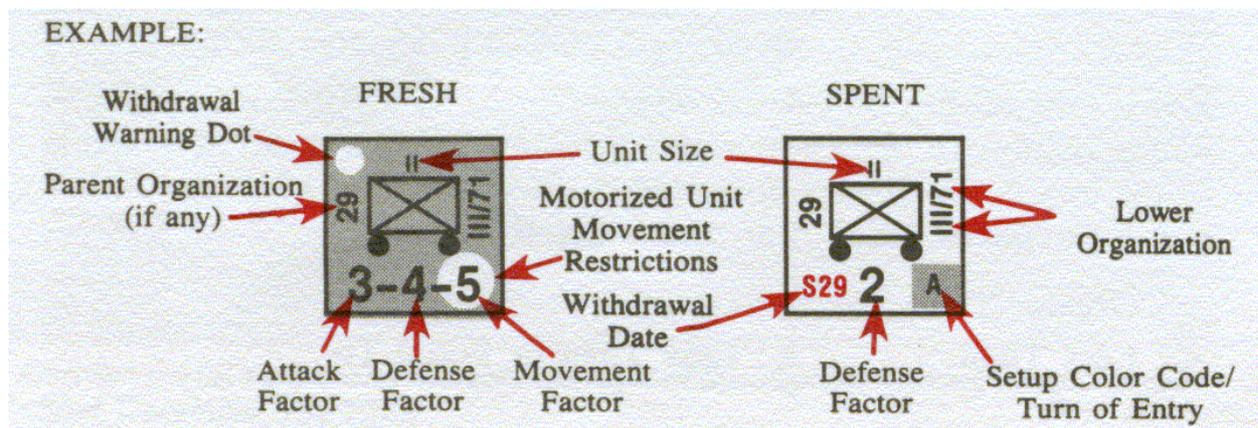
-Mechanized (mécanisée) : toute unité avec un MF (facteur de mouvement) souligné.



(Généralement, ce sont des unités basées sur des AFV : véhicules blindés de combat ou comportant un armement encombrant pour une majeure partie de leur force de combat. De telles unités doivent passer un Rubble entrance DR : jet de deux dés d'accès aux décombres pour entrer dans une aire contenant des décombres mais peuvent doubler leur MF : facteur de mouvement durant toute impulsion pourvu qu'elles n'attaquent pas ou qu'elles ne quittent pas une aire occupée par l'ennemi lors de cette impulsion).

-MF (facteur de mouvement) : voir 8.2.

-Motorized (motorisée) : toute unité avec un MF (facteur de mouvement) imprimé sur une tache blanche arrondie.



(Généralement ce sont des unités avec des moyens de transport automobiles disponibles pour un mouvement stratégique rapide mais qui combattaient à pied, débarquées avec leurs moyens de transport à l'arrière de la zone de combat . Les unités motorisées peuvent doubler leur MF durant toute impulsion pourvu qu'elles n'attaquent pas, qu'elles ne quittent pas une aire occupée par l'ennemi, ou qu'elles n'entrent pas dans une aire contrôlée par l'ennemi ou encombrée par des gravats) .