Standard Combat Series:

Afrika II

©2006. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Concepteur des Jeux, 1ère et 2ème Editions:
Dean Essig
Concepteur de série :
Dean Essig
1er Edition de Test de Jeux :
Dan Andrews, John Best, Jim Clark, Dave Combs, Hans van Deventer, Bill Doelling, Mike Haggett, Tom Kaeter, Don Nesbitt, Bob Phillips, Dave Powell, Rod Schmisseur
2ème Edition de Test de Jeux:
Axel Jerry, Dean Essig, Tim Gritten
Rédacteur :
Dave Demko
Traduction : Pascal TONOLI (Lovecraft67), Serge LAEMLIN (Welli)

Introduction

Afrika II est un jeu couvrant la campagne en Afrique du nord de 1940 à 1942. Ce jeu est la seconde édition du meilleur jeu sur la deuxième guerre mondiale de Charles S. Roberts (1993).

1.0 Règles générales

1.1 Ordre de jeu

Le premier tour de jeu est toujours celui du joueur de l'Axe. Cependant, quelques scénarios commencent par le joueur du Commonwealth (CW). Dans ce cas, sautez le tour du joueur de l'Axe et commencez par celui du joueur du CW. Continuez normalement à partir de là.

> **Important :** *quel que soit* le joueur commençant le jeu, initialisez les points aériens des deux camps selon les indications du scénario.
>
> Le joueur se déplaçant en second fait toujours son placement en premier.

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

MMP
Multi-Man Publishing

Tour du joueur de l'Axe

- **Phase d'initialisation**
  - Remettre à zéro le marqueur de Points Aériens de l'Axe (cf. table de la carte)
  - Remettre à zéro le marqueur de Camion de l'Axe (cf. table de la carte)
  - Faire un jet pour le Cabotage disponible
  - Pour ce tour, faire un jet pour vérifiez la capacité de chaque port contrôlé par l'Axe
- **Phase de renfort**
  - Placez les nouvelles unités de l'Ordre d'Arrivée dans la boîte de Tripoli
  - Enlevez toutes les unités retirées selon les exigences de l'Ordre d'Arrivée
  - Vérifiez la Table de Renfort Variable et appliquez les résultats
  - Si Rommel est sur la carte, jetez deux dés : 4 ou moins, enlevez-le du jeu et placez-le sur la Piste d'Enregistrement de Tour comme renfort pour le prochain tour de jeu
- **Phase de mouvement**
- **Phase de combat**
- **Phase d'exploitation**
- **Phase ravitaillement**
  - Consolidation d'unités
  - Dépensez les PRs pour ravitailler les unités
  - Marquez toutes les unités non ravitaillées comme étant Sans Ravitaillement
  - Appliquez l'attrition (pertes de pas) aux unités Sans Ravitaillement

Tour du joueur du Commonwealth

- **Phase d'initialisation**
  - Remettez à zéro le marqueur de Point Aérien du CW (cf. table de la carte)
  - Remettez à zéro le marqueur de Camion du CW (cf. table de la carte)
  - Pour ce tour, faire un jet pour vérifiez la capacité de chaque port contrôlé par le CW
- **Phase de renfort**
  - Déterminez les nouveaux PRs par l'intermédiaire de la Table Ravitaillement
  - Placez les nouvelles unités de l'Ordre d'Arrivée (OA) dans la boîte d'Alexandrie ou la boîte de restriction, selon les exigences de l'OA
  - Retirez toutes les unités selon les exigences de l'OA
  - Faire un jet pour les renfort sur la Table de Renfort Variable et appliquez les résultats
  - Jetez deux dés pour O'Connor : 3 ou moins, retirez-le de manière permanente du jeu
- **Phase de mouvement**
- **Phase de combat**
- **Phase d'exploitation**
- **Phase de Ravitaillement**
  - Consolidation d'unités
  - Dépensez les PRs pour ravitailler les unités
  - Marquez toutes les unités non ravitaillées comme étant Sans Ravitaillement
  - Appliquez l'attrition (pertes de pas) aux unités Sans Ravitaillement

1.2 Abréviations

Alex Alexandrie
AM Allocation de Mouvement
Arm Blindé
AT Antichar
Aus Australien
Bde Brigade
Carp Carpatique
CWD Commonwealth
Div Division
FF Force Française Libre
FJ Fallschirmjäger (aéroportée)
Gar Garnison
Gd(s) Garde(s)
Grp Groupe
Hus Hussars
Inf Infanterie
KDG Kings Dragoon Guards
LRDG Groupe de Longue Distance du Désert
LW Luftwaffe
OA Ordre d'Arrivée
PM Point de Mouvement
PJ Panzerjäger (antichar)
Poli Polonais
PR Point de Ravitaillement
PV Point de Victoire
Pz Panzer (blindé)
SR Sans Ravitaillement
SA Sud-africain
SPT Support
ZDC Zone de Contrôle
ZDCE Zone de Contrôle Ennemi

1.3 Balance

Chaque tour représente un mois. Chaque hex est d'environ de 16 Km et les unités représentent des divisions, des brigades, des régiments, et quelques bataillons.

1.4 Terrains multiples

Certains hex sont multi terrains. Les effets du terrain ne sont pas cumulatifs (les Boîtes et les Fortifications sont des exceptions). N'utilisez **qu'un seul** type de terrain, selon les circonstances :

1) Pour le mouvement, prenez en compte le terrain ayant le coût en PM le plus élevé (sachant que les routes de toutes sortes diminuent les coûts en PM des terrains traversés).

2) Pour le combat, utilisez le terrain donnant l'avantage au défenseur.

Exception : L'effet d'un fort ou d'une box compte est **additionné** à celui du terrain. Par exemple, une Box dans un terrain Rugueux signifie que le défenseur est x 4.

1.5 Fortifications

Les fortifications imprimées sur la carte ne peuvent jamais être bâties ou détruites. Les fortifications sont des caractéristiques de coté d'hex qui affectent seulement leur coté d'hex. Elles sont essentiellement terrestres. Si l'attaque d'un hex se fait par un coté non fortifié, le fort n'a pas d'effet.

1.6 Box

Les box sont des fortifications totales que le joueur **peut** construire. Elles peuvent être bâties uniquement au début d'une Phase d'Approvisionnement amie. Pour construire un box, une unité (quelle que soient sont type ou sa taille) doit occuper l'hex. Cette unité ne **doit** pas s'être déplacée pendant ce tour de jeu ni être dans une ZDCE. Elle doit être ravitaillée.

Dépensez **un** PR par box construit. Le PR doit être apporté par la voie de ravitaillement de l'unité et **ne peut** servir à ravitailler ni cette unité ni aucune autre en addition à la construction du box.

Les box sont des effets de terrain sur le combat et n'ont pas d'autres effets.

Le box est retiré automatiquement si l'hex se retrouve vide de toute unité amie à la fin de n'importe quelle phase de mouvement.

Des box peuvent être bâtis dans n'importe quelle hex de la carte **excepté** ceux qui contiennent déjà des fortifications imprimées.

Le nombre de box utilisés dans le jeu est limité par le nombre de pions. Les joueurs peuvent se partager en deux les marqueurs disponibles avant que le jeu ne commence. D'après notre propre expérience, il y en a toujours eu assez.

1.7 Tripoli

Le box de Tripoli et le box de raccordement à la carte ne représentent aucun hex de la carte. Ils représentent des zones adjacentes à la carte de jeu.

Le box de Tripoli possède un dépôt illimité de ravitaillement. Toutes les unités dans ce box sont ainsi toujours ravitaillées, gratuitement. Le joueur de l'Axe peut utiliser tous ses camions et son cabotage pour produire des PR à partir de ce box, pour les envoyer vers la carte.

Unités dans le box de raccordement (sans dépôt infini) doit se ravitailler normalement.

Traitez chacun des 2 box comme d'énormes hex hors carte, sans limite d'empilement et dont le coût de franchissement de coté d'hex est de 5 PM. Se déplacer de Tripoli vers la carte coûte 10 PM ; 5 pour entrer dans le box de raccordement ; 5 de plus arriver sur la carte. Quand une unité se déplace du box de raccordement vers la carte, il peut entrer par l'intermédiaire de n'importe quelle hex du bord de la carte ouest. Alternativement, si l'unité est dans le bord ouest le plus lointain, elle peut se déplacer vers Tripoli en dépensant 10 PM. Les unités n'ayant pas les PM nécessaires pour traverser entièrement ces box peuvent tirer profit du « vous pouvez toujours vous déplacer d'un hex » pour couvrir (lentement) cette distance. Rappelez-vous, vous devrez les ravitailler le long du chemin.

Aucune unité du CW ne peut entrer dans ces box.

Exemple : Un joueur utilise trois points de camion et déplace trois PR depuis le dépôt infini de Tripoli vers le box de raccordement. Dans le même tour, il pourrait utiliser l'ensemble des points de cabotage disponibles et déplacer un nombre de PR correspondant aux points de cabotage. Il n'y a pas de limite au nombre de PR que le joueur peut sortir de Tripoli (même si aucun PR n'est littéralement empilé là), même si cela dépasserait sa capacité de transport.

1.8 Box d'attente sur la carte

Les box d'attente représentent des hex individuels de la carte dont le but est de délester des hex encombrés (tel que Tobrouk). Les unités ne peuvent pas dépasser les limites d'empilement dans de tels hex ou dans les box d'attente. Les unités dans le box d'attente et dans l'hex qu'il représente comptent pour la limite d'empilement de l'hex représenté.

1.9 Ports

Seul les hex et les box marqués du symbole portuaire servent de ports. Les capacités portuaires changent de tour en tour. Chaque joueur jette un dé pour chacun des ports qu'il contrôle. Selon le box de capacité portuaire de chaque port, le jet de dé déterminera la capacité pour le tour en cour. Jetez individuellement pour chaque port. La capacité portuaire est indiquée en PR. Elle affecte l'arrivée des unités et des PR, jamais leur départ. Un joueur ne peut jamais excéder la capacité d'un port. Une fois que la capacité du port a été utilisée dans le tour, plus aucune arrivée n'est autorisée.

Tripoli et Alexandrie ont une capacité portuaire infinie.

1.9a Capture des Ports. Un joueur peut capturer un port adverse en plaçant une unité amie dans l'hex du port. Un port capturé n'a **pas** de capacité portuaire lors du tour de sa capture. Au tour suivant, le port (sous nouvelle gestion) reprend sa capacité nominale ; en vérifiant, à chaque tour, la valeur de cette capacité.

Astuce : en cas de changement de propriétaire, placez le marqueur de capacité portuaire sur la piste d'enregistrement, dans la case correspondante au tour à venir. Le nouveau propriétaire pourra alors vérifier la capacité portuaire et l'utiliser.

Les ZDCE n'ont pas d'effet sur la capacité du joueur d'utiliser ses ports.

1.9b Endommager des ports par des attaques aériennes

Les ports ne peuvent pas être réduit de manière intentionnelle par la puissance aérienne. Les effets des bombardements sont intégrés dans les capacités portuaires variables.

Le joueur de l'Axe contrôle toute l'unité de l'Armée allemande (Grise), de la Luftwaffe (Gris Bleu), Italien (Vert Pâle) et de Chemises Noires Italienne Blackshirt (CCNN) (Moyennement Inexpérimenté moyen.)

2.2 « Unités »

Dans le jeu, tout pion de combat est une « unité ». Les marqueurs Rommel, O'Connor, de box, de PR, de sans approvisionnement, de capacité portuaire, de transport, et les points aériens ne sont pas des unités.

2.3 Empilement

Dans un hex, l'empilement est limité à 4 unités de toutes tailles ou de tous types. Les autres pions ne comptent pas pour l'empilement. L'empilement est restreint à la fin de la phase de mouvement, au **moment d'un** combat avec débordement **et à la fin d'une** retraite. Un sur empilement provisoire est permis à d'autres moments. Le joueur possédant élimine tout excès.

2.6 Retraite convertie en perte de pas

Les deux joueurs sont libres de convertir une retraite en perte de pas (cf. 9.2 de la **SCS**). Cependant, au moins une des retraites **doit** être effectuée. Ainsi, un résultat de D2Rr2 pourrait être, au plus, converti en D3R1.

Exceptions : Toutes les retraites peuvent être converties en pas de pertes si le défenseur est dans un box, une fortification ou une ville. Les unités avec une AM égale à 0 sont détruites si elles sont forcées de retraiter.

2.7 Garnisons

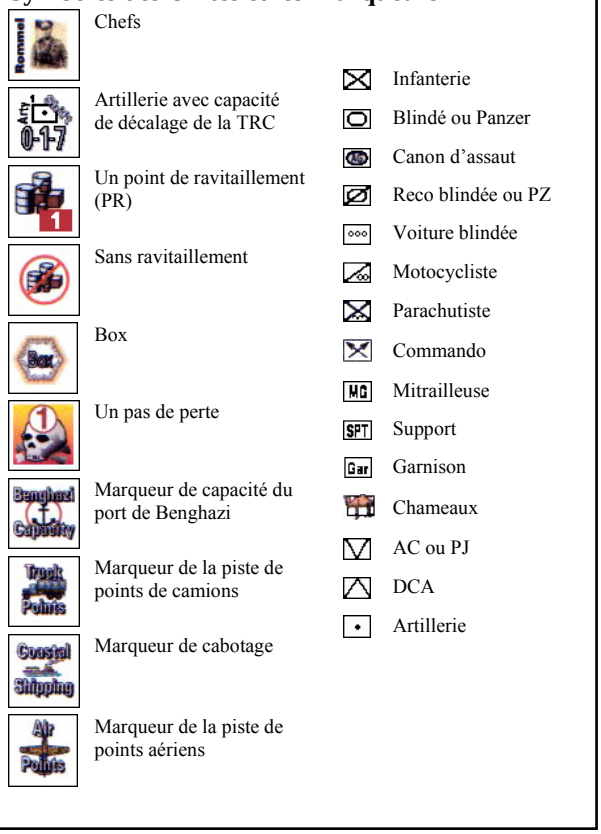
Chacun des côtés possède un petit nombre de garnisons [dont les pions sont marqués par « Gar »][1]. Elles défendent leur hex (c'est leur raison d'être). Il est essentiel de savoir qu'elles ne comptent pas pour le ravitaillement et ne subissent donc pas le Sans Ravitaillement. Elles sont détruites en cas de retraite. L'unité d'artillerie immobile dans Tobrouk n'est pas une garnison et doit être ravitaillée.

2.8 Consolidation d'une unité

Au début de sa phase de renfort le joueur peut combiner ses unités pour réduire le nombre de pions sur carte (et réduire ses conditions de ravitaillement). Dans une pile ou un box, des unités du même type et de même valeur peuvent se combiner. La ou les unités excédentaires sont placées dans la pile des morts et l'unité restante est portée au plus près de la pleine force. Si deux unités sont combinées et qu'il y a des « pas en surplus », ces pas en surplus sont perdus.

Exemple : Le joueur Italien a deux bataillons de blindés 6-4-8 dans un hex, retournés sur leurs côtés réduits. Avant de dépenser le ravitaillement pour le tour, le joueur de l'Axe peut les combiner en une de pleine force de 6-4-8 et envoyer la deuxième unité dans la pile des morts.

Symboles des Unités et les Marqueurs



2.0 Unités et Pions

2.1 Pions

Le joueur du Commonwealth (CW) contrôle toutes les unités anglaise (Brun), australienne (Tan), Indienne (Brun Foncé), sud-africaine (Orange), New zélandaise (kiwi avec du un centre brun), Française Libre (Bleus), Grec (Blanc), et polonaises (Mélange de Rouge.)

2.4 Unités capables d'exploitations

Seules les unités marquées d'une barre jaune sont capables d'exploiter. Rommel et O'Connor donnent aux autres unités une capacité provisoire d'exploitation.

Les unités Sans Ravitaillement ne sont **jamais** capables d'exploitation.

2.5 Pas et pertes de pas

Chaque pion a son nombre de pas disponibles imprimé sur lui. Le premier pas de perte est pris en retournant le pion (ceci élimine toutes les unités n'ayant qu'un seul pas). Pour les unités à 3 ou 4 pas, les pertes additionnelles sont indiquées par le pion réduit ou par des marqueurs de perte de pas à mettre sous l'unité. Notez que la force de l'unité ne se dégrade pas davantage pour ces pertes additionnelles de pas.

3.0 Système de décalage de la table de résultats de combat TRC

Différents systèmes s'appliquent dans le décalage pour la TRC : Rommel, O'Connor, artillerie, points aériens, intégrité divisionnaire, terrain, et les armes combinées.

Indépendamment du système, la variation nette maximale dans l'un ou l'autre sens est de **trois** colonnes. Tout décalage supplémentaire est perdu.

Ces décalages sont basés sur la colonne actuelle de la TRC, non sur

[1] Errata Afrika 2nd 16 Sept 06

l'avantage brut, dans de colonnes ayant plus d'un ratio.

3.1 Artillerie

Les « unités » d'artillerie sont des représentations abstraites du potentiel en artillerie disponible aux deux côtés. Ces unités se déplacent, s'empilent, et sont ravitaillées comme n'importe quelle autre unité. Elles contribuent à la défense de leur hex par une force défensive de 1. Leur fonction primaire est de fournir des décalages de colonne pour le combat offensif et défensif. Chaque unité d'artillerie donne un avantage d'une colonne sur la TRC. Pour en bénéficier, l'artillerie doit être adjacente au défenseur (pour l'attaquant) ou dans l'hex du défenseur (pour le défenseur).

En défense, l'artillerie contribue au combat à la fois par sa force défensive **et** par le décalage de colonne. Pour participer dans un débordement, l'artillerie attaquante doit se déplacer avec la pile de débordement (l'artillerie défensive est manipulée normalement).

L'artillerie **peut** se déplacer après le combat avec sa pile d'unité.

3.2 Points aériens

Chaque tour, les deux joueurs reçoivent des points aériens. Ces points sont employés pour supporter toute attaque ou toute défense. Dans un tour donné, un joueur ne peut jamais dépenser plus de points aériens qu'il n'en a reçu. Vérifiez la disponibilité des points à l'aide de la piste des points aériens. Les points aériens non utilisés sont perdus avant chaque réinitialisation.

3.2a <u>Restrictions d'utilisation.</u> Les points aériens peuvent être utilisés dans n'importe quelle phase du moment que des unités amies attaquent ou se défendent ; y compris lors des attaques et des défenses de débordement.

Les points aériens peuvent être utilisés sur n'importe quelle hex de la carte, sauf Tripoli et son box de raccordement.

3.2b <u>Décalage des rapports attaque contre défense.</u> A l'annonce d'un combat, l'un ou l'autre joueur peut choisir d'appliquer ses propres points aériens. Le défenseur doit annoncer en premier, avant que l'attaquant ne se décide, et les points doivent être commis **avant** tout calcul de ratio.

Chaque point aérien consommé décale le ratio du combat d'une colonne en faveur de coté qui le dépense.

3.3 Intégrité divisionnaire

Pour toute attaque (ou défense) le ratio du combat est décalé d'une colonne en faveur du coté qui participe avec au moins une division prenant part au combat avec l'intégralité de ses unités. Le décalage maximal due à l'intégrité divisionnaire est de une colonne, quel que soit le nombre de divisions concernées. Si les deux côtés sont éligibles, les décalages s'annulent mutuellement.

Si une division a **un seul** pion sur la carte, elle n'est **pas** éligible. Dans l'attaque, les unités d'une division donnée n'ont **pas besoin d'être empilées** mais elles doivent être toutes impliquées dans le combat.

Pour cette règle, ignorez les unités d'une division dans le box de restriction (elles n'assurent ni le fait qu'une division ait plus d'un pion, ni le fait de nier la participation de toutes les unités dans un combat).

3.4 Armes combinées

Dans un combat, une pile (attaque ou défense) peut prétendre à un avantage sur la TRC pour armes combinées. Pour cela, cette pile doit avoir au moins une unité de blindé **et** une d'infanterie empilées ensemble.

Dans un même combat, la limite des piles attaquantes pouvant prétendre à cet avantage est de trois.

Pour ce point de règle :

« Blindé » inclut les unités blindées, AT, Flak, véhicules blindés, reco blindée, motocyclistes « Camel », et AG.

« Infanterie » inclut les unités d'infanterie, aéroportées, MG, de garnison, et de support.

4.0 Arrivants et partants

4.1 Renforts

Les renforts se présentent automatiquement dans le box de Tripoli ou à d'Alexandrie, selon le côté en question. Pour rappel, il n'y a pas de limites d'empilement dans ces deux box. Si Alexandrie n'est plus contrôlée par le CW les renforts arrivent dans tout hex du bord est de la carte ou dans l'hex du Caire. Quelques renforts du CW sont envoyés directement dans le box de restriction.

4.2 Remplacements

Une table de renforts variables est attribuée à chacun des joueurs. Une fois par tour, dans la phase de renfort, le joueur jette deux dés pour déterminer ce qu'il va obtenir, sous forme de remplacements, sauf exceptions « pas d'effet » et « retraits » (pour l'allié).

Un joueur doit utiliser immédiatement ses remplacements. Tous les surplus sont perdus. Chaque remplacement peut être utilisé pour rebâtir à pleine force une unité amie en fonction de la nationalité ou du type (indépendamment du nombre de pas de pertes qu'elle pourrait avoir).

4.2a <u>Renforcement des pas de pertes.</u> Pour renforcer les pertes de pas d'une unité sur carte, cette dernière ne doit pas être marquée « Sans Ravitaillement » **et doit** être empilée avec ou être adjacente à des PR. Les unités dans des ZDCE **peuvent** reconstruire des pas. Indépendamment du nombre de pas qui manquent à l'unité, **un** remplacement permet à l'unité de retourner à pleine force.

4.2b <u>Remplacements et unités détruites.</u> Les unités détruites réapparaissent à Alexandrie ou à Tripoli. Les unités retirées peuvent être reconstruites de cette façon ; dans ce dernier cas, la reconstruction équivaut au retour de l'unité, qu'elle que soit l'endroit où elle se trouvait au moment du retrait. Si Alexandrie est indisponible, le CW ne peut pas rebâtir. Comme pour le remplacement des pas des unités endommagées, l'unité détruite reviens à pleine force.

Cela va sans dire…
O'Connor et Rommel ne peuvent pas être reconstruits, même en employant des pas de remplacement.

4.3 Retraits

Un certain nombre d'unités doivent être repliées du jeu, comme indiqué sur les tables de renfort ou de renfort variable (du CW). Le joueur peut retirer du jeu toute unité du même du type que celui énuméré. Pour l'infanterie, voir les définitions des armes combinées, pour les blindés, blindé signifie uniquement une unité blindée.

L'unité choisie peut être à force réduite, dans une ZDCE, ou Sans Ravitaillement. Le joueur peut choisir de retirer une unité morte **seulement** si **aucune** unité vivante du type n'est sur la carte. L'unité choisie n'a pas besoin de pouvoir être en mesure de tracer un chemin pour s'échapper (c.-à-d. elle peut être encerclée).
Ces unités sont considérées comme « détruites ». Ces unités sont libres d'être reconstruites au commencement du tour suivant.

5.0 Ravitaillement

Ce jeu a un circuit de ravitaillement légèrement plus contraignant que les jeux habituels de la *SCS*. La nature de la campagne a exigé un traitement plus explicite. Il a été conçu de manière à ce que les opérations subissent les contraintes logistiques sans qu'elles ne deviennent un fardeau pour la jouabilité.

5.0a Points de ravitaillement. Dans ce jeu, le circuit de ravitaillement utilise des points de ravitaillement (PR) qui sont placés sur la carte. Les PR restent sous le contrôle de leurs joueurs respectifs tant qu'ils ne sont pas dépensés ou capturés par l'ennemi. Des PR peuvent être librement combinés ou disjoint pour conserver des marqueurs de PR. Les PR **ne peuvent pas** se déplacer eux-mêmes. Ils sont déplacés par des camions et le cabotage.

5.1 Arrivée du Ravitaillement

Le joueur de l'Axe a un dépôt de ravitaillement infini à Tripoli ; il peut en tirer la quantité qu'il désire, dans la limite de la disponibilité en cabotage et en camions. Pour le joueur Allié, la quantité de ravitaillement arrivant à chaque tour est indiquée sur la table de ravitaillement. Les PR alliés arrivent dans les ports contrôlés par les alliés, dans la limite des capacités de chacun des ports.

Les PR peuvent être déplacés dans leur tour d'arrivé, par n'importe laquelle des combinaisons de cabotage et de camions.

5.1a Utilisation du ravitaillement. Un joueur doit dépenser des PR durant sa phase de ravitaillement pour ravitailler ses unités. Toute unité pour laquelle on ne dépense pas de ravitaillement **automatiquement** est marquée « Sans Ravitaillement » (« Out of Supply »).

Toutes les unités commencent un scénario en étant ravitaillées.

Un joueur peut *choisir* délibérément de ne pas ravitailler une ou plusieurs unités s'il le désire. Elles souffriront alors des effets du « Sans Ravitaillement ».

Chaque PR sur carte a une distance de ravitaillement de 5 PM (exception : 3 PM pour l'Axe lors des tours 1 à 6), comptée des PR aux unités.

Le ravitaillement ne peut jamais passer dans une ZDCE **à moins que** cette dernière ne soit annulée par une unité amie. Cette annulation ne coûte aucun PM lorsqu'il s'agit uniquement d'assurer le ravitaillement.

Pour déterminer le nombre de PR requis pour ravitailler localement des unités, le joueur compte **un** par unité (exception(s) : les divisions italiennes coûtent deux ; le LRDG, toutes les unités de garnison « Gar », et toutes les « non-unités » ne comptent pas pour le ravitaillement). Le nombre de PR requis est alors égal au total divisé par 10 en arrondissant-le tout à l'unité la plus proche, avec un minimum de 1, jamais de 0. Les pertes de pas n'entrent pas dans le décompte. Toutes les unités considérées doivent être à distance de ravitaillement.

Exemple : un joueur compte jusqu'à 14 unités. Le nombre de PR requis est alors de 1 pour les ravitailler toutes.

Afin de ne pas laisser des PR tomber au mains de l'ennemi, un joueur peut dépenser **davantage de** PR qu'il n'est requis (par exemple en en dépensant là où il n'y a pas d'unités) ; ceci ne peut être fait que durant la phase de ravitaillement amie.

Important : Les joueurs **sont censés** assigner les unités à des groupes de manière à prendre avantage de la règle d'arrondissage. En d'autres termes, plutôt que de réunir 28 unités dans un seul groupe, le joueur aurait intérêt à les scinder en deux groupes de quatorze unités, ayant à payer 2 au lieu de 3 PR.

Note pour les joueurs d'OCS : « adjacent » n'est pas suffisant dans ce cas. Les comptages de trace de ravitaillement doivent être fait en comptant l'hex de l'unité.

5.1b Ravitaillement de combat. Il n'y a pas de coût de ravitaillement spécifique aux opérations de combat.

5.1c Oasis. Une oasis peut ravitailler deux unités, sans dépense de PR. Lors de la détermination des PR requis, soustrayez 2 du total des unités avant la division par 10.

5.2 Effets du « Sans ravitaillement »

Appliquez les restrictions suivantes tant qu'une unité est « Sans Ravitaillement » (« Out of Supply » ou OOS) lors d'une phase de ravitaillement.

1) Défense et mouvement x1/2
2) Attaque x1/4
3) Un pas de perte en raison de l'attrition (détruisez-la au besoin)
4) Pas d'exploitation et pas de ZdC
5) Pas d'absorption de remplacements

Les pertes de pas s'appliquent lors de la phase de ravitaillement.

5.3 Capture de points de ravitaillement

Les PR n'ont non pas de force de combat ou de capacité de mouvement propres. Les PR ne peuvent jamais avancer ou retraiter après combat. La destruction de ses propres PR ne coûte rien. Durant la phase de ravitaillement, le joueur peut dépenser plus de PR qu'il n'est exigé pour ses unités afin d'éliminer un excès.

Les PR sont capturés quand une unité ennemie entre dans leur hex. Les PR ne peuvent jamais être attaqués par des unités ennemies s'il n'y a pas d'unité amie dans l'hex ; dans ce cas, les unités ennemies entrent dans l'hex en utilisant leur propre PM. Entrer dans un hex ennemi inoccupé contenant des PR ne coûte pas de PM.

Immédiatement à l'entrée dans l'hex de PR ennemi, le joueur s'étant déplacé jette un Dé :

1-3 : tous les PR sont détruits
4-6 : capture de la moitié des PR (arrondir normalement), le reste est détruit.

Exemple : *Le joueur entre dans un hex contenant 3 PR ennemi et obtient un lancé de dé supérieur ou égale à 4. Il capture 1.5, arrondi à 2, PR alors que 1 PR est détruit.*

5.4 Déplacement du ravitaillement

5.4a Camions. A chaque tour, chaque joueur reçoit un ou plusieurs camions pour déplacer du ravitaillement. Un joueur ne peut jamais dépenser plus de camions qu'il n'a reçu pour un tour donné. Chaque joueur enregistre ses disponibilités sur la piste camion prévue à cet effet. Ajustez cette disponibilité au fur et à mesure des dépenses. Remplissez la piste avec des camions à chaque phase d'initialisation amie. Les camions inutilisés ne peuvent pas être sauvegardé pour le tour suivant. Ils n'ont qu'un seul but : déplacer des PR.

Un camion déplace un PR sur une distance de 5 PM. En fait, ils déplacent tout PR ami, quel que soit la localisation géographique de ce PR. Les combinaisons sont possibles pour transporter un PR. Par exemple, deux camions peuvent être consommé pour transporter d'un PR jusqu'à 10 PM. L'utilisation proportionnelle est permise : un camion peut déplacer cinq PR de 1 PM chacun (« sans trop savoir pourquoi vous voudriez faire ceci »). Les PM inutilisés peuvent être économisés pour une utilisation ultérieure **dans le même tour de jeu**.

Les camions peuvent être utilisés seulement dans la phase de mouvement du joueur; jamais pendant la phase d'exploitation.

Les PM du camion ne peuvent jamais entrer dans des hex contenant des ZDCE qui ne sont pas annulées par une unité amie. Les ZDCE non annulées bloquent tout mouvement de camion.

5.4b Cabotage. Utilisé uniquement pendant la phase de mouvement du joueur, jamais pendant la Phase d'Exploitation, il est donné en termes de PR. Chaque unité, de **toute taille ou type,** compte pour un PR lors du cabotage.

Dans la même phase, les unités et les PR peuvent être déplacés sans pénalité par cabotage **et** se déplacer de leur propre chef, ou vice versa.

Par exemple, une unité avec une AM de 10 peut se déplacer de 3 PM vers un port (le jouer dépense un point de cabotage pour le transfert vers un autre port) et se déplacer en utilisant les 7 PM restant. De même, un PR a pu être transporté de 5 PM vers un port puis, utilisant le cabotage vers un autre port, être transporté de 5 PM supplémentaires (en utilisant un autre camion).

Le chargement ou le déchargement du cabotage ne coûtent pas de coût de PM. Ces transferts n'ont lieu que dans un port ; pas de débarquement amphibie. Ni Rommel ni O'Connor n'ont besoin d'utiliser le Cabotage.

5.4c Transport Maritime de l'Axe. Au début du tour, en même temps qu'il vérifie sa capacité portuaire, le joueur de l'Axe vérifie la valeur de cabotage disponible en jetant un dé sur la piste de cabotage (juste comme les ports.)

5.4d Transport Maritime Alliée. Le joueur Allié dispose de tout le cabotage dont il a besoin pour couvrir sa capacité portuaire.

En d'autres termes, si le joueur allié contrôle trois ports d'une capacité totale de 6 points, il a automatiquement 6 points de cabotage.

Important : ignorez la capacité d'Alexandrie en prévoyant le cabotage disponible pour le joueur allié (NdT : puisqu'elle est infinie) !

Exemple : *Un joueur a un port de capacité **trois PR** pour un tour. Pendant sa phase de mouvement, il utilise **un point de cabotage** pour déplacer **un PR** vers ce port. Le port voit ainsi passer le premier des trois PR qu'il est en mesure de faire transiter. Plus tard dans la phase, il décide d'embarquer **une division d'infanterie** (ce qui lui coûte **un PR** de capacité) ; il lui reste donc **un PR**. Il débarque alors une autre unité **hors** du port (ce qui lui coûte **un point de cabotage supplémentaire**, mais pas laisse la capacité portuaire en l'état). Juste avant la fin de cette phase, le joueur fait un examen rapide pour voir s'il s'est établi correctement pour la prochaine phase de ravitaillement. À sa grande surprise, il découvre qu'il lui faut faire passer deux PR par ce port. Or, indépendamment du nombre (suffisant) de points de cabotage, le port n'accepte plus qu'un seul PR. Alors, il embarque le PR autorisé et se prépare à être un peut court en ravitaillement.*

6.0 Règles spéciales de l'Axe

6.1 Les exigences de Mussolini

Depuis la fin du tour 2 jusqu'à celle du tour 5, le joueur de l'Axe doit maintenir le nombre suivant d'unités à l'est de la Ligne Mussolini :

5x divisions d'infanterie
3x unités capables d'exploiter

La ligne s'étend au travers de la colonne d'hex A47.xx et n'est pas incluse pour le décompte. Les unités italiennes détruites à l'est de cette ligne **continuent** à compter, même si elles sont reconstruites. Cette condition prend fin lorsque débute le tour 6.

C'est un cas de mort subite si, depuis la fin du tour 2 jusqu'à celle du tour 5, le joueur de l'Axe ne remplit pas cette condition. Il quitte alors le jeu par renoncement et s'en retourne à Rome pour en deviser avec « Il Duce ».

La condition de Mussolini devient caduque pour le reste du jeu si une unité du CW entre en Libye.

Le joueur italien peut violer la règle « retraite d'un hex » si la retraite l'empêche de remplir cette condition. Il prend des pertes de pas additionnelles, sur place, pour éviter le châtiment d'une défaite par mort subite.

6.2 Rommel

Rommel est effectivement le marqueur « au plus haut accent d'activité ». Rommel n'est pas une unité, aussi, il ne compte pas pour l'empilement ou le ravitaillement. Il n'a pas de force de combat, et n'est pas éligible pour prendre des pertes de pas.

Rommel **doit** toujours s'empiler avec au moins une unité **allemande** (il ne peut pas se placer sur une pile composée exclusivement d'unités italiennes). Si la pile de Rommel est détruite ou de fait n'a plus l'unité allemande requise, le joueur de l'Axe doit déplacer Rommel vers l'hex de son choix mais qui remplit les conditions. S'il n'y a pas de tels hex, enlevez Rommel du jeu de manière permanente car **vous avez perdu.**

Les mouvements de Rommel sont de deux sortes : le mouvement par Fieseler Storch et le Piggy Back (dos de cochon) ou « à dada sur les épaules ». Rommel peut utiliser les deux dans la même phase.

6.2a Mouvement par Storch. Le mouvement par Storch peut être fait dans n'importe laquelle des phases de l'Axe. Rommel **ne doit pas** avoir bougé ou avoir été impliqué dans un combat dans cette phase. Sélectionnez simplement Rommel et placez-le dans n'importe quel hex occupé par l'Axe. Cela complète son mouvement par Storch pour cette phase.

6.2b « A dada sur les épaules ». « Ou alors, je suis le mouvement »… Pendant la phase de mouvement de l'Axe Rommel doit se déplacer avec les unités avec lesquelles il est empilé. Si la pile se divise, il choisit la partie avec laquelle il désire rester. Il peut changer de pile (dans le même hex).

Rommel n'a pas d'allocation de mouvement mais peut profiter des éléments d'une chaîne d'unités pour se déplacer : Il peut (et parfois le doit) se faire porter dans les Avances après Combat et/ou les Retraites.

6.2c Effets du mouvement de Rommel. Au moment où une pile commence son mouvement, si elle est empilée avec Rommel, elle peut faire ce qui suit :

1) conduire des débordements, même depuis une ZDCE

2) se déplacer dans la phase d'exploitation et avancer après combat, même si dans une ZDCE ou non capable d'exploiter.

6.2d Effets de Rommel sur le combat. L'empilement d'une unité en défense avec Rommel lui donne un décalage de une colonne vers la gauche en support. S'il est empilé avec une unité attaquante (régulier ou débordement), le décalage est de une colonne vers la droite.

6.2e Rommel tombe malade. Vérifiez l'état de santé de Rommel en jetant deux dés lors de chaque phase de renfort de l'Axe après qu'il soit entré en jeu.

Sur un résultat de 4 ou moins : retirez-le de la carte et placez comme un renfort sur la piste d'enregistrement de tour pour le prochain tour de jeu. Il reviendra alors ce tour là comme renfort.

6.3 Option Motorisation de la Trento

Il y a deux versions de la division Motorisée Italienne « Trento » dans le jeu. Avant que le jeu ne commence, le joueur de l'Axe doit décider s'il utilise ou non cette option. S'il l'utilise, il obtient, à chaque tour, un point de camion supplémentaire par rapport à ce qu'indique la Table de Points de Camion de l'Axe. Quand la division Trento entre en jeu, utilisez la version pion unique de la division et basculez le marqueur de Camion de l'Axe sur son côté « Trento +1 », pour rappel.

S'il décide de ne pas utiliser l'option, il n'y a pas de Point de Camion supplémentaire. La version deux pions de la Trento est alors mise en jeu.

Dans tous les scénarios où la Trento est déjà entrée en jeu (au Tour 7 et les départs ultérieurs), l'option de Camion de la Trento est automatiquement en choisie.

Note historique : *Historiquement, les camions de la Trento ont été réquisitionnés afin d'augmenter le tonnage disponible pour l'offensive Italienne de 1940. Ici, le joueur peut choisir entre le point supplémentaire de camion et l'utilisation d'une division italienne semi-motorisée.*

7.0 Règles spéciales alliées

7.1 O'Connor

O'Connor est identique à Rommel avec les exceptions suivantes :

7.1a O'Connor est capturé. Jetez deux dés à chaque Phase de Renfort du CW. Sur un 3 ou moins, retirez-le **de manière définitive** du jeu. O'Connor ne tombe jamais malade (cette règle remplace la règle correspondant à la maladie de Rommel.)

Les options pour O'Connor doivent être agrée par les deux joueurs.

7.1b Option 1 : Filet de sécurité de début de jeu. Ne jetez pas pour O'Connor **avant** le tour 6. Les joueurs utilisant cette option renoncent cependant au raid du LRDG sur Rommel (cf. 7.4)

7.1c Option 2 : Inducteur juste de jeu. Sur un lancer de dés à 4 ou moins, O'Connor part mais pour un seul tour, tout comme Rommel. L'utilisation de cette option vous fait renoncer au raid du LRDG sur Rommel (cf. 7.4)

Note de jeu : *Perdre O'Connor est une chose sérieuse pour le joueur du CW et peut sembler terriblement injuste en comparaison avec la règle sur Rommel (même si elle est historiquement précise.) L'option une permet au joueur de désamorcer l'événement peu probable qu'O'Connor saute sur une mine (ou autre chose) avant qu'il ne débute Compass. L'option deux rend simplement les deux hommes identiques en termes de jeu et est recommandée pour des jeux où l'amusement est la chose importante, et non la précision strictement historique.*

7.2 Le Box de restriction

Le Box de restriction (sur la carte B) est un dépôt pour les nombreuses unités gravitant autour de l'Egypte (en formation ou tout simplement indisponibles pour les opérations actives). Dans ce box, les unités du CW n'ont pas besoin d'être ravitaillées, n'ont pas de limite d'empilement, et ne peuvent pas être affectées par l'Axe. Le joueur du CW ne peut **jamais envoyer** volontairement des unités vers le box de restriction, seul l'Ordre d'Arrivée peut le faire. Les unités dans le box de restriction **peuvent** être utilisées pour satisfaire les résultats de la Table de Renfort Variable et de Retrait.

Des unités peuvent être libérées du box pendant la Phase de Renfort du CW, soit en raison de l'OA ou soit parce que le joueur le désire. Dans l'un ou l'autre des cas, prenez les unités hors du box de restriction et mettez les dans l'hex de Mersa Matruh, d'Alexandrie ou du Caire comme désiré et contrôlé par le joueur du CW.

Le joueur peut intentionnellement libérer des unités du box de restriction lors de toute Phase de Renfort du CW (même si non énumérée en tant que tel sur l'OA), mais chaque unité arrive comme ci-dessus avec son premier pas détruit.

Les unités libérées du box de restriction par l'intermédiaire de l'OA ne perdent pas de pas.

7.3 Le « Long Range Desert Group » (LRDG)

Cette unité est un amalgame d'unités du Service Spéciales de Commando (Layforce, sterling, SAS) qui a erré partout dans le désert pendant la période couverte par le jeu. Une fois dans le jeu, l'unité fonctionne comme toute autre unité **sauf** qu'elle ignore tous les coûts de PM pour les ZDCE et toutes les considérations de ravitaillement (elle est **automatiquement** ravitaillée.)

7.4 Le raid du LRDG sur Rommel

Après un certain temps de jeu, le joueur allié en a habituellement ras le bol de cette « gerçure » de Rommel et veut pouvoir faire quelque chose a son sujet (en plus de garder l'espoir d'une prochaine maladie.) Cette règle vous donne les moyens de vous occuper de ce « maudit bougre » avec la médaille « Pour le Mérite » (Blue Max).

Une fois par jeu (**et seulement une fois**), pendant n'importe quelle Phase Alliée de Mouvement, le joueur Allié peut annoncer une « incursion sur Rommel ». Placez alors le LRDG dans la pile des morts. Une incursion sur Rommel ne peut se produire s'il est déjà dans la pile des morts, ou pas encore en jeu. Une fois mort, le LRDG est reconstruit comme toute autre unité.

Jetez un dé.

Sur un 6, Rommel est capturé (ou tué) et retiré du jeu de manière permanente.

Sur un 5, Rommel est blessé et reviens en tant que renfort trois tours plus tard.

Sur tout autre jet, il n'y a pas d'effet.

N'utilisez pas cette règle si une des options 7.1 est dans le jeu.

8.0 Scénarios

La mise en place se fait avec des unités allemandes ou britanniques sauf indication contraire.

8.1 Conditions de victoire de campagne

A utiliser pour n'importe lequel des scénarii se terminant au tour 28.

Axe : le joueur de l'Axe gagne par Mort Subite s'il occupe Alexandrie et le Caire à la fin de n'importe quel Tour du Joueur Allié. (C'est la seule manière de vaincre du point de vue de l'historicité.) En terme strictement de jeu, le joueur de l'Axe gagne également s'il occupe Bardia, Tobrouk, et Benghazi à la fin du jeu.

Allié : le joueur Allié gagne s'il occupe Mersa Matruh, Bardia, et Tobrouk à la fin du jeu (tout en évitant une mort subite.)

Match nul : toutes autres situations que celles évoquées ci-dessus.

8.2 Scénarios courts

Les scénarios principaux s'étendent jusqu'à la fin de la campagne (avec les conditions de victoire de campagne) au tour 28. Certains scénarii offrent des versions plus courtes, avec leurs propres conditions de victoire. Quand vous décidez de jouer un scénario, choisissez soit la campagne soit la version courte en utilisant le tour de fin et les conditions de victoire appropriés. Toutes les règles de jeu sont appliquées indépendamment du type choisi.

8.3 L'Invasion Italienne

Premier Tour : Tour 1
Longueur du Jeu : 28 tours
Zone de Carte : Toute
Premier Joueur : Axe

Version Courte :

Jouez des tours 1 à 3. Les Italiens gagnent s'ils prennent Mersa Matruh ; autrement c'est le CW qui gagne. Ce scénario s'embourbe dans une série d'assauts suicidaires pour les Italiens contre les unités libérées depuis le box de restriction du CW.
Pas énorme en termes de finesse, mais peut être une bonne mise en condition.

Information de l'Axe :
Placement :
Box de Tripoli :

5-6-4 It Inf Div (Bologna, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Brescia, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Pavia, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Sabrtha, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Savona, moins 1 pas)
0-1-4 It Arty

A7.23: 2 PRs

A36.23: 5-6-4 It Inf Div (Sirte), 0-2-0 Gar Grp (Tobruk), 2 PRs

A36.22: 0-1-0 It Arty

A36.19: 4-5-4 CCNN Inf Div (3 Jan)

A38.21: 5-5-4 It Inf Div (Catnzro)

A44.21: 3-2-6 It Arm Grp (2 Lib), 4-5-4 CCNN Inf Div (28 Oct), 0-1-0 Gar Grp (Bardia), 3 PRs
A44.20: 5-6-4 It Inf Div (Cirene)

A44.19: 4-5-4 It Inf Div (1 Lib), 0-1-4 It Arty

A43.20: 5-6-4 It Inf Div (Marmrca.) 3-2-6 It Arm Grp (1 Lib)

A43.19: 4-5-4 It Inf Div (2 Lib)

A42.20: 4-5-4 CCNN Inf Div (23 Mar)

A42.18: 5-4-5 It Arm Grp (1 Med), 2-2-10 Camel Grp (Maletti)

Information du CW :
Placement :
B30.10: 1-1-15 Commando Grp (LRDG), 0-5-0 Gar Grp (Cairo), 10 PRs

B19.19: 0-3-0 Gar Grp (Alex), 3 PRs

A61.19: Box, 0-2-0 Gar Grp (Matruh), 0-1-7 Arty, 2 PRs

A60.17: O'Connor, 9-6-8 Arm Bde (4/7 Arm, moins 1 pas), 8-5-8 Arm Bde (7/7 Arm, moins 1 pas)

N'importe où en Egypte, à l'Est de A51.xx, inclus : 3-3-12 Arm Car Bn (11 Hus/7 Arm), 4-5-10 SPT Bde (7/7 Arm)

Box de Restriction :

3-5-7 NZ Inf Bde (4 NZ/2 NZ)
3-5-7 Ind Inf Bde (5 Ind/4 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (11 Ind/4 Ind)
3-5-7 Aus Inf Bde (16 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (17 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (19 Aus/6 Aus)
3-5-5 Polish Inf Bde (Carp)
3-5-7 Inf Bde (16)

8.4 Operation Compass

Premier Tour : Tour 4
Longueur du Jeu : 25 tours
Zone de Carte : Toute
Premier Joueur : CW
Version Courte :

Jouez les tours 4 à 6. Le CW gagne s'il détruit toutes les unités italiennes répondant aux conditions de la Ligne Mussolini et prend Tobrouk et Benghazi. Autrement l'Axe gagne. Bonne mise en condition et bon entraînement pour acquérir les aptitudes nécessaires à une offensive dure, frappante et à peut de frais.

Information de l'Axe :
Placement :
Box de Tripoli :

5-6-4 It Inf Div (Bologna, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Brescia, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Pavia, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Sabrtha, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Savona, moins 1 pas)
2-3-6 It Inf Rgt (10 Brs)
0-1-4 It Arty

A36.23: 0-2-0 It Gar Grp (Tobruk), 2 PRs

A36.22: 0-1-0 It Arty

A40.21: 5-6-4 It Inf Div (Sirte)

A41.22: 3-2-6 It Arm Grp (2 Lib)

A44.21: 4-5-4 CCNN Inf Div (23 Mar), 0-1-0 It Gar Grp (Bardia), 0-1-4 It Arty

A45.20: 4-5-4 CCNN Inf Div (28 Oct)

A44.18: 5-6-4 It Inf Div (Marmrca)

A48.19: 5-5-4 It Inf Div (Catnzro), 3-2-6 Arm Grp (1 Lib)

A48.17: 5-6-4 It Inf Div (Cirene)

A50.18: Box, 2-2-10 It Camel Grp (Maletti), 5-4-5 It Arm Grp (1 Med)

A51.19: Box, 4-5-4 It Inf Div (2 Lib)

A51.20: 4-5-4 CCNN Inf Div (3 Jan), 1 PR

A52.19: Box, 4-5-4 It Inf Div (1 Lib)

Information du CW :
Morte ou retiré :
3-5-7 Inf Bde (14)
3-5-7 Ind Inf Bde (7 Ind/4 Ind)

Placement:
B30.10: 0-5-0 Gar Grp (Cairo), 5 PRs

B19.19: 0-3-0 Gar Grp (Alex), 4 PRs

A61.19: Box, 0-2-0 Gar Grp (Matruh), 1 PR

A48.02: 1-1-15 Commando Grp (LRDG)

A50.15: 4-5-10 SPT Bde (7/7 Arm), 0-1-7 Arty

A50.16: 8-5-8 Arm Bde (7/7 Arm), 3-3-12 Arm Car Bn (11 Hus/7 Arm), 3-5-7 Ind Inf Bde (5 Ind/4 Ind), 3-5-7 Ind Inf Bde (11 Ind/4 Ind)
A51.17: O'Connor, 9-6-8 Arm Bde (4/7 Arm), 3-5-7 Inf Bde (16), 3 PRs

Box de Restriction :

3-5-7 NZ Inf Bde (4 NZ/2 NZ)
3-5-7 NZ Inf Bde (6 NZ/2 NZ)
3-5-7 Aus Inf Bde (16 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (17 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (19 Aus/6 Aus)
3-5-5 Polish Inf Bde (Carp)

8.5 La Course sur le Fil

Premier Tour : Tour 8
Longueur du Jeu : 21 tours
Zone de Carte : Toute
Premier Joueur : Axe
Version Courte :

Jouez les tours 8 à 10. L'Axe gagne s'ils reprennent deux de ce qui suit : Benghazi, Tobrouk, et/ou Bardia. Tout autre résultat est une victoire du CW. Semblable aux conditions des « cheveux en feu » du scénario court Compass, les deux scénarios enseignent comment couvrir des opérations rapides avec des moyens limités.

Information de l'Axe :
Morte ou Retiré :

2-2-10 It Camel Grp (Maletti)
3-2-6 It Arm Grp (1 Lib)
3-2-6 It Arm Grp (2 Lib)
5-4-5 It Arm Grp (1 Med)
5-4-5 It Arm Grp (2 Med)
2-3-6 It Inf Rgt (10 Brs)
4-5-4 CCNN Inf Div (3 Jan)
4-5-4 CCNN Inf Div (23 Mar)
4-5-4 CCNN Inf Div (28 Oct)
4-5-4 It Inf Div (1 Lib)
4-5-4 It Inf Div (2 Lib)
5-5-4 It Inf Div (Catnzro)
5-6-4 It Inf Div (Cirene)
5-6-4 It Inf Div (Marmrca)
5-6-4 It Inf Div (Sirte)
0-2-0 Gar Grp Tobruk
0-1-0 Gar Grp (Bardia)
0-1-0 It Arty
0-1-4 It Arty

Placement :
Box de Tripoli :

6-7-4 It Inf Div (Pavia)
5-6-4 It Inf Div (Trento)
5-6-4 It Inf Div (Bologna, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Sabrtha, moins 1 pas)
6-7-4 It Inf Div (Savona, moins 1 pas)
3-4-6 It Inf Rgt (7 Brs)
1-5-9 It AT Bn (5)
0-1-4 It Arty
2-6-8 LW Flak Bn (1-18)

Box de Connexion de Tripoli vers la Carte :

6-4-8 It Arm Bn (7 Med/Ariete)
4-3-8 It Arm Bn (Light/Ariete)
3-4-10 It Inf Rgt (8 Brs/Ariete)
6-7-4 It Inf Div (Brescia)
0-1-6 It Arty
8-6-9 Pz Bn (1-5/21.Pz)
8-6-9 Pz Bn (2-5/21.Pz)
3-4-12 MG Bn (2)
3-3-8 PJ Bn (605)
3 PRs

A1.08: Rommel, 4-4-12 Pz Recon Bn (3 Aufk/21.Pz), 3-4-12 MG Bn (8), 2-6-8 LW Flak Bn (1-33), 2 PRs

L'option Trento est en jeu.

Information du CW :
Morte ou Retiré :

O'Connor
3-5-7 Inf Bde (14)
3-4-9 Inf Bde (Selby)
7-4-8 Arm Bde (1/2 Arm)
3-5-7 Ind Inf Bde (5 Ind/4 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (7 Ind/4 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (11 Ind/4 Ind)
3-5-7 Aus Inf Bde (16 Aus/6 Aus)
3-5-7 NZ Inf Bde (4 NZ/2 NZ)
4-6-7 NZ Inf Bde (5 NZ/2 NZ)
3-5-7 NZ Inf Bde (6 NZ/2 NZ)

Placement :

B31.11: 2-2-12 Arm Car Bn (Royals)

B30.10: 0-5-0 Gar Grp (Cairo), 0-1-7 Arty, 5 PRs

B29.10: 9-6-8 Arm Bde (4/7 Arm, moins 1 pas), 3-3-12 Arm Car Bn (11 Hus/7 Arm), 4-5-10 SPT Bde (7/7 Arm)

B19.19: 3-5-7 Aus Inf Bde (17 Aus/6 Aus), 3-5-7 Aus Inf Bde (19 Aus/6 Aus), 0-3-0 Gar Grp (Alex), 4 PRs

A61.19: Box, 3-5-7 Inf Bde (22 Gd), 3-5-7 Inf Bde (16), 0-2-0 Gar Grp (Matruh), 1 PR

A36.21: 3-5-8 Ind Inf Bde (3 Ind)

A36.23: 3-6-7 Aus Inf Bde (24 Aus/9 Aus), 0-1-7 Arty, 2 PRs

A13.26: 4-7-7 Aus Inf Bde (26 Aus/9 Aus), 1-1-15 Commando Grp (LRDG), 1 PR

A10.23: 4-7-7 Aus Inf Bde (20 Aus/9 Aus)

A7.09: 8-5-8 Arm Bde (7/7 Arm, moins 1 pas), 1 PR

A4.09: 3-3-12 Arm Car Bn (KDG), 3-4-8 SPT Bde (2/2 Arm)

Box de Restriction :

3-5-7 Aus Inf Bde (18 Aus/7 Aus)
3-5-5 Polish Inf Bde (Carp)

Note : Tous les jets de retraits à 4-5 se sont produits.

8.6 Operation Crusader

Premier Tour : Tour 15
Longueur du Jeu : 14 tours
Zone de Carte : Toute
Premier Joueur : CW
Version Courte :

Jouez les tours 15 et 16. Le CW gagne s'il soulage Tobrouk (en traçant un chemin terrestre exempté de ZDCEs et d'unités ennemies de Tobrouk à Mersa Matruh qui ne va jamais à l'Ouest de Tobrouk.) Autrement l'Axe gagne. A ce moment là, c'est juste une grande bataille. Les conditions de victoire sont assez faciles pour le CW, aussi laissez le joueur le moins expérimenté le jouer. Sortez alors et remuez beaucoup de poussière et de sable !

Information de l'Axe :
Morte ou Retiré :

2-2-10 It Camel Grp (Maletti)
3-2-6 It Arm Grp (1 Lib)
3-2-6 It Arm Grp (2 Lib)
5-4-5 It Arm Grp (1 Med)
5-4-5 It Arm Grp (2 Med)
2-3-6 It Inf Rgt (10 Brs)
4-5-4 CCNN Inf Div (3 Jan)
4-5-4 CCNN Inf Div (23 Mar)
4-5-4 CCNN Inf Div (28 Oct)
4-5-4 It Inf Div (1 Lib)
4-5-4 It Inf Div (2 Lib)
5-5-4 It Inf Div (Catnzro)
5-6-4 It Inf Div (Cirene)
5-6-4 It Inf Div (Marmrca)
5-6-4 It Inf Div (Sirte)
0-2-0 Gar Grp Tobruk
0-1-0 Gar Grp (Bardia)
0-1-0 It Arty
0-1-4 It Arty
3-4-12 MG Bn (8)

Placement :
Box de Tripoli :

6-7-4 It Inf Div (Sabrtha, moins 1 pas)
1-5-9 It AT Bn (5)

A7.23: 3-5-10 It Arm Recon Grp (RECAM), 3 PRs

A32.21: 3-4-6 It Inf Rgt (9 Brs), 3-3-7 It Inf Rgt (66/Trieste), 2 PRs

A33.20: 3-3-7 It Inf Rgt (65/Trieste)

A35.20: 4-3-8 It Arm Grp (Light/Ariete), 6-4-8 It Arm Bn (8 Med/Ariete), 6-4-8 It Arm Bn (9 Med/Ariete)

A36.19: 6-4-8 It Arm Bn (7 Med/Ariete), 3-4-10 It Inf Rgt (8 Brs/Ariete), 0-1-6 It Arty, 2 PRs

A34.23: 6-7-4 It Inf Div (Brescia), 0-1-6 It Arty

A34.22: 5-6-4 It Inf Div (Trento), 0-1-4 It Arty

A35.22: 3-4-6 It Inf Rgt (7 Brs), 0-1-6 It Arty

A36.21: 5-6-4 It Inf Div (Bologna)

A37.22: 4-5-7 Inf Rgt (155/90.Le), 3-5-7 Inf Rgt (361/90.Le), 3-5-9 Inf Rgt (288 Snd)

A37.23: 6-7-4 It Inf Div (Pavia), 0-1-7 Arty

A40.22: 8-6-9 Pz Bn (2-8/15.Pz), 3-4-12 MG Bn (2), 0-1-9 Arty

A40.21: Rommel, 8-6-9 Pz Bn (1-8/15. Pz), 4-5-10 Inf Rgt (115/15.Pz), 2-6-8 LW Flak Bn (1-33)

A41.21: 3-3-10 Pz Recon Bn (580 Aufk/90.Le)

A42.20: 4-4-12 Pz Recon Bn (33 Aufk/15.Pz), 4-4-12 Pz Recon Bn (3 Aufk/21.Pz)

A43.21: 8-6-9 Pz Bn (1-5/21.Pz), 8-6-9 Pz Bn (2-5/21.Pz), 3-3-12 Motorcycle Bn (15), 0-1-9 Arty

A43.20: 2-6-8 LW Flak Bn (1-18)

A44.21: 3-3-8 PJ Bn (605), 2 PRs

A44.19: Box, 6-7-4 It Inf Div (Savona)

A44.18: Box, 4-5-10 Inf Rgt (104/21.Pz)

L'option Trento est en jeu.

Information du CW :
Morte ou Retiré :
- O'Connor
- 2-2-12 Arm Car Bn (Royals)
- 3-4-8 PRT Bde (2/2 Arm)
- 3-5-7 Inf Bde (69/50)
- 3-5-7 Inf Bde (150/50)
- 3-5-7 Inf Bde (151/50)
- 3-4-9 Inf Bde (Selby)
- 7-4-8 Arm Bde (1/2 Arm)
- 3-5-7 Ind Inf Bde (9 Ind/5 Ind)
- 3-5-7 Ind Inf Bde (10 Ind/5 Ind)
- 3-5-8 Ind Inf Bde (3 Ind)
- 3-4-7 Ind Inf Bde (161 Ind)
- 3-5-7 Aus Inf Bde (16 Aus/6 Aus)
- 3-5-7 Aus Inf Bde (17 Aus/6 Aus)
- 3-5-7 Aus Inf Bde (19 Aus/6 Aus)
- 3-5-7 Aus Inf Bde (18 Aus/7 Aus)
- 4-7-7 Aus Inf Bde (20 Aus/9 Aus)
- 3-6-7 Aus Inf Bde (24 Aus/9 Aus)
- 4-7-7 Aus Inf Bde (26 Aus/9 Aus)

Placement :
B30.10: 0-5-0 Gar Grp (Cairo), 0-1-7 Arty, 5 PRs

B19.19: 0-3-0 Gar Grp (Alex), 4 PRs

B8.16: 3-4-6 SA Inf Bde (6 SA/2 SA)

B2.17: 3-4-6 SA Inf Bde (3 SA/2 SA)

A61.19: Box, 3-5-6 SA Inf Bde (2 SA/1 SA), 0-2-0 Gar Grp (Matruh), 3 PRs

A40.05: 1-1-15 Commando Grp (LRDG), 3-5-8 Ind Inf Bde (29 Ind/5 Ind)

A47.19: 3-5-7 Ind Inf Bde (11 Ind/4 Ind), 0-1-7 Arty

A46.17: 3-5-7 Ind Inf Bde (5 Ind/4 Ind)

A44.17: 3-5-7 Ind Inf Bde (7 Ind/4 Ind), 0-1-7 Arty

A42.18: 3-3-12 Arm Car Bn (KDG)

A42.17: 5-6-6 Arm Bde (1 Army), 3-5-7 NZ Inf Bde (4 NZ/2 NZ), 4-6-7 NZ Inf Bde (5 NZ/2 NZ), 3-5-7 NZ Inf Bde (6 NZ/2 NZ), 3 PRs

A40.18: 9-6-8 Arm Bde (4/7 Arm), 8-5-8 Arm Bde (7/7 Arm), 3-3-12 Arm Car Bn (11 Hus/7 Arm)

A40.17: 4-5-10 PRT Bde (7/7 Arm), 0-1-7 Arty

A40.16: 3-5-7 Inf Bde (22 Gd)

A39.18: 3-3-12 SA Arm Car Bn (4+6)

A39.17: 9-5-8 Arm Bde (22/1 Arm)

A38.17: 3-5-6 SA Inf Bde (5 SA/1 SA)

A38.16: 3-5-6 SA Inf Bde (1 SA/1 SA)
Tout hex(s) de la Forteresse de Tobrouk : 3-5-7 Inf Bde (14), 3-5-7 Inf Bde (16), 3-5-7 Inf Bde (23), 3-5-5 Polish Inf Bde (Carp), 5- 6-6 Arm Bde (32 Army), 0-1-7 Arty, 2 PRs

Box de Restriction :
- 3-5-7 Aus Inf Bde (21 Aus/7 Aus)
- 3-5-7 Aus Inf Bde (25 Aus/7 Aus)
- 3-4-6 SA Inf Bde (4 SA/2 SA)

Note : Tous les jets de retraits à 4-5 se sont produits.

8.7 Gazala

Ce scénario de la bataille de Gazala commence le 1er juin 42, au lieu du départ historique fin mai. À la différence de Crusader, où le tempo élevé fait prendre la dernière semaine de novembre pour tout un mois d'action, les jours disponibles sont trop peu nombreux pour faire la même abstraction.

Premier Tour : Tour 22
Longueur du Jeu : 7 tours
Zone de Carte : Toute
Premier Joueur : Axe
Version Courte :
Jouez les tours 22 à 24. L'Axe gagne s'il prend Tobrouk, Mersa Matruh, et El Alamein. Autrement le CW gagne. Dernière campagne d'été pour l'Axe. C'est un puzzle dur à jouer. Bonne chance !

Information de l'Axe :
Morte ou Retiré :
- 2-2-10 It Camel Grp (Maletti)
- 3-2-6 It Arm Grp (1 Lib)
- 3-2-6 It Arm Grp (2 Lib)
- 5-4-5 It Arm Grp (1 Med)
- 5-4-5 It Arm Grp (2 Med)
- 3-5-10 It Arm Recon Grp (RECAM)
- 2-3-6 It Inf Rgt (10 Brs)
- 4-5-4 CCNN Inf Div (3 Jan)
- 4-5-4 CCNN Inf Div (23 Mar)
- 4-5-4 CCNN Inf Div (28 Oct)
- 4-5-4 It Inf Div (1 Lib)
- 4-5-4 It Inf Div (2 Lib)
- 5-5-4 It Inf Div (Catnzro)
- 5-6-4 It Inf Div (Cirene)
- 5-6-4 It Inf Div (Marmrca)
- 6-7-4 It Inf Div (Savona)
- 5-6-4 It Inf Div (Sirte)
- 1-5-9 It AT Bn (5)
- 0-2-0 Gar Grp Tobruk
- 0-1-0 Gar Grp (Bardia)
- 0-1-0 It Arty
- 0-1-4 It Arty
- 3-4-12 MG Bn (2)
- 3-4-12 MG Bn (8)
- 3-3-12 Motorcycle Bn (15)
- 3-3-8 PJ Bn (605)

Placement :
Box de Tripoli :
- 5-6-4 It Inf Div (Bologna, moins 1 pas)
- 5-6-4 CCNN Inf Div (GGFF)
- 4-3-7 Arm Bn (1-133/Littorio)
- 4-3-7 Arm Bn (2-133/Littorio)
- 3-4-10 Inf Rgt (12 Brs/Littorio)
- 0-1-4 Arty

A27.27: 2-3-5 LW FJ Bn (Lehr), 2 PRs

A27.21: 4-4-12 Pz Recon Bn (33 Aufk/15.Pz), 8-6-9 Pz Bn (1-8/15.Pz), 8-6-9 Pz Bn (2-8/15.Pz), 0-1-9 Arty

A27.22: 4-4-12 Pz Recon Bn (3 Aufk/21. Pz), 8-6-9 Pz Bn (1-5/21.Pz), 2-6-8 LW Flak Bn (1-18), 0-1-9 Arty

A28.19: 3-3-10 Pz Recon Bn (580 Aufk/90.Le), 4-5-7 Inf Rgt (155/90.Le), 3-5-9 Inf Rgt (288.Snd), 0-1-7 Arty

A28.20: 4-5-10 Inf Rgt (115/15.Pz), 3-3-8 PJ Bn (33 PJ/15.Pz), 2-6-8 LW Flak Bn (1-33)

A28.21: Rommel, 8-6-9 Pz Bn (2-5/21. Pz), 4-5-10 Inf Rgt (104/21.Pz), 4 PRs

A28.22: 6-4-8 It Arm Bn (8 Med/Ariete), 2-2-8 It AG Bn (AG/Ariete), 3-4-10 It Inf Rgt (8 Brs/Ariete), 1-5-9 It AT Bn (6)

A28.23: 3-3-12 It Arm Car Bn (Nizza/ Ariete), 4-3-8 It Arm Grp (Light/Ariete), 6-4-8 It Arm Bn (7 Med/Ariete), 6-4-8 It Arm Bn (9 Med/Ariete)

A31.21: 3-3-7 It Inf Rgt (65/Trieste), 3-3-7 It Inf Rgt (66/Trieste), 0-1-6 It Arty

A30.21: 6-7-4 It Inf Div (Brescia), 6-7-4 It Inf Div (Pavia), 3-4-6 It Inf Rgt (9 Brs), 0-1-6 It Arty

A30.22: 6-7-4 It Inf Div (Sabrtha), 5-6-4 It Inf Div (Trento), 3-4-6 It Inf Rgt (7 Brs), 0-1-6 It Arty

A30.23: 3-5-7 Inf Rgt (200/90.Le), 0-1-7 Arty

A30.24: 3-5-7 Inf Rgt (361/90.Le)
L'option Trento est en jeu.

Information du CW :
Morte ou Retiré :
O'Connor
3-3-12 Arm Car Bn (11 Hus/7 Arm)
8-5-8 Arm Bde (7/7 Arm)
3-4-8 SPT Bde (2/2 Arm)
3-4-8 SPT Bde (1/1 Arm)
3-5-7 Inf Bde (14)
3-5-7 Inf Bde (16)
3-5-7 Inf Bde (23)
3-4-9 Inf Bde (Selby)
7-4-8 Arm Bde (1/2 Arm)
3-5-7 Ind Inf Bde (5 Ind/4 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (7 Ind/4 Ind)
3-5-5 Polish Inf Bde (Carp)
3-4-7 Ind Inf Bde (161 Ind)
3-5-7 Aus Inf Bde (16 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (17 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (19 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (18 Aus/7 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (21 Aus/7 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (25 Aus/7 Aus)
4-7-7 Aus Inf Bde (20 Aus/9 Aus)
3-6-7 Aus Inf Bde (24 Aus/9 Aus)
4-7-7 Aus Inf Bde (26 Aus/9 Aus)
3-5-6 SA Inf Bde (5 SA/1 SA)
3-5-7 NZ Inf Bde (4 NZ/2 NZ)
4-6-7 NZ Inf Bde (5 NZ/2 NZ)
3-5-7 NZ Inf Bde (6 NZ/2 NZ)

Placement :
B31.11: 5-6-6 Arm Bde (21 Army), 7-4-7 Arm Bde (8/10 Arm), 7-4-7 Arm Bde (9/10 Arm)

B30.10: 0-5-0 Gar Grp (Cairo), 5 PRs

B19.19: 0-3-0 Gar Grp (Alex), 4 PRs

A61.19: Box, 0-2-0 Gar Grp (Matruh), 0-1-7 Arty, 3 PRs

A45.20: 3-5-7 Ind Inf Bde (11 Ind/4 Ind)

A44.21: 2-3-4 FF Inf Bde (2 FF), 1 PR

A41.23: 2-2-12 Arm Car Bn (12 Lanc/1 Arm)

A40.21: 3-5-7 Ind Inf Bde (10 Ind/5 Ind), 0-1-7 Arty

A38.21: 3-5-7 Ind Inf Bde (21 Ind/10 Ind)

A36.21: 5-6-6 Arm Bde (1 Army), 0-1-7 Arty

Tout hex(s) de la Forteresse de Tobrouk : 3-4-6 SA Inf Bde (4 SA/2 SA), 3-4-6 SA Inf Bde (6 SA/2 SA), 3-5-7 Ind Inf Bde (9 Ind/5 Ind), 0-1-7 Arty, 4 PRs

A36.19: 3-5-8 Ind Inf Bde (29 Ind/5 Ind)

A35.20: 4-5-10 SPT Bde (7/7 Arm)

A34.20: 9-6-8 Arm Bde (4/7 Arm)

A34.21: 7-4-8 Arm Bde (2/1 Arm), 9-5-8 Arm Bde (22/1 Arm), 5-6-6 Arm Bde (32 Army), 0-1-7 Arty

A33.19: 3-5-8 Ind Inf Bde (3 Ind)

A33.20: Box, 4-6-8 FF Inf Bde (1 FF), 0-1-7 Arty

A33.22: Box, 3-5-7 Inf Bde (22 Gd), 2-2-12 Arm Car Bn (Royals)

A32.19: 3-3-12 Arm Car Bn (KDG)

A32.21: Box, 3-5-7 Inf Bde (150/50), 0-1-7 Arty

A32.22: Box, 3-5-7 Inf Bde (69/50), 3-5-7 Inf Bde (151/50)

A32.23: 3-3-12 SA Arm Car Bn (4+6)

A31.22: Box, 3-5-6 SA Inf Bde (1 SA/1 SA), 0-1-7 Arty

A31.23: Box, 3-5-6 SA Inf Bde (2 SA/1 SA)

A31.24: Box, 3-4-6 SA Inf Bde (3 SA/2 SA)

A16.00: 1-1-15 Commando Grp (LRDG)

Box de Restriction :
Aucun

Note : Tous les jets de retraits à 4-5 se sont produits.

The Gamers
Quality Wargames Since 1988
MMP
Multi-Man Publishing

Notes du concepteur (Original)

Le cœur du jeu est le système de ravitaillement. Dans la plupart des campagnes, le ravitaillement est critique ; cela est pire ici. Comme joueur de l'Axe (comme dans la réalité) vous avez des tonnes de ravitaillement à Tripoli et aucun moyen de les déplacer vers l'avant! Dans la vie réelle, contrairement a beaucoup de mythes au sujet de la campagne, la marine italienne a fait un boulot acceptable pour le déplacement du ravitaillement d'Italie vers l'Afrique du nord ; Malgré les pertes dues à l'activité Alliée. La majeure partie de ce ravitaillement était déchargée à Tripoli. Le cabotage de Rommel n'a jamais répondu aux attentes, et il n'a jamais eu assez de camions, ainsi la majeure partie y est restée. Dans le jeu, le défi du joueur est d'obtenir assez de ravitaillement vers avant pour maintenir une offensive crédible. Ce n'est pas si facile.

***2ème Note d'Edition** : C'était si vrai (immense dépôt à Tripoli, avec un joueur qui n'arrive pas à le vider), j'ai finalement décidé d'enlever le « monkey-drill » et le remplacer par un dépôt infini. La simple certitude mathématique de ce qui ce passe (sans tenir compte de ce que le joueur a choisi de faire) et les règles de transport trans-Med ont fait de ceci une décision facile. Le résultat en est la même quantité de PR qu'avant pour le front, moins de règles, pas de comptabilité pour Tripoli, et pas de décisions inutiles. Dans ce procédé la déviation de la puissance aérienne de l'Axe vers la réduction de Malte a été supprimée. Une fois que le dépôt à Tripoli a commencé à se développer, le joueur n'a d'autre décision à prendre que*

d'ajouter un PR ou trois, qu'il ne pourrait utiliser, à Tripoli. Ici, j'ai éliminé la décision et j'ai pris la moyenne des points aériens à enlever pour les consacrer à Malte qui est dans les coulisses. Ceci fait que le joueur est davantage dans les chaussures de Rommel et moins dans toute la Med.

Soyez conscient des oscillations rapides du pendule ! Fréquemment la corrosion s'accumulera, invisible, dans une force (pertes, difficultés de ravitaillement) et se fera connaître en un chaos géant. J'ai vu ceci se produire un couple de fois et cela n'est pas joli. Rappelez-vous ceci : quand l'autre type semble imparable ; il se peut qu'il soit au bord d'un désastre !

Quelques simplifications ont été faites en ce qui concerne l'OB.

Le système de retrait pour les Alliés est basé sur mon désir de ne pas revoir encore « classique » l'Afrique du Nord : « Bien, j'obtiens la 4ème Division indienne le prochain tour, mais eux vont seulement être ici pour un tour, ainsi pourquoi les déplacer vers le front où ils me coûteront du ravitaillement ? » Vous ne pouvez pas dire quand ou combien d'unités vont être retirées de votre théâtre d'opération par vos supérieurs (juste comme dans la vraie vie.) Dans le monde du jeu, nous ne pouvons pas prévoir ce qui se passe en dehors de la zone des opérations, nous ne devrions pas pouvoir être en mesure de prévoir quand nous serons invités à protéger la patrie, les Balkans ou l'Inde d'une menace (réelle ou illusoire) de l'Axe. Les retraits variables prennent soin de tout ceci aussi bien que permettre à nos supérieurs d'avoir leurs caprices et des machins.

La garnison de Giarabub a été omise parce qu'elle a eu rarement (si jamais) un effet sur le jeu pendant le playtesting, il était difficile de rappeler qu'elle était placée là, et a toujours été éjecté de la table par des coudes inconnus.

En général les unités qui ont changé de nom, mais qui ont maintenu la même organisation, ont été laissées avec un nom et un pion significatif (le gaspillage en pion a ainsi été évité). La plus notable dans ce cas est la 5ème Light Division et sa conversion en 21ème Panzer Division. Dans le jeu original, je l'avais laissé en tant que 5 Le, ici j'ai opté pour la 21 Pz.

Les deux bataillons de MG ont été laissés comme *heerestruppen* par simplicité. Les deux ont agi en tant qu'élément de la 5ème Light jusqu'en avril 1941, lorsque le 8ème MG a été détruit. Le 2ème MG était utilisé plus tardivement comme troupe de remplacement pour le 115 Shuetzen. Pour éviter de grandes gesticulations avec ces unités, je les ai laissées indépendantes ; supposant qu'elles sont attachées avec celles avec lesquelles elles s'empilent, zut, c'est ce que les Allemands avaient fait!

Les unités de flak lourdes dans le jeu sont un échantillon représentatif de celles disponibles. Un certain nombre de ces unités étaient dans la campagne et une version plus ancienne du jeu les incluait toutes. Le résultat était une brutale fête de balle à la WWI qui n'avaient rien en commun avec la campagne réelle. Encombrant la carte, leur importance avait été exagérée au-delà du raisonnable. J'ai choisi de prendre un peu de liberté sous forme de « consolidation » de ces unités et le résultat est, je le pense, une bien meilleure représentation.

La 22 Gds Bde britannique a changé de nom un certain nombre de fois. Je l'ai gardée en temps que 22 Gds. Un nombre de brigades britanniques ont changé de désignation « Indien » à « britanniques » (ou vice versa) : j'ai ignoré ces changements.

Afin d'éviter de construire un ensemble global de règles concernant le chemin de fer britannique égyptien, j'ai augmenté un peut le total de Point Allié de camion pour simuler cet effet.

Toutes ces petites choses mises bout à bout auraient mené à un mal de tête inutile pour le joueur et auraient amoindri l'amusement du jeu sans ajouter (même légèrement) à la simulation des événements. J'espère que vous en convenez. Sentez-vous libre d'ajouter toute fabrication personnelle de règle que vous aimeriez.

Notes de conception pour la deuxième édition

Travailler sur Afrika II était une expérience amusante. Non seulement j'ai revisité un jeu que j'ai aimé, mais j'ai obtenu une bonne chance de voir combien mes concepts (ce que j'ai aimé et ce que j'ai haïs) ont changé dans les 13 dernières années.

Quand l'original a été fait, j'étais fortement impliqué dans le travail initial (en d'autres termes, la 1ère édition) sur *OCS*. Beaucoup de ces concepts ont avancé ici et une révision était nécessaire pour cette édition. Par exemple, la vieille Table de Capture du Ravitaillement était copiée d'*OCS*. Ceci, je le ressent maintenant, était une complication inutile et cette édition utilise un simple jet de dé pour capturer ou pas. La nouvelle manière est non seulement plus simple, mais élimine le problème « du dépôt sautant » qui a existé dans la table d'OCS.

L'artillerie a été manipulée beaucoup plus explicitement dans le vieux jeu **Afrika**, pour beaucoup le long des lignes de l'*OCS*. Les décalages de colonne a grandement simplifié les mécanismes du jeu. Faire ainsi élimine certaines des fonctions que les joueurs pouvaient faire dans le passé (comme le bombardement direct de port ; une fonction qui est manipulée dans l'abstrait par les jets pour la fonction du port), mais par ces « coûts » sont plus que couverts par le fait de **pas** devoir faire ces choses.

Le comptage original des unités, la division par 10, le système de ravitaillement par solde de PR à très bien fonctionner auparavant, ainsi je l'ai maintenu plus ou moins comme il était. Un changement que j'ai fait était que les divisions italiennes on une valeur de 2 points au lieu de l'ancien 3. Ceci a été fait parce que les divisions italiennes étaient trop lourdes à utiliser à l'origine. Maintenant, les coûts contre la capacité de transporter le ravitaillement vers l'avant est plus en ligne avec le réel ; assez de sorte que le joueur de l'Axe sera disposé à les utiliser comme elles l'étaient historiquement.

J'ai remplacé les vieux scénarios courts par de nouveaux (j'ai ajouté un nombre de nouveaux débuts de campagne.) Comme un certain nombre de joueurs me l'ont commenté, les vieux scénarios (qui ont essayé de montrer le tempo élevé des opérations en utilisant une échelle « différente ») semblaient « faux » et j'ai été amené à être d'accord avec eux. Ces vieux scénarios m'ont également semblé porter un prix élevé dans les règles à utiliser ou à ne pas utiliser peut être dans ce cas. J'ai décidé de jeter ces scénarios et de les remplacez avec des versions plus courtes de la campagne qui a commencé et qui c'est arrêtée à des moments raisonnables dans la campagne (avec des conditions de victoire basée pour faire mieux qu'eux historiquement.)

L'ancien jeu souffrait de la capacité du joueur italien de faire « la tortue » et se cacher en Libye jusqu'à l'arrivé des Allemands. Le jeu fonctionnait de toute façon, mais de nombreux joueurs se sont plaints que c'était une situation inintéressante et historiquement inadmissible. Mussolini n'aurait pas toléré une défaillance pour agrandir sa Nouvelle Rome en Egypte. J'ai adopté les conditions de la Ligne Mussolini de **DAK**. Elles vous forcent de faire le travail que Il Duce veut de vous.

De même, l'original a eu une « Règle de Rédition italienne » durant les sept premiers tours. C'était inclus alors parce que les divisions italiennes pendant l'invasion de 1940 avais une valeur complètement inadéquate de pouvoir restant dans l'ancien jeu. Quand elles ont été attaquées en décembre 1940, elles ont fondu presque immédiatement. Ici, j'ai choisi de les montrer comme des unités de deux pas qui ont très peu de pouvoir inhérent restant. En tant que tel, la règle *ex Deus machina* n'était plus nécessaire.

Ceci a également mis une fin aux arrangements sans fin de la part du joueur du CW qui tirait des arrêts flagrants à la prise de l'avantage de la règle avant qu'elle ait expiré.

En prenant une sélection des changements de certaines Divisions italiennes, j'ai examiné soigneusement le nombre de pas dans chaque unité en tant que pouvoir restant en outre de la taille crue de l'unité. Ceci a eu comme conséquence les trois pas des Bataillons de Panzer allemand (des unités restant viable sur-le-champ de bataille avec une poignée de chars) et le pas des Brigades de char de l'armée du CW (qui ont montré une capacité de cesser d'être efficace au combat après un jour de bataille.) Ce procédé, en plus de la condition de prendre au moins une retraite comme une retraite, a eu pour résultat d'éliminer les effets du front statique qui se sont produit beaucoup trop souvent auparavant. Maintenant, les deux côtés se trouveront en lambeaux après une importante bataille et un (ou les deux !) aurons besoin du cesser le contact dans une hâte pour se regrouper et se reconstruire.

Quelques joueurs de l'original étaient offusqués par la valeur de mouvement très élevé (20+) de plusieurs unités originales. Quoique numériquement correcte, cette valeur puisse être facilement utilisée en cross-country d'une manière non historique. J'ai choisi de faire que la valeur de mouvement de route soit plus rapide et réduis les AM de comme si le mouvement se faisait le long de routes à grande vitesse. Ceci ne fixe pas seulement le problème original des trop hauts / trop flexibles AM, mais injecte quelque chose que j'ai essayé de présenter dans l'original mais qui avais failli ; les difficultés de la navigation pour traverser le désert dans ces jours de pré GPS. Maintenant nous avons les deux !

Un des sujets imbriqués dans tout jeu sur l'Afrique Nord est l'ordre d'arrivée du Commonwealth. De nombreuses unités sont déjà dans le delta ou arrivent plus tard et ne sont pas en condition pour aller sur le front (soit elles n'ont pas complété leur formation ou les conditions politiques ou militaires les excluent des opérations actives du moment.) Le concepteur peut traiter ceci de trois manières : 1) Repousser leur arrivée jusqu'à ce qu'elles « aient été historiquement activées », 2) Leur permettre d'arriver sur la carte, mais lister des zones qu'elles ne peuvent pas quitter, ou 3) leur permettre d'arriver mais les maintenir dans une sorte de « cellule de retenue. Le premier plan pervertit l'information historique et pourrait confondre un joueur intéressé par l'histoire qui plus tard découvre que la division X se révèle réellement en Egypte des mois avant que le jeu ne l'autorise (supposant que certaine erreur existe.) Cette méthode signifie également qui si la situation devient radicalement différente, quoique l'unité est dans Giza sur la distance de tir, il ne peut pas rejoindre le combat en cas d'urgence. Le second plan (celle que j'ai utilisée dans **DAK**) est plutôt lourde au niveau des règles et de la mémoire. Littéralement, elle est la meilleure représentation de ce qui s'est réellement passé ; mais est, je pense, un morceau un peut gros pour un jeu de la *SCS*. Le dernier cours est celui que j'ai choisi ici. Les unités sont « quelque part » dans le delta et ne peuvent pas être utilisées excepté pour une urgence sans devoir rappeler un groupe de restrictions spécifiques.

J'ai ajouté O'Connor (avec plus ou moins les même capacités que Rommel tant qu'il dure.) Ceci donne au joueur du CW quelque amusement supplémentaire et des outils que l'Axe a toujours eu.) Le but ici est de donner au CW un peut plus de couleur (et de donner plus d'attention à ce fin chef que les joueurs ne peuvent pas pleinement apprécier.) Attendez-vous à de sérieux grincement des dents quand il rate son jet et qu'il part pour toujours (Je sais, je l'ai fait…), s'il soulage la douleur d'une partie, rappelez-vous que pour les joueurs du CW original n'ont pas eu un tel chef. Évidemment, quelques joueurs prendront l'exception au fait que tandis que Rommel entre de nouveau dans un lit d'hôpital en Allemagne, leur gars part pour toujours. Je ne peux pas vous aidez là, l'homme n'a juste pas eu la chance de Rommel. Les règles facultatives existent pour ceux qui veulent augmenter les étendus du jeu.

La nouvelle carte est, évidemment, la version réduite de la carte de **DAK**. Tandis qu'elle ajoute des détails significatifs qui n'étaient pas présent sur l'original, son plus grand effet est de rendre les tactiques manœuvrières plus intrigantes. J'ai réellement apprécié la profondeur supplémentaire qu'elle donne au jeu et j'espère que vous aussi.

Ordre d'Arriver de l'Axe

1 Sept 1940

2 Oct 1940

3 Nov 1940

4 Dec 1940

Italien:
2-3-6 Inf Rgt (10 Brs)

5 Jan 1941

Italien:
3-4-10 Inf Rgt (8 Brs/Ariete)
5-4-5 Arm Grp (2 Med)
0-1-6 Arty

6 Fév. 1941

Allemand:
Rommel
3-4-12 MG Bn (8)
4-4-12 Pz Recon Bn (3 Aufk/21.Pz)
2-6-8 LW Flak Bn (1-33)
3-3-8 PJ Bn (605)

Italien:
3-4-6 Inf Rgt (7 Brs)
4-3-8 Arm Grp (Light/Ariete)
1-5-9 AT Bn (5)
Option Camion de la Trento en Jeu :
5-6-4 Inf Div (Trento)
Option de Camion de la Trento PAS en Jeu:
3-3-7 Inf Rgt (61/Trento)
3-3-7 Inf Rgt (62/Trento)

7 Mars 1941

Allemand:
8-6-9 Pz Bn (1-5/21.Pz)
8-6-9 Pz Bn (2-5/21.Pz)
3-4-12 MG Bn (2)
2-6-8 LW Flak Bn (1-18)

Italien:
6-4-8 Arm Bn (7 Med/Ariete)

8 Avril 1941

Allemand:
3-3-12 Motorcycle Bn (15)
4-4-12 Pz Recon Bn (33 Aufk/15.Pz)
4-5-10 Inf Rgt (115/15.Pz)
4-5-10 Inf Rgt (104/21.Pz)

9 Mai 1941

Allemand:
8-6-9 Pz Bn (1-8/15.Pz)
0-1-9 Arty

10 Juin 1941

Allemand:
8-6-9 Pz Bn (2-8/15.Pz)

Italien:
6-4-8 Arm Bn (8 Med/Ariete)

11 Jui. 1941

Allemand:
3-5-9 Inf Rgt (288.Snd)
0-1-9 Arty

12 Aout 1941

Italien:
3-5-10 Arm Recon Grp (RECAM)
6-4-8 Arm Bn (9 Med/Ariete)
0-1-6 Arty

13 Sept 1941

Allemand:
4-5-7 Inf Rgt (155/90.Le)

14 Oct 1941

Allemand:
3-5-7 Inf Rgt (361/90.Le)
0-1-7 Arty

15 Nov 1941

Allemand:
3-3-10 Pz Recon Bn (580 Aufk/90. Le)

Italien:
3-4-6 Inf Rgt (9 Brs)
3-3-7 Inf Rgt (65/Trieste)
3-3-7 Inf Rgt (66/Trieste)
0-1-6 Arty

16 Dec 1941

17 Jan 1942

Italien:
2-2-8 AG Bn (AG/Ariete)

18 Fév. 1942

Italien:
4-3-7 Arm Bn (1-133/Littorio)
3-4-10 Inf Rgt (12 Brs/Littorio)

19 Mars 1942

Allemand:
3-3-8 PJ Bn (33 PJ/15.Pz)

Italien:
4-3-7 Arm Bn (2-133/Littorio)

20 Avril 1942

Allemand:
3-5-7 Inf Rgt (200/90.Le) dans N'importe quel hex ravitaillé de l'Axe

Italien:
3-3-12 Arm Car Bn (Nizza/Ariete)

21 Mai 1942

Allemand:
2-3-5 FJ Bn (Lehr)
0-1-7 Arty

Italien:
5-6-4 CCNN Inf Div (GGFF)
1-5-9 AT Bn (6)

Retrait: 3-5-10 Arm Recon Grp (RECAM)

22 Juin 1942

23 Jui. 1942

Allemand:
3-5-8 Inf Rgt (125/164.Le)

24 Août 1942

Allemand:
2-2-9 Pz Recon Bn (220 Aufk/164. Le)
3-5-4 Inf Rgt (382/164.Le)
3-5-4 Inf Rgt (433/164.Le)
5-7-5 FJ Bde (Ramcke)

Retrait: 2-3-5 FJ Bn (Lehr)

Italien:
6-7-4 Inf Div (Pistoia)
2-4-5 Para Inf Rgt (186/Folgore)
2-4-5 Para Inf Rgt (187/Folgore)

25 Sept 1942

26 Oct 1942

Allemand:
4-5-8 Inf Rgt (Buhse)

27 Nov 1942

Italien:
6-7-4 Inf Div (L.Spezia)

28 Dec 1942

Ordre d'Arriver du Commonwealth

1 Sept 1940

A la Box de Restriction :
3-5-7 NZ Inf Bde (6 NZ/2 NZ)

2 Oct 1940

3-5-7 Ind Inf Bde (7 Ind/4 Ind)
Au Box de Restriction :
3-5-7 Inf Bde (14)

3 Nov. 1940

Libéré du Box de Restriction:
3-5-7 Inf Bde (16)
3-5-7 Ind Inf Bde (5 Ind/4 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (7 Ind/4 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (11 Ind/4 Ind)

4 Dec 1940

3-4-9 Inf Bde (Selby)
0-1-7 Arty

Libéré du Box de Restriction:
3-5-7 Aus Inf Bde (16 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (17 Aus/6 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (19 Aus/6 Aus)

5 Jan 1941

3-3-12 Arm Car Bn (KDG)
Au Box de Restriction :
7-4-8 Arm Bde (1/2 Arm)
3-4-8 SPT Bde (2/2 Arm)

Libéré du Box de Restriction:
3-5-7 NZ Inf Bde (4 NZ/2 NZ)

6 Fév. 1941

3-5-7 Inf Bde (22 Gd)
3-5-8 Ind Inf Bde (3 Ind)

7 Mars 1941

2-2-12 Arm Car Bn (Royals)
4-6-7 NZ Inf Bde (5 NZ/2 NZ)
4-7-7 Aus Inf Bde (20 Aus/9 Aus)
3-6-7 Aus Inf Bde (24 Aus/9 Aus)
4-7-7 Aus Inf Bde (26 Aus/9 Aus)

Au Box de Restriction :
3-5-7 Aus Inf Bde (18 Aus/7 Aus)

Libéré du Box de Restriction:
3-5-7 NZ Inf Bde (6 NZ/2 NZ)
7-4-8 Arm Bde (1/2 Arm)
3-4-8 SPT Bde (2/2 Arm)

Retrait: 3-4-9 Inf Bde (Selby)

8 Avril 1941

Au Box de Restriction :
3-5-7 Aus Inf Bde (21 Aus/7 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (25 Aus/7 Aus)
Libéré du Box de Restriction:
3-5-7 Aus Inf Bde (18 Aus/7 Aus)

9 Mai 1941

3-5-7 Inf Bde (23)
0-1-7 Arty

Au Box de Restriction:
3-5-6 SA Inf Bde (5 SA/1 SA)

Convoi Tiger :
3x Replacements

10 Juin 1941

3-5-7 Inf Bde (150/50)
3-5-7 Ind Inf Bde (9 Ind/5 Ind)
5-6-6 Arm Bde (1 Army)
0-1-7 Arty

Au Box de Restriction :
3-5-6 SA Inf Bde (1 SA/1 SA)
3-5-6 SA Inf Bde (2 SA/1 SA)
3-4-6 SA Inf Bde (3 SA/2 SA)
3-4-6 SA Inf Bde (6 SA/2 SA)
3-3-12 SA Arm Car Bn (4+6)

11 Jui. 1941

3-5-7 Inf Bde (69/50)
3-5-7 Inf Bde (151/50)
3-4-7 Ind Inf Bde (161 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (10 Ind/5 Ind)
3-5-8 Ind Inf Bde (29 Ind/5 Ind)

12 Août 1941

Au Box de Restriction :
3-4-6 SA Inf Bde (4 SA/2 SA)

Libéré du Box de Restriction:
3-5-5 Polish Inf Bde (Carp)

13 Sept 1941

5-6-6 Arm Bde (32 Army)

14 Oct. 1941

9-5-8 Arm Bde (22/1 Arm)

Libéré du Box de Restriction:
3-3-12 SA Arm Car Bn (4+6)
3-5-6 SA Inf Bde (1 SA/1 SA)
3-5-6 SA Inf Bde (2 SA/1 SA)
3-5-6 SA Inf Bde (5 SA/1 SA)
3-4-6 SA Inf Bde (3 SA/2 SA)
3-4-6 SA Inf Bde (6 SA/2 SA)

15 Nov 1941

2x 0-1-7 Arty

Au Box de Restriction :
2-2-12 Arm Car Bn (12 Lanc/1 Arm)
7-4-8 Arm Bde (2/1 Arm)

16 Dec 1941

3-4-8 Spt Bde (1/1 Arm)
4-6-8 FF Inf Bde (1 FF)

Libéré du Box de Restriction:
3-4-6 SA Inf Bde (4 SA/2 SA)
2-2-12 Arm Car Bn (12 Lanc/1 Arm)
7-4-8 Arm Bde (2/1 Arm)

17 Jan 1942

18 Fév. 1942

7-4-7 Arm Bde (8/10 Arm)
0-1-7 Arty

Retrait:
3-5-7 Aus Inf Bde (21 Aus/7 Aus)
3-5-7 Aus Inf Bde (25 Aus/7 Aus)

19 Mars 1942

5-6-6 Arm Bde (21 Army)

20 Avril 1942

2-3-4 FF Inf Bde (2 FF)

21 Mai 1942

3-5-7 Ind Inf Bde (21 Ind/10 Ind)
7-4-7 Arm Bde (9/10 Arm)
0-1-7 Arty

22 Juin 1942

2-3-6 Ind Inf Bde (18 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (20 Ind/10 Ind)
3-5-7 Ind Inf Bde (25 Ind/10 Ind)

23 Jui. 1942

3-4-7 Inf Bde (131/44)
3-4-7 Inf Bde (132/44)
3-4-7 Inf Bde (133/44)
8-4-8 Arm Bde (24)

24 Août 1942

3-5-7 Inf Bde (152/51)
3-5-7 Inf Bde (153/51)
3-5-7 Inf Bde (154/51)
3-4-4 Greek Inf Bde (Greek)
0-1-7 Arty

25-28 Rien

Table des Effets du Terrain

Terrain	Mouvement	Combat	Notes
Open	1	pe	
Primary Road	1/4	pe	
Secondary Road	1/2	pe	
Track	1	pe	
Rocks	2	Décalage de 1 Col. vers la Gauche	
Hills	1	Décalage de 1 Col. vers la Gauche	
Rough	2	Dx2	
Montagne	5	Dx3	
Salt Marsh	2[b]	Dx2	PMs de Camion et Distance de Ravitaillement : P
Sand Desert	P	Dx3	
Wadi	+1	pe	
Escarpement	P	I[a]	
Fort or Box	pe	Dx2	Les Forts et les Box compte comme addition *pour* l'autre hex de terrain (ex : Un box dans un hex de Rough devrait donner Dx4)
Ville Mineur	pe	Dx2	
Ville Majeur	pe	Dx3	
Rivière	Tous	p[a]	PMs de Camion et Distance de Ravitaillement : P
Rivière Majeur & Sea Line	P	p[a]	
Delta	2	Dx2	PMs de Camion et Distance de Ravitaillement : P

pe ─ Pas d'Effet
P ─ Prohiber
A ─ Multiplicateur Attaquant
D ─ Multiplicateur Défenseur

[a] Ax1/3 si attaquant à travers une rivière où vers le HAUT d'un Escarpement (Ax1/2 si attaquant vers le BAS) via une Road ou Track
[b] Blindé, Reco Blindé, Voiture Blindé, AG, et Artillerie ne peuvent pas entrer dans des Hexs de Salt Marsh

Table de Résultat de Combat

Dé	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1 6:1	7:1 8:1	9:1 +
2	A3r1	A2r1	A2r1	A2r1	A2	A2	A2	A2 D1	A1 D1	A1 D1
3	A2r1	A2r1	A2	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1
4	A2r1	A2	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1r1
5	A2	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1r1	A1 D1r1	D2r1
6	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1r1	A1 D1r1	D2r1	D2r2
7	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1r1	A1 D2r1	D2r2	D2r2	D3r3
8	A2	A2	A1 D1	A1 D1r1	A1 D2r1	A1 D2r1	D2r2	D2r2	D3r3	D3r4
9	A2	A1 D1	A1 D1r1	A1 D2r1	D2r1	D2r2	D2r2	D3r3	D3r4	D4r4
10	A1 D1	A1 D2r1	A1 D2r2	D2r2	D2r2	D2r2	D3r3	D3r4	D4r4	D4r5
11	A1 D2r1	A1 D2r2	A1 D2r2	D3r2	D3r3	D3r3	D3r4	D4r4	D4r5	D5r5
12	D3r2	D3r3	D3r3	D3r3	D3r4	D3r4	D4r4	D4r5	D5r5	D6r6

Types d'unités pour les Armes Combinées :
Blindé = Blindé, AC, DCA, Voiture Blindé, Reco Blindé, Chameau, Motocycliste, ou AG
Infanterie = Infanterie, Parachutiste, MG, Garnison, ou Support

Décaler de un pour Rommel, chaque unité d'Artillerie, chaque point aérien, une Intégrité Divisionnaire et/ou Armes Combinées (max un pour le défenseur, trois pour l'attaquant) pour chaque joueur. Max de décalage net est de **Trois** dans chaque direction.