

'43



SIMULATION  
GIVES

**Le jeu comprend:**  
 une carte  
 deux dés  
 les tableaux déterminant l'issue des combats et des bombardements  
 les pions représentant les forces alliées  
 les pions représentant les forces de l'axe  
 les pions "de réduction"  
 le règlement  
 la feuille-calendrier  
 un porte-pions  
 une liste des forces en présence  
 un tableau de points de récupération.

#### INTRODUCTION HISTORIQUE

Le 13 mai 1943, après la victoire finale des alliés en Tunisie qui a entraîné la chute de toute l'Afrique DU Nord, se posait le problème de l'utilisation de ces forces victorieuses. La rencontre de Casablanca fit porter le choix sur la Sicile qui présentait deux avantages considérables: le passage maritime était plus sûr et l'île offrait la possibilité d'attirer les Allemands le plus loin possible de leurs bases en Allemagne et du front russe. En outre, la couverture aérienne offerte par les bases de Malte et celles de la Méditerranée qui étaient maintenant aux mains des alliés, comparée à la déficience des forces aériennes de l'axe, garantissait une maîtrise du ciel quasi totale. C'est ainsi qu'après des bombardements ininterrompus de tous les centres de l'île et de l'Italie du Sud, le 10/7/1943 à 2h45, la 7e armée U.S. et la 8e armée britannique, placées sous le commandement du général Alexander, se lançaient dans la fameuse "opération Husky", qui devait permettre aux alliés de prendre pied — pour la première fois de façon victorieuse — sur le continent européen.

#### LA CARTE

Elle représente la Sicile et les mers qui l'entourent. Elle contient également tous les éléments importants pour le jeu, à savoir: les plages sur lesquelles les alliés ont ou auraient pu débarquer; le relief du terrain; les fleuves et les torrents; les réseaux routier et ferroviaire; les villes assorties des dates auxquelles elles furent investies. Certaines villes fortifiées, dites "places fortes", sont symbolisées par des pièces fixes dont les valeurs (2/8) sont indiquées directement sur la carte. En outre, sont indiqués sur la carte les points de départ des différentes unités italo-allemandes. Sur tout cela est imprimé un réseau hexagonal qui permet de déterminer les mouvements des pions et leurs positions.

#### LES PIONS AVEC LESQUELLES ON JOUE

Ces pièces représentent les différentes unités des armées en présence lors de la campagne de Sicile. Les pions de couleur ocre représentent les forces britanniques, les verts représentent les forces U.S., les gris représentent les forces allemandes et les bruns représentent les forces italiennes. Au cas où trois ou quatre joueurs participent à la partie, chacun d'eux se verra confier une armée d'une nationalité donnée. Bien évidemment, chaque fois que leur tour vient dans le jeu, les deux joueurs alliés (l'Anglais et l'Américain) font évoluer leurs pions en même temps sur la carte. Il en va de même pour les deux joueurs de l'Axe. Les forces aériennes et navales seront divisées selon accord entre les joueurs.

Sur chaque pion sont imprimées des indications permettant de l'identifier; ces indications concernent: le type du pion (bataillon, régiment, etc.), la spécialité (infanterie, artillerie, etc.), la dénomination de la division à laquelle il appartient (exemple: "15e commandos"), son coefficient de mouvement (nombre maximum d'hexagones que le pion peut parcourir en un coup), la portée maximum exprimée en hexagones (uniquement pour l'artillerie, les divisions côtières, les places fortes et les navires), son facteur de combat (c'est-à-dire la valeur exprimée en points, de chaque unité) (voir Fig. 1). Au dos de chaque pion, qui est de couleur plus claire, sont indiquées les différentes valeurs à lui appliquer chaque fois qu'il en vient à être réduit à l'issue d'un combat malheureux. Certains pions représentent des champs de mines qui, une fois placés, ne peuvent plus être déplacés. Seules les unités de l'Axe peuvent parcourir ces champs de mines. D'autres champs de mines serviront à signaler des hexagones minés ultérieurement par des unités du génie. Les pions de réduction (explosions bleues) servent à signaler les unités qui ont été touchées pendant les différentes phases du jeu par des bombardements aériens. A cet effet, on superpose les pions de réduction aux pièces à réduire. Les pions représentant des ponts détruits servent à signaler les hexagones contenant des ponts qui ont été bombardés ou que l'on a fait sauter.

#### LA PREPARATION DU JEU

Après avoir monté la carte sur une table, les joueurs disposent leurs pions qu'ils trouveront classés dans les alvéoles de la boîte. Le joueur qui préside aux destinées des forces de l'Axe dispose le long des côtes toutes ses divisions côtières ainsi que 15 champs de mines, en respectant les règles suivantes: **Les divisions côtières:** chaque pièce sera placée à une distance du littoral qui n'excède pas 4 hexagones; d'autre part ces pièces devront respecter entre elles une distance minimum de 4 hexagones. Les divisions côtières ne peuvent pas être placées sur les villes, les ponts, les lignes ferroviaires et les routes.

#### Les champs de mines.

Quelles que soient les positions des divisions côtières, chaque champ de mine sera placé seul, et à une distance du littoral qui n'excède pas 5 hexagones. Ils respecteront entre eux une distance minimum de 4 hexagones. Les champs de mines ne peuvent pas, eux non plus, être placés sur les ponts, les villes, les lignes ferroviaires et les routes. Les champs de mines placés sur les torrents sont éliminés par très mauvais temps. Ceci fait, les joueurs placent sur la carte les autres unités italo-allemandes dans les hexagones mentionnant leur dénomination ou dans les hexagones adjacents et ce selon les règles normales de stationnement (voir paragraphes mouvements et Fig. A), subdivisées comme les joueurs le souhaitent s'il y a plusieurs points de départ. Les forces aériennes sont gardées à part. Les unités alliées sont, quant à elles, disposées dans les hexagones situés en mer, devant les plages, d'où elles lanceront l'opération de débarquement, comme nous le verrons plus loin.

#### LE CALENDRIER ET LE BUT DU JEU

La campagne de Sicile commença le 10/7/1943 et

se termina le 17/8/1943; en effet, c'est à cette date que les armées alliées entrèrent dans Messine, alors que les forces de l'Axe, ou ce qu'il en restait, s'étaient définitivement repliées en Calabre.

La feuille-calendrier qui divise la durée de la campagne en périodes de 2 jours (chacune de ces périodes correspond à un tour pour chaque joueur) permet donc de refaire en jouant le chemin parcouru par les alliés.

On notera donc à côté des dates, les villes conquises à ces mêmes dates. Le but du jeu est, pour les Alliés, de refaire le même parcours mais en effectuant plus rapidement — si possible — les différentes conquêtes.

Le but est, pour les forces de l'Axe, de retarder au maximum l'avance alliée.

La partie se termine quand les deux armées alliées arrivent à Messine. Elle ne comportera de toute façon pas plus de 20 périodes.

Chaque occupation qui permet aux Alliés de conquérir une ville en avance par rapport à la date indiquée, leur donne 2 points.

Tout occupation impliquant un retard par rapport à la date indiquée, fait perdre 2 points aux Alliés, ainsi que toute ville qui ne serait pas prise du tout.

Exemple: Si la ville de Santo Stefano est prise par les Américains le 27-28/7 (11<sup>e</sup> période), ils gagnent alors 2 points.

Si les Anglais ne prennent la ville d'Agira que le 2-3/8, ils perdent alors 2 points.

Les objectifs sont partagés entre Britanniques et Américains. C'est le total algébrique des points obtenus et des points perdus par les deux armées alliées qui détermine, en fin de partie, la victoire ou l'échec.

Exemple: Les alliés arrivent à Messine avec un actif de +6 points du côté britannique et un passif de -8 points du côté américain. Le total est de  $6-8 = -2$ : les forces Alliées cèdent donc la victoire aux forces de l'Axe.

Les villes prises aux dates indiquées ne donnent lieu à l'octroi d'aucun point, ni positif ni négatif. Une ville est considérée comme occupée, aux fins de la comptabilisation des points, à partir du moment où elle a dans son hexagone au moins une unité des forces armées dont la tâche est de l'occuper.

La reprise de la part des forces de l'Axe de villes déjà occupées par les Alliés, entraîne la perte pour ces derniers des 2 points qu'ils avaient obtenus.

Lors de la 20<sup>e</sup> période au plus tard, au moins 1 pion de chaque armée Alliée doit se trouver à Messine, sous peine de défaite des alliés. Il est permis de "sauter" certains objectifs, c.à.d. de renoncer à les conquérir, mais l'on perd ainsi les points liés à la non prise de la ville. (On peut, par exemple, prendre Catane sans avoir, au préalable, pris Augusta). La collaboration entre armées alliées est permise, mais tout échange d'objectifs est interdit. Si la prise de deux villes différentes est prévue à la même date, le calcul des points se fera séparément.

En plus des noms de villes, la Feuille-Calendrier contient, à côté des dates, d'autres informations utiles pour le déroulement de la partie.

#### LES ARRIVEES SUR LE CHAMP DES OPERATIONS

Certaines unités des armées de l'Axe n'étaient pas sur l'île le 10/7/1943. La date de leur entrée en opération est indiquée sur la Feuille-Calendrier, ainsi que leur provenance (ex: 29e/Messine). Il n'est cependant pas obligatoire de les mettre en jeu.

Exemple: Les parachutistes allemands ne peuvent être lâchés (si on le souhaite) qu'à partir du 13-14/7/1943.

Les Alliés peuvent choisir librement, parmi toutes

les plages qui figurent sur la carte, sur lesquelles faire débarquer les renforts.

D'autres données mentionnées sur la Feuille-Calendrier seront examinées plus loin.  
ERRATUM: sur le Calendrier, au lieu des réserves USA 9e et 2e, il faut lire 1ère et 2e.

#### COMMENT JOUE-T-ON

A chaque période de deux jours, c.à.d. à chaque tour de jeu correspondent différentes actions et ripostes des deux alliances en présence.

Etablissons-en le schéma d'abord, nous procéderons à un examen plus détaillé des différents cas plus loin.

##### I) PHASE PRELIMINAIRE:

1) Cocher la case correspondant à la période en cours et contrôler si d'éventuels événements s'y déroulent.

2) Lancer les dés pour déterminer qui jouera le premier.

3) Le vainqueur issu du 2) lance à nouveau les dés pour déterminer le facteur météo (voir § spécifique).

4) Lancer les dés pour déterminer les pertes en avions dues à la D.C.A. et subies par chaque force en présence (voir § spécifique).

##### II) PHASE DE COMBAT:

1) Bombardements aériens.

2) Mouvements effectués par le joueur dont c'est le tour de commencer.

3) Détermination de l'issue des combats provoqués par les mouvements du premier joueur.

4) Mouvements effectués par le deuxième joueur.

5) Détermination de l'issue des combats provoqués par les mouvements du deuxième joueur.

Pendant les activités de l'une des armées, aucune unité des armées ennemies ne peut bouger sauf si c'est là la conséquence immédiate d'un combat (retraite, par exemple).

Avant d'examiner en détails ces actions, voyons comment en règle générale les unités se déplacent et combattent.

#### LES MOUVEMENTS

##### REGLES GENERALES

Lors de chaque mouvement et quand vient son tour, chaque joueur peut déplacer toutes ses pièces qui sont en jeu (à la différence du jeu d'échecs où on ne peut déplacer qu'une seule pièce à la fois). Chaque joueur peut déplacer ses pièces: dans l'ordre qu'il désire (exception faite des champs de mines et des unités ayant un coefficient de mouvement égal à zéro); dans la direction qu'il désire, même en zig zag; pourvu que le coefficient de mouvement maximum ne soit pas dépassé.

Les joueurs sont libres de déterminer les unités qu'ils vont déplacer ou avec lesquelles ils vont passer à l'attaque.

Ils sont donc libres de: ne déplacer aucune de leurs pièces; ne déplacer qu'un certain nombre de leurs pièces; déplacer toutes leurs pièces.

Il est permis de superposer deux unités au maximum dans le même hexagone, sans perte de points pour ce qui concerne le coefficient de combat.

Il est interdit de superposer d'autres unités aux unités côtières.

Il est permis de déplacer ensemble un maximum de deux unités superposées;

Dans ce dernier cas, c'est le coefficient de mouvement de l'unité la plus lente qui est appliqué aux deux unités.

La superposition d'unités et le déplacement d'unités superposées ne sont admis que pour les armées d'une même nationalité ou de nationalités

alliées entre elles. Il est permis de "sauter" et de dépasser les unités amies, même si ces dernières sont déjà superposées, pourvu qu'à la fin du mouvement il n'y ait pas plus de deux unités par hexagone. On ne peut pas passer par des hexagones occupés par des unités ennemies.

Les coefficients de mouvement ne peuvent pas être transférés d'une unité à l'autre et ne peuvent pas être cumulés d'un tour à l'autre.

**LES DÉS NE SERVENT QU'EN CAS DE COMBAT ET N'ONT AUCUNE INFLUENCE SUR LES MOUVEMENTS.**

#### REGLES PARTICULIERES

Elles concernent l'influence du terrain sur les mouvements.

**La mer:** on ne peut jamais y évoluer (à l'exception, bien sûr, des navires et des avions).

Toute unité qui est rejetée à la mer à la suite de combats est irrémédiablement éliminée.

Les hexagones qui comprennent à la fois de la terre ferme et une portion de mer peuvent être pratiqués par les unités de terre, mais sont interdits aux navires.

**Les régions de montagne (ou mixtes montagnes-collines):**

Toute unité qui pénètre dans de tels hexagones dépourvus de routes dépense 4 points de mouvement par hexagone.

Ces régions sont interdites aux chars, à l'artillerie et aux unités motorisées qui ne peuvent donc pas quitter les routes dans ce type de terrain.

**Les régions de collines (ou mixtes collines-plaine):**

Toute unité qui pénètre dans de tels hexagones dépourvus de routes dépense: 2 points de mouvement dans le cas de l'infanterie par hexagone.

3 points de mouvement s'il s'agit de chars, d'artillerie ou d'unités motorisées, toujours par hexagone.

**Les routes:**

Elles permettent de maintenir entier le coefficient de mouvement sur tous les types de terrain. Le fait d'y entrer entraîne une perte de points pour le coefficient de mouvement selon le type de terrain et d'unité (voir plus haut).

**Les torrents:**

Toute unité qui pénètre dans un hexagone comprenant un torrent, perd — sauf s'il y a un pont —

1 point de son coefficient de mouvement, s'il s'agit de l'infanterie

2 point de son coefficient de mouvement dans le cas des chars, de l'artillerie ou des unités motorisées.

Si le torrent se trouve en outre dans une région de montagne ou collines, il provoque une réduction de 2 points de mouvement qui s'ajoute donc au handicap déjà dû au terrain.

**Les fleuves:**

A l'exception des ponts, sur lesquels le passage se fait normalement, le fait d'entrer dans un hexagone comprenant un fleuve fait perdre 4 points de mouvement aux unités d'infanterie. Les autres unités ne peuvent pas franchir les fleuves si ce n'est sur les ponts.

**Les régions de plaine et les plages:**

Toutes les unités peuvent y évoluer normalement. Il est interdit à toute unité de pénétrer dans des hexagones qui exigent une réduction de points du coefficient de mouvement supérieure au

coefficient de mouvement restant de l'unité en question. Les unités du génie sont assimilées aux unités d'infanterie. Les unités d'approvisionnement sont assimilées aux unités motorisées.

Le tir d'artillerie sur des unités situées en ville, sur

des places fortes ou sur des torrents vaut un point de moins.

#### LES COMBATS REGLES GENERALES

Toute pièce qui en attaque une autre est dénommée "l'attaquant", et ce indépendamment de sa position stratégique, c.à.d. même si elle est en position de défense au moment où elle déclenche son attaque.

La pièce qui subit l'attaque est dénommée "le défenseur".

On considère qu'une unité en attaque une autre lorsqu'elle est amenée — en respectant les règles des mouvements — dans un hexagone adjacent à celui où se trouve l'unité ennemie attaquée.

Les hexagones adjacents à celui où se trouve une unité constituent la "zone de contrôle" de cette dernière (Fig. 2).

Les unités d'artillerie, les batteries côtières, les trains blindés, les unités transportées par chemin de fer, les places fortes n'ont pas de zone de contrôle.

La zone de contrôle d'une unité ne peut pas être parcourue par une unité ennemie, sauf: si cette dernière "sauve" ou dépasse ainsi des

unités qui lui sont alliées et qui, elles, attaquent le défenseur (Fig. 4a) ou si le défenseur subit déjà pendant le même mouvement des attaques provenant d'autres hexagones adjacents (fig. 4b).

Dans tous les autres cas, il est interdit de passer par la zone de contrôle d'une unité ennemie ou d'y stationner sauf pour attaquer: on s'arrêtera alors là où commence la zone de contrôle (Fig. 3).

Il est toujours admis d'attaquer les unités ennemies avec plusieurs unités provenant d'hexagones différents ou à l'aide d'unités superposées (Fig. 5).

On fait alors la somme des coefficients de combat pour déterminer l'issue du combat (voir § spécifique).

Il est également permis d'attaquer plusieurs unités ennemies à l'aide d'une seule unité, à condition toutefois que la différence entre les coefficients de combat ne soit pas inférieure à la différence minimum prévue dans le tableau des combats.

Au cas où une unité doit entrer dans la zone de contrôle d'une unité ennemie, sans atteindre une différence entre les coefficients de combat respectif suffisante pour attaquer l'attaquant s'y arrête sans attaquer.

On peut attaquer ou se défendre, à l'aide de deux unités superposées. On calcule alors la somme des différents coefficients de combat. Les deux unités superposées subissent cependant ensemble les succès éventuels.

Il est interdit de scinder les coefficients de deux unités superposées pour attaquer séparément deux unités ennemies.

Il est permis d'attaquer des unités ennemies depuis une zone de contrôle commune à d'autres unités ennemies, à la condition que ces autres unités soient, elles aussi, engagées dans un combat quelconque (Fig. 6), ou bien à la condition de les attaquer elles-aussi.

#### REGLES PARTICULIERES

Le terrain a une influence également sur le coefficient de combat.

**Les régions de montagne (ou mixtes montagnes-collines):**

Toutes les unités qui se défendent sur ce type de terrain, voient leurs coefficients de combat multipliés par 2 (l'attaquant ne bénéficie d'aucune augmentation de son coefficient de combat).

**Les régions de collines (ou mixtes collines-plaine):**

Toutes les unités qui se défendent sur ce type de

terrain, voient leur coefficient de combat augmenté de deux points par unité (en cas de superposition de deux unités, l'augmentation sera donc de 4 points).

#### Les routes de montagne et de collines:

Elles augmentent d'un point le coefficient de combat de chaque unité qui se défend sur ces routes.

#### Les villes:

Elles augmentent de 2 points le coefficient de combat de chaque unité qui s'y trouve en position de défenseur.

#### Les places fortes:

Elles confèrent la même augmentation que les villes, à laquelle s'ajoutent cependant les 2 points de coefficient de combat propres aux places fortes, aussi bien en attaque qu'en défense.

#### Les torrents:

Les unités placées en position de défense sur des hexagones comportant un torrent voient leur coefficient de combat augmenté de deux points.

#### Les fleuves:

Les unités placées sur des hexagones comportant un fleuve voient leur coefficient de combat diminué de 4 points et ce aussi en attaque qu'en défense.

#### Les ponts:

Ils confèrent 2 points supplémentaires aux coefficients de combat de toutes les unités qui les défendent.

### L'ISSUE DES COMBATS

Nous avons déjà vu que chaque période comprend deux tours de jeu (un par joueur).

Chaque joueur commence donc par déplacer ses unités, provoque ensuite les combats éventuels et en détermine enfin l'issue. Pour connaître l'issue des combats, l'attaquant doit lancer les deux des autant de fois qu'il y a de combats.

L'issue du combat est donnée par le rapport existant entre le résultat des dés et

la différence entre les sommes respectives des coefficients de combat des unités antagonistes (augmentés ou diminués par le type de terrain, l'artillerie etc.).

Exemple: (Fig. 7) 2 régiments motorisés U.S., appuyés par 3 bataillons de chars anglais, attaquent, en partant d'hexagones différents, 2 régiments d'infanterie italiens chargés de tenir une route de colline: le coefficient de combat total des anglo-américains sera de  $4 + 4 + 5 + 5 + 5 = 23$  points.

Le coefficient de combat total des Italiens sera de  $4 + 4 + 2 + 2$  (augmentation due au terrain) = 12 points.

La différence entre les deux totaux est donc de  $23 - 12 = 11$  points. Admettons maintenant que le lancer des dés ait donné un total de 4.

En consultant le tableau de combat, nous trouverons le point d'intersection de la colonne verticale 4 (les dés) et de la ligne horizontale 8-11 (différence entre coefficients de combat totaux). Cette case d'intersection contient la mention D2, ce qui signifie que le défenseur doit immédiatement reculer de 2 hexagones.

Les retraitses peuvent s'opérer dans la direction choisie par le joueur concerné, à condition toutefois:

que les unités en retraite n'entrent pas 2 fois dans le même hexagone,

que les unités en retraite ne passent pas par les zones de contrôle des unités ennemies qui les ont combattues victorieusement ou de toutes autres unités ennemies (même si ces dernières sont engagées dans un autre combat dans le même tour).

Si toute retraite est impossible du fait de ces règles ou encore parce que les unités en retraite

devraient passer par des territoires qui leur sont interdits (les montagnes pour les chars, par exemple), les unités défaites sont éliminées du jeu.

Deux unités superposées au moment du combat peuvent être scindées pour la retraite.

Si l'issue d'un combat est symbolisée par la formule D3/R, cela signifie que le défenseur peut choisir une des deux solutions suivantes:

Soit il recule de trois hexagones (D3)

Soit il reste sur place mais ses unités subissent dans ce cas une réduction de leurs coefficients de combat (R).

Cependant, ce choix n'est possible que s'il existe une possibilité au moins de retraite pour le défenseur.

Dans le cas contraire l'unité qui ne peut pas reculer est éliminée. Les réductions de coefficients de mouvement dues au terrain n'influent pas sur les retraitses.

Il est admis que deux unités victorieuses au maximum, choisies parmi les unités attaquantes, occupent l'hexagone libéré par la retraite ou l'élimination des unités ennemies, même si, ce faisant, elles entrent dans la zone de contrôle d'autres unités ennemies. Dans le cas des batteries côtières et des places fortes qui n'ont aucun coefficient de mouvement, le résultat D2 est assimilé au résultat R (maintien sur place avec réduction du coefficient de combat) les résultats D2R et D3R sont assimilés au résultat E (élimination).

Avant d'entrer dans les hexagones constitués en places fortes, l'attaquant doit d'abord avoir éliminé les dites places fortes. Si, à la suite d'un combat, une seule parmi deux unités vaincues, a la possibilité de faire retraite, le joueur qui bat en retraite peut choisir librement celle qui recule, l'autre est éliminée du jeu.

Il est toujours permis aux joueurs de négocier un accord avant de lancer les dés.

Exemple: Dans le cas de deux unités superposées et qui ne pourraient être "sauvées" qu'avec difficulté, les joueurs peuvent, de commun accord, décider d'en éliminer une et de reculer l'autre de trois hexagones immédiatement, c.à.d. sans combat.

Ceci est destiné à simuler les offres locales de reddition avec conditions.

Si l'issue du combat est symbolisée par la lettre N, on considère alors que toutes les unités concernées sont dans une situation de statu quo.

C'est le joueur dont le tour vient ensuite qui décide: soit de reprendre le combat soit de se retirer soit d'ajouter d'autres unités pour pouvoir reprendre le combat dans un rapport de forces plus favorable.

Une unité réduite est signalée en retournant le pion.

S'il s'agit de deux unités superposées, chacune d'elles subit la réduction de son coefficient de combat et est retournée, même si elles se séparent par la suite.

Les unités restent retournées et réduites dans leur coefficient de combat pendant une période entière (2 jours), sans bouger ni combattre pendant ces deux jours.

Au terme de cette période, le joueur peut retourner à nouveau les unités en cochant le nombre nécessaire de points de coefficient de combat dans le tableau de récupération prévu à cet effet (inscrit à droite du tableau de combats).

Au cas où la réserve de points de récupération est épuisée, chaque unité concernée reste alors réduite dans son coefficient de combat jusqu'au terme de la partie.

Si l'on applique la règle facultative B (voir § spécifique), l'unité concernée reste réduite si elle

n'est pas à la portée d'unités d'approvisionnement.  
En outre, si des unités de chars, d'infanterie motorisée ou d'artillerie doivent se retirer dans des torrents ou des collines, elles sont alors en tout état de cause réduites.  
La deuxième réduction d'unités déjà réduites équivaut à l'élimination.

### L'ACTION DE L'ARTILLERIE

La fonction de l'artillerie ne doit pas — en général — être conçue comme une fin en soi, mais comme un soutien à l'action des autres unités. C'est ainsi que dans ce jeu, les unités d'artillerie servent, tant pour l'attaque que pour la défense, à augmenter les coefficients de combat des unités amies quand elles attaquent ou sont attaquées. Par conséquent, si l'on constate, après avoir terminé les mouvements, qu'une unité attaquée se trouve à portée de tir de l'artillerie ennemie, le coefficient de combat de l'unité attaquante en est augmenté. Inversement, l'unité attaquée peut voir son coefficient de combat augmenté si elle bénéficie d'une couverture d'artillerie. Comme on peut le voir dans le tableau d'artillerie, l'augmentation plus ou moins élevée causée par l'artillerie est déterminée par:

- I) La protection des unités (blindés, etc.),
- II) La distance entre l'artillerie et l'objectif.

C'est sur cette base que l'on peut voir, sur le tableau d'artillerie, quelle est l'augmentation de points dont bénéficie une unité qui combat avec l'appui de l'artillerie.

Pour les tirs contre la première ou la deuxième série d'objectifs (voir le tableau), la première et la troisième colonne servent pour l'artillerie, la deuxième et la quatrième pour les navires.

Chaque unité d'artillerie ne peut tirer à chaque tour que sur un seul hexagone.

Il est permis de concentrer le tir de plusieurs unités d'artillerie sur un même objectif; on additionne ainsi les augmentations de points.

Dans le cas d'unités superposées, c'est le facteur de protection le plus élevé qui est déterminant.

Exemple: chars + infanterie: coefficient de protection des chars pour les deux unités).

L'augmentation porte sur la somme des deux unités.

Exemple: (Fig. 8) Deux unités d'infanterie italiennes + une pièce d'artillerie contre une unité blindée U.S. + deux pièces d'artillerie; supposons que toutes les pièces d'artillerie se trouvent à une distance de deux hexagones de leurs objectifs respectifs.

Total des coefficients italiens:

$4 + 4 + 2$  (augmentation due à la pièce d'artillerie italienne qui tire sur l'unité U.S.) = 10.

Total des coefficients U.S.:  $5 + 3 + 3$  (augmentation due deux pièces d'artillerie U.S. qui tirent sur les italiens) = 11.

Différence des totaux:  $10 - 11 = -1$ .

C'est toujours l'attaquant qui doit annoncer le premier la manière dont il utilise son artillerie et ce lors de chaque phase de combat.

L'activité de toutes les pièces d'artillerie en présence se calcule à la fin de la phase de mouvement, quel que soit le joueur dont c'est le tour.

L'artillerie peut tirer après s'être déplacée.

Répetons que l'augmentation due à l'artillerie n'est valable que pendant la phase de combat et non pas pendant les autres phases de chaque période. Si, lors d'un tour, une unité d'artillerie est elle-même attaquée, elle ne peut appuyer aucune autre unité.

Le coefficient de combat des unités d'artillerie ne joue qu'en cas de défense et non pas en cas d'attaque.

Aucune unité d'artillerie ou assimilée à l'artillerie, ne peut attaquer comme l'infanterie. Leur facteur de combat (inscrit avant la barre), n'est utilisé qu'en défense.

Les navires obéissent aux mêmes règles que les unités d'artillerie, en ce qui concerne leurs tirs contre des unités situées sur la terre ferme.

Exception: les navires ne peuvent pas être superposés. L'augmentation donnée par ces tirs est indiquée sur le Tableau d'Artillerie.

En outre, les batteries côtières et les places fortes peuvent choisir de tirer, une fois par période et quand c'est leur tour, sur des navires, et ce en alternative à leur activité d'artillerie normale.

Le tir s'effectue en lançant 2 dés par pièce qui tire. Si le résultat est égal au facteur de combat doublé du navire (un facteur 6 est considéré comme 12), le navire est coulé. Si le résultat diffère de 1 point (par exemple, facteur de combat doublé = 6, résultat des dés = 5 ou 7), le navire est réduit et le restera jusqu'à la fin de la partie.

Deux réductions équivalent à couler le navire.

Bien évidemment, l'objectif d'un tir doit se situer dans la portée de tir maximale de la pièce (cette portée de tir maximale est inscrite sur la pièce à côté du coefficient de combat).

Les unités d'artillerie qui ont subi une réduction ne confèrent aux unités qu'elles appuient qu'une augmentation de coefficient de combat réduite de moitié (avec arrondissement au chiffre supérieur).

Exemple: Une augmentation de +3 sera ramenée à +2 en cas de réduction. Les unités d'artillerie allemandes, dotées de l'excellent canon de 88

mm., étaient extrêmement efficaces à brève distance; c'est pourquoi on leur réserve la première ligne sur le Tableau d'Artillerie.

Une artillerie réduite qui tire sur des navires obtient un résultat de réduction seulement si elle tire un chiffre égal au facteur de défense du navire.

### LES TRAINS BLINDÉS ET LES CHEMINS DE FER

Les Italiens disposaient sur l'île de 3 trains blindés qui, dans le jeu, sont symbolisés par 3 pièces d'artillerie.

Ces 3 pièces sont placées, au début de la partie, à Augusta, Messine et Trapani.

Pendant toute la partie, elles ne pourront jamais quitter les lignes de chemin de fer sous peine d'élimination.

Tout comme les places fortes et les batteries côtières, les trains blindés ont deux fonctions possibles: ils tirent soit sur les troupes situées sur la terre ferme, soit sur les navires.

Les trains blindés peuvent, eux aussi, être superposés entre eux jusqu'à un maximum de deux. On ne peut cependant pas leur superposer d'autre unités.

Leur coefficient de protection est le même que celui des blindés. Les trains blindés n'ont rien à voir avec les transports par chemins de fer. Les chemins de fer permettent, mais seulement aux forces de l'Axe, des transports rapides.

En effet, les unités transportées par chemin de fer ont un coefficient de mouvement de 40 hexagones au maximum.

Ces mouvements se font cependant uniquement et entièrement par chemin de fer.

Le départ d'un transport par chemin de fer a lieu: soit dans un hexagone comprenant une ville traversée par un chemin de fer (gare); soit dans un hexagone adjacent au précédent.

L'arrivée d'un transport par chemin de fer a lieu à partir de la période dans n'importe à celle du départ et elle est permise dans n'importe quel hexagone traversé par un chemin de fer, en respectant les règles normales de mouvement, qu'une unité quelconque qui voyage par chemin

de fer ne peut pas sortir de ce dernier dans la même période où elle y est entrée.

Les unités transportées par chemin de fer ne peuvent pas être superposées, mais peuvent former un convoi.

Un convoi est formé en plaçant les unités transportées sur des hexagones adjacents entre eux et qui sont tous traversés par une ligne ferroviaire. Chaque convoi est formé d'un maximum de trois unités.

Il faut respecter entre un convoi et l'autre une distance d'au moins 5 hexagones.

Deux convois ou trains blindés ne peuvent pas voyager dans des directions opposées sur la même ligne; en effet en 1943, les lignes ferroviaires siciliennes étaient presque toutes à voie unique.

Si un joueur décide de faire faire demi-tour à un convoi, ce convoi devra en tout état de cause poursuivre jusqu'à la gare, suivante et à partir de là il pourra terminer son mouvement en inversant le sens de sa marche.

Un convoi ne peut attaquer aucune unité ennemie pendant sa progression. Les unités ennemies qui occupent une portion de ligne ferroviaire interdisent l'utilisation de la ligne ainsi coupée.

Cependant, une ligne ferroviaire peut être normalement utilisée si elle passe par des zones de contrôle d'unités ennemies.

Contrairement aux routes, les chemins de fer ne donnent lieu à aucune augmentation de points, ni pour les coefficients de mouvement ni pour les coefficients de combat, des unités qui les empruntent.

Seuls les ponts ferroviaires enjambant les fleuves et les torrents sont assimilés aux ponts routiers.

Le coefficient de protection des convois est le même que celui des blindés. Tout hexagone de voie ferrée atteint par les avions (coefficient de protection équivalent à celui de l'infanterie), entraîne une perte de 10 points de facteur de mouvement pour les unités qui le parcourent en convoi.

Cette réduction est supprimée à la fin de la période.

#### LES PHASES DU JEU: L'ALTERNANCE DES TOURS

C'est le principe en vertu duquel le premier tour de jeu d'une période ne revient pas toujours au même joueur.

En effet, au début de chaque période, et indépendamment de la période précédente, les joueurs de chaque camp lancent chacun un dé. Le premier tour revient à celui qui a tiré le chiffre le plus élevé (on recommence en cas d'égalité).

Ceci est destiné à simuler les capacités de transmission des ordres et de réaction à ceux-ci qui n'étaient pas toujours les mêmes, souvent en raison d'impondérables (interruptions de lignes, retards divers).

Toutefois, dans les deux premières périodes du jeu, c'est toujours le joueur Allié qui commence.

#### LE FACTEUR METEO

Le joueur qui a obtenu le premier tour lance une fois encore, le dé afin d'établir les conditions météo pour la période en question. En égard à la saison pendant laquelle la campagne s'est déroulée (l'été) et étant donné la région, les probabilités les plus grandes seront en faveur du beau temps.

Si le lancer du dé donne:

Un chiffre de 1 à 4 (inclus), le temps sera beau pendant la période en question.

Le chiffre 5, le temps sera nuageux et permettra le décollage de 50% seulement des avions à la disposition de chaque joueur (arrondissement au chiffre supérieur).

Le chiffre 6, le temps sera très mauvais et cela aura pour conséquence:

qu'aucun avion ne pourra décoller, qu'aucun navire ne pourra se déplacer ou tirer, que toute l'artillerie est considérée comme

"réduite", que les unités terrestres qui sont en dehors des routes et des chemins de fer ont leur coefficient de mouvement réduit de 50% (arrondissement au chiffre supérieur);

que les réductions dues au terrain sont multipliées par 2;

qu'aucune action de débarquement ne peut avoir lieu. Pendant la période qui suit celle où est sorti le 6, les torrents ont les mêmes effets de réduction des coefficients de combat et des coefficients de mouvement que les fleuves.

Cette procédure n'existe pas pendant les deux premières périodes où le temps est toujours beau par règle.

#### LA D.C.A.

Malgré les différences quantitatives, toutes les armées antagonistes avaient à leur disposition des flottes aériennes.

Ces flottes aériennes subissaient, pendant leurs missions, des pertes inévitables mais variables, dues au tir de la D.C.A. et à la chasse ennemie.

Dans le jeu, la chasse est assimilée à la D.C.A. étant donné que les bombardiers avaient la plus grande efficacité, et c'est bien de cette efficacité dont nous avons voulu tenir compte dans le jeu. Pour déterminer le nombre d'avions abattus par la D.C.A. lors de chaque période, chaque joueur lance un dé et élimine un certain nombre d'avions en respectant le tableau suivant:

1 - 2: les pertes sont de 10% du total des avions que l'on fait décoller (arrondissement au chiffre inférieur).

3 - 4: les pertes sont de 20% du total des avions que l'on fait décoller (arrondissement au chiffre inférieur).

5 - 6: les pertes sont de 30% du total des avions que l'on fait décoller (arrondissement au chiffre inférieur).

Exemple: si 11 avions décollent, alors que le 5 est sorti, les pertes s'élèveront à 3 avions.

Ces pourcentages de pertes sont calculés sur le nombre d'avions qui décollent; on écarte du calcul les avions qui restent à terre à cause du mauvais temps ou du choix du joueur.

En outre, pour tenir compte de l'inégalité des flottes aériennes, les Alliés peuvent, lors de chaque période, réaligner tous leurs avions; ils peuvent donc remplacer tous les avions perdus entre chaque période.

L'Axe, par contre, ne peut plus réutiliser ses avions abattus par la D.C.A., lors des périodes suivantes.

Lorsque la flotte aérienne de l'Axe en arrive à être réduite à 3 avions seulement, elle ne peut plus subir de pertes. Si un joueur décide de ne pas utiliser ses avions pendant une certaine période, il est évident qu'il ne subit aucune perte.

#### LES BOMBARDEMENTS

Lorsque les joueurs ont fixé le nombre des avions abattus par la D.C.A. ainsi que le nombre de ceux qui ne peuvent décoller à cause du mauvais temps éventuel, ils subdivisent les appareils restants en escadres.

Chaque joueur place ensuite ses escadres sur les objectifs qu'il veut bombarder.

Il est évident que les probabilités de toucher l'objectif sont d'autant plus élevées que l'escadre est nombreuse mais que dans ce cas, le nombre d'objectifs que l'on peut atteindre est d'autant moins élevé.

Exemple: Il reste 15 avions à disposition des alliés dans une période donnée.

Ils peuvent donc en placer 5 sur la 15e division, 5 sur Augusta, 3 sur un régiment de bersagliers et 2 encore sur un autre régiment de bersagliers.

Les avions une fois placés sur leurs objectifs, il s'agit de savoir si ces derniers sont touchés.

A cet effet, chaque joueur lance 2 dés pour chaque avion et vérifie, en utilisant le Tableau des Bombardements, si le résultat donné par les dés est suffisant ou non pour que le bombardement soit réussi. Le Tableau des Bombardements prend en considération:

Le nombre des avions qui bombardent le même objectif et

Le coefficient de protection de l'objectif.

En cherchant le point d'intersection des deux colonnes, on trouve le résultat minimum qui doit être donné les dés pour que le bombardement soit efficace.

Exemple: 5 avions bombardent une unité d'infanterie superposée à une unité de blindés (le facteur de défense pour les 2 unités équivaut à celui des blindés).

Sur le Tableau on peut constater que le résultat (des dés) minimum requis est de 10.

Le joueur lance alors les 2 dés autant de fois qu'il y a d'avions en mission.

Lorsqu'un résultat suffisant apparaît pour la première fois, le joueur retire tous ses avions de l'objectif et place sur les pièces touchées le petit signal de réduction due au bombardement. La réduction due aux bombardements produit les mêmes effets qu'une réduction due à un combat, mais uniquement pendant la durée de la période au cours de laquelle le bombardement est effectué.

A la fin de la dite période, les signaux de réduction sont retirés et les unités bombardées retrouvent ainsi leur intégralité.

Si aucun des avions n'arrive à obtenir aux dés le résultat minimum requis, tous les avions sont alors retirés et l'objectif reste intact. Les avions d'une escadre ne peuvent pas être détournés sur un autre objectif pendant toute la période en cause, même si le premier d'entre eux a déjà touché l'objectif.

Les bombardements effectués sur des hexagones ferroviaires (facteur de défense égal à celui de l'infanterie), comportent une perte de 10 point du coefficient de mouvement des unités voulent le parcourir.

Ces bombardements sont signalés par des pièces d'"explosion" qui sont retirées à la fin de la période.

Les bombardements de convois, causent une réduction à ces derniers et ont également un effet sur le chemin de fer.

Les bombardements de ponts rendent ceux-ci impraticables (à cet effet, on place sur le pont le signal "pont détruit") jusqu'à leur reconstruction par le génie (coefficient de protection égal à celui des blindés).

Chaque navire peut être attaqué par les avions. La procédure à suivre dans ce cas est la même que dans le cas de tirs d'artillerie contre des navires (voir plus haut).

Toute réduction subie par un navire est définitive et ne peut donc plus être compensée pendant toute la partie.

Après les bombardements et donc après avoir retiré tous les avions, on passe aux phases de mouvement et de combat selon les règles exposées plus haut et dans l'ordre des tours déjà fixé par les dés pour la période en cause.

#### LE DEBARQUEMENT

Vous aurez remarqué que la Feuille-Calendrier

subdivise les deux premiers jours (le 10 et le 11/7) en deux périodes distinctes. En effet, c'étaient là deux jours particulièrement critiques pour les Alliés et très denses en activités diverses.

Cette subdivision permet d'effectuer le débarquement (particulièrement délicat) en deux phases, précédées cependant par les bombardements aériens mais avec la moitié seulement des avions à disposition

1) Première phase (première période), des joueurs Alliés: le joueur place le maximum permis de pièces sur les hexagones de plages prévus pour les débarquements (entre Licate et Pozzallo pour les troupes U.S.; entre Pachino et Syracuse pour les troupes britanniques), sans les superposer.

Une fois placées sur les plages, les unités débarquées ne peuvent pas avancer.

On détermine ensuite l'issue des combats avec les éventuelles divisions côtières adjacentes aux unités débarquées. Lors de cette phase, les

retraites éventuelles d'unités Alliées entraînent leur élimination pure et simple.

La joueur Allié choisit librement la quantité et la qualité des unités qui débarquent les premières.

Toutes les unités terrestres Alliées sont considérées comme "réduites" pendant le débarquement.

2) Première phase, tour des joueurs de l'Axe: les règles normales de mouvement et de combat sont respectées à une exception près: lors de ce tour, le coefficient de mouvement des unités de l'axe est réduit de 50% (arrondissement au chiffre supérieur).

3) Deuxième phase (deuxième période), tour des joueurs Alliés: après un nouveau bombardement aérien, effectué en utilisant toujours 50% seulement des avions à disposition, les joueurs alliés peuvent déplacer avec un coefficient de mouvement réduit de 50%, les unités débarquées lors du tour précédent. Ces mouvements ne peuvent pas être effectués si les unités en cause sont encore engagées dans des combats avec les défenses côtières dont il est interdit de "décrocher".

Les hexagones de plage ainsi libérés par les unités qui ont pu avancer, peuvent être occupés par les unités non encore débarquées qui respecteront les mêmes modalités que celles qui les ont précédées.

4) Deuxième phase, tour des joueurs de l'axe: les réductions du premier tour seront ici aussi respectées.

Pendant les phases du débarquement, les navires n'ont aucune fonction de transport, mais ont uniquement une fonction d'appui au même titre que l'artillerie.

Les navires sont placés en mer à la discrétion du joueur lors de la première phase.

Lors de ces deux phases de débarquement, le premier tour revient toujours aux Alliés; ce n'est qu'à partir de la 3e période (12-13/7) qu'intervient la règle de l'alternance des tours (voir plus haut).

Même pendant le débarquement les ravitaillements peuvent superposés à d'autres unités. Les divisions côtières sont des objectifs de toute première importance: si on les attaque, on ne peut s'en décrocher que par suite d'une issue négative du combat (A2 par exemple), ou par suite d'une destruction totale de la division côtière elle-même.

Les unités Alliées qui débarquent sont obligées d'attaquer les divisions côtières qu'elles rencontrent pendant le débarquement.

#### LES LARGAGES DE PARACHUTISTES ET D'UNITES AEROPORTEES

Nous savons que, au cours de la partie, les joueurs peuvent utiliser des troupes parachutées

ou aéroportées.  
Ces unités n'ont pas d'objectifs prédéterminés.  
Elles peuvent être lâchées sur n'importe quel hexagone, au choix du joueur.  
Toutefois, des erreurs de navigation, le vent ou d'autres impondérables peuvent déplacer le point d'arrivée prévu.

Dans le jeu, ces impondérables sont simulés comme suit:  
On place d'abord les unités (même superposées) là où on le souhaite, pendant le tour aérien.  
On lance ensuite les deux dés un après l'autre autant de fois qu'il y a d'unités en cause.  
Le premier dé fixe la distance (exprimée en hexagones) entre le point d'atterrissage prévu et le point d'atterrissage réel. Le 5 et le 6 donnent le droit au joueur de renoncer à lâcher l'unité en cause.

Le second dé fixe la direction dans laquelle se calcule la distance entre le point d'atterrissage prévu et le point d'atterrissage réel.  
Ce calcul se fait sur base de la rose des vents et du tableau suivant: 1 = N, 2 = NE, 3 = SE, 4 = S, 5 = SO, 6 = NO (Fig. 9).

Pendant la période où l'atterrissage a lieu, les unités parachutistes et aéroportées ne peuvent pas se déplacer (elles doivent rassembler leurs hommes) et elles sont considérées comme "réduites".

Le joueur qui largue des troupes parachutistes ou aéroportées doit laisser inutilisé, au début de la période en cause, un avion par unité larguée.  
Certains largages peuvent également avoir pour résultat l'élimination pure et simple de l'unité, selon l'hexagone d'atterrissage effectif déterminé par les dés:

- Il y a élimination lorsque les unités finissent par atterrir sur:
  - un hexagone de mer;
  - un hexagone contenant un fleuve;
  - un hexagone contenant des ennemis ou contrôlé par eux;
  - un hexagone de montagne (uniquement pour les planeurs anglais).

Une fois atterries, les unités parachutistes ou aéroportées sont considérées pendant tout le reste de la partie comme des unités d'infanterie normales.

#### LES OPERATIONS AMPHIBIES

Pendant leur avance, les Américains aussi bien que les Britanniques utilisèrent cette forme de mouvement pour isoler les unités ennemies en retraite.

Dans le jeu, la simulation de ces opérations se fait comme suit:

Ces opérations ne peuvent être effectuées que par les Alliés et à partir de la 16<sup>e</sup> période seulement (voir-Feuille-Calendar).

Elles sont effectuées par un maximum de 4 unités d'infanterie non motorisée par période.

Le mouvement se fait en plaçant les dites unités dans une région côtière; elles peuvent être superposées ou être proches l'une de l'autre.

Le joueur doit les y maintenir immobiles et sans combat (ni offensif ni défensif) pendant une période complète et ce indépendamment de l'ordre des tours.

Si elles doivent malgré tout subir un combat défensif, le joueur doit alors attendre que s'écoule une période supplémentaire entière, avant de lancer l'opération amphibie.

Lors de la période suivante, quand vient leur tour et si le temps le permet (facteur météo 1 à 4), les dites unités sont directement placées dans une autre région côtière, distante de la première d'un maximum de 20 hexagones de parcours réel par mer. Pendant la période de leur débarquement ces

unités ne peuvent pas se déplacer et leur coefficient de combat est réduit de 50%, comme c'est d'ailleurs le cas pour le débarquement général initial.

Ici également, les navires ne peuvent avoir qu'une fonction de couverture et non pas de transport; en effet, c'étaient des unités plus petites qui, en théorie, assuraient le transport.

#### LE GENIE

Les unités du génie (coefficient de protection égal à celui de l'infanterie) peuvent:

- 1) mettre en place des champs de mines
- 2) dénimer ces derniers
- 3) faire sauter des ponts
- 4) construire des ponts

Ces activités exigent un certain temps: une période entière (2 jours) pour les opérations 1), 2) et 3)

deux périodes pour l'opération 4).

Pour activités, il faut qu'elles restent sur l'hexagone en cause pendant les périodes fixées plus haut et; qu'elles n'y soient pas attaquées.

Au cas où une de ces conditions n'est pas respectée, les périodes pendant lesquelles les unités du génie combattent n'interviennent pas dans le calcul du temps pris par le placement dans les hexagones où elles se trouvent ou le retrait de ces hexagones: des pions symbolisant les champs de mines, et des pions symbolisant les ponts détruits.

Ces opérations se font lors de la 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> période de séjour sans combat des unités du génie dans les hexagones en cause.

Il est interdit de placer des champs de mines dans les villes et dans les places-fortes.

#### REGLES FACULTATIVES ET HYPOTHESES

Nous avons jusqu'ici examiné les règles générales du jeu.

Passons maintenant aux autres règles que l'on peut éventuellement lui ajouter.

Elles rendent le jeu plus réaliste mais également un peu plus compliqué et c'est pourquoi nous les considérons comme facultatives, surtout pour les premières parties que l'on joue.

#### LES LIAISONS

Chaque unité de l'axe doit, pour garder toute son efficacité, être en liaison constante avec d'autres unités de l'axe.

Ces liaisons servent à recevoir: les ordres et les renseignements divers et dans le cas qui nous occupe, les informations sur l'évolution générale de la guerre (le 8/9/1943, date de l'armistice signé par l'Italie, est proche). Plus une unité de l'axe est isolée, plus son moral tend à baisser.

C'est pourquoi, si à moment donné, une unité de l'Axe n'est plus en liaison avec au moins 5 autres unités de sa propre armée ou de l'armée qui lui est alliée, elle subit une réduction à partir de la période suivante.

Chacune de ces liaisons se concrétise par une distance maximum de 10 hexagones.

Les hexagones en question doivent être libres de toute zone de contrôle ennemie mais ils ne doivent pas forcément former une ligne droite (Fig. 10). Les unités placées dans les villes n'ont pas de problèmes de liaisons. Si une unité n'est plus reliée qu'à;

quatre unités amies, elle subit une réduction de 1 point de son coefficient de combat;

trois unités amies, elle subit une réduction de 2 points de son coefficient de combat et ainsi de suite jusqu'à la réduction maximum de 5 points

que subit une unité complètement isolée.

Le calcul du nombre d'unités qui sont encore en liaison avec une pièce donnée se fait chaque fois que l'on établit la différence entre les coefficients de combat, si des doutes quant à la présence des liaisons sont fondés.

Dans le cadre de cette règle, les unités superposées sont considérées comme distinctes et sont donc en liaison entre elles.

A partir de la 11e période (27-28/7), la méfiance croît entre forces de l'Axe, (rappelons que Mussolini a été renversé le 25/7/1943).

C'est pourquoi, à partir de cette période, seules les liaisons entre Italiens entre eux et Allemands entre eux resteront valables (voir la Feuille-Calendrier).

(quelle que soit la réduction, on ne descend jamais en dessous de la valeur "0").

Les divisions côtières et les trains blindés font exception aux règles sur les liaisons.

#### LES APPROVISIONNEMENTS

Les pions représentant les unités d'approvisionnement ne sont utilisés que si l'on applique cette règle facultative.

Les unités d'infanterie motorisée, d'artillerie et les blindés, ne peuvent se déplacer et combattre que se elles partent d'un hexagone qui se trouve lui-même éloigné d'une unité d'approvisionnement d'une distance maximum de 6 hexagones.

Cette distance maximum est portée à 12 hexagones si on peut la parcourir par la route.

Dans le cas d'un parcours mixte (route + "tout terrain") la partie "tout terrain" de la distance séparant une unité d'approvisionnement des unités approvisionnées, ne peut pas dépasser 3 hexagones.

Exemple: Neuf hexagones de route + trois hexagones en "tout terrain" = 12: solution permise.

8 hexagones de route + 4 hexagones de "tout terrain" = 12 aussi, mais cette solution est interdite.

Le trajet suivi pour l'approvisionnement des unités en cause ne peut pas être "coupé" par des zones de contrôle ennemies (Fig. 11) et ne peut pas passer par des montagnes sans routes.

Les unités de reconnaissance et l'infanterie sont exclues de la présente règle facultative.

Toute unité d'approvisionnement peut ravitailler un nombre illimité d'unités.

Les mouvements des unités d'approvisionnement se font en dernier lieu.

Les unités non approvisionnées ne peuvent se défendre normalement qu'une seule fois.

Ensuite, leur coefficient de combat tombe à zéro. (la différence entre les facteurs de combat sera donc 6 à 0, 4 à 0, etc.).

Les unités d'approvisionnement ont un coefficient de combat égal à zéro, cependant on peut toujours les superposer à d'autres unités sans aucune incidence sur les règles de superposition des pions.

Les unités d'approvisionnement ont un coefficient de protection égal à celui des blindés.

Les unités d'approvisionnement qui ont subi une réduction en raison de bombardements aériens ou d'attaques, réduisent de 2 points les coefficients de combat et de mouvement des unités qu'elles ravitaillent et ce pendant la période où a eu lieu le bombardement ou l'attaque. Les unités d'approvisionnement subissent les mêmes réductions de mouvement que celles de l'infanterie motorisée:

elles ne peuvent pas passer par des hexagones de montagne sans routes.

D'autre part, elle n'ont pas de zone de contrôle. Les villes signalées par une étoile et les places fortes constituent des centres

d'approvisionnement fixes pour les forces de l'Axe.

Elles obéissent aux mêmes règles et ont les mêmes fonctions que les unités d'approvisionnement mobiles.

A partir du moment où les villes signalées par une étoile et les places fortes sont occupées par les Alliés, elles deviennent des centres d'approvisionnement pour ces derniers.

Le choix du placement initial des unités d'approvisionnement est libre.

Les ravitaillements par avion ou parachutés n'agissent pas pendant la période où ils sont effectués.

Une ligne de ravitaillement peut toujours être tracée par dessus ses propres unités même si ces unités combattent pendant la même période.

L'artillerie non ravitaillée ne peut tirer qu'une fois (en attaque ou en défense).

#### HYPOTHESES DIFFERENTES

##### Augusta

En apprenant la nouvelle du débarquement, la base d'Augusta "se suicida" inexplicablement. En effet, ses occupants démantelèrent eux-mêmes toutes les défenses qui en faisaient pourtant une des places fortes les plus puissantes de l'île.

On peut recréer cette situation dans le jeu en faisant lancer un dé par le joueur italo-allemand au début de chaque période. Si c'est le 1 ou le 2 qui sort, la base d'Augusta ne sera pas considérée comme une place forte mais comme une ville normale à partir de la période en question.

■  
ESEMPI  
EXEMPLE  
■

FORZE IN CAMPO  
FORCES SUR LE CHAMP

■  
EXAMPLE  
DAS BEISPIEL  
■

FORCES ON THE FIELD  
KAMPF STEHENDE KRÄFTE

■  
**'43**





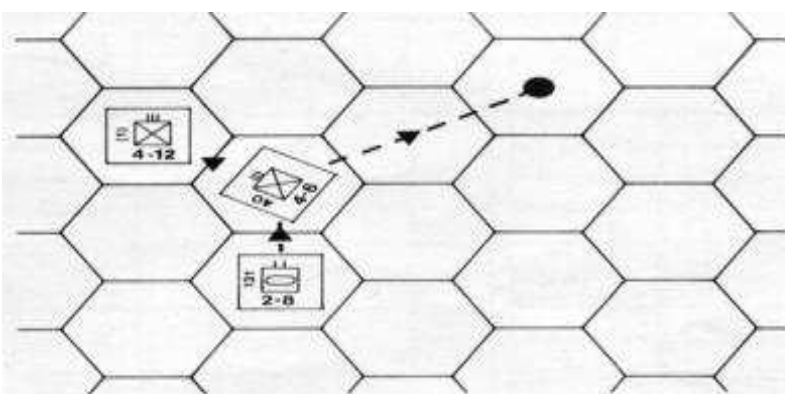


Fig. 4a  
Abb. 4a

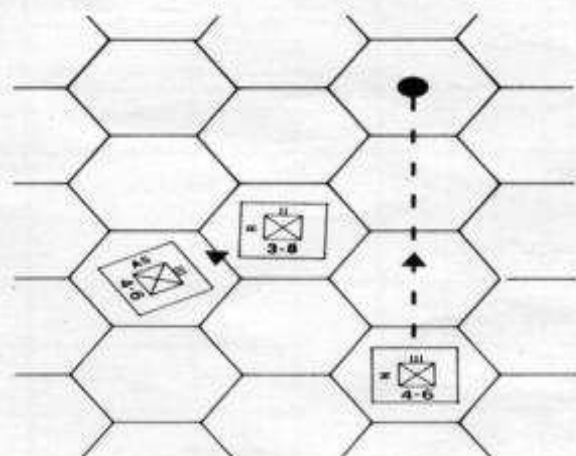


Fig. 4b  
Abb. 4b

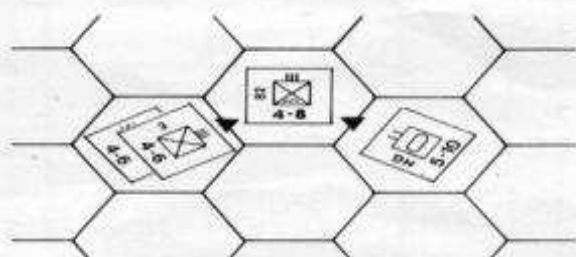


Fig. 5  
Abb. 5

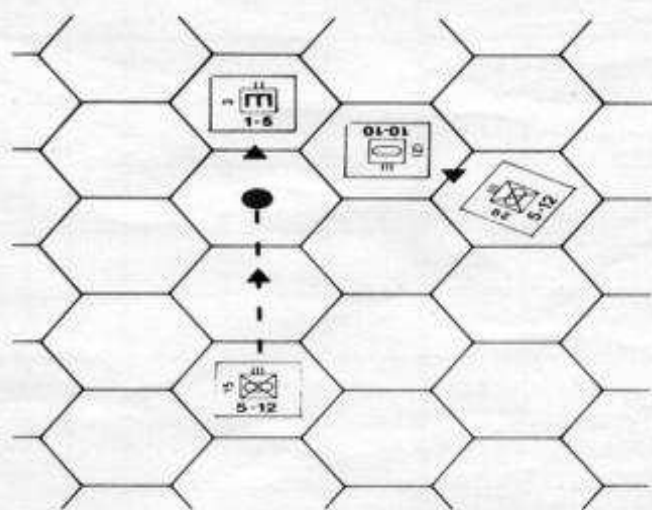


Fig. 6  
Abb. 6

# 43

FEUILLE DES FORCES SUR LE CHAMP

|  | GIORNO DI INGRESSO<br>JOUR D'ENTREE<br>ENTRANCE DAY<br>EINMARCHTAG | LOCALITÀ DI ARRIVO<br>LACALITE D'ARRIVEE<br>ARRIVAL LOCALITY<br>ANKUNFTSORT | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|--|--|---|--------------------------|--------------------------|
|  |  |   |                          |                          |
| ASSIETTA (AS)  | 10   | ■ MARSALA   |                          |                          |
| NAPOLI (N)   | 10   | ■ SIRACUSA  |                          |                          |
| AOSTA (AO)   | 10   | ■ PALERMO   |                          |                          |
| LIVORNO (L)  | 10   | ■ LICATA  |                          |                          |
| RISERVA DI ARTIGLIERIA<br>RESERVE DE ARTILLERIE<br>ARTILLERY RESERVE<br>ARTILLERIERESERVE        | 10   | ■ ENNA  |                          |                          |
| 131°   | 10   | ■ ENNA  |                          |                          |
| ARDITI (A)   | 10   | ■ ENNA  |                          |                          |
| BERSAGLIERI (B)  | 10   | CALTANISSETTA   |                          | 2                        |
| 15°  | 10   | ■ MARSALA<br>■ ENNA<br>CATANIA  |                          |                          |
| HERMANN GÖRING (HG)  | 10   | ■ CALTAGIRONE   |                          |                          |
| PARACADUTISTI<br>PARACHUTISTES<br>PARATROOPERS<br>FALLSCHIRMTRUPPEN                              | 14   | OVUNQUE<br>PARTOUT<br>ANYWHERE<br>UEBERALL                                  | 2                        |                          |
| 29°  | 15   | MESSINA   |                          |                          |
| RANGERS  | 10   | LICATA<br>POZZALLO  |                          |                          |
| 1°   | 10   | LICATA<br>POZZALLO  |                          |                          |
| 2°   | 10   | LICATA<br>POZZALLO  |                          |                          |
| 3°   | 10   | LICATA<br>POZZALLO  |                          |                          |
| 82°  | 14   | OVUNQUE<br>PARTOUT<br>ANYWHERE<br>UEBERALL                                  | 2                        |                          |
| 45°  | 10   | LICATA<br>POZZALLO  |                          |                          |
| RISERVA (2)<br>RESERVE (2)   | 26   | SPIAGGE<br>PLAGES<br>SHORES<br>STRAENDE                                     |                          |                          |
| RISERVA (1)<br>RESERVE (1)   | 26   | SPIAGGE<br>PLAGES<br>SHORES<br>STRAENDE                                     |                          |                          |
| COMMANDOS (C)  | 10   | PACHINO<br>SIRACUSA   |                          |                          |
| 1°   | 10   | PACHINO<br>SIRACUSA   |                          |                          |
| 50°  | 10   | PACHINO<br>SIRACUSA   |                          |                          |
| 51°  | 10   | PACHINO<br>SIRACUSA   |                          |                          |
| 23°  | 10   | PACHINO<br>SIRACUSA   |                          |                          |
| 231°   | 10   | PACHINO<br>SIRACUSA   |                          |                          |
| AVIOTRASPORTATI<br>UNITES AEROPORTEES<br>AIR-BORNE TROOPS<br>AUF DEM LUFTWEG BEFOERDERTE TRUPPEN | 18   | OVUNQUE<br>PARTOUT<br>ANYWHERE<br>UEBERALL                                  | 2                        |                          |
| RISERVA (78)<br>RESERVE (78)   | 30   | SPIAGGE<br>PLAGES   |                          |                          |

Esercito Italiano  
ITALIAN ARMY  
Armee Italienne  
ITALIENISCHES HEER

Esercito Tedesco  
GERMAN ARMY  
Armee Allemande  
DEUTSCHES HEER

Esercito degli Stati Uniti  
UNITED STATES ARMY  
Armee des Etats Unis  
AMERIKANISCHES HEER

Esercito Inglese  
ENGLISH ARMY  
Armee Anglaise  
ENGLISCHES HEER



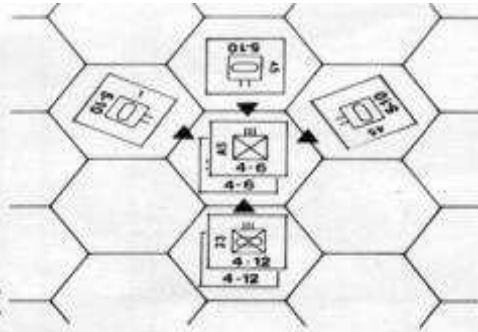


Fig. 7  
Abb. 7

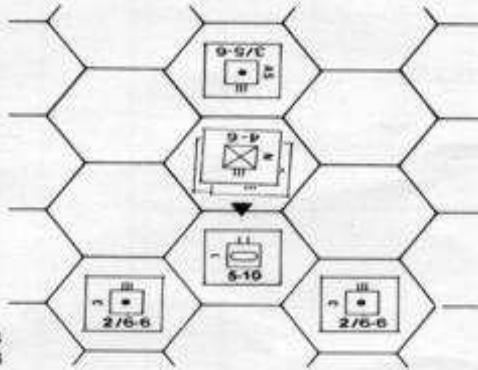


Fig. 8  
Abb. 8

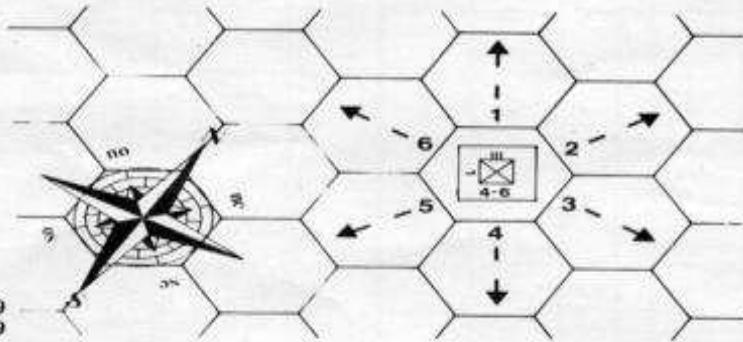


Fig. 9  
Abb. 9

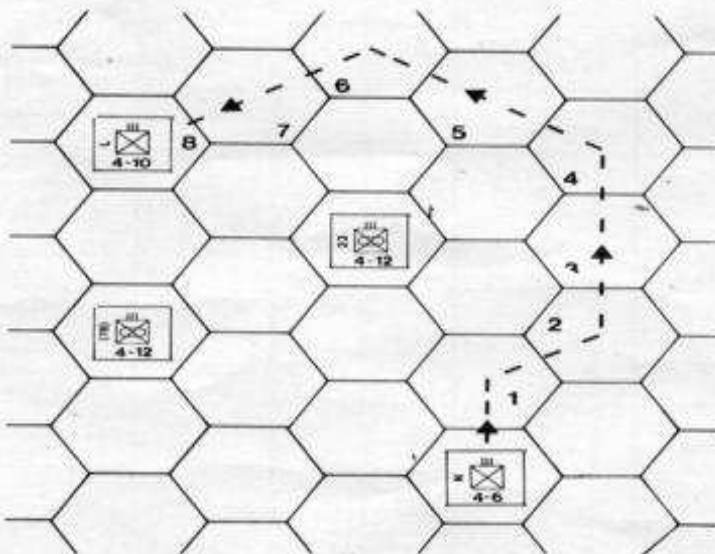


Fig. 10  
Abb. 10

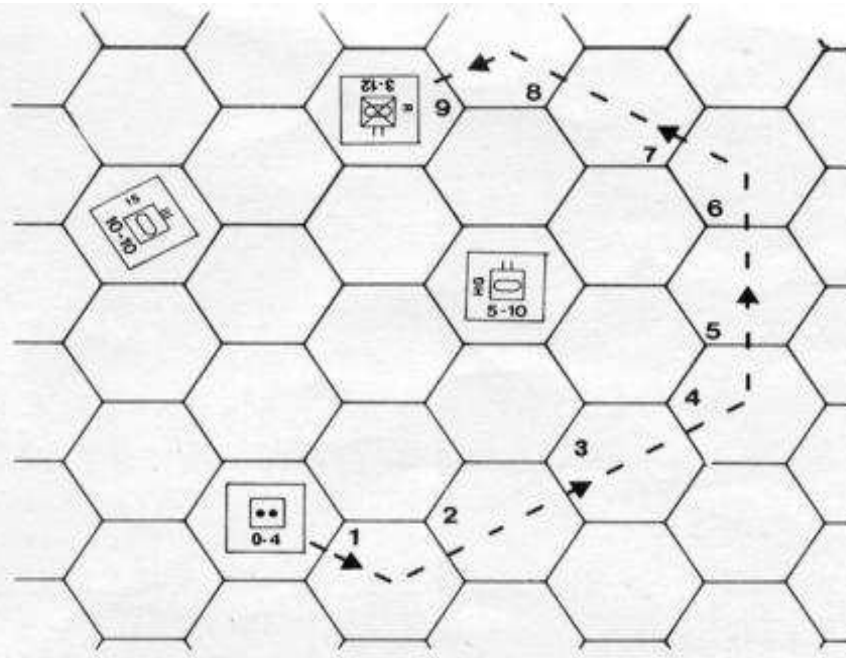


Fig. 11  
Abb. 11

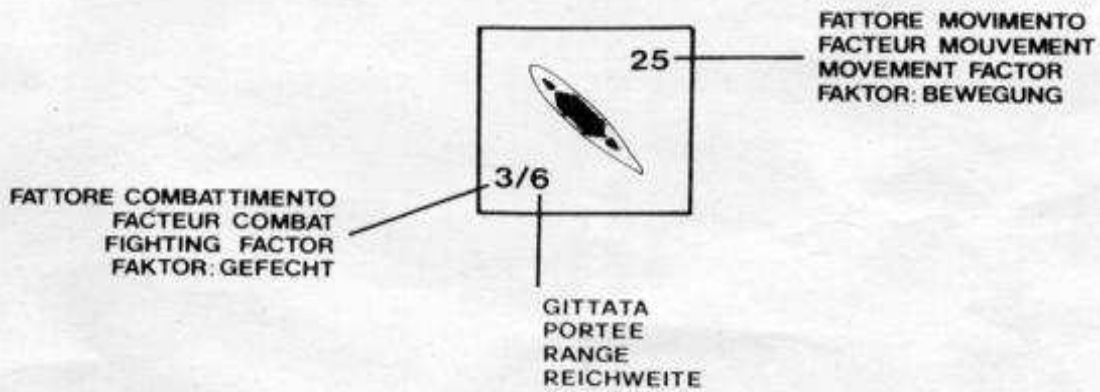
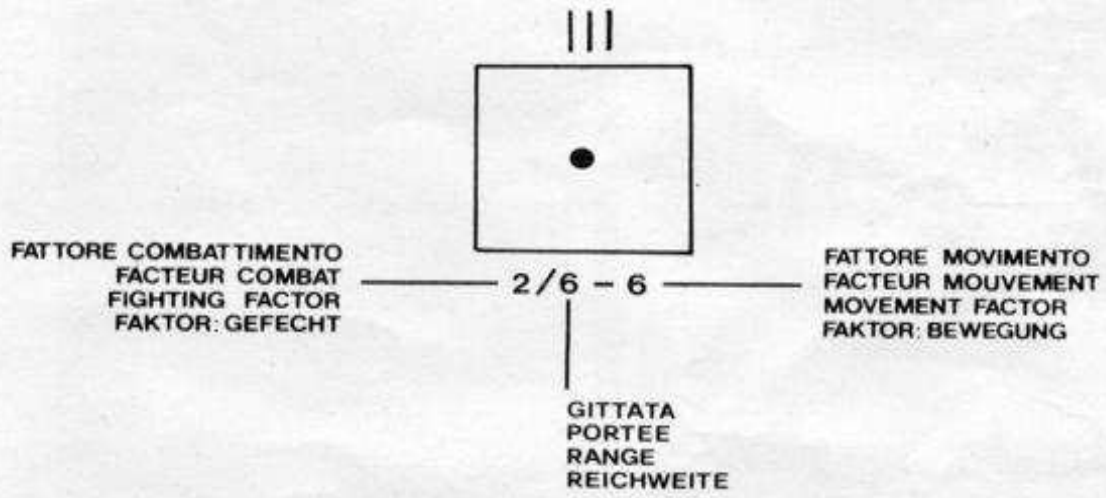


Fig. 1  
Abb. 1