

## ERRATA VV78 - HONGRIE 1944-1945

**Pions** (ils sont à télécharger sur le site et seront redonnés dans le prochain numéro [79])

– Le 38TK soviétique devrait être le 23 TK, les valeurs sont bonnes

– Les 711 ID (allemande) et 54 UR (russe) sont des renforts qui doivent rentrer respectivement aux tours 7 et 4

– L'unité roumaine TV est une division et non un corps

– L'unité roumaine 6 est un corps (le symbole OTAN est incomplet)

– La 37<sup>e</sup> division de cavalerie Lutzow a un facteur défensif de 3

Il y a deux 211 VGD sur la planche de pions, celle qui entre au tour 9 (avec les valeurs 2-8-5) est correcte, l'autre 211 VGD qui entre au tour 5 (facteurs 2-8-4) devrait être la 271 VGD.

– Le pion de la 4 SS Polizei est faux il faut lire recto/verso : 7-14-8/4-14-6 (les valeurs de mvmt et de défense ont été inversées)

– Chasseur alpin 4 Geb bouge à 8 au recto et à 9 au verso : quelle est la bonne valeur ? Inversement les 3 pions 3

Geb , 8 J et 100 J bougent à 9 au recto et à 8 au verso ,

pourquoi ? Quelles sont les valeurs correctes ? La valeur de mouvement de toutes ces unités devraient être Recto : 9, verso : 8.

Le mouvement de facteur au verso représente la perte de matériels de transports, etc. Donc les unités 3 Geb , 8 J et 100 J sont correctes. 4 Geb Div., 101 J, 1Geb et 118 J doivent avoir des valeurs de mouvement identiques.

– La 1Hz est marqué en renfort 9<sup>e</sup> tour et mis aussi en placement initial scénario complet. Que doit-on faire?

la 1 Hz Cav. Div. n'est pas un renfort. le placement initial est correct, la division se déploie au tour 1 avec les restes de la 3<sup>e</sup> armée hongroise entre 2317-1710, etc.

– Est il normal que le 8<sup>e</sup> groupe de chasse allemand ait les mêmes valeurs sur les 2 faces du pion (7-1)?

oui

– QG « 6<sup>e</sup> Armée » marqué « FB » dans le cercle jaune : c'est le QG de la 6<sup>e</sup> Armée Panzer ? Il apparaît quand ? ? Ignorer les références à « FB » sur le pion. le QG 6 PzA entre comme renfort au tour 10, Février II 1945

### Placement Scenario 1.

– Le placement des QG des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> Fronts d'Ukraine sont 2307 (au lieu de 2607) et 2314 (au lieu de 2614)

– Le QG du 2<sup>e</sup> Front d'Ukraine est disponible au tour 1 en 2307. Les notes 1 et 2 de la liste de renfort sont faux. (ils utilisent la numérotation de la première version de la carte de test)

### Q&A:

1. Pour les combats aériens, le 0 au dé vaut-il 0 ou 10 ?

J'ai supposé que c'était 0.

Correct.

2. La présence d'une unité amie annule-t-elle la ZdC ennemie pour le mouvement et/ou pour le ravitaillement ?

Les unités amies annulent les ZdC ennemies pour le ravitaillement uniquement (voir 3.4)

Comme règle générale, les unités amies n'annulent pas les ZdC ennemies pour le mouvement (3.2), mais il y a des exceptions (8.4 : avance après combat et 8.5 : Rupture de front)

3. Le ravitaillement partiel (+ ou - 10 ou 8 hex) est à mesurer au moment des combats c'est cela?

Correct

4. Comment se font les arrondis pour les ratios de combat ? (30/16, ça fait 2/1 ?)

Toujours arrondir à l'entier inférieur. 30/16=1,87, donc : 1/1.

5. Les QG peuvent-ils faire un mouvement opérationnel ? Non.

6. mouvement des QG : 2 PM selon 10.3 mais parfois 3 ou 4 PM indiqué sur les pions ?

2 pour les Soviet, 3 pour les Hongrois, 4 pour les Allemands.

7. rayon d'action des avions Alliés : 9 ou 12 hexs ? (les deux valeurs apparaissent dans les règles). ?

9 hex.

8. dans 10.2 il est dit qu'un QG partiellement ravitaillé ne pas recevoir de CL. Pourtant, 5.8.2 dit qu'il peut recevoir 1 CL.

5.8.2 est correct. Une CG partiellement ravitaillé peut recevoir 1 CL max. chaque tour.

9. 10.2, QG partiellement ravitaillé : ravitaillement de 10 unités max : QG soviétiques seulement je suppose ?

Oui.

10. le village de Salonta se trouve en 1614 ou en 1714 ? 1714.

11. Paragraphe 6.4.1 : sait-on jamais , si Subotica est occupée par l' Axe , comment rentre le renfort yougoslave ?

Si Subotica est toujours occupée par l'Axe au tour 7 (rare), place l'unité yougoslave dans n'importe quel hex. contrôlé par l'allié à 2 hex. de Subotica. Si un tel hex. n'existe pas, alors le 12NOVJ Corps n'entre pas et rentrera seulement au tour ou un tel hex. sera disponible.

12. Paragraphe 8.3 : c'est précisé pour les CL et les QG , mais pas pour l' Artillerie : comment défend-t-elle seule ou pas d'ailleurs dans un hex ? Pas de valeur de défense sur le pion .... et la règle ne mentionne qu' un soutien en attaque ?

Si une unité d'artillerie est attaquée seule dans un hex. elle est automatiquement détruite

13. Paragraphe 9.2.1 : il est écrit que les avions russes peuvent opérer à 9 hex du QG d' affectation : limite pour les combats ou bien ? Mais au Paragraphe 10.4 il est écrit qu' ils peuvent manoeuvrer à 12 hex : c'est une limite pour le changement d' affectation de QG ou bien une erreur ?

La limite de 12 hex. n'est pas correcte. les unités aériennes soviétiques et roumaines peuvent opérées (en incluant les combats) à 9 hex. du QG auxquelles elles sont attachées.

