

3.4. Tableau indicateur d'enregistrement des tours

TURN RECORD TRACK						
SEP. 13	★ 14	⊕ ★ 15	⊕ ★ 16	★ 17	★ 18	★ 19
⊕ 20	★ 21	★ 22	★ 23	 24	⊕ 25	⊕ ★ 26
⊕ ★ 27	⊕ 28	★ ⊕ 29	⊕ 30	OCT. ★ 1	 2	★ 3

Le tableau indicateur d'enregistrement des tours inscrit sur le coin en haut et à gauche de la carte est utilisé pour enregistrer le tour de jeu actuel et pour noter l'arrivée de renforts ou d'autres événements programmés. Tout tour de jeu avec un

symbole "  " ou "  " dans sa case indique l'arrivée (ou le départ en utilisant la règle optionnelle 21.3) durant ce tour d'unités de ce côté. Le jeu commence avec le marqueur de tour dans le premier espace (13 septembre) du tableau indicateur de tour. A la fin de chaque tour de jeu le marqueur de tour est avancé d'un espace sur le tableau indicateur jusqu'à la prochaine date.

4. Les pions

4.1. Les unités

Le jeu contient deux ensembles différemment colorés de pions pré découpés appelés unités représentant les hommes qui combattirent véritablement dans la bataille. Les russes sont rouges. Les allemands sont bleus. Chaque unité représente un bataillon. Cependant, du fait de pertes de combat et du renforcement de forces ad hoc, certaines unités représentent des résidus de formations de forces plus importantes.

4.2. Les types d'unités.

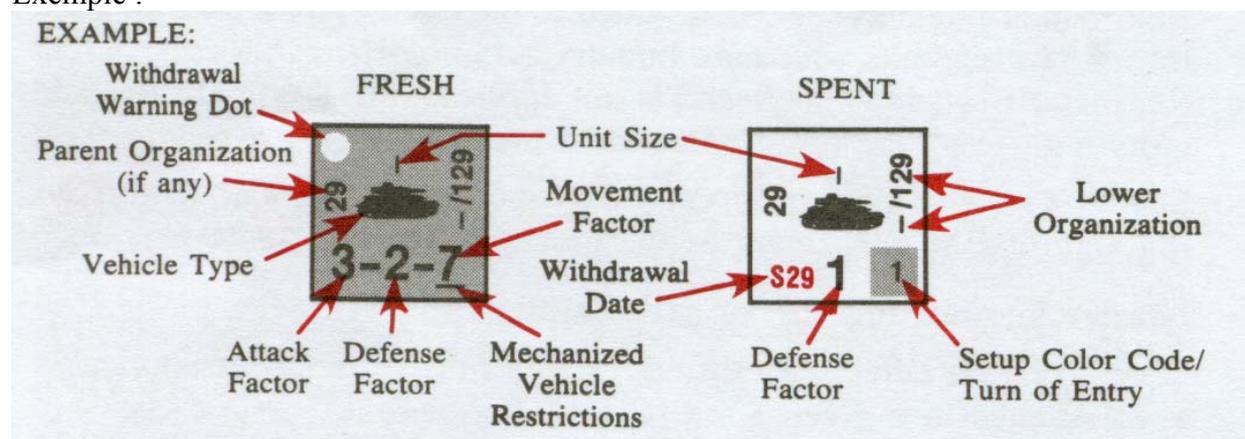
Il y a 6 types d'unités. Chacune a un côté à l'endroit et à l'envers imprimés. Durant toute la partie, des unités seront tenues de retourner leur côté blanc ou coloré à l'endroit. Une unité dispose uniquement des facteurs montrés sur le côté actuellement visible. Quand le côté blanc est à l'endroit, les unités ne peuvent ni attaquer, ni se fortifier, et leur mouvement est limité aux retraits et aux regroupements (8.27).

4.2.1. Les blindés.

Les unités blindées représentent des véhicules de combat blindés de l' échelle du peloton à la compagnie, souvent accompagnées par plusieurs compagnies de troupes de soutien .

Les unités blindées contiennent une silhouette de leur véhicule le plus remarquable pour les distinguer des unités non blindées et un MF (facteur de mouvement) souligné pour refléter leur statut d'unités mécanisées .Les unités de panzergrenadiers et certaines unités de reconnaissance avec des symboles d'AFV (véhicule de combat blindé) sont considérées comme des unités blindées pour les buts du jeu .

Exemple :



fresh: fraîche

spent :usée

withdrawal warning dot :point signalant un retrait durant la partie

parent organization (if any) :organisation mère (s'il y en a une)

vehicle type : type de véhicule

attack factor : facteur d'attaque

defense factor : facteur de défense

mechanized vehicle restrictions : restrictions propres aux véhicules mécanisés

movement factor : facteur de mouvement

unit size : taille de l'unité

withdrawal date : date de retrait de l'unité

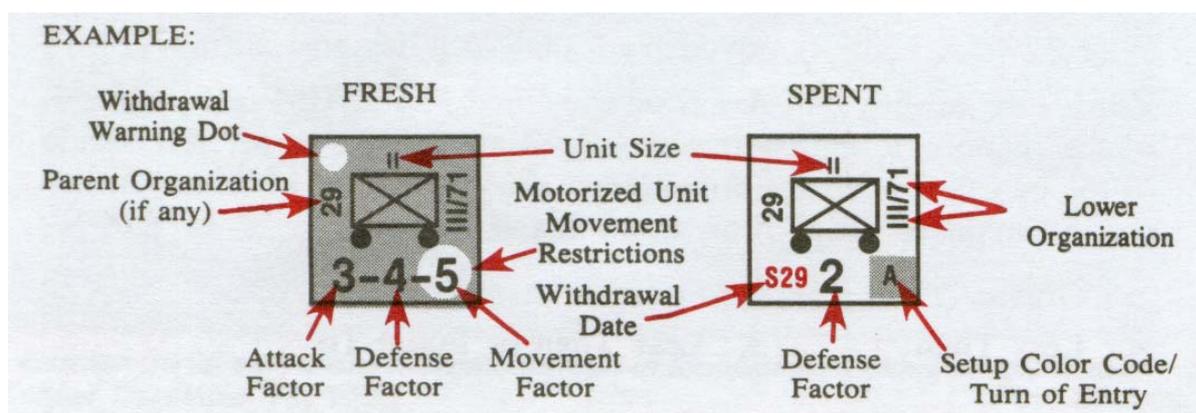
set up color code / turn of entry :code de la couleur de placement / tour d'entrée

lower organization : organisation plus basse que l'organisation mère

4.2.2. Infanterie

L'infanterie inclut les sapeurs, les pionniers et certaines unités de reconnaissance non mécanisées .Les unités dont le facteur de mouvement apparaît au sein d'un cercle blanc sont motorisées et sujettes aux restrictions de mouvement des véhicules à roues .

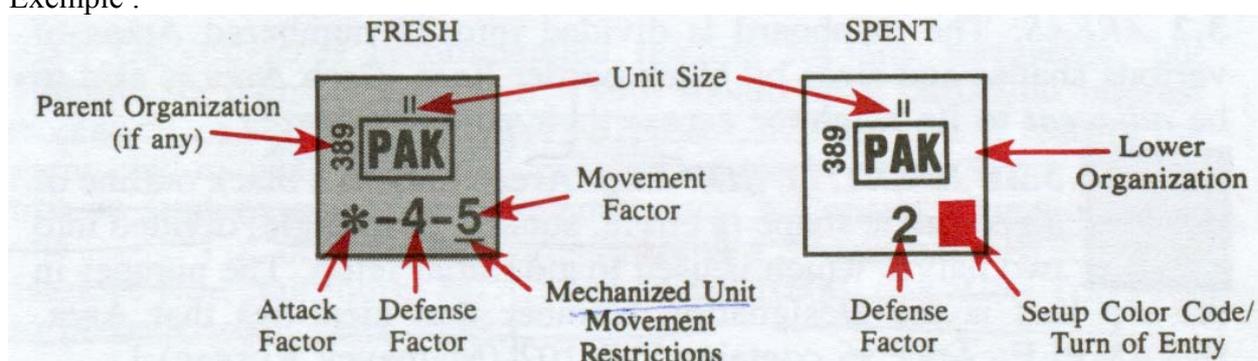
Exemple :



4.2.3. Unités antichars

Les unités allemandes de PAK (canons antichars), russes de TD (tank destroyer : chasseurs de chars), d'ATR (antitank rifle : fusil antichar), et de MG (machine gun : mitrailleuses) sont des unités antichars avec des limitations spéciales de mouvement et d'attaque .

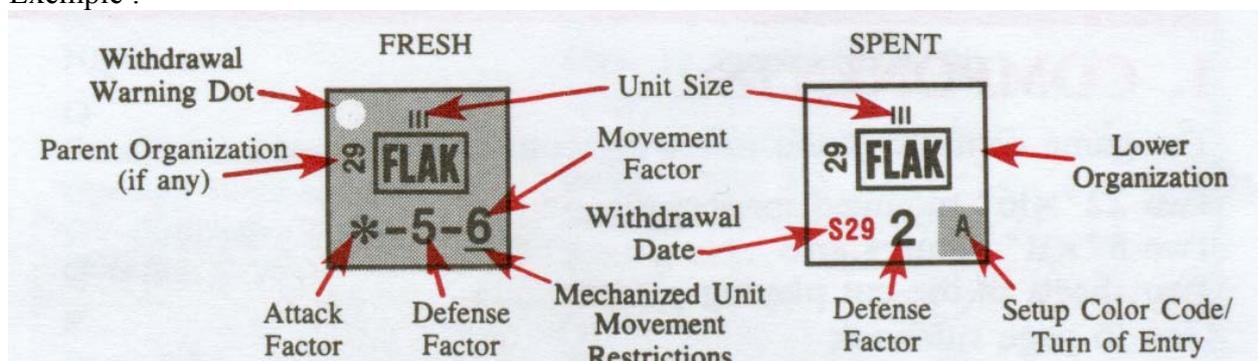
Exemple :



4.2.4. Unités antiaériennes

La FLAK (Flugzeugabwehrkanone : DCA) allemande et les unités antiaériennes russes sont des unités antiaériennes avec des limitations spéciales de mouvement et d'attaque .

Exemple :



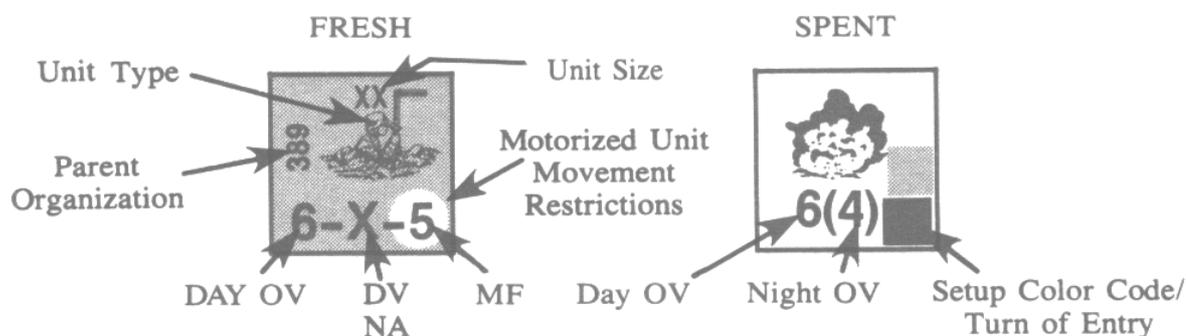
4.2.5. Artillerie

L'artillerie allemande représente des concentrations d'artillerie hors carte au niveau de la division . L'endroit de chaque unité représente les observateurs de la division ; l'envers représente la force de son attaque dépensée . Les unités d'artillerie ne sont pas des unités de

combat du fait qu'elles ne peuvent pas être attaquées ou éliminées de façon permanente, et qu'elles n'empêchent pas le mouvement ennemi ou sa retraite. Les unités d'artillerie sont considérées comme de l'infanterie motorisée pour le mouvement.

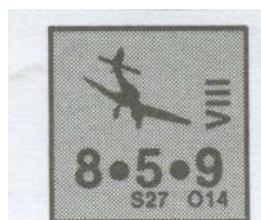
Exemple :

EXAMPLE:



L'artillerie russe représente des concentrations d'artillerie hors carte au niveau de l'armée sur la rive est divisées en champs de tir respectifs. Le facteur d'attaque de l'artillerie russe varie avec la date (voir 15.3).

4.2.6. Luftwaffe



Tous les avions allemands sont représentés par une seule unité. Les nombres sur son côté frais représentent son facteur d'attaque à des dates variées durant le jeu. Il a une valeur offensive de 8 jusqu'au 27 septembre, ensuite de 5 jusqu'au 14 octobre, puis de 9 pour le reste de la partie. Les avions ne peuvent être attaqués et peuvent se déplacer librement partout sur la carte, en conséquence, ce pion n'a pas de valeur de défense ou de facteur de mouvement. À ce titre, l'unité ne quitte jamais sa case à côté du titre du jeu sous le tableau indicateur des impulsions jour-nuit.

4.3. Organisation

Les types d'unités et les abréviations sont inscrites ci-dessous. En plus de leur intérêt historique, ils définissent aussi les capacités des unités durant la partie.

4.3.1. Type d'unité

Les symboles suivants trouvés sur les unités définissent le type d'unité décrite.

		Armor AFV Silhouettes
	Infantry	
	Motorized Infantry	
	Anti-Tank (Panzerabwehr Kanone)	 T-34
	Tank Destroyer (Anti-Tank)	 KV-I
	Pioneer (Engineer Infantry)	 T-70
	Engineer (Infantry)	 T-60
	Artillery	
	Panzergranadier (Schützenpanzer Wagen)	 MkIV
	Machine Gun (Anti-Tank)	 Stug
	Anti-Aircraft	 SPW 251/1
	Anti-Aircraft (Fliegerabwehr Kanone)	 PSW
	Armored Recon (Panzerspahwagen)	 SIG
	Front Artillery Group	 MkIIIIL
	Anti-Tank Rifle	

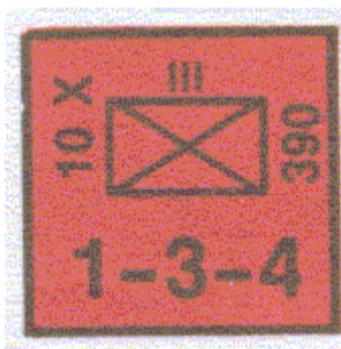
Schützpanzerwagen :véhicule blindé de protection

Machine gun : mitrailleuse

Armored reconnaissance : reconnaissance blindée

4.3.2. Taille de l'unité

Les symboles suivants sont utilisés pour identifier les tailles de différentes unités .

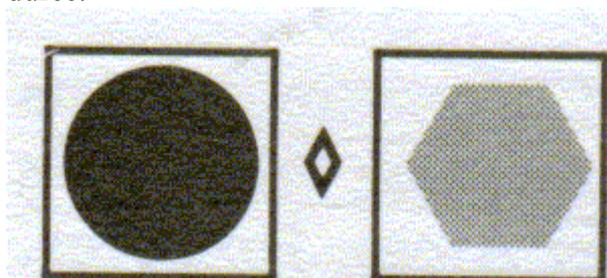


I :compagnie
 II :bataillon
 III :régiment
 X :brigade
 XX :division
 XXXX :armée

Exemple :l'unité illustrée est le 390eme régiment dont l'organisation mère est la 10eme brigade de fusiliers .

4.4. Marqueurs de durée de l'interruption

Les différents marqueurs colorés comportant des formes géométriques sont des marqueurs de durée.



Ils sont utilisés pour déterminer le tour de jeu où les unités usées peuvent retourner au statut d'unités fraîches .Le moment de la récupération en termes de tour de jeu est déterminé en comptant à partir du tableau d'enregistrement des tours et en y ajoutant le nombre du niveau de l'interruption (de 1 à 4) .

TURN RECORD TRACK						
SEP. 13	★ 14	✦ ★ 15	✦ ★ 16	★ 17	★ 18	★ 19
✦ 20	★ 21	★ 22	★ 23	 24	✦ 25	✦ ★ 26
✦ ★ 27	✦ 28	★ ✦ 29	✦ 30	OCT. ★ 1	 2	★ 3