

REGOLAMENTO

GIOCO BASICO

GIOCO AVANZATO

REGLEMENT

JEU DE BASE

JEU AVANCE

# YOM KIPPUR



SIMULATION  
GAMES

## INTRODUCTION

Yom Kippur (Y.K.) est la simulation du 4e conflit israélo-arabe. Y.K. est basé sur des recherches historiques approfondies, ce qui permettra aux joueurs de mieux comprendre le "pourquoi" et le "comment" des événements qui se déroulèrent au Moyen-Orient en Octobre 1973. Afin de satisfaire les goûts et les exigences à la fois des joueurs débutants et des experts en wargames, le règlement a été établi à 2 niveaux de difficultés. Le niveau de base qui se joue sur une seule carte (Sinai) prévoit l'utilisation d'une partie seulement des unités engagées dans le conflit ainsi que l'emploi de tableaux et de règles simplifiés. Tous les éléments du jeu de base sont identifiés par l'inscription "Base". La position des pions est rigoureusement conforme à la vérité historique et commence à partir du moment où les troupes égyptiennes ont traversé le canal de Suez. Une fois que les joueurs ont parfaitement assimilé les règles de base, ils peuvent se lancer dans un jeu plus complexe et articulé, et simuler la guerre dans sa totalité, y compris le front du Golan. Ils utiliseront pour cela les deux cartes et tous les pions restants. Dans ce jeu, les hypothèses qui furent à la base du conflit sont historiques, tandis que les développements dépendent des joueurs. Par exemple, le joueur arabe pourra placer ses ponts sur le canal dans des positions différentes de la réalité tandis que le joueur israélien pourra disposer ses réserves comme bon lui semble. Enfin, la simulation du conflit aérien est volontairement faite de façon superficielle dans les règles de base afin d'en faciliter l'apprentissage; elle est beaucoup plus approfondie dans les règles avancées, ce qui donne au jeu une représentation particulièrement attentive de cet aspect de la guerre.

## UTILISATION DES ELEMENTS DU JEU

Dans le jeu de base les joueurs utilisent:

- uniquement la carte du Sinai
- les pions pré-découpés ayant l'inscription "base"
- les tableaux de combats terrestres
- la première partie du règlement.

## PREPARATION DE LA CARTE TRIDIMENSIONNELLE

La construction de la carte tridimensionnelle se fait tout d'abord en emboîtant les deux pièces du premier niveau (plaines); puis en superposant, éventuellement en les collant, les différents niveaux supérieurs (montagnes et pics) en faisant correspondre les lettres inscrites sur la partie blanche du premier niveau avec les lettres inscrites sur les niveaux supérieurs (A avec A, B avec B, etc.).

Ces inscriptions n'auront par la suite aucune utilité dans le jeu (Fig. A).

## LE JEU DE BASE

### A) LA CARTE

Elle représente la zone où se déroulèrent les combats entre Israéliens et Egyptiens. Un réseau hexagonal est imprimé sur la carte; il permet de disposer les unités et de régler les déplacements. Différents types de terrains sont représentés sur la carte:

- hexagones clairs - terrain en plaine
- hexagones jaunes - désert
- hexagones bruns - colline (1er niveau)
- hexagones bleus - mer ou lac
- côtés d'hexagones bleus - canal

On trouve en outre sur cette carte les routes, les villes, les cols, les camps retranchés, les fortins de la ligne de défense israélienne Bar Lev et la position initiale des unités.

Toutes ces indications (qui sont décrites dans la légende de la carte) auront une influence sur les déplacements et sur les combats comme nous le verrons par la suite.

### B) LE CALENDRIER

Sur la carte est également imprimé un calendrier; il sert à y déplacer le petit pion marque-temps à la fin de chaque coup. Les joueurs y trouvent aussi la séquence d'entrée des réserves durant la période en question, le moment où entrent en fonction les contremesures électroniques des U.S.A. en faveur d'Israël, et les remplacements pour les deux joueurs.

Les renforts qui entrent en jeu selon la feuille des forces en présence commencent leurs déplacements à partir d'un hexagone de route quelconque sur les côtés de la carte. Les routes d'accès sont choisies par les joueurs. Naturellement, les Israéliens entrent par le côté est et les Egyptiens par le côté ouest.

### C) LES PIONS

Ils représentent les unités engagées dans le conflit, en général au niveau des brigades. Les valeurs inscrites sur les pions correspondent à:

- le type d'unité
- le niveau de l'unité
- le facteur de combat (F.C.)
- le facteur de mouvement (F.M.) - (Fig. 1).

D'autres pions représentent:

- les ponts
- les avions
- le marque-temps
- les pions "choc"
- les fortins
- les unités SAM (Surface to Air Missile-missiles terre-air) - (Fig. 2).

### D) PREPARATION DU JEU

Une fois la carte installée, le joueur israélien se place du côté est et le joueur égyptien du côté ouest. Les joueurs disposent les unités sur la carte selon les indications de la feuille des forces en présence. Les pions doivent se présenter avec la face portant le F.C. plus élevé (plus foncée) vers le haut au début du 1er coup. Les joueurs doivent respecter les règles de concentration des unités (voir ce chapitre).

En particulier:

#### Israël

Le joueur israélien placera ses unités dans les hexagones portant les mêmes symboles que les pions.

Puis il placera les fortins correspondants aux symboles blancs sur la carte.

#### Egypte

Le joueur égyptien placera les ponts dans les hexagones où se trouvent leurs symboles sur la carte. Les unités SAM seront placées dans n'importe quels hexagones à l'ouest du canal, à l'exception des hexagones où se trouve un côté de canal. Les unités qui composent la 21<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> division cuirassée seront placées dans les hexagones qui portent leur symbole. Les unités d'artillerie seront disposées n'importe où à l'ouest du canal dans des hexagones ayant un côté de canal. Toutes les autres unités seront placées à l'est du canal, à une distance maximum de 2 hexagones de ce canal. Les avions seront tenus en dehors de la carte.

#### Note

Dans le jeu de base, le 1<sup>er</sup> coup égyptien (traversée du canal) est considéré comme déjà joué. Pendant ce coup, seul le tour de jeu israélien est donc à effectuer.

#### E) LE JEU

Y.K. se joue en différents coups successifs. Chaque coup correspond dans la réalité à 2 jours. Chaque coup est subdivisé en deux tours de jeu (1 tour israélien et 1 tour égyptien). Le premier tour revient toujours au joueur égyptien. Voyons maintenant la liste des activités qui composent un coup (toutes ces activités seront expliquées en détails dans les chapitres suivants).

##### 1) Tour de jeu égyptien

1a) Mise en place des avions, lancer des paras, déplacements des commandos hélicoptères (phase aérienne);

1b) entrée des réserves prévues pour ce tour et déplacements des unités de terre (phase de mouvement);

1c) exécution des bombardements aériens;

1d) exécution des combats terrestres causés par les déplacements (phase de combat).

##### 2) Tour de jeu israélien

2a) Mise en place des avions, lancer des paras, déplacements hélicoptères (phase aérienne);

2b) entrée des réserves prévues pendant ce tour et déplacement des unités terrestres (première phase de mouvement);

2c) exécution des bombardements aériens;

2d) exécutions des combats terrestres créés par les déplacements (phase de combat);

2e) deuxième déplacement des unités israéliennes à l'issue duquel il n'y aura aucune attaque de la part des Israéliens (deuxième phase de mouvement).

3) Déplacement du petit pion marque-temps sur le calendrier

#### F) DEPLACEMENTS DES UNITES - REGLES GENERALES

Pendant chaque phase de mouvement, les joueurs peuvent déplacer toutes leurs unités sur la carte. Ils peuvent déplacer chaque unité (à condition qu'elle ait un F.M.) d'un nombre quelconque d'hexagones n'excédant pas son F.M.. Les joueurs ne sont pas obligés de déplacer toutes leurs unités: ils peuvent les déplacer toutes, seulement quelques unes, ou même n'en déplacer aucune. Les déplacements peuvent être effectués dans n'importe quelle direction, pas obligatoirement en ligne droite (Fig. 3).

Aucun combat ne peut avoir lieu, avant que le joueur déclare avoir terminé tous les déplacements qu'il voulait effectuer (exception:

voir troupes aéroportées).

Les joueurs peuvent déplacer leurs unités au-dessus et à travers des unités amies, alors qu'il est interdit de le faire au-dessus ou à travers des unités ennemies.

Le F.M. ne peut pas être transféré d'une unité à une autre ni être cumulé d'un tour sur l'autre.

#### Note

LE DE SERT UNIQUEMENT A RESOUDRE LES COMBATS. IL N'EST JAMAIS UTILISE PENDANT LES DEPLACEMENTS.

#### G) DEPLACEMENTS DES UNITES - REGLES PARTICULIERES

##### 1) Concentration

Les joueurs peuvent placer au maximum deux brigades dans un même hexagone. Les unités SAM, les ponts, les avions, les pions choc et les fortins ne comptent pas dans le calcul des concentrations.

Il est permis de circuler (sans s'y arrêter) sur des cases déjà complètes.

##### 2) Déplacements sur le terrain

Le fait d'entrer dans des hexagones de terrains différents n'a pas le même "coût" en points de mouvement. Aucune unité ne peut "dépenser" plus que son propre F.M. pour se déplacer, mais toute unité a toujours le droit, dans tous les cas, de se déplacer au moins d'un hexagone (sauf si cet hexagone est infranchissable d'après le règlement).

Les coûts des différents terrains sont les suivants:

TERRAIN EN PLAINE = 1 point de mouvement (pour tout hexagone qui comprenne au moins en partie ce type de terrain) - (Fig. 4)

TERRAIN EN COLLINE = 2 points de mouvement

TERRAIN DESERTIQUE = 2 points de mouvement

TERRAIN MARECAGEUX = 2 points de mouvement

Sauf si des règles particulières le prévoient, il est en général interdit de se déplacer à travers des côtés d'hexagones de canal, de mer ou de lac.

##### 3) Déplacements sur routes

En général, le fait de passer d'un hexagone à un autre en suivant une route ne coûte qu'un demi point de mouvement (Fig. 5).

Les routes éliminent tous les autres coûts en points de mouvement (Fig. 6).

Un déplacement effectué entièrement sur route (c'est-à-dire sans jamais y entrer ou en sortir) ne coûte qu'1/3 des points de mouvement. Un tel déplacement s'appelle mouvement "EN COLONNE". Le déplacement sur routes ne peut pas être utilisé dans des zones contrôlées par l'ennemi (voir chapitre G).

Le déplacement en colonne ne peut pas être utilisé par les Israéliens pendant leur deuxième phase de mouvement d'un tour.

##### 4) Traversée du canal

a) Toutes les unités égyptiennes ne traversent le canal que sur les ponts. Le déplacement sur un pont coûte 2 points de mouvement.

b) Les unités israéliennes traversent les ponts en suivant les mêmes règles que les Egyptiens. Elles peuvent en outre pendant leur première phase de mouvement partir d'un hexagone ayant un côté de canal et se déplacer dans un hexagone adjacent de l'autre côté du canal; elles utilisent dans ce cas la totalité de leur F.M.

Si cet hexagone d'arrivée est adjacent à des unités ennemies, le joueur israélien devra obligatoirement les attaquer. Dans ce cas, le facteur de combat des attaquants est divisé par 2 (arrondi par excès). Si le résultat du combat prévoit la réduction ou la retraite des pions

israéliens, ces derniers sont éliminés.

#### 5) Déplacements à travers les lacs et la mer Rouge

a) A part la brigade de marines (Fig. 7) aucune unité égyptienne ne peut entrer dans de tels hexagones. Les marines utilisent 1 point de mouvement pour chaque hexagone de ce type parcouru. Ils peuvent combiner les déplacements terrestres et navals. Ces unités peuvent terminer leur déplacement dans un hexagone de lac ou de mer. Elles ont aussi le droit de battre en retraite à travers ou dans des hexagones de lac ou de mer.

b) Toutes les unités israéliennes qui commencent leurs déplacements de la première phase de mouvement sur une rive de la mer Rouge ou d'un lac, peuvent y circuler en utilisant 1 point de mouvement pour chaque hexagone d'eau, car elles sont équipées de radeaux (des lignes rouges indiquent les limites de la mer, des lacs et du canal). Il est interdit de terminer ce déplacement dans l'eau.

Il est également interdit d'effectuer ce type de déplacement pendant la deuxième phase de mouvement.

Au terme du déplacement, les unités doivent s'arrêter dès qu'elles touchent terre. Si elles sont alors adjacentes à des unités ennemies, elles doivent les attaquer avec leurs facteurs de combat divisés par 2 (arrondis par excès). Un résultat de combat prévoyant une réduction ou une retraite entraîne l'élimination de ces unités.

#### H) ZONE DE CONTROLE (Z.C.)

Les 6 hexagones qui entourent chaque unité représentent sa zone de contrôle (Fig. 8). La zone de contrôle ne s'exerce pas dans des hexagones de lac ou de mer, ni au-delà de côtés d'hexagone de canal.

Les fortins, les unités SAM, les ponts, les avions et les unités d'artillerie n'ont pas de Z.C.

1) Si des unités arabes entrent pendant leur déplacement dans une Z.C. israélienne, elles doivent s'y arrêter.

Cette règle ne souffre pas d'exception, même si des unités amies se trouvent déjà dans la Z.C. de l'ennemi. Une unité qui commence sa propre phase de mouvement depuis une Z.C. ennemie peut en sortir, mais elle devra bien sûr s'arrêter dès qu'elle pénètre dans une nouvelle Z.C.

2) Les unités israéliennes ne sont pas conditionnées par les Z.C. arabes pendant leurs propres déplacements. Elles peuvent donc les franchir librement (elles ne peuvent toutefois pas utiliser le mouvement sur routes).

3) Si à la suite d'un combat des unités doivent se retirer à travers une Z.C. ennemie qui est également une Z.C. d'unités amies (Z.C. contestées), la retraite est impossible et les pions concernés subissent, en remplacement un résultat de réduction. La seule exception à cette règle est le passage ou la concentration sur des unités amies (Fig. 9).

**CES DISPOSITIONS SONT VALABLES POUR LES DEUX ADVERSAIRES.**

#### I) COMBATS - REGLES GENERALES

1) Les combats interviennent entre des unités qui se trouvent dans des hexagones adjacents (exception: voir artillerie).

Pendant la phase de combat de son tour de jeu (voir 1d et 2d), chaque joueur peut résoudre les combats créés pendant la phase de mouvement, un par un, et dans l'ordre qu'il préfère. Les unités du joueur dont c'est le tour de jouer sont appelées pendant le combat les attaquants,

indépendamment de la situation stratégique générale.

Les unités qui se trouvent dans des hexagones adjacents à des unités ennemies ne sont pas obligées d'attaquer (exception: voir troupes aéroportées); si elles le font, elles doivent respecter les règles suivantes:

a) toutes les unités présentes dans l'hexagone doivent attaquer;

b) toutes les unités ennemies adjacentes doivent être attaquées (sauf si elles sont déjà engagées contre d'autres unités amies) - (Fig. 10).

Deux unités concentrées dans le même hexagone peuvent attaquer deux ennemis ou plus placés dans des hexagones différents, avec des rapports distincts (Fig. 11). Il est permis d'attaquer plusieurs ennemis avec une seule unité à condition de ne pas descendre en dessous d'un rapport de 1 à 3.

Deux unités concentrées se défendent toujours ensemble en additionnant leurs F.C.

2) Les combats se résolvent en additionnant les F.C. de l'attaquant (y compris l'artillerie), puis en additionnant les F.C. du défenseur (avec les modifications éventuelles dues au terrain et en tenant compte de l'artillerie en défense). Les joueurs font alors le rapport entre ces deux données. Le rapport est toujours arrondi en faveur du défenseur.

#### EXEMPLES DE RAPPORTS:

Attaquant 10. Défenseur 5. Rapport 2-1

Attaquant 15. Défenseur 7. Rapport 2-1

Attaquant 19. Défenseur 10. Rapport 1-1

Attaquant 5. Défenseur 14. Rapport 1-3

#### Note:

Il est interdit d'attaquer avec un rapport inférieur à 1-3. Les rapports supérieurs à 6-1 sont considérés comme égaux à 6-1, en ajoutant toutefois 1 point au résultat du dé pour chaque point de rapport au-dessus de 6. EXEMPLE: 8-1 = 6-1 (+ 2 au résultat du dé).

3) Sur le tableau relatif à l'attaquant (Israël ou Egypte), les joueurs cherchent le résultat du combat à l'intersection des lignes qui représentent le rapport de forces et le résultat d'un lancer de dé.

Le résultat ainsi trouvé est immédiatement appliqué.

Les résultats sont:

— = rien ne se passe

**AE ou DE** = l'Attaquant ou le Défenseur est éliminé

**AR ou DR** = l'Attaquant ou le Défenseur est réduit (le joueur concerné retourne le pion du côté plus clair)

**A1, 2, 3, ou D1, 2, 3** = l'Attaquant ou le Défenseur doit battre en retraite de 1, 2, 3 hexagones.

En règle générale, aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois pendant le même tour (exception: voir troupes aéroportées).

Le résultat de réduction simule les pertes en matériel et en hommes d'unités ayant subi une défaite (matérialisé dans le jeu en retournant les pions concernés du côté plus clair, portant des valeurs inférieures).

Une nouvelle réduction d'une unité déjà réduite entraîne automatiquement son élimination.

Le résultat de retraite s'applique en suivant les règles ci-dessous:

a) une unité ne peut pas passer deux fois dans le même hexagone pendant sa retraite;

b) elle doit terminer sa retraite à la distance en hexagones prévue par le résultat du combat, en comptant à partir de l'hexagone de départ;

c) une unité en retraite ne peut pas passer dans la

Z.C. d'une unité ennemie, sauf si elle passe ou s'arrête sur des unités amies;

d) la position finale de l'unité en retraite ne doit pas violer les règles de concentration;

e) si au terme de sa retraite une unité se retrouve concentrée avec une unité qui ensuite attaque, elle n'ajoute pas sa valeur à celle de cette unité dans le calcul du rapport mais elle en partage le sort éventuel;

f) si une unité contrainte à la retraite ne peut pas le faire, le résultat "retraite" devient alors "réduction". Les joueurs peuvent toujours réduire volontairement leurs unités au lieu de les faire battre en retraite, mais la réciproque n'est pas vraie;

g) si le défenseur a été éliminé ou a battu en retraite, les unités attaquantes peuvent à la fin du combat avancer dans l'hexagone libéré par l'ennemi. Ce déplacement ne peut être effectué que par des unités ayant participé directement à l'attaque en question. Les Z.C. n'ont aucune influence sur ce type de déplacement. Ce mouvement n'exclut pas un déplacement ultérieur éventuel pendant la deuxième phase de mouvement d'Israël.

#### J) COMBATS - LES EFFETS DU TERRAIN

Le terrain exerce des influences très variées sur les combats:

##### 1) Canal

Il est interdit d'attaquer à travers des côtés d'hexagone de canal (exception: voir artillerie).

##### 2) Terrain en plaine et désert

Pas d'effets sur les combats.

##### 3) Colline

La valeur au combat EN DÉFENSE d'une unité placée sur de tels hexagones augmente de 2 points. Cet avantage est fixe, qu'il s'agisse d'une seule unité ou de 2 unités concentrées.

##### 4) Villes

La valeur au combat EN DÉFENSE d'unités situées dans une ville augmente de 1 point. Dans ce cas également l'augmentation est donnée pour l'hexagone et ne dépend donc pas du nombre d'unités.

##### 5) Camps retranchés

Ils donnent une augmentation de 2 points en défense à CHAQUE unité qui s'y trouve.

##### 6) Marais

Ils doublent le facteur de combat en défense de CHAQUE unité qui s'y trouve (y compris les fortins). Les unités qui attaquent à partir d'un hexagone de marais ont leur F.C. divisé par 2 (arrondi par excès). Les deux modifications peuvent se cumuler si une unité attaque depuis un hexagone de marais une unité qui se trouve aussi en défense dans un hexagone de marais.

#### K) CONQUETE DES PONTS

Pour prendre un pont il suffit d'avoir pendant la phase de combat une unité dans un hexagone adjacent à ce pont. Il ne doit toutefois pas y avoir d'unités ennemies sur ce pont; s'il y en a, ces unités doivent être éliminées ou contraintes à la retraite à la suite d'un combat.

A la fin de la phase de combat le pont est enlevé.

#### L) ARTILLERIE

Les brigades d'artillerie se déplacent et se défendent (si elles sont attaquées directement) comme toutes les autres unités.

Elles peuvent en outre appuyer des unités amies avec leurs tirs pendant la phase de combat aussi bien en attaque qu'en défense. La portée de

l'artillerie est de 3 hexagones et sa valeur de feu est égale à 2 F.C..

Les unités d'artillerie réduites ont une valeur de feu de 1 F.C., sans réduction de portée. Elles peuvent tirer par dessus des unités alliées et par dessus n'importe quel type de terrain. Les unités d'artillerie ne peuvent attaquer qu'en appui à d'autres unités au combat. Les résultats négatifs des combats ne s'appliquent pas aux unités d'artillerie intervenant en appui.

Le nombre d'unités pouvant tirer sur un même hexagone est illimité; toutefois aucune unité ne peut tirer plus d'une fois pendant chaque phase de combat.

Les unités d'artillerie doivent utiliser tout leur F.C. sur un seul hexagone-objectif. Si une unité d'artillerie est attaquée, elle ne peut pas remplir de mission d'appui mais doit se défendre avec son propre F.C..

Les unités d'artillerie n'ont pas de Z.C..

##### 1) Bombardement d'appui en attaque

Chaque joueur l'effectue pendant sa propre phase de combat. L'hexagone-objectif est celui où se trouve l'unité ennemie. Le joueur concerné annonce quelles unités d'artillerie tireront en appui à l'attaque qu'il est en train de mener et additionnera leurs F.C. au total des unités attaquantes.

##### 2) Bombardement d'appui en défense

Il s'effectue pendant la phase de combat de l'adversaire. L'hexagone-objectif est celui où se trouve sa propre unité attaquée.

Le joueur concerné, après avoir reçu la déclaration de son adversaire sur le total de son F.C. (unités + artillerie), décide d'utiliser ou non sa propre artillerie en appui défensif sur son hexagone.

#### M) SAM

1) Les unités SAM appartiennent exclusivement au joueur arabe. Elles sont placées au début du jeu en respectant les règles suivantes:

a) deux unités SAM ne peuvent jamais être superposées;

b) les unités SAM doivent initialement se trouver à au moins 1 hexagone de distance à l'ouest du canal. Le rayon d'action de chaque SAM est de 5 hexagones. Leur mission principale est de diminuer l'efficacité des bombardiers israéliens et de protéger l'aviation amie qui ne subit pas de pertes quand elle se trouve dans leur rayon d'action (voir aviation).

Elles ont également une influence sur les lanciers de paras et sur le déplacement des troupes hélicoptérées (voir ces rubriques).

2) Le déplacement des unités SAM entraîne les opérations suivantes:

a) pendant sa phase de mouvement le joueur recouvre les unités SAM qu'il souhaite déplacer avec le pion "SAM MOV" (verso des pions "CHOC"). Les unités en question ne peuvent pas tirer pendant ce tour;

b) dès le tour suivant ces unités peuvent se déplacer comme toutes les autres avec F.M. = 3. Elles ne peuvent pas non plus tirer pendant ce tour;

c) une fois arrivées à destination, après une ou plusieurs phases de mouvement, les SAM sont mises à leur poste de combat, en retirant le pion "SAM MOV"; elles ne peuvent toujours pas tirer pendant ce tour;

d) les unités SAM, enfin prêtes, peuvent de nouveau agir normalement.

3) Si des unités SAM sont attaquées par des unités terrestres, elles se défendent

normalement avec leurs propres F.C.; un résultat de combat de retraite équivaut dans ce cas à un résultat de réduction. Les unités SAM ne peuvent pas attaquer et n'ont pas de Z.C.. Si l'attaque provient de l'aviation ennemie, elle subit le bombardement comme toutes les autres unités et ne peut se défendre pendant ce tour qu'en lançant un dé:

- a) résultats du dé 2, 3, 4, 5: l'avion ennemi se retire sans effectuer sa mission;
- b) résultat du dé 6: l'avion ennemi est réduit mais tente tout de même le bombardement;
- c) résultat du dé 1: l'avion bombarde sans subir de dégâts.

La protection entre unités SAM est toujours autorisée.

#### Note

Les unités SAM réduites soustraient un point au résultat du dé.

4) Les unités SAM réduites ne sont actives qu'à 50% de leur potentiel (arrondi par excès). Ainsi, si un avion israélien attaque un hexagone sous la protection d'une seule unité SAM, celle-ci agit normalement. S'il attaque contre la protection de 2 SAM réduits, un seul agit normalement. Un SAM indemne et 3 SAM réduits équivalent à 3 SAM.

5) Après le 5e coup, les U.S.A. viennent en aide à Israël avec leur technologie électronique avancée (voir calendrier). Ainsi tous les SAM à partir du 6e coup sont considérés comme réduits, même s'ils n'ont pas été effectivement touchés. Les SAM déjà réduits à ce moment du jeu ne subissent pas de dégâts supplémentaires.

## N) AVIATION

### Note

Dans le jeu de base les joueurs utilisent les pions sans lettre.

1) Les unités d'aviation servent à bombarder les unités adverses. Leur mise en place s'effectue pendant la phase aérienne avant la phase de mouvement. Pendant chaque tour les joueurs ne peuvent placer qu'un pion aérien par hexagone. Une seule unité par hexagone peut être attaquée (s'il y a deux unités concentrées, le joueur concerné doit déclarer laquelle il veut bombarder).

2) Pendant la phase d'exécution des bombardements, le joueur lance un dé pour chaque avion mis en place. Les résultats sont différents selon les armées:

#### a) Aviation arabe

Contre des unités cuirassées ou mécanisées, le résultat 6 signifie réduction; tout autre résultat est inopérant. Contre les autres types d'unités, ce sont les résultats 5 et 6 qui entraînent la réduction. Quel que soit le nombre d'avions placés durant un tour, si au moins 1 avion arabe bombarde un hexagone en dehors de portée de la protection des SAM, l'aviation égyptienne perd 1 avion. L'avion perdu est retiré du jeu à la fin du tour égyptien.

#### b) Aviation israélienne

L'exécution des bombardements est effectuée en utilisant le tableau de combats israélien à la colonne du rapport 3-1. Les résultats D2 ou D3 signifient "choc" pour l'unité atteinte sur laquelle on superposera le pion spécial; cette unité ne pourra pas se déplacer volontairement pendant son prochain tour de jeu. Les autres résultats sont appliqués normalement. Le résultat D1 équivaut à "rien de fait".

Pour chaque unité SAM ayant dans son rayon d'action (5 hexagones) l'hexagone bombardé, les joueurs chercheront le résultat de l'attaque en

baissant d'une colonne en partant du rapport 3-1.

### Exemple

Si l'hexagone bombardé est protégé par 1 unité SAM, on utilise la colonne du rapport 2-1. S'il est protégé par 3 SAM, on utilise la colonne du rapport 1-2.

Les avions israéliens réduits contrôlent leurs résultats à partir de la colonne de base 2-1 (les réductions ne peuvent intervenir que pour des attaques manquées contre des SAM).

Les résultats négatifs éventuels ne s'appliquent pas contre des avions qui bombardent.

### Note

Le bombardement des ponts est interdit dans le jeu de base.

## O) TROUPES AEROPORTEES

### 1) Parachutistes

Les unités de parachutistes peuvent être utilisées de deux façons différentes:

— entrer en jeu normalement par les voies d'accès terrestres. Dans ce cas le joueur israélien utilise les pions paras mécanisés (Fig. 12). Le joueur égyptien utilise les pions paras infanterie.

— rester en-dehors de la carte. Dans ce cas ils peuvent être lancés pendant les coups suivants en tant qu'infanterie (Fig. 13) sur n'importe quel hexagone qui n'est pas directement occupé par des unités ennemies.

Les risques du lancer sont simulés par un coup de dé. S'il s'agit d'une unité israélienne, elle est éliminée si le résultat est 1; si c'est une unité égyptienne, elle est éliminée si les résultats sont 1 ou 2. Cette opération est effectuée pour chaque unité lancée.

Le résultat du dé est modifié par les facteurs, suivants:

- SAM: -1 pour les israéliens ou +1 pour les égyptiens pour chaque unité SAM ayant l'hexagone de lancer dans son rayon d'action.
- deux unités lancées dans le même hexagone: -1 au résultat du dé.

Les unités lancées dans des hexagones adjacents à des unités ennemies peuvent immédiatement les attaquer (sans attendre la phase de combat) mais sans appui possible d'autres unités et avec un F.C. divisé par 2 (arrondi par excès).

Elles peuvent aussi les attaquer pendant la phase normale de combat, avec ou sans l'appui d'autres unités, mais toujours avec un F.C. divisé par 2.

Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une des deux possibilités pendant leur tour, mais une doit être obligatoirement tentée.

Pendant le tour où ils sont lancés, les paras ne peuvent pas effectuer la phase de mouvement.

### 2) Troupes hélicoptères

Les unités de commandos arabes peuvent se déplacer en hélicoptères (F.M. = 10 indépendamment du type de terrain ou des Z.C.). Les hélicoptères ne peuvent pas survoler les unités ennemies. Les unités hélicoptères peuvent aussi être abattues en vol, de la même façon que les paras. En ce qui concerne la protection SAM, c'est le risque majeur qui prévaut (c'est-à-dire que par exemple si un seul hexagone est parcouru en dehors de leur protection, on ne peut pas utiliser le coefficient modificateur +1).

Les unités hélicoptères doivent aussi attaquer obligatoirement les unités adjacentes, en suivant les règles déjà exposées pour les paras.

Les paras israéliens entrés par voie terrestre comme unités mécanisées peuvent aussi utiliser ce système en courant les mêmes risques. Dans ce cas les pions sont substitués par des pions

"paras-infanterie", et ils resteront ainsi jusqu'à la fin du jeu.

**Note**

Il est interdit d'ajouter mouvement aérien et mouvement terrestre.

**P) LES FORTINS**

Les positions où placer les fortins de la ligne Bar-Lev sont indiquées sur la carte.

**Note**

Dans le jeu de base seuls les fortins correspondants aux petits symboles blancs sont placés sur la carte. Les autres sont considérés comme déjà conquis durant la première phase de l'attaque égyptienne.

Les fortins n'ont ni F.M. ni Z.C.. Pour eux, tout résultat de retraite correspond à un résultat de réduction, tandis que le résultat de réduction correspond à élimination.

C'est seulement en cas de bombardement aérien que le résultat de réduction est appliqué.

Les unités placées dans les fortins ont leurs F.C. augmentés seulement en défense. Ceci est valable dans le cas de deux unités concentrées, pour lesquelles on prend en compte la somme de leurs F.C. plus le F.C. du fortin.

Le fortin BUDAPEST sur la carte du Sinai doit être considéré blanc.

**Q) POINTS DE RECUPERATION**

A partir du 6e coup les deux belligérants reçoivent des aides économiques de la part de pays amis.

Ces aides se comptent en points qui correspondent à autant de F.C. à récupérer.

Peuvent bénéficier de cette récupération soit des unités encore présentes sur le champ de bataille mais réduites (qui redeviennent donc entières) soit des unités précédemment éliminées (qui rentrent en jeu par les voies d'accès normales).

La récupération d'un avion détruit coûte respectivement 2 points au joueur arabe et 4 points au joueur israélien.

La récupération d'un avion réduit coûte 2 points au joueur israélien.

Les points en question sont au nombre de 10 pour Israël et de 5 pour l'Egypte.

Les points peuvent être utilisés à partir du 6e coup mais pas obligatoirement pendant ce coup.

Les points de récupération ne peuvent pas s'appliquer à des unités SAM ou à des fortins réduits ou détruits.

**Exemple de récupération de la part d'Israël**

1 brigade de chars réduite = 3 points (qui correspondent à la différence entre les F.C. de l'unité normale et de l'unité réduite);

1 brigade de paras éliminée = 4 points (brigade non mécanisée);

1 avion réduit = 2 points.

TOTAL:  $3 + 4 + 2 = 9$  (le point qui reste ne pourra plus être utilisé puisqu'il ne permet pas à lui seul de récupérer une unité).

**R) CONDITIONS DE LA VICTOIRE**

C'est le joueur qui à la fin du 9e coup a accumulé le plus grand nombre de points-victoire qui gagne la partie. Ces points s'obtiennent de la façon suivante:

**1) Israël**

2 points pour chaque fortin indemne.

1 point pour chaque fortin réduit.

5 points pour chaque unité à l'ouest du canal (les unités de paras lancées ne comptent que s'il y a aussi des unités terrestres).

2 points pour chaque pont égyptien détruit.

**2) Egypte**

10 points pour chaque col où se trouvent des

unités égyptiennes intègres ou réduites (les paras et les commandos ne sont pas valables).

1 point pour chaque unité (intègre ou réduite) sortie pendant le jeu le long de la route littorale vers Israël (les unités sorties ne rentrent plus en jeu).

1 point pour chaque unité terrestre ou aérienne israélienne éliminée, même si elle est récupérée par la suite (les fortins ne comptent pas).

Les Egyptiens perdent en outre 1 point pour chaque unité au-dessous du nombre minimum servant à composer une armée (16) à l'est du canal. Si par exemple à la fin du jeu l'Egypte possède 15 unités à l'est du canal, elle perd 1 point. Les unités qui sont sorties le long de la route littorale ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

## JEU AVANCE

### UTILISATION DES ELEMENTS DU JEU

Dans le jeu avancé les joueurs utilisent:

- a) à la fois les cartes du Sinaï et du Golan
  - b) tous les pions qui restent en plus de ceux déjà utilisés dans le jeu de base (exceptés les pions aériens du jeu de base)
  - c) tous les tableaux du jeu (y compris ceux du jeu de base)
  - d) toutes les règles prévues dans le règlement.
- Le jeu de base est prévu pour 2 joueurs.  
Au jeu avancé peuvent participer:
- a) 2 joueurs comme dans le jeu de base
  - b) 3 joueurs (2 joueurs arabes tiennent chacun un des deux fronts)
  - c) 4 joueurs (2 joueurs arabes et 2 joueurs israéliens qui contrôlent chacun un des fronts).
- Afin de simuler de façon plus réaliste la situation de la guerre, il est conseillé de jouer à 3 au niveau avancé.

Cette répartition des forces représente plus concrètement la division entre les commandements arabes opposée à l'unité de commandement d'Israël.

### A) LA CARTE

Elle représente la zone où se dérouleront les combats entre Israéliens et Syriens.  
En plus des types de terrains déjà examinés dans le jeu de base, les joueurs trouveront sur la carte:

- 6) hexagones marrons foncés - montagnes infranchissables (2e niveau)
- 7) côtés d'hexagones bleus - fleuve
- 8) côtés d'hexagones gris - lave
- 9) côtés d'hexagones noirs - lignes fortifiées syriennes.

Les frontières entre les nations, les kibboutz et les ponts sur le Jourdain sont aussi indiqués.

Tous ces éléments qui auront une influence sur les déplacements et sur les combats sont également décrits dans la légende de la carte.

### B) LES PIONS

Dans le jeu "avancé" sont utilisés tous les pions du jeu, sauf les pions aériens du jeu de base. Les nouveaux pions aériens portent les indications suivantes: I (intercepteur), B (bombardier), IB (chasseur bombardier).

D'autres pions représentent les hélicoptères (Fig. 14). Le F.C. de ces pions est inscrit sur le tableau "valeur des avions".

### C) PREPARATION DU JEU

Les joueurs placent sur les cartes les unités prévues par la feuille des forces en présence pour le 1er coup. Les indications portées sur la carte du Sinaï et relatives au jeu de base ne sont pas prises en considération.

#### Israéliens

Sinaï - à plus de 5 hexagones à l'ouest du canal.  
Golan - 2 unités d'infanterie à Kiriath Shmonon et le reste au choix du joueur, mais toujours à l'intérieur de ses frontières.

Les unités situées à Kiriath Schmonon ne peuvent pas se déplacer tant qu'un des deux événements suivants ne s'est pas produit:

- 1) le joueur arabe entre au Liban;
  - 2) le joueur arabe passe à l'ouest du Jourdain.
- Les deux unités de réserve ne sont pas placées sur la carte mais entrent en jeu quand le joueur le souhaite pendant la première phase de mouvement israélienne du 1er coup.

Tous les fortins sont mis en place.

#### Arabes

EGYPTE - Les unités SAM dans n'importe quel hexagone situé à l'ouest du canal ne comportant pas un côté de canal. Les unités de la 2e armée au nord de la route indiquée en rouge. Les unités de la 3e armée au sud de la route indiquée en rouge.  
SYRIE - Les unités SAM dans les hexagones situés à l'est de la seconde ligne fortifiée. Toutes les autres unités dans les hexagones qui portent le symbole de leur division.

### D) LE JEU

Dans le jeu "avancé" chaque coup est également divisé en deux tours: un tour ARABE et un tour ISRAELIEN. Le premier tour de jeu revient toujours au joueur arabe. La subdivision d'un coup, en jouant avec les règles avancées, est la suivante:

#### 1) Tour arabe

1a) Phase aérienne arabe avec interceptions israéliennes

1b) mise en place des ponts sur le canal

1c) entrée des réserves et déplacements des unités de terre

1d) phase de combats.

#### 2) Tour israélien

2a) Phase aérienne israélienne et interceptions arabes

2b) entrée des réserves et déplacement des unités de terre

2c) phase des combats

2d) deuxième phase de déplacements.

#### 3) Déplacement du marque-temps sur le calendrier

Note  
Pendant la phase aérienne arabe du premier coup le joueur israélien ne peut pas faire décoller ses intercepteurs.

#### E) MISE EN PLACE DES PONTS SUR LE CANAL

Dans le jeu de base les ponts étaient fixes. Dans le jeu avancé en revanche ils doivent être mis en place au début du jeu et peuvent être déplacés par la suite. Pendant la phase de mise en place des ponts le joueur égyptien peut installer ou retirer tous les ponts qu'il souhaite à condition de respecter les limitations suivantes:

- 1) l'hexagone en question ne doit pas être occupé par des unités ennemies;
- 2) il ne doit pas non plus se trouver dans une Z.C.
- 3) pour la mise en place des ponts l'interdiction s'étend aux Z.C. des pions alliés; dans ce cas, les fortins ont aussi des Z.C.;
- 4) les pions qui représentent les ponts sont placés dans les hexagones possédant un côté de canal situés à l'est du canal (Fig. 15);
- 5) il est interdit de placer des ponts et de circuler à travers des côtés d'hexagones rouges.

#### F) DEPLACEMENT DES UNITES

Toutes les règles du jeu de base restent valables; toutefois, à cause de l'addition de nouveaux types de terrains, les règles particulières sont plus nombreuses.

##### 1) Concentration

Les hélicoptères ne comptent pas dans le calcul des concentrations de troupes.

##### 2) Mouvements sur le terrain

Les "coûts" des nouveaux types de terrains sont les suivants:

TERRAIN DE MONTAGNE - infranchissable  
CÔTÉ D'HEXAGONE DE FLEUVE - la totalité du F.M.

CÔTÉ D'HEXAGONE DE LAVE - infranchissable.

### 3) Déplacements à travers les fleuves

Les côtés d'hexagones de fleuve peuvent être traversés sur des ponts sans aucune pénalité. Ils peuvent aussi être franchis en utilisant les gués à n'importe quel endroit à condition de se trouver au début du tour de jeu sur un hexagone adjacent au fleuve et en utilisant la totalité du F.M. de l'unité pour le traverser.

### 4) Déplacements en territoire libanais

Le joueur arabe peut circuler librement en territoire libanais. Le joueur israélien ne peut pas entrer au Liban, à moins que le joueur arabe ne l'ait déjà fait.

### 5) Déplacements en territoire jordanien

Le joueur israélien ne peut en aucun cas circuler ou battre en retraite dans des hexagones situés en Jordanie. Le joueur arabe ne peut pas entrer volontairement dans des hexagones de territoire jordanien. Il peut toutefois, s'il n'existe aucune autre possibilité, battre en retraite en Jordanie à la suite d'un combat défavorable. Dans ce cas il devra quitter le territoire jordanien dès la phase de mouvement suivante sous peine d'élimination.

### G) ZONE DE CONTROLE

Toutes les règles du jeu de base sont valables. Les Z.C. ne s'étendent pas non plus au-delà du fleuve. Les hélicoptères n'ont pas de Z.C. et ne subissent pas de limitations dans leurs mouvements du fait des Z.C. adverses.

### H) RESERVES ET MOUVEMENTS HORS-CARTE

Les unités de réserve arabes entrent normalement sur leur carte d'appartenance comme dans le jeu de base. Les réserves israéliennes entrent à partir du coup où elles sont disponibles réparties entre les deux cartes comme le joueur préfère. Il n'est pas obligé de les faire entrer dès ce coup. Il peut en outre s'il le juge utile transférer des pions d'une carte à une autre selon les modalités suivantes:

- 1) l'unité concernée sort de la carte où elle se trouvait en suivant les règles normales de mouvement;
- 2) dès le coup suivant l'unité peut entrer sur l'autre carte ou revenir sur la même carte.

### I) COMBATS - REGLES GENERALES

Pour les hélicoptères, un résultat de retraite ou de réduction équivaut à l'élimination.

### J) COMBATS - INFLUENCE DU TERRAIN

#### 1) Fleuve

Le F.C. de l'attaquant est divisé par deux (arrondi par excès).

#### 2) Lignes fortifiées

Il faut enlever 2 points au F.C. des unités qui attaquent à travers un côté d'hexagone de ligne fortifiée.

#### 3) Kibboutz

Il faut ajouter 1 point de F.C. à la force totale des unités qui s'y trouvent en défense. L'augmentation est donnée à l'hexagone et non aux unités individuellement.

### K) PHASE AERIENNE

Les règles qui suivent substituent complètement les règles de base quant à l'emploi des avions, des hélicoptères, des paras et des unités SAM. Le schéma des 2 phases aériennes est le suivant:

#### Phase aérienne arabe

- Mise en place des participants arabes aux raids (paras, hélicoptères, bombardiers et intercepteurs)
- contrôle des repérages des unités ci-dessus de

la part des Israéliens

- mise en place des intercepteurs et des chasseurs-bombardiers israéliens
- combats aériens
- tir des SAM
- bombardements arabes

#### Phase aérienne israélienne

- Mise en place des unités israéliennes participants aux raids (paras, hélicoptères, bombardiers, chasseurs-bombardiers et intercepteurs)
- contrôle des repérages des unités israéliennes ci-dessus de la part des arabes
- mise en place des intercepteurs arabes
- tirs des SAM
- combats aériens
- bombardements israéliens

A la fin de la phase aérienne tous les avions (I, B et IB) sont retirés de la carte.

#### Note

Pendant la phase aérienne arabe du premier tour de jeu le joueur israélien ne peut pas utiliser ses intercepteurs.

#### Mise en place des participants aux raids

Dans un même hexagone peuvent se trouver au maximum 3 pions d'unités de raids dont 2 seulement peuvent être des paras ou des commandos. Pendant la phase aérienne, pour les calculs de concentration, les commandos ou les paras transportés par hélicoptère ne comptent que pour un seul pion.

#### a) Paras

Ils peuvent être lancés sur n'importe quel hexagone de la carte, à condition que cet hexagone ne soit pas occupé par des unités ennemies ou qu'il ne soit pas infranchissable d'après le règlement.

Les paras israéliens peuvent être lancés indifféremment sur les deux cartes, tandis que les Egyptiens ne peuvent être utilisés que sur la carte qui représente la zone du canal.

Les paras, au lieu d'être lancés, peuvent entrer normalement sur la carte comme des unités de terre, comme dans le jeu de base.

C'est seulement dans ce cas que le joueur israélien utilisera les pions représentant les unités paras mécanisées. Les unités lancées dans des hexagones adjacents à des unités ennemies peuvent les attaquer immédiatement pendant la phase aérienne, sans l'appui d'autres unités, avec des F.C. divisés par deux (arrondis par excès). Elles peuvent aussi attendre la phase de combat et attaquer avec ou sans l'appui d'autres unités, mais toujours avec des F.C. divisés par deux. Ces deux possibilités s'excluent l'une l'autre mais une des deux doit être effectuée.

Pendant le tour où ils sont lancés les paras n'effectuent pas la phase de mouvement. S'ils sont attaqués pendant la phase aérienne par des intercepteurs ennemis, leur F.C. (seulement défensif) est indiqué sur le tableau "valeur des avions".

Les paras peuvent aussi être transportés par hélicoptères (voir ce paragraphe).

#### b) Hélicoptères

Ils peuvent transporter des paras ou des commandos en partant de l'hexagone où ils se trouvent ou en le traversant et en les déposant dans un hexagone quelconque de leur parcours. Un hélicoptère ne peut pas transporter plus d'une unité pendant chaque tour. Les unités de paras mécanisées ne peuvent pas être hélicoptérées sous cette forme. Si un joueur veut les transporter par hélicoptères, il faudra remplacer le pion qui les

représente par un pion de paras-infanterie; cette unité restera telle jusqu'à la fin du jeu.

Les unités hélicoptères ne peuvent pas se déplacer pendant la phase de mouvement du tour au cours duquel elles ont été transférées par voie aérienne. Les hélicoptères utilisent leur F.M. (10) à raison d'un point de mouvement pour chaque hexagone parcouru, quel que soit le type de terrain survolé (même s'il est infranchissable en cas de déplacement par terre).

Ils peuvent circuler sans inconvénients dans les Z.C. ennemies, mais ne peuvent pas survoler directement les unités ennemies sous peine d'élimination immédiate. Pendant la phase aérienne les unités terrestres partagent le sort des hélicoptères qui les transportent si ces derniers sont attaqués.

Le F.C. des hélicoptères (uniquement défensif) utilisé pendant cette phase est indiqué sur le tableau "valeur des avions". Pendant la phase de combat terrestre les hélicoptères utilisent le F.C. inscrit sur le pion (0); s'ils sont attaqués seuls, ils sont donc automatiquement éliminés. S'ils sont concentrés avec d'autres unités, ils en partagent le sort (on se souvient que pour eux les résultats de retraite ou de réduction équivalent à l'élimination).

Les hélicoptères n'ont pas de Z.C..

#### **c) Bombardiers**

Ils peuvent être placés sur n'importe quel hexagone.

Leur mission est de bombarder les unités, les fortins ou les ponts ennemis s'ils échappent à la réaction adverse.

#### **d) Intercepteurs**

Leur mission, pendant cette partie de la phase aérienne, est d'escorter leurs bombardiers, hélicoptères ou paras pour éviter qu'ils soient abattus par les intercepteurs ennemis.

#### **e) Chasseurs bombardiers**

Pendant chaque tour ils peuvent être utilisés indifféremment comme bombardiers ou comme intercepteurs. Ce choix est communiqué à l'adversaire quand ils sont placés sur la carte.

#### **Contrôle des repérages**

Pour chaque hexagone contenant des unités de raid ennemies le joueur intéressé lance un dé afin de contrôler si ces unités ont été repérées. S'il y a 3 unités dans le même hexagone, elles sont automatiquement repérées; s'il y a 2 unités, elles sont repérées si le dé donne 1, 2, 3 ou 4; s'il n'y a qu'une unité, elle est repérée si le dé donne 1 ou 2. Rappelons encore une fois que les paras ou les commandos transportés par hélicoptère comptent comme un seul pion.

#### **Mise en place des intercepteurs**

Les joueurs peuvent placer jusqu'à 3 intercepteurs dans chaque hexagone où se trouvent des unités de raid ennemies, à condition que ces unités aient été repérées précédemment. Pendant cette partie de la phase aérienne, le joueur israélien peut utiliser ses chasseurs-bombardiers comme intercepteurs.

#### **Sam**

NOTE - comme vous pouvez le remarquer dans le schéma de la phase aérienne, le lancer des SAM ne s'effectue avant le combat aérien que pendant la phase aérienne israélienne. Pendant la phase aérienne arabe en revanche le combat précède le lancer des SAM.

Les unités SAM repèrent automatiquement toute unité de raid adverse située dans leur rayon d'action (5 hexagones). Elles peuvent tirer une seule fois pendant chaque tour sur un hexagone

contenant des unités de raid ou des intercepteurs ennemis.

Une fois l'hexagone cible désigné, le joueur égyptien déclare combine d'unités contenues dans l'hexagone sont visées et lesquelles; puis il lance un dé. Le résultat de l'opération est contrôlé sur le "tableau SAM", en fonction du résultat obtenu avec le dé et du nombre d'unités prises pour cible. Le résultat ainsi trouvé sera immédiatement appliqué aux unités prises pour cible.

Une unité SAM attaquée par des bombardiers est obligée de tirer contre eux pour se défendre. Si elle est attaquée par des unités de terre, elle se défend normalement en utilisant son F.C.. Les unités SAM ne peuvent pas attaquer et n'ont pas de Z.C.. Elles peuvent être déplacées en suivant la procédure expliquée dans le jeu de base. Les unités SAM réduites soustraient 1 point au résultat du dé.

A partir du 6e coup toutes les unités SAM soustraient 1 point au résultat du dé à cause des contre-mesures électroniques adoptées par Israël. NOTE - ces deux soustractions peuvent se cumuler: donc, à partir du 6e coup, les unités SAM réduites soustraient 2 points au résultat du lancer du dé.

#### **Combat aérien**

Le combat se déroule entre les intercepteurs et les unités de raid. Pour le calcul des rapports de forces il faut utiliser les F.C. inscrits sur le tableau "valeur des avions". La valeur des avions réduits se calcule en divisant par deux leur F.C. (arrondi par excès).

Il n'est pas obligatoire d'attaquer tous les adversaires. Il est permis d'attaquer plusieurs pions avec un seul pion, à condition de ne pas descendre au-dessous d'un rapport 1-3. Il est également possible d'attaquer plusieurs adversaires avec plusieurs pions en ne calculant qu'un seul rapport. Tout rapport supérieur à 4-1 est considéré comme égal à 4-1.

Un pion ne peut pas être attaqué plus d'une fois pendant un combat.

NOTE - le F.C. d'hélicoptères et paras est seulement défensif.

Quatre différents types de combats peuvent se créer selon que les unités de raid sont:

**a)** paras-hélicoptés

**b)** bombardiers

**c)** paras-hélicoptés escortés par des intercepteurs

**d)** bombardiers escortés par des intercepteurs.

**a)** Le joueur qui contrôle les intercepteurs déclare quels combats il souhaite effectuer, calcule les rapports de force et lance un dé; puis il consulte le tableau qui le concerne (tableau de combat aérien arabe ou israélien). Les différents résultats possibles sont les suivants:

— = aucun effet

**D** = élimination

**R** = réduction (pour les hélicoptères  $R = D$ ); les unités transportées ou les paras lancés sont réduits.

**A** = repoussé (la mission a échoué et les unités sont replacées dans les positions qu'elles occupaient au début de la phase aérienne sans subir de dégâts. Elles ne pourront pas se déplacer pendant la phase de mouvement suivante).

**b)** la procédure pour les intercepteurs est analogue à celle exposée ci-dessus au point a). De plus, le joueur qui contrôle les bombardiers peut à son tour imposer un ou plusieurs combats contre les intercepteurs en utilisant ses facteurs de combat.

NOTE - ces combats doivent être considérés

comme simultanés; les résultats de l'attaque des intercepteurs ne seront donc appliqués qu'après que les bombardiers aient eu la possibilité de réagir.

c) Dans ce cas, avant de pouvoir attaquer les paras hélicoptérés, les intercepteurs doivent engager le combat contre les intercepteurs de l'escorte. Les combats entre intercepteurs sont considérés comme simultanés: les résultats ne seront donc appliqués qu'après que l'escorte ait eu la possibilité de réagir.

A ce moment, les intercepteurs encore présents (c'est-à-dire ni éliminés ni repoussés) peuvent décider un ou plusieurs combats contre les paras hélicoptérés en suivant les règles exposées au point a).

d) La procédure est analogue à celle exposée au point c), avec la seule différence que l'éventuelle attaque contre les bombardiers suit les règles exposées au point b).

#### **Bombardement**

Les bombardiers qui se trouvent encore sur leur objectif (c'est-à-dire ni éliminés ni repoussés) peuvent à ce stade effectuer l'attaque.

Le joueur qui contrôle les bombardiers doit indiquer quel pion il souhaite atteindre parmi ceux qui se trouvent dans l'hexagone survolé.

Le résultat de l'action est contrôlé sur le tableau "bombardements".

Les avions réduits doivent soustraire 1 point au résultat du dé.

Le tableau prévoit des résultats différents selon le type d'objectif et la nationalité des avions attaquants.

Les résultats possibles sont les suivants:

— = nul

**AR** = l'avion attaquant est réduit et le résultat du bombardement est nul

**D** = l'objectif est éliminé

**R** = l'objectif est réduit (si c'est un pont, il est éliminé)

**S** = l'objectif est immobilisé pendant 1 tour (y placer le pion "choc").

#### **EXEMPLE**

7e coup - tour israélien.

Le joueur israélien place sur un hexagone dans le rayon d'action d'un SAM syrien 1 para transporté par 1 hélicoptère et 1 IB qu'il déclare utiliser comme I.

Le joueur arabe lance 1 dé pour vérifier le repérage éventuel des unités de raid; le résultat est 3. Comme les unités de raid correspondent à 2 pions elle sont donc identifiées; le joueur arabe a alors la possibilité de les attaquer avec ses propres intercepteurs.

Il décide d'attaquer avec 2 intercepteurs en les plaçant dans l'hexagone où se trouvent les unités de raid.

C'est à ce moment que se situe le lancer des SAM.

Le joueur arabe désigne comme objectif l'IB et lance le dé en consultant le tableau "SAM".

L'objectif est constitué par un seul pion et le résultat du dé est 5 (—1 = 4 puisque les joueurs en sont au 7e coup et que les Israéliens disposent donc de contre-mesures électroniques efficaces).

Le résultat du combat est "R": l'IB est donc réduit et le pion qui le représente devra être retourné.

Le combat aérien peut alors se dérouler. Les joueurs décident comment ils entendent effectuer l'engagement. Le joueur arabe décide d'attaquer l'IB avec un rapport de force de 2-1. Le joueur israélien décide d'attaquer les deux intercepteurs à la fois avec un rapport de force de 1-2. Chaque joueur procède à la vérification des résultats du

combat.

Le joueur arabe obtient avec le dé le chiffre 3; résultat "—", c'est-à-dire "rien de fait". Le joueur israélien obtient avec le dé le chiffre 4, ce qui entraîne la réduction des deux intercepteurs arabes.

Les intercepteurs arabes peuvent alors attaquer les paras hélicoptérés. Ils le font avec un rapport de force de 4-1 et obtiennent avec le dé le chiffre 3 qui correspond au résultat "A": les paras et l'hélicoptère sont repoussés et sont donc reportés dans la position qu'ils occupaient au début de la phase aérienne sans pouvoir se déplacer pendant la phase terrestre suivante.

A l'issue de la phase aérienne l'IB israélien et les I syriens sont enlevés de la carte.

#### **L) POINTS DE RECUPERATION**

Les modalités d'utilisation des points de récupération sont celles déjà exposées pour le jeu de base.

Les seules différences sont les suivantes:

1) ISRAËL a 20 points et les ARABES 10 points

2) le coût des avions est égal à leur F.C. (les IB coûtent comme les I).

#### **M) LES CONDITIONS DE LA VICTOIRE**

C'est le camp qui à la fin du 9e coup a accumulé le plus grand nombre de points de victoire qui gagne la partie.

Les points de victoire sont:

##### **Israël**

20 points pour l'occupation de Damas

5 points pour toute autre ville syrienne occupée

5 points pour toute unité située à l'ouest du canal de Suez (les paras ne comptent pas s'ils sont les seules unités à l'ouest du canal)

2 points pour chaque pont égyptien détruit

2 points pour chaque fortin encore indemne

1 point pour chaque fortin réduit.

##### **Arabes**

10 points pour chaque col occupé (sauf si c'est par des paras ou par des commandos)

10 points pour chaque ville israélienne occupée

2 points si le fortin syrien est encore indemne

1 point si le fortin syrien est réduit

1 point pour chaque unité égyptienne sortie vers Israël par la route littorale (les unités ainsi sorties ne peuvent plus rentrer sur la carte)

1 point pour chaque unité israélienne de terre ou aérienne éliminée (même si elle a été récupérée par la suite); les fortins et les hélicoptères ne comptent pas.

##### **Note**

Le joueur israélien perd automatiquement la partie si pendant un tour quelconque il n'y a aucune de ses unités terrestres sur une des deux cartes. Les arabes doivent avoir l'équivalent d'une armée à l'est du canal (16 pions); ils perdent donc 1 point pour chaque unité au-dessous de 16 à l'est du canal.

ESEMPI

EXEMPLE

TABELLE

TABLEAUX

FORZE IN CAMPO

FORCES SUR LE CHAMP

# YOM KIPPUR



SIMULATION  
GAMES

**FORZE IN CAMPO**  
**FORCES SUR LE CHAMP**  
**GIOCO AVANZATO**  
**JEU AVANCE**

	MOSSA COUP	ARMATA ARMEE													
ISRAELE - ISRAEL	1		SINAI	1	1	2							16		
			GOLAN	3	1	1								8	
			RISERVA RESERVE			2	2				2				
							5	5	4						
ISRAELE - ISRAEL	2				6	5	2					1			
			3			1			1				1		
					4			2						1	
SINAI EGITTO - EGYPT	1	2 <sup>a</sup>						2	1						
				2			1								
				2	1										
					1	2									
				1				2	2	2					
	3 <sup>a</sup>			2	1										
			2	1											
				1	2										
					1				2	1	3	2			
							5	5				8			
SINAI EGITTO - EGYPT	4	1 <sup>a</sup>			3	1									
					2	1									
					2	1									
				2		1	2					2			
								1	1						
				IRAQ IRAK											
				MAROCCO MAROC	1										
				SUDAN SUDAN	1										
				PALESTINA PALESTINE	1										
GOLAN SYRIA - SYRIE	1			2	1	1									
				2	1	1									
				2	1	1									
					1	2									
					1	2									
					2	1		5	5		2		2	4	1
	2			IRAQ IRAK		1	2								
	3			IRAQ IRAK	2	1	1								
				IRAQ IRAK			1		1				2		
				GIORDANIA JORDANIE			2								
MAROCCO MAROC				1											
			PALESTINA PALESTINE	1											













**LEGENDA  
LEGENDE  
LIVELLO  
NIVEAU**

 BRIGATA BRIGADA
 DIVISIONE DIVISION

**LEGENDA  
LEGENDE  
TIPO  
TYPE**

 MARINES	 MECCANIZZATI UNITES MECANISEES
 ARTIGLIERIA ARTILLERIE	 FANTERIA INFANTRIE
 COMMANDOS	 CORAZZATI UNITES BLINDEES
 PARACADUTISTI (FANTERIA) PARACHUTISTES (INFANTRIE)	 PARACADUTISTI (MECCANIZZATI) PARACHUTISTES (MECANISEES).

**FORZE IN CAMPO  
FORCES SUR LE CHAMP  
GIOCO BASICO  
JEU DE BASE**

	MOSSA COUP										SAM		
<b>ISRAELE ISRAEL</b>	1		1	4			7			7			
	2		3	2	1	1							
	3		1		1	1							
	4		2			1							
<b>EGITTO EGYPT</b>	1		10	5	2		5	5	4	1		8	3
				1	2								
				1	2								
	4		2	7	4	2			2				
	IRAQ IRAK							1					
	MAROC MAROC	1											
SUDAN SOUDAN	1												
PALESTINA PALESTINE	1												

**TABELLE TERRESTRI**  
**TABLEAUX TERRESTRES**

GIOCO BASICO  
JEU DE BASE  
GIOCO AVANZATO  
JEU AVANCE

**TABELLA COMBATTIMENTO ARABA**  
**TABLEAU DE COMBAT ARABE**

RAPPORTO FATTORI COMBATTIMENTO  
RAPPORT DES FACTEURS DE COMBAT

	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
<b>1</b>	AE	AE	AR	A2	-	D1	D2	D3
<b>2</b>	AR	AR	A3	A1	D1	D2	D3	D3
<b>3</b>	AR	A3	A2	-	D2	D3	DR	DR
<b>4</b>	A3	A2	-	D1	D2	DR	DR	DE
<b>5</b>	A2	-	D1	D2	D3	DR	DE	DE
<b>6</b>	-	D1	D1	D3	DR	DE	DE	DE

**TABELLA COMBATTIMENTO ISRAELIANA**  
**TABLEAU DE COMBAT ISRAELIEN**

RAPPORTO FATTORI COMBATTIMENTO  
RAPPORT DES FACTEURS DE COMBAT

	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
<b>1</b>	AR	A3	A1	-	D1	D2	D3	D3
<b>2</b>	A3	A2	-	D2	D2	D3	D3	DR
<b>3</b>	A2	-	D1	D3	D3	DR	DR	DE
<b>4</b>	-	-	D2	D3	DR	DR	DE	DE
<b>5</b>	-	D1	D3	DR	DR	DR	DE	DE
<b>6</b>	D1	D2	DR	DR	DE	DE	DE	DE

A E = ATTACCANTE ELIMINATO  
ATTAQUANT ELIMINE

A R = ATTACCANTE RIDOTTO  
ATTAQUANT REDUIT

A 1,2,3 = ATTACCANTE ARRETRA DI 1,2 O 3 ESAGONI  
L'ATTAQUANT RECULE DE 1,2,3 HEXAGONES

D 1,2,3 = DIFENSORE ARRETRA DI 1,2 O 3 ESAGONI  
LE DEFENSEUR RECULE DE 1,2,3 EXAGONES

DR = DIFENSORE RIDOTTO  
DEFENSEUR REDUIT

DE = DIFENSORE ELIMINATO  
DEFENSEUR ELIMINE

**TABELLE AEREE  
TABLEAUX AERIENS  
GIOCO AVANZATO  
JEU AVANCE**

**TABELLA BOMBARDAMENTI  
TABLEAU BOMBARDEMENTS**

OBIETTIVO OBJECTIF



DADO - DE	AB		IS	
	AB	IS	AB	IS
1	-	AR	-	-
2	-	S	-	S
3	-	S	-	S
4	-	R	-	R
5	-	R	R	D
6	R	D	D	D

**TABELLA SAM  
TABLEAU SAM**

OBIETTIVO OBJECTIF

DADO - DE	3	2	1
	AEREI AVIONS	AEREI AVIONS	AEREI AVIONS
1	-	-	-
2	-	-	A
3	-	A	A
4	A	A	R
5	R	R	D
6	D	D	D

**VALORE AEREI  
VALEUR AVIONS**

	INTERCETTORI INTERCEPTEURS	BOMBARDIERI BOMBARDIERS	ELICOTTERI-PARÀ HELICOPTÈRES-PARA
ISRAELE ISRAEL	6	3	1
EGITTO EGYPTE	4	2	1
SYRIA	3	2	1
IRAQ	3	2	-

**TABELLA COMBATTIMENTO ARABA  
TABLEAU DE COMBAT ARABE**

RAPPORTO FATTORI COMBATTIMENTO  
RAPPORT DES FACTEURS DE COMBAT

DADO - DE	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1
	1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	A
3	-	-	-	-	A	A
4	-	-	A	A	A	R
5	-	A	A	R	R	D
6	A	A	R	D	D	D

**TABELLA COMBATTIMENTO ISRAELIANA  
TABLEAU DE COMBAT ISRAELIEN**

RAPPORTO FATTORI COMBATTIMENTO  
RAPPORT DES FACTEURS DE COMBAT

DADO - DE	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1
	1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	A	A
3	-	-	A	A	R	R
4	-	A	R	R	R	D
5	A	R	R	D	D	D
6	R	D	D	D	D	D

D = DISTRUTTO  
DETUIT

A = RESPINTO  
REPOUSSE

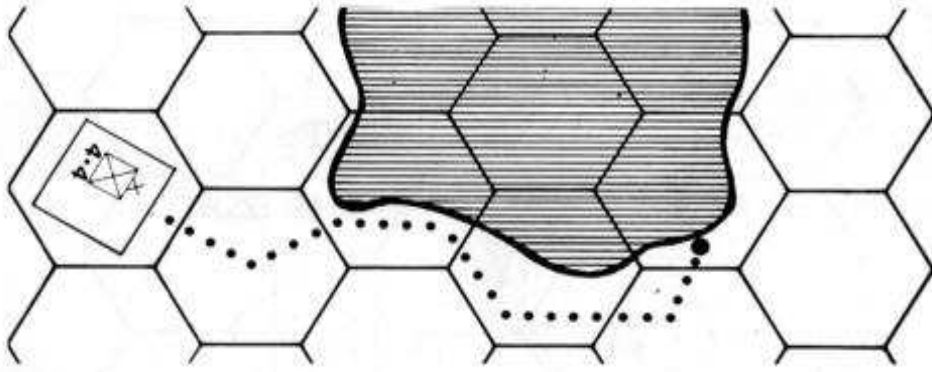
AB = ARABI  
ARABES

R = RIDOTTO  
REDUIT

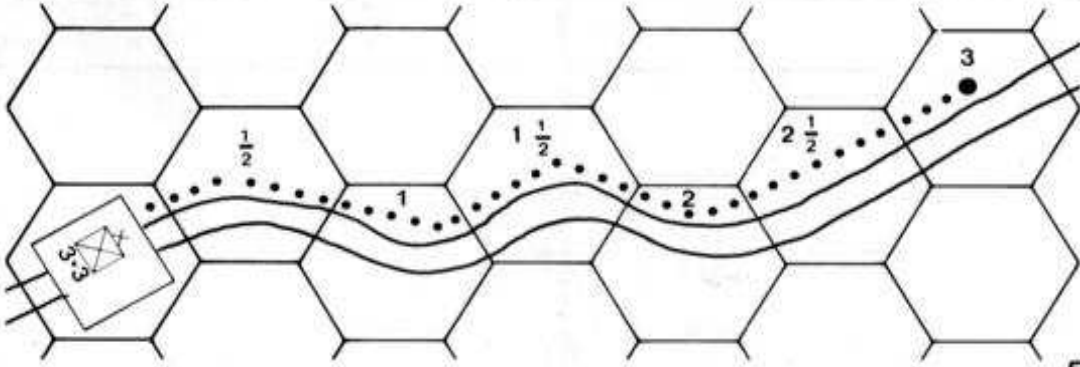
S = SHOCK

IS = ISRAELIANI  
ISRAELIENS

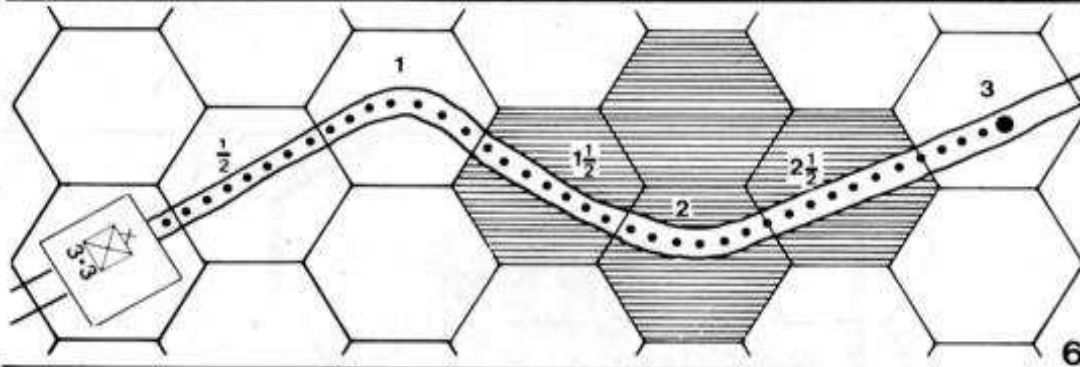




4



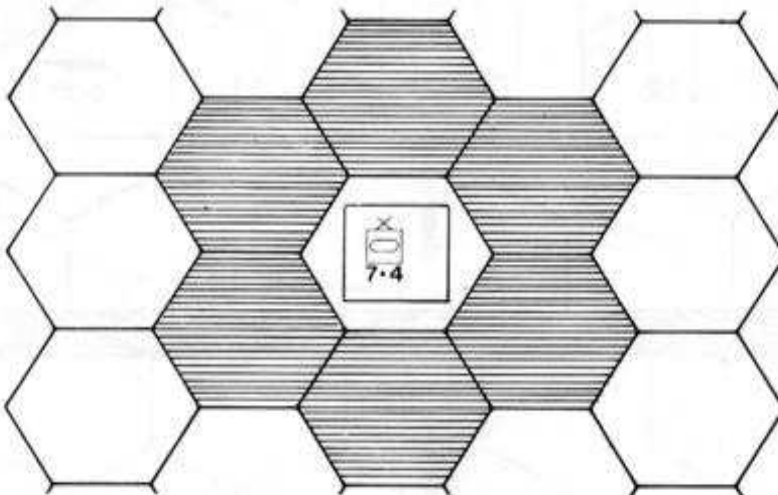
5



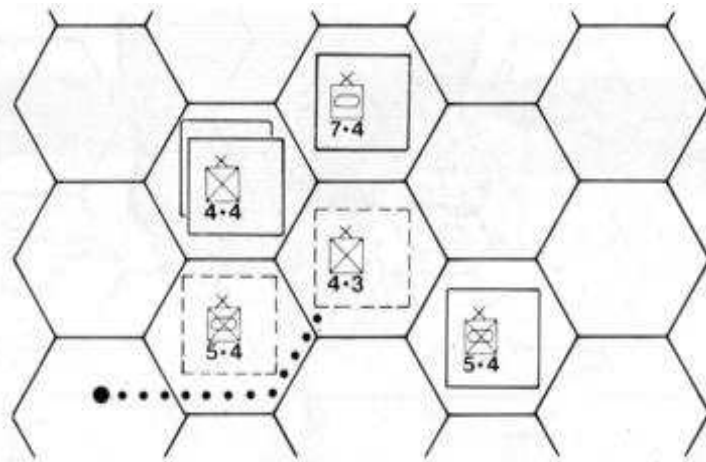
6



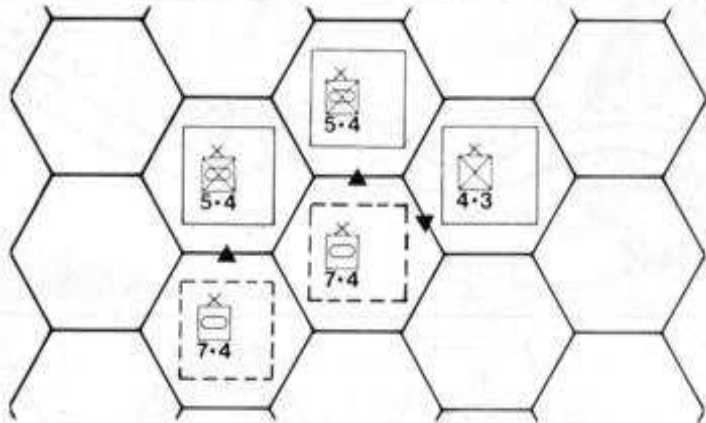
7



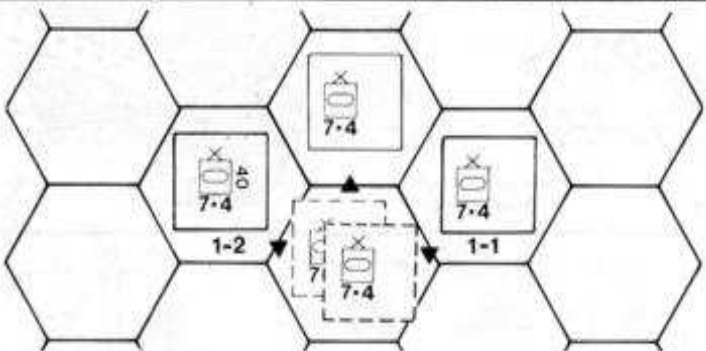
8



9



10



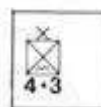
11



12



4·3

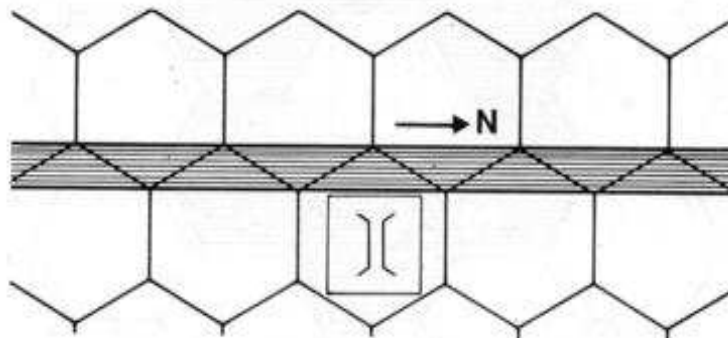


13



0·10

14



15