

## Règles « Grand froid »

En décembre 1941, arrivés devant Moscou, les Allemands subirent l'attaque du « Général Hiver ». N'ayant pas été équipés de matériels et de vêtements d'hiver, les troupes allemandes ont dû affronter, en plus des contre-attaques soviétiques, des basses températures extrêmes (de -30 à -40°C). Les sentinelles gelaient à leur poste, la graisse des armes bloquait les culasses, les moteurs des véhicules ne démarraient plus, les chenilles des chars restaient collées à la boue solidifiée par le gel.

### Règles :

- Pour simuler les pertes humaines pour cause de gelures, le joueur de l'Axe doit lancer 2 dés à chaque tour, une étoile correspond à la perte d'une figurine de soldat (de son choix) qui est retirée définitivement du jeu. Si une unité allemande est entièrement décimée, cela compte pour une médaille russe.

- Tous les chars allemands sont bloqués par le froid. Ils peuvent tirer mais pas se déplacer. Lorsque une unité de panzers subit un tir, un drapeau au dé signifie une perte.

### « Cold of winter » rules

December 1941, in front of Moscow, German soldiers were assaulted by « General winter ». With their summer equipment and clothes, German soldiers suffered from very low temperatures (minus 30°C to minus 40°C) which freeze men, horses, weapons and vehicles.

To simulate losses given by frostbite, the Axis player should launch 2 dices each turn, 1 star means 1 losse of a figure (of his choice) which is definitively withdrawn from the game. If one unit is decimated (4 losses consecutively) it is a medal for the Russian player.

All German tanks are frozen by the cold. They can fight but not move. A flag means a losse.