1. INTRODUCTION

Bar Lev est un jeu simulant guerre israélo-arabe de 1973, appelée guerre du Kippour par les Israéliens et guerre du Ramadan par les Arabes. Les joueurs, qui représentent les hauts-commandements israéliens et arabes, font manœuvrer et combattre leurs unités pour tenter d'atteindre les objectifs de leur nation respective. A cause de la nature de cette guerre sur deux fronts, *Bar Lev* est particulièrement adapté au multijoueurs, l'un commandant les Israéliens, l'un les Egyptiens et l'autre les Syriens. Des joueurs supplémentaires peuvent aussi être incorporés pour avoir un commandant sur chaque front pour les Israéliens, des commandants des forces aériennes, ou des commandants des divers alliés arabes.

Ces règles couvrent les campagnes terrestres et aériennes de 1973. Le jeu terrestre peut être joué sans le jeu aérien, mais nous vous recommandons de l'incorporer dès que les joueurs seront familiarisés avec les règles terrestres, par exemple après deux ou trois parties. Si le jeu est joué sans utiliser les règles aériennes, n'utilisez pas les pions représentant les avions, les hélicoptères, ni la DCA.

2. MATERIEL

Bar Lev contient le matériel suivant :

1. Livret de règles : Ce livret contient toutes les règles nécessaires pour jouer, ainsi que plusieurs règles optionnelles.

2. Cartes : Deux cartes sont fournies, l'une couvrant le front de Suez, l'autre le front Syrien. Une grille hexagonale a été surimprimée sur les cartes pour normaliser le mouvement et aider au positionnement exact des unités. A cause de la nature extrêmement difficile du terrain sur le front Syrien, cette carte est représentée à la moitié de l'échelle de celle du front de Suez : Chaque hex de la carte du front de Suez représente 6 km d'un bord à l'autre, et chaque hex du front Syrien 3 km. Les unités gardent le même facteur de mouvement sur chaque carte, la portée de tir de l'artillerie est doublée sur la carte du front Syrien.

3. Pions : Les trois planches de pions 5/8 de pouce fournies représentent les forces armées des pays belligérants. Chaque pion représente une unité militaire qui a combattu pendant la guerre. Les divers symboles et chiffres sur les pions fournissent des informations nécessaires pour jouer ; leur format de présentation et plusieurs légendes d'interprétation sont fournis sur le Tableau d'Identification des Unités.

4. Fiches : Plusieurs fiches sont fournies pour présenter les informations nécessaires au jeu sous une forme facilement accessible. Ces tableaux comprennent :

A. Fiche des forces armées israéliennes.
B. Fiche des forces armées israéliennes (suite) et Fiche de mobilisation/ réorganisation israélienne.
C. Fiche des forces armées égyptiennes.
D. Fiche de réorganisation/ Points d'opérations égyptienne.
E. Fiche des forces armées syriennes.
F. Fiche de réorganisation/ Points d'opérations syrienne.
G. Table de résultats des combats aériens et tableau d'identification des unités aériennes.
H. Table de résultats des combats terrestres et tableau d'identification des unités.
I. Tableau des effets du terrain.

3. DUREE DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Bar Lev est joué jusqu'à la déclaration d'un cessez-le-feu, qui peut être déclaré de trois façons :

1. Si le moral des trois principaux belligérants (Egypte, Syrie et Israël) s'effondre (Règle 19), alors un cessez-le-feu est immédiatement déclaré.

2. a) au tour du 22 octobre, ou lorsqu'une unité israélienne de la taille d'un bataillon b) sort de la carte du front de Suez par le bord ouest en empruntant une route, ou c) entre dans n'importe quel hex de Damas sur la carte du front Syrien, et (dans les cas b ou c) peut tracer son ravitaillement par une route terrestre conventionnelle, commencez à faire un jet de dé pour un cessez-le-feu imposé par les Nations Unies. Faites un jet au début de chaque tour : un résultat de 5 ou 6 indique qu'un cessez-le-feu a été imposé.

3. Si tous les joueurs sont d'accord, un cessez-le-feu peut être déclaré à tout moment.

Dès qu'un cessez-le-feu est imposé, la partie s'arrête immédiatement. Ceci peut avoir lieu au milieu d'un tour dans le cas d'un effondrement du moral ou à cause d'un mouvement israléien.

La victoire après un cessez-le-feu est déterminée pour chaque front en accord avec ce qui suit :

Front Syrien

Victoire décisive syrienne : La Syrie tient tous les hexs de villes et de villages de la carte du front Syrien.

Victoire syrienne : La Syrie tient tous les hexs de villes et de villages (à l'est de la tranchée marron et son extension sur la frontière libanaise), les deux hexs de Damas et au moins quatre hexs de villes ou de fortifications israéliennes.

Victoire israélienne : Israël tient tous les hexs de villes et de villages et au moins neufs hexs de fortifications syriennes.

Victoire décisive israélienne : Israël tient tous les hexs de villes, de villages et de fortifications ainsi que les deux hexs de Damas.

Egalité : Toute situation ne remplissant pas les conditions précédentes.

Front Egyptien

Victoire décisive égyptienne : L'Egypte tient tous les hexs de villes et tous les hexs de fortifications israéliennes sur la carte.

Victoire égyptienne : L'Egypte tient tous les hexs de fortifications israéliennes sur la carte.

Victoire israélienne : Israël tient tous les hexs de fortifications et de villages sur la carte à l'est du canal de Suez.

Victoire décisive israélienne : Israël tient au moins trois hexs fortifiés, tous les villages à l'est du canal de Suez et au moins trois villes à l'ouest du canal.

Egalité : Toute situation ne remplissant pas les conditions précédentes.

Victoire Totale

La victoire globale est calculée avec des points. Chaque camp ne reçoit aucun point pour une égalité, un pour une victoire et deux pour une victoire décisive. Le camp qui a le plus de points gagne la partie. Chaque camp doit additionner ses points pour les deux fronts.

Note : Pour tenir un hex, un joueur doit avoir traversé l'hex en question avec n'importe laquelle de ses unités, ou d'occuper présentement l'hex avec ses unités.

4. SEQUENCE DE JEU

Bar Lev est divisé en tours de jeu, représentant chacun un jour de temps réel. Chaque tour de jeu est divisé en deux tours de joueur : un tour arabe suivi d'un tour israélien. Chaque tour de joueur est composé des phases suivantes :

1. Phase de Mouvement Irrégulier.
2. Phase d'Artillerie.
3. Phase de Mouvement.
4. Phase de Mouvement Irrégulier Hostile.
5. Phase de Tir Direct.
6. Phase de Regroupement/ Réorganisation Hostile.

Toutes les actions doivent être effectuées selon la séquence précédente. Les procédures exactes pour la réalisation des actions de ces phases seront expliquées ultérieurement dans ces règles.

En jouant avec les règles aériennes, le tour aérien précède les deux tours de joueurs, donc une séquence de jeu complète est :

I. Tour Aérien.
II. Tour du Joueur Arabe.
III. Tour du Joueur Israélien.

5. ZONES DE CONTROLE

Les unités exercent un contrôle sur le terrain qui les entoure grâce aux tirs et aux patrouilles actives. Les six hexs entourant une unité forment sa Zone de Contrôle (ZDC). Une unité doit s'arrêter dès qu'elle entre dans une ZDC ennemie et ne peut plus se déplacer pour cette phase. Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité dans sa ZDC pendant la Phase de Tir Direct. Les unités qui commencent leur mouvement dans une ZDC ennemie peuvent en sortir sans pénalité, mais si elles entrent dans une ZDC ennemie adjacente, elles sont forcées de s'arrêter immédiatement et ne peuvent plus se déplacer pour cette phase.

La présence d'unités amies dans un hex annule les effets d'une ZDC ennemie dans le cadre du ravitaillement (Règle 18), mais pas dans celui du mouvement.

6. EMPILEMENT

Plusieurs unités peuvent occuper un même hex, ce qui est appelé un empilement. Un nombre illimité d'unités d'artillerie (toute unité avec une portée dans le coin supérieur gauche du pion) peut occuper un même hex à tout moment. De plus, un joueur peut empiler deux unités de brigades non artillerie par hex sur le front de Suez, ou une unité de brigade non artillerie par hex sur le front Syrien. Pour le calcul de l'empilement, trois unités de la taille d'un bataillon valent une unité de brigade.

Comme les unités d'artillerie ne comptent pas dans l'empilement, leur taille n'a pas d'importance ici. Toutes les autres unités avec une case de symbole au centre du pion (et non une silhouette) ont également un symbole de taille. Les symboles de taille sont présentés dans le Tableau d'Identification des Unités. Les unités avec des silhouettes ont la taille d'un bataillon.

Comme aucune unité n'est jamais forcée de se déplacer involontairement, le surempilement n'est en aucun cas autorisé.

Exception : Les unités Recce israéliennes avec une silhouette de char représentent une seule compagnie. Le joueur israélien peut placer une compagnie Recce dans un hex en plus de toutes les autres unités normalement autorisées. Trois compagnies israéliennes (ou fraction de) sont traitées comme un bataillon dans le cadre de l'empilement.

7. ARTILLERIE

Les règles précisent parfois que les unités d'artillerie ont des caractéristiques spéciales. Les unités d'artillerie peuvent être facilement distinguées des autres grâce au facteur de portée imprimé dans le coin supérieur gauche du pion. Dans la catégorie générale de l'artillerie, il y a quatre types distincts utilisés dans le jeu.

L'artillerie de campagne remorquée porte le symbole correspondant dans sa case de symbole (Règle 2 et TIU).

L'artillerie de campagne autopropulsée porte la silhouette d'un canon ou d'un lance fusées (Règle 2 et TIU).

L'artillerie de défense aérienne mobile porte le symbole correspondant dans sa case de symbole, avec un facteur d'attaque 'A' au lieu d'un chiffre (Règle 2 et TIU).

L'artillerie de défense aérienne fixe porte le symbole correspondant, mais n'a aucun facteur en dehors de la portée (Règle 2 et TIU).

L'artillerie de campagne (remorquée et autopropulsée) peut tirer pendant la phase d'artillerie de son propriétaire (donc l'artillerie de campagne israélienne peut tirer pendant la phase d'artillerie du tour de joueur israélien ; l'artillerie de campagne arabe peut tirer pendant la phase d'artillerie du tour de joueur arabe). C'est le seul moment où cette artillerie peut tirer, à moins d'être attaquée par un enveloppement vertical (voir les règles aériennes) auquel cas l'artillerie peut tirer sur les attaquants. Une unité d'artillerie de campagne ne peut tirer que dans un seul hex cible pendant la phase d'artillerie, et cet hex doit être observé et à portée. Un hex occupé par l'ennemi est considéré observé pendant une phase d'artillerie donnée si n'importe laquelle des trois conditions suivantes est remplie :

1. Une unité terrestre amie est adjacente à l'hex observé. Une unité amie peut observer pour l'artillerie même si elle a été neutralisée.
2. L'hex contient une unité d'artillerie de campagne ennemie qui a tiré depuis cet hex lors de la dernière phase d'artillerie ennemie.
3. L'hex cible est sur la carte du front Syrien et il y a une unité amie dans

(ou qui a été la dernière à avoir traversé) l'hex 0917.

Un hex cible est à portée de l'artillerie si le nombre d'hexs entre l'artillerie et l'hex cible n'est pas supérieur au facteur de portée de l'artillerie. Pour compter le nombre d'hexs, incluez l'hex cible, mais pas celui de l'artillerie qui tire.

N'oubliez-pas : Les portées d'artillerie sont doublées sur le front Syrien à cause de la différence d'échelle. Donc une unité avec une portée de 7 pourra tirer jusqu'à 14 hexs de distance sur la carte du front Syrien.

Les attaques d'artillerie de campagne affectent chaque unité ennemie dans l'hex cible, sauf l'aviation. Pour résoudre une attaque d'artillerie contre un hex cible, additionnez le nombre de facteurs d'artillerie de toutes les unités d'artillerie tirant dans cet hex (illimité, du moment qu'elles sont à portée et autorisées à tirer) ; ces facteurs doivent être additionnés et les unités d'artillerie ne sont pas obligés de tirer depuis le même hex. Toutefois, un hex cible ne peut être attaqué qu'une seule fois par phase d'artillerie. Arrondissez le total de facteurs d'artillerie à l'inférieur pour correspondre aux valeurs données de la table d'artillerie appropriée. Utilisez la Table d'Artillerie Israélienne pour l'artillerie israélienne ou jordanienne ; utilisez la Table d'Artillerie Arabe pour le reste.

Note : L'artillerie jordanienne ne peut en aucun cas combiner ses attaques avec d'autres artilleries arabes.

Lancez un dé pour chaque unité présente dans l'hex cible, en apportant les modifications nécessaires au résultat ou à la force de l'unité à cause du terrain (voir le Tableau des Effets du Terrain). Croisez le résultat modifié avec le facteur d'artillerie sur la Table d'Artillerie et lisez le résultat. Un espace vierge indique que l'attaque n'a aucun effet sur l'unité cible ; un D indique qu'elle est détruite et immédiatement retirée du jeu ; un N indique qu'elle a été neutralisée. Retournez le pion pour indiquer ce statut. Une unité neutralisée reste retournée jusqu'à ce qu'elle puisse se regrouper. Tant qu'une unité est neutralisée, elle perd sa ZDC et ne peut plus bouger ni tirer. Elle peut se défendre à pleine puissance si elle est attaquée. Des unités amies ne peuvent pas entrer dans un hex contenant des unités ennemies neutralisées, sauf par enveloppement vertical (voir les règles aériennes).

Les unités peuvent aussi être neutralisées par des missions d'attaque au sol pendant le tour aérien, et si une unité a été neutralisée deux fois avant d'avoir pu se regrouper, elle est éliminée.

L'artillerie de campagne est soumise aux restrictions suivantes :

1. Si des unités d'artillerie de campagne tirent pendant la phase d'artillerie, elles ne pourront pas se déplacer au cours de la Phase de Mouvement ultérieure de ce tour de joueur.

2. Des unités d'artillerie (y compris de défense aérienne) ne peuvent jamais entrer volontairement dans la ZDC d'une unité ennemie ni rester dans une ZDC ennemie, même si elles sont empilées avec des unités amies. Si elles sont en ZDC ennemie au début du tour de joueur, elles doivent s'éloigner pendant la Phase de Mouvement. Ainsi, l'artillerie de campagne remorquée forcée de bouger de cette manière ne peut pas tirer pendant la phase d'artillerie du tour où elle est forcée de bouger. Une unité d'artillerie incapable de quitter toutes les ZDC ennemies pendant sa Phase de Mouvement est détruite.

3. L'artillerie de campagne ne peut jamais tirer pendant la phase de Tir Direct.

4. Lorsque l'artillerie tire contre des pions chars (de n'importe quelle taille), ajoutez un au résultat du dé.

Artillerie de Défense Aérienne. Elle tire pendant la phase de combat relative à l'aviation, cela est expliqué dans les règles aériennes. Certaines unités d'artillerie de défense aérienne peuvent aussi tirer contre des hélicoptères qui tentent de débarquer de troupes dans un hex à leur portée (le ZSU-23 arabe et le T-20 israélien). Tout hélicoptère tenant de débarquer dans un hex contenant l'une des unités précédentes est sujet au tir en utilisant la même procédure que le tir anti-aérien (voir les règles aériennes). Si un hélicoptère est détruit par un tir au sol, sa cargaison (s'il en a une) est également détruite.

L'artillerie de défense aérienne est aussi soumise à la restriction numéro deux (elle ne peut pas devenir ni rester adjacente à des unités ennemies). Si elle a tiré pendant la phase de tir direct, l'artillerie de défense aérienne fixe arabe se défend avec un facteur de un.

L'artillerie de défense aérienne fixe, comme elle ne peut pas bouger, n'est pas obligée de se retirer d'une ZDC ennemie. Mais si à un moment donné elle se retrouve en ZDC ennemie sans être empilée avec une unité amie, elle est immédiatement éliminée et le joueur ennemi peut continuer son mouvement sans pénalité.

8. MOUVEMENT

Les unités se déplacent au cours de la Phase de Mouvement en dépensant des points de mouvement. Les plupart des unités qui peuvent se déplacer ont un facteur de mouvement imprimé en bas à droite. Ce facteur est le nombre de points de mouvement que l'unité peut dépenser à chaque Phase de Mouvement amie. Un joueur peut se déplacer dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Il n'est pas obligé de dépenser l'intégralité du facteur de mouvement. Toutefois, les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être économisés ni accumulés d'un tour à l'autre, ni transférés à d'autres unités.

Les différents symboles de terrain dans les hexs de la carte indiquent le coût pour y pénétrer au cours du mouvement. Normalement entrer dans un hex de terrain clair nécessite la dépense d'un point de mouvement ; les autres terrains imposent d'autres coûts. De plus, il y a aussi un coût en points de mouvement pour traverser certains côtés d'hex. Les coûts en points de mouvement sont donnés dans le Tableau des Effets du Terrain.

Une unité en mouvement ne peut jamais entrer dans un hex contenant une unité ennemie sauf par enveloppement vertical (voir les règles aériennes).

Les QG arabes ignorent les coûts du terrain et dépensent toujours 1 point de mouvement par hex. Cependant, ils ne peuvent pas entrer dans des hexs de

canal sans pont (sauf comme indiqué plus loin dans les règles), ni traverser des côtés d'hex de pleine mer, de lac ou de rivière sans pont.

Le Canal de Suez est un cas spécial pour le mouvement. Les unités peuvent entrer dans un hex du Canal de Suez, mais uniquement en utilisant le mouvement amphibie, en traversant un pont, ou en entrant par une route se trouvant du même côté du canal que l'unité. Les unités entrant dans un hex de canal par route ne peuvent se déplacer que dans des hexs reliés par une route ou un pont, ou entièrement du même côté du canal le long de la route.

La Jordanie et la Lybie sont neutres. Par conséquent aucune force ne peut y pénétrer, y compris la jordanienne.

9. PONTS

Chaque joueur peut construire des ponts pour traverser le Canal de Suez. Les ponts sont construits pendant la Phase de Mouvement ou la Phase de Mouvement irrégulier d'un joueur. Ils peuvent être construits à n'importe quel moment au cours de la phase. C'est-à-dire qu'un joueur peut construire des ponts avant d'avoir déplacé ses unités, après en avoir déplacé quelque unes, ou n'importe quelle combinaison de ce qui précède. Il est même possible de construire des ponts après qu'une unité a dépensé une partie de son facteur de mouvement, après quoi l'unité peut terminer son mouvement pour la phase sans pénalité. Les ponts peuvent être utilisés au cours de la phase où ils ont été construits.

Un pont peut être construit dans n'importe quel hex du Canal de Suez si, au moment de la construction, le joueur qui le construit a des unités terrestres des deux côtés du canal et adjacents à l'hex de canal où le pont est construit.

La construction de ponts par le joueur arabe nécessite également la dépense de Points d'Opérations (voir la règle 22). Le joueur israélien ne peut construire qu'un seul pont par tour.

La traversée d'un pont est limitée à un seul pion ou bataillon (le plus grand) par tour de joueur. Une unité qui commence ou qui termine son mouvement sur un pont ne compte pas comme l'ayant traversé.

Exception : Une unité ennemie peut traverser un pont pendant la Phase de Mouvement Irrégulier Hostile et une unité amie peut traverser le même pont au cours de la Phase de Mouvement régulier de ce même tour de joueur.

Les unités terminant leur Phase de Mouvement sur un pont n'ont pas de ZDC, ne peuvent pas attaquer et se défendent à demi-puissance (arrondie au supérieur).

Les ponts fluviaux traversent le Jourdain sur la carte du Front Syrien à trois endroits (là où une route traverse le fleuve). Les ZDC arabes ne s'étendent pas à travers les fleuves, sauf aux ponts ; les ZDC israéliennes s'étendant à travers les côtés d'hex de fleuves et de ponts.

10. UNITES AMPHIBIES

Les unités amphibies peuvent traverser des éléments liquides sans pont. Les unités amphibies ignorent le coût du Jourdain pour le mouvement, dépensent deux points de mouvement pour traverser les côtés d'hex de lac, et traitent les hexs de marais et du canal de Suez comme du terrain clair.

Toutes les brigades de commandos arabes, les brigades de marine et les bataillons PT-76 (les chars 2-1-6 et 1-1-6) sont amphibies. De plus, un bataillon de parachutistes israélien peut se déplacer comme une unité amphibie à chaque tour, mais avec seulement la moitié de son facteur de mouvement. Une unité de parachutistes qui a utilisé le mouvement amphibie pour entrer dans un hex de canal sans pont pourra ensuite quitter cet hex à sa prochaine Phase de Mouvement sans pénalité et sans utiliser le mouvement amphibie.

11. IRREGULIERS

Les compagnies Recce israéliennes et les brigades de commandos arabes sont considérées comme des irréguliers dans ce jeu et suivent des règles de mouvement spéciales. Les irréguliers ne se déplacent pas pendant la Phase de Mouvement normale, à la place, ils bougent deux fois par tour : une fois pendant la Phase de Mouvement Irrégulier du tour de joueur ami, et une fois pendant la Phase de Mouvement Irrégulier du tour de joueur ennemi. Par exemple, une brigade de commando arabe a un facteur de mouvement de trois. Elle peut dépenser trois points de mouvement pendant la Phase de Mouvement Irrégulier du tour de joueur arabe, puis encore trois autres pendant la Phase de Mouvement Irrégulier Hostile du tour de joueur israélien.

Les unités irrégulières peuvent ignorer le premier hex de ZDC ennemie dans lequel elles entrent, sauf si elles ont commencé leur mouvement en ZDC ennemie. Pendant le premier tour, les commandos arabes peuvent ignorer les ZDC de toutes les unités dans la ligne Bar Lev (les hexs fortifiés adjacents au Canal de Suez).

12. COMBAT

Le combat terrestre se produit entre unités non artillerie non neutralisées au cours de la phase de Tir Direct. Cette phase est divisée en deux sous-phases : la sous-phase de Premier Tir et la sous-phase de Tir Simultané. A la base, toutes les unités terrestres non artillerie des deux joueurs qui ont un avantage reçoivent l'option de Premier Tir et peuvent tirer en premier, ce qui peut potentiellement éliminer les forces ennemies avant qu'elles ne puissent riposter. Toutes les autres unités tirent ensuite simultanément pendant la sous-phase de Tir Simultané.

Pour tirer, tous les attaquants additionnent leurs facteurs de combat et divisent la somme par le total des facteurs de défense des défenseurs pour obtenir un rapport de forces. Ce rapport est ensuite arrondi pour correspondre aux colonnes de la Table des Résultats des Combats. Ainsi une attaque avec un facteur de 4 contre une unité avec un facteur de défense de 2 donne un rapport de 4/2 réduit à 2/1. Arrondissez en faveur du défenseur. Lancez un dé et consultez le résultat obtenu sur la table.

Chaque unité peut tirer sur une unité ennemie qui lui est adjacente, mais une seule fois par phase de Tir Direct. De plus, chaque unité ne peut se faire tirer dessus qu'une seule fois par phase. Donc, une unité peut tirer pendant la sous-phase de Premier Tir ou la sous-phase de Tir Simultané, mais pas les deux ; une unité attaquée lors de la sous-phase de Premier Tir ne pourra pas être attaquée pendant la sous-phase de Tir

Simultané. Les unités ne sont pas obligées d'attaquer toutes les unités ennemies qui leur sont adjacentes ; la répartition des tirs est libre. Plusieurs unités peuvent se combiner pour attaquer une seule unité ennemie ou pile d'unités ennemies, du moment que tous les attaquants sont adjacents à tous les défenseurs. Les unités qui attaquent en pile ne sont pas obligées d'attaquer ensemble et peuvent tirer sur des cibles différentes. Il est possible d'attaquer des unités individuelles au sein d'une pile (exception, voir règle 13).

Procédure : Tous les tirs de la phase de Tir Direct sont résolus selon la séquence suivate.

A. La sous-phase de Premier Tir. Toute une avec l'option de premier tir sur une unité ennemie peut choisir d'exercer cette option. Le premier tir est autorisé dans les conditions suivantes :

1. Les unités israéliennes dans la ligne Bar Lev (tout hex fortifié sur la carte du Front de Suez) ont l'option de premier tir sur les unités arabes.
2. Les unités qui ont un avantage de hauteur sur une unité ennemie adjacente ont une option de premier tir contre cette unité.

Les unités dans un hex de montagne ont un avantage de hauteur sur celles qui ne sont pas dans un hex de montagne. Les unités dans un hex de hauteur ont un avantage de hauteur sur les unités qui ne sont pas dans un hex de montagne ou de hauteur. Les unités en haut d'un hex d'escarpement ont un avantage de hauteur sur les unités qui sont en bas du côté d'hex d'escarpement.

3. Une unité en ville a une option de premier tir contre toute unité adjacente qui n'est pas en ville. Les villages ne comptent pas dans cette situation.
4. Les unités israéliennes à l'ouest du fossé anti-chars sur le front Syrien qui tirent à travers le fossé sur des unités arabes adjacentes ont une option de premier tir.

B. Sous-Phase de Tir Simultané. Après avoir exercé ou décliné toutes les options de premier tir, les résultats obtenus et les pertes subies, toutes les unités restantes qui sont adjacentes à des unités ennemies peuvent tirer du moment qu'elles n'ont pas exercé d'option de premier tir. Les pertes des tirs simultanées ne sont pas retirées avant d'avoir résolu tous les tirs simultanés.

Reformulation : Pendant la phase de Tir Direct, toutes les unités non neutralisées des deux camps peuvent tirer sur des unités ennemies adjacentes. Certaines peuvent utiliser l'option de Premier Tir qui leur permet de tirer avant la portion du tir simultané ; les premiers tirs réussis réduisent ou éliminent les menaces ennemies avant qu'elles puissent tirer. Dans certains cas une unité déclinera l'option de premier tir afin de pouvoir tirer en combinaison avec d'autres unités au cours de la portion de tir simultané de la phase. Les unités détruites par l'option de premier tir ne peuvent pas tirer pendant la portion de tir simultané de la phase. Toutes les unités qui n'ont pas fait de premier tir et qui n'ont pas été éliminées par un premier tir peuvent tirer pendant la sous phase de tir simultané ; même si de telles unités sont éliminées pendant la sous phase de tir simultané, elles pourront toujours faire leurs propres attaques car les pertes de la sous phase de tir simultané ne sont pas appliquées avant la fin de la phase.

Si suite à un tir direct toutes les unités en défense dans l'hex sont éliminées, le joueur en attaque peut avancer les unités qui ont tiré, dans les limites de l'empilement, dans l'hex libéré. Seules les unités arabes peuvent avancer pendant le tour de joueur arabe ; seules les unités israéliennes peuvent avancer pendant le tour de joueur israélien.

Au cas où deux unités exercent mutuellement l'option de premier tir, ces premiers tirs sont résolus simultanément pendant la sous-phase de Premier Tir.

Une unité n'est jamais obligée de tirer pendant la phase de Tir Direct ; les unités des deux joueurs peuvent tirer à chaque phase de Tir Direct.

13. PROTEGER L'ARTILLERIE

Normalement, une unité terrestre non artillerie peut tirer contre n'importe quelle unité ennemie adjacente. Toutefois, au début de la phase de tir direct, si un joueur a des unités terrestres non artillerie empilées avec des unités d'artillerie, il peut choisir de protéger ces unités d'artillerie avec les unités non artillerie de l'hex. S'il y a une protection, toutes les unités d'artillerie sont protégées ; il est impossible d'en protéger seulement une partie.

Lorsque l'artillerie est protégée, un joueur ennemi ne peut pas tirer sur l'artillerie dans l'hex pendant n'importe quelle partie de la phase de tir direct, mais si toutes les unités non artillerie sont éliminées à cause du tir direct, alors toute l'artillerie protégée est automatiquement détruite. La protection n'a aucun effet sur les attaques faites pendant la phase d'artillerie ni pendant le tour aérien (y compris les enveloppements verticaux). Notez que les unités non artillerie neutralisées sont autorisées à protéger les unités d'artillerie dans le même hex.

14. REGROUPEMENT DES UNITES

Les unités neutralisées peuvent être regroupées. Pendant la phase de Regroupement/Réorganisation appropriée, toutes les unités neutralisées du joueur sont automatiquement regroupées, ce qui signifie qu'elles sont remises face visible et reviennent à la normale, regagnant leur ZDC et leur capacité à combattre.

Toutes les unités arabes neutralisées se regroupent pendant la phase de regroupement/réorganisation hostile du tour de joueur israélien. Toutes les unités israéliennes neutralisées se regroupent pendant la phase de regroupement/ réorganisation hostile du tour de joueur arabe.

15. REORGANISATION DES UNITES

Lorsqu'une unité terrestre ou aérienne est détruite en combat, le pion est immédiatement placé dans la case des unités à réorganiser (units to be refitted) de l'ordre de bataille du joueur. Pendant la phase de regroupement/ réorganisation appropriée, certaines de ces unités peuvent revenir en jeu.

Unités Terrestres : Les unités d'artillerie de campagne ne peuvent jamais être réorganisées et sont immédiatement placées dans la case des unités au rebut (scrapped).

Les unités de chars (toutes les unités terrestres non artillerie avec une silhouette) et les autres unités terrestres sont réorganisées à des taux différents ; un nombre de pions spécifié est mis au rebut (déplacés de la case To Be Refitted à la case Scrapped) afin de permettre à un pion de revenir en jeu. Dans tous les cas, les pions mis au rebut doivent avoir une force supérieure ou égale (en attaque et en défense) à celle de l'unité remise en jeu. Le joueur israélien doit mettre au rebut une unité de chars pour pouvoir en remettre une en jeu. Le joueur arabe doit mettre au rebut trois unités de chars pour pouvoir en remettre une en jeu. Chaque camp doit mettre au rebut deux unités (non chars) pour pouvoir remettre en jeu une unité non char.

Par exemple, le joueur arabe a quatre unités de chars dans la case To Be Refitted. Il en déplace trois dans la case Scrapped et remet en jeu la quatrième.

Unités Aériennes : Pour réorganiser les unités aériennes, la même procédure générale s'applique, à l'exception que seuls les avions du même type (comme MiG-21 ou F4) peuvent être mis au rebut pour ramener un pion en jeu. Le joueur israélien doit mettre au rebut un avion pour pouvoir en remettre un en jeu. Le joueur arabe doit en mettre deux au rebut pour pouvoir en remettre un en jeu. En ce qui concerne la réorganisation, le Super Mystère et le Mystère israélien sont du même type, ainsi que le Mirage III et le Barak.

Les unités réorganisées apparaissent pendant la phase de réorganisation/ regroupement hostile du joueur ennemi. Les unités réorganisées israéliennes peuvent apparaître dans la case de n'importe quel front. Les unités terrestres égyptiennes réorganisées apparaissent hors-carte sur le bord ouest de la carte du front de Suez et peuvent entrer en jeu en utilisant n'importe quel hex de route (y compris les hexs de route partiels) sur ce bord pendant la Phase de Mouvement arabe (ou la Phase de Mouvement irrégulier arabe pour les unités irrégulières). Les unités syriennes réorganisées apparaissent hors-carte sur le bord est de la carte du front Syrien et peuvent entrer en jeu en utilisant n'importe quel hex de route (y compris les hexs de route partiels) sur ce bord pendant la Phase de Mouvement ou la Phase de Mouvement irrégulier arabe.

Les unités réorganisées doivent payer le coût de mouvement approprié pour entrer dans le premier hex de la carte.

Chaque nation se réorganise séparément, y compris les alliés arabes. Donc les unités jordaniennes ne peuvent être mises au rebut que pour réorganiser d'autres unités jordaniennes.

16. AIDE MILITAIRE

Le calendrier des tours indique l'arrivée de l'aide militaire pour les deux camps. Cette aide représente l'apport de nouveaux équipements fournis par les Etats-Unis et l'Union Soviétique pour réapprovisionner les unités malmenées. Pendant la phase de regroupement/ réorganisation appropriée du tour indiqué (ou après si ce n'est pas utilisé immédiatement), le propriétaire peut ramener en jeu une unité de la même force parmi les unités dans la case Scrapped et la déplacer dans la case To Be Refitted.

17. CHARS EN RESERVE

Le joueur israélien commence avec trois bataillons de chars en réserve. Il peut les faire entrer en jeu pendant la phase de regroupement/réorganisation en retournant un bataillon de n'importe quel type de chars dans la case Scrapped pour chaque bataillon de chars en réserve ainsi activé. Les bataillons retournés qui sont dans la case Scrapped ne peuvent pas être utilisés dans le cadre de l'aide militaire (règle 16).

18. RAVITAILLEMENT ET ISOLEMENT

Les unités terrestres doivent être ravitaillées. Les unités non ravitaillées ont leurs facteurs d'attaque, de défense et de mouvement réduits de moitié (gardez les fractions s'il y en a). Les unités israéliennes sont ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à un hex de route d'entrée ami. Un hex de route d'entrée ami est n'importe quel hex contenant une route sur le bord est de la carte du front de Suez. Plus précisément les hexs 0801, 2101, 2501, 2701, 3101, 3301 et l'hex partiel entre 2501 et 2701. Ou les bords ouest et sud-ouest de la carte du front Syrien. Plus précisément les hexs 1334, 1524, 1724, 2324, 2823, 3621 et 3622. Les unités arabes sont ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à un hex de route d'entrée ami. Un hex de route d'entrée ami arabe est un hex contenant une route sur le bord ouest de la carte du front de Suez. Plus précisément les hexs 1324, 1924, 2324, 2524, 2924 et 3124. Ou les bords est et sud-est de la carte du front Syrien. Plus précisément les hexs 3101, 3606, l'hex non numéroté juste à l'est de 3401 ou les deux hexs de Damas.

De plus, les restrictions suivantes s'appliquent généralement aux deux joueurs. Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers des hexs occupés par des unités terrestres ennemies, des hexs en ZDC ennemie qui ne sont pas occupés par des unités amies, à travers un escarpement (sauf s'il est traversé par une route), à travers une rivière ou un canal sans pont, ou à travers un côté d'hex entièrement recouvert de lac ou de mer. Le ravitaillement est déterminé pour les deux joueurs au début de chaque tour de joueur ; les effets durent tout le tour de joueur, même si les circonstances de ravitaillement changent. Il est recommandé de placer des pions vierges sur les unités non ravitaillées pour éviter de les confondre pendant le mouvement et le combat.

19. MORAL/EPUISEMENT

Des pertes extrêmement élevées peuvent entraîner l'effondrement moral d'une armée. Une fois le moral rompu, toutes les unités de cette armée reçoivent un modificateur de +1 à toutes leurs attaques de tir direct. *Exception :* les syriens dans les hexs de fortifications syriennes ne sont pas affectés.

Les troupes irakiennes et marocaines subissent l'effet du moral si le moral de la nation arabe du front où elles combattent a été rompu. Les troupes jordaniennes ne sont jamais sujettes au moral ; les pertes jordaniennes ne comptent pas dans l'effondrement du moral arabe ni des autres alliés arabes.

Le moral syrien est rompu lorsque la Syrie a perdu des unités cumulant un total d'au moins 100 facteurs d'attaque.

Le moral égyptien est rompu lorsque l'Egypte a perdu des unités cumulant un total d'au moins 175 facteurs d'attaque.

Le moral israélien est rompu lorsqu'Israël a perdu des unités cumulant un total d'au moins 275 facteurs d'attaque.

Pour calculer ces pertes, additionnez les facteurs d'attaque des unités dans les cases To Be Refitted et Scrapped. Les unités avec un facteur d'attaque de 0 comptent pour 0 ; comptez les avions et l'artillerie de défense aérienne comme valant 4 facteurs d'attaque chacun.

Au moment où les pertes atteignent le niveau indiqué, le moral de la nation s'effondre. Il ne peut en aucun cas être restauré, même grâce à l'aide militaire, etc.

20. CONTRÔLE DE COMMANDEMENT ARABE

Les unités terrestres arabes doivent être en contrôle de commandement pour agir efficacement. Toutes les unités à l'ouest du canal de Suez ou dans les fortifications syriennes sont toujours sous contrôle. Les unités à l'est du canal de Suez ou qui ne sont pas dans des fortifications sont contrôlées si elles commencent leur tour dans un rayon de six hexs d'un QG d'armée, sans tenir compte du terrain ni des unités ennemies. Toutes les unités égyptiennes sont automatiquement contrôlées au premier tour. Ensuite, les unités égyptiennes qui terminent leur tour sur un pont ne sont pas contrôlées. Les unités qui ne sont pas contrôlées ont leurs facteurs d'attaque, de défense et de mouvement réduits de moitié (en gardant les fractions). Les unités arabes qui sont à la fois non contrôlées et non ravitaillées ont leurs facteurs d'attaque, de défense et de mouvement divisés par quatre, mais aucun d'eux ne pouvant être réduit en dessous de 1.

Les QG ne peuvent pas être détruits.

Les QG ne peuvent pas être attaqués par les unités d'artillerie ou aériennes. Bien qu'ils puissent être attaqués en tir direct, tous les résultats d'élimination sont automatiquement convertis en neutralisations. Des résultats de neutralisation supplémentaires sur un QG neutralisé n'ont pas d'autre effet.

Les QG neutralisés ne peuvent pas être utilisés pour effectuer leur fonction normale de placer les autres unités en contrôle de commandement. De telles unités n'ont pas de ZDC, mais peuvent se déplacer à travers les unités israéliennes, ou se faire traverser par des unités israéliennes. Les unités israéliennes peuvent terminer leur mouvement dans un hex contenant un QG neutralisé sans autre effet.

Les QG neutralisés peuvent dépenser tout leur facteur de mouvement, en ignorant les ZDC israéliennes sans avoir à dépenser de Points d'Opération (voir règle 22). Les QG empilés avec une unité israélienne pendant la phase de regroupement/réorganisation arabe ne peuvent pas se regrouper pendant cette phase.

21. ROQUETTES ANTI-CHARS ARABES

L'infanterie arabe était équipée d'un grand nombre de roquettes anti-chars qui ont causé beaucoup de problèmes aux blindés israéliens. Pour simuler ceci, l'infanterie, l'infanterie mécanisée et les parachutistes, lorsqu'ils se défendent contre les chars israéliens, peuvent leur tirer dessus en utilisant leur facteur de défense à la place de leur facteur d'attaque. Cet avantage ne s'applique qu'aux unités égyptiennes et syriennes, pas aux alliés arabes. De plus, il ne peut être utilisé qu'en défense (donc pendant la phase de tir direct du tour de joueur israélien). Les roquettes anti-chars ne peuvent être utilisées que contre les chars israéliens (ou les pions chars dans une pile). Toutes les unités terrestres israéliennes avec une silhouette (sauf l'artillerie autopropulsée avec une portée dans le coin supérieur gauche) sont des chars.

22. PLANIFICATION OPERATIONNELLE ARABE

A cause du manque de commandement d'échelon intermédiaire, les arabes étaient limités dans leur flexibilité d'action générale. Pour simuler ceci, le joueur arabe doit dépenser des points d'opération (PO) de sa réserve limitée afin de pouvoir effectuer certaines tâches. Ces tâches sont :

1. Mouvement des QG. Pour chaque PO dépensé pendant la Phase de Mouvement, le joueur arabe peut déplacer chacun de ses QG d'un hex. Les PO égyptiens doivent être dépensés pour déplacer les QG égyptiens. Les PO syriens doivent être dépensés pour déplacer les QG syriens. Aucune nation ne peut dépenser plus de deux PO par tour dans ce but. Le mouvement maximum des unités de QG est de deux hexs par tour.

2. Construction de ponts. Pour chaque PO dépensé par le joueur égyptien pour cette tâche, il peut construire un pont dans un hex de canal.

3. Déblocage des réserves. Pour chaque PO dépensé pour cette tâche, le joueur arabe peut débloquer une division d'infanterie ou mécanisée, ou deux brigades de la réserve. Pour chaque groupe de deux PO dépensés, le joueur arabe peut débloquer une division blindée de la réserve. Les unités de réserve sont décrites dans la règle 23. Les PO égyptiens et syriens doivent être utilisés pour débloquer les réserves égyptiennes et syriennes respectivement. Lorsqu'elles sont débloquées, les unités de réserve se déploient dans les deux hexs (front de Suez) ou dans les quatre hexs (front Syrien) de la position du marqueur de réserve.

Toutes les unités de réserve égyptiennes sont débloquées immédiatement sans avoir à dépenser de PO lorsqu'une unité terrestre israélienne quelconque traverse le canal de Suez par un pont, mouvement amphibie ou héliporté.

Les réserves syriennes représentées par un pion *spécifique* sont débloquées sans avoir à dépenser de PO à partir du moment où une unité israélienne se retrouve à l'est du fossé anti-chars (ou son extension sur la frontière libanaise) et placées dans les quatre hexs du marqueur de réserve.

Les unités débloquées de cette manière par le mouvement israélien sont placées sur la carte au moment où les conditions sont remplies, même si c'est en plein milieu du mouvement israélien. Les réserves qui ne sont pas débloquées ne sont pas techniquement sur la carte et

ne peuvent pas être attaquées par l'artillerie ou les unités aériennes.

Le joueur arabe commence la partie avec 19 PO égyptiens et 3 PO syriens. Des PO supplémentaires sont accumulés aux tours indiqués sur le calendrier des tours. Les PO peuvent être dépensés immédiatement ou accumulés pour être utilisés plus tard. Un même PO ne peut être utilisé que pour une seule tâche et est dépensé une fois utilisé ; il ne peut pas être appliqué à plus d'une tâche. Les PO syriens et égyptiens sont distincts, ils ne peuvent pas être échangés entre les deux nations.

Les PO disponibles doivent être indiqués sur le curseur de PO.

23. PREPARATION DU JEU

Commencez par déployer les cartes côte-à-côte. Le joueur israélien s'assoit d'un côté (nord ou sud) et le joueur arabe en face. Posez à côté les différentes fiches des forces armées et mettez les pions dans les cases correspondantes. Si la règle 30, empilement optionnel n'est pas utilisée, il n'est pas nécessaire que les unités correspondent aux identifications historiques, contrairement aux symboles, facteurs et silhouettes.

Les troupes de départ israéliennes doivent être placés dans l'hex dont les coordonnées sont indiquées sous l'unité sur la fiche. Les compagnies d'infanterie (0-1-4) doivent être placées une par hex fortifié israélien sur la bonne carte de Front. Les unités israéliennes mobilisées au départ peuvent être placées dans n'importe quelle case de mobilisation, ou réparties entre les deux.

Après que le joueur israélien a placé ses forces, le joueur égyptien place ses réserves non mobilisés là où c'est indiqué sur la carte du front de Suez (les réserves non mobilisés sont les pions avec un symbole d'unité, mais sans facteurs en bas). Chacun de ces pions correspond à une des cases de la section de réserves égyptiennes non mobilisées sur la fiche des forces armées égyptiennes. Mettez toutes les unités de combat représentées par les pions de réserve dans la case appropriée ; l'identification des unités est importante et doit être respectée. Ensuite, placez toutes les unités indiquées comme étant disponibles au départ (sauf les avions et les hélicoptères) sur la carte du front de Suez, dans n'importe quels hexs à l'ouest du canal de Suez (y compris les hexs de canal si une route est présente sur la rive ouest).

Les unités syriennes sont placées de manière identique, sauf que toutes les unités de départ sont placées sur la carte du front Syrien à l'est du fossé anti-chars et son extension sur la frontière libanaise.

24. MOBILISATION D'ISRAEL

La majorité de l'armée israélienne n'est pas immédiatement disponible et doit être mobilisée pour l'action. La fiche des forces armées israéliennes indique quand les unités deviennent disponibles. A la fin de la Phase de Mouvement israélienne du tour où les unités deviennent disponibles, elles peuvent être placées dans la case du front de Suez ou celle du front Syrien. Pendant la Phase de Mouvement suivante (ou pendant n'importe quelle Phase de Mouvement irrégulier ultérieure dans le cas d'unités irrégulières) du tour de joueur israélien, elles peuvent se déplacer d'une case à l'autre, ou entrer sur la carte. Les unités dans la case du front de Suez ne peuvent entrer que sur la carte de Suez ; celles dans la case du front syrien ne peuvent entrer que sur la carte du front syrien.

Les unités qui entrent sur une carte ne peuvent le faire que par un hex de route ami, comme expliqué dans la règle 18. Les troupes qui se déplacent d'une case de front à une autre ne peuvent pas entrer sur la carte pendant cette phase.

Les troupes indiquées comme étant mobilisées au départ commencent la partie dans les cases de front et peuvent en sortir au premier tour.

25. TRANSFERT DE FRONTS

Le joueur israélien peut à tout moment retirer des unités de la carte, mais uniquement par un hex de route d'entrée ami. Les unités sont placées dans la case de front correspondante. Au prochain tour, elles pourront revenir sur la carte ou changer de case de front de la même façon que les unités qui viennent d'être mobilisées. Les unités arabes ne peuvent jamais quitter la carte.

26. LE JOURDAIN

Le fleuve est large et profond ; les unités arabes ne peuvent pas attaquer sur l'autre rive. Les unités arabes peuvent le traverser, par un pont ou en utilisant le mouvement amphibie, ou par assaut héliporté (si elles en sont capables) et, une fois traversées, elles peuvent attaquer les unités israéliennes. Il est impossible d'attaquer à travers un côté d'hex du Jourdain, sauf s'il y a un pont. L'artillerie arabe ne peut pas tirer sur une unité israélienne sur l'autre rive à moins d'être observée par une unité arabe présente sur l'autre rive, même s'il y a des troupes arabes à Hermon. Les unités israéliennes peuvent librement attaquer à travers le Jourdain.

27. GARNISONS

Les israéliens reçoivent plusieurs compagnies d'infanterie 0-1-4 en garnison des complexes de bunkers. Comme ces unités n'ont pas de facteur d'attaque, elles ne peuvent pas être réorganisées ni utilisées pour réorganiser d'autres unités. Toutefois, si le joueur israélien place six de ces unités dans la même case de front, il peut les retirer immédiatement et les remplacer par une brigade d'infanterie 8-9-8 de la case Scrapped. Comme il y a quatorze de ces unités dans le jeu, ce processus peut être réalisé deux fois.

28. ALLIES ARABES

Les unités du Maroc, de Jordanie et d'Irak ont rejoint les forces d'Egypte et de Syrie pendant la guerre. Les troupes marocaines commencent la partie disponibles pour l'Egypte et la Syrie et peuvent être déployées selon la règle 23. Les troupes jordaniennes apparaissent comme indiqué sur la fiche des forces armées syriennes et peuvent se déplacer sur la carte du front Syrien dans n'importe quel hex du bord sud, à l'est de, mais pas dans, la Jordanie. Les troupes irakiennes apparaissent comme indiqué sur la fiche des forces armées syriennes et peuvent se déplacer sur la carte du front syrien dans n'importe quel hex à l'est du Liban, mais pas dedans.

Les unités arabes alliées ne peuvent pas être réorganisées une fois détruites ni ne peuvent être utilisées pour

réorganiser des unités égyptiennes ou syriennes.

Fin des règles de base

REGLES OPTIONNELLES

29. FUSION DES UNITES RECCE

Le joueur israélien peut fusionner des compagnies recce pour former des bataillons de chars. Quatre bataillons de chars israéliens (6-4-8) sont fournis avec la désignation *Converged*. Si le joueur israélien a trois compagnies recce empilées dans le même hex ou présentes dans la même case de front à la fin de sa Phase de Mouvement normale, il peut alors les remplacer par un bataillon de char *Converged.* Un bataillon fusionné fonctionne comme une unité normale et non comme une unité irrégulière. Les unités fusionnées peuvent se décomposer en trois compagnies recce de façon similaire.

30. LIMITES D'EMPILEMENT OPTIONNELLES

Le joueur israélien peut considérer que toutes les unités d'une brigade (toutes les unités avec la même désignation de brigade) sont l'équivalent d'une seule brigade en ce qui concerne l'empilement. Par exemple, la 7ème brigade israélienne est composée de quatre bataillons de chars, un bataillon d'infanterie mécanisée et une compagnie recce.

En utilisant cette règle, les bataillons fusionnés ne sont pas considérés comme faisant partie de la même brigade bien qu'elles portent toutes la même désignation (*Converged*) au niveau de l'identification de brigade.

31. EXPLOITATION SYRIENNE

L'armée syrienne a rapidement obtenu une percée dans les hauteurs du Golan. Pour simuler ceci, à la fin du tour de joueur arabe du 6 octobre (le premier tour de la partie), les Syriens peuvent effectuer une Phase de Mouvement supplémentaire. Toute unité syrienne non neutralisée avec un facteur de mouvement peut le dépenser entièrement, mais ne peut pas utiliser le mouvement sur route. Les alliés arabes ne peuvent pas exploiter de cette façon.

Pendant sa Phase de Mouvement supplémentaire, le joueur syrien reçoit 4 points d'opérations supplémentaires. Ils ne peuvent être utilisés que pour débloquer des réserves (qui peuvent ensuite exploiter). Les QG ne peuvent pas bouger pendant l'exploitation. Les unités syriennes peuvent utiliser le mouvement sur route pendant l'exploitation à l'est du fossé anti-chars et son extension sur la frontière libanaise.

32. POINTS D'OPERATIONS ARABES VARIABLES

Le calendrier des points d'opérations est conçu pour représenter aussi précisément que possible les capacités opérationnelles arabes. La difficulté avec ce système est qu'il permet aux israéliens de prédire précisément les opérations que sont capables de faire les arabes un peu à l'avance, capacité qu'ils n'avaient pas en réalité. Si cela devient un problème dans le jeu, incorporez les changements de règles suivants :

1. Les deux nations arabes reçoivent les points d'opérations prévus jusqu'au tour 2 (7 octobre). Ensuite, chaque pays arabe lance un dé sur la table de points d'opérations. Ce jet est fait au début du tour arabe, et le nombre de points gagnés est immédiatement ajouté au total de points d'opération de la nation.

2. Une fois au cours de la partie, les Egyptiens peuvent faire une opération spéciale. Elle peut avoir lieu n'importe quand après le tour du neuf octobre (tour 4). Au tour où une opération spéciale est déclarée, le joueur égyptien reçoit quatre points d'opérations supplémentaires à dépenser ce tour.

Table des Points d'Opérations

Dé	*Points reçus*
1	2
2	2
3	1
4	1
5	0
6	0

33. JOUER SUR UN SEUL FRONT

Bar Lev a été conçu pour permettre aux joueurs de ne joueur qu'un seul des fronts s'ils le souhaitent ; ceci est une bonne façon d'apprendre le jeu car il faut moins de pions et moins de décisions stratégiques. Les joueurs doivent décider du front qu'ils veulent jouer. Toutes les règles s'appliquent, avec les ajouts suivants :

1. Ordre de Bataille : Toutes les unités arabes normalement disponibles sur le front choisi sont disponibles. Les unités israéliennes sont disponibles en fonction des conditions suivantes :

A. Unités terrestres non artillerie : Toutes les unités terrestres non artillerie listées dans le tableau de mobilisation israélienne sont imprimées avec un R ou un Z à côté de leur case de type. Celles avec un R sont disponibles sur le front syrien, celles avec un Z sur le front de Suez. Les unités disponibles apparaissent comme indiqué dans les règles standards.

B. Unités d'artillerie. Lorsqu'un groupe d'unités d'artillerie est mobilisé, la moitié des unités disponibles ira sur chaque front. Dans le cas d'un nombre impair d'unités, lancez un dé pour l'unité supplémentaire. Sur 1-3, l'unité est disponible sur le front syrien, sur 4-6 sur le front de Suez.

C. Unités aériennes. A chaque tour, le joueur israélien lance le dé une fois par type d'unité aérienne. Sur 1-3, Sur 1-3, l'unité est disponible sur le front syrien, sur 4-6 sur le front de Suez. Il est possible d'avoir tous les F4, mirages III et hélicoptères israéliens disponibles sur un front et tous les autres avions sur l'autre.

2. Allocation aérienne. Une séquence légèrement différente du jeu de base est suivie pour l'allocation de l'aviation. Le joueur arabe écrit ses allocations. Le joueur israélien lance un dé pour déterminer quels avions sont disponibles. Il annonce ensuite verbalement ses allocations, ensuite le joueur arabe révèle les siennes.

Les règles pour jouer sur un front peuvent aussi être utilisées pour une partie à quatre joueurs. Deux des joueurs commandent les Egyptiens et les Syriens. Les deux autres commandent les deux fronts israéliens. Les troupes et l'aviation sont allouées comme indiqué ci-dessus. Les joueurs israéliens peuvent

volontairement transférer des troupes d'un front à un autre.

Fin des règles optionnelles.

REGLES ARIENNES

1. INTRODUCTION

L'ajout des règles aériennes dans Bar Lev est prévu pour donner un aperçu des problèmes de la guerre moderne dans une dimension peu couverte par les autres jeux. En les combinant avec les règles terrestres, il est possible d'examiner l'interaction de l'aviation moderne, des opérations héliportées, de l'artillerie de défense aérienne et du combat au sol.

2. UNITES AERIENNES

Il existe trois types d'unités aériennes dans ce jeu :

A. Avions. Ils représentent chacun 18 groupes d'avions militaires comme les chasseurs ou les bombardiers.

B. Hélicoptères. Ils représentent chacun 25 hélicoptères israéliens ou 50 arabes.

C. Artillerie de défense aérienne. Ils représentent un bataillon de défense aérienne israélien ou un régiment arabe.

Le tableau d'identification des unités indique les symboles et les silhouettes utilisés pour identifier les pions.

3. SEQUENCE DU TOUR

Au début de chaque tour de jeu, avant chaque tour de joueur, un tour aérien a lieu. Les deux joueurs effectuent des missions, des combats aériens et des combats en relation avec l'aviation pendant ce tour aérien.

Chaque tour aérien est divisé en cinq phases :

1. Allocation de l'aviation
2. Placement des attaques au sol
3. Résolution des dogfights
4. Résolution des combats en relation avec l'aviation
5. Résolution des attaques au sol

Cette structure doit être suivie pour s'assurer de sa résolution correcte. L'activité hors de cette phase n'est pas autorisée.

4. PHASE D'ALLOCATION AERIENNE

La phase d'allocation aérienne est divisée en trois segments :

1. Allocation de missions simultanée. Pendant ce segment, chaque joueur doit décider quel type d'avion effectue quelle mission. Le joueur israélien doit décider sur quel front il envoie ses avions (les avions égyptiens sont limités au front de Suez ; les avions syriens et irakiens sont limités au front syrien).

Il y a deux types de missions aériennes : supériorité aérienne et attaque au sol. Les avions avec un code de capacité B (bombardier) ne peuvent faire que des attaques au sol. Ceux avec un code FB (chasseur bombardier) peuvent faire les deux missions.

Les allocations en mission sont faites simultanément. Le meilleur moyen est que le joueur israélien écrive ses allocations et que le joueur arabe les fasse verbalement. Ensuite le joueur israélien révèle ses allocations écrites.

2. Allocation en supériorité aérienne arabe. Après l'allocation simultanée, le joueur arabe doit allouer ses avions en mission de supériorité aérienne soit en dogfight, soit en rebond. Le joueur arabe peut allouer les avions des deux fronts à l'une ou l'autre de ces activités (une activité par avion), mais il doit allouer en dogfight sur chaque front au moins autant d'avions que le joueur israélien en a alloué en supériorité aérienne. Si le joueur arabe a le même nombre d'avions en supériorité aérienne (ou moins) sur un front que le joueur israélien, alors tous les avions arabes en supériorité aérienne doivent être engagés en dogfight.

3. Allocation en supériorité aérienne israélienne. Ensuite le joueur israélien ses avions en mission de supériorité aérienne soit en dogfight, soit en rebond. Il doit allouer au moins un avion en dogfight sur le front de Suez et un autre sur le front syrien.

Note : Il y aura des cas où il n'y aura pas suffisamment d'avions d'un certain type pour atteindre le niveau minimum indiqué sur la TRC aérien. Ces avions peuvent néanmoins être alloués et utilisés pour remplir les obligations des règles aériennes. Par exemple, un Super Mystère peut être alloué en dogfight sur le front syrien, et bien qu'il soit incapable d'abattre n'importe quel avion arabe, il remplira quand même l'obligation d'allocation d'une unité aérienne en dogfight.

Le Super Mystère et le Mystère IV sont considérés comme étant du même type et peuvent se combiner pour tirer. Il en va de même pour le Mirage III et le Barak.

La phase d'allocation de l'aviation ne s'applique qu'aux avions, elle ne concerne pas les hélicoptères ni les unités d'artillerie de défense aérienne.

5. PLACEMENT DES ATTAQUES AU SOL

Chaque camp place simultanément ses avions pour les attaques au sol. Chaque unité aérienne qui attaque doit être placée sur une unité terrestre ennemie ou pile. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent être alloués à une pile ennemie, mais chaque attaque au sol doit avoir lieu contre une pile ennemie ; les attaques contre des hexs vides ne sont pas autorisées.

6. DOGFITHS

Différentes procédures sont utilisées pour résoudre les dogfights arabes et israéliens. Le combat aérien arabe est résolu en premier.

Si le joueur arabe a au moins deux fois plus d'avions alloués en dogfight sur un front que le joueur israélien, il détruit un avion israélien sur un jet de 6. S'il en a trois fois plus, il détruit un avion israélien sur un jet de 5-6. S'il en a moins du double, il ne peut détruire aucun avion. Le joueur arabe lance le dé une seule fois par front, il est donc impossible de détruire plus d'une unité aérienne israélienne par tour et par front en dogfight.

Après les dogfights arabes, le joueur israélien résout les siens en utilisant la TRC aérien. D'abord, rassemblez les unités aériennes allouées en dogfight sur chaque front par type (tous les F4, tous les A4, etc.). Pour chaque type, localisez la colonne correcte du tableau correspondant au nombre de facteurs aériens (arrondissez à l'inférieur) puis lancez un dé. Faites un jet séparé pour chaque type d'avions sur un front, et un seul jet par front pour chaque type.

Croisez le résultat avec le nombre de facteurs aériens d'un type donné : le nombre correspondant sur la TRC aérien est le nombre d'avions arabes en dogfight qui sont détruits. La procédure de dogfight ne peut pas détruire plus d'avions que le joueur arabe n'en a d'engagés sur ce front.

Par exemple, le joueur israélien a quatre F4 et quatre A4 alloués en dogfight. Il lance un dé pour les F4 et obtient 1. Il note que le résultat indique que deux avions arabes sont détruits. Pour les A4 il obtient un 3, ce qui indique qu'aucun avion arabe n'est détruit.

Lorsque les deux camps ont résolu leurs dogfights, les pertes notées sont retirées. Les unités israéliennes détruites par les dogfights arabes ne sont pas retirées avant ce moment, et sont donc disponibles pour participer aux dogfights israéliens. Pour déterminer les pertes, retournez tous les pions des deux camps engagés en dogfight et tirez au sort le nombre correct d'unités aériennes détruites. Dans l'exemple précédent, le joueur arabe retournerait toutes ses unités aériennes en dogfight et le joueur israélien en tirerait deux pour les éliminer.

7. COMBAT EN RELATION AVEC L'AVIATION

Il y a deux formes de combat en relation avec l'aviation : *le tir d'artillerie de défense aérienne* et le *rebond*. Le combat en relation avec l'aviation est résolu en trois étapes.

D'abord, les deux camps placent les avions alloués en rebond sur la carte. Ils peuvent être placés dans n'importe quel hex du front approprié ; il n'y a pas de limite au nombre d'avions en rebond pouvant être alloués dans un même hex. Les avions en rebond ne sont pas obligés d'être placés dans un hex contenant un avion ennemi. Pour éviter la confusion, les avions en rebond devraient être retournés.

Ensuite, les deux camps résolvent les tirs d'artillerie de défense aérienne. Chaque unité d'artillerie de défense aérienne peut tirer sur une pile d'avions ennemis à portée. N'oubliez pas que les portées de l'artillerie sont doublées sur le font syrien. Les unités d'artillerie de défense aérienne avec une portée de zéro ne peuvent tirer que sur les avions qui occupent leur hex. Elles tirent en utilisant la TRC anti aérien. Lancez un dé par unité qui tire et appliquez le résultat donné. Un résultat K/A signifie qu'une unité aérienne dans l'hex est détruite et que les autres abandonnent. Un résultat 2K/A signifie que deux unités aériennes dans l'hex sont détruites et que les autres abandonnent. Les pertes sont déterminées aléatoirement comme pour un dogfight. Un résultat abandon signifie que les unités sont immédiatement retirées de la carte et ne peuvent pas terminer leur mission aérienne ; elles seront à nouveau disponibles à l'utilisation au prochain tour sans pénalité. Toutes les unités aériennes dans un hex sont affectées par un résultat *abandon*, même si elles font des missions différentes.

Les unités d'artillerie de défense aérienne avec une portée supérieure à zéro peuvent soustraire 2 à leur dé lorsqu'elles tirent sur des avions qui occupent leur hex. Les unités d'artillerie de défense aérienne ne peuvent pas tirer contre des avions ennemis en rebond contre des unités terrestres amies. Le joueur israélien peut ignorer un résultat d'abandon causé par une unité d'artillerie de défense aérienne en perdant une unité aérienne supplémentaire. Si une pile subit une résultat abandon par plusieurs unités d'artillerie de défense aérienne, il doit perdre une unité aérienne pour chaque résultat d'abandon subi afin de pouvoir ignorer l'abandon et terminer la mission.

Troisièmement, les deux camps résolvent les *rebonds.* Tous les avions alloués en rebond et empilés avec un avion ennemi alloué en attaque au sol attaquent maintenant en utilisant la TRC aérien. Les avions israéliens en rebond contre les avions arabes voient leur force doubler. Donc, deux A4 compteraient comme quatre A4 sur la TRC aérien. Les avions en mission d'attaque au sol attaqués en rebond ne peuvent pas attaquer les avions qui les attaquent.

Les avions en rebond qui n'attaquent aucun avion ennemi deviennent des avions d'interdiction. Un avion d'interdiction reste sur place pendant la Phase de Mouvement ennemie. Pour chaque unité aérienne en interdiction dans un hex, les unités terrestres ennemies doivent payer un point de mouvement supplémentaire pour quitter l'hex. Toutefois, une unité terrestre interdite peut toujours se déplacer d'un hex, quel que soit le nombre d'avions adverses.

8. ATTAQUES AU SOL

Tous les avions alloués en attaque au sol qui n'ont pas été détruits ni forcés d'abandonner par une mission de rebond ou un tir anti aérien peuvent maintenant effectuer leur attaque au sol. Tous les avions du même type dans le même combinent leurs facteurs et attaquent chaque unité terrestre de la pile en utilisant la TRC terrestre. Chaque type d'avion attaque séparément, mais tous les avions du même type doivent combiner leurs facteurs. Les unités terrestres qui sont neutralisées deux fois de suite sont détruites.

Notez que certains terrains affectent les attaques au sol ; voir le tableau des effets du terrain.

9. MISSILES ANTI-RADAR

Deux tours de jeu après qu'un avion israélien a été détruit ou forcer d'abandonner à cause de missiles sol-air (SA 2/3, SA 6 ou SA 6 Mobile), le joueur israélien peut commencer à faire une troisième forme de mission aérienne : *la frappe anti-radar*. Seul le F4 peut faire cette mission. L'unité aérienne F4 est placée dans n'importe quel hex contenant une unité de missile sol-air pendant la phase d'allocation des attaques au sol. Le F4 est immunisé à tous les tirs anti aériens et aux missions de rebond. Toutes les unités de missiles sol-air dans un hex attaqué de la sorte ajoutent 2 à leur dé lorsqu'elles tirent contre n'importe quel avion israélien au cours de ce tour.

Les avions en mission anti radar ne peuvent faire aucune autre mission ce tour. Le joueur israélien ne peut jamais avoir plus de F4 en mission anti radar qu'il n'y en a de prévue en réception de l'aide militaire US (voir règle 16) jusqu'à ce tour. En d'autres termes, il ne peut pas faire de mission anti radar avant le 13 octobre (tour 8), quel que soit le moment où le premier avion israélien a

abandonné ou été détruit, et peut ensuite faire une mission par tour jusqu'au 15 octobre (tour 10). Après le tour 10, il peut faire deux missions anti radar par tour jusqu'à la fin de la partie.

10. HELICOPTERES

Les arabes et les israéliens ont des hélicoptères. Chaque pion hélicoptère israélien peut transporter un bataillon de parachutiste ; chaque pion hélicoptère arabe peut transporter une brigade de parachutistes ou de commandos.

Les hélicoptères transportent des unités pendant le segment d'allocation de mission simultané de la phase d'allocation aérienne. Les hélicoptères arabes, comme les avions, sont gardés hors-carte jusqu'à leur utilisation. Ils peuvent entrer sur la carte en transportant des unités qui ont été laissées hors-carte (comme des unités qui entrent en jeu pour la première fois, par la mobilisation ou le remplacement), ou peuvent entre vides. Les hélicoptères qui entrent vides peuvent ramasser des unités sur la carte au coût de deux points de mouvement pour l'hélicoptère. Les hélicoptères peuvent débarquer des unités terrestres dans la ZDC d'unités ennemies, ou directement dessus. Les hélicoptères israéliens sont basés dans les cases de mobilisation de front et peuvent entrer vides ou transportant des unités provenant de la même case de mobilisation.

Tous les hélicoptères ont une portée de 20 points de mouvement. Chaque hex du front de Suez coûte 1 PM et ½ PM sur le front syrien. Ramasser une unité sur la carte coûte 2 PM, ainsi que pour la débarquer, quelle que soit la carte. Les hélicoptères terminent leur mouvement dans l'hex où ils débarquent des troupes. Ils ne peuvent pas atterrir dans un hex de pleine mer ou de lac. Les hélicoptères israéliens ne peuvent pas atterrir à Damas. Les hélicoptères qui atterrissent dans un hex de canal sont considérés comme étant du côté du canal où il y a une route. Ils ne peuvent pas se déplacer directement d'une carte à une autre. Seuls les hélicoptères israéliens peuvent changer de front.

Les hélicoptères peuvent être attaqués en rebond dans certains cas. Lorsque les hélicoptères ont tous terminé leur mouvement, lancez un dé pour chacun. Sur un jet de 1, 2 ou 3, il est détecté et peut être attaqué en rebond, du moment que le joueur ennemi a au moins un avion en supériorité aérienne alloué en rebond sur ce front. Les hélicoptères sont attaqués en rebond de la même façon qu'une attaque au sol normale, sauf que l'avion qui attaque voit sa force tripler. Si un joueur a des avions en attaque au sol et des hélicoptères dans le même hex et que le joueur ennemi souhaite attaquer les deux en rebond, il doit indiquer quelles unités attaquent les hélicoptères et quelles unités sont en attaque au sol. Si un hélicoptère est détruit par un rebond, l'unité qu'elle transporte est également détruite.

Les hélicoptères ne sont pas sujet au tir anti aérien des missiles sol-air (les unités de défense aérienne avec une portée supérieure à zéro), mais ils le sont à celui des canons de défense aérienne (les unités de défense aérienne avec une portée de zéro) au-dessus desquels ils passent ou s'ils terminent leur mouvement dans le même hex. Ce type de tir anti aérien n'observe pas l'hélicoptère pour la mission de rebond ; il faut toujours obtenir le bon résultat au dé pour cela.

Les hélicoptères retournent automatiquement à la base (hors-carte ou dans une case de mobilisation) à la fin de la phase de résolution des attaques au sol. Ils ne sont pas obligés de tracer une quelconque ligne de mouvement et ne sont pas sujets au tir lorsqu'ils rentrent.

Le joueur israélien peut envoyer ses hélicoptères directement d'une case de mobilisation à une autre pour transférer ses unités de parachutistes plus rapidement. A la fin de la phase de résolution des attaques au sol, les hélicoptères peuvent rester dans cette case ou revenir dans l'originale. Les hélicoptères qui font une telle mission ne peuvent pas être attaqués en rebond. Les unités débarquées sur la carte par hélicoptère ne peuvent pas se déplacer quelle que soit la Phase de Mouvement jusqu'à la fin du tour de jeu, mais elles peuvent tirer pendant les phases de combat ultérieures. Les unités israéliennes transférées d'une case de mobilisation à une autre peuvent quitter leur case de destination pendant le tour où elles sont transférées, mais l'hélicoptère ne peut pas entrer sur la carte.

L'enveloppement vertical a lieu lorsqu'une unité débarque directement sur une unité ennemie. Après la résolution des attaques au sol, mais avant le retour à la base des hélicoptères, le combat résultant de l'enveloppement vertical est résolu. Les unités terrestres en défense sont autorisées à faire un premier tir (si elles ne sont pas neutralisées), mais doivent tirer contre toutes les unités en assaut avec un seul tir, en combinant les facteurs de défense des unités en assaut. Si les unités en assaut survivent, elles peuvent tirer contre toutes les unités en défense en un seul tir, en combinant les facteurs de défense de toutes les unités en défense. Si le défenseur survit, le tir continue sur une base simultanée jusqu'à ce qu'un seul des camps survive. *Note :* Une unité déjà neutralisée ne peut pas riposter et est par conséquent éliminée. Si les unités en assaut sont éliminées, les hélicoptères le sont aussi. Si les unités en assaut sont victorieuses, elles peuvent rester sur place ou retourner à la base avec leurs hélicoptères.

Il n'est pas possible de faire un enveloppement vertical si un rapport d'au moins 1/2 ne peut pas être obtenu contre les unités en défense.

11. ATTAQUE DES AERODROMES

Parfois au cours du jeu, un joueur pourra vouloir garder certaines ou toutes ses unités aériennes au sol sans les envoyer en mission. Tout avion ennemi alloué en rebond ce tour peut à la place attaquer l'aérodrome. Seuls les avions israéliens alloués au front de Suez peuvent attaquer les aérodromes égyptiens ; seuls les avions alloués sur le front syrien peuvent attaquer les aérodromes syriens, mais ils ne peuvent pas combiner les types d'avions pour cela.

Les attaques d'aérodromes sont résolues en deux étapes.

1. Lancez un dé. Le résultat donne le nombre d'avions en rebond qui sont détruits par les défenses aériennes de la base.
2. Les avions en rebond qui ont survécu attaquent les avions au sol. Cela est résolu comme un rebond normal, sauf que la force des avions en rebond est triplée.