



Règle opérationnelle pour figurines 2^{ème} Guerre Mondiale, V2 mai 2016
par Pierre Laporte

***Hourré Pobieda* est une proposition de règle WW2 à l'échelle opérative, où chaque joueur doit planifier les actions de ses unités et gérer leurs potentiels en fonction des ressources et de leurs contraintes d'acheminement.**

1 Généralités

1.1 – Matériel pour jouer

La règle nécessite l'emploi de dés 6 conventionnels et de jetons de 5 couleurs différentes. Tout standard de figurines et de véhicules peut convenir, du 1/300^{ème} au 28mm.

1.2 – Echelles de représentation

Une UD (Unité de Distance) sur la table de jeu correspond à environ **4km réels**, et chaque socle de miniatures, désigné comme « élément » en termes de jeu, symbolise un ensemble de forces de l'ordre d'un **bataillon**.

L'**unité** de base est le « **Task Group** » (TG), chaque TG regroupant un ensemble d'**éléments** totalisant de **1 à 6 points de regroupement**, en comptant un point par élément *soft* (voir 1. 3), et deux points par élément blindé ou mécanisé, un total de 12 à 48 points par joueur étant recommandé.

En principe, un **élément** correspond à une plaquette comportant un ou plusieurs sujets, véhicules, etc. sous forme d'une petite saynète, mais la flexibilité du système de jeu permet à priori tout type de représentation au gré des préférences de chacun.
La valeur de l'UD, par exemple 10cm, est fixée par convention entre les joueurs en cohérence avec la taille des sujets et la dimension de la surface de jeu.

1.3 – Les différentes catégories de troupes

En termes de jeu, les troupes sont classifiées en deux catégories principales :

- les « soft », qui représentent les fantassins – motorisés ou non – et toutes les unités satellites non blindées entrant dans la composition d'une division d'infanterie : soutiens, armes anti-aériennes, antichars, transmissions, etc.
- les « blindés », qui englobent les tanks aussi bien que les éléments mécanisés, les véhicules de reconnaissance, les antichars automoteurs, etc.

1.4 – Les QG

Chaque *Task Group* est commandé par un élément désigné comme **QG** et identifié si possible de manière explicite, par exemple avec une figurine d'officier, un chef de char, un véhicule de commandement ou même un simple marqueur ; c'est cet élément qui sert de référence pour toutes les mesures et pour déterminer la situation tactique de l'unité.

Les autres éléments composant le TG sont simplement répartis autour du QG dans un rayon d'environ ½ UD, et on considère que deux unités sont en contact quand 1 UD sépare leurs QG respectifs.

Si l'élément QG est éliminé, un des autres éléments de l'unité prend sa place automatiquement.



1.5 - Zones de Contrôle et d'Influence

Chaque *Task Group* exerce une **Zone de Contrôle** (ZdC) d'1/2 UD de rayon centrée sur son QG, ainsi qu'une **Zone d'Influence** (ZI) d'1 UD de rayon, également centrée sur son QG.

Note : si on emploie une surface de jeu en hexagones d'1 UD, la ZdC d'un TG correspond bien évidemment tout simplement au secteur qu'il occupe, et sa ZI aux six secteurs qui l'entourent ; par le fait, la notion de QG est alors inutile.

1.6 - Différents types de terrains

Délimiter clairement les différents types de terrains pour éviter tout litige en cours de jeu.

- « **Open** ». Terrain clair standard, non pénalisant.
- « **Asphalte** ». Compte comme ½ UD pour le calcul de la Ligne de Ravitaillement (voir 2. 3) si la route relie l'unité à sa base. En outre, la capacité de mouvement d'une unité est augmentée d'1 UD en cas d'*avance rapide* effectuée intégralement sur route.
- « **Terrain accidenté** ». Une unité consomme un Point de Ravitaillement supplémentaire (voir 2. 3) lorsqu'elle est activée à partir de ce type de terrain, ou si sa Ligne de Ravitaillement traverse ce type de terrain. Une unité qui pénètre dans une zone de terrain accidenté ne peut pas en sortir dans le même tour de jeu.
- « **Rough** ». Idem terrain accidenté, mais une unité qui pénètre dans un terrain de ce type ne peut ni effectuer d'assaut ni de tir dans le même tour de jeu. De plus, une unité ne peut pas effectuer une *avance rapide* à partir d'un terrain *rough*.
- « **Montagne** » : impassable, ou assimilé à un secteur de terrain *rough*, pour les troupes de montagne spécialisées seulement.
- « **Agglomération** ». Une unité qui pénètre dans une agglomération ne peut pas en sortir ni effectuer un assaut ou un tir dans le même tour de jeu. En revanche, les bénéfices de l'asphalte s'appliquent vers ou à partir d'une agglomération si elle est desservie par une route.
- « **Centre urbain** ». Idem *agglomération*, mais la Valeur de Combat des blindés est limitée à 1 pour les assauts vers ou à partir de ce type de terrain.
- « **Cours d'eau franchissable** » : pas de pénalité, hormis l'interruption du mouvement en parvenant sur la rive opposée en cas de traversée à gué.

Certains types de terrains confèrent en outre un **bénéfice tactique** (hauteurs, agglomérations), ou un **couvert** compliquant la localisation (végétation dense).

2 TOUR DE JEU

Désigner le camp attaquant par tirage au sort ; le joueur désigné peut prendre l'initiative, ou bien choisir de laisser la main au camp adverse.

1 – Collecte des points de ressources, simultanée pour les deux camps.

2 – Séquence d'activations (ravitaillements, mouvements et combats) du camp attaquant.

3 – Séquence d'activations (ravitaillements, mouvements et combats) du camp défenseur.

2. 1 - Points de ressources



Chaque camp dispose de **une, deux ou trois bases** selon le scénario, à raison d'une base pour 12 points de regroupement ou moins, et de trois bases pour 36 points ou plus, matérialisées chacune par un marqueur symbolique ou par un site clairement identifié : entrepôt, citerne, etc.

A chaque tour de jeu, chacune de ces bases produit les résultats de **deux dés de ressources** :

- un dé de **ravitaillement**, et
- un dé d'**approvisionnement en munitions**, dont la catégorie est choisie par le joueur parmi les 4 disponibles en fonction de ses besoins prévisionnels.

La production est matérialisée par des jetons de couleur, gardés à portée de main :

- **Points de ressources Bleus (1d6)** : **ravitaillement** en carburant, nourriture, eau potable, etc.
- **Points de ressources Rouges (1d5*)** : approvisionnement en munitions pour l'**artillerie lourde**. Ne peuvent pas être dépensés pour une unité qui *progress*e ou qui effectue une *avance rapide* dans la même séquence d'action.
- **Points de ressources Verts (1d6 + 1)** : approvisionnement en munitions pour l'**artillerie de campagne**. Ne peuvent pas être dépensés pour une unité qui effectue une *avance rapide* dans la même séquence d'action.
- **Points de ressources Jaunes (2d6)** : approvisionnement en munitions pour l'**appui immédiat** (mitrailleuses lourdes, mortiers). Peuvent être dépensés en toutes circonstances.
- Points de ressources **Blancs (1d3**)** : approvisionnement permettant l'intervention d'un **soutien aérien** (tapis de bombes, ou appui rapproché). Peuvent être dépensés en toutes circonstances.

Les points de ressources de même catégorie provenant de différentes bases peuvent être mis en commun, et les points de ressources inutilisés sont conservés et accumulés d'un tour de jeu sur l'autre, à l'exception des pions de ravitaillement **Bleus** dont **au maximum la moitié** (en arrondissant à l'entier supérieur) peut être conservée d'un tour sur l'autre.

* : 1 = 3, et 6 = 4

** : 1/2 = 1, 3/4 = 2, et 5/6 = 3.

Exemple : le joueur dispose de deux bases ; il tire donc deux d6 pions bleus pour ses points de ravitaillement, et opte pour 1d6 + 1 pions verts et 1d5 pions rouges.

2. 2 - Activations

En séquence d'activations, les unités sont jouées l'une après l'autre, chacune devant avoir complété son éventuel mouvement et résolu un éventuel combat avant de passer à la suivante. Toute unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour de jeu.

- Si un TG est **scindé**, chacun des groupes ainsi formés constitue *de facto* une unité à part entière et requiert par conséquent une activation propre, avec un élément désigné et identifié comme QG pour chacune.
- Inversement, plusieurs unités dont les QG sont au contact peuvent être **regroupées** autour d'un QG commun désigné comme prenant le commandement du TG ainsi formé, dans la mesure où le regroupement n'excède pas le total maximal requis de 6 points, et si les éléments regroupés n'initient pas d'assaut durant la séquence.

2.3 - Ravitaillement

Un TG **non ravitaillé** ne peut ni *tirer*, ni effectuer un *assaut* ou une *avance rapide*, et peut juste *progresser* (2.4). Un TG est ravitaillé gratuitement dans un rayon d'1 UD autour d'une de ses bases ; sinon, il doit consommer **1 point de ravitaillement** (bleu) pour être ravitaillé et pouvoir effectuer un assaut, un tir, ou une avance rapide.

Un TG consomme **un point supplémentaire**, si :

- la Ligne de Ravitaillement (LdR) le reliant au plus court à une base productrice doit être rallongée pour contourner un **secteur impraticable** ou une **ZI adverse**,
- l'unité occupe un secteur de terrain accidenté, ou bien sa LdR la reliant au plus court à une base productrice traverse de part en part un secteur de terrain accidenté,
- l'unité comporte des éléments motorisés ou mécanisés effectuant une *avance rapide*.

Exemple : la LdR d'un groupe blindé situé dans une zone rocailleuse doit être déviée pour éviter un djebel impraticable. Au total, le joueur devra dépenser 4 points de ravitaillement s'il souhaite lui faire effectuer une avance rapide.

Si aucune LdR ne peut être tracée sans traverser nécessairement un terrain impraticable ou une unité adverse, l'unité n'est pas ravitaillée et est soumise aux restrictions consécutives.

Une base est capturée et l'exploitation de ses ressources change de camp à partir du moment où une unité adverse s'en empare en parvenant à moins d'1 UD, mais une base occupée ne produit que 1d3 points de ravitaillement par tour, et aucun point d'approvisionnement.

2.4 - Mouvements



Un TG peut *progresser* (1 UD), ou effectuer une *avance rapide* de 2, 3, ou 4 UD, conformément au plus lent des éléments qui le composent (voir tableau en annexe), et si toutefois son ravitaillement et le terrain le permettent.

Le mouvement est impossible d'une ZI ennemie vers une autre ZI ennemie, ou au travers d'une ZdC ennemie, et une unité qui arrive en ZI ennemie doit interrompre son mouvement.

Le mouvement d'un TG est admis au travers d'une ZdC amie si cette manœuvre n'occasionne pas un surnombre, et il doit aboutir à un *regroupement* (2.2) s'il se termine dans la ZdC d'un TG ami.

2.5 - Retranchements

Un TG comportant une composante *soft* gagne un niveau de retranchement à l'issue d'un tour de jeu durant lequel il n'a ni bougé, ni combattu, ni subi d'attaque ou de tir.

Un maximum de deux niveaux peut être revendiqué. Si ses composants *soft* bougent ou s'ils sont éliminés, les retranchements d'un TG sont perdus en termes de jeu. Le niveau de retranchement peut être représenté par un marqueur, ou par un élément de décor approprié.

2. 6 - Assauts

Un TG ravitaillé peut déclencher un assaut sur une unité ennemie adjacente (QG respectifs à 1 UD l'un de l'autre). Pour résoudre un assaut, le joueur assaillant additionne :

- La **Valeur de Combat totale** du TG (cf. tableau en annexe), plus
- la **Valeur de Protection** (de 1 à 3) de chaque élément **blindé** ou **mécanisé**, plus
- de **0 à 4 points** par **jeton rouge** dépensé (soutien de l'artillerie lourde, voir 2. 7),
- de **0 à 3 points** par **jeton vert** dépensé (soutien de l'artillerie de campagne, voir 2. 7),
- de **0 à 2 points** par **jeton jaune** dépensé (appui immédiat, voir 2. 7),
- de **0 à 5 points** par jeton blanc dépensé (soutien aérien, tapis de bombes, voir 2. 7),
- de **1 à 3 points** par jeton blanc dépensé (soutien aérien, appui rapproché, voir 2. 7).

A l'exception du soutien aérien « tapis de bombes » réservé à l'assaillant, le joueur en défense effectue un calcul similaire. Si l'unité qui défend comporte des *soft*, il ajoute au total :

- **1, ou 2 points**, selon son éventuel niveau de retranchement,
- **1 point** si le secteur défendu confère un bénéfice tactique (hauteur, agglomération).

Enfin, il retranche 1 point au total par assaut combattu dans le même tour au-delà du premier.

Les joueurs comparent ensuite leurs totaux respectifs : le différentiel entre les deux scores indique le nombre de pertes subies par l'unité surclassée. En cas d'égalité, les deux antagonistes perdent chacun un élément.

- Les pertes impaires (1^{ère}, 3^{ème}, etc.) infligent chacune la perte d'un élément,
- Les pertes paires (2^{ème}, 4^{ème}, etc.) infligent chacune un repli d'1 UD. Si ce repli ne peut pas être effectué pour cause de mouvement impossible ou parce qu'il rapprocherait l'unité d'un autre adversaire, elle perd un élément à la place.

Les pertes sont affectées par le joueur qui les subit, prioritairement et obligatoirement **du plus faible au plus fort** en termes de protection (voir tableau en annexe), selon l'éventuel niveau de retranchement ou de blindage des éléments concernés.

Pour les TG « mixtes » comportant des éléments *soft* retranchés et des éléments blindés de niveau de protection équivalent, tirer **1d6** pour chaque perte litigieuse : sur 1/4, l'élément éliminé est désigné par le joueur qui commande l'unité ; sur 5/6, c'est son adversaire qui effectue ce choix.

2. 7 – Points de soutien

Le joueur tire **1d6** par point de soutien dépensé, et ajoute à son total le score obtenu sur :

- **1, 2, 3 ou 4** pour un soutien d'**artillerie lourde**,
- **1, 2 ou 3** pour un soutien d'**artillerie de campagne**,
- **1 ou 2** pour un **appui immédiat**,
- **1, 2, 3, 4 ou 5** pour un « tapis de bombes ».

Pour un appui aérien rapproché, le joueur tire **1d5 - 1** par point de soutien dépensé et ajoute à son total le score obtenu.

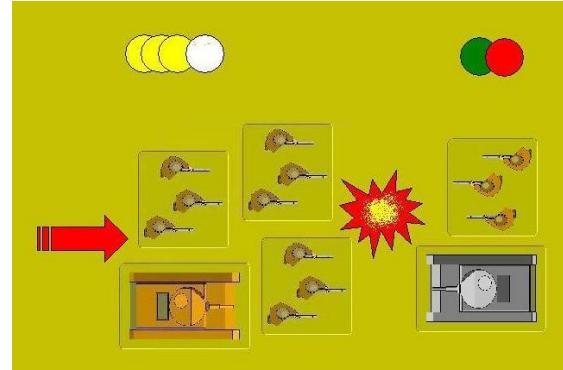


Exemple : le *Task Group A* (6 points de VC) attaque l'unité B (4 points de VC), avec 1 pion blanc de soutien aérien et 3 pions jaunes d'appui immédiat. Le joueur déclare opter pour un *appui aérien rapproché* mais tire un 2, soit 1 seul point de VC. Il tire ensuite 3 dés pour les armes d'appui immédiat, et obtient 2, 6 et 3, soit 2 points de VC supplémentaires. Il réalise donc un total de 9 points.

Le joueur B se défend quant à lui avec 1 point de soutien d'artillerie lourde et 1 point d'artillerie de campagne. Il obtient 3 pour le pion rouge, soit 3 points de VC, mais tire un 6 pour le pion vert ; c'est donc un échec. Le joueur B réalise un total de 7 points ; il perd donc le combat avec un

différentiel de 2 points : son unité perd un élément et doit reculer d'1 UD.

C'est l'élément d'infanterie, dont le niveau de protection est le plus faible, qui est éliminé prioritairement.



Note : il est conseillé aux joueurs de faire secrètement leurs paris, avant de dévoiler simultanément la nature de leurs soutiens mis en œuvre.

2. 8 - Tirs

Peuvent être effectués à l'encontre d'une unité adverse **localisée**, par un TG ravitaillé n'effectuant pas d'assaut, et à concurrence d'un tir maximum par élément composant l'unité.



Un adversaire est localisé si une **Ligne de Vue** (LdV) de 3 UD ou moins peut être tracée entre son QG et celui d'une quelconque unité amie. La LdV est coupée si elle traverse de part en part un terrain masquant la vue, ou plus d'1 UD de terrain masquant la vue. Un TG à couvert (végétation dense, agglomération, retranchements) et qui n'a ni bougé ni combattu depuis le début du jeu est considéré en embuscade et ne peut être localisé qu'à 1 UD.

La portée de tir est de :

- **3 UD** pour l'**artillerie lourde**,
- **2 UD** pour l'**artillerie de campagne**,
- **1 UD** pour un tir d'**armes d'appui immédiat**.

Les restrictions liées aux mouvements s'appliquent normalement (cf. 2. 1).

Procédure : tirer **1d6** par jeton (rouge, vert ou jaune) dépensé.

- Si le score est **supérieur** au seuil d'efficacité de la catégorie employée, le tir est raté.
- Si le score est **inférieur ou égal** au niveau de protection de la cible, le tir est raté.
- Si le score est **inférieur ou égal** au seuil d'efficacité de la catégorie employée **et supérieur** à son niveau de protection, l'unité ciblée perd un élément.

2. 9 – Seuils d'efficacité des tirs

Les seuils d'efficacité des différentes catégories d'armes de soutien sont :

- **4** pour l'artillerie lourde,
- **3** pour l'artillerie de campagne, et
- **2** pour les armes d'appui immédiat.

2. 10 – Niveau de protection des unités ciblées

Le niveau de protection d'un élément est de **1, 2 ou 3**, selon son éventuel retranchement pour les *soft*, ou équivaut au degré de blindage pour les blindés (cf. tableau ci-dessous). S'il vise un TG « mixte » comportant des éléments de niveaux de protection équivalents, le joueur doit déclarer si le tir affecte les blindés ou les *soft* avant de jeter le(s) dé(s).

Si une unité subit un tir d'armes d'appui immédiat, considérées comme incluant *de facto* des mortiers (pions jaunes), son niveau de retranchement est limité à 1.

Exemple : l'unité C, composée de deux éléments, effectue un tir avec 1 point d'artillerie lourde et 1 point d'artillerie de campagne contre une unité de *blindés moyens* (protection 2).
Le joueur doit obtenir 3 sur le dé du pion vert, et 3 ou 4 sur celui du pion rouge.

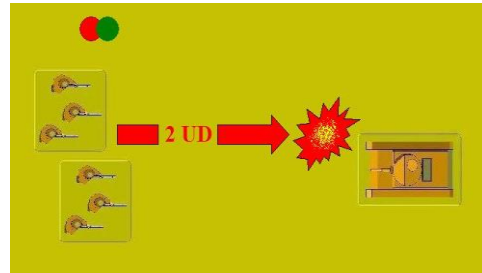


TABLEAU DES CARACTERISTIQUES D'ELEMENTS « TYPES »

	Avance rapide	Protection	VC
Élément de Blindés « lourds »	2 UD	3	3
Élément de blindés « moyens »	3 UD	2	2
Élément de blindés « légers »	4 UD	1	1
Élément <i>soft</i>	2 UD	0/1/2*	1
Élément <i>soft</i> motorisé	3 UD	0/1/2*	1
Élément <i>soft</i> mécanisé	3 UD	1	2

* : selon retranchement éventuel

3 – Reconnaissance (1 tentative maximum par tour et par TG, si ravitaillé)

Effectuée au coût d'un point de ravitaillement (bleu). Tout TG ennemi en embuscade dans un rayon de 3UD autour du QG du TG concerné est localisée en tirant **3 ou plus** sur 1d6 à 3 UD ou moins, ou **2 ou plus** à 2 UD ou moins ; un bonus de + 1 au dé s'applique si l'unité comporte un élément bénéficiant d'une capacité spécifique « reco ».

4 - Reconnaissance aérienne

Pour effectuer une reconnaissance aérienne, le joueur dépense un point de soutien aérien (jeton blanc), et pose à l'emplacement choisi un marqueur idoine (ou un petit modèle d'avion) ; les unités adverses situées dans un rayon de 1d3 UD sont localisées. Toutefois, une unité en embuscade (2. 8) est localisée seulement si le joueur qui effectue la reconnaissance aérienne tire 5 ou 6 sur 1d6, et reste dissimulée en cas d'échec.

5 - Raid aérien

Peut affecter un TG adverse **localisé**, n'importe où sur la surface de jeu, au coût d'un point de ravitaillement (bleu). Tirer 1d6 par jeton (blanc) dépensé ; un score de 5 ou 6 est un échec. Un score inférieur ou égal au niveau de protection de la cible est également un échec ; sinon, l'unité ciblée perd un élément. Comme pour les tirs, le joueur doit spécifier s'il vise l'infanterie ou les blindés, avant chaque jet de dé, en cas de raid sur un TG « mixte ».

6 - Percée

Si un TG est anéanti ou recule suite à un assaut, le vainqueur peut venir occuper la position. Si le TG victorieux comporte des blindés et si ce mouvement l'amène au contact d'un adversaire, un nouveau combat peut être résolu, en retranchant 1 point au total de l'assaillant.

Si l'assaillant anéantit à nouveau son adversaire ou si celui-ci recule, un autre mouvement de percée peut être effectué, sans toutefois pouvoir donner lieu à un nouveau combat.

7 - Champ de mines

Selon la densité « X » du champ de mines (déterminée avec 1d6 - 1 au moment d'une intrusion ennemie dans le secteur désigné), tirer Xd6 ; chaque score de « 1 » inflige la perte d'un élément (tirer 1d6 et affecter la perte aux blindés sur 3/6 pour une unité mixte). Interrompt le mouvement pour toute unité pénétrant dans le secteur, même si aucune perte n'est infligée.

8 - Pont aérien

Une unité dont la LdR est rompue peut malgré tout être ravitaillée au coût d'un point de soutien aérien et d'un point de ravitaillement, plus un point de ravitaillement supplémentaire si l'unité comporte des éléments motorisés ou si elle occupe un terrain difficile.

9 - Munitions idoines

S'ils optent d'un commun accord pour cette règle, les joueurs doivent déclarer en phase de tirage des points de ressource s'ils sélectionnent des munitions HE ou des munitions AT, en différenciant leurs choix, par exemple, par des pions ronds ou carrés selon le cas.

Les règles de tir et de raid aérien s'appliquent normalement, à la différence que si le joueur emploie des munitions idoines (HE contre des *soft* ou AT contre des blindés), son attaque est ratée en cas de score **strictement inférieur** au niveau de protection de la cible.

10 - Evolution technologique des blindés et de l'artillerie autoportée

- ✓ Pour un scénario 1942 et au delà, une unité comprenant des blindés « moyens » pourra employer des pions de soutien verts pour un assaut consécutif à une *avance rapide*,
- ✓ Pour un scénario 1943 et au-delà, une unité comprenant des blindés « lourds » pourra employer des pions de soutien **rouges** pour un assaut consécutif à une *avance rapide* ou à une *progression*.

11 – Vétérans/bleus/réservistes

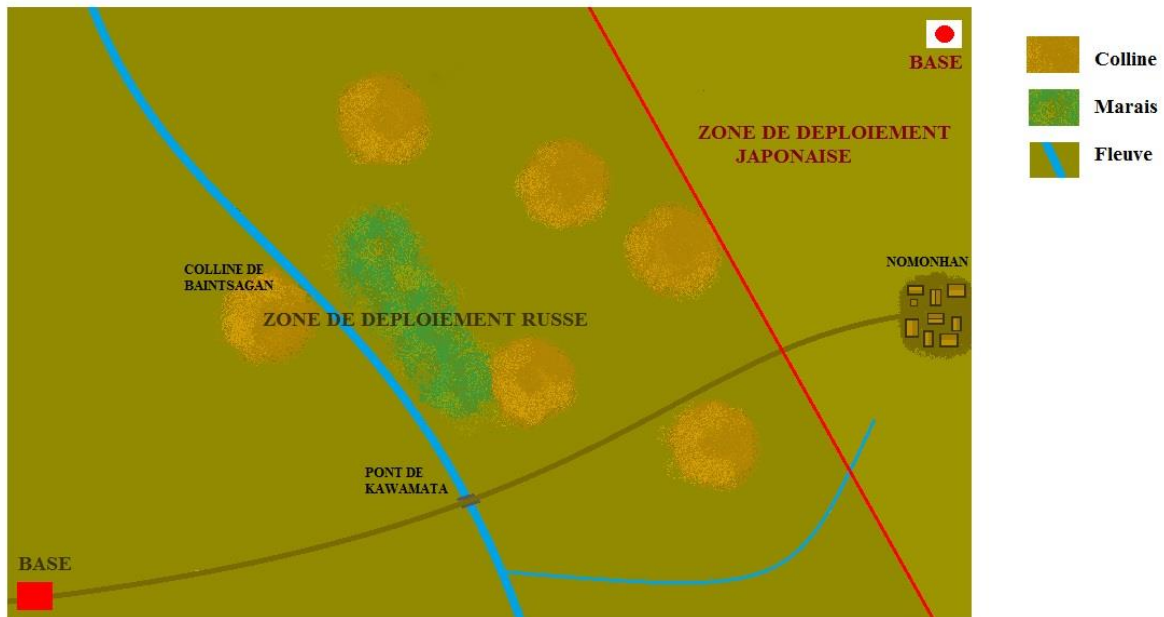
En cas d'égalité des scores lors d'un assaut :

- un TG comportant au moins un élément désigné comme vétéran ne perd pas d'élément face à un adversaire standard, ou comprenant des bleus, ou des réservistes,
- un TG standard ne perd pas d'élément face à une unité adverse comportant un élément ou plus de bleus ou de réservistes,
- face à un TG comportant au moins un élément de vétérans, une unité comportant un élément de bleus ou de réservistes se replie d'1 UD en plus de perdre un élément (ou deux si repli impossible).

12 – DCA

Différencier les pions de DCA des autres pions de soutien aérien avec, par exemple, des jetons blancs carrés. Le joueur en défense peut choisir de les dépenser en vue de contrer un éventuel appui aérien adverse : une fois les paris dévoilés, il tire 1d6 pour chaque pion de DCA dépensé ; sur 4 ou moins, un jeton blanc adverse est éliminé.

Exemple de scénario : Khalkhin Gol, conflit Russo-Japonais de 1939



Terrain (table de 9 X 12 UD)

- « **Fleuve** » : impassable, excepté sur le pont ou sur un ponton. Coupe la LdR. Une unité consomme un point de ravitaillement supplémentaire si sa LdR doit être rallongée pour emprunter un pont ou un ponton.
- « **Rivière** » : le petit affluent n'inflige pas d'autre pénalité en termes de jeu que d'interrompre le mouvement en cas de traversée.
- « **Steppe** » : terrain clair standard.
- « **Colline** » : pas de pénalité ; apporte au contraire un bénéfice tactique pour une unité en défense lors d'un assaut, et coupe la LdV.
- « **Marécage** » : terrain « rough ».

Ordre de bataille, offensive Japonaise de juillet 1939

Joueur Japonais :

- ✓ 20 éléments *soft* motorisés
- ✓ 2 éléments de blindés légers Type 95 (Avance rapide 3 UD, blindage 1, VC 1)
- ✓ 2 éléments de blindés moyens Type 89 (Avance rapide 2 UD, blindage 2, VC 2)

Le joueur Japonais peut construire un ponton avec une unité à composante *soft*, si elle est ravitaillée et reste immobile en bord de fleuve sans combattre durant tout un tour.

Le joueur Japonais dispose d'une seule base, indiquée par un drapeau sur la carte. Au premier tour, la base produit l'équivalent de trois bases en termes de points de ravitaillement et d'approvisionnement en munitions. Au second tour, elle ne produit plus que l'équivalent deux bases, puis elle fonctionne normalement à partir du 3^{ème} tour, et ce jusqu'en fin de partie.

Joueur Russe :

- ✓ 10 éléments *soft* motorisés
- ✓ 2 éléments d'automitrailleuses (voir règle spéciale)
- ✓ 2 éléments de cavalerie (voir règle spéciale)
- ✓ 1 élément de blindés moyens BT5 (Avance rapide 4 UD, blindage 1, VC 2)

Renforts :

- ✓ 6 éléments de blindés moyens BT5
- ✓ 3 éléments d'automitrailleuses (Avance rapide 3 UD, blindage 1, VC 1)

Le joueur Russe bénéficie de retranchements de niveau 1, pour un nombre d'unités déterminé en tirant 1d5*.

Le joueur Russe dispose d'une seule base, indiquée par un drapeau sur la carte. A partir du 2^{ème} tour, elle produit l'équivalent de deux bases en termes de points de ravitaillement et d'approvisionnement en munitions ; toutefois, la production retourne à la normale si les effectifs Russes tombent à 12 points de regroupement ou moins.

Les renforts sont répartis dans un rayon d'1 UD autour de la base. Ils peuvent être activés à partir du moment où un élément Japonais occupe le pont de Kawamata ou un secteur quelconque de la rive Est.

* : 1 = 3 ; 6 = 4

Règles additives

- Automitrailleuses : représentent les contingents Russes dotés de véhicules de type FAI ou BA-20. Assimilés aux éléments de blindés pour le ravitaillement et le regroupement, mais mouvement limité à 1 UD en terrain accidenté et impossible en terrain « rough ». En revanche, bénéficient d'un mouvement doublé (6 UD) en cas d'avance rapide effectuée entièrement sur asphalté.
- Éléments de cavalerie : représentent les escadrons Mongols alliés de l'Armée Rouge, de VC 1, et bénéficiant d'une capacité de mouvement de 3 UD. Toutefois, chaque élément de cavalerie compte comme 3 points pour le regroupement maximal.
- Attaque Banzai : s'il dépense un point de ravitaillement (bleu) supplémentaire pour activer une unité à composante *soft*, le joueur Japonais bénéficie d'1d2* points de VC supplémentaires pour un assaut effectué consécutivement par cette unité.
- Environnement éprouvant : le cadre d'un scénario peut être défini comme tel, du fait du climat ou d'autres circonstances. En termes de jeu, cela se traduit par une pénalité d'un point de ravitaillement supplémentaire pour l'activation des unités dont la LdR fait 6 UD ou plus.
- Dépôts : les unités peuvent construire des dépôts relais qui, une fois en service, remplissent le même rôle que les bases pour le calcul du tracé des LdR. La construction des dépôts est toutefois soumise aux contraintes suivantes :
 - ✓ Le dépôt doit être lui-même relié à une base ou à un autre dépôt en activité par une LdR exclusivement tracée en terrain clair ou sur asphalté, et n'excédant pas 5 UD. Si la ZdC d'une unité ennemie vient entraver cette LdR, le dépôt est inutilisable. Un dépôt pris par une unité ennemie est automatiquement détruit.
 - ✓ Le dépôt doit être construit en terrain clair ou en agglomération,
 - ✓ L'unité qui construit le dépôt doit être ravitaillée, et la construction est effective à l'issue d'un tour durant lequel elle n'a ni bougé, ni combattu, ni subi de tir. Une fois construit, le dépôt est matérialisé par un marqueur.

* : 1/2/3 = 1 ; 4/5/6 = 2

Conditions de victoire

Placement simultané en « double aveugle ».

Le joueur Japonais remporte une victoire décisive s'il contrôle le pont de Kawamata et la colline de Baintsagan à l'issue d'un tour de jeu. Le joueur Russe remporte une victoire décisive s'il contrôle le village de Nomonhan à l'issue d'un tour de jeu.

Un camp remporte une victoire éclatante s'il s'empare de la base adverse.

**Publication originale en 2010 dans le Mess du Sgt Ligloo.
La règle Hourré Pobieda est dédiée à la mémoire de Stéphane Langlois.**

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>