

LES GRANDES BATAILLES DU SIECLE

AERIKA

La Guerre
du Désert



The Gamers

ORIFLAM

Afrika

la Guerre du Désert

Dean N. Essig

Carte et Pions
Dean N. Essig

Correction
Pierre Léonard

Conception de la Boîte
Studio Perspectives

Traduction
Thierry Benoit

Maquette
Philippe Dohr

Couverture
Bernard Bittler

Production
Eric Simon



Sommaire

Règles Standard

Introduction	5
Apprendre les Règles	5
Composants du Jeu	5
Les Règles	6
Les Pions	6
Echelle de Jeu	6
Effets Cumulés	6
Règles sur les Fractions	6
1.0 Séquence de Jeu	6
2.0 Zones de Contrôle (ZOC)	7
3.0 Ravitaillement	8
4.0 Mouvement	9
5.0 Empilement	9
6.0 Débordement	9
7.0 Combat	10

8.0 Les Pas de Pertes	11
9.0 Retraite	12
10.0 Avance après Combat	12
11.0 Exploitation	13
Notes du Concepteur	13
Lexique et Abréviations	14

Afrika : la Guerre du Désert

Introduction	16
1.0 Règles Générales	16
2.0 Règles de l'Axe	22
3.0 Règles des Alliés	24
4.0 Scénarios Courts	24
5.0 Scénarios de Campagne	27
Notes du Concepteur	28
Conseils de Jeu	29
Organisation des Renforts	30

Règles Standard

Introduction



La série les Grandes Batailles du Siècle a été conçue pour que les joueurs expérimentés aussi bien que les joueurs novices puissent se distraire avec des jeux dont le maniement est simple et l'apprentissage rapide.

Ces jeux traitent de sujets connus, dont les mécanismes et le vocabulaire sont courants dans les wargames, ainsi même un joueur inexpérimenté pourra rapidement apprendre à jouer et découvrir le plaisir du wargame.

Apprendre les Règles



Les jeux sont faits pour passer le temps de manière agréable, et non pour être des sortes d'exams à domicile. Pour se préparer à jouer ce jeu - et les autres - il suffit de lire simplement les règles en examinant les éléments du jeu. Il n'est pas utile d'essayer de retenir les règles entièrement !

Détachez ensuite quelques pions des deux camps que vous placerez sur la carte, où bon vous semblera. Suivez ensuite la séquence de jeu, les règles à portée de la main, en relisant les paragraphes dont vous aurez besoin. En cas de problèmes, vous pouvez écrire à Oriflam ou nous contacter par minitel (3615 Oriflam).

Une fois familiarisés avec les règles, après avoir testé les mécanismes du jeu dans des situations imaginaires, puisque les pions avaient été posés au hasard, si vous n'avez plus besoin de vous reporter aux règles sauf pour jouer un vain tour à l'adversaire, vous savez jouer !

Finissez de découper les pions, choisissez un des scénarios proposés et faites votre première partie. A ce stade, vous devez pouvoir jouer n'importe lequel des scénarios fournis, sans efforts supplémentaires.

Composants du Jeu



La Carte

La carte contenue dans le jeu représente la zone dans laquelle s'est déroulée la bataille ou la campagne. En dépliant la carte, pour éviter les pliures qui risquent de la déformer, vous pouvez inverser ces pliures sans trop forcer. Il est possible de fixer la carte sur la table avec des gommes adhésives qui pourront ensuite être retirées sans l'endommager.

On peut également poser sur la carte une ou plusieurs plaques de verre ou de plexiglas pour la maintenir et la protéger.

Le Système de Numérotation. Il permet d'identifier tel ou tel hexagone précis sur la carte. Quand le jeu comprend plusieurs cartes, chacune est identifiée par une lettre, A, B, C etc... Ainsi, un hexagone pourra être numéroté 10.10 dans un jeu à une seule carte, et A10.10

s'il y a plusieurs cartes. Les deux premiers chiffres indiquent la colonne, de gauche à droite. Les deux chiffres suivants, placés après le point indiquent la place de l'hexagone dans la colonne, du bas vers le haut.

La numérotation n'est faite que de cinq en cinq hexagones (10, 15 etc...) ainsi, pour trouver l'hexagone 29.17, il faut d'abord chercher la rangée 15, puis la colonne 29, et enfin remonter jusqu'à l'hexagone concerné.

Hexagones de Bord de Carte. Seuls les hexagones apparaissant à moitié ou plus sont utilisables pour le jeu. Les unités repoussées hors de la carte sont détruites. Eventuellement, les joueurs peuvent décider d'un commun accord avant le jeu des hexagones à exclure (N.d.T.)

Mouvements Hors Carte. Si les mouvements hors carte ne sont pas spécifiquement autorisés dans les règles particulières à un jeu, ils sont totalement interdits.

Calendrier des Tours de Jeu. Il permet de suivre le déroulement des tours du jeu, ou de l'un de ses scénarios. On place sur le tableau des

Une colonne blindée allemande monte au front sur la Via Balbia



Les Grandes Batailles du Siècle

tours le marqueur "tour" et on le déplace d'une case quand les deux joueurs ont fini leur tour, ce qui termine la séquence de jeu. Le jeu ou le scénario s'arrête au bout d'un certain nombre de tours, indiqué dans les règles particulières.

Les Règles



Chaque jeu de la série contient des règles standard, communes à toute la série, et des règles particulières à chaque jeu, qui entreront dans les détails particuliers à telle ou telle bataille, règles spéciales, scénarios et placement initial des unités.

Organisation des Règles. Les règles sont disposées en paragraphes et en alinéas. Plusieurs alinéas forment un paragraphe. La règle 4.2 sera donc paragraphe 4, alinéa 2. Parfois les alinéas se divisent, 4.2a etc...

Répétition des Règles. Normalement, une règle n'est pas répétée à un autre endroit, sauf pour éviter une confusion ou pour mieux faire comprendre une nouvelle règle.

Placement. Les règles suivantes sont toujours en usage, quelles que puissent être les règles de placement particulières à chaque jeu.

- +/- x veut dire que le placement est autorisé jusqu'à la distance indiquée de l'hexagone cité.

Exemple : Dans le jeu "Afrika : la Guerre du Désert", scénario 2 "Gazala" +/- 2 de 28.20 : (580 Recon Bn, 155 Rgt Inf Mot)-90e Le Div, 288 Rgt Inf Mot indique que les unités sus-citées peuvent se placer jusqu'à deux hexagones de l'hexagone 28.20.

- Les unités ne peuvent pas être au début du jeu en surempilement, mais peuvent être empilées selon les limites de chaque jeu.

- Les unités commencent le jeu à plein effectif si rien n'est précisé.

- La notation "inclusivement" qui accompagne certains déploiements indique que les unités concernées peuvent se déployer n'importe où à l'intérieur de cette zone de déploiement, y compris les hexagones constituant la limite de cette zone.

Les Pions



Il y a deux sortes de pions, certains figurant les unités ayant combattu dans la réalité, les autres n'étant que des marqueurs donnant des informations sur ces unités ou sur un mécanisme du jeu. Il est recommandé de détacher les pions

avec précaution et un cutter (ou une paire de ciseaux efficace), de manière à ne pas les endommager. Avec un cutter, prévoyez une vieille planche en dessous de votre planche de pions, plutôt qu'une table en noyer du XVIIIème...

Il est utile aussi de trier les pions par nationalités et types d'unités au moment même du découpage, et de les ranger séparément dans des sachets plastiques ou des casiers de rangement spéciaux disponibles chez vos aimables fournisseurs.

Les pions sont le plus souvent imprimés des deux côtés. Le côté supérieur montre la force de combat de l'unité à plein effectif, l'autre côté la force avec des effectifs réduits c'est à dire ayant subi un pas de pertes.

Echelle de Jeu



Contrairement à d'autres jeux de The Gamers, il n'y a pas d'échelle unique dans les jeux de la série standard de combat. Chaque jeu a son échelle propre, les sujets traités variant d'une simple bataille à une campagne complète. Le concepteur de chaque jeu choisit l'échelle appropriée.

Effets Cumulés



Dans le cas où une unité est soumise à plusieurs modificateurs, les effets sont cumulatifs. Une unité divisée par 2 par les effets du terrain

et par 2 pour le non ravitaillement lors du combat sera donc divisée par 4. Il convient de garder les fractions jusqu'à l'application du dernier modificateur, ensuite de quoi on arrondira selon la règle standard sur les fractions.

Règles sur les Fractions



Les fractions sont arrondies vers le bas de 0,01 à 0,49 et vers le haut de 0,50 à 0,99. Les fractions sont gardées jusqu'au calcul du rapport de forces, et c'est ce rapport de forces qui est arrondi comme indiqué.

Exemple : Trois unités en attaque ont, ce qui donne en potentiel modifié par le terrain 2,5 + 3,25 + 4,1, soit un total de 9,85. Contre un défenseur valant 2,17, le rapport de forces est de 9,85 contre 2,17, soit 4,54 contre 1, on arrondit donc à 5:1.

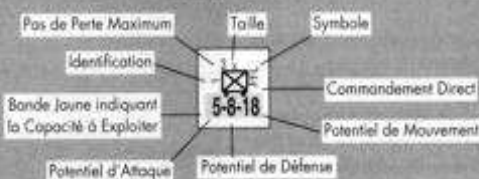
I.O Séquence de Jeu



Un "tour de jeu" est une succession d'événements appelée séquence de jeu. Chaque tour de jeu consiste en deux tours, un par joueur. Le tour de chaque joueur est détaillé plus bas. Dans les phases du tour de chaque joueur, il est fait allusion au joueur actif et au joueur passif. Le joueur actif est celui qui est en train d'accomplir son tour de joueur.

Informations sur les Unités et Marqueurs

Exemple d'Unité



Marqueur Non Ravitaillé



Marqueur de Tour

Indicateurs de Taille des Unités

I	Compagnie
II	Bataillon
KG	Kampfgruppe
III	Régiment
X	Brigade
XX	Division
XXX	Corps d'Armée
XXXX	Armée
XXXXX	Groupe d'Armées

Règles Standard



La mécanisation poussée des troupes allemandes leur assure une mobilité exceptionnelle

Le tour de jeu se divise donc en

- Tour du joueur A (actif, B étant passif)

- Tour du joueur B (actif, le Joueur A étant alors passif).

A la fin du tour de jeu, le marqueur tour de jeu est avancé d'une case sur le calendrier des tours, et un nouveau tour de jeu commence.

La séquence de jeu doit toujours être suivie dans l'ordre indiqué.

1.1 Séquence de Jeu

- Contrôle des Ravitaillements
- Mouvement
- Combat
- Exploitation

Chaque joueur accomplit à son tour de jeu cette séquence de jeu, d'abord le joueur A, puis le Joueur B, et l'on passe à un nouveau tour.

1.2 Séquence de Jeu Commentée

Contrôle des Ravitaillements

Le joueur actif vérifie que ses unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à l'une de ses sources de ravitaillement. Les unités non ravitaillées sont marquées avec les pions adéquats, et subissent les effets de l'absence de ravitaillement comme indiqué dans les règles particulières à chacun des jeux de la série.

Mouvement

Le joueur actif peut déplacer toutes ses unités ou seulement une partie, dans les limites autorisées par leur potentiel de mouvement, en tenant compte du coût du terrain et d'autres facteurs pouvant freiner ou interdire son mouvement. Le débordement (traduction du terme Overrun) peut avoir lieu durant le mouvement.

Combat

Les unités du joueur actif adjacentes à des unités ennemies peuvent les attaquer si le joueur le désire.

Exploitation

Comme indiqué dans les règles particulières, les unités capables d'exploiter (en fait mécanisées, blindées, motorisées et cavalerie, N.d.T.) peuvent bouger de tout leur potentiel de mouvement dans cette phase, donc pour la deuxième fois dans le tour.

Les unités débutant cette phase d'exploitation dans une zone de contrôle ennemie n'ont pas le droit d'exploiter.

2.0 Zones de Contrôle (ZOC)



Les ZOC simulent la capacité d'une unité à gêner les mouvements ennemis dans un rayon proche, grâce à la puissance de feu de ses différentes armes. Les Zones de Contrôle des unités ennemies sont abrégées ZOCE.

2.0a Toutes les unités ont des ZOC, sauf si le contraire est indiqué dans les règles particulières.

2.0b La ZOC d'une unité est constituée des six hexagones entourant cette unité. Cependant, la ZOC ne peut s'étendre que dans des hexagones dans lesquels l'unité pourrait entrer au cours de son mouvement. Donc, un terrain interdit ou un côté d'hexagone infranchissable bloque la ZOC.

2.1 Effets des Zones de Contrôle

2.1a Une unité entrant dans une ZOCE doit dépenser 2 points de mouvement en plus des coûts normaux. On peut passer d'une ZOCE à une autre directement, autant de fois qu'on le désire, à condition d'avoir les points nécessaires.

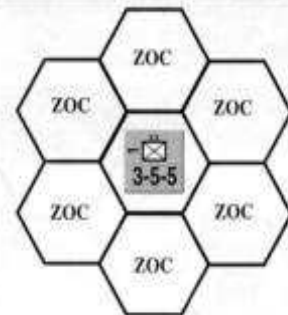
2.1b Une unité commençant sa phase d'exploitation dans une ZOCE n'a pas le droit d'exploiter dans cette phase.

2.1c Une unité ne peut attaquer que les unités ennemies se trouvant dans sa propre ZOC.

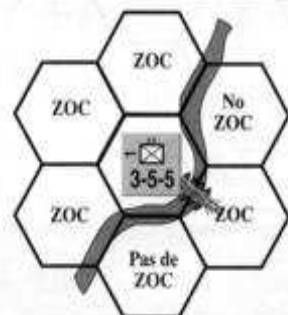
2.1d Une unité ou pile d'unités se repliant dans une ZOCE subit un pas de pertes par hexagone contrôlé qu'elle traverse. Le nombre d'unités ennemies exerçant une ZOC ne modifie pas les pertes, seul compte le nombre d'hexagones contrôlés. La présence d'unités amies n'annule pas la ZOCE pour la retraite. Attention, dans le cas d'une pile d'unités retraitant dans une ZOCE, la pile perd en tout 1 pas de perte et non 1 pas de perte par unité de la pile.

2.1e Les ZOCE ne bloquent pas l'avance après combat (règle 10.0)

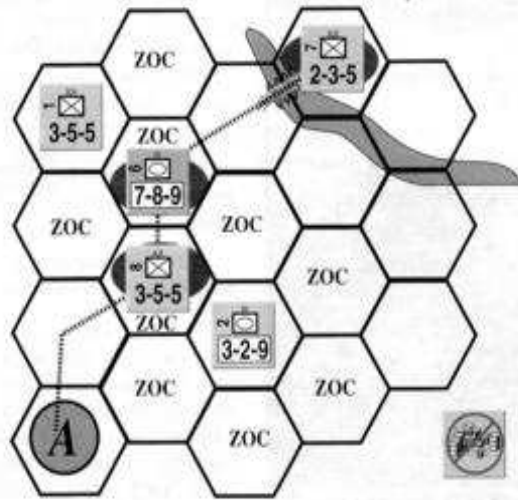
ZOC Normale



ZOC limitée par la Nature du Terrain

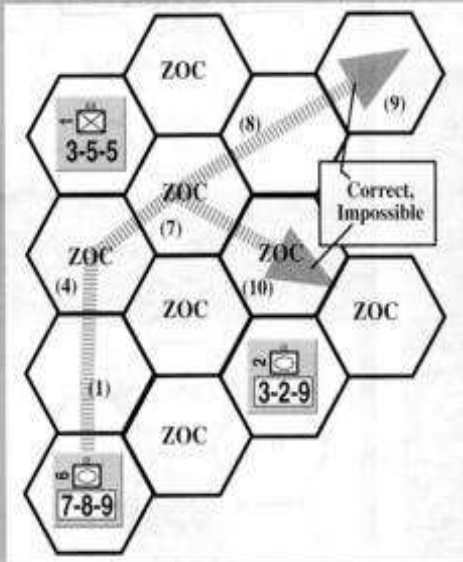


Exemple de Tracé de Ligne de Ravitaillement



La ligne pointillée ci-dessus montre la ligne de ravitaillement tracée pour nos trois unités (les pions numérotés 6, 7 et 8 avec un ovale sombre en arrière plan). Il faut impérativement tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à leur source de ravitaillement A (l'hexagone repéré par la lettre A dans un cercle). Les unités 6 et 8 annulent l'effet des ZOCE dans les hexagones qu'elles occupent (règle 2.1h) et permettent à la ligne de ravitaillement de l'unité 7 de passer par ces hexagones. De même, l'unité 8 annule l'effet d'une ZOCE pour permettre le tracé de la ligne de ravitaillement de l'unité 6. Si le fleuve n'était pas franchi par un pont ou un ponton, ou si l'une des unités 6 ou 8 n'était pas présente, l'unité 7 ne serait pas ravitaillée et serait recouverte par un marqueur «Non Ravitaillée».

Exemple de Déplacement dans une ZOCE



Le diagramme, mais elle pourrait également atteindre d'autres cases en dehors de ce schéma. Chacune de ces flèches représente le plus long déplacement autorisé pour cette unité (étant donné ses 9 points de mouvement).

L'exemple ci-contre illustre la dépense de points de mouvement occasionnée par le déplacement à travers une ZOCE. L'unité portant le numéro 6 se déplace dans l'intervalle entre les unités 1 et 2. Le nombre entre parenthèses qui figure dans chaque hexagone traversé représente le cumul des points de mouvements dépensés à mesure que l'unité 6 progresse dans les ZOCE. Pour simplifier le schéma, chaque hexagone ne coûte qu'un point de mouvement et aucun côté d'hexagone ne cause de dépense supplémentaire. L'unité 6 peut atteindre l'un des hexagones indiqués par les extrémités des flèches sur ce

2.1f Les ZOCE bloquent les lignes de ravitaillement (3.1a) mais la présence d'unités annule l'effet de la ZOCE pour le ravitaillement qui peut passer par une unité amie dans la ZOCE. Les unités amies n'annulent pas la ZOCE dans les autres cas.

2.1g La présence de plusieurs unités annule l'effet des ZOCE. Les ZOCE n'ont pas d'effet sur les ZOCE. Un hexagone peut être contrôlé par plusieurs camps.

2.1h La présence d'unités amies annule l'effet des ZOCE là où se trouvent les unités pour tous les effets décrits plus haut, sauf l'effet 2.1d (retraite dans une ZOCE). On corrige dans ce cas l'élimination d'un pas de déplacement supplémentaire comme l'effet d'une sorte de suite (N.d.T.)

3.0 Ravitaillement



Le Ravitaillement est simulé par un marqueur. Lors de la phase des tests de ravitaillement, le joueur actif vérifie que ses unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement. Si ce n'est pas le cas, l'unité est déclarée ravitaillée, ce qui s'indique à l'aide de marqueurs du jeu. Si dans une phase suivante de contrôle de ravitaillement, l'unité peut se ravitailler, le marqueur "non ravitaillée" est retiré.

3.1 Lignes de Ravitaillement

3.1a Tracer une ligne de ravitaillement consiste à vérifier si une ligne continue de hexagones libre de ZOCE et d'unités ennemies peut être tracée entre l'unité considérée et sa source de ravitaillement. De manière générale, la ligne de ravitaillement peut être tracée à n'importe quelle longueur, constituée d'une ligne continue d'hexagones. La ou les sources de ravitaillement de chaque camp sont indiquées dans les règles particulières de chaque jeu.

Les unités ennemies et les ZOCE, les hexagones interdits et cotés d'hexagones infranchissables empêchent le tracé d'une ligne de ravitaillement. Si un tracé est possible entre l'unité et une source de ravitaillement, l'unité est ravitaillée. Si un tracé est bloqué et qu'il n'est pas possible d'en établir un autre, l'unité est marquée "non ravitaillée". Le joueur actif vérifie lors de la phase de contrôle de ravitaillement le ravitaillement de toutes ses unités (Par conséquent, cela se fait très rapidement. N.d.T.)

3.1b Si un tracé a été possible, les unités ravitaillées le sont jusqu'à la phase suivante de contrôle des ravitaillements, même si les conditions ont été modifiées sur le Front.

3.1c Dans le cas de divergences sur le ravitaillement entre les règles générales et les règles particulières, les règles particulières ont priorité.

3.2 Absence de Ravitaillement

Les effets de l'absence de ravitaillement sont donnés dans les règles particulières de chaque jeu, et peuvent varier d'un jeu à l'autre. Les unités subissent les effets de l'absence de ravitaillement depuis le moment où le marqueur "non-ravitaillement" est posé jusqu'au moment où il est retiré, ou jusqu'à la destruction de l'unité.



4.0

Mouvement



Au cours de sa phase de mouvement, le joueur en phase déplace toutes ses unités ou une partie de celles-ci seulement. Chaque unité est déplacée en fonction de son potentiel de mouvement, du terrain etc...

Procédure

Les unités sont déplacées individuellement ou en pile, en tenant le compte des points de mouvements dépensés au fur et à mesure du déplacement. Le mouvement s'effectue en déplaçant l'unité de l'hexagone où elle se trouve dans un des hexagones adjacents, ce qui constitue une chaîne d'hexagones. Les unités peuvent bouger dans chacune des six directions possibles, et peuvent changer de direction au cours de leur mouvement.

Les unités ne peuvent jamais sauter des hexagones ou des unités lors de leur mouvement.

4.1 Déplacer les Unités

4.1a Au cours de sa phase, le joueur actif bouge autant d'unités qu'il le désire.

4.1b Chaque unité a un *potentiel de mouvement* indiqué sur son pion. Une unité ne peut pas dépenser plus de points de mouvements qu'elle n'en possède (toutefois, voir 4.1e).

4.1c Le déplacement des unités se compte en *points de mouvement*. Chaque unité dépense des points de mouvement pour entrer dans un hexagone, en fonction du coût du terrain et parfois pour franchir des côtés d'hexagones. Lorsqu'une unité bouge, son possesseur doit compter les points dépensés au fur et à mesure de son déplacement.

4.1d Les capacités de mouvement sont propres à chaque unité, et la dépense des points de mouvement d'une unité n'affecte pas les autres. Les points de mouvement ne sont pas accumulables d'un tour sur l'autre, ni transférables d'une unité à une autre.

4.1e Une unité, pourvu qu'elle ait un potentiel de mouvement supérieur à zéro peut toujours faire un mouvement minimal d'un hexagone, sans tenir compte dans ce cas du coût de mouvement de l'hexagone concerné, ni de l'état de ravitaillement de l'unité. La seule restriction à ce mouvement minimal est qu'il ne peut avoir lieu dans un hexagone interdit, ni au travers d'un côté d'hexagone infranchissable. Ce mouvement minimal ne peut pas avoir lieu dans la phase d'exploitation.

4.2 Effet du Terrain

4.2a Comme l'indique la table des coûts de terrain, chaque hexagone et certains côtés d'hexagones demandent la dépense de points de mouvement pour être traversés. Les points sont toujours dépensés *avant* de rentrer dans le terrain, sauf le mouvement minimal (4.1e).

4.2b *Mouvement sur Route*. On ne compte les effets de la route pour le déplacement que si l'unité vient d'un hexagone de route et entre dans un hexagone contenant la suite de la même route. Dans ce cas, on ignore alors le coût du terrain dans lequel passe la route.

La route n'annule cependant pas certains symboles placés sur des côtés d'hexagones, ou des symboles empruntés par la route (les ponts par exemple).

4.2c Un côté d'hexagone qui n'est pas annulé par la route ajoute son coût de franchissement à celui de la route.

4.2d Les unités ne peuvent pas entrer dans un hexagone interdit ou franchir un côté d'hexagone infranchissable (sauf s'il est annulé par la route lors d'un mouvement sur route).

4.3 Restrictions au Mouvement

4.3a Aucune unité ne peut rentrer dans un hexagone contenant des unités ennemies.

4.3b Lors du tour du joueur actif, seules les unités de ce joueur se déplacent. Les unités en-

emies peuvent être forcées de se replier après un combat, mais ceci ne constitue pas un mouvement en soi, et ce déplacement est effectué immédiatement après le combat l'ayant entraîné.

4.3c Les bords de carte représentent une sorte de frontière de théâtre d'opérations... Les unités forcées de sortir de la carte ou sortant volontairement seront donc collectivement accusés de trahison, puis détruites, et compteront dans les conditions de victoire.

5.0

Empilement



Il y a empilement lorsque plusieurs unités sont présentes dans un hexagone à la fin d'une phase de mouvement, ou sont placés ensemble dans un hexagone (début de scénario). Chaque jeu donne les limites d'empilement applicables à ce jeu, et la façon de calculer les points d'empilement en fonction de la taille des unités.

5.0a Les règles d'empilement s'appliquent à la fin de chaque phase de mouvement et d'exploitation, mais également au moment d'un débordement. Les unités qui ont bougé et tentent un débordement peuvent s'empiler à d'autres, dans les limites d'empilement autorisées, et combattront seules. Les renforts peuvent être placés sur la carte en surempilement, mais doivent revenir dans les limites après leur phase de mouvement.

5.0b On ne peut jamais empiler des unités de camps opposés.

5.0c On ne peut jamais examiner le contenu d'une pile ennemie. On ne connaît que le pion ou le marqueur situé au dessus d'une pile.

6.0

Débordement



Le débordement est une forme spéciale de combat qui a lieu au cours du mouvement d'une unité ou pile d'unités. Pour exécuter ce type de combat, les unités doivent dépenser le coût du mouvement les amenant adjacentes aux unités ennemies, puis un surcoût de deux points de mouvement.

Ce mouvement n'est possible que dans un terrain qui coûterait normalement moins de deux points de mouvement à l'unité effectuant le débordement.

Ce débordement peut avoir lieu dans une phase de mouvement ou d'exploitation. Les uni-

tés d'une pile désirant attaquer ensemble par débordement doivent commencer empilées ensemble au début de la phase, et bouger ensemble dans cette phase. Les unités voulant exécuter ce type de combat ne doivent pas être dans une ZOCE au début de la phase.

Chaque unité ou pile bouge et résout donc son débordement si le joueur en a déclenché un, puis le joueur effectue le mouvement d'une autre unité, etc...

6.0a Un débordement est résolu comme un combat normal, mais a lieu durant la phase de mouvement ou d'exploitation, et est résolu immédiatement après que le joueur l'ait annoncé, avant de bouger une autre unité ou pile. Il n'y a pas de modificateurs spéciaux au débordement.

Le débordement n'a pas lieu dans l'hexagone du défenseur. Attaquant et défenseur sont supposés être chacun dans leur hexagone. Pour le combat, les modificateurs de terrain et de côté d'hexagone s'appliquent donc (N.d.T.).

Les points de mouvement dépensés pour entrer dans l'hexagone donneront lieu à l'occupation de l'hexagone du défenseur si celui-ci en est chassé par les résultats du combat. Le mouvement est limité à l'hexagone occupé par le défenseur, et on ne peut avancer plus loin.

6.0b On ne peut jamais résoudre un débordement en combinant plusieurs piles d'unités, le débordement a lieu au cours du mouvement d'une seule unité ou pile, et est donc résolu avant de bouger d'autres unités ou piles.

Il est possible de tenter plusieurs débordements successifs sur une unité, mais pas sur un hexagone. Une unité ayant résisté à un premier débordement et occupant toujours l'hexagone ne pourra plus être attaquée par débordement dans la même phase.

Une unité rejetée d'un hexagone sera par contre une cible possible pour une deuxième attaque menée par d'autres unités, les premières étant bloquées dans l'hexagone qu'elles ont occupé.

Des unités tentant un débordement peuvent venir s'empiler à d'autres unités déjà adjacentes à l'hexagone visé, mais seules les unités venant d'arriver dans cet hexagone attaqueront, et elles subiront seules les effets du combat. Les pertes subies n'affecteront que ces unités.

6.0c Les unités attaquantes sont obligées d'entrer dans l'hexagone du défenseur si celui-ci est détruit ou rejeté de cet hexagone par les résultats du combat. Si le résultat le leur permet, elles peuvent, si elles le désirent avancer après combat du nombre d'hexagones de retraite indiqué par la table des combats.

6.0d Seules les unités capables de bouger dans la phase d'exploitation ont le droit de mener un débordement dans ladite phase d'exploitation.

6.0e A moins que le contraire ne soit spécifié dans les règles particulières à chaque jeu, le statut de ravitaillement n'influe pas sur la capacité de mener un combat de débordement.

6.0f Dans le calcul des points de mouvement, on ne tient jamais compte de la présence des routes, et on ne peut le faire en mouvement sur route. Des hexagones qui ne sont franchissables que par route (ponts sur une rivière majeure par exemple) ne sont donc pas attaquables de cette manière.

6.0g Si l'attaquant qui accomplit un débordement subit un résultat indiquant une retraite, il se replie du nombre d'hexagones concerné, et n'a pas droit à l'option "on ne passe pas".

6.0h Le débordement ne peut pas être utilisé contre une unité occupant un terrain qui coûte deux points ou plus en mouvement normal à l'attaquant, compte non tenu des ZOCE, mais en comptant les côtés d'hexagone, s'il y a lieu.

7.0 Combat



Les combats sont menés par le joueur actif avec celles de ses unités qui sont adjacentes aux unités ennemies. A l'exception des débordements, les combats n'ont lieu que dans la phase de combat.

Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer, ce choix est toujours laissé à l'initiative du joueur. Les unités sont par contre obligées de se dé-

fendre lorsqu'elles sont attaquées. Lors d'attaques sur une pile d'unités, l'attaquant est tenu d'attaquer la pile dans un seul combat, on ne peut attaquer les unités séparément. Le joueur actif peut exécuter ses attaques dans l'ordre qu'il considère comme le plus avantageux, chaque combat tenant compte des nouvelles ZOCE résultant des combats précédents. On n'est pas obligé d'annoncer ses attaques avant de les réaliser.

Procédure

Déterminer sur la table des combats propre à chaque jeu de la série le rapport des forces pour l'attaque (voir plus bas), trouver la colonne adéquate, jeter deux dés à six faces, lire et appliquer les résultats.

7.1 Résultat des Combats

Les tables de résolution des combats donnent des résultats qui affectent (dans l'ordre) l'attaquant puis le défenseur, ou un seul des deux (A = attaquant, D = défenseur). On applique les résultats à chacun des camps concernés.

x indique le nombre de pas de pertes à retirer.

r x indique le nombre d'hexagones dont on doit se replier.

Ainsi A1r1 signifie un pas de pertes et retraite d'un hexagone. (Pour le jeu Stalingrad : Le Piège, le pas de pertes fera passer l'unité russe 1Gd/1GdMK de sa face 5-5-8 à sa face réduite 3-3-8). Dans le cas où plusieurs unités peuvent subir les pas de pertes demandés, c'est toujours le possesseur des unités qui répartit les pas de pertes. Toutefois, la retraite est effectuée par



Les chars Matilda qui ont écrasé l'armée italienne

toutes les unités, chacune se repliant du nombre d'hexagones demandé. Une pile d'unités devant reculer peut se dissocier, chaque unité reculant ainsi dans une direction différente, ou la pile peut rester unie et reculer ainsi dans une seule direction. Il en est de même pour une pile d'unités attaquantes avançant après un combat.

Le résultat d'un combat s'applique tout de suite, avant de passer au combat suivant. Le défenseur applique toujours ses résultats en premier. Des unités avec une valeur de combat de zéro peuvent être engagées dans un combat d'attaque avec d'autres unités, dans le but de subir des pertes s'il y en a.

7.2 Restrictions aux Combats

7.2a Aucune unité n'est obligée d'attaquer.

7.2b Aucune unité ne peut diviser son potentiel entre plusieurs combats. Chaque unité ne peut attaquer qu'une seule fois, et ne peut être attaquée qu'une seule fois dans une phase de combat. La seule limite au nombre d'unités pouvant attaquer ensemble dans un combat est l'empilement de chacune des piles, puisque toutes les unités adjacentes à une unité ennemie peuvent attaquer cette unité. Les attaques peuvent provenir de différentes directions, les unités attaquantes ne devant pas être adjacentes les unes aux autres, mais adjacentes à l'unité ennemie. Une unité ne peut diviser son potentiel entre différentes attaques, mais une pile le peut, une unité attaquant un hexagone, et une deuxième unité un autre hexagone.

7.2c Les unités empilées doivent être attaquées comme un tout. On ne peut en ignorer aucune pour le combat. Leurs potentiels de combat sont additionnés et forment la valeur de défense de l'hexagone.

7.2d Les unités ne peuvent attaquer ou être attaquées qu'une fois dans une phase de combat. Il y a une exception à cette règle, après un débordement, une unité repoussée de son premier hexagone peut être attaquée une deuxième fois, mais un hexagone ne peut être attaqué qu'une fois.

7.3 Effet du Terrain

Certains terrains (indiqués sur la table des effets du terrain) ne permettent pas le combat, ainsi que certains côtés d'hexagone.

Les unités ne peuvent jamais attaquer un défenseur se trouvant dans un terrain qu'elles, unités attaquantes, ne pourraient traverser en mouvement normal.

D'une façon générale, le terrain modifie les facteurs de combat des différents camps en multipliant leurs forces. Certains terrains multiplient la force du défenseur par 2 (Dx2). Le terrain modifie chaque unité participant à une attaque selon sa position propre. Une attaque menée par



Des fantassins anglais s'infiltrèrent dans un retranchement italien

quatre unités dont trois attaquent au travers d'une rivière modifiera les facteurs des trois unités placées de l'autre côté de la rivière (A/2) mais pas de la quatrième.

7.4 Calcul du Rapport de Force

Pour établir le rapport des forces comparez le total modifié des unités attaquantes au total modifié des unités du défenseur. Diviser ensuite chacun des deux nombres par le plus petit des deux.

Exemple : 17:6 donne 2,83 contre 1, arrondi à 3:1 (voir la règle standard sur les fractions, juste au dessus du paragraphe 1.0).

Les rapports sont limités à ceux donnés par la table. Des rapports de force supérieurs à la dernière colonne de droite de la table sont résolus sur cette colonne.

Les combats sont interdits avec des rapports de forces inférieurs à la dernière colonne de gauche de la table (à 1 contre 250, on se sauve, on n'attaque pas).

Note pour les joueurs vétérans : L'effet de la règle sur les fractions est clair, cette règle permet d'éviter l'habituelle phrase "arrondir en faveur du défenseur", et permet des rapports de forces plus précis, ainsi 3:4 devient 1:1, 5:2 devient 3:1, 9:6 donne 2:1, 11:8 donne 1:1.

8.0 Les Pas de Pertes



Les pas de pertes font que certaines unités perdent de leur force graduellement. L'effectif d'une unité est indiqué par la face visible du pion. La plupart des pions d'unités ont deux faces, l'une donnant le potentiel à plein effectif, l'autre le potentiel de l'unité à effectifs réduits. Une unité à plein effectif subissant un pas de pertes passe à effectifs réduits, et son pion est retourné. Une unité à effectifs réduits subissant un pas de pertes est détruite, et son pion est retiré du jeu. Les deux côtés des pions indiquent des forces différentes, le côté le plus fort donnant évidemment le plein effectif.

8.0a Quand un résultat indique un pas de pertes, cela veut dire qu'une des unités impliquées dans le combat perd un pas, et non que toutes les unités perdent un pas chacune.

Lors d'une retraite dans un hexagone contrôlé par l'ennemi, que ce soit par une ou plusieurs unités (ou piles d'unités) ennemies, la pile d'unité qui se replie ne perd qu'un pas sur une de ses unités, choisi par le possesseur de la pile.

8.0b Lorsqu'une pile d'unités subit plusieurs pas de pertes, aucune unité ne peut subir deux pas de pertes avant que toutes les unités n'en aient subi un. Si le nombre de pas de pertes demandé est supérieur à ce que les unités peuvent absorber, elles sont détruites, et les pas demandés en excès sont perdus.

8.0c C'est toujours le possesseur des unités qui détermine la répartition des pas de pertes entre les unités concernées. (mais une unité ne peut pas subir deux pas de pertes et une autre zéro).

8.0d Certaines unités ne sont imprimées que d'un côté, et n'ont donc qu'un pas de pertes. Pour différentes règles, ces unités sont considérées comme de taille réduite, équivalentes à une demi-unité normale.

9.0 Retraite



9.0a Les retraitses sont indiquées dans la table des résultats (r 2 par exemple) en nombre d'hexagones dont les unités doivent se retirer. Toutes les unités impliquées dans le combat doivent être retirées, sauf si l'option "On ne passe pas" est utilisée (voir plus bas).

9.0b La retraite doit être effectuée en passant par des hexagones que l'unité pourrait traverser en mouvement normal. Quand une unité est bloquée dans sa retraite pour des raisons de terrain, le nombre d'hexagones restant à effectuer est transformé en pas de pertes.

9.0c La retraite est toujours exprimée et effectuée en hexagones, pas en points de mouvement. Le coût du terrain est donc ignoré, mais pas les types de terrain, puisqu'un terrain interdit en mouvement normal l'est aussi au cours de la retraite.

9.0d Chaque hexagone contrôlé par l'ennemi (les unités amies présentes dans cet hexagone n'annulant pas l'effet des ZOCE pour cet effet) traversé au cours de la retraite fait subir un pas de pertes à l'unité ou la pile se repliant. Quel que soit le nombre d'unités ennemies exerçant le contrôle, une pile d'unités qui se replie ne retire qu'un pas de pertes à l'une de ses unités par hexagone traversé. Cette perte est en supplément des pertes subies au cours du combat.

9.1 Ligne de Retraite

9.1a Le possesseur des unités effectue lui-même la retraite de ses unités.

9.1b Chaque hexagone de retraite doit éloigner l'unité de l'hexagone du combat. (on doit être plus loin après le deuxième hexagone qu'après le premier etc... pas question de tourner en rond).



9.1c L'unité doit se replier vers une source de ravitaillement lorsque cela est possible.

9.1d Si cela est possible, l'unité ne doit pas se replier dans une ZOCE. Cette règle s'applique toutefois après les règles 9.1a et 9.1b.

9.2 Option "On ne passe pas !"

Dans le cas d'un résultat demandant un ou plusieurs hexagones de retraite, le possesseur des unités (qu'il soit attaquant ou défenseur) peut annuler tout ou partie de cette retraite, en convertissant les hexagones annulés en pas de pertes. r 3 peut donc donner les résultats suivants :

Retraite de 3 hexagones, retraite de 2 hexagones et élimination d'un pas de pertes, retraite d'un hexagone et élimination de 2 pas de pertes, pas de retraite et élimination de 3 pas de pertes.

Le total des hexagones de retraite effectués et des pas de pertes retirés doit toujours être égal au nombre d'hexagones de retraite demandé initialement. Le possesseur décide lui-même d'appliquer cette option ou non, et du nombre d'hexagones convertis en pas de pertes. Comme précédemment, la retraite s'applique à toutes les unités, les pas de pertes à des unités individuelles, au choix du joueur.

10.0 Avance après Combat



Lorsqu'un hexagone est laissé vacant par suite d'un combat (retraite ou élimination) l'attaquant peut occuper l'hexagone. L'occupation est limitée par les règles normales d'empilement.

Si le défenseur se replie de plusieurs hexagones, les unités capables de bouger dans la phase d'exploitation pourront avancer de plus d'un hexagone après le combat, d'autant d'hexagones qu'indiqué lors du résultat du combat, et ce même si une partie des hexagones de retraite a été convertie en pas de pertes.

Le premier hexagone de l'avance est toujours l'hexagone précédemment occupé par le défenseur.

Les unités d'exploitation (motorisées, mécanisées et blindées) pourront ensuite avancer du nombre d'hexagones indiqué en ignorant les ZOCE, mais n'ont pas le droit d'entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi, ni de traverser les terrains qui leur sont normalement interdits.

Toutes les unités peuvent occuper l'hexagone du défenseur, mais aller au delà est réservé aux unités d'exploitation.

Rappel : Lors d'un débordement, l'occupation est obligatoire, et l'on ne peut bouger au delà de cet hexagone.

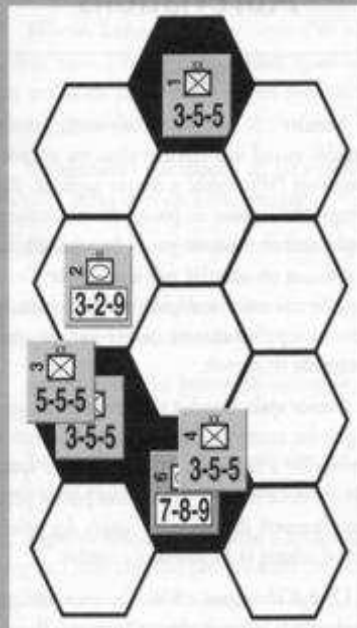
10.0a Lorsque le défenseur est détruit lors d'un combat, et qu'une retraite était demandée, l'avance après combat est permise de la longueur indiquée, le premier hexagone devant être celui du défenseur.

10.0b Lorsqu'un hexagone est laissé libre par élimination du défenseur, l'attaquant peut l'occuper, même si aucun hexagone de retraite n'était indiqué sur la table des résultats.

10.0c Les avances après combat, comme les retraitses, se calculent en hexagones, pas en points de mouvement.

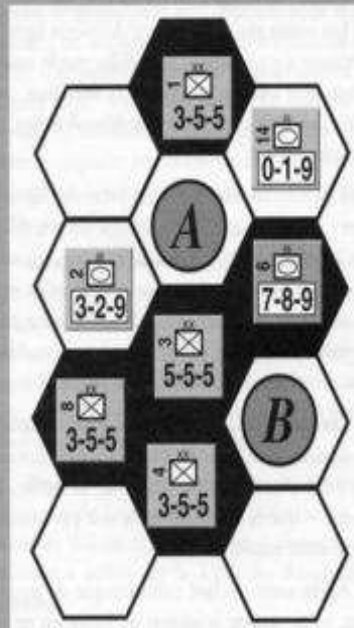
10.0d Le défenseur ne peut jamais avancer après un combat.

Exemple de Combat N° 1



Quatre unités du joueur actif (sur fond noir) attaquent les unités 7 et 14. Le total des forces attaquantes est de 18 contre 4 pour le défenseur. Le rapport de forces arrondi donne 5:1. Le jet des 2D6 donne 8 sur la table, soit un résultat de D2r2. Les unités 7 et 14 subissent chacune un pas de pertes, et leur possesseur les replie de deux hexagones. Ce repli les amenant dans la ZOCE de l'unité 1, une de ces deux unités doit donc perdre un pas supplémentaire, au choix de leur propriétaire. Il aurait pu choisir de raccourcir volontairement sa ligne de retraite d'un hexagone, perdant un pas supplémentaire pour cette conversion (règle 9.2) sur l'une de ses deux unités, ce qui l'aurait éliminée.

Exemple de Combat N° 2



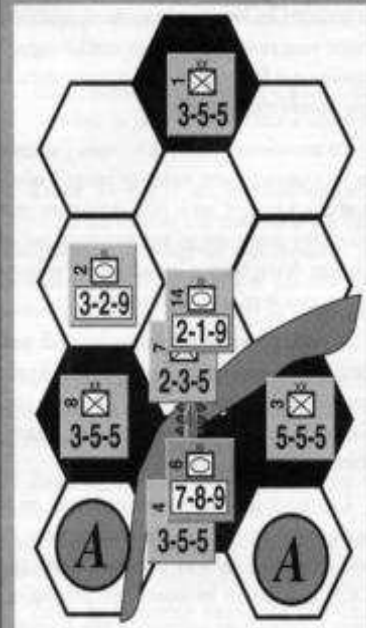
A la suite du combat N° 1, les unités qui se sont repliées dans la ZOCE de l'unité 1 ont été réduites d'un pas de pertes, ce qui a éliminé l'unité 7.

L'unité 3 a avancé d'un hexagone, occupant l'hexagone du défenseur. Cette unité n'étant pas une unité apte à exploiter, elle n'a pu aller plus loin.

L'unité 6, capable d'exploiter, a avancé de deux hexagones. Dans la phase d'exploitation suivante, comme elle se trouve dans la ZOCE de l'unité 7, elle ne pourra pas exploiter. Si elle était allée en A, la même remarque s'appliquerait.

Si elle était allée en B dans son avance après combat, elle aurait pu exploiter.

Exemple de Combat N° 3



Les unités 8, 6, et 4 attaquent les unités 7 et 14. L'unité 3 ne peut participer au combat, le fleuve la séparant de l'ennemi n'étant franchissable qu'aux ponts ou pontons. Les unités 6 et 4 ont leurs facteurs de combat divisés par 4 en raison du ponton. Le rapport de forces est donc de 2,5+3 (l'unité 8 n'est pas réduite) soit 5,5 contre 4, ou 1,375:1, arrondi à 1:1. Un jet des 2D6 donne 2 soit un résultat de A2r1. Deux des unités attaquantes vont subir un pas de pertes et toutes les unités se replient en A, sauf si leur possesseur décide de subir 3 pas de pertes et de rester sur place. Si, ce qui est plus probable, elles se replient, le défenseur n'aura pas le droit d'avancer après le combat.

11.0 Exploitation



La phase d'exploitation permet aux unités amies marquées du symbole Exploitation de se déplacer de leur potentiel entier une deuxième fois.

Elles peuvent ainsi accomplir des débordements si elles le désirent.

11.1 Unités Pouvant Exploiter

11.1a Les règles particulières à chaque jeu

11.1b Une unité qui se trouve au début de sa phase d'exploitation dans une ZOCE ne peut ni bouger ni attaquer en débordement au cours de cette phase.

Notes du Concepteur



Cette série a été conçue pour deux raisons. Premièrement, il s'agissait de créer une série plus facile que les autres jeux de The Gamers, qui sont d'une manière générale des simulations plus fouillées, donc plus complexes que les Grandes Batailles du Siècle. Deuxièmement, il s'agissait

qui puisse être joué lorsque les autres jeux paraissent être un peu trop exigeants par rapport au temps disponible.

Les jeux de la série Grandes Batailles du Siècle se veulent du type "Viens voir, on va essayer un jeu super intéressant et pas trop compliqué !"... Des jeux pour une soirée agréable, et somme. Les autres jeux des autres séries de The Gamers n'ont pas été conçus spécifiquement pour les débutants.

La série les Grandes Batailles du Siècle, elle veut être la série que même un débutant pourra manier rapidement avec plaisir et efficacité, sans se noyer dans les détails.

Passons maintenant au pourquoi de ces

d'abord, la règle sur les fractions. J'ai toujours été très énervé par les réflexions du genre " 11 contre 6 ? Désolé vieux, 1 contre 1 seulement", qui amènent les joueurs à examiner longuement la carte pour trouver le point de combat supplémentaire qui fera gagner une colonne dans la table de résolution des combats...

En arrondissant selon ma formule, j'ai voulu que les joueurs passent moins de temps à calculer, et plus à jouer. C'est le bruit des canons imaginaires qui donne son sel aux wargames, pas les grimaces désespérées d'un adversaire peinant pour trouver le point supplémentaire.

Si votre adversaire tente néanmoins de recalculer ses rapports de forces avant chaque mouvement, laissez le faire... Il y renoncera vite. (N'oubliez pas que les piles ne sont pas examinables...).

Une autre règle soigneusement pesée est la détermination des unités capables d'exploiter ou non, en raison de leur présence dans une ZOCE. Cela amène les joueurs qui désirent exploiter à disposer de réserves, et non à simplement compter sur les unités mécanisées pour faire le travail sans souci de leur emplacement.

De même, le débordement (Overrun) est interdit aux unités commençant dans une ZOCE, parce que j'ai considéré que les unités déjà engagées en combat avec l'ennemi n'ont pas la possi-

bilité de se désengager, se regrouper, se recompléter et planifier une attaque de rapture tout en saisissant les opportunités éventuelles.

Les unités placées dans une deuxième ligne, en réserve d'exploitation, sont celles que le commandement utilise à cet effet, et ce sont donc ces unités dans le jeu qui feront les débordements et les exploitations.

Une version initiale du jeu prévoyait des attaques de poursuite. C'est une règle un peu délicate à manier, et les cas envisagés apparaissaient assez rarement, ce qui explique qu'elle n'ait pas été conservée. La voici, jouez-la si elle vous paraît rajouter quelque chose, quand vous maîtriserez complètement les mécanismes du jeu.

Les unités capables d'avancer après un combat de deux hexagones ou plus peuvent effectuer une poursuite des unités venant de se replier, à condition que le défenseur ne se soit pas empilé avec d'autres unités.

Après avoir déclaré cette attaque de poursuite, on détermine le rapport de forces, en ne se servant que des unités ayant avancé après le combat. Si le rapport est de 3:1 ou plus, le défenseur est automatiquement détruit.

Gardez la règle comme optionnelle, elle peut ajouter des effets intéressants dans quelques cas, mais cela se produit peu fréquemment.

Lexique et Abréviations



Annuler : Si un effet ou une restriction est «annulé» quand une certaine situation est présente, alors l'effet initial n'est pas appliqué. Par exemple, la dépense de points de mouvement supplémentaires causée par le franchissement d'un fleuve est annulée par la présence d'une route. Si une unité se déplace sur une route, la dépense supplémentaire causée par le côté d'hexagone est ignorée.

Avance après Combat : Mouvement accompli par des unités de l'attaquant ayant réussi à éliminer ou à faire reculer les défenseurs après un combat. Le nombre d'hexagones permis pour ce déplacement dépend de la nature des unités ayant combattu et du résultat du combat.

Côté d'Hexagone : L'un des six côtés qui constituent la limite de chaque hexagone. Ils forment la ligne qui sépare un hexagone de ses voisins.

Coût du Terrain : Nombre de points de mouvement à dépenser pour entrer dans un hexagone de ce type, indiqué sur la table des effets du terrain.



Un canon de RR allemand repousse de nuit une attaque des blindés britanniques

Débordement : Type de combat pratiqué pendant la phase de mouvement ou la phase d'exploitation.

Effectifs Réduits : Face inférieure d'un pion à deux faces. Elle représente l'unité ayant subi des pertes en personnel et/ou en matériel au cours d'un combat.

Empilement : Correspond au placement de plusieurs unités dans un même hexagone.

Hexagone : L'une des cases de forme hexagonale imprimée sur la carte de jeu afin de quantifier les déplacements et permettre la mesure des distances au cours du jeu.

Joueur Actif : Le joueur qui accomplit actuellement son tour de jeu.

Joueur Passif : Le joueur qui n'est pas actuellement en train d'accomplir son tour de jeu.

Ligne de Retraite : Succession d'hexagones le long de l'itinéraire suivi par une unité qui recule conformément aux instructions de la règle 9.1.

Marqueur : Pion du jeu qui est employé pour fournir des informations aux joueurs mais qui ne représente aucune unité réelle. On peut citer en exemple le marqueur indiquant le tour et les marqueurs «non ravitaillés».

Non Ravitaillée : Etat d'une unité qui n'a pas réussi à tracer une ligne de ravitaillement pendant la dernière phase de contrôle des ravitaillements. Les unités non ravitaillées subissent les effets indiqués dans les règles particulières de chaque jeu.

Option «On ne passe pas !» : Option disponible au défenseur qui lui permet de retirer des pas de pertes à ses unités pour éviter de reculer du nombre d'hexagones imposé par le résultat du combat.

Pas de Pertes : Les unités subissent un ou plusieurs pas de pertes en conséquence d'un combat. En général, une unité peut encaisser deux pas de pertes avant d'être détruite.

Quand une telle unité à plein effectif subit un pas de pertes, le pion est retourné pour montrer sa face à effectifs réduits. Le retrait d'un second pas de pertes se traduit par la disparition de l'unité qui est alors retirée de la carte.

Pile : Ensemble d'unités occupant un même hexagone.

Pions : Morceaux de carton rigide de surface carrée fournis avec le jeu. Ils sont divisés en deux catégories, les unités et les marqueurs.

Plein Effectif : Face supérieure d'un pion à deux faces. Elle représente l'unité à son niveau optimal en ce qui concerne le personnel et le matériel qui la composent, donc le maximum d'efficacité en termes de jeu.

Points de Mouvement : Partie de la capacité de mouvement d'une unité qui doit être disponible pour accomplir un trajet donné. Des points de mouvement sont dépensés pour se déplacer d'un hexagone à l'autre, pour franchir des côtés d'hexagone particuliers et pour quitter les Zones de Contrôle Ennemies. Le nombre de points de mouvement dépensés par une unité pour se déplacer ou accomplir d'autres missions représente le temps nécessaire à l'accomplissement de cette action.

Potentiel de Mouvement : Nombre figurant sur chaque unité qui indique le nombre maximum de points de mouvement qu'elle peut dépenser au cours d'une seule phase. Elle représente la vitesse et la mobilité globale d'une unité. Une valeur égale à zéro signale une unité qui ne peut pas se déplacer au cours du jeu.

Rapport de Force : Rapport du potentiel d'attaque de l'attaquant sur le potentiel de défense du défenseur, employé pour déterminer la colonne à utiliser sur la Table des Résultats de Combat.

Ravitailée : Etat d'une unité qui a pu tracer une ligne de ravitaillement au cours de la dernière phase de contrôle des ravitaillements.

Règles Standard : Ensemble de règles de base communes à plusieurs jeux qui ne nécessitent que peu de règles spécifiques.

Ces règles, grâce aux commentaires des joueurs, sont des documents qui évoluent progressivement au fil du temps, dès que le besoin s'en fait sentir.

Règles Particulières : Ensemble des règles s'appliquant uniquement à une jeu donné. Elles contiennent les informations nécessaires pour appliquer les règles générales de la série à ce jeu spécifiquement, ainsi que différents scénarios et conditions de victoire.

Règles Standard sur les Fractions : Etape finale pour obtenir le rapport de force d'une attaque une fois toutes les modifications prises en compte.

Résultats des Combats : On l'obtient en consultant la Table de Résolution des Combats à l'intersection de la colonne du rapport de force en question et de la rangée correspondant au jet de dés obtenu.

Séquence de Jeu : Succession d'étapes de jeu dont l'ensemble forme le tour d'un joueur.

Série : Ensemble de jeux utilisant les mêmes règles générales.

Série les Grandes Batailles du Siècle : Ensemble de jeux créés par The Gamers et édités en français par Oriflam, conçus pour être plus simples que les autres séries publiées par The Gamers.

Système de Numérotation : Permet d'identifier précisément et rapidement chaque hexa-

gone de la carte pour faciliter le placement initial des unités ou pour noter leur emplacement.

Tour de Jeu : Cycle entier de la séquence de jeu accompli pour chaque adversaire, suivi de l'avance du marqueur indiquant le tour.

Tracé : Action de montrer un itinéraire libre de tout obstacle pour se conformer à une règle précise.

Tracé de Ligne de Ravitaillement : Opération qui consiste à déterminer si une ligne ininterrompue d'hexagones non contrôlée par l'ennemi existe entre une unité et une source de ravitaillement (qui permettrait la circulation d'un éventuel convoi de ravitaillement).

Unité : Pion qui représente de réelles formations, ressources ou structures militaires, de combat ou non.

Zone de Contrôle (ZOC) : Zone sur laquelle une unité exerce une influence directe, en général les six hexagones qui entourent cette unité.

Zone de Contrôle Ennemies (ZOCE) : Ensemble des hexagones occupés par des unités ennemies ou adjacents à l'une d'elle, qui ont pour effet d'interdire ou de limiter le mouvement des unités adverses. Les ZOCE bloquent le tracé de ligne de ravitaillement, interdisent l'usage du débordement et empêchent le mouvement en phase d'exploitation.



Afrika

la Guerre du Désert

Introduction



Afrika est un jeu de la série «*Les Grandes Batailles du Siècle*» traitant de la campagne d'Afrique du Nord de Septembre 1940 jusqu'en Décembre 1942. Afrika a été conçu pour être un jeu agréable, fluide, rapide, simulant les événements d'une manière fidèle mais à un niveau raisonnable. Son but n'est pas d'être le nec plus ultra sur le sujet.

1.0 Règles Générales



1.1 Séquence de Jeu Particulière

Ce qui va suivre est la séquence de jeu normale de la série, mais elle comprend des notes concernant la place de certains mécanismes propres à ce jeu.

Toutes les phases concernent le joueur actif uniquement.

Phase de Préparation

Marquer le nombre de points de support aérien et de transport routier disponibles pour le tour. On ne tient pas compte des points de transport routiers dans les scénarios courts. Ces points de transport routier et de support aérien ne sont pas accumulables d'un tour sur l'autre.

Phase de renfort

Dont seule la partie 4 s'applique dans les scénarios courts)

1. Le joueur de l'Axe affecte des points de support aérien à la neutralisation de Malte (de zéro à quatre)

2. Arrivée de nouveaux points de ravitaillement (P.R.) Le joueur de l'Axe lance deux dés et regarde sur la table de ravitaillement le concernant, en appliquant les modificateurs éventuels

selon le nombre de points aériens affectés à Malte.

Le joueur Allié (dans son tour de jeu) regarde le nombre de P.R. disponibles, selon l'époque. Pour les deux camps, les P.R. peuvent être accumulés dans des dépôts.

3. Déterminer la disponibilité des transports navals côtiers (pour l'axe) et les capacités portuaires pour le tour (pour les deux camps). Ces points navals ou de capacité portuaires ne sont pas accumulables d'un tour sur l'autre.

4. Si Rommel est sur la carte, lancer deux dés. Sur un jet de dés de quatre ou moins, retirez-le du jeu, et placez-le sur la table des renforts du tour suivant.

5. Placer les renforts sur la carte ou dans les zones hors-carte, selon ce qui est indiqué. (Tripoli est zone hors-carte pour l'Axe, Alexandrie est la cité où arrivent les renforts pour l'Allié.)

6. Lancer les dés pour l'arrivée des renforts aléatoires et appliquer immédiatement les résultats.

Phase de Mouvement

Les unités se déplacent et effectuent des débordements (overruns) Les deux camps peuvent appliquer des points aériens lors des débordements, en attaque ou en défense.

Phase de Combat

Le joueur actif peut effectuer des attaques de bombardement avec ses unités d'artillerie ou des points aériens, ou un panachage des deux.

Après le bombardement a lieu la phase de combat du joueur en phase uniquement, mais les points aériens peuvent être utilisés en attaque ou en défense.

Phase d'Exploitation

Les unités capables d'exploiter et qui sont en position de le faire (qui ne sont pas dans une ZOCE) peuvent se déplacer à nouveau et mener des débordements. Les points aériens peuvent être affectés en attaque ou en défense, comme plus haut.

Phase de Ravitaillement

Dans les scénarios courts, utiliser seulement la règle spéciale 4.0.

Le joueur en phase dépense les points de ravitaillement (P.R.) pour ravitailler ses unités, et marque celles qui ne sont pas ravitaillées. La règle concernant la reddition des italiens s'applique à certains tours du jeu. Les unités non ravitaillées à cet instant sont marquées, et restent non ravitaillées jusqu'à la phase de ravitaillement du tour suivant, où l'on réexamine leur cas.

1.2 Echelle de Jeu et Généralités

Chaque hexagone représente environ 15km, chaque tour de jeu de campagne représente un mois.

Les unités varient en taille, allant d'un bataillon (300 hommes) à une division (9 000 à 12000 hommes)

Les scénarios courts décrivant les périodes de crise de la campagne, l'échelle de temps est différente, et un tour de jeu ne représente plus que quinze jours. Pour la campagne, les périodes de crise et d'accalmie ont tendance à s'équilibrer, et



Maréchal Graziani

l'échelle de temps plus longue fonctionne tout à fait correctement. Les scénarios courts qui décrivent les opérations plus mouvementées sont plus proches d'un «sprint».

1.2a Couleur des Nationalités et Contrôle des Unités : Le joueur de l'Axe contrôle les Italiens (en vert-clair), les Allemands (en jaunissable), et les Chemises Noires (unités italiennes fascistes, en gris).

Le joueur Allié contrôle les Britanniques (couleur Thé) les Polonais (en rouge), les Indiens (en brun), les Néo-Zélandais et Australiens (en beige), les Sud-Africains (en orange), les Français Libres (en bleu), et les Grecs (en blanc).

1.2b Placement des Joueurs : Le jeu a été prévu pour que les joueurs soient assis côte à côte, et non face à face comme c'est habituellement le cas. Le joueur de l'Axe est à gauche, et le joueur Allié à droite.

1.3 Empilement

Chaque unité a une valeur d'empilement en fonction de sa taille. La valeur d'empilement n'est pas modifiée par les pas de pertes subis. Chaque unité est comptée séparément, et non en fonction de son appartenance hiérarchique. Pour dire les choses plus clairement, une division italienne d'infanterie compte pour une unité de taille division, mais on comptera les multiples pions de la 15ème Pz Div séparément, chacun selon sa taille, et non comme une seule division.

Les valeurs d'empilement sont les suivantes :

Division (en un seul pion) : 2
Régiment, Brigade ou « groupe » : 1
Bataillon : 1/2

On peut empiler jusqu'à six points dans un hexagone. Les zones hors-carte peuvent contenir autant de points d'empilement que désiré. Il n'y a pas de restriction à l'empilement selon le type d'unité (blindés et non-blindés peuvent être dans le même hexagone), mais il est interdit d'empiler des unités Alliées et de l'Axe. Le pion Rommel, les pions de ravitaillement et les marqueurs ne comptent pas dans l'empilement. On peut stocker autant de P.R. qu'on le désire dans un hexagone.

1.4 Pas de Pertes

Chaque unité possède un nombre de pas de pertes indiqué sur son pion. Une unité qui a quatre pas de pertes peut absorber quatre pas de pertes avant de disparaître.

Le premier pas de pertes s'indique en retournant l'unité pour faire apparaître sa face réduite. Le second pas s'indique en plaçant un marqueur avec une tête de mort sous l'unité réduite, le troisième pas en plaçant sous l'unité réduite un

marqueur avec deux têtes de mort. Le quatrième pas élimine l'unité.

Il faut noter que les deuxième et troisième pas de pertes sont sans effet sur la force de l'unité, qui est déjà réduite, et ne font que la rapprocher de la destruction. Une unité ne peut prendre plus de pas de pertes qu'elle n'en possède. Les pas en excès sont perdus si elle est seule, répartis sur les autres unités autrement.

Lorsqu'une unité perd son dernier pas de pertes, elle est détruite et placée dans la zone des unités détruites.

Note du concepteur : l'idée générale est que des unités fraîches ont plus d'impact et de puissance de combat que des unités déjà usées par le combat. Après les premières pertes, les unités tendent à maintenir une force plus faible, mais qui reste à peu près constante jusqu'au moment où le manque de réserves ne permet plus de maintenir cette force et où l'unité se désagrège soudainement.

1.5 Notes sur la Carte

1.5a Falaises : Les falaises ne peuvent pas être franchies par les unités. Les ZOC ne s'étendent pas au travers des falaises, et il est impossible d'attaquer à travers, sauf si elles sont annulées par une route.

Les falaises n'ont pas d'effet sur les bombardements qui peuvent être effectués par l'aviation n'importe où, et par l'artillerie au travers de ce type de terrain. Des unités qui seraient contraintes de se replier au travers d'une falaise seraient immédiatement détruites.

1.5b Désert de Sable : Aucune unité ne peut rentrer ni se battre dans ce terrain, qui ne possède pas de dessins d'hexagones sur la carte. Les unités forcées de se replier dans ce terrain sont détruites. L'artillerie peut tirer au dessus du désert de sable.

1.5c Complément de 1.5b : aucune unité ne peut rentrer dans un terrain qui ne comporte pas d'hexagones, c'est à dire le désert de sable et la mer. Certaines portions de côtes ne sont pas incluses dans un hexagone pour éviter des mouvements qui ne pourraient avoir lieu qu'en enjambant la mer (Nord Ouest de Benghazi par exemple). Les unités déplacées par les points de transport naval côtier et le KG Hecker n'effectuent pas un mouvement normal et peuvent donc être débarquées après un trajet maritime dans ces zones sans hexagones.

1.6 Ravitaillement

Ce jeu possède un système de ravitaillement un peu plus élaboré que les autres de la série. Cela vient de la nature très particulière de cette campagne où le ravitaillement a joué un rôle très important. Le ravitaillement est donc conçu pour obliger les joueurs à tenir compte des

Informations sur les Unités

	Infanterie
	Reconnaissance (Blindés)
	Infanterie Mécanisée
	Blindés
	Artillerie
	Cavalerie
	Anti-Char
	Motocycliste
	Parachutiste
	Troupe Amphibie
	Commando
	Mitralleuse
	Infanterie de Marine

	Unités d'Artillerie
	Déplacement

	Points de Ravitaillement
	Nombre de Points

	Marqueur 1 Pas de Perte
--	-------------------------

	Marqueur 2 Pas de Perte
--	-------------------------

	Retranchement
--	---------------

	Marqueur de Capacité Portuaire
--	--------------------------------

	Points Aériens neutralisant Malte
--	-----------------------------------

	Marqueur de Points Aériens
--	----------------------------

	Marqueur de Points de Transport
--	---------------------------------

	Points de Transport Naval Côtier
--	----------------------------------

contraintes de la logistique lors de leurs opérations, sans que cela nuise au plaisir du jeu.

Note. Dans les scénarios courts (4.0) on ne se sert que de la règle 1.6d, qui utilise un système plus court et plus simple que celui de la campagne.

1.6a Points de ravitaillement (P.R.) : Le système de ravitaillement du jeu utilise des marqueurs placés sur la carte. Pas besoin de papiers, de crayons ou de calculatrice programmable ! Chaque P.R. représente 20 000 tonnes de fournitures diverses. Les P.R. sont sous le contrôle de leur propriétaire mais il est possible de s'emparer de dépôts de l'adversaire. Les P.R. peuvent être additionnés les uns aux autres ou séparés en plusieurs parties, l'une étant déplacée ou dépensée sur place, et l'autre restant disponible pour plus tard. Les P.R. ne peuvent pas se déplacer seuls, la seule exception étant le « mouvement » de fuite d'une partie ou de tout un dépôt lors d'une tentative de capture par l'ennemi. On déplace les P.R. au moyen de points de transport, routiers ou navals.

Note. Les unités des deux camps sont automatiquement ravitaillées au départ du scénario pendant la « période floue » qui va du départ du jeu jusqu'à la première phase de ravitaillement de leur camp.

1.6b Utilisation du ravitaillement. (dépense etc...) : Durant sa phase de ravitaillement, un joueur devra dépenser des P.R. pour ravitailler ses unités. Les unités pour lesquelles le ravitaillement n'est pas dépensé sont non ravitaillées dès cet instant et en subissent immédiatement les conséquences (voir ci-dessous) jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement du joueur qui les contrôle. On peut décider volontairement de ne pas ravitailler ses unités, mais il vaut mieux évaluer avant les conséquences de l'absence de ravitaillement.

Chaque dépôt sur la carte (on appelle dépôt tout rassemblement de P.R.) ravitaille les unités à une certaine distance. Le dépôt peut ravitailler n'importe quel nombre d'unités dans cette limite de distance à condition d'avoir assez de P.R. en stock. La distance se compte depuis le dépôt jusqu'à l'unité. La distance à laquelle un dépôt peut ravitailler se compte de la manière suivante :

Axe tours 1 à 6 : 5 P.M. (Points de mouvement, pas hexagones.)

Axe tours 7 et suivants : 10 P.M.

Alliés : 10 P.M.

La distance de ravitaillement du dépôt à l'unité emprunte donc un trajet fictif sur la carte, qui ne peut pas passer dans une ZOCE (zone de contrôle ennemie), sauf si une unité amie se trouve dans cette ZOCE. Cette ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée au travers d'un marais salé ou des hexagones du delta, sauf en empruntant une route ou piste.

Pour déterminer combien de points de ravitaillement il faut dépenser pour ravitailler ses unités, les joueurs comptent chaque unité pour 1, (sauf le pion Rommel qui ne compte pas, et les pions des divisions italiennes d'infanterie qui comptent 3) et divisent par 10 pour trouver le nombre de P.R. nécessaires.

Exemple : trois divisions d'infanterie italiennes et un régiment d'artillerie compteront pour $9 + 1 = 10$, divisé par dix, donc un point de ravitaillement.

Les unités comptent comme indiqué ci-dessus, quel que soit leur nombre de pas de pertes. On arrondit le résultat après la division en suivant la règle des fractions, avec 14, donnant 1,4 on ne dépense donc qu'un point de ravitaillement. Avec 15, donc 1,5 on dépense 2 P.R. Cependant, 0,4 ou moins ne sera jamais arrondi à zéro et fait quand même dépenser 1 P.R. Un joueur peut dépenser plus de P.R. que nécessaire, dans le but de vider des dépôts menacés par l'ennemi. Cela fait donc dépenser des P.R. qui ne servent pas aux unités, mais on ne peut le faire que dans sa phase de ravitaillement.

Note importante : Les joueurs peuvent grouper les unités comme ils le désirent pour le ravitaillement, de manière à profiter de la règle sur les fractions. Ainsi, il est permis de ravitailler 28 unités (points d'unités) en deux groupes de 14, ce qui ne coûte que 2 P.R. en tout, au lieu d'un seul groupe de 28 qui coûterait 3 P.R.

1.6c Ravitaillement en Combat. Il n'y a pas de règles spéciales pour le ravitaillement lors des combats ou bombardements, et les unités ravitaillées normalement ou non-ravitaillées dans leur phase normale en subissent les effets.

1.6d Pénalités de Non-Ravitaillement. Les unités non ravitaillées subissent les effets suivants :

1. Si les unités sont italiennes, on leur applique la règle de reddition italienne (tours 1 à 6 seulement). L'unité se rend et est retirée du jeu.
2. Les valeurs de défense, de bombardement et de mouvement sont divisées par deux.
3. La valeur d'attaque est divisée par 4.
4. Chaque unité non ravitaillée perd un pas de pertes à cause de l'usure, ce qui peut détruire l'unité.

1.7 Points de Transport Routiers

Règle non utilisée dans les scénarios courts

Chaque camp se voit attribuer des points de transport à chaque tour de jeu. On ne peut pas dépenser plus de points de transport que ceux disponibles. On tient le compte des points de transport sur le graphique des points de transport, sur la carte, en déplaçant le marqueur des points de transport. On déplace le marqueur au fur et à mesure des dépenses, une fois arrivé à

zéro, il n'y a plus rien à dépenser. Au début de son tour de jeu, chaque joueur réajuste son potentiel de transport, dans la phase de préparation. Les points non dépensés sont perdus, et ne se gardent pas pour le tour suivant. Les points de transport ne servent qu'à déplacer les points de ravitaillement.

Un point de transport permet de déplacer 1 P.R. de 10 points de mouvement sur la carte. On peut dépenser plus d'un point de transport pour un P.R. dans le but de le déplacer plus loin. On peut donc dépenser trois points de transport et déplacer 1 P.R. de 30 P.M. sur la carte. On peut aussi dépenser 1 point de transport et bouger 2 P.R. de 5 points de mouvement, et faire d'autres équations de proportion. Toutefois, pour les mouvements de P.R. de Tripoli vers la carte, le rapport est toujours de 1 point de transport pour 1 P.R. Les points de mouvement permis par les points de transport non utilisés sont perdus. Le déplacement des P.R. avec les points de transport s'effectue dans la phase de mouvement seulement, et n'est pas autorisé dans la phase d'exploitation. Les points de transport ne peuvent pas faire entrer des P.R. dans une ZOCE si celle-ci n'est pas annulée par une unité amie. Les ZOCE qui ne sont pas annulées par une unité amie ne peuvent pas être traversées par des points de transport. Les unités amies annulent les ZOCE pour les points de transport dans l'hexagone où elles se trouvent.

1.8 Dépôts et Capture des Dépôts

Règle non utilisée dans les scénarios courts

On appelle dépôt toute pile de P.R. sur la carte. Les P.R. se trouvant dans un dépôt peuvent être additionnés ou séparés (on peut faire la monnaie des jetons, en somme) pendant n'importe quelle phase, amie ou ennemie. Les dépôts n'ont pas de force de combat, ni de capacité de déplacement autonome. Un dépôt ne peut ni avancer ni reculer à la suite d'un résultat de combat affectant d'autres unités amies dans le même hexagone. On ne peut pas détruire un dépôt, bien que, ce qui est assez proche, on puisse dans une phase de ravitaillement dépenser plus de points de ravitaillement que nécessaire, pour en priver l'ennemi. Un dépôt ennemi peut être capturé lorsqu'une unité amie rentre dans l'hexagone où il se trouve. Le dépôt en tant que tel ne peut pas être attaqué par des unités. Si aucune unité ne le défend, l'attaquant entre simplement dans l'hexagone, et le mouvement en question ne fait pas dépenser de points de mouvement supplémentaires.

Dès que l'unité entre dans le dépôt ennemi, le possesseur de l'unité lance un dé (un seul) et applique le résultat donné par la table de capture des dépôts. On prend le pourcentage indiqué par la table, on le multiplie par le nombre de points de ravitaillement présents dans le dépôt,

et on arrondit selon la règle sur les fractions. Le chiffre obtenu donne le nombre de points capturés, le reste étant immédiatement déplacé de 1 à 5 hexagones (pas 5 points de mouvement).

Le possesseur du dépôt capturé déplace lui-même le reste du dépôt, et il lui est permis de répartir les points restant comme il le désire, 2 P.R. à 2 hexagones et 4 P.R. à 5 hexagones, par exemple. Ce déplacement n'est pas un mouvement de retraite (il est plutôt considéré comme une évacuation du dépôt avant la capture. N. du T.) et n'est donc pas affecté par les unités ennemies, leurs ZOC ni le terrain. Si les points de ravitaillement sont à moins de cinq P.M. d'une zone hors-carte, on peut les replier dans cette zone, si on le désire.

Les dépôts ne peuvent pas être détruits à l'approche de l'ennemi, mais seulement abandonnés ou surexploités (dans la phase normale amie de ravitaillement).

1.9 Arrivée du Ravitaillement

Règle non utilisée dans les scénarios courts

Le joueur de l'Axe lance deux dés pour obtenir de nouveaux P.R., en tenant compte de la neutralisation éventuelle de Malte. Le joueur Allié, lui, applique simplement le résultat donné par la table en fonction de la période. Une fois placés dans leur port d'arrivée, les P.R. ne peu-

vent plus être déplacés qu'au moyen des points de transport routiers, ou par le transport naval côtier.

1.9a Transport Naval Côtier. Le transport naval n'est permis que dans la phase de mouvement normal des joueurs, pas dans la phase d'exploitation. Le transport côtier est donné en termes de P.R. Les unités, quelle que soit leur taille, comptent pour 1 P.R. Les unités et les P.R. déplacés par camion peuvent être débarqués et bouger de leur plein potentiel dans une phase de mouvement. On peut bouger une unité ayant 10 points de mouvement de 3 P.M. jusqu'à un port, dépenser un point de transport naval et la débarquer dans un autre port, puis bouger avec les 7 P.M. restant. Embarquer et débarquer ne fait pas dépenser de P.M. Le transport naval ne permet que le transport d'unités ou de P.R. d'un port ami vers un autre port ami, il n'autorise pas les débarquements, sauf pour le Kampfgruppe Hecker (voir 2.8).

1.9b Transport Naval Côtier de l'Axe. En même temps qu'il jette le dé pour les capacités des ports qu'il contrôle, dans la phase administrative, le joueur de l'Axe jette un dé pour le nombre de points de transport naval côtier dont il va disposer pour le tour.

1.9c Transport Naval Côtier Allié. pour le joueur allié, il n'y a pas de jets de dés. Il dispose toujours du nombre de points navals correspon-

dant aux capacités des ports qu'il contrôle. S'il contrôle trois ports, dont les capacités pour ce tour sont de 4 points, il aura donc quatre points de transport naval disponibles. Alexandria ne compte pas dans ce total, et ne fait pas dépenser de points de transport navals.

1.9d Ports et Capacités Portuaires. Ne sont considérés comme ports que les hexagones ou zones hors-carte contenant le symbole portuaire. Les capacités portuaires ne sont pas fixes, et sont déterminées dans la phase de renforts de chaque joueur, pour les ports qu'il contrôle. Chaque joueur jette un dé, regarde dans l'échelle des capacités du port en question et place le matoueur en conséquence. On jette le dé pour chaque port séparément. La capacité du port est valable pour le tour seulement, et est exprimée en termes de P.R. Une unité, quelle que soit sa taille, compte pour 1 P.R. en terme de capacité portuaire. La capacité portuaire ne concerne que les unités ou les P.R. arrivant dans ce port, et non ceux qui en partent. Quand la capacité portuaire a été utilisée, on ne peut plus rien décharger dans le port.

Pour être sûr de tenir ses comptes à jour, réduisez les capacités des ports au fur et à mesure des dépenses effectuées, cela évitera les problèmes (N,du T.)

Exemple : Un joueur dispose d'un port dont la capacité pour le tour est de 3. Il fait arriver 1 P.R. dans ce port lors de sa phase de mouvement, ce qui



Une escadrille de bombardiers Boston vole en direction du port de Tobrouk

lui fait dépenser 1 point de capacité. Plus tard, au cours de ses mouvements terrestres, il embarque dans un autre port une division d'infanterie, puis un point de transport naval et la fait débarquer dans ce même port, ce qui ne lui laisse plus qu'un point de capacité portuaire. Il évacue ensuite une autre unité depuis ce port, ce qui lui coûte un point de transport naval, mais pas de capacité portuaire. Juste avant de finir sa phase de mouvement, calculant son ravitaillement, il se rend compte qu'il va lui manquer 2 P.R. lors de sa phase de ravitaillement. Bien qu'il ait assez de points navals pour les décharger dans le port, le port n'a plus les capacités de recevoir qu'un seul P.R. Il le décharge donc et se prépare en serrant les dents à être non ravitaillé avec une partie de ses unités... Faites en sorte que cela ne vous arrive pas, Messieurs !

Tripoli et Alexandrie ont des capacités portuaires illimitées.

1.9e Capture des Ports. Un joueur peut capturer un port ennemi en entrant avec une ou des unités dans le port en question. Un port capturé n'a pas de capacités portuaires pour le tour de la capture. Son marqueur, retourné pour indiquer le nouveau propriétaire est placé sur le calendrier comme renfort du tour suivant. Lors du tour en question, au début de la phase de renforts, le joueur replace le marqueur de ce port sur l'échelle des capacités, et détermine normalement les capacités du port pour ce tour.

Les ZOCE n'ont pas d'effet sur l'utilisation des ports.

1.9f Bombardement des Ports. Chaque joueur peut tenter de réduire les capacités des ports ennemis en les bombardant avec son artillerie ou son aviation. Les attaques sont effectuées à l'aide de la table de bombardement. Quel que soit le résultat indiqué par la table, les unités ennemies présentes dans le port ne sont pas affectées par le bombardement spécifique des installations portuaires (la réciproque est vraie aussi). Le port et les unités peuvent être attaqués séparément dans la même phase. Le résultat du bombardement est une dégradation des capacités portuaires lors du tour du joueur ennemi. Un résultat de 1 réduira de 1 la capacité d'un port, faisant par exemple tomber à zéro les ports comme Marsa Matrouh, ou Bardia. Il n'y a pas d'autres effets, ils ne durent qu'un tour, et n'affectent pas le transport naval. Un port peut être attaqué par son propre possesseur, dans le but d'en interdire temporairement l'usage à l'ennemi dans le tour qui suivra la capture. Tripoli et Alexandrie ne peuvent pas être réduits. Les autres ports peuvent être réduits à une capacité de zéro de cette manière.

Les bombardements sur les ports se font normalement, sans décalage de colonnes dû au terrain ou aux fortifications (il est difficile d'enterrer des docks et des grues. N. du T.).

1.10 Support Aérien

Chaque joueur dispose pour chaque tour de points de support aérien. Ces points peuvent être utilisés en support d'attaques ou de défense lors des débordements et de la phase de combat, mais peuvent également servir au bombardement lors de la phase de bombardements, cumulés à des points d'artillerie ou utilisés seuls.

Le joueur de l'Axe peut également affecter des points aériens à la neutralisation de Malte dans le but d'obtenir plus de ravitaillement en facilitant le trajet de ses convois venant d'Italie. On ne peut pas dépenser plus de points aériens que ceux dont on dispose.

Chaque joueur marque sur la carte le nombre de points disponibles en partant du chiffre disponible et en réduisant vers zéro au fur et à mesure des dépenses. Chaque joueur indique le nombre de points aériens disponibles lors de la phase de préparation de son tour. Les points non utilisés ne sont pas gardés pour le tour suivant, mais les points sont disponibles dans son propre tour de jeu et dans le tour de jeu de l'autre joueur.

1.10a Usage des Points Aériens. Les points aériens peuvent être utilisés dans n'importe quelle phase où des unités amies sont mêlées à un combat, en attaque ou en défense, dans combat comme dans un débordement. Ils peuvent également être utilisés (en attaque seulement) lors de la phase de bombardement, qui ouvre la phase de combat. Lors des bombardements, les points aériens peuvent être ajoutés à des points d'artillerie.

Les points de support aérien peuvent être utilisés n'importe où sur la carte, mais pas dans les zones hors-cartes.

1.10b Points Aériens en Bombardement. Les points aériens peuvent être utilisés en bombardement contre des unités terrestres ou des ports, les unités d'artillerie pouvant être combinées avec ces points aériens. Les points de support aériens peuvent être utilisés n'importe où sur la carte, mais l'artillerie est limitée en portée. Ces bombardements ne peuvent avoir lieu que dans une phase de combat amie, au cours de la phase de bombardement.

Chaque point aérien vaut 5 points de bombardement sur la table des bombardements (auquel on ajoute les éventuels points de bombardement des unités d'artillerie utilisées).

1.10c Utilisation des Points Aériens en Soutien de Combats. Lorsqu'un combat est annoncé, les joueurs peuvent affecter des points aériens en soutien, en attaque comme en défense. L'attaquant décide et annonce en premier combien de points aériens il affecte au soutien de ses troupes. Le défenseur décide et annonce en deuxième.

Chaque point aérien dépensé en attaque décale d'une colonne le rapport de forces du combat vers la droite. Chaque point dépensé en défense décale d'une colonne vers la gauche. Les deux effets peuvent donc s'annuler, et le résultat final correspond donc à la différence des deux nombres.

Chaque joueur peut affecter le nombre de points aériens qu'il désire en support d'un combat, en attaque comme en défense, mais le décalage maximum autorisé par la table pour les points aériens est de deux colonnes. Pour prendre un exemple absurde, si l'attaquant engage 1000 points aériens et le défenseur 2, le décalage sera de 2 en faveur de l'attaquant, donc vers la droite.

1.11 Remplacements

Règle non utilisée dans les scénarios courts

Chaque joueur dispose de sa propre table de renforts et de remplacements aléatoires. Lors de sa phase de renforts, chaque joueur lance deux dés et consulte sa table. Les résultats peuvent être : rien, retrait de certaines troupes alliées, ou un nombre de points de remplacement. Ces points représentent à la fois les hommes envoyés pour remplacer les pertes, les nouveaux matériels, mais aussi les blessés retournant dans les unités après leur guérison et le matériel remis en état.

Ces points de remplacement ne peuvent pas être stockés. S'ils ne sont pas dépensés immédiatement après avoir été reçus, ils sont perdus. Chaque point de remplacement permet d'annuler un pas de pertes d'une unité amie, quelle que soit sa nationalité ou son type.

1.11a Restrictions. Les points de remplacement ne peuvent servir à annuler les pas de pertes que pour les unités ne se trouvant pas dans une ZOCE. On peut remplacer plusieurs pas de pertes à la fois sur une seule unité, si on le désire et si on dispose d'assez de points de remplacement pour le faire. Les unités non ravitaillées ne peuvent pas recevoir de points de remplacement.

1.11b Recréer les Unités Détruites. Les unités détruites peuvent être recrées en dépensant le nombre de points de remplacement que l'on désire. Les unités réapparaissent adjacentes à un dépôt, et l'hexagone où elles sont placées ne doit pas être dans une ZOCE. Elles peuvent également être recrées dans une zone hors-carte qui contient un ou plusieurs P.R. formant un dépôt. L'hexagone où apparaît l'unité ne doit pas contenir de ZOCE, mais le dépôt auquel l'unité est adjacente peut, en ce qui le concerne, être dans une ZOCE. Si l'unité n'est pas recrée à plein effectif, on compte le nombre de pas lui manquant, et on marque l'état de l'unité avec les marqueurs pertes (à tête de mort).



Une patrouille de Messerschmitt 109 au dessus de l'Égypte

1.11c Retour des Unités Retirées (joueur Allié seulement). Les points de remplacement simulent non seulement la remise en état des unités détruites, mais aussi le retour des unités retirées du front à un moment. Ces unités ne reviennent en jeu que si on les rachète, point par point. Sinon, elles restent affectées à leur nouveau théâtre d'opérations. Le système de renforts aléatoires allié a été soigneusement étudié et fonctionne sans heurt.

1.12 Artillerie et Bombardement

Les unités d'artillerie peuvent attaquer par bombardement avec une portée de 2 hexagones. Les attaques de bombardement ont lieu dans la phase de bombardement, au début de la phase des combats. Il est permis d'ajouter des points de support aérien aux points d'artillerie (1 point aérien valant 5 points de bombardement). L'effet des bombardements est indiqué sur la table des bombardements, et se tire avec deux dés.

1.12a L'artillerie ne peut effectuer qu'un bombardement dans la phase de bombardement, et ne peut pas diviser sa force de bombardement. Le bombardement a lieu dans la phase de bombardement de la phase d'assaut amie uniquement, donc seules les unités du joueur actif peuvent bombarder.

1.12b Un hexagone ne peut être bombardé qu'une fois dans une phase. La seule exception concerne les ports, puisque le bombardement

peut se faire sur le port lui-même, ou sur les unités qui s'y trouvent (mais on ne peut pas bombarder deux fois le port ou les unités). On peut affecter autant de points aériens et terrestres qu'on le désire à un bombardement.

1.12c Le terrain, les fortifications et retranchements (Boxes) modifient le bombardement comme indiqué sur la table des effets du terrain sur le combat (sauf dans les bombardements visant les ports).

1.12d Les unités d'artillerie ont une valeur de défense de 1 lorsqu'elles sont attaquées, seules ou avec d'autres unités.

1.12e Les unités d'artillerie non ravitaillées tirent avec la moitié de leur potentiel de bombardement.

1.13 Zones Hors-Carte

Règle non utilisée dans les scénarios courts

Une zone hors-carte est une zone qui ne représente pas un hexagone de la carte, mais une zone adjacente à la carte, et plus vaste.

Les unités placées dans les zones hors-carte doivent se ravitailler (si elles le peuvent) sur un dépôt placé dans la même zone qu'elles.

Les seules zones hors-carte du jeu sont la zone de Tripoli et une zone intermédiaire placée entre Tripoli et la carte. Ces zones sont contrôlées par l'Axe, et les unités Alliées ne peuvent pas y entrer. Aucun combat ou bombardement ne peut être effectué dans ou depuis ces zones.

Le mouvement depuis Tripoli s'effectue ainsi : les unités ayant moins de 10 P.M. bougent d'une zone et entrent dans la zone intermédiaire. Au cours de leur prochain mouvement, elles entrent n'importe où sur le bord Ouest de la carte, avec leur capacité de mouvement normale.

Les unités ayant plus de 10 P.M. dépensent 10 points pour entrer dans la zone intermédiaire, et peuvent ensuite continuer leur mouvement sur le bord Ouest de la carte.

Pour le ravitaillement, faire entrer 1 P.R. dans la zone intermédiaire nécessite toujours 1 point de transport routier.

1.14 Zones Urbaines

Les zones urbaines représentent un hexagone de la carte, soit une ville ou cité et ses environs, et permettent de placer les pions en évitant des piles démesurées. Il n'est pas possible d'être en surempilement dans ces zones, et pour l'empilement, il faut bien évidemment additionner les unités situées sur la carte et celles qui se trouveraient dans la zone urbaine.

1.15 Fortifications

Les fortifications dessinées sur la carte ne peuvent pas être détruites, ni de nouvelles construites. Ces fortifications exercent des effets additionnels sur le combat et lors des bombardements. Les seules villes fortifiées sont Tobrouk et Bardia.

1.16 Retranchements

Les Retranchements sont des fortifications de campagne, et peuvent être construits par les joueurs. Ils représentent des ouvrages en terre et des champs de mines (délicieusement surnommés «jardins du diable» par les Pionniers allemands, N. du T.). Les retranchements peuvent être construits au début d'une phase amie de ravitaillement, et seulement à ce moment. Pour le construire, une unité (de n'importe quel type) doit occuper l'hexagone. Cette unité ne doit pas avoir bougé durant le tour du joueur, ni être dans une ZOCE, et elle doit être ravitaillée. La construction d'un retranchement coûte 1 P.R. Dès qu'il n'y a plus d'unités du camp ayant construit le retranchement dans celui-ci, il est retiré de la carte. On peut effectuer des débordements contre un retranchement.

On peut construire des retranchements n'importe où sur la carte, mais pas dans un hexagone contenant déjà un retranchement ou des fortifications (Bardia et Tobrouk). On ne peut pas construire de retranchement dans les zones hors-cartes.

Le P.R. dépensé pour construire un retranchement doit venir d'un dépôt à portée de ravitaillement, et ne peut pas servir à ravitailler

l'unité qui a construit le retranchement pour le tour à venir (ni une autre, bien sûr).

Le nombre de marqueurs retranchements du jeu est limité aux marqueurs disponibles, qui doivent être répartis pour moitié entre les deux camps. D'après nos tests, il y en a bien assez pour faire ce que l'on a envie de faire. Les retranchements ne peuvent pas être construits dans les scénarios courts, mais certains existent déjà au début de ces scénarios et sont indiqués dans le placement initial.

1.17 Intégrité Divisionnaire

Si lors d'un combat, en attaque ou en défense, une ou plusieurs divisions comprenant plusieurs unités sont présentes et utilisent tous leurs éléments présents sur la carte, le rapport des forces est décalé d'une colonne en faveur du camp concerné. Si les deux camps sont dans cette situation, le bonus s'annule. Ce bonus peut s'ajouter aux deux colonnes de bonus permises par l'emploi de l'aviation, portant ainsi à trois colonnes le décalage lors d'une attaque qui aurait deux points de soutien aérien et le bonus d'intégrité divisionnaire. Les malheureuses divisions d'infanterie italiennes qui ne sont constituées que d'une seule unité ne donnent jamais ce bonus. Il n'est pas possible de gagner plus d'une colonne de décalage dans un combat grâce à l'intégrité divisionnaire.

Même si un camp a deux divisions complètes et l'autre une seule, personne n'a le bonus. Le seul moyen de l'avoir est d'avoir une ou plusieurs divisions entières et que l'adversaire n'en ait pas, le bonus ne pouvant jamais être que d'une colonne.

Pour bénéficier de l'intégrité divisionnaire en attaque, il n'est pas nécessaire que toutes les unités soient empilées ensemble, mais seulement qu'elles soient toutes impliquées dans le combat et susceptibles de participer aux résultats du combat.

L'artillerie divisionnaire doit être adjacente à la pile attaquée pour donner le bonus à l'attaquant, et dans la pile attaquée pour donner le bonus au défenseur. Il n'est pas demandé à ces unités de faire un bombardement pour donner le bonus, mais juste d'être là.

Le groupe Babini compte pour une division pour cette règle et peut donc donner le bonus d'intégrité divisionnaire.

1.18 Assaut Combiné Interarmes

Si lors d'un combat l'attaquant ou le défenseur possède dans une pile des unités blindées et d'infanterie (voir ci-dessous), il bénéficie d'un modificateur de 1 aux dés en sa faveur lors du combat. L'attaquant peut obtenir le bonus pour plusieurs piles, pouvant lui donner jusqu'à +4

aux dés lors du combat. Le défenseur n'ayant qu'une seule pile est évidemment limité à -1 dans le meilleur des cas.

On considère comme blindés pour l'attaquant les «véritables» unités de blindés et les unités de reconnaissance. Pour le défenseur, on compte également comme blindés les unités antichars.

Pour les deux, l'infanterie comprend : l'infanterie de base (reine des batailles), l'infanterie de marine, les commandos, les unités d'infanterie motorisées, les unités amphibies et les parachutistes. Les unités non citées ci-dessus ne comptent ni pour une classe ni pour une autre, et n'entrent pas en ligne de compte pour le bonus interarmes.

2.0 Règles de l'Axe



2.1 Initiative

Le joueur de l'Axe est toujours le premier à jouer lors des scénarios de campagne. Dans les scénarios courts, le premier joueur est indiqué dans les règles du scénario. Dans tous les scénarios, le deuxième joueur se place en premier sur la carte.



Capture de Tobrouk. Les dépôts brûlent devant les troupes australiennes équipées de blindés confisqués aux Italiens

2.2 Reddition des Italiens

Les unités italiennes se trouvant sans ravitaillement entre le tour 1 et 6 (inclusivement) se rendent automatiquement avant de subir les effets de l'absence de ravitaillement. Les unités qui se rendent sont retirées du jeu et placées dans la zone des unités détruites de l'Axe.

Cette règle ne s'applique plus aux italiens ni à aucune unité dès le tour 7.

Lorsqu'une telle « reddition » s'effectue loin derrière les lignes Italiennes, ce qui motive la disparition de l'unité n'est pas une reddition formelle à l'ennemi mais plutôt la désertion, les pannes, le manque de pièces de rechange etc... L'unité est détruite de la même façon en termes de jeu, mais ce rapide descriptif aidera les joueurs à mieux se représenter la réalité historique.

2.3 Rommel

« A tous les directeurs et chefs d'état-major des quartiers-généraux et services des Forces du Moyen-Orient.

Il est forcé de craindre que nos soldats ne prennent notre ami Rommel pour une sorte de « sorcier » ou de « croquemitaine » car ils parlent beaucoup trop de lui. Ce n'est nullement un surhomme quoiqu'il soit très énergique et très capable. Même si c'était un surhomme, il serait extrêmement regrettable que nos hommes voient en lui une force surnaturelle. (...) Il faut dire « les Allemands » ou « les forces de l'Axe » ou tout simplement « l'ennemi » sans mettre constamment son nom en avant. (...) Il s'agit d'une chose très importante du point de vue psychologique.

C. J. Auchinleck, Commandant en Chef des Forces du Moyen-Orient.

« P.S. Je ne suis pas jaloux de Rommel. »

(Dépêche du 30 Juin 1942)

Rommel dispose de pouvoirs spéciaux dans le jeu, mais n'est pas une unité de combat au sens strict. Il n'a pas de facteurs d'attaque, de défense, de ZOC, de capacité de mouvement. Rommel peut être déplacé de n'importe quelle unité sur la carte vers n'importe quelle autre unité, à n'importe quelle distance. Il doit seulement être toujours placé sur une ou plusieurs unités de l'Axe. Si la pile où il se trouve est détruite, le joueur de l'Axe déplace Rommel jusqu'à une autre pile. Lors de ses déplacements, il ne tient pas compte des ZOCE, des unités ennemies ou du terrain, mais ne peut finir ses mouvements dans un hexagone contenant des unités ennemies, ni un terrain interdit. Il peut bouger dans la phase de mouvement et d'exploitation. Il n'est jamais affecté par les résultats de combat et ne peut jamais être tué (sauf en application de 3.5). Si les unités sur lesquelles il se trouve sont avancées ou reculées après un combat, Rommel

bouge avec elles. Rommel ne compte pas pour le ravitaillement, et est considéré comme toujours ravitaillé.

Les unités directement commandées par Rommel ont les capacités suivantes :

Phase de Mouvement

Les unités peuvent exécuter des débordements même si elles sont dans une ZOCE au début de la phase.

Phase de Combat

En défense, les unités placées avec Rommel décalent le rapport de forces d'une colonne en leur faveur (vers la gauche).

En attaque, si la pile commandée par Rommel participe à une attaque, le rapport de forces est décalé d'une colonne vers la droite. Si les unités de la pile participent à plus d'une attaque, chaque attaque aura ce bonus.

Le bonus d'une colonne est valable pour les unités sur lesquelles il se trouve au moment du débordement.

Phase d'Exploitation

Les unités empilées avec Rommel peuvent exploiter, même si elles sont dans une ZOCE, et même si elles ne sont pas normalement capables de le faire.

Les « super-pouvoirs » de Rommel s'appliquent à toute pile, allemande, italienne ou mixte.

2.4 Aller voir Adolf

Règle non utilisée dans les scénarios courts

On jette deux dés pour Rommel quand il est sur la carte. Sur un jet des deux dés égal à 4 ou moins, le pion Rommel est retiré de la carte et placé comme renfort du tour suivant. Le tour suivant, il réapparaît sur la carte, frais, dispos, et avec ses batteries nazies pleines d'une nouvelle énergie insufflée par Adolf.

2.5 La Trento et ses Camions

Règle non utilisée dans les scénarios courts

La division d'infanterie motorisée « Trento » est fournie dans le jeu avec deux équipements : motorisée ou en division d'infanterie normale, à un seul jeton. Avant de commencer le jeu, le joueur de l'Axe doit décider quelle version de la « Trento » il va utiliser. S'il l'utilise en infanterie de base, il ajoute un point à son total de points de transport routiers à chaque tour.

S'il garde la « Trento » dans sa version motorisée, il n'a pas le point de transport supplémentaire, et utilise la version de la « Trento » en plusieurs pions (ce qui la rend capable d'exploiter et de donner un bonus de combat grâce à l'intégrité divisionnaire N.du T.).

Dans tous les scénarios où la « Trento » est fournie avec un seul pion, le joueur de l'Axe peut donc ajouter un point à son total de point de transport.

Note du concepteur. Historiquement, les camions de la « Trento » lui avaient été retirés pour être affectés au transport de ravitaillement lors de l'offensive italienne de 1940. Nous laissons le choix au joueur de l'Axe entre augmenter son ravitaillement ou bénéficier d'une division motorisée avec les bonus qu'elle peut donner au combat.

2.6 Malte

Règle non utilisée dans les scénarios courts

A chaque tour, le joueur de l'Axe peut affecter jusqu'à 4 de ses points aériens au bombardement de Malte dans le but de faciliter le passage de ses convois. Ces points sont affectés au début de sa phase de renforts et remplacement. Une fois affectés à la neutralisation de Malte, ces points ne peuvent plus être utilisés à autre chose, et sont donc déduits du total des points aériens disponibles pour le tour. Un bonus est accordé au joueur de l'axe sur la table d'arrivée du ravitaillement en fonction du nombre de points affectés à l'attaque sur Malte. Il faut bien sûr affecter de nouveaux points à chaque tour si l'on veut continuer à avoir ce bonus.

2.7 Renforts de l'Axe

Règle non utilisée dans les scénarios courts

Tous les renforts de l'Axe ainsi que les P.R. arrivent dans la zone hors-carte de Tripoli par le port de Tripoli. Le joueur Allié ne peut pas empêcher ou gêner cette arrivée en aucune façon.

2.8 Le Kampfgruppe Hecker

Lors de la préparation de ce qui allait être la bataille de Gazala, le KG Hecker fut formé à partir du bataillon de fusiliers-marins San Marco, d'une compagnie des commandos allemands de la Division « Brandebourg », et de différentes unités de sapeurs. Ce KG disposait d'un petit nombre de chars et de véhicules pris aux Alliés destinés à leur servir dans leurs opérations. Leur mission était de débarquer sur les arrières de Tobrouk pour bloquer la route goudronnée amenant le ravitaillement et les renforts alliés.

Au tour 21, le joueur de l'Axe peut retirer du jeu le bataillon San Marco et le remplacer par le KG Hecker, au cours de sa phase de renforts. Par la suite, et une seule fois dans le jeu, il pourra déplacer cette unité depuis un hexagone côtier ou depuis la zone de Tripoli vers un autre hexagone côtier (l'hexagone d'embarquement et celui du débarquement ne doivent pas contenir d'unité ennemie ni de ZOCE). Ce mouvement remplace le mouvement normal de l'unité pour cette phase de mouvement. Ce débarquement se fait sans avoir à dépenser de points de transport naval.

Dans les phases normales, cette unité, tout comme le Long Range Desert Group ne dépense jamais les points de mouvement supplémentaires demandés par les ZOCE.

2.9 Le Lehr Fallschirmjäger Battalion

Bataillon d'instruction parachutiste.

Cette unité fut la première affectée à la brigade Ramcke. Le joueur de l'Axe l'utilise jusqu'à ce que toute la brigade soit disponible, quelques tours plus tard.

Lors du tour d'arrivée de la Brigade Ramcke, on retire définitivement le Lehr Battalion du jeu, où qu'il soit sur la carte, et même s'il est déjà dans la pile des unités détruites.

2.10 Support Aérien Initial

Lorsqu'un scénario débute par un tour du joueur allié, le joueur de l'axe devrait normalement attendre sa phase de préparation pour disposer de ses points aériens. Il dispose exceptionnellement de ses points aériens au début du scénario.

3.0 Règles des Alliés

3.1 Support Aérien Initial

En raison du tour de jeu, le joueur de l'Axe jouant en premier, il ne serait pas possible à l'allié de disposer de points aériens, sa phase administrative n'ayant lieu que plus tard. Pour remédier à ce défaut, le joueur allié dispose quand même de son potentiel aérien au début des scénarios.

3.2 Entrée des Renforts et du Ravitaillement Alliés

Règle non utilisée dans les scénarios courts

Les renforts et les P.R. débarquent à Alexandrie. Il est interdit de les faire arriver ailleurs. Si Alexandrie tombe entre les griffes nazies de son adversaire, le joueur allié ne recevra donc plus de renforts ni de ravitaillement jusqu'à ce qu'il reprenne le contrôle du port.

Les renforts prévus durant les tours où l'Axe occupe Alexandrie sont annulés et ne seront plus disponibles par la suite.

Moralité : Si vous perdez Alexandrie, vous avez aussi perdu la guerre, et vous n'aurez plus que vos yeux pour pleurer en regardant défilier Mussolini dans les rues du Caire sur un beau cheval blanc.

3.3 Retraits d'Unités

Règle non utilisée dans les scénarios courts

Les retraits d'unités alliées surviennent d'une manière aléatoire, selon les résultats de la table des renforts aléatoires. Lorsqu'un retrait est demandé, il faut retirer du jeu les unités et types d'unités demandés. Si l'un des types d'unités n'est pas disponible, on ne tient pas compte de ce type.

Exemple : si l'événement aléatoire «retrait de trois brigades d'infanterie et une brigade blindée» survient et qu'aucune brigade blindée n'est plus disponible, on ne retire que les trois brigades d'infanterie.

Les unités retirées ne peuvent revenir en jeu qu'en étant rachetées avec des points de remplacement (voir 1.11).

Les unités se trouvant dans des ZOCE ne peuvent pas être retirées. Cependant, pour reprendre l'exemple suscit, si une brigade blindée doit être retirée et que la ou les seules brigades de ce type sont dans une ZOCE, alors on la retirera quand même.

3.4 Long Range Desert Group

Cette unité représente toutes les unités de forces spéciales de commandos (Layforce, Sterling, LRDG, S.A.S.) qui ont opéré dans le désert durant la période couverte par le jeu. Dans le jeu, cette unité fonctionne comme les autres, avec les particularités suivantes : elle ne dépense pas le coût de mouvement supplémentaires demandés par les ZOCE, et elle est **toujours** ravitaillée.

3.5 Raid du L.R.D.G. sur Rommel

Quelqu'un a parlé de Kryptonite ?

Après une courte période de jeu en face de Rommel, le joueur allié éprouve habituellement une sorte d'amertume envers ce gaillard, et éprouve le désir de faire quelque chose contre lui, autre chose que simplement attendre qu'il parte en congé à Berlin, bien sûr. Cette règle donne une méthode pour tenter d'en finir avec cette espèce de sale bête avec toutes ses croix de fer.

Une fois dans le jeu (une seule fois) au cours d'une phase alliée de mouvement, le joueur allié peut annoncer un raid sur Rommel. Le L.R.D.G. est retiré du jeu et placé dans la pile des unités détruites ou retirées (le raid ne peut pas être lancé si le pion L.R.D.G. est déjà dans la pile d'unités détruites, ou n'est pas encore en jeu).

Le joueur allié jette un dé :

Sur un jet de dé de 6, Rommel est capturé ou tué, et le pion Rommel est retiré du jeu.

Sur un 5 il est blessé et ne retourne en jeu que 3 tours plus tard, comme renfort.

Les autres jets de dé n'ont pas d'effet.

4.0 Scénarios Courts

Un certain nombre de règles ne sont pas utilisées dans les scénarios courts en raison de leur faible durée. Ces scénarios ont une échelle de temps différente en raison de l'intensité des actions qu'ils décrivent. Chacun peut se jouer en peu de temps, ne fait appel qu'à une partie des unités et n'utilise qu'une partie de la carte. Les scénarios complets proposent un regard un peu plus détaillé sur la campagne d'Afrique du Nord. Ils ont été conçus pour être joués en une heure de temps.

Règle de Ravitaillement Simplifiée

Pour les scénarios courts seulement.

Dans sa phase de ravitaillement, chaque joueur regarde pour chaque unité ou pile d'unités s'il est possible de tracer une ligne fictive ne passant ni par des unités ennemies ni par des ZOCE allant jusqu'à un bord de carte ami (Ouest pour l'Axe, Est pour les Alliés) ou à un port ami. Les unités amies annulent les ZOCE là où elles se trouvent pour le ravitaillement. La ligne de ravitaillement ne doit emprunter que des terrains franchissables. Les unités qui peuvent tracer une telle ligne de ravitaillement sont ravitaillées pour le tour suivant. Celles qui ne le peuvent pas subissent les effets décrits en 1.6d.

Pour les scénarios se déroulant sur la carte B, la ligne de ravitaillement de l'Axe doit rester au Nord de la dépression de Qatarah.

4.1 Opération Crusader

Durée du Scénario : 3 tours

Carte : carte A seulement

Premier Joueur : Allié

Informations de l'Axe : Les unités placées entre parenthèses sont les éléments de l'unité divisionnaire qui suit les parenthèses.

Ex : (39 Pz Bn, 5 Pz Rgt) - 5e Le Div signifie que les deux premières unités appartiennent à la 5e Leichte Division allemande.

Placement de l'Axe

35.24 : 4-7-18 Inf Rgt (288)

36.21 : (65, 66 Rgt Inf Mot)-Div Trieste (It)

38.23 : Div Inf Brescia (It)
 38.22 : Div Inf Trento (1 pion), 21 Rgt Art (It)
 39.20 : (132 Rgt blindé, Comp Recon Rgt, 8 Rgt Inf Mot Bns, 132 Rgt Art)- Div blindée Ariete, 5 AT bat (It)
 39.22 : Div Pavia (It)
 40.21 : (361 Rgt Inf Mot - 1 pas, 190 Rgt Art)-90e Le Div, 104 Bde Art, (605 PJ Bn)-5e Le Div
 40.22 : (155 Rgt Inf Mot - 1 pas)-90e Le Div, Div Inf Bologna (It)
 43.22 : (200 Rgt Inf - 1 pas)-90e Le Div, (8 Pz Rgt - 1 pas, 33e Recon Bn - 1 pas, 115 Schü Rgt - 1 pas, 33 PJ Bn, 33 Rgt Art)-15e Pz Div.
 43.21 : (104 Schü Rgt - 1 pas, 155 Rgt Art - 1 pas)-5e Le Div
 44.21 : Rommel, (5 Pz Rgt - 1 pas)-5e Le Div
 45.20 : (3 Recon Bn, - 1 pas)-5e Le Div
 45.17 : Recam recon Grp (It)
 46.18 : Div Savona (It), 1 retranchement
 47.19 : (9 Rgt Inf Mot Bns)-Div Trieste (It), 1 retranchement
 48.19 : 1-18 Flak Bn, (39 PJ Bn)-5e Le Div, 1 retranchement
 Renforts : aucun
 Support Aérien : 3 points par tour

Informations pour le Joueur Allié : Les groupes d'artillerie ne sont pas donnés avec une identification car ils sont strictement identiques. Seule l'artillerie divisionnaire est identifiée Div Art.



L'infanterie anglaise s'amuse du portrait du redoutable maître de l'Italie

Placement Allié

39.23 (Tobrouk) : 32 Ar Tank Bde, (14, 16, 23 Inf Bdes)-70e Div Inf, Bde Polonoise, 1 x Gpe Art
 47.15 : 22 Tank Bde, (1 SA, 2 SA, 5 SA Inf Bdes)-1e SA Div Inf, 4-6 SA Recon Rgt, 22 Gds Mtrd Inf Bde
 47.16 : (4 Arm, 7 Arm Bdes, 11 Hus Recon Bn, Support Grp, Div Art Grp)-7e Arm Div
 47.17 : 1 Ar Tank Bde, (KDGds Recon Bn)-2e Arm Div, (4 NZ, 5 NZ, 6 NZ Inf Bdes)-2e NZ Inf Div
 47.18 : (7 Ind Bde)-4e Ind Div
 48.18 : (5 Ind Bde)-4e Ind Div
 49.19 : (11 Ind Bde)-4e Ind Div
 Renforts : aucun
 Support Aérien : 5 points par tour

Conditions de Victoire

Allié

Le joueur allié gagne s'il occupe Tobrouk et dispose d'une ligne d'hexagones reliant Tobrouk au bord Est de la carte.

Cette ligne doit être libre d'unités allemandes ou de leurs ZOC, ou contenir des unités alliées.

Axe

Éviter les conditions de victoire alliées.

4.2 Gazala



Durée du Scénario : 3 tours

Carte : carte A seulement

Premier Joueur : Axe

Placement de l'Axe

+/- 2 de 28.20 : (580 Recon Bn, 155 Rgt I Mot)-90e Le Div, 288 Rgt Inf Mot
 +/- 2 de 29.21 : (3 Recon Bn, 5 Pz Rgt, 16 Schü Rgt, 39 PJ Bn, 605 PJ Bn, 155 Rgt Art)-Le Div, (33 Recon Bn, 8 Pz Rgt, 115 Schü Rg 33 PJ Bn, 33 Rgt Art)-15e Pz Div, 1-18 Flak B
 +/- 2 de 30.21 : (132 Rgt blindé, Comp Recon Rgt, 8 Rgt Inf Mot Bns, 132 Rgt Art)-Div blindée Ariete, Med Arm grp, (65, 66 Rgt Inf Mot Div Trieste, 5 AT Bn (It)
 32.21 : Div Pavia (It)
 31.22 : 10 Rgt Art (It)
 31.27 : Lehr Fallsch Bn
 32.22 : Div Brescia (It)
 33.25 : (200, 361 Rgt Inf, 190 Rgt Art)-90e Le D
 32.25 : 21 Rgt Art (It)
 32.24 : Div Sabratha, Div Trento (1 pion)(It)
 30.28 : KG Hecker
 Rommel se place sur des unités de l'Axe, où il désire.

Renforts : aucun

Support Aérien : 3 points par tour

Placement Allié

34.24 : (5 SA Inf Bde)-1e SA Div, 1 retranchement
 34.23 : (2 SA Inf Bde)-1e SA Div, 1 retranchement
 34.22 : (1 SA Inf Bde)-1e SA Div, 1 retranchement
 35.23 : 32 Ar Tank Bde, 1 x Art Grp
 35.22 : (69, 151 Inf Bdes)-50e Inf Div, 1 retranchement
 35.21 : (150 Inf Bde)-50e Inf Div, 1 retranchement
 36.21 : 22 Tank Bde
 37.22 : 22 Gds Mtrd Inf Bde, (12 Lncr Reco Bn, 2 Arm Bde, Support Grp)-1e Arm Div
 36.19 : 1 Bde F.F.L, Inf Mot, 1 x Art Grp, 1 retranchement
 37.19 : 3 Ind Mtrd Inf Bde
 38.20 : (11 Hus Recon Bn, 4 Arm Bde, Support Grp)-7e Arm Div, 1 Ar Tank Bde
 +/- 1 de 39.23 (Tobrouk) : (3 SA, 4 SA, 6 SA Bdes)-2e SA Div
 45.17 : 4-6 SA recon Rgt
 47.20 (Bardia) : (9 Ind, 10 Ind, 29 Ind Bdes) 5e Ind Div
 Renforts : aucun
 Support Aérien : 5 points par tour

Conditions de Victoire

Axe

Le joueur de l'Axe gagne s'il contrôle l'hexagone 37.23 et les hexagones de route 34.21

35.21, 36.21, 37.21 et 37.22 et qu'il a investi Bardia et Tobrouk. Investir signifie entourer chacune des deux villes avec des unités et leur ZOC, de manière à former un arc de cercle allant d'un côté de la ville à l'autre côté, s'appuyant sur la mer. Chaque ville doit être investie séparément.

Occuper l'une ou l'autre de ces deux villes revient au même que les investir pour les conditions de victoire. La présence d'unités alliées n'annule pas les ZOCE pour ce qui est de l'investissement dans ce scénario.

Allié

Le joueur allié gagne en empêchant la victoire de l'allemand.

4.3 Première Bataille d'El Alamein



Durée du Scénario : 3 tours

Carte : Carte B seulement

Premier Joueur : Axe

Placement de l'Axe

3.15 : (65, 66 Rgts Inf)-Div Trieste (It)
2.16 : (155, 200, 361 Rgts Inf Mot, chacun - 1 pas, 190 Rgt Art)-90e Le Div

2.15 : (132 Rgt blindé - 1 pas, 8 Rgt Inf Mot Bns, 132 Rgt Art)-Div blindée Ariete, 5 AT Bn (It)

2.14 : (33 Recon Bn, 8 Pz Rgt, 115 Schü Rgt, chacun - 1 pas, 33 Rgt Art)-15e Pz Div

2.13 (3 Recon Bn, 5 Pz Rgt, 104 Schü Rgt, chacun - 1 pas, 39 PJ Bn, 155 Rgt Art)-5e Le Div, 1-18 Flak Bn

Placé avec des unités de l'Axe, Rommel

Renforts : Ils apparaissent n'importe où sur un bord de carte Ouest, au Nord de la dépression de Quatarah

Tour 2 : (3-Livra Recon Bn, 133 Rgt blindé, 12 Rgt Inf Mot Bns, 133 Rgt Art)-Div blindée Littorio (It)

Tour 3 : Div Inf Trento (1 seul pion), Sahratha, Brescia et Pavia, 10, 21 Rgt Art (It)

Support Aérien : 3 points par tour

Placement Allié

7.15 : (4 Arm Bde)-7e Arm Div

7.12 : (9 Ind Bde)-5e Ind Div

8.12 : (11 Hus Recon Bn, Support Grp, Div Art)-7e Arm Div

9.14 : (6 NZ Bde)-2e NZ Div

10.12 : (4 NZ, 5 NZ Bdes)-2e NZ Div

11.14 : (1 SA, 2 SA Bdes, chacune - 1 pas)-1e SA Div

11.15 : (4 SA Bde - 1 pas)-2e SA Div, 1 retranchement

11.16 : (3 SA Bde - 1 pas)-2e SA Div, 1 retranchement

12.13 : (12 Lncr Recon Bn, 2 Arm Bde, Support Grp, Div Art)-1e Arm Div, 22 Tank Bde

12.14 : (6 SA Bde - 1 pas)-2e SA Div, 1 retranchement
19.18 (Alexandrie) : (20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Bdes)-9e Aus Div

Renforts : les renforts arrivent à Alexandrie

Tour 2 : 23 Ar Tank Bde, 1 x Art Grp, (131, 132, 133 Inf Bdes) -44e Inf Div, (Royals Recon Bn, 8 Arm, 24 Arm Tank Bdes, Div Art)-10e Arm Div.

Support Aérien : 5 points par tour

Conditions de Victoire

Axe

Le joueur de l'Axe gagne s'il occupe n'importe quel hexagone du Caire, ou Alexandrie à la fin du jeu

Allié

Le joueur allié gagne s'il empêche la victoire de l'Axe et occupe les deux hexagones d'Alam Halfa à la fin du jeu.

Tout autre résultat est un match nul.

4.4 Alam Halfa



C'est le moment décisif pour l'Armée de Rommel. Il sera dur pour le joueur de l'Axe d'obtenir une victoire.

S'il n'y parvient pas, c'est que le joueur allié aura réussi à enfoncer un pieu dans le cœur de l'Afrika Korps.

Durée du Scénario : 3 tours

Carte : carte B seulement

Premier Joueur : Axe

Placement de l'Axe

5.13 : (3 Recon Bn, 5 Pz Rgt, 104 Schü Rgt, 155 Rgt Art, chacun - 1 pas)-5e Le Div

6.12 : (33 Recon Bn, 8 Pz Rgt, 115 Schü Rgt, 33 Rgt Art, chacun - 1 pas)-15e Pz Div

6.13 : (132 Rgt Blindé, 8 Rgt Inf Mot Bns, chacun - 1 pas)-Div blindée Ariete, (133 Rgt blindé, 12 Rgt Inf Mot Bns)-Div blindée Littorio, 5 AT Bn (It)

6.14 : (580 Recon Bn, 155, 200, 361 Rgt Inf Mot, 190 Rgt Art chacun - 1 pas, sauf le Recon Bn)-90e Le Div

8.12 : (186, 187 Rgt Inf para)-Div para Folgore (It)

8.13 : Ramcke Fallsch Inf Bde

8.15 : 10, 21 Rgt Art (It)

9.14 : Div Bologna (It)

9.15 : Div Trento (1 seul pion, It)

9.16 : (220 Recon Bn, 125, 382, 433 Rgt Inf Mot)-164e Div Inf

Rommel se place sur n'importe quelle unité de l'Axe.

Renforts : aucun

Support Aérien : 4 points par tour

Placement Allié

10.15 : (20 Aus, 24 Aus Bdes)-9e Aus Div, 1 retranchement

10.14 : (1 SA, 2 SA Bdes)-1e SA Div, 161 Ind Mot Inf Bde, 1 retranchement

10.13 : (5 NZ, 6 NZ Bdes)-2e NZ Div, 1 retranchement

11.13 : (4 Arm Bde, Support Grp)-7e Arm Div, 1 retranchement

11.14 : (5 Ind Bde)-4e Ind Div, 1 retranchement

12.14 : 23 Ar Tank Bde

13.15 : (26 Aus Bde)-9e Aus Div, 1 retranchement

13.11 : (11 Hus Recon Bn, 7 Arm Bde, Div Art)-7e Arm Div

13.13 : (133 Inf Bde)-44e Inf Div, 22 tank Bde, 1 retranchement

14.12 : (8 Arm Bde)-10e Arm Div

14.13 : (131 Inf Bde)-44e Inf Div, (Div Art)-10e Arm Div, 1 retranchement

Renforts (à Alexandrie)

Tour 2 : (Royals Recon Bn)-10e Arm Div, 1 Grecs Bde

Support Aérien : 5 points par tour

Conditions de Victoire

Axe

Le joueur de l'Axe gagne s'il occupe n'importe quel hexagone du Caire ou Alexandrie à la fin du jeu.

Allié

Le joueur allié gagne s'il empêche l'Axe de gagner ET qu'il occupe les deux hexagones d'Alam Halfa à la fin du jeu.

Les autres résultats donnent un match nul.

4.5 Troisième Bataille d'El Alamein



Durée du Scénario : 3 tours

Carte : Carte B seulement

Premier Joueur : Allié

Placement de l'Axe

5.15 : (580 Recon Bn, 155, 200, 361 Rgt Inf Mot, 190 Rgt Art, chacun - 1 pas)-90e Le Div

7.16 : (33 Recon Bn, 8 Pz Rgt, 115 Schü Rgt, 33 Rgt Art, chacun - 1 pas)-15e Pz Div

7.15 : (133 Rgt Blindé, 12 Rgt Inf Bns, chacun - 1 pas)-Div blindée Littorio, 29 AT Bn, 503 AT Bn (It)

6.13 : (3 Recon Bn, 5 Pz Rgt, 104 Schü Rgt, 155 Rgt Art, chacun - 1 pas)-5e Le Div

7.13 : (132 Rgt blindé, 8 Rgt Inf Bns, chacun - 1 pas)-Div blindée Ariete, 5 AT Bn, 501 AT Bn (It)

8.14 : 10, 21 Rgt Art (It)

9.16 : (125, 382 Rgt Inf Mot, chacun - 1 pas)-

164e Div Inf, 1 retranchement
 9.15 : (220 Recn Bn, 433 Rgt Inf Mor, chacun - 1 pas)-164e Div Inf, 1 retranchement
 9.14 : Div Trento (1 seul pion), Bologna, chacune - 1 pas, 1 retranchement
 10.13 : Div Brescia, (186, 187 Rgt para)-Div para Folgore, (It) toutes les unités de l'hexagone - 1 pas, 1 retranchement
 10.12 : Div Pavia - 1 pas, 1 retranchement
 Rommel et la Brigade Fallsch Ramcke peuvent être placés avec n'importe quelle unité
 Renforts : aucun
 Support Aérien : 3 points par tour

Placement Allié

10.15 : (152, 153, 154 Inf Bdes)-51e Div, (20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Bdes)-9e Aus Div
 10.14 : 23 Ar Tank Bde, 9 Arm Bde, (1 SA, 2 SA Bdes)-1e SA Div, (5 NZ, 6 NZ Bdes)-2e NZ Div
 11.15 : 3 x Art Grps
 11.14 : 161 Inf Bde, (131, 132, 133 Inf Bdes)-44e Div, (5 Ind, 7 Ind Bdes)-4e Ind Div
 11.13 : 1 FFL Bde, 22 Tank Bde, (4 Arm Bde, Support Grp)-7e Arm Div
 12.14 : 1 Greek Bde, (69, 151 Bdes)-50e Div
 12.13 : 2 FFL Bde
 12.12 : (11 Hus Recon Bn, Div Art)-7e Arm Div
 15.15 : (12 Lncr Recon Bn, 2 Arm Bde, Support Grp, Div Art)-1e Arm Div
 16.15 : (Royals Recon Bn, 24 Arm Bde, Div Art)-10e Arm Div
 Renforts : aucun
 Support Aérien : 5 points par tour

Conditions de Victoire

Axe

Le joueur de l'Axe gagne s'il tient trois de ses retranchements de départ et contrôle Marsa Matrouh.

Allié

L'Allié gagne s'il détruit au moins trois retranchements et occupe Marsa Matrouh à la fin du jeu.

Les autres résultats donnent un match nul.

5.0 Scénarios de Campagne



5.1 Depuis l'Offensive Italienne

Premier Tour de Jeu : tour 1
 Durée du Jeu : 28 tours
 Cartes : A et B
 Premier Joueur : Axe

Placement de l'Axe

Seules les unités italiennes sont présentes.
 +/- 3 de Benghazi (A 13.23) : 20 Rgt Art, 2 P.R.
 Soluch (A 14.20) : 10 Rgt Art

+/- 3 de Cyrene (A 24.28) : Div Sirte, Div 28 Oct
 +/- 3 de Tobrouk (A 39.23) : 25 Rgt Art, Tobrouk Garrison Grp, 2 P.R.
 Bir el Gubi (A 39.20) : Div 23 Mar
 +/- 2 de la frontière Egyptienne : Sahara Cav Rgt (en Libye)
 +/- 3 de Bardia (en Libye) : 21 et 22 Rgt Art, Bardia Garrison Grp, Maletti Grp, 1 Lib Div, 2 Lib div, Div Cirene, Div Marmarica, (1 Lib, 2 Lib)- Grp blindé Babini, Div 3 Gen, Div Catanzaro, 3 P.R.
 Zone de Tripoli : Div Bologna, Brescia, Pavia, Sabratha, Savona, 4 P.R.
 Renforts selon le tableau des renforts

Placement Allié

+/- 3 de Marsa Matrouh : (4 Arm Bde - 1 pas, 7 Arm Bde - 1 pas)- 7e Arm Div, (4 NZ Bde)-2e NZ Div, (5 Ind, 11 Ind Bdes)-4e Ind Div, 2 P.R.
 +/- 10 de Marsa Matrouh : (11 Hus Recon Bn, Support Grp, Div Art)-7e Arm Div.
 Marsa Matrouh : (B 1.18) : 1 retranchement
 +/- 3 d'Alexandrie : (16 Bde - 1 pas)-70e Div, 3 P.R.
 +/- 5 du Caire : (23 Bde - 1 pas)-70e Div, 10 P.R.
 Renforts : selon l'ordre d'arrivée.

Conditions de Victoire

Axe

Le joueur de l'Axe gagne par Victoire immédiate si, à la fin d'un tour de jeu du joueur allié, il occupe à la fois Alexandrie et deux hexagones



Des bersaglieri mettent en batterie une pièce anti-char

du Caire ou plus. (C'est le seul moyen d'obtenir une victoire qui aurait réellement influé sur le cours de la guerre). En termes de jeu, il gagne s'il occupe Bardia, Benghazi et Tobrouk à la fin du jeu.

Allié

Le joueur allié gagne s'il occupe Marsa Matrouh, Bardia et Tobrouk à la fin du jeu (et s'il a évité la défaite immédiate due à l'occupation du Caire et d'Alexandrie tout au long du jeu).

Les autres résultats donnent un match nul.

5.2 Heia Safari !

Cette campagne débute avec l'arrivée de l'Afrika Korps

Premier Tour de Jeu : tour 8

Durée du Jeu : 21 tours

Cartes : A et B

Premier Joueur : Axe

Placement de l'Axe

Zone de Tripoli : Div Brescia - 2 pas, Div Pavia, 2 Rgr Art, 29 AT Bn, 4 P.R. (It).

Zone intermédiaire entre Tripoli et la carte : Div Bologna, 3 P.R.

+/- 4 de A 12.12 (Arc de Triomphe) : Rommel, (3 Recon Bn, 5 Pz Rgr, 39 PJ Bn, 605 PJ Bn)-5e Le Div, 606 Flak Bn, 1-18 Flak Bn, 2 MG Bn, 8 MG Bn, 4 P.R. (Unités allemandes)

et Med Grp blindé, 10 Rgr Inf Mot Bns, Div Savona, Div Trento (1 seul pion), (Comp Recon Rgt, 132 Rgr blindé - 1 pas, 8 Rgr Inf Mot Bns - 1 pas, 132 Rgr Art)-Div blindée Ariete, 5 Ar Bn (Unités italiennes)

Unités détruites (toutes Italiennes) : Div 3 Gen, 23 Mar, 28 Oct, 1Lib, 2 Lib, Catanzaro, Cirene, Marmarica, Sabratha, Sirte, Malerti Grp, Sahara Cav Rgt, (1 Lib, 2 Lib)-Grp blindé Babini, Bardia et Tobrouk Garnisons Grps, 10, 20, 21, 22 et 25 Rgr Art

Renforts : selon le calendrier des renforts

Placement Allié

+/- 3 de A 14.14 : (3 Arm Bde - 1 pas, KDGs Recon Bn)-2e Arm Div

A 18.20 : (Support Grp)-2e Arm Div

+/- 3 de A 13.23 (Benghazi) : (Div Art)-2e Arm Div, (20 Aus, 26 Aus Bdes)-9e Aus Div, 1 P.R.

+/- 3 de A 39.23 (Tobrouk) : 3-Ind Bde, (24 Aus Bde)-9e Aus Div, 2 P.R.

+/- 3 de B 1.18 (Marsa Matrouh) : (Support Grp)-7e Arm Div, 3 P.R.

B 12.15 : Bde Polonaise

Au Caire (n'importe quel hexagone) : (14, 16, 23 Bdes, chacune - 1 pas)-70e Div

+/- 3 de B 19.18 (Alexandrie) : (11 Hus Recon Bn, 4 Arm Bde - 1 pas, 7 Arm Bde - 1 pas, Div Art)-7e Arm Div, (18 Aus Bde)-7e Aus Div, 10 P.R.

N'importe où en Egypte : 22 Gds Mot Inf Bde

Unités détruites et retirées (et il y a eu un gros retrait vers la Crête) : (5 Ind, 7 Ind, 11 Ind Bdes)-4e Ind Div, (21 Aus, 25 Aus Bdes)-7e Aus Div, (16 Aus, 17 Aus, 19 Aus Bdes)-6e Aus Div, (4 NZ, 5 NZ, 6 NZ Bdes)-2e NZ Div, (1 Arm Bde)-2e Arm Div

Renforts : selon le calendrier des renforts

Conditions de Victoire

Axe

Le joueur de l'Axe gagne par Victoire immédiate si, à la fin d'un tour de jeu du joueur allié, il occupe à la fois Alexandrie et deux hexagones du Caire ou plus. (C'est le seul moyen d'obtenir une victoire qui aurait réellement influé sur le cours de la guerre).

En termes de jeu, il gagne s'il occupe Bardia, Benghazi et Tobrouk à la fin du jeu.

Allié

Le joueur allié gagne s'il occupe Marsa Matrouh, Bardia et Tobrouk à la fin du jeu (et s'il a évité la défaite immédiate due à l'occupation du Caire et d'Alexandrie tout au long du jeu).

Les autres résultats donnent un match nul.

Notes du Concepteur



Tout comme son grand frère «Opération Uranus», «Afrika» se veut un jeu rapide, de faible complexité, avec suffisamment de substance pour être intéressant, et un accès suffisamment simple et rapide pour qu'il soit rapidement compris et apprécié par ses utilisateurs.

Il ne prétend pas être le jeu définitif sur le sujet, mais un jeu qui donne des résultats raisonnables, en demandant un investissement de temps et d'énergie raisonnable.



Les premiers pas de Rommel en Afrique

Le coeur du système est évidemment le système de ravitaillement. Celui-ci ressemble assez au système originellement prévu pour «Guderian's Blitzkrieg». Dans la plupart des campagnes, le ravitaillement est primordial, mais ici il est plus que vital.

Le joueur de l'Axe verra, tout comme dans la réalité, son ravitaillement s'accumuler à Tripoli, sans avoir les moyens de le faire venir jusqu'au front. Historiquement, contrairement à bien des idées reçues concernant cette campagne, La Marine Italienne a rempli de manière satisfaisante sa mission consistant à faire passer le ravitaillement d'Italie en Afrique du Nord, même si ce fut avec des pertes très lourdes dues à l'activité alliée.

Le problème était que ce qui était arrivé à Tripoli restait pour la plupart à Tripoli. Le transport naval côtier de l'Axe ne fut jamais à la hauteur des espérances mises en lui, et Rommel n'eut jamais assez de camions pour tout faire transiter des dépôts de l'arrière jusqu'à ses unités, donc la plupart du ravitaillement resta inutilement stocké.

Dans le jeu, pour l'Axe, la principale difficulté est d'amener assez de ravitaillement vers l'avant pour pouvoir mener une offensive soutenue plusieurs jours de suite. C'est loin d'être facile.

Faites attention à la rapide succession des revers et des succès. Souvent, l'usure ronge lentement une armée (par les pertes, difficultés d'approvisionnement), et se révèle brusquement par un gigantesque chaos, quand ce n'est pas l'effondrement total.

Cela s'est produit plusieurs fois quand je jouais, et ce n'était pas vraiment agréable. Essayez de vous en souvenir quand l'autre adversaire vous semble invincible : il est peut-être à la veille d'un désastre mémorable.

GARDEZ VOS ARRIERES ! Sinon, vous aurez une très mauvaise surprise la première fois que des unités rapides ennemies se jeteront sur vos arrières en contournant vos unités de la ligne de front, s'empareront de vos dépôts et prendront vos ports non gardés. Vous perdrez le jeu, et cela vous restera en travers de la gorge.

Tout en respectant l'ordre de bataille de la campagne, il a été procédé à certaines simplifications dont voici le détail.

Le système entier de retrait des unités alliées découle de mon refus du réflexe habituel du joueur, du genre «mmmh, la 4e Division Indienne part le tour prochain, donc pourquoi s'embêter à la faire monter vers le front, où elle va consommer des points de ravitaillement ?». Le point de vue ici est que le joueur allié, exactement comme dans la réalité, ne saura pas à l'avance quelles unités lui seront demandées par ses supérieurs pour être envoyées ailleurs, ni

quand. Dans l'univers fictif où se déroule ce jeu, on ne peut pas prédire ce qui se passe ailleurs dans le monde à ce moment-là, hors du théâtre d'opérations considéré, et on ne peut sûrement pas prédire quand le haut-commandement va réclamer certaines de vos troupes pour protéger l'île natale, les Balkans ou l'Inde d'une menace ennemie réelle ou imaginaire.

Le principe d'un retrait aléatoire et variable permet de simuler un peu tout cela, ainsi que des supérieurs qui, eux aussi, prennent des décisions et mettent des vetos. Les jeux ne tiennent pas assez compte, à mon avis, de ce que le joueur n'est pas un dieu omnipotent, mais qu'en tant que commandant militaire, il doit obéir et rendre des comptes à ses supérieurs.

La garnison de Giatabub a été laissée de côté, parce qu'elle a rarement influé sur le jeu lors des tests (quand elle parvenait à y participer), qu'il était difficile de s'en souvenir au moment de jouer, et elle est donc définitivement rayée de la carte par une épidémie mystérieuse.

D'une manière générale, les unités qui n'ont fait que changer de nom sans que leur organisation soit modifiée ont été laissées ici avec leur nom de départ.

Cela évite un gaspillage de pions, ainsi que la période de remplacement des premiers pions par les seconds pour ces unités qui n'apportent pas grand chose au plaisir du jeu. Le cas le plus remarquable est celui de la 5ème Leichte Division de l'Afrika Korps, qui devient la 21ème Panzer Division.

D'après ce que j'en sais, ce changement s'est limité au changement des écussons et des insignes sur les véhicules. Voilà pourquoi, bien que cela puisse sembler-il faire de la peine à certains, les pions sont restés 5ème Le Div.

Si vous y tenez, vous pourrez toujours remplacer dans vos esprits 5ème Le Div par 21ème Pz Div à partir d'août 1941.

Les deux bataillons de mitrailleuses (MG Bn) ont été considérés comme troupes indépendantes dans un but de simplicité. Les deux étaient dépendants de la 5ème Le Div jusqu'en Avril 1941, époque où le 8ème MG Bn fut anéanti.

Le 2ème MG Bn fut plus tard utilisé comme renforts pour le 115ème Schützen de la 15ème Pz Div. Pour éviter les changements de pions inutiles, elles sont ici considérées comme unités indépendantes.

Vous pouvez considérer qu'elles sont rattachées aux unités avec lesquelles vous les empilez, comme l'ont fait les Allemands.

Les unités de Flak lourde (les bons gros «88») ne représentent qu'une partie de ce qui traînait en Afrique. Au début de nos tests, on les avait tous mis en ligne, et le résultat fut une hé-

catombe du plus pur style de 1914-18, qui était aux antipodes de la campagne telle qu'elle s'est déroulée. Dès que l'on observe le relief de la carte, on se rend compte que leur importance a été exagérée. J'ai décidé de faire fusionner ces unités, et je pense que le résultat est plus fidèle.

Les bataillons anti-chars italiens du jeu sont le résultat des recherches sans parti-pris anti-italien de Jack Greene et d'Alessandro Massignani. Ces unités, «oubliées» dans les histoires officielles allemande ou anglaise sont soit totalement passées sous silence, ou carrément citées comme allemandes !

Elles ont joué un rôle important du côté de l'Axe lors de la bataille de Gazala. Le 5e Bataillon (originellement le 18e) et le 29e étaient tous deux équipés du fameux «88» allemand, anti-aérien et anti-chars. Le 501e et le 503e étaient eux équipés de l'excellent 90 mm italien également anti-aérien et anti-chars.

Je tiens à remercier tout particulièrement Jack Greene pour avoir entrepris ces recherches originales spécialement pour le jeu. Merci Jack, vous êtes un vrai gentleman.

La 22e brigade de Gardes a changé plusieurs fois de nom lors de la campagne. Dans le jeu, elle reste 22 Gds Bde.

Les réorganisations de petites unités ou leurs nouvelles affectations administratives ont été ignorées, car elles amenaient trop de changements d'une unité par une autre presque semblable, le tout sans réelle signification pour le jeu. Tout a été simplifié dans la mesure du possible.

Pour éviter de créer toute une série de règles concernant la voie ferrée britannique en Egypte, je me suis contenté d'augmenter le total des points de transport alliés, ce qui en simule les effets.

Toutes ces petites choses additionnées auraient, à mon avis, fini par devenir un casse-tête inutile, auraient nui au plaisir du joueur, sans augmenter, même légèrement l'intérêt de la simulation. J'espère que vous serez d'accord avec moi. De toute manière, vous êtes tout à fait libre d'ajouter de nouveaux points de règles «maison» si vous en avez envie.

Conseils de Jeu



La règle la plus importante du jeu «Afrika» est qu'il faut garder ses arrières. Pour le joueur Allié, cela signifie de laisser des garnisons à Alexandrie et au Caire. Pour l'Axe, il s'agit des quelques ports peu rentables qu'il contrôle. Il est possible, si l'Allié laisse le Caire et Alexandrie sans troupes de garnison, que l'Italien gagne le

jeu par victoire immédiate au tour 2. Les unités de reconnaissance et les unités mécanisées sont terriblement rapides, et bougent aussi en exploitation, ne l'oubliez pas !

Ne vous en prenez qu'à vous si un port important tombe entre les mains d'une petite unité ennemie ridiculement faible parce que vous n'avez pas laissé de troupes pour le garder.

Pour le joueur de l'Axe, je ne peux que donner un conseil : guettez l'occasion de saisir la victoire immédiate si elle se présente.

Si vous laissez le jeu suivre son cours naturel, celui d'une longue guerre d'usure, vous finirez probablement par vous retrouver en position défavorable. Une stratégie italienne agressive sera payante tant que vous ravitaillerez vos troupes.

Dès que ce ne sera plus le cas, ou que l'allié coupera votre ravitaillement, ce sera le désastre.

Aidez-vous vous-même, et profitez des pauses de votre progression pour accumuler les P.R. qui vous serviront dans vos prochaines offensives, en bombardant Malte.

Quelques tours d'intense neutralisation, si vous n'avez pas besoin de vos avions ailleurs porteront vite leurs fruits.

Inutile d'employer vos avions à des attaques lointaines sur les troupes alliées. L'Allié, lui, sera tenté de faire ce genre d'utilisation de son potentiel aérien, mais il ne peut pas se le permettre.

Pour l'Allié, mon conseil est de laisser une forte garnison à Marsa Matrouh et de replier le reste loin en Egypte au début du jeu. Détruire les divisions italiennes n'est pas facile aussi longtemps qu'elles sont ravitaillées. Dès qu'elles ne le seront plus, ce sera un jeu d'enfant. Votre stratégie jusqu'à l'arrivée des allemands doit être de détruire autant de divisions que possible en vous servant de la règle de reddition des italiens.

Retenez les en avant, montez une force d'attaque correcte, puis foncez sur leurs arrières. Si votre opération réussit, vous devriez pouvoir occuper Bardia et Tobrouk en un tour, et l'armée italienne va tout simplement s'évaporer.

Quand vous aurez renouvelé les brillants succès des offensives alliées de la fin 1940 - début 1941, il ne vous restera plus qu'à prier pour que les dés concernant le retrait des troupes vous soient favorables, et à vous préparer à défendre ce que vous aurez gagné.

Le jeu devrait aller et venir plusieurs fois après l'offensive italienne initiale, mais vous, en

tant qu'allié, devez garder à l'esprit que le joueur allemand, lors de son arrivée, doit normalement faire face à un désastre.

Si ce n'est pas le cas, vous aurez une tâche beaucoup plus délicate pour le reste du jeu, car toutes les unités italiennes survivantes vont venir se venger avec Rommel à leur tête, alors que les unités détruites définitivement ont très peu de chances de réapparaître sur le terrain.

Organisation des Renforts



Renforts de l'Axe

Tour 2 (Oct 1940) : 5 AT Bn (It)

Tour 4 (Dec 1940) : Med Grp blindé, 29 AT Bn (It)

Tour 5 (Jan 1941) (Comp Recon, 132 Rgt blindé - 1 pas, 8 Bns Rgt Inf Mot - 1 pas, 132 Rgt Art)-Div Blindée Ariete, 10 Bns Rgt, 2 Rgt Art (It)

Tour 6 (Fev 1941)(61, 62, 7 Bns)-Trento Div (ou en un seul pion, voir 2.5) (It), Rommel, (3 Recon, 5 Pz Rgt, 39 Pz Bn)-5c Le Div



L'artillerie anglaise pilonne les positions de l'Axe

Afrika : la Guerre du Désert

Tour 7 (Mars 1941) 2 MG Bn, 8 MG Bn, (605 PJ Bn)-5e Le Div, 1-18 Flak Bn, 606 Flak Bn
 Tour 8 (Avr 1941) (15 MC, 33 Recon, 115 Schü)-15e Pz Div, (104 Schü)-5e Le Div
 Tour 9 (Mai 1941) (155 Rgt Art)-5e Le Div, 104 Bde Art, (8 Pz Rgt, 33 Rgt Art, 33 PJ Bn)-15e Pz Div
 Tour 10 (Juin 1941) (361 Rgt Inf, 190 Rgt Art)-90e Le Div
 Tour 11 (Juil 1941) 288 Rgt Inf
 Tour 12 (Août 1941) Recon Recon Grp (It)
 Tour 13 (Sept 1941) (65, 66, 9 Bns)-Div Trieste (It), (155, 200)-90e Le Div
 Tour 16 (Dec 1941) (3, Lavra Recon, 133 Rgt blindé - 1 pas, 133 Rgt Art, 12 Bns - 1 pas)-Div blindée Littorio (It)
 Tour 17 (Jan 1942) GGFF - 1 pas, Bn Fus. Mar. San Marco, (It), Lehr Fallsch Bn
 Tour 21 (Mai 1942) (580 Recon)-90e Le Div, KG Hecker (et retrait du Bn San Marco, si le joueur le souhaite)
 Tour 23 (Juil 1942) 501 AT Bn, 503 AT Bn, (It), 1 Afr Art Rgt
 Tour 24 (Août 1942) Div Pistoia, (186,

187)-Div Para Folgore (It), Ramcke Fallsch Brig (retrait définitif du Lehr Fallsch Bn), (220 Recon, 125, 382)-164e Div
 Tour 25 (Sept 1942) (433)-164e Div
 Tour 27 (Nov 1942) Div Spezia (It)

Renforts Alliés

Tour 2 (Oct 1940) (14)-70e Div, (7 Ind Bde)-4e Ind Div, Bde Polonaise
 Tour 4 (Dec 1940) (20 Aus Bde)-9e Aus Div, (16 aus, 17 aus, 19 aus, chacune - 1 pas)-6e Aus Div
 Tour 5 (Jan 1941) (KDGds, 1 Arm, 3 Arm, Support Grp, Div Art)-2e Arm Div, (18 Aus, 21 Aus)-7e Aus Div, (6 NZ)-2e NZ Div
 Tour 6 (Fev 1941) (24 Aus, 26 Aus)-9e Aus Div, 22 Gdx Bde
 Tour 7 (Mars 1941) 3 Ind Bde, (25 Aus)-7e Aus Div, (5 NZ)-2e NZ Div
 Tour 9 (Mai 1941) (5 SA)-1e SA Div
 Tour 10 (Juin 1941) (2 SA)-1e SA Div, (3 SA, 6 SA)-2e SA Div, (150)-50e Div
 Tour 11 (Juil 1941) 1 Ar Tank Bde, (1 SA)-1e SA Div, (29 Ind)-5e Ind Div

Tour 12 (Août 1941) (4 SA)-2e SA Div, 1 x Art Grp, LRDG Grp
 Tour 13 (Sept 1941) 4-6 SA Cav Rgt, 1 x Art Grp, 32 Ar Tank Bde
 Tour 14 (Oct 1941) 22 Arm Bde
 Tour 16 (Dec 1941) (12 Lancers, 2 Arm Bde, Support Grp)-1e Arm Div
 Tour 17 (Jan 1942) 1 Bde Forces Françaises Libres
 Tour 18 (Fev 1942) (69, 151)-50e Div
 Tour 19 (Mars 1942) (8 Arm)-10e Arm Div, 21 Ar Tank Bde
 Tour 20 (Avril 1942) 2 Bde F.F.L., (9 Ind, 10 Ind)-5e Ind Div
 Tour 22 (Juin 1942) 18 Ind Bde, 161 Ind Bde, 9 Arm Bde, (20 Ind, 21 Ind, 25 Ind)-10e Ind Div
 Tour 23 (Juil 1942) (131, 132, 133)- 44e Div, 1 x Art Grp, 25 Ar Tank Bde
 Tour 24 (Août 1942) (Div Art)-1e Arm Div, (152, 153, 154)-51e Div
 Tour 25 (Sept 1942) 1 Grecs Bde, (Royals, Div Art)-10e Arm Div
 Tour 26 (Oct 1942) (24 arm Bde)-10e Arm Div

