
HEROES OF
STALINGRAD
SCÉNARIOS
DEVIL PIG GAMES

HEROES OF STALINGRAD

SOMMAIRE

CHAPITRE 1
RÈGLES DE SCÉNARIOS ____ p.3

CHAPITRE 2
AFFRONTEMENTS LIBRES ____ p.5

SCÉNARIO 1
BONJOUR VOUS... ____ p.8

SCÉNARIO 2
PLUS UN PAS EN ARRIÈRE ____ p.13

SCÉNARIO 3
DISETTE ____ p.14

SCÉNARIO 4
SPASIBA KAMARADE ! ____ p.15

SCÉNARIO 5
PROJET X ____ p.16

SCÉNARIO 6
LES MAÇONS DU COEUR ____ p.18

SCÉNARIO 7
LE BANDIT BARMALEÏ ____ p.20

SCÉNARIO 8
ALLER-RETOUR ____ p.22

CHAPITRE 3
PARTIES MULTI-JOUEURS ____ p.23

DEVIL PIG GAMES

Heroes System tactical scale™, Heroes of Stalingrad, all images and illustrations, the Devil Pig Games™ logo are properties of Devil Pig Games ltd. No commercial use is allowed without Devil Pig Games authorization.
© Devil Pig Games **2018**

CHAPITRE 1

RÈGLES DE SCÉNARIOS

Vous pouvez choisir un scénario parmi ceux proposés dans les livrets de scénarios, sur notre site internet ou en générant un scénario avec le système d'affrontements libres (voir page 35). Vous devrez alors construire votre force de combat à l'aide d'un certain nombre de points d'armée déterminés par votre adversaire et vous.
Les scénarios prédéfinis peuvent contredire les règles qui suivent de façon exceptionnelle.

CARTES ACTION

Vous ne pouvez utiliser que des cartes de votre camp.
Chaque joueur constitue sa main de cartes comme indiqué par le scénario.
Vous ne pouvez pas avoir plus que ce nombre de cartes en main sans qu'un bonus tactique (voir plus loin) ne vous l'accorde.
Si rien n'est précisé, le nombre de cartes en main est de **4**.

DÉPLOIEMENT

Une fois l'*initiative* déterminée (définie par le scénario ou par toute autre technique de votre choix), vous pouvez déployer vos troupes dans les zones définies par le scénario choisi.
Sauf si le scénario précise le contraire, le joueur ayant l'*initiative* déploie toutes ses troupes en premier.
Déployez les unités d'infanterie sur la face affichant le nom écrit en blanc. Si le nom écrit en blanc se trouve sur les deux faces, vous pouvez déployer l'unité sur la face de votre choix.
Il est recommandé de ne pas déployer les véhicules sur leur *face épave* !!!
Si une armée doit se déployer hors carte, elle devra faire entrer toutes ses unités lors du premier tour, en *phase d'Activation* ou en *phase de Réserve*.
Les unités avec la capacité spéciale Scout peuvent entrer par le bord de carte spécifié par le scénario.
Les Ordres apportés par des unités déployées hors carte sont accessibles dès le premier tour.

RAMASSER DES OBJETS

Il existe deux types d'objets, les lourds et les légers.
Le scénario vous indiquera le type des objets utilisés.
- Pour ramasser un *objet léger*, il suffit que l'unité traverse la case où se trouve l'objet ou une des cases adjacentes si l'objet est placé sur une intercase. L'unité n'a pas besoin de s'arrêter.
- Pour ramasser un *objet lourd*, il faut que l'unité s'arrête dans la case où se trouve l'objet ou dans une des cases adjacentes si l'objet est placé sur une intercase. Les unités de l'armée adverse peuvent cependant empêcher de ramasser l'objet par leur simple présence dans l'une des cases adjacentes.
Vous pouvez laisser sur place un *objet léger* ou un *objet lourd* à n'importe quel moment d'une action de mouvement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une partie se déroule en un certain nombre de tours déterminé par le scénario.
Si la condition de victoire d'un scénario est atteinte ou qu'un joueur ne possède plus aucun *pion Ordre* à placer sur ses unités, la partie s'arrête alors à la fin du tour en cours.
(Il va de soi que si un joueur ne possède plus aucune unité ou aucun *pion Ordre*, celui-ci a perdu la partie !).
Les sous-*officiers* et le bonus tactique apportant un Ordre supplémentaire permettent de ne pas perdre de cette façon.

Pour gagner, il faut remplir les conditions présentées dans le scénario ou, pour un scénario libre, remporter un certain nombre de points de victoire (déterminé au départ).

Ces points de victoire se gagnent en contrôlant des objectifs (principaux ou secondaires) et en infligeant des pertes à votre adversaire (voir Point de rupture, page 34).

Règle immuable des scénarios
Il n'est pas possible de gagner au premier tour.

OBJECTIF

Chaque marqueur Objectif rapporte des points ou permet de valider une condition spéciale du scénario.
Pour les contrôler, il faut être le seul joueur à avoir au moins une unité d'infanterie dans une des **4** cases adjacentes à la fin d'une *phase de Réserve*.
Si l'objectif est placé dans un bâtiment comportant plusieurs pièces, il faut que la pièce où il se trouve soit vide d'adversaire pour le contrôler.
Si votre adversaire est lui aussi présent, il n'est pas contrôlé.

OBJECTIFS PRINCIPAUX



Si le marqueur présente le symbole d'une armée, cela signifie que seule une des deux armées peut bénéficier des bonus liés au contrôle de l'objectif. Les unités de l'armée adverse peuvent cependant empêcher le contrôle par leur simple présence dans l'une des cases adjacentes ou dans l'élément de terrain où se situe l'objectif.



Une fois contrôlé, laissez ce marqueur sur le plateau et retournez-le sur sa face "contrôlé" (avec le symbole de son armée visible). Il signale que l'objectif a été rempli, mais qu'il peut être repris par l'adversaire.

Si le marqueur est neutre, l'armée qui le contrôle en tire les bénéfices. Remplacez-le provisoirement par un marqueur Objectif affichant le symbole de cette armée. Vous le remplacerez de nouveau si son contrôle change de camp.

OBJECTIFS SECONDAIRES



Quand un joueur prend le contrôle d'un objectif secondaire, il le met de côté, près de ses tuiles de recrutement.
Selon le scénario, il marque des points ou remplit une étape de l'opération.



MARQUEURS ET COMPTEUR DE TOUR

Les marqueurs spéciaux sont à placer sur le compteur de tours. Ils servent à rappeler à quel tour un événement doit se produire ou si une condition particulière doit être remplie.
Le marqueur d'*initiative* indique quel joueur a l'*initiative*.
Il se retourne à chaque tour en le déplaçant d'une case vers le bas et sert ainsi à décompter les tours du jeu.



CRÉATION DES ARMÉES

Il vous sera proposé de créer vos propres armées en dépensant un certain nombre de points d'armée.
Le coût de chaque tuile est inscrit dessus.

Acheter des tuiles de recrutement

Pour cela, vous devez commencer par acheter autant de tuiles de recrutement que vous voulez dans la limite des points disponibles. Tout s'articule autour de celles-ci.
Vous devez en posséder au moins une pour avoir le droit d'aligner votre armée sur le champ de bataille.

Ne dépensez pas tous vos points dans ces tuiles, vous pourrez aussi les compléter avec des options de recrutement.

Un peu d'histoire (règle optionnelle)

Pour ceux d'entre vous qui veulent un ordre de bataille plus cohérent, vous pouvez appliquer la limitation suivante lors de la création de votre armée :
Commencez par prendre une *tuile de recrutement* ou une *tuile de commandement*.
Si vous voulez prendre une deuxième tuile, celle-ci doit avoir au moins un de ses écussons qui correspond avec un de ceux de la première tuile.
Si vous voulez prendre une troisième tuile, celle-ci doit avoir au moins l'un de ses écussons qui correspond avec un de ceux des tuiles précédentes, etc.



Les tuiles de recrutement portant un des symboles « neutre » de leur armée, peuvent être achetées après n'importe quelle autre *tuile de recrutement* et donc ouvrir votre recrutement à de nouveaux choix.

Acheter des options de recrutement

Pour avoir le droit d'acheter une option de recrutement, il faut que celle-ci soit valide :
- l'option choisie doit être de la bonne taille pour pouvoir correspondre exactement à l'ouverture ;
- les bandes colorées présentes de chaque côté doivent correspondre au moins à l'une de celles qui encadrent l'ouverture.



Le **Panzer 3** ne peut pas être posé dans l'emplacement de gauche car ses *bandes colorées* ne correspondent à aucune de celles de l'emplacement. Il peut être placé dans celui de droite. Les **Panzergrenadiere** peuvent être placés à droite comme à gauche.

Une fois tous vos points d'armée dépensés, prenez les pions des unités correspondant à ce qui est indiqué sur vos tuiles (de recrutement et d'option) et placez les marqueurs des options de recrutement sur leur tuile respective.

POINT DE RUPTURE

Quand une unité est *détruite*, placez son pion sous la *tuile de recrutement* ou l'option de recrutement correspondante.
Si l'unité appartient à une option de soutien ET à une *tuile de recrutement*, attribuez-la à l'option en priorité. Si elle est présente sur plusieurs options, vous pouvez choisir à laquelle l'attribuer.



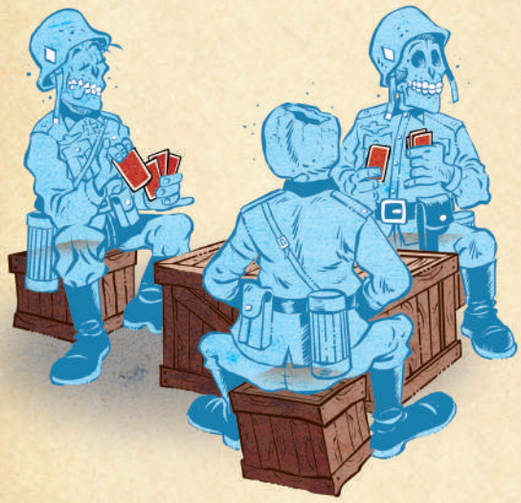
Les points de rupture d'une tuile ou d'une option de soutien sont représentés par les petits carrés rouges. Quand le nombre d'unités détruites égale le nombre de carrés rouges, le point de rupture de la *tuile de recrutement* ou de l'option de soutien est atteint.
Si l'option ou la tuile apportait un bonus spécial, celui-ci est perdu. Les unités et les *options de recrutement* telles que les matériels, traits de caractère et ordonnances, ne sont pas perdues lorsque le point de rupture d'une *tuile* ou d'une *option de recrutement* est atteint.

À chaque fois qu'une de vos unités est éliminée, posez son pion en dessous de l'*option de recrutement* ou de la *tuile de recrutement* à laquelle elle appartient.
Vérifiez ensuite si l'*option de recrutement* ou la *tuile de recrutement* est « cassée ». C'est-à-dire si elle a atteint son

point de rupture (indiqué par les petits carrés rouges).
Si c'est le cas, retournez l'*option de recrutement* ou la *tuile de Recrutement*.
S'il s'agit d'une *tuile de recrutement*, les options qui y étaient rattachées ne sont pas retournées sauf si elles ont elles-mêmes atteint leur point de rupture.
Au dos est inscrit le nombre de *points de victoire* gagné par votre adversaire.



Le **Fire Group** est présent dans la *tuile de recrutement* ainsi que dans l'*option de recrutement*. Il est attribué en priorité à l'option ce qui lui fait atteindre son *point de rupture*. La tuile de l'*option de recrutement* est retournée, l'*ordre* (bonus spécial) accordé par elle n'est plus disponible pour le reste de la bataille et l'adversaire marque **5** *points de victoire* si le scénario utilise les *points de victoire* comme condition de victoire.





CHAPITRE 2

AFFRONTEMENTS LIBRES

Pour les scénarios qui suivent, il va vous falloir bosser un peu... Vous allez devoir construire votre armée et créer le champ de bataille. Mais les outils suivants vont vous aider à imaginer de nouveaux affrontements.
Les affrontements libres se jouent en **8** tours, mais peuvent être gagnés avant la fin de la bataille.

POINTS D'ARMÉE



En premier lieu, vous devez définir la taille de vos armées en choisissant un nombre de points d'armée (par armée). Plus ce nombre est élevé, plus la partie durera longtemps.
Ce nombre de points d'armée va définir également les éléments que vous devrez placer et les conditions de victoire.
Ces valeurs ne sont là qu'à titre indicatif et vous pouvez les modifier si vous le souhaitez.

En tournoi, la valeur d'une armée est de **250** points d'armée avec un maximum de **4** ordres.

TAILLE DU CHAMP DE BATAILLE



Le nombre de plateaux de jeu et d'éléments de décor qui constituent le terrain. C'est à vous de les disposer. Essayez de les positionner de façon homogène afin que chaque camp ait la même densité de couverts.

NOMBRE ET VALEUR DES OBJECTIFS

Leur valeur change en fonction de la taille de la bataille. Placez-les à égale distance des deux camps afin qu'aucun joueur ne soit avantagé.



Placez les objectifs principaux sur leur face sombre.

Pour les objectifs secondaires, choisissez si vous voulez qu'ils soient neutres ou propres à chaque armée.

NOMBRE DE POINTS DE VICTOIRE TOUR 4/6



Le nombre de points de victoire nécessaires pour gagner la bataille au tour **4** ou au tour **6**.
Si les deux joueurs ont dépassé ce nombre, le joueur qui a le score le plus élevé gagne la partie.
Si cette condition n'est pas remplie, la partie continue.
Vous pouvez aussi décider d'ignorer ce point et vous battre jusqu'au bout du huitième tour.
Les points de victoire se gagnent en contrôlant des objectifs principaux ou secondaires (voir Précisions en début de ce livret) et en infligeant des pertes à votre adversaire.



150 - 249	2 - 4 plateaux 1 - 2 tuiles	1 neutre 10 points	2 5 points	25	30
250 - 349	4 - 6 plateaux 2 - 3 tuiles	1 neutre 15 points	3 5 points	35	40
350 - 499	4 - 6 plateaux 3 - 4 tuiles	1 US 1 allemand 20 points	4 5 points	40	45
500+	6 plateaux 4 - 6 tuiles	1 US 1 allemand 1 neutre 15 points	6 5 points	50	60

ALLEZ !

Une fois tous ces éléments définis, construisez vos armées. Sélectionnez les cartes qui constitueront vos paquets (minimum **40**).

Placez le compteur de tours avec les marqueurs “événement” aux tours **4** et **6**, pour ne pas oublier de vérifier les conditions de victoire, et le marqueur END au **8**e tour.



Déterminez l’*initiative* et placez le marqueur sur la face correspondante sur la case **1** du compteur de tours.
Piochez **4** cartes et commencez les hostilités !

Si aucun des joueurs n’a remporté la partie à la fin du tour **4** ou du tour **6**, le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin du tour **8** gagne la partie.

EXEMPLES DE MISE EN PLACE ET VARIANTES

Les exemples donnés ci-dessous sont pour une bataille en **250** points sur **6** plateaux. Les tuiles de terrain sont placées pour plus de visibilité par dessus les zones de déploiement, mais elles en font partie.
Vous pouvez évidemment changer la configuration comme vous le voulez. Si vous faites une partie plus petite, adaptez les zones de déploiement en fonction.

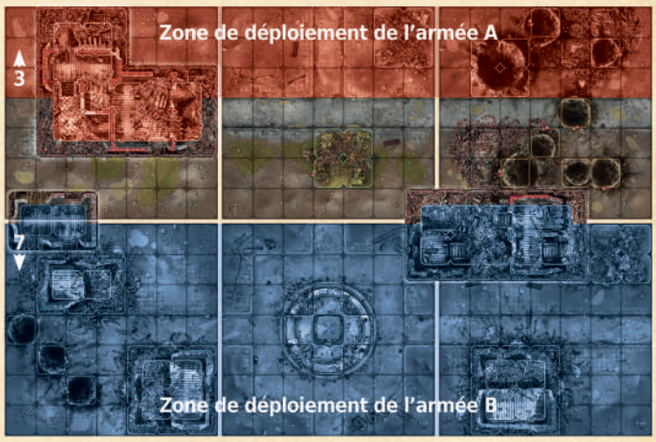
Affrontement

Le scénario le plus simple. Deux armées qui s’affrontent...



Attaque/défense

Une des deux armées est en défense, l’autre est en attaque.





Il n’y a qu’un seul objectif à la couleur de l’attaquant que vous placez au centre de la zone de déploiement du défenseur.

Le défenseur dispose de **75%** des points d’armée.
Il prend le nombre d’éléments de terrain indiqué et les place dans sa zone de déploiement.

La partie s’arrête quand, à la fin d’une *phase de Réserve*, l’attaquant a pris le contrôle de l’objectif (victoire de l’attaquant) ou à la fin du tour **8** (victoire du défenseur).

Pour une partie difficile pour le défenseur :
Le défenseur dispose de **50%** des points d’armée.
Il prend le nombre de tuiles de terrain indiqué et les place dans sa zone de déploiement.



Embuscade

Une des deux armées est en défense, l'autre est en attaque.



L'attaquant a **50%** des points d'armée.

La partie s'arrête quand le défenseur sort sa dernière unité du plateau de jeu par le côté indiqué par la flèche bleue ou à la fin du tour **8**.

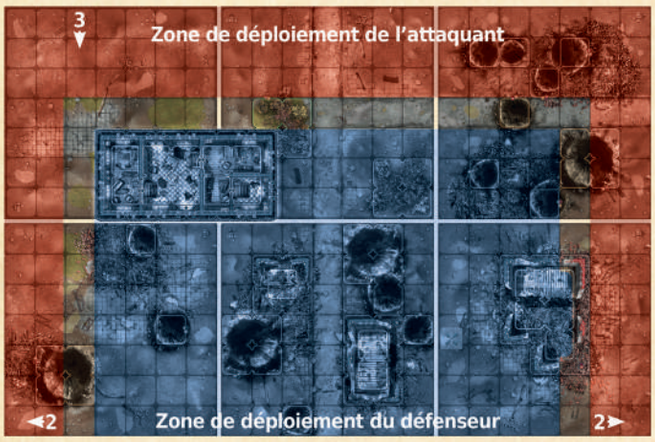
Pour une partie difficile pour le défenseur :
L'attaquant a **75**% des points d'armée.

Victoire mineure du défenseur : le défenseur a sorti plus de **25%** de ses troupes.
Victoire majeure du défenseur : le défenseur a sorti plus de **50%** de ses troupes.

Victoire mineure de l'attaquant : Le défenseur a sorti moins de **25%** de ses troupes.
Victoire majeure de l'attaquant : Le défenseur n'a sorti aucune troupe à la fin du tour **8**.

Destruction

Une des deux armées est en défense, l'autre est en attaque.



Il n'y a qu'un seul objectif à la couleur de l'attaquant que vous placez dans la zone de déploiement du défenseur à l'intérieur d'un bâtiment.

Le défenseur dispose de **75%** des points d'armée.
Il prend le nombre d'éléments de terrain indiqué et les place dans sa zone de déploiement.
L'attaquant distribue les marqueurs "Dynamite" et "Detonator" à deux de ses unités.
Ce sont des *objets légers*.

Pour détruire l'objectif, il faut déposer les marqueurs "Dynamite" et "Detonator" dans le bâtiment.
Vous ne pouvez pas poser les deux pendant le même tour !

La partie s'arrête quand l'attaquant a détruit l'objectif (victoire de l'attaquant) ou à la fin du tour **8** (victoire du défenseur).

Pour une partie difficile pour le défenseur:
Le défenseur dispose de **50**% des points d'armée.
Il prend le nombre d'éléments de terrain indiqué et les place dans sa zone de déploiement.

Percée

Une des deux armées est en défense, l'autre est en attaque.



Il n'y a qu'un seul objectif à la couleur de l'attaquant que vous placez à l'opposé du côté par lequel il entre sur le champ de bataille, le plus loin possible.

Le défenseur dispose de **75%** des points d'armée.
Il prend le nombre d'éléments de terrain indiqué et les place dans sa zone de déploiement.

La partie s'arrête quand, à la fin d'une *phase de Réserve*, l'attaquant a pris le contrôle de l'objectif (victoire de l'attaquant) ou à la fin du tour **8** (victoire du défenseur).

Pour une partie difficile pour le défenseur:
Le défenseur dispose de **50%** des points d'armée.
Il prend le nombre d'éléments de terrain indiqué et les place dans sa zone de déploiement.



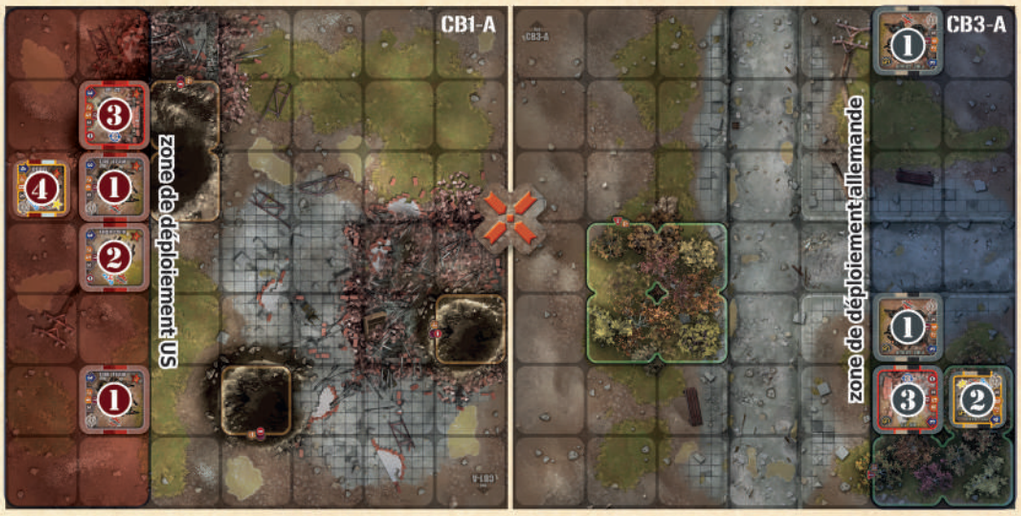
SCÉNARIO 1

BONJOUR VOUS...

Pourquoi le haut commandement a ordonné de tenir ce minuscule point perdu au beau milieu de la plaine ? Aucune personne saine d'esprit ne peut apporter une réponse objective à cette question. Et encore moins quand on sait que le QG adverse a donné le même ordre insensé ...
Bref, c'est encore aux troufions de tenter d'y apporter une réponse, par le fer et le feu !

1- CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

1. FIRE TEAM
2. FRONTOVIK
3. DP 28 (face inactive)
4. LT. BORIS



FIRE GROUP 1
MG 34 (face inactive) 2
OLT VOLLRATH 3

2- COMPOSITION DES ARMÉES





3- PRÉPARATION

Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone de déploiement respective.
Le joueur Russe déploie, en plus des unités de sa tuile de recrutement, une unité DP 28.
Appliquez le déploiement présenté ci-dessus, uniquement si vous voulez suivre les explications de la page 9.



Déterminez l'initiative et placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **2** Cartes Action.



4- RÈGLES DU SCÉNARIO

Cette partie se joue en **6** tours.

Exceptionnellement l'unité DP28 débloque un Ordre.
Le joueur Russe le perd si cette unité est détruite.

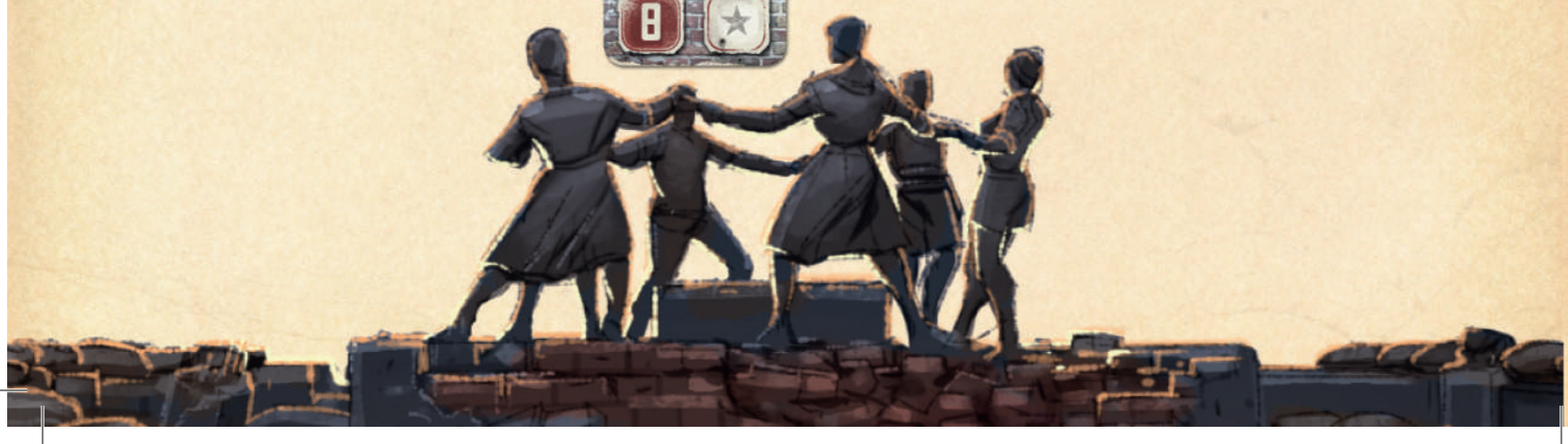
Le but pour les deux joueurs est de contrôler l'objectif, c'est-à-dire d'être le seul à avoir à la fin de n'importe quelle phase de Réserve, une unité d'**infanterie** dans une des 4 cases adjacentes à l'objectif.



La partie s'arrête quand un joueur remplit la condition de victoire. Cette partie peut se finir très vite si un des joueurs fait une faute d'attention.

5- CONDITIONS DE VICTOIRE

Si, à la fin du 6ème tour, aucun joueur n'y est arrivé, c'est un match nul.



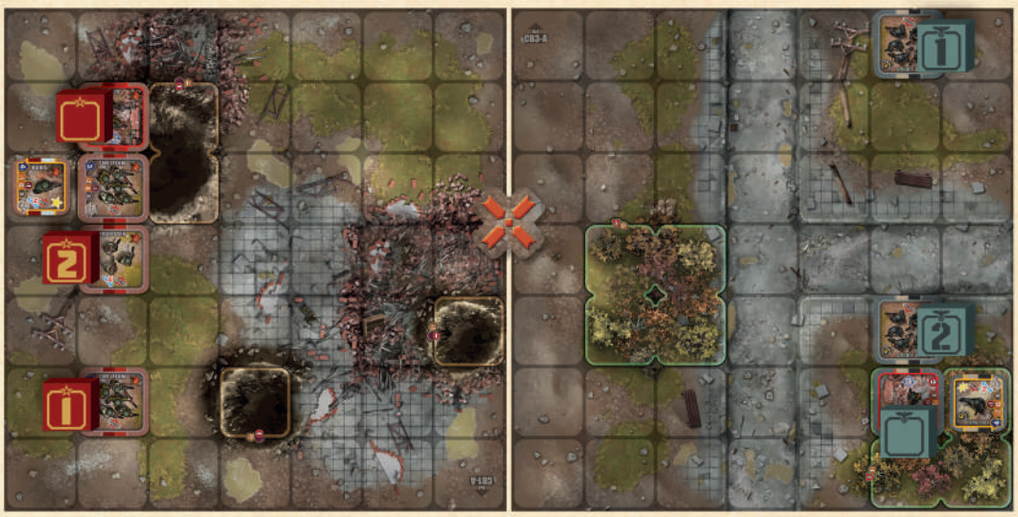
Bonjour à vous - pas à pas

Vous voulez-voir une bataille ? Nous allons vous guider à travers les deux premiers tours de ce scénario, pour vous aider à apprendre les bases de **Heroes of Stalingrad**. Installez les tuiles de terrain et placez les unités comme indiqué, et préparez-vous à la guerre !

TOUR UN

1 - *Phase d'Ordre* (p.XX)

Le joueur Russe a l'initiative. Il place ses 2 *marqueurs Ordre* et son marqueur Leurre sur ses unités.
Puis le joueur Allemand place ses 2 *marqueurs Ordre* et son marqueur Leurre.



2 - *Phase d' Activation* (p.XX)

2 - Le joueur Russe révèle son *marqueur Ordre* (#1) et déplace son Fire Team de 2 cases (cf. "*Action de Mouvement*," p.XX).
Il laisse le *marqueur Ordre* sur l'unité.



3 - Le joueur Allemand révèle son *marqueur Ordre* (#1) et déplace son Fire Group de 3 cases.
Il laisse le *marqueur Ordre* sur l'unité.



4 - Chacun son tour, les joueurs révèlent leurs *Marqueurs d'Ordre*, dans l'ordre croissant, jusqu'à la situation présentée ci-dessous, à la fin de la *Phase d'Activation*. Durant l'activation du Frontovik (Ordre 2), le joueur Russe le déplace de 5 cases (à l'aide d'un bonus alternatif d'une carte action accordant +1 à la valeur de mouvement), puis utilise la carte action Action d'éclat. Cette carte lui permet de réaliser un Tir en mouvement (une *Action de tir* pendant une *Action de Mouvement*). Il lance un dé et obtient 3, il y ajoute sa *Valeur de Combat* (2), réduite de 1 à cause de l'effet de l'*Élément de Terrain*, pour un total de 5. Le Fire Group a une *Valeur de Défense* de 4, à laquelle il ajoute 1 grâce à l'*Élément de Terrain* dans lequel il se trouve (cf. p.XX). Le total de l'*Action de tir* étant égal à la *Valeur de Défense*, le Fire Group subit un *Pas de Perte* et est retourné.



5 - *Phase de Réserve* (p.XX)

Les marqueurs Ordre Leurre sont défaussés au début de la phase de Réserve.
Maintenant le joueur Russe peut déplacer toutes ses unités qui n'ont pas été activées pendant la *Phase d'Activation*.
Pendant son *Action de Mouvement*, il retourne l'unité DP 28 sur sa face *Face Active*.
Puis le joueur Allemand fait de même. Il retourne l'unité MG34 sur sa *Face Active* en lui faisant faire une *Action de Mouvement* nulle.
À la fin de la *Phase de Réserve*, la situation est celle-ci :



TOUR DEUX

1 - *Phase d'Ordre*

Le joueur Allemand a l'initiative. Il place ses 2 *marqueurs Ordre* et son marqueur Leurre sur ses unités.
Puis le joueur Russe fait de même.

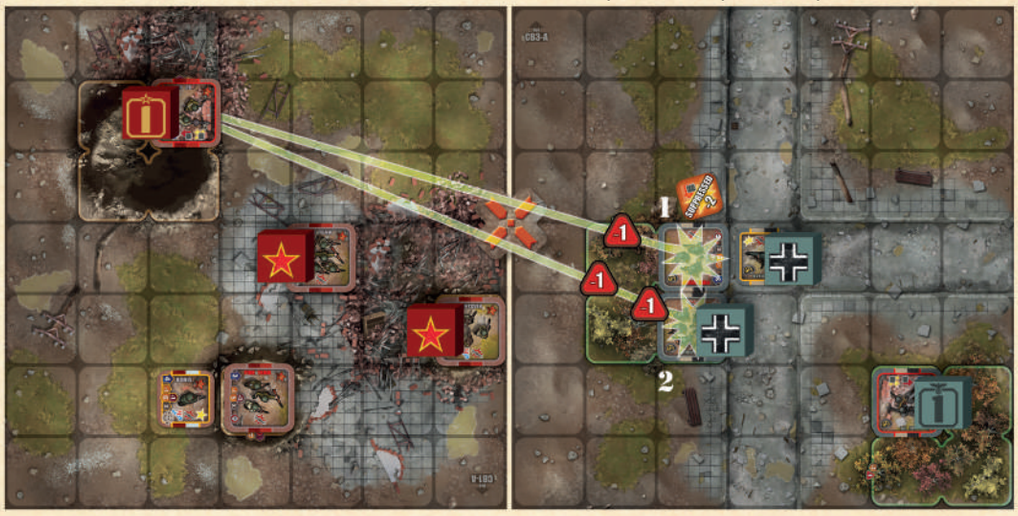


2 - *Phase d' Activation*

Le joueur Allemand révèle son *Marqueur Ordre* (#1) et fait une *Action de tir*.
Visant la Fire Team, il lance un dé et obtient 4, il y ajoute sa *Valeur de Combat* (4), reduite de 2 à cause du malus lié au tir à longue portée (au-delà de 7 case), pour un total de 6. Ce résultat étant supérieur à la *Valeur de Défense* de la Fire Team (4 plus un bonus de 1 lié à l'*Élément de Terrain*), sa cible subit un *Pas de Perte* et est retournée.



3- Le joueur Russe active son *Ordre* (#1) et fait une *Action de tir*. Visant les deux Fire Group avec son unité DP 28, il fait un Tir de suppression combiné avec la capacité spéciale Rafale. Il double la *Valeur de Combat* (2X2) et répartit le résultat, assignant 1 à la première attaque et 3 à la seconde. La *Valeur de Combat* de la première attaque est réduite de 1 à cause de l'effet de l'*Élément de Terrain* (1-1=0). Il lance le dé (6) et ajoute 0 pour un total de 6. Ce résultat étant supérieur à la *Valeur de Défense* du Fire Group (4 plus un bonus de 1 lié à l'*Élément de Terrain*), sa cible reçoit un marqueur Suppressed. La seconde attaque est réduite de 2 à cause de l'effet de l'*Élément de Terrain* (3-2=1). Il lance un dé, obtient 3 et ajoute 1. Le résultat étant inférieur à la *Valeur de Défense* du Fire Group (4 plus un bonus de 1 lié à l'*Élément de Terrain*), ce dernier n'est pas affecté par l'attaque.



4- Le Fire Group allemand fait son *Action de tir* contre le Frontovik mais échoue (Ordre #2).
Le Frontovik est activé avec l'Ordre #2 et se lance à l'assaut de l'unité ayant reçu un marqueur Suppressed.
Le joueur Russe lance 2 dés et choisit le meilleur résultat (4). Il y ajoute sa *Valeur de Combat* (2) pour un total de 6.
Le joueur Allemand lance 2 dés et choisit le meilleur résultat (6). Il y retranche 2 points à cause du marqueur Suppressed et y ajoute sa *Valeur de Combat (1)* ainsi que le bonus de défense de l'*Élément de Terrain* (1) pour un total de 6. C'est une égalité.
L'Attaquant retourne sur la dernière case qu'il occupait avant d'entrer dans la case occupée par son adversaire.



5 - *Phase de Réserve*

Les marqueurs Ordre Leurre sont défaussés au début de la phase de Réserve.
Maintenant le joueur Allemand peut déplacer toutes ses unités qui n'ont pas été activée pendant la *Phase d'Activation*.
Puis le joueur Russe fait de même.
Le joueur Allemand défausse un, et un seul, marqueur Suppressed par unité.
Personne ne contrôle l'objectif. À la fin de la *Phase de Réserve*, la situation est celle-ci :



BIENVENUE À STALINGRAD ET À VOUS DE JOUER !

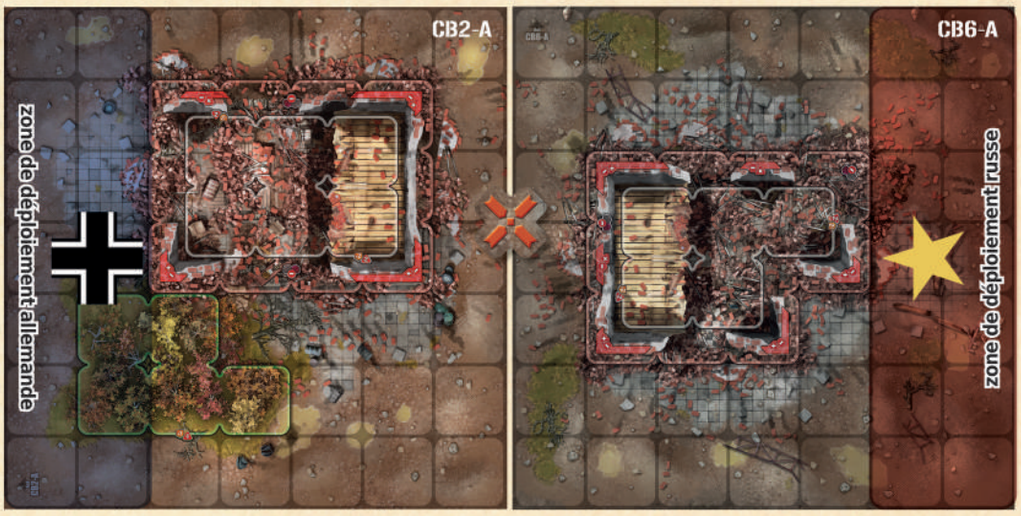


SCÉNARIO 2

PLUS UN PAS EN ARRIÈRE

Comme dans toutes les guerres, il arrive que les ordres ne soient pas clairs. Surtout si les soldats d'un camp reçoivent par erreur les ordres de ceux du camp d'en face. Et vice et versa...

1- CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- COMPOSITION DES ARMÉES





3- PRÉPARATION

Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone de déploiement respective.

Placez un objectif principal.

Déterminez aléatoirement l'initiative. Le joueur qui a l'initiative se déploie en premier.

Placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **3** Cartes Action.



4- RÈGLES DU SCÉNARIO

Cette partie se joue en **6** tours.

Le but de ce scénario est de contrôler l'objectif avant la fin du tour 6.

END La partie s'arrête dès que l'objectif est contrôlé ou à la fin du tour 6.

5- CONDITIONS DE VICTOIRE

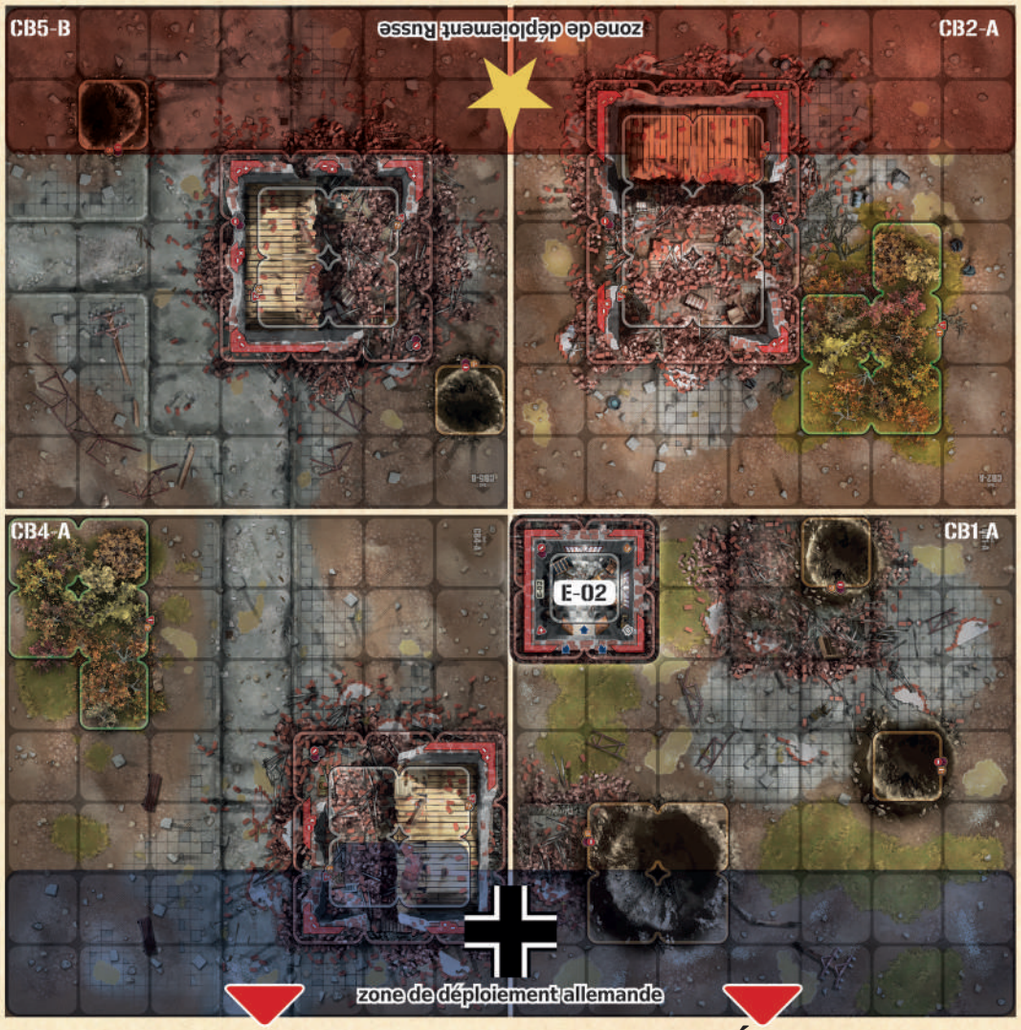
Le joueur qui contrôle l'objectif avant la fin du tour 6 a gagné.
Si aucun joueur ne le contrôle, c'est un match nul.

SCÉNARIO 3

★DISETTE★

“Bon les gars, je ne vais pas vous cacher que la situation prend une tournure, comment dire ? Délicate ?” Le lieutenant Boris se tient devant ses hommes, l’air grave. “Il n’y a plus de vodka !” La consternation s’abat sur la troupe. “Mais pas de panique, je m’en occupe. Je vais traverser les lignes fascistes pour en rapporter. Vous me couvrez ?” La clameur qui lui répond ne laisse place à aucun doute !

1- CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- COMPOSITION DES ARMÉES



3- PRÉPARATION

Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone de déploiement respective.

Le joueur Russe a l’initiative.
Le joueur Allemand se déploie en premier.

Placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **3** Cartes Action.





4- RÈGLES DU SCÉNARIO

Cette partie se joue en **6** tours.

Le joueur Russe doit faire sortir son officier par n’importe quelle case du côté signalé par les flèches rouges avant la fin du tour 6.

La partie s’arrête à la fin du tour 6 ou dès que l’officier Russe a quitté le champ de bataille.

5- CONDITIONS DE VICTOIRE

Si l’officier du joueur russe sort avant la fin du tour 6, c’est une victoire russe.
Si l’officier est détruit ou s’il n’est pas sorti à la fin du tour 6, c’est une victoire allemande.

SCÉNARIO 4

SPASIBA KAMARADE !

Le lieutenant Boris a finalement réussi à traverser les lignes allemandes. Il retrouve son ami de l'école de guerre et lui demande de l'aide. Quelques caisses de vodka se trouvent encore dans la vieille maison qui servit la semaine passée de quartier général à l'état major d'une division d'infanterie de l'Armée Rouge. Son général, Géorgien, amoureux des femmes aux belles formes et de l'alcool sous toutes ses formes, les a laissées derrière lui en abandonnant la position. Mais l'ennemi a eu vent, lui aussi, de cette information classée "secret défense"…

1- CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- COMPOSITION DES ARMÉES



3- PRÉPARATION



Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone de déploiement respective.

Le joueur Russe déploie aussi le lieutenant Boris, qui apporte un Ordre.

Placez un objectif principal.



Déterminez aléatoirement l'initiative. Le joueur qui a l'initiative se déploie en premier.

Placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **4** Cartes Action.



4- RÈGLES DU SCÉNARIO

Cette partie se joue en **6** tours.

Le but de ce scénario est de contrôler l'objectif à la fin du tour 6.

END La partie s'arrête à la fin du tour 6.

5- CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui contrôle l'objectif à la fin du tour 6 a gagné.
Si aucun joueur ne le contrôle, c'est un match nul.

SCÉNARIO 5

PROJECT X

Sibériens et soldats de la Volga fêtent dignement l'obtention de ces rations de vodka supplémentaires. Dans la maison qui leur fait face, les soldats allemands, agacés par le bruit de la fête, décident de lancer l'assaut histoire de faire taire ces bruyants voisins.

1- CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- COMPOSITION DES ARMÉES



RENFORTS - TOUR 2









RENFORTS - TOUR 2







3- PRÉPARATION

Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone de déploiement respective.

Placez 3 objectifs secondaires.



Le joueur Allemand a l'initiative.

Le joueur Russe se déploie en premier.



Placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **4** Cartes Action.



4- RÈGLES DU SCÉNARIO

Cette partie se joue en **8** tours.

Le but pour les deux joueurs est de contrôler 2 des 3 obectifs avant la fin du tour 8.

Tour 2



Lors de la phase de Réserve, les deux joueurs peuvent faire entrer leurs unités en renforts, par n'importe quelle case des côtés signalés par des flèches rouges pour les Russes, grises pour les Allemands.



La partie s'arrête à la fin du tour 8 ou dès qu'un joueur contrôle deux objectifs.

5- CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui contrôle 2 objectifs à la fin du tour 8 a gagné.
Si aucun joueur ne les contrôle, c'est un match nul.



SCÉNARIO 6

LES MAÇONS DU CŒUR

La fête a pris fin brutalement et la guerre reprend doucement ses droits. Les soldats de l'armée rouge ont reçu l'ordre de tenir un bâtiment situé dans les faubourgs de la ville. De leur côté, les Allemands, eux, ont la mission de le détruire. Les petits désagréments de la vie en somme...

1- CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- COMPOSITION DES ARMÉES





3- PRÉPARATION

Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone de déploiement respective.

Le joueur Allemand a l'initiative.

Le joueur Russe se déploie en premier.

Placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **4** Cartes Action.



4- RÈGLES DU SCÉNARIO

Cette partie se joue en **6** tours.

Le joueur allemand doit détruire tous les éléments de la maison avant la fin du tour 6.

Tour 3

Le joueur Russe peut faire entrer ses unités en renfort par n'importe quelle case du côté signalé par des flèches rouges, avec un Ordre en phase d'Activation, ou sans Ordre en phase de Réserve.

END

La partie s'arrête à la fin du tour 6 ou dès que le joueur allemand détruit le dernier élément de la maison.

5- CONDITIONS DE VICTOIRE

Si le joueur allemand détruit la maison avant la fin du tour 6, c'est une victoire allemande, sinon c'est une victoire russe



SCÉNARIO 7

LE BANDIT BARMALEÏ

Comme le bandit Barmaleï du conte de Korneï Tchoukovski, les soldats allemands, jetés dans l'enfer de Stalingrad, vont se faire dévorer par le crocodile russe. Les enfants de la ville danseront autour du reptile, le remerciant de les avoir sauvés du péril fasciste… Mais cette fois, demanderont-ils au crocodile de les liberer ?

1- CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- COMPOSITION DES ARMÉES





3- PRÉPARATION

Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone de déploiement respective.



Maria Oktiabrskaïa est déployée dans la maison en bas de la carte.



Son char (Fighting Girlfriend) et l'autre T34 sont positionnés derrière l'autre maison en haut de la carte, le tank de Maria au-dessus de l'autre.

Les mortiers des deux armées sont déployés sur leur face inactive.



Déterminez aléatoirement l'initiative. Le joueur qui a l'initiative se déploie en premier.

Placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **4** Cartes Action.



4- RÈGLES DU SCÉNARIO

Cette partie se joue en **8** tours.

Le but pour les deux joueurs est de contrôler la majorité des 4 cases de la fontaine (en vert sur la carte) à la fin du tour 8.

En voiture Maria !
Le joueur Russe ne peut pas activer ses deux T34 tant que Maria n'est pas entrée dans le sien.



La partie s'arrête à la fin du tour 8.

5- CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui contrôle le plus de cases de la fontaine remporte la bataille. En cas d'égalité, c'est... un match nul.

**Heureuse,
heureuse,
heureuse marmaille,
Dansant et jouant
autour du feu de camp :
"Tu nous as
de la mort sauvés,
Tu nous as libérés.
Juste à temps
Tu nous as vus,
Ô bon
Crocodile!"**

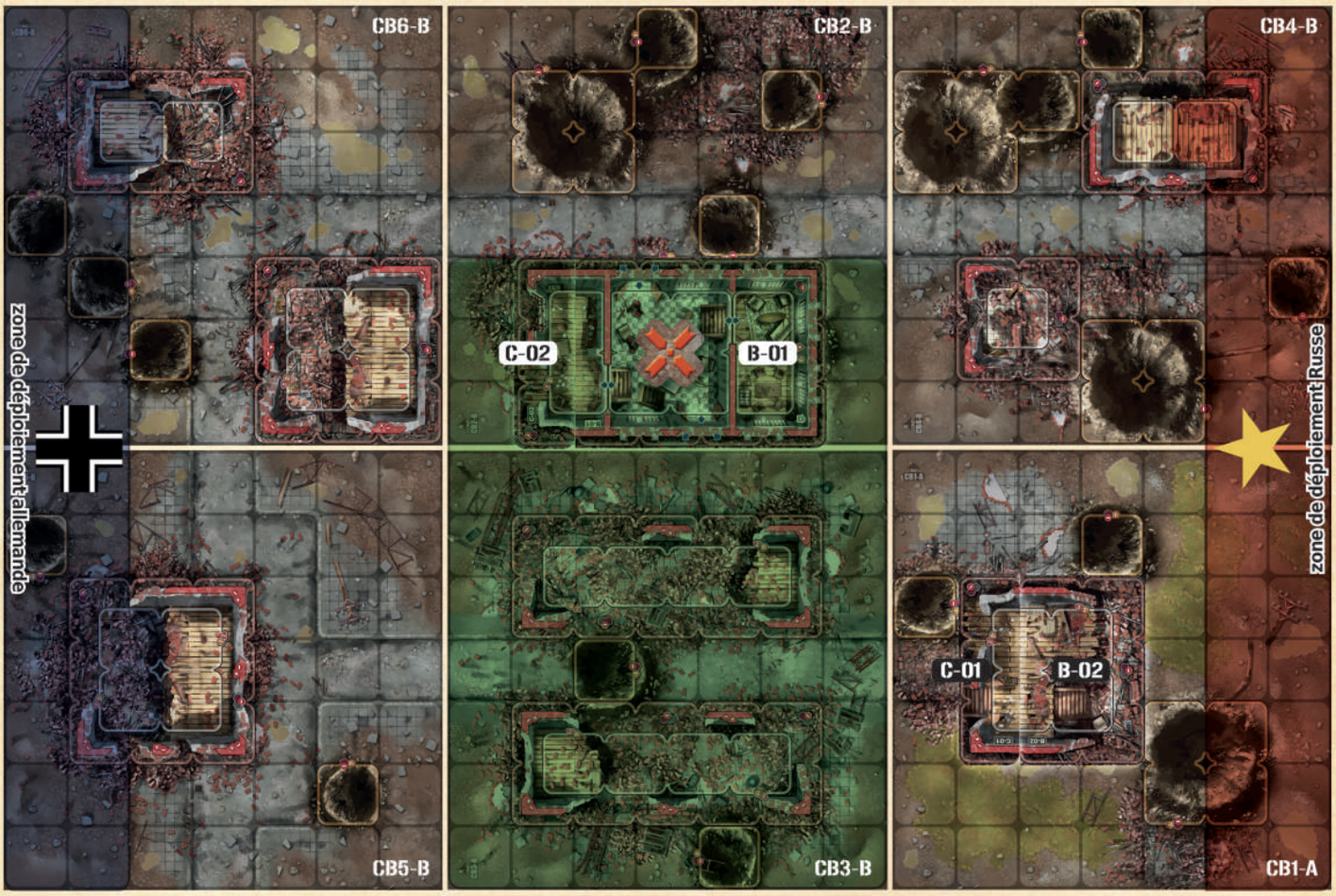


SCÉNARIO 8

ALLER RETOUR

À Stalingrad les bâtiments ont souvent été pris, puis repris, puis perdus, puis de nouveau pris, puis reperdus... À vous de jouer...

1- CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- COMPOSITION DES ARMÉES

400-600 POINTS

400-600 POINTS

3- PRÉPARATION

Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de points d'armée (entre 400 et 600 points), puis, ils créent leur armée.

Chaque joueur pioche **4** Cartes Action..

4- RÈGLES DU SCÉNARIO

Cette partie se joue en deux ou trois manches de **6** tours chacune.
À la fin de chaque manche, les unités détruites restent détruites, celles ayant subi un pas de perte sont retournées sur leur face intacte et les véhicules lourds conservent leur(s) marqueur(s) de dégât. Les véhicules lourds immobilisés et les bâtiments détruits conservent leur état et leur position pour la manche suivante.

Manche 1
Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone de déploiement respective.



Déterminez aléatoirement l'initiative.
Le joueur qui a l'initiative se déploie en premier.
Placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.



5- CONDITIONS DE VICTOIRE
Le joueur qui contrôle l'objectif à la fin du tour 6 remporte la manche.
Il sera le défenseur dans la seconde manche. En cas d'égalité, continuez jusqu'à ce qu'un joueur contrôle l'objectif à la fin d'une phase de Réserve.

Manche 2
Le Défenseur reçoit 100 ou 200 points d'armée pour compléter ses forces, l'Attaquant reçoit 100 points d'armée de plus que le défenseur.

Les unités du Défenseur sont déployées dans la zone verte.
Les unités de l'Attaquant sont déployées dans sa zone de déploiement.
L'Attaquant a l'initiative, le Défenseur se déploie en premier.
Chaque joueur pioche **4** Cartes Action..

5- CONDITIONS DE VICTOIRE
Si l'Attaquant contrôle l'objectif à la fin du tour 6, il remporte la manche.
Il sera le Défenseur dans la troisième manche.
Si le Défenseur contrôle l'objectif à la fin du tour 6, ou si aucun joueur ne contrôle l'objectif à la fin du tour 6, le Défenseur remporte la partie.

Manche 3
Le Défenseur reçoit 100 ou 200 points d'armée pour compléter ses forces, l'Attaquant reçoit 100 points d'armée de plus que le défenseur.

Les unités du défenseur sont déployées dans la zone verte.
Les unités de l'Attaquant sont déployées dans sa zone de déploiement.
L'Attaquant a l'initiative, le Défenseur se déploie en premier.
Chaque joueur pioche **4** Cartes Action.

5- CONDITIONS DE VICTOIRE
Le joueur qui contrôle l'objectif à la fin du tour 6 remporte la partie.
Si aucun joueur ne contrôle l'objectif à la fin du tour 6, le Défenseur remporte la partie.

CHAPITRE 3

PARTIES MULTI-JOUEURS

3 OU 4 JOUEURS

Dans ce type de partie les joueurs peuvent appartenir à une alliance (c'est-à-dire un regroupement de plusieurs joueurs).
La partie se déroule normalement à l'exception des points décrits ci-après.

CONDITION DE VICTOIRE

L'élimination d'un joueur d'une alliance n'entraîne pas la fin de la partie, ni la perte de celle-ci pour l'alliance en question.

CRÉATION D'ARMÉE

Après avoir défini le nombre de points d'armée par alliance, chaque joueur doit acheter au minimum une *tuile de recrutement* fournissant au moins une unité. Le nombre de points d'armée disponibles par joueur est le nombre de points d'armée de l'alliance divisé par le nombre de joueur.

C'est pas nous !
Vous pouvez en décider autrement mais nous ne prenons aucune responsabilité quant aux frustrations que cela pourrait engendrer ;)

RECRUTEMENT D'UNE TUILE DE HAUT COMMANDEMENT

L'alliance a la possibilité d'acheter une seule *tuile de recrutement* de haut commandement (tuiles de recrutement ne présentant aucune unité mais uniquement des emplacements pour des ordonnances).
Le coût total de la *tuile de recrutement* et des options choisies est réparti entre les joueurs de l'alliance comme ils le désirent, les parts n'étant pas nécessairement égales.
Les options de recrutement de la tuile de haut commandement peuvent être utilisées par tous les joueurs.
Pour les options de recrutement impliquant des marqueurs ou des pions (exemple : Hidden, Battle Plan), placez dessus les marqueurs correspondant aux armées présentes de l'alliance. Ceci n'augmente pas le nombre de marqueurs apportés par l'option de recrutement.
Le pion ou le marqueur n'est pas attribué définitivement à l'option, il peut être repris par son joueur en cas de nécessité, à la suite d'un effet extérieur, comme une carte Action par exemple.

Exemple
L'alliance des Russes et des Américains a fait l'acquisition de l'option de recrutement Planning. **1** *pion Ordre* est attribué à l'alliance et non **1** pour chaque joueur. En revanche, chaque joueur place un *pion Ordre* à sa couleur sur l'option de recrutement. À chaque tour, le *pion Ordre* est attribué à **1** joueur de l'alliance, il prend donc son *pion Ordre* et le reposera sur l'option de recrutement lors de la *phase de Réserve*.
Si un autre joueur de l'alliance a besoin de son *pion Ordre* après une carte Action Tacticien jouée, il peut le prendre, même s'il s'agissait de son dixième pion, mais il ne peut pas y avoir plus de **10** *pions Ordre* par alliance.

Les options de recrutement liées à la *tuile de recrutement* de haut commandement doivent respecter les bandes colorées présentes sur les bords de l'ouverture de l'option. Il ne peut pas y avoir d'option de recrutement américaine sur une *tuile de recrutement* de haut-commandement russe, même si un joueur possède des unités américaines.

CARTES ACTION

En présence d'une *tuile de recrutement* de haut commandement, le paquet de cartes doit être celui appartenant à la même armée que celle de cette tuile. En l'absence de *tuile de recrutement* de haut-commandement, les joueurs appartenant à l'alliance doivent choisir le paquet de cartes avec lequel ils joueront. Un des joueurs de l'alliance doit appartenir à cette armée.
Le nombre de cartes Action piochées lors de la *phase de Réserve* est fonction du nombre de joueurs appartenant à l'alliance :

1 joueur : 6 cartes.
2 joueurs : 3 cartes chacun.
3 joueurs : 2 cartes chacun.

Les joueurs alliés peuvent se montrer leurs cartes Action. Ils peuvent s'échanger les cartes Action uniquement durant la *phase de Réserve*. Les cartes Action sont donc assignées pour le tour suivant. Ils peuvent jouer des cartes contre un joueur adverse (carte Action Mines par exemple). Ils ne peuvent pas jouer de carte accordant un bonus, sous quelque forme que ce soit, aux unités alliées (carte Enragés, Action d'éclat, Panzerfaust, par exemple).
Les cartes apportant des bonus à toute l'armée (comme la Fureur du Führer) ne bénéficient qu'aux unités du joueur qui les joue.

INITIATIVE ET ORDRE DE JEU

Le marqueur *initiative* est retourné sur la face correspondant à l'alliance/joueur qui doit débuter.
Lors de la RÈGLE DU SCÉNARIO de la partie, puis au début de chaque *phase d'Ordre*, les joueurs d'une même alliance doivent décider de l'ordre dans lequel ils joueront. Prenez des marqueurs quelconques pour notifier cet ordre.

DÉPLOIEMENT

Chaque joueur se déploie en fonction de l'*initiative* et de l'ordre de jeu au sein de son alliance.
Le premier joueur de l'alliance ayant l'*initiative* doit donc se déployer, puis le premier joueur de l'alliance adverse se déploie, le second joueur de l'alliance ayant l'*initiative* continue, etc.

PHASE D'ACTIVATION

Lors de la *phase d'Activation*, les joueurs activent leur unité dans l'ordre défini précédemment et en alternance avec l'adversaire.
Une unité ne peut pas mener d'action offensive (assaut ou tir) contre une unité alliée.

MOUVEMENT

Les unités d'un joueur peuvent traverser les cases occupées par des unités d'infanterie appartenant à un joueur allié, en respectant les règles habituelles de l'*action de mouvement*.

PHASE DE RÉSERVE

Les joueurs déplacent leurs unités non activées en conservant l'ordre défini précédemment.

OPTIONS DE RECRUTEMENT

Les options de recrutement, comme les Directives impliquant des unités à proximité s'appliquent sur ses unités et les unités alliées, en accord avec leur propriétaire. L'ordonnance *initiative* permet à l'alliance qui la joue de conserver l'*initiative*.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Toute capacité spéciale qui implique des effets sur ses propres unités (exemple : Tir de batterie) s'applique aussi sur les unités alliées, en accord avec leur propriétaire.
De même, toute capacité spéciale requérant la présence ou la *LdV* d'une de ses unités (Remplaçant, Observateur d'artillerie par exemple) peut s'appliquer en utilisant une unité alliée, en accord avec son propriétaire.

PARTIE À 2 JOUEURS CONTRE 1 ET 3 JOUEURS CONTRE 1

Le nombre de *pions Ordre* numérotés, spécial et leurre est limité respectivement à **10**, **2** et **2** par ALLIANCE, ce qui veut dire qu'il n'y a qu'un pion leurre par alliance sans option de recrutement adéquate. Le joueur seul respecte les mêmes limites que lors d'une partie à **1** contre **1**.
Lors de parties opposant un joueur contre deux joueurs ou trois joueurs, la gestion de l'*initiative* est légèrement différente.
Le joueur seul active deux unités en alternance avec ses adversaires.

Lors du déploiement, le joueur seul déploie la totalité de son armée lorsque vient son tour.

PRODUITS

HEROES SYSTEM TACTICAL SCALE WWII

Découvrez plus de scénarios, d'unités et de tuiles de terrain pour de plus grandes, plus violentes, plus héroïques batailles !
Visitez notre site pour télécharger des scénarios, etc. www.devil-pig-games.com

EN NORMANDIE



RENFORTS



SCÉNARIOS PACKS



COMPENDIUM



CHAMPS DE BATAILLE



AVEC DE LA TENTACULE !

