Série Combat Opérationnelle :

DAK –II : Deutsches Afrika Korps, Vol. I

©2004.Multiman Publishing, LLC Tous droits réservés.

Table des matières :

Volume I

Règles Générales, pp 1 - 12
Règles Spéciales de l'Axe, pp. 12 - 14
Règles Spéciales Alliés, pp. 14 - 17
Options Générales, pp. 17 - 19
Options de l'Axe, pp. 19 - 20
Options Alliés, pp. 20

Scénarios :
• Scénario de Formation Compass (7.1), pp. 21 - 22
• Petite Offensive Italienne (7.2), pp. 23 - 24
• Scénario de Formation Sidi Barrani (7.3), pp. 24 - 25
• Début de Campagne Compass (7.4), pp. 25 - 26
• Début de Campagne Mars 41 (7.5), pp. 27 - 30
• Scénario Court Brevity (7.6), pp. 30 - 31
• Début de Campagne Brevity (7.7), pp. 31 - 33
• Petit Scénario BattleAxe (7.8), pp. 33 - 35
• Début de Campagne BattleAxe (7.9), pp. 35 - 37
• Scénario Court Crusader (7.10), pp. 38 - 39
• Début de Campagne Crusader (7.11), pp. 40 - 42
• Début de Campagne Janv. 42 (7.12), pp. 43 - 45
• Scénario Court Gazala (7.13), pp. 46 - 48
• Début de Campagne Gazala (7.14), pp. 48 - 51
• Début de Campagne Juillet 42 (7.15), pp. 51 - 55
• Scénario Court 1er Alamein (7.16), pp. 55 - 56
• Début de Campagne Alam Halfa (7.17), pp. 57 - 60

DAK -II liste de changement, p. 61
Tableaux des Cartes de l'Axe, p. 62
Tableaux des Cartes Alliés, p. 63

Volume II

• Début de la 3ème Campagne d'Alamein (7.18), pp. 1 - 5
• Scénario Court 3ème Alamein (7.19), pp. 5-7
• La Campagne du Désert Sep. 40 - Nov. 42 (L'ensemble du Super Burrito) (7.20), pp. 8-9
• Début de Campagne, le Dernier Jet du Joueur, 26 juin 1942 (7.21), pp. 9-12
•Le Dernier Jet du Joueur, 26 juin 1942—Version Une-Carte (7.22), pp 12-14

Liste des Pions, pp. 14 - 19
Notes Historiques, pp. 19 - 26
De tous les Tanks à toutes les Armes (article d'étude) pp. 26 - 29
Bibliographie Annotée, pp. 29 - 30
Notes de Conception, pp. 30 - 32
L'Arabe pour les Renards du Désert, p. 32
Abréviations, p. 32-33
Ordre d'Arrivée Allié, pp. 33 - 38
Ordre Allié de Retrait, pp. 38 - 39
Ordre d'Arrivée de l'Axe, pp. 39 - 42
Tableau Allié de retrait variable, p. 43

Volume III

Météorologie, p. 1
Effets du Terrain sur le Combat, p. 2
Effets du Terrain sur le Mouvement, p. 3
Diagramme de Reconstruction Commun, p. 4
Tableau d'Evénements Aléatoires, pp. 4 - 7
Diagrammes des distances Air et Terre, p. 8

Tests du jeu, vérifications, et ainsi de suite : Perry Andrus, John Best, Jim Daniels, Dean Essig, Keith Fortner, Owen Fuller, Simon Hoare, Scott Johnstone, Warren Kingsley, Rod Miller, Dave Powell, Nigel Roberts, Rick "Premier pour perdre Rommel" Robinson, Bob Runnicles

Commentaires et suggestions à propos de la 2ème édition : Shannon Cooke, Dave Demko, Morris Hadley, Scott Johnstone, Michael Junkin, Rod Miller, Paul Rozek

Aides de recherches : Perry Andrus, Marco Battarelli, Dirk Blennemann, Ulrich Blennemann, Joseph Vanden Borre, Vance Von Borries, James Broshot, Franc Chadwick, Marco Ferrari, Dave Freidrichs, Owen Fuller, Andrea Galliano, Jock Greene, Alessandro Massignani, Mark Milke, George Nafzinger, Dave Powell, Steve Rothwell, Dr Thomas Scheben, Mauro Spaziani, Anthony Stauton, Bill Stone, Mauro De Vita, Mike Yaklich
Graphismes : Dean N. Essig
Gestion de la production : Sara Essig
Traduction : Pascal TONOLI (Lovecraft67), Serge LAEMLIN (Welli)

La collection de George Nafzinger fut d'une grande aide dans ce projet. Elle peut être achetée chez :
George Nafzinger
PO Box 1522
West Chester, OH 45069-1522

Les OOBs des Armées de la deuxième guerre mondiale ont été employé dans ce projet. Ceux-ci peuvent être obtenus chez :

Stone & Stone
5250 Piedmont Court
Santa Rosa, Ca 95409

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

Voir à la page 61 du présent volume la Liste des éléments de DAK…

Introduction à la 2ème édition

Cette édition fait trois choses : j'ai corrigé tous les errata connus ; j'ai fait des changements basés sur les avis des joueurs ; et j'ai fait les ajustements nécessaires suite à la 3ème édition des règles de la Série OCS. Voir "La Liste des Changements" à la page 61 pour une pleine liste de ce qui a été fait.

Introduction

DAK est une simulation couvrant toute la campagne du Désert Occidental durant la Deuxième Guerre Mondiale. Elle couvre toutes les actions dans l'Est de la Libye / Ouest de l'Egypte, de Septembre 1940 à novembre 1942 Les unités qui ont participé à cette campagne sont montrées avec un grand détail, de la division jusqu'au niveau du bataillon (avec des formations au niveau de la compagnie). Les cartes, dessinées à une échelle de 8 Km par hexagone, sont une compilation de nombreuses sources comprenant les relevés Officiels Italiens et les cartes militaires allemandes du temps de guerre.

DAK est une simulation intense et massive de cette campagne, mais est également prévu pour être *aisément* jouable. Ce jeu est le point culminant du rêve de toute une vie pour moi et un certain nombre d'autres impliqués dans ce projet. Appréciez !

Les Joueurs : Le Joueur de l'Axe s'appelle le Joueur de l'Axe. Le Joueur Allié est parfois appelé le Joueur du Commonwealth ou Joueur Britannique aussi bien que Joueur Allié dans ces règles.

1.1 Pions multiples pour la même unité

Prenez le plus grand soin en choisissant les unités à employer. Certaines sont représentées par des pions différents, afin de différencier leur niveau de développement au cours de la campagne (nouvelles armes, organisations, etc.). Il faut être sûr de choisir le pion ayant les valeurs et les symboles corrects, comme énuméré dans l'installation ou l'ordre d'arrivée. Plus de détails sont donnés pour les unités qui changent fréquemment que pour celles qui ne changent jamais. Quelques unités ont des rappels graphiques, en ce qui concerne les règles dépendantes de la chronologie.

1.2 Trop de cartes, pas assez d'espace sur la table…

Quelques joueurs pourraient estimer que l'ensemble des cartes **DAK** dépasse leur capacité en terme d'espace de jeu, en raison d'un espace limité sur table. Ces joueurs vont être heureux de constater que le jeu arrive avec de petits scénarios et est arrangé de sorte que les campagnes elles-mêmes ne soient pas hors de portée. La carte E peut être laissée de côté jusqu'à qu'elle soit absolument nécessaire (c.-à-d. la guerre s'est déplacée en Egypte Orientale). peut être faite de deux manières : la carte E est mise entièrement de coté car le Commonwealth peut conduire sa guerre depuis Alexandrie ou bien l'on utilise une abstraction de la carte E, fournie en tant qu'aide de jeu. L'une ou l'autre méthode peuvent être facilement employées.

Pour ménager bien plus d'espace et jouer les campagnes, il est possible (bien que ce soit plus maladroit) de jouer avec la carte A sur une table séparée. Cependant, étant donnée l'importance de cette dernière, particulièrement pour l'effort logistique de l'Axe, on devrait essayer ceci uniquement si l'espace est absolument critique.

DAK est un excellent jeu pour ceux qui sont entrés dans "le jeu vertical" (le jeu étant monté sur un mur, ou au plafond, à l'aide d'aimants ou de matériaux comme la patafix). En raison de sa densité de pion raisonnablement basse, cette méthode de jeu fonctionne tout à fait bien.

1.3 Tours "Simulcast"

S'assurer de l'application de la version 2.4 des règles de série quand vous jouez à ce jeu.

1.4 Marqueurs standard OCS

Le jeu contient les planches de marqueurs standards OCS (en fait, deux d'entre elles). Vous y trouverez les pions dont vous aurez abondement besoin ; vous en trouverez également (les niveaux 4 des hérissons me viennent à l'esprit). Les pièces standardisées seront employées dans d'autres jeux OCS.

Les pions verts de Remplacement sont utilisés simultanément par les Alliés et les Italiens. Les Allemands ont leurs propres pions de Remplacement sur la planche de pions d'unités.

1.5 Règles « de campagne »

Chaque scénario indique s'il emploie les règles « de campagne ». Ces points de règles sont identifiés par un « c » devant leur numéro (par exemple c1.10). Si un scénario n'exige pas de telles règles, il convient alors de les ignorer. En outre, certaines règles facultatives sont également marquées comme règles de campagne. Celles-ci ne s'appliquent qu'aux employant les règles de campagne.

1.6 Notes d'installation

En plus des notations habituelles à OCS, les scénarii identifient la nationalité des unités de l'Axe grâce à la typographie du caractère :

• Caractères normaux pour les unités Italiennes

• Caractères italiques pour les unités allemandes, par exemple*21 Pz Div.*

1.7 Décisions d'avant jeu

En plus des choses habituelles que les joueurs doivent décider avant de jouer n'importe quel jeu (qui obtient quel coté ? où mettre les bretzels ? quand commander la pizza ?...), les entités suivantes doivent être déterminées avant de commencer **DAK** (certaines sont des règles de campagne et peuvent être ignorées dans les scénarios ne les utilisant pas)

• Arrivée et départ du Flieger Korps Allemand par événement aléatoire ou de façon historique ?

• Retraits Alliés par l'intermédiaire de la Table de Retrait/Retour Aléatoire ou de façon historique ?

• Convoi Tigre historique ou selon la convenance du Joueur ?

• Déterminer les options à employer dans le jeu, s'il y en a (voir la section 6.0)

2.0 Variations aux règles de série

2.1 Hérissons

2.1a <u>Hérissons imprimés sur la carte</u> Les hérissons qui sont imprimés sur la carte ne peuvent pas être détruits, réduits, ou améliorés. EXCEPTION : les hérissons de Tobrouk, imprimés en tant que niveau 3 sur la carte, commencent au niveau 1 (au début de la campagne de septembre 1940) et atteignent un niveau 3 au 1er Avril 41. Cette mise à niveau se produit indépendamment de qui possède la position de Tobrouk (tout les hexs de hérisson faisant la frontière de la forteresse) à ce moment là. Si la propriété complète n'est pas acquise au 1 avril, retarder la mise à niveau jusqu'à la fin du tour durant lequel l'un ou l'autre des joueurs possède clairement tous les hérissons de Tobrouk.

Les hérissons imprimés sur la carte (et les améliorations aux fortifications de Tobrouk) ne sont pas comptés dans les limitations ci-dessous.

<u>Note de Conception.</u> L'armée italienne a permit aux fortifications d'avant-guerre de se déliter. De plus, elle n'a eu ni le temps ni l'équipement nécessaire à les améliorer lors du démarrage de Compass. Par la suite, les troupes du Commonwealth occupèrent ces forts et commencèrent un programme d'amélioration d'urgence après l'intervention Allemande sur ce théâtre (en mars 1941). Pour plus de simplicité, l'amélioration des hérissons se produit **indépendamment** du joueur qui les occupe. Si l'Axe a déjà réoccupé toute la forteresse, l'on peut assumer pour leur part un intérêt égal à celui des Alliés en ce qui concerne la défense de Tobrouk. Dans le cas (extrêmement rare et preuve d'une grande maîtrise du jeu si l'on se base sur les résultats des tests) où les Italiens conserveraient Tobrouk, on peut supposer qu'ils auraient balayé les toiles d'araignées dans les bunkers, qu'ils avaient par ailleurs eux-mêmes construit.

2.1b Nombre maximal de constructions. Aucun joueur ne peut construire un hérisson de niveau supérieur à 1. Chaque joueur ne peut dépasser en nombre de constructions de hérissons le nombre qui lui est attribué (chaque scénario en donne le nombre disponible). Les hérissons capturés à l'ennemi ne comptent pas pour cette limitation; cette restriction reflète simplement le nombre que le joueur peut lui-même construire. Les joueurs doivent enregistrer le nombre de hérissons qu'ils construisent en fonction de leur total disponible. Les hérissons capturés par l'ennemi ou plus tard détruit comptent toujours pour le total que le joueur a établi (la limitation est fait sur le nombre "mis en chantier").

• Axe : 20

• Allié : 20

2.2 Coûts du carburant

La règle usuelle « payer 1 PR pour le QG » et toutes les unités indépendantes sont approvisionnées (cf. 11.5c, partie B, des règles de la série) ne s'applique pas dans ce jeu. Toutes les unités non divisionnaires doivent être payées séparément. Les unités divisionnaires sont manipulées normalement.

2.3 Conditions de trace des ports

Exception au point 19.0c de la règle OCS, tout port d'une capacité courante de 2T ou plus peut être Source d'une Trace de ravitaillement, si capable.

c2.4 Reconstructions d'unités à Tobrouk

Cette règle permet aux remplacements Pax (pas les remplacements Eq, lesquels doivent être manipulés normalement) de reconstruire les unités dans les hérissons de Tobrouk, même si elle est adjacente à une unité ennemie **et** distante d'un QG ami. Ceci peut être appliqué à l'Axe ou aux unités Alliés si les repl(s) de Pax est à côté de l'unité l'absorbant et à l'intérieur de la ligne de Tobrouk

Note de conception : Cette règle permet au joueur occupant les retranchements de Tobrouk de renforcer ses unités sans avoir à les retirer de la ligne de front. Ceci peut être critique pendant le long siège de la forteresse, comme cela c'est produit historiquement.

c2.5 Equivalents de transport

Les allocations de transport maritime trans-Med et le cabotage ont été ajustées dans DAK II pour prendre en compte les différences entre la 2.0i et v3.0.Ceci inclut la nouvelle méthode de calcul des coûts de chargement pour les unités, le changement dans l'approvisionnement des bases aériennes et l'arrivée activée des unités aériennes de renforts au lieu d'arrivée inactive.

3.0 Règles générales spéciales

3.1 Notes pour le maniement des cartes et des tours

3.1a Système de marquage des tours. DAK utilise une méthode à deux étages d'enregistrement de tours (identique à celui utilisé dans **Tunisia**). Un marqueur Mois est employé pour indiquer le mois courant. Chaque mois contient un certain nombre de «1/2-semaines" basées sur le calendrier réel. Chaque 1/2-semaine représente un tour de jeu et est enregistrée en utilisant le marqueur de tours sur la piste des 1/2-semaines.Placer le marqueur dans la première 1/2-semaine de jeu dans le scénario et avancer ce marqueur le long de la piste jusqu'à ce que vous jouiez le dernier tour du mois. Avancer alors le marqueur de mois en conséquence.

Les 1/2-semaines sont marquées en utilisant la date du premier jour de la 1/2-semaine. Noter que le tour du 29 février n'est pas employé dans **DAK**.

3.1b Hexagones de terrain multiples. Appliquer la règle de série (cf. 6.2f).

3.1c Diagramme des distances routières. Ce diagramme (imprimé dans le volume III des règles de DAK -II) donne les distances entre un assortiment de points de la carte. Les distances sont indiquées en PMs de camion (aussi la valeur change quand d'autre types de mouvement sont utilisés et que la route côtière est impliquée). L'itinéraire donné est le plus direct, ainsi, si vous avez des doutes sur le choix de la route la plus courte, compter les PMs pour vous r'assurez. Les distances données le sont pour les périodes suivants celle ayant vu l'achèvement par les Italiens de la route côtière pour Sidi Barrani en provenance de Sollum. Ajouter 1 PM si la route de déviation de Tobrouk est utilisée (si celle ci est devenue une route primaire).

3.1d Marqueurs de "Mile". Le petit marqueur "Mile" le long de la route côtière apparaît tous les 5 PMs de camion (soient 15 hexagones) pour faciliter le mouvement des convois par camion. Là où d'autres unités amies pourraient obscurcir ces petits symboles manuels, je suggère d'orienter les unités de 90 degrés par rapport à la manière dont vous installez vos troupes, pour identifier ces hexagones sans que l'on doive regarder sous les pions.

3.1e Box de réserve Il y a trois box de réserve hors carte : Tripoli, la Sicile et la Crète. Il y a également de nombreux box qui sont reliées à un certain nombre de points de congestion potentielle (Tobrouk et Alexandrie). Ces dernières ne sont pas des box de réserve, mais servent simplement à augmenter la taille de l'hexagone énuméré, permettant d'étaler davantage d'unités. Tous les autres effets sont normaux. Les box de réserve, d'autre part, ont les règles suivantes :

a) Tripoli possède une capacité portuaire limitée (6), alors qu'elle est illimitée pour les deux autres.

b) La Crète et la Sicile ont une infinité de dépôts nominaux d'où le joueur peut embarquer des PRs (par air ou mer). Tripoli est limité aux PRs que le joueur y envoi de n'importe quel points du globe.

IMPORTANT : Seuls les avions de transport allemands peuvent convoyer des PRs hors du dépôt nominal de Crète vers la carte ; les transports Italiens eux ne le peuvent. Les avions de transport allemands **et** italiens peuvent convoyer des PRs hors des dépôts nominaux de Sicile.

c) La capacité de la base aérienne et la capacité de ravitaillement de chaque box de réserve sont énumérées.

d) Aucun combat n'est autorisé dans un box de réserve (aérienne ou terrestre). Aucune unité ennemie ne peut entrer dans un box de réserve amie.

e) Le joueur de l'Axe contrôle Tripoli et la Sicile au début de chaque scénario et ces deux box sont toujours sous son contrôle.

f) Le joueur de l'Axe contrôle également le box de réserve de la Crète à l'instant même où le marqueur de Statut de la Campagne de Grèce entre dans la "Termination".

g) Le joueur du Commonwealth ne peut jamais utiliser une des trois box de réserve, même avant la chute de la Crète.

h) Les box de réserve bénéficient toujours d'une météo clémente.

c3.1f Mouvement de Tripoli vers la carte. Tous les box de réserve sont connectés à la carte par l'intermédiaire des Points d'Entrée Aérienne et de Transport Maritime. En addition, Tripoli a un raccordement terrestre que les autres n'ont pas. Les unités peuvent se déplacer de la carte (via l'hexagone A19.35) vers Tripoli et vice et versa en employant les box de Mouvement de Tripoli. Seul le joueur de l'Axe peut employer cette voie. Comme cela est le cas pour les box de réserve, aucun combat, barrage, ou mouvement ennemi ne peut jamais se produire dans ces box. Les règles suivantes contrôlent le mouvement le long de ces box

a) Toutes les unités doivent faire le voyage à travers ces box en mode de mouvement. Le Mode de Mouvement Stratégique est déjà pris en compte dans les calculs. Aucune unité ne peut "se promener vers la guerre" en Mode de Combat (dans le but de sauvegarder du carburant). Les unités doivent être en Mode de Mouvement, si elles ont des modes.

b) Aucune unité ne peut ni entrer ou se déplacer le long des box durant toute phase autre que la celle de mouvement, ni prendre

l'avantage du Mode de Réserve pour presser un surplus de mouvement.

c) Si l'unité mouvante à 20 PMs ou moins en Mode de Mouvement, placer l'unité dans le box correspondant à son Allocation de Mouvement. Par exemple, une unité avec, en Mode de Mouvement, une AM de 8 serait placée dans le box 3

d) Si une unité a plus de 20 PMs comme Allocation de Mouvement (par exemple des camions), traiter **chaque** box de la voie comme un grand hexagone avec un coût de terrain de 4 PMs.

e) Dans le cas où une unité, quel que soit le nombre d'AM, souhaite se déplacer directement de la carte à la voie en n'utilisant qu'une partie de son AM, appliquez un coût de 4 PM par box pour déterminer où l'unité va s'arrêter.

f) Important : Une fois sur la voie, l'unité se déplace automatiquement d'un box par tour dans des flèches (exception : voir d) ci-dessus). Aucune unité ne peut s'arrêter le long de la voie ou faire demi-tour avant que Tripoli ou la carte ne soient atteint.

g) Il n'y a aucun effet de la météo sur ce type de mouvement.

h) Pour les unités commençant dans le box 1 (le dernier avant la carte), placez les dans l'hexagone A19.35 au début de la Phase de Mouvement de l'Axe. Ces unités peuvent se déplacer sur la carte de leur pleine AM tour (ou bien changer de mode). Il n'y a aucun coût de PM additionnel pour cette transition, quoique les unités dussent avoir le plein de si elles se déplacent sur la carte durant ce tour. A l'instant où le joueur place les unités dans A19.35, deviennent régulières sur la carte. Elles perdent le statut de ravitaillé en carburant qu'elles avaient en étant sur la voie.

i) Les unités sur la voie sont toujours ravitaillées. Les PRs qui sont dépensés pour ravitailler les unités entrant sur la voie suffisent à les maintenir ravitaillées jusqu'à ce qu'elles en sortent.

3.1g <u>Le Fossé AC de Tobrouk.</u> Le fossé AC de Tobrouk suit le périmètre de la forteresse. Il n'existe pas au de la campagne et n'a aucun effet jusqu'au 1er avril 41 (les fossés creusés par les Italiens étaient tombés en délabrement, faute d'entretien jusqu'à son occupation par le CW). 1er Avril 41, le fossé AC affecte les unités comme indiquées par le diagramme des effets du terrain. Aux deux extrémités, le fossé AC rencontre des wadis. Pour les attaques et le mouvement à travers ces extrémités, employez la combinaison de Wadi **et** de fossé AC de Tobrouk (ne pas simplement les ajouter ensemble).

c3-1h <u>Le chemin de fer.</u> Il y a quelques voies ferrées dans **DAK,** peu cependant par comparaison aux premiers jeux de cette série. Le joueur de l'Axe peut aisément négliger toute inquiétude vis à vis de ces voies ferrées, vu son réseau limité, à moins que certain événements aléatoires spéciaux ne se produisent. Il a une capacité de chemin de fer qu'il peut utiliser autour de Benghazi, mais dont l'utilité est strictement limitée.

Pour les deux cotés, Axe et Alliés, les Points d'Intérêts sont constitués par les hexagones de déchargement.

Le joueur Allié possède un réseau de voies ferrées relativement étendu dans le delta du Nil en plus du petit chemin de fer du Désert Occidental (WDR, qui se prolonge vers Tobrouk), ce qui lui procure deux capacités distinctes.

a) L'une ou l'autre des Capacités de chemin de fer Allié peuvent être utilisées dans les hexagones contenant une frontière de Rail juste à l'ouest d'Alexandrie sur la carte D.

b) La capacité de la WDR peut être utilisée des deux côtés de la frontière et est la seule capacité Alliée capable de transporter des PRs.

c) Le capacité du Delta peut **seulement** être utilisée sur ou à l'est de la frontière et ne peut pas être employée pour transporter des PRs

d) L'utilisation des deux capacités de rail dans une simple phase pour déplacer une charge constitue un saut de grenouille.

c3.1i <u>Le chemin de fer Anglais inachevé.</u> Pendant la campagne, la WDR fut étendue de Mersa Matruh vers Tobrouk. Seul le joueur du Commonwealth peut construire ce chemin de fer et uniquement en suivant le tracé du Chemin de Fer Inachevé imprimé sur la carte. Avant qu'il ne soit construit, ce Chemin de Fer Inachevé ne constitue même pas une voie (il n'y a **rien** du tout). Le joueur du Commonwealth n'a aucune obligation de construire ce chemin de fer s'il n'en voit pas l'utilité.

Pour la construire, le joueur du Commonwealth dispose (ou obtiendra par renfort) de deux compagnies Néo-zélandaises de constructions ferroviaires. -ci sont les **seules** unités dans le jeu capable de construire ce chemin de fer (les unités RR nationales égyptiennes ne peuvent pas le faire). Il n'y a aucun coût en PR pour allonger cette voie de chemin de fer. Même quand les deux compagnies de RR sont présente. Placez la compagnie RR dans l'hexagone de Tête de Ligne. Vérifiez l'état de l'avancement des travaux à l'aide d'un lancé de dé :

Si une seule compagnie est présente, la Tête de Ligne avance d'un hexagone, avec la Compagnie RR sur un résultat de 6. Autrement il n'y a aucun effet.

Si les deux compagnies sont présentes, la Tête de Ligne et les compagnies de RR avancent automatiquement

La construction du rail ne peut se produire dans un hex adjacent à une unité ennemie ou dans des hexagones occupés par l'ennemi ou encore si les compagnies de RR sont DG ou se sont déplacées aux cours du tour

c3.1j <u>Route de déviation de Tobrouk</u>

Pendant l'été 1941, les ingénieurs Italiens et les troupes de construction ont construit une route de déviation, en dur, autour de la Forteresse de Tobrouk, en suivant la route existante. Rommel les a félicités pour leur travail impressionnant dans des conditions difficiles. Les Italiens se sont servi d'un équipement spécialisé qui a modifié la roche disponible de façon à la rendre appropriée au béton. C'était un accomplissement technologique pour l'époque.

La route de déviation devient automatiquement active au 1er oct. 41 si le joueur de l'Axe est le dernier à s'être déplacé sur chacun des hexagones. Cette route est une route régulière avant de devenir une route primaire.

3.1k <u>Achèvement de la route côtière.</u> La route côtière, en dur, de Sollum à Sidi Barrani, était tombée en délabrement antérieurement à l'invasion de l'Egypte en Septembre 1940. Le trafic lourd militaire du début de la guerre, en juin, avait détruit sa surface originelle. des premières tâches de la 10ème armée d'invasion Italienne fut, après avoir franchi la frontière et capturé Sidi Barrani, de rénover cette route et de construire une canalisation d'eau afin d'alimenter leurs camps avancés. Cette opération fut considéré comme un pré requis logistique pour la suite de l'invasion : l'avance vers Mersa Matruh. à peine achevée lorsque la contre offensive Allié débuta et, ainsi, ne fut jamais employée dans le sens prévu.

Avant qu'elle ne soit activée en tant que route primaire, la route côtière est une route régulière. La date d'activation est fixée au 1er décembre 40, à condition que le joueur de l'Axe soit le dernier à s'y être déplacé.

<u>Note de Conception.</u> Ces deux règles de « construction de route » ont existé dans forme une beaucoup plus détaillée dans les premières versions du jeu. Elles ont été allégées jusqu'à ce niveau « d'activation » lors du playtesting. Si cette simplification vous paraît trop abstraite (ou que vous aimeriez des règles de construction plus étoffées) vous êtes libres de compliquer ces dernières comme vous l'entendez.

c 3.1l Le canal de Suez. L'ensemble du transport maritime Alliés vers la Méditerranée Orientale passé par le canal de Suez. Seuls quelques rares convois furent envoyés au travers détroit de Gibraltar. La majeure partie du tonnage fourni au théâtre, même s'il fut déchargé à Alexandrie ou à Port Saïd, a dû remonter le canal en passant d'abord par la Mer Rouge. Des unités de l'Axe bloquant le canal menace d'ordre stratégique, mettant en danger l'ensemble des opérations sur le théâtre du Moyen Orient.

Le Commonwealth ne peut pas utiliser de port méditerranéen si une ou plusieurs unités de l'Axe, de combat total de 2 ou plus, occupent hexagone adjacent au canal à la fin du tour du Commonwealth (prise d'effet au tour suivant). Si cela se produit, les dépôts infinis de Port Saïd et d'Alexandrie disparaissent immédiatement. Alors, plus aucun port à l'intérieur de la méditerrané ne peut être employé comme source d'approvisionnement. Le cabotage peut être utilisée normalement mais sans passer par le canal.

Quand le canal est rouvert (c.-à-d. dégagé de toute unité ennemie), les dépôts reprennent automatiquement leur capacité illimitée.

3.1m Les Ponts. Voir la règle de série 6.2b.

3.1n Wadis "d'en hex". Certains endroits clefs (autour de Tobrouk et de Bardia, par exemple) comportent de nombreux wadis côtiers. wadis sont trop petits pour se conformer aux cotés d'hexagones (excepté dans quelques points spéciaux de la carte). Ils apparaissent sous la forme de collines basses sur la carte. Etant donné de planche à laver, assimiler ces wadis à des collines basses est une bonne approximation en matière d'effet de terrain.

3.2 Champs de mines

Les mines sont devenues un élément incontournable de la campagne de désert au fur et à mesure de l'avancement des opérations. D'énormes « Jardins du Diable », parsemés littéralement de millions de mines ont été semé dans le but de produire des obstacles là où par nature.

c 3.2a Limites et restrictions des champs de mines. Les champs de mines ne peuvent ni être construits avant le 1er Janv. 42 ni par le Joueur de l'Axe quoi qu'il arrive. Le joueur Allié ne peut pas en construire plus de 25 pendant toute la campagne (les scénarii en listent le nombre disponible au départ). Le joueur de l'Axe doit se servir des points de règle 3.2e et 3.2f pour disposer de champ de mines ; il ne peut en créer à partir de rien. Le scénario indique le nombre de champs réutilisables (cf. 3.2f) dont chacun des joueurs dispose initialement. Un hex ne peut contenir plus d'un champ de mines.

c 3.2b Construction des champs de mines. La construction de champs de mines dans un hex vide coûte 1 PR par hex et

exige une unité de QG, d'infanterie ou d'ingénieurs en mode de combat (elle ne peut être ni DG ni non ravitaillée). La construction est accomplie dans l'hex où se trouve l'unité et prend deux tours. Il n'y a pas d'interférences dues à des unités ennemies adjacentes. À la fin du premier tour, placez le marqueur de champ de mines dans l'hex, avec son côté inachevé visible (pioche et pelle).À la fin du second tour, retourner le marqueur sur son côté fini. Il serait alors sage de retirer les unités amies hors de l'hex. L'unité ne se déplace pas pendant la construction.

3.2c Effets d'un Champ de Mines Finis. Un tel champ a les effets suivants :

- -2 aux Valeurs d'Actions des unités dans de tels hexs (attaque ou défense)
- +4 PM pour les unités à pied et +10 PM pour les unités motorisées, à chenille ou à roue
- Les unités peuvent utiliser la règle de série 6.1c (les unités peuvent toujours se déplacer d'un hexagone) pour entrer dans un champ de mines.
- Décaler d'une colonne vers la droite sur la Table de Barrage pour des unités dans de tels hexs
- Aucuns débordements dans ou hors de tels hexagones
- Aucune perte n'est à craindre ; les unités sont libres d'entrer (en tenant compte de ce qui précède) et de sortir des champ de mines

3.2d Effets d'un champ de mines inachevé. Les effets listés en 3.2c s'appliquent, avec les modifications suivantes :

- Déduction de 1 aux Valeurs d'Action des unités présentes dans ces hex (en attaque ou en défense)
- Surcoût en PM de 2 PM pour les unités à pied et de 5 pour les unités motorisées, à chenille ou à roue

Si l'un joueur abandonne un champ de mines en cours de construction, l'autre joueur peut soit le terminer (selon 3.2b) soit le démanteler pour une réutilisation ultérieure (selon 3.2e).

c3.2e Démantèlement de champs de mines. Le démantèlement suit le même processus que lors de l'installation, en deux tours et sans avoir à payer 1 PR. Le champ démantelé peut être réutilisé ultérieurement et le 1 PR d'installation est perdu définitivement. L'unité de démantèlement doit être dans l'hex du champ de mines. Un champ de mines inachevé peut être enlevé un tour et peut être également ré utilisé.

c 3.2f Réutilisation des Champs de Mines. Les champs de mines enlevés sont susceptibles de réinstallation, par le joueur qui les a retirés, selon 3.2e. Il n'y aucun coût en PR si le champ est "pré possédé". Les seuls coûts liés à cette réinstallation sont celles du temps de construction et l'obligation d'utiliser le marqueur de champ de mines. Il n'y a pas de délai entre le démontage et la remise en chantier un champ de mines.

3.2g Scorpions. Le joueur du Commonwealth obtient vers la fin du jeu deux compagnies de Scorpion. Ces

compagnies sont identifiées par la lettre S, visible à l'intérieur de leur symbole de blindé. Elles diminuent l'impact des champs de mines que le joueur Allié doit traverser. Pour cela, l'une au moins d'entre elles doit se trouver dans l'hex du champ :

- Réduire de 1 l'impact sur la Valeur d'Action (des champs de mines complétés passent ainsi à -1 VA, les inachevés n'ont plus d'effet).
- +2 PM pour les unités à pied et +5 PM pour les unités motorisées, à chenille ou à roue (l'impact du champ est divisé par 2)

Tous les autres effets demeurent opérants en dépit de la présence d'un Scorpion.

c3.3 Capture de villes

A chaque fois que l'un des joueurs capture une des villes listées ci-dessous (villes marquées sur la carte par une étoile, soit dans l'hex soit dans le box de réserve; le cas échéant), il obtient automatiquement les articles énumérés en addition à tout ce qui pourrait être capturé là normalement. Tous ce qui est capturé apparaît dans l'hexagone de la ville capturé.

EXCEPTION : Les unités à 0 PM apparaissant suite à la capture de Tobrouk sont placées à 2 hex au plus de l'hex de Tobrouk, à condition qu'elles ne deviennent pas adjacentes à une unité ennemie en mesure d'attaquer. Les détails de la liste des villes ci-dessous sont reproduits sur la carte, près des villes concernées (excepté Helwan et Le Caire qui sont, par nécessité, énumérées dans la "mer" au nord de leur localisation).

Important :

Sauf indication contraire, le butin est distribué à l'instant de la capture[1]. Dans certains cas, le conquérant doit tenir le dispositif en question pendant au moins deux mois percevoir la « récompense ». Si la ville est perdue avant la fin de cette échéance, le butin n'est plus accessible.

Les joueurs doivent prendre note de la date exacte de la capture de la ville

Alexandrie (par hex) :
Axe Seulement : 5 PRs, 1T de Point de Camion

Bardia :
La première fois pour le Commonwealth (disponibles deux tours après capture) :
1x Cap It Arm Bn, 3 PRs

Benghazi :
La première fois pour le Commonwealth (disponibles deux tours après capture) :
1x Cap It Arm Bn, 3 PRs

Buq Buq :
La première fois que le Commonwealth la reprend après deux mois de contrôle par l'Axe : 2 PRs

Le Caire (par hex) :
Axe Seulement : 5 PRs, 1T de Point de Camion

Helwan :
Axe Seulement : 1 PR, 1T de Point de Camion

Mersa Matruh :
L'un ou l'autre côté : 1 PR, 1T de Point de Camion

Port Saïd :
Axe Seulement : 5 PRs, 1T de Point de Camion

Sidi Barrani :
La première fois que le Commonwealth la capture après deux mois de contrôle par l'Axe : 2 PRs

Suez :
Axe Seulement : 5 PRs, 1T de Point de Camion

Tobrouk :
L'un ou l'autre côté : 1 PR, 1T de Point de Camion
Pour le Commonwealth, la première fois (disponible après deux tours de capture) :
Tobruk Command HQ
1 Lib, 2 Lib, 4 Lib Arab Bn
X, 202, 206 Coastal Arty Battery
1x Cap It Arm Bn
3 PRs (en plus du 1 PR ci-dessus)
Suite à la première entrée d'une unité australienne dans Tobrouk (au tour suivant l'entrée) :
Bush Arty Bn

3.4 Avions

3.4a <u>Pistes d'Atterrissage.</u> Les pistes d'atterrissage sont employées dans DAK (règle OCS 15.0i) mais leur nombre est limité. Le maximum de pistes en usage est indiqué sur la carte. Aucune **nouvelle** piste ne peut être construite.

3.4b <u>Points d'Entrée Aérien.</u> De nombreux points d'entrée aériens (Air Entry Points ou **AEP**) sont visibles le long de la côte. Ce sont les hex par lesquels les unités aériennes arrivent sur la carte, en provenance des diverses box d'attente. La distance à parcourir entre le point et le box est indiquée à coté de chaque AEP. La consultation du Diagramme de Distance Aérienne donne les distances entre chaque AEP. Vérifiez la distance à parcourir pour se déplacer d'un box d'attente donné vers un hex AEP. Si cette dernière est trop grande, appliquez 3.4e ou alors le voyage est hors de porté. Le joueur peut employer un AEP uniquement pour voyager vers un box d'attente de son propre camp.

Il existe une ligne virtuelle qui suit la côte et qui relie les 16 AEP de la carte. Cette ligne sert à l'interpolation d'AEP additionnels, selon 3.4d.

3.4c <u>Diagramme de Distance Aérienne.</u> Les règles font usage d'un Diagramme de Distance Aérienne, qui donne la distance d'un AEP vers l'autre. Les distances indiquées sont celles des voies incluant un survol maritime qui, quoique plus long qu'un survol purement terrestre, est préféré pour la simple raison qu'il évite les zones d'interceptions des hex terrestres. En compensation, aucun combat aérien n'a lieu lors du transfert d'un AEP vers l'autre. De plus, le joueur ne tient pas compte de la météo, sous réserve que les conditions régnantes au départ et à l'arrivé permettent le vol.

3.4d <u>Points d'entrée additionnels par interpolation.</u> Tout hex le long de la ligne d'AEP peut jouer le rôle d'hex de sortie mais le joueur dit choisir un AEP ou un box d'attente comme d'hex d'entrée. La procédure d'usage des AEP additionnels est la suivante. Choisissez l'hex de sortie et définissez l'un des AEP en tant que point de référence. Déterminez la distance entre l'AEP d'entrée (ou le box d'entrée) et l'AEP de référence. Précision : ces deux derniers AEP sont obligatoirement à choisir parmi ceux imprimés sur la carte. A cette distance, additionnez celle entre l'AEP de référence et l'hex de sortie, en comptant le long de la ligne d'AEP. Il en résulte la distance totale du transfert.

Les AEP interpolés sont intentionnellement moins efficaces que ceux imprimés sur la carte ; employer les « vrais » autant que possible. Aucune interception n'est permise durant ces mouvements, sur la ligne d'AEP, depuis l'hex de référence vers celui de sortie. (En

[1] NT : la règle en VO présente une incohérence à ce niveau, affirmant que les butins sont à la fois attribués dès la capture, sauf indication contraire, et qu'ils ne sont attribués, dans tous les cas, qu'après deux mois d'occupation. En nous basant sur la liste des villes, nous avons choisi le compromis : „dans certains cas...“

fait, ce mouvement se passe loin en mer et non le long de la côte comme cela semble être le cas.)

EXEMPLE d'interpolation.

Un joueur veut piloter son avion de l'AEP 6 à D33.15 (puis vers l'intérieur des terres). Il choisit AEP 12 comme référence. Le Diagramme de Distance Aérienne indique 73 hex de 6 à 12. D33.15 est à 7 hex de 12 le long de la ligne. La distance totale est de 80 hex (à quoi s'ajouterait ce qui est requit pour arriver à un AEP en premier lieu et à la destination finale).

3.4e Transferts d'unités aériennes sur de longues distances. Les unités aériennes peuvent se transférer d'une base (incluant les pistes d'atterrissage) à une autre même si cette dernière est située au-delà de leur rayon d'action, à condition de respecter les critères suivants :

a) La distance parcourue n'est pas supérieure au double du rayon d'action de l'unité aérienne et l'unité commence et termine sur une base.

b) L'unité aérienne ne s'engage pas dans un barrage ou dans un combat aérien.

c) L'unité aérienne est immédiatement inactivée à destination

d) Les bases de départ et d'arrivée sont amies.

e) Indépendamment de ce qui précède, les unités aériennes de l'Axe peuvent rejoindre la Crète à partir de la Sicile et vice-versa puisqu'elles se réapprovisionnent en carburant en Grèce, en Italie ou en Albanie.

Les unités de transport aérien sont en mesure de transporter des charges sur de telles distances.

3.5 Météorologie

La météo est vérifiée à chaque tour de jeu en jetant 2 dés sur la Table de la Météo. Lire les Dés comme un jet de « 1 ; 1 » à « 6 ; 6 », le premier chiffre étant donné par le dé rouge et le second par le dé blanc. Repérez la ligne correspondante au mois en cours. Croisez la colonne appropriée avec cette ligne pour lire le résultat. Tous les effets de la météo sont donnés sur le Diagramme des Effets de la Météo.

Une fois le résultat connu, déterminer aléatoirement laquelle des cartes sera affectée. Si le temps est clair, toutes les cartes seront claires. Si une tempête de sable se produit, jeter un dé pour déterminer le nombre de cartes affectées, déterminer alors aléatoirement lesquelles sont finalement affectées. La pluie affecte toujours deux cartes ; déterminer aléatoirement quelles sont les deux affectées.

3.5a Météo basée sur la carte

La météo n'affecte jamais les box d'attente ou les mouvements aériens entre AEP (car les points d'entrée et de sortie doivent permette le vol, cf. 3.4c). Une unité aérienne en mouvement régulier (d'hex en hex) ne peut pas entrer sur une carte où la météo ne permet pas le vol, même si l'intention est d'atterrir sur une carte plus éloignée pour laquelle le vol est autorisé (dans ce cas-ci, employez le passage par les AEP). Dans chaque cas d'hex partagé entre 2 cartes, si l'une des parties au moins interdite le vol, tout l'hex est alors interdit de vol. Les effets des tempêtes de sable et de pluie n'affectent pas le tracé de l'approvisionnement ou la portée de ravitaillement.

3.5b Tempêtes de sable. Si une tempête de sable règne sur la carte, appliquez les points suivants :

a) Les unités inexpérimentées et les remplacements ne se déplacent pas de leur propre grée – sauf si elles sont transportées par rail ou par mer.

b) Aucun barrage ou combat n'est permis depuis ou vers un hex dans lequel se déroule une tempête de sable.

c) Un événement aléatoire qui ne peut pas être réalisé à cause de la météo défavorable (par exemple, un combat requit) est simplement retardé jusqu'à ce que les conditions le permette.

d) Toutes les unités aériennes des cartes affectées deviennent inactives sur ces cartes (elles sont « échouées » sur leur base ou leur piste). Elles ne peuvent pas se réapprovisionner tant que dure la tempête.

e) Les coûts de mouvement sont doublés.

3.5c Tempêtes de pluie. Pour une tempête de pluie appliquez ce qui suit :

a) Les Wadis deviennent infranchissables excepté aux endroits où des routes primaires les franchissent. Les attaques sont permises seulement à ces endroits précis.

b) Toutes les unités aériennes des cartes affectées deviennent inactives. Elles ne peuvent pas se réapprovisionner tant que dure la tempête.

c) Les coûts de mouvement sont doublés.

d) A la différence des tempêtes de sables, les attaques et les barrages sont manipulés de façon normale lors des tempêtes de pluie.

3.6 Transport maritime

Le Transport maritime permet aux joueurs de déplacer des unités et de l'approvisionnement depuis le monde extérieur jusqu'au théâtre des opérations. En complément de cela, le « cabotage » permet de déplacer des unités et des PRs de port en port au sein même du théâtre.

Le joueur du Commonwealth n'a pas une allocation régulière de transport maritime, comme c'est le cas pour le joueur de l'Axe. De plus, il est limité dans ses renforts par les capacités portuaires disponibles dans le delta du Nil. Les retraits Allié ne comptent pas dans la capacité portuaire (ou dans l'allocation d'expédition s'ils en avaient une). Les unités de l'Axe et les PRs comptent tous les deux dans la capacité portuaire et leur allocation de transport maritime.

Le Transport maritime des unités qui n'ont pas un coté Mode de Mouvement est fait en Mode de Combat.

L'allocation de transport maritime inutilisée ou celle en excès de la capacité total portuaire courante d'un joueur est perdue et ne peut pas être sauvegardée pour les tours suivants.

3.6a Suivie du dommage portuaire. Certains ports peuvent subir des dommages : ce sont ceux qui ont un diagramme de Dommage Portuaire, visible sur la carte. Les ports ne disposant pas de tels diagrammes ne sont pas susceptibles d'être endommagées. Marquer l'état actuel de chaque port (nombre de coups au but, le cas échéant) en utilisant le marqueur pour ce port. Employer le diagramme pour montrer les dommages sur la table "GS vs. Facilities". Le diagramme donne la capacité portuaire applicable à la quantité de dommages. Tous les ports commencent avec zéro dommage, à moins que ce ne soit indiqué de manière différente par le scénario.

c3.6b Cabotage. Les deux côtés ont une quantité limitée de cabotage, disponible chaque tour. L'allocation de cabotage de l'Axe est indiquée (selon le mois en cours) sur la carte A, dans le diagramme de logistique de l'Axe (Axis Logistics Charts and Values Table) aux cotés de l'allocation maritime trans-méditerranée (Cross-Med Shipping Allowances). La valeur Alliée est indiquée dans sur la carte D.

Le cabotage est la seule manière de transporter des PRs ou des unités vers des ports autres que Tripoli (Axe) ou le delta du Nil (Commonwealth). Le cabotage du Commonwealth peut être employé pour convoyer des PRs hors des énormes dépôts (nominaux) du delta du Nil vers des points sur la carte. Le cabotage de l'Axe ne peut jamais utiliser le canal de Suez ou le port de Suez, même si l'Axe capture ce dernier.

c3.6c Benghazi et le cabotage (pour l'Axe uniquement). Pour plusieurs raisons, Benghazi fut la destination favorite du cabotage de l'Axe (la distance plus courte de Benghazi vers Tripoli autorisa une fréquence plus élevée du cabotage ; de plus, c'est le seul port dans la Cyrénaïque équipé d'installations portuaires décentes). Cette règle ne s'applique qu'au joueur de l'Axe.

Les coûts du cabotage sont divisés par 2 pour le transport maritime de Tripoli vers Benghazi (et vice versa), arrondir normalement. Par exemple, la capacité maximale du port de Benghazi est de 1+2T ou 6T. Le convoyage d'un maximum de matières, pour Benghazi depuis Tripoli, coûte 3T d'allocation de cabotage.

3.6d Entrée de renfort. Les renforts du Commonwealth doivent entrer d'abord par un port du delta du Nil (tout port sur la Carte E ou Alexandrie). Ceux de l'Axe doivent passer par Tripoli d'abord. Une fois arrivé au premier arrêt exigé, ils peuvent alors se déplacer par l'intermédiaire du cabotage, par la route ou par le rail vers l'endroit désiré par le joueur, mais ils ne peuvent pas faire cela avant le tour de jeu suivant. Les renforts aériens arrivent normalement (sur toute base aérienne ou piste d'atterrissage) et passent de suite en statut **inactif** (selon la nouvelle règle facultative).

Note de Conception : Le transport maritime depuis l'Italie jusqu'à Benghazi
Les joueurs pourraient se demander pourquoi aucun transport maritime en direction de Benghazi n'est pas permis. Je reconnais que c'est ce que firent certains bateaux ont, mais sur la base des chiffres fournis par Mauro De Vita depuis les archives italiennes, je peux affirmer sans risque que seuls environ 9% ont transité par cette route. Au lieu d'inclure un groupe de règles pour cette option (et beaucoup de situations dépendantes), j'ai choisi d'augmenter, à la place, le cabotage. Durant certains mois, le joueur enverra du fret à Tripoli qui, historiquement avait été envoyé directement à Benghazi. Pour compenser cela, je lui est donné une capacité de cabotage supplémentaire (étant donné les faibles capacités côtières cela peut sembler étrange, mais je l'ai fais). Oui, ceci signifie que le fret pourrait être convoyé vers un port autre que Benghazi, mais étant donné les capacités portuaires limitées et l'avantage de l'emploi de Benghazi, Benghazi sera l'endroit le plus susceptible de recevoir ces chargements, de toute façon.

3.7 Approvisionnement

3.7a Sources d'Approvisionnement. Tous ports amis (d'une capacité de 2T ou plus) sont une source dans le tracé de l'approvisionnement, à condition qu'il n'y ait pas d'unité ennemie adjancete. Ni l'un ni l'autre des joueurs ne peuvent employer une source d'approvisionnement de « l'autre côté » de Tobrouk, si l'ennemi tient Tobrouk (« l'autre côté » étant l'est pour l'Axe et l'ouest pour les Alliés). Pour l'Axe, aucun tracé n'est autorisé vers tout port à l'est de Sollum (exclusif) tant que la Crète n'est pas tombée (cette restriction ne s'applique pas à l'utilisation de ces ports pour le cabotage). Aucun tracé pour l'Axe à Suez même en cas de possession par le joueur de l'Axe.

L'hex A19.35 devient, après le 1er mars 41, une source de tracé pour l'Axe. Avant il ne l'est pas.

3.7b Routes pour les besoins du tracé. Les routes principales et les routes (pas les pistes) peuvent, en tenant compte des restrictions ci-dessous, être utilisées pour le tracé de l'approvisionnement comme dans le cas de l'utilisation des chemins de fer, cf. 12.6 de la série. Comme les chemins de fer, ce tracé est bloqué si une unité ennemie, capable d'attaquer, est adjacente à la route. A la différence des chemins de fer, cette obstruction est niée par la présence d'unités amicales. Aucun des effets « endommagé » ou « interdiction » n'est appliqué et il n'y aucun besoin d'un hex de « déchargement de route » (ou équivalent). Tout hex de route peut servir de point de raccordement. Le raccordement entre le tracé par la route et un chemin de fer à venir doit cependant se trouver dans un hex de déchargement. La capacité de rail ne peut pas être utilisée sur les routes.

Important : Avant le 1er mars 41, les Italiens ne peuvent se servir uniquement des routes principales ou des chemins de fer pour le tracé de ravitaillement. Après cette date, ils peuvent également utiliser les routes régulières, comme tous les autres.

Important : Les unités qui doivent tracer ensemble doivent le faire ici aussi (cf. OCS 12.6h). Les éléments de divisions multi-unitée allemandes ou italiennes doivent tracer ensemble (à moins qu'elles ne soient dispersées dans des Kampfgruppe, cf. 3.10). Les unités Alliés ne subissent pas une telle restriction et les éléments sont dispersables sur la carte sans en ressentir d'effet.

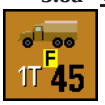
3.7c Oasis. Les hex d'oasis sont des sources d'approvisionnement pour jusqu'à 3 REs. Les unités des deux camps peuvent tracer vers un oasis inoccupé (simultanément, lors du même tour) car il n'y a de restriction de « contrôle » à l'utilisation des oasis à condition qu'ils soient inoccupés. Pour l'Oasis Giarabub, les Giarabub Senussi ne comptent pas dans les 3 REs ; elles sont libres.

3.7d Centres d'approvisionnement britannique. Alexandrie, Port Saïd et Suez sont des dépôts nominaux infinis si leurs dommages ne sont pas plus grands que 2 coups et que le port fonctionne (aucune unité ennemie adjacente et, dans le cas de Port Saïd et d'Alexandrie, que le Canal de Suez est ouvert). Pour un niveau de dommages de 3 ou plus ou si le port n'est plus fonctionnel, le dépôt cesse de l'être et aucun PRs ne peut plus être tiré de lui. Ces hex ont toujours 1 point de flak à cause du dépôt même si aucun PRs n'est disponible (même si le dépôt nominal n'existe plus techniquement parlant). Depuis ces hex, le joueur britannique peut avoir tous les PRs qu'il veut en utilisant les camions disponibles, le cabotage et la capacité de Rail de la WDR. Employez simplement la capacité (ou les capacités) désirée et déplacez des PRs réels depuis le dépôt nominal vers la carte.

Si les unités ou les HQs consomment des PRs pour combattre ou effectuer un barrage, le dépôt nominal est alors limité à sa capacité courante de port pour la quantité de PRs qu'il peut générez dans un tour. Cette restriction ne s'applique pas au PRs utilisés pour des ravitailler ou remettre en état l'aviation. Le dépôt nominal ne peut pas générer des quantités illimitées de PRs dans son hex (comme si l'on faisait un énorme dépôt **vrai**) Il est limité à ce qui peut « être carroyé » en employant les transports disponibles.

3.8 Camions

3.8a Camions Organiques. Voir la règle de série 13.2g



Les camions organiques ne peuvent jamais être détaché dans la classe de camion Token selon 3.8b.

3.8b Camion Token Détachés. En raison du nombre limité de camions disponibles pour remplir les nombreuses tâches que le joueur doit exécuter, ce jeu divise les points de camion en des points de camion de 1T (qui emploie également la notation « F »). En dépit des tailles étranges, ces points de camions sont manipulés normalement. Les camions réguliers ne sont jamais chargés « gracieusement » comme le sont les organiques, ils doivent être remplis.

Les pertes de point de camion sont manipulées sur une base de token ; 50% de 1 point de camion est 2T. Les points de camions organiques ne se divisent pas de cette manière quand ils subissent des pertes suite à un barrage (50% dans ce cas tuez le camion en entier). Utilisez les fractions token de camions pour figurer la capture et la perte de points de camion que se soit dans le cas régulier ou organique.

3.9 Unités

3.9a Couleurs et Propriété des Pions. Le joueur de l'Axe contrôle :

• Les unités italiennes terrestres : vert bleuâtre ; aériennes : vert bleuâtre plus profond
• Les unités de la Wehrmacht (gris vert)
• Les unités de la Luftwaffe terrestres : gris bleu ; aériennes : bleu
• Les unités aériennes libérées du Flieger Korps (bleu Luftwaffe avec un X blanc)

Le Joueur du Commonwealth contrôle :

• Les unités Britanniques (brun)
• Les unités Australiennes (beige sombre)
• Les unités Sud-africaines (oranges)
• Les unités de la Nouvelle Zélande (mauve)
• Les unités Indiennes (brun foncé)
• Les Senussi et les unités Arabes (jaune)
• Les unités Polonaises (rouges)
• Les unités de chars italiens capturés (vert rayé de blanc)
• Les unités Françaises (bleu lumineux)
• Les unités Soudanaises (gris), Tchèques (gris vert), Yougoslaves (pourpre) et Trans-Jordaniennes (jaune beige)
• Les unités Américaines (vert)
• Les troupes de génie portuaire et de ENRR égyptiennes et l'unité aérienne Egyptienne (vert pâle)
• La RAF (orange rouille) et l'USAAF (gris)

Selon la façon dont vont les choses, aucun, les deux ou un seul des joueurs contrôle :
• Les unités égyptiennes restantes (vert pâle)

3.9b Effets des Nationalités. Toutes les unités contrôlées par un joueur peuvent s'empiler et combattre ensemble sans autres restrictions (cf. 3.10 au sujet des conditions requises pour les KG). Les unités aériennes de même type de l'USAAF et de la RAF peuvent être librement permutées pour faire des unités aériennes à pleine force. Séparez les repls Allemands et Italiens par leurs couleurs car les repls Italiens ne peuvent être employés que pour reconstruire des unités italiennes ; et vice versa pour les repls Allemand. Les repls du Commonwealth peuvent être utilisés pour reconstruire n'importe laquelle des unités du Commonwealth à condition qu'elle puisse l'être.

Armée nationale Egyptienne : Ignorez entièrement ces unités à moins d'utiliser la règle optionnelle 6.1a. EXCEPTION : les bataillons du génie RR et le bataillon portuaire Égyptien sont des unités Alliés régulières, mais elles ne peuvent pas quitter l'Egypte.

3.9c De combinaisons étranges de la couleur. Un certain nombre d'unités ont, ce qui au début peut sembler étrange, une combinaison de couleurs. Ceci est dans le but de la pleine utilisation des combinaisons disponibles grâce à la règle de série 9.4e. Par exemple, beaucoup d'unités Britanniques RHA (artillerie) sont rouge (mécanisées). Ceci signifie (correctement) qu'elles peuvent être en mesure de nier le fait que des blindés légers soit doublés en pleine nature. En outre, ultérieurement, quelques unités RHA sont deviennent jaunes car elles ont alors acquis la capacité de combattre des blindés ; ces unités ont été renforcés par des AC additionnels.

3.9d Brigades à Deux Pas. Dans ce jeu, toutes les unités de la taille d'une brigade (y compris l'artillerie) ont deux pas. Quoiqu'elles aient deux pas, elles sont 1 RE à pleine force (1/2 RE après avoir perdu un pas). Leurs forces de combat et de barrage sont divisées en deux après avoir perdu un pas. Comptez les deux pas pour le Modificateur de la Table d'Attrition si cela devenait nécessaire (ou pour tout autre occasion où le nombre de pas, plutôt que la taille du RE, est important).

3.9e Unités de la taille de la batterie et de la compagnie. Ces petites unités sont manipulées exactement comme des bataillons, excepté leurs coûts de reconstruction : 1/2 RE, 1T pour l'essence et ainsi de suite.

3.9f Capacités du Génie. Toutes les unités de HQs, de Génie, de Pionnier, et de Génie d'Assaut ont des capacités de génie (cf. la règle de série 13.8). Cependant, aucune unité de l'Axe n'a la capacité de jeter un pont (négation de 13.8a).

Les bataillons Égyptiens RR et les compagnies NZ de RR sont les seules unités dans le jeu capable de réparer des rails. La **seule** capacité du bataillon de génie de port égyptien est de réparer des dommages portuaires.

3.9g Les Unités Capables d'Attaque. Voir la règle de série 4.8.

3.9h Les Unités AA contre AT. Pour des buts historique, quelques unités sont marquées en tant qu'antiarien plutôt qu'antichar (les 88 Allemand sont un exemple parfait). Dans le jeu, il n'y a aucune différence. Les unités AA ont les mêmes capacités que les unités AT (en particulier pour appliquer la règle de série 9.4e). Les unités AA ne peuvent pas obtenir toute sorte d'avantage supplémentaire de Flak quand il y a des résolutions attaques de Flak sur avion.

3.9i Enlever ou Licencier des Unités. Quelques unités sont invitées « pour être enlevées » par les ordres d'arrivée. De telles unités sont littéralement enlevées directement du jeu quelque que soit la situation où elles pourraient être (sur la carte, dans une Box, détruite) et être replacée dans le countertray. Trouver juste l'unité correcte et l'enlever. Une fois enlevé, les unités ne peuvent pas être reconstruites.

D'autres unités peuvent « être congédiées » pour permettre à une autre unité d'être construite. C'est une décision que le joueur doit faire dans n'importe quelle de ses tours. Enlevez l'unité du jeu volontairement juste comme vous les avez déposés obligatoires comme au-dessus. Les Licenciements ne produisent pas des repls et les unités elles-mêmes ne peuvent pas être reconstruites.

3.9j Reconstruction des Unités.

A) Les Unités de coût de reconstruction de 50%. Un repl peut reconstruire deux de ces derniers. Si seulement il n'y a qu'un qui a besoin d'être reconstruit, jetez un Dé. Sur un 4-6 l'unité est reconstruite gratuitement, sur un 1-3 l'unité est reconstruite mais le repl doit être dépensé. De toute façon le repl doit être présent au cas où le Dé ne vas pas dans votre voie.

b) Les Défenses de Tobrouk. Voyez la règle spéciale 2.4 de reconstruction pour les défenses de Tobrouk.

3.9k Remplacement et Echangent des Unités. Les nombreux échanges d'unité se produisent pendant le cours du jeu. Ceux-ci pourraient être pour des changements d'organisation, des changements d'équipement, ou même des simples changements de nomenclature. Quelque soit la raison, les échanges sont toujours manipulés de la même manière. Simplement retirez la vieille unité (quelque soit sa situation) et la remplacez avec la neuve. Si l'unité est dans la pile des morts, le remplacement entre dans la pile des morts. Si l'unité est hors d'Approvisionnement, en « Exhausted Internals » et en Mode de Mouvement Stra. (quelle combinaison !), la neuve acquiert juste ces mêmes traits. Appliquez ceci exactement en fonctions des circonstances précises de l'unité, le remplacement assume les quelques traits que la vieille unité a eus.

Exception : Les mises à niveau d'unité aérienne entrent toujours vivante et à la pleine force, même si l'unité aérienne qui doit être améliorée est dans la pile des morts ou réduite. (La vieille unité équipée de machines neuves, peut revenir dans la bataille car elle n'était probablement pas à court de pilote ou de personnel terrestre, mais d'avion.)

3.10 Chefs et Marqueurs de Kampfgruppe

Ce jeu est le premier jeu d'*OCS* à contenir des marqueurs de chefs et de Kampfgruppen. Certainement dans le cas

des chefs (pas tellement avec les KGs), le théâtre lui-même est responsable de leur apparence. Le nombre limité d'unités et la liberté de toute forme de combat mènent à une prime sur quelques chefs spéciaux qui pouvaient saisir l'initiative et les occasions limitées d'exploit. La liberté d'être « l'homme sur place » est beaucoup moins prononcée dans des théâtres de la guerre plus denses en unité.

Kampfgruppen, et les Raggruppamentos Italien (ici considéré comme étant la même chose et tous désigné sous le nom de

« KGs » pour simplifié), représentent une flexibilité tactique impressionnante dans les armées de l'Axe (spécialement quand on contraste directement vers les armées allié). Justement ainsi il est clair, que les KGs et les Raggs sont identiques, les deux sont désignés dans les règles sous le nom de KGs et les règles concernant les KGs s'appliquent également aux deux.

3.10a Règles s'Appliquant aux Chefs et aux KGs (seulement). Les deux peuvent faire des « Jets de Réaction" (voir le 3.10b). Ils ne peuvent jamais être DG et le DG n'a aucun effet sur eux (autre qu'une incapacité aux de faire des Jets de Réactions pour les unités DG). Elles ne sont pas affectées par les soucis d'approvisionnement, n'ont jamais besoin de carburant pour eux-mêmes, et ne souffrent jamais de l'attrition. Ils n'ont pas de pas ou de taille RE et ne peuvent pas être employé pour prendre des pas de pertes. Les joueurs peuvent toujours regarder sous un chef ou un marqueur de KG pour voir l'unité sur carte supérieure dans leur pile (si le marqueur est au-dessus). Ils peuvent être perdus selon les règles au-dessous, mais ne peuvent jamais « être reconstruit ». Ils n'encourent aucune utilisation de coût de transport ou de capacité portuaire pour eux même une fois transporté ; que ce soit pour traverser la Med ou le Cabotage. Ils n'épuisent pas la Capacité de Rail une fois transporté par chemin de fer. En supposant, que toutes les restrictions sont contactées, elles peuvent être aussi bien transporté par des unités de transports aériens.

3.10b Effets de Réserve et Jet de Réaction. La pile contenant un chef ou le KG au début d'une phase exigeant le Mode de Réserve pour l'activation (exploitation ou réaction) peut faire un jet de réaction pour voire s'ils peuvent fonctionner dans cette phase même si à côté de l'ennemi et/ou pas dans le Mode de Réserve. La réussite au jet donne à la pile (tous les unités et les camions organiques) la complète capacités comme s'ils étaient dans en Réserve et qu'ils ont été juste libérés (le mouvement de 1/2 dans la réaction, complet dans l'exploitation). Si le jet n'est pas couronné de succès, rien ne se produit. Le jet n'a aucun effet sur les camions réguliers ou toute autre chose incapable d'un placement dans le Mode de Réserve.

Pour faire un Jet de Réaction, jeter un Dé pour chaque pile étant vérifiée. Si le jet est supérieur ou égal à la valeur de réaction estampée sur le pion du chef ou du KG, le jet est couronné de succès.

Les unités étant testées pour ne peuvent pas être marqué par un DG ou une Exploitation (le joueur peut passer sur un résultat d'exploitation afin d'essayer un Jet de Réaction plus tard dans le tour). Dans le cas d'une pile mélangée, la présence de certaines unités inéligibles dans un hex n'interfère pas avec la capacité des unités éligibles dans l'hex pour tirer profit du jet.

Seulement un jet par pile et par phase, même s'il y a de multiples chefs ou KGs dans l'hex. Le joueur de possession sélectionne le marqueur qu'il veut pour jeter contre s'il y a plus d'un. le jeter peut être effectué à n'importe quel point dans la phase ; le joueur peut arranger ses activités pour coordonnée ce qui se produit avec quelles unités il veut pour le jet, ou les actions basées sur les unités dont le jeter est couronné de succès.

Le joueur peut choisir d'ignorer le Résultat combat d'exploitation afin d'essayer pour avoir un plein potentiel de mouvement grâce au Jet de Réaction ; mais il ne peut pas plus tard récupérer son résultat d'exploitation si le jet rate.

Une fois qu'un Jet de Réaction réussi est fais pour une pile, la pile n'a pas besoin de rester ensemble pour ces mouvements pendant la phase (juste comme la Réserve) ; mais les joueurs sont prévenus de cela. S'ils veulent que les unités dans un KG retiennent leur statut de carburant de leur KG (c'est-à-dire, le statut de carburant des unités composant le KG), après une Phase de Mouvement de Réaction pour la prochain phase amicale de mouvement, le KG à besoin de rester ensemble.

3.10c Règles pour les chefs (uniquement). Les chefs peuvent modifier la valeur d'action de la pile sur laquelle ils se trouvent, lui donnant un modificateur de +1. Ils doivent être présent dans l'hex de la pile ; mais pas forcément au début de la phase (cf. exception). En contre partie, une vérification de la perte du chef (cf. 3.10d) est requise. Il n'y en a pas si le modificateur n'est pas utilisé : le leader peut « traîner dans le coin » lors de débordements, d'attaques, ou de défenses, sans avoir à jeter le dé.

(EXCEPTION : en cas de débordement (overrun) le leader doit commencer la phase empilé avec les unités) Les chefs peuvent se déplacer lors de chaque phase amie (même en cas de jet de réaction manqué), mais doivent terminer ces phases empilés sur une unité amie (qu'elle quelle soit). Ils peuvent se déplacer de tout nombre d'hex par tout les temps (comme s'ils étaient en avion ; sans qu'une interception ne soit possible) dans n'importe laquelle de ces phases. Si toutes les unités présentes sont éliminées et que des unités ennemies pénètrent dans l'hex, vérifiez si le leader est éliminé (cf. 3.10d). S'il survit, déplacez le vers toute autre pile amie. Si aucune unité ennemie n'entre dans l'hex, déplacez le simplement.

Le fait d'utiliser un leader pour les **deux** jets de surprise et de combat ne compte que pour une seule utilisation dans le cadre de 3.10d.

3.10d Pertes de chef. A chaque fois que le modificateur de la valeur d'action est utilisé, jetez deux dés et comparez le résultat à ce qui suis :

- 2 – 3 : tué
- 4 : capturé
- 5 : blessé
- 6 - 12 : sans effet

+1 si le chef en question est Rommel

En cas de blessure, jetez un dé. Le résultat est le nombre de mois d'inaction. Ici, l'on ne tient pas compte de la date exacte, le chef blessé revient sur toujours au premier tour du mois de retour. Par exemple, si Rommel était blessé au dernier tour d'avril, sur un résultat de six il reviendrait au premier tour du mois d'octobre suivant.

3.10e Capture de chefs et parole d'honneur. Placez les chefs capturés dans le box des Chefs Capturés, sur la carte. Les joueurs ont toute liberté pour régler entre eux les échanges de leaders capturés (les chefs retournent comme un renfort le tour après que l'affaire soit réglée). Alors que les règles OCS interdisent toute évasion, les joueurs peuvent se sentir libre d'embellir ces « échanges de promesses » selon leur convenance. « Allez, allons faire une affaire… »

3.10f Rommel. Rommel a la faveur de règles spéciales. Il obtient le modificateur de +1 sur la Table de Perte du Chef à cause de sa chance insolente. S'il « s'égare », dans le jeu (de n'importe quelle façon ; y compris lors de voyages hors théâtre d'opération), il est immédiatement remplacé par le pion générique « chef du DAK » (qui représente l'un des leaders suivants : Crüwell, Nehring, ou Bayerlein). Ce pion disparaît immédiatement si Rommel renvient dans le jeu. Si le « chef du DAK » est tué, capturé, ou tout simplement retiré du jeu, il n'y a plus de remplacement possible en cas d'errance de Rommel.

La santé de Rommel et les nombreux voyages, effectués pour rendre visite à ses supérieurs ou à son épouse, est intégrée dans la Table des Evénements Aléatoires.

3.10g Règles pour les KGs (uniquement). Les KGs peuvent être employés comme des pions divisionnaires réguliers ou représenter des unités hors carte. Les KGs ne se déplacent qu'avec une ou plusieurs unités (selon les conditions données ci-dessous). Les KGs sont détruits à l'instant où ils «manquent d'unités » et ils n'ont plus aucune unité empilée de type approprié. C'est la seule manière par laquelle ils peuvent être détruits. Ils n'existent sans au moins une autre unité. Les KGs retraitent avec les unités. Ils ne sont pas détruits si cette retraite élimine les unités, à la condition de pouvoir s'empiler en fin de mouvement. Dans le cas contraire, ils sont détruits.

Les KGs n'ont pas de limitations dues aux nationalités. Les Raggs Italiens peuvent contenir des Allemands et les KGs Allemand des Italiens.

Exception :

• A tout moment, un KG doit avoir au minimum une unité (de tout type et ayant une Valeur d'Action) dont la nationalité est celle du KG (autrement il y a destruction du KG)

Et

• La Valeur d'Action choisie dans un hex contenant un KG doit être de la même nationalité que le KG

Le joueur de l'Axe peut assigner librement une unité vers ou hors d'un KG (pour cela, la faire entrer ou sortir de l'hex du KG). Seules les unités dans l'hex du KG font partie du KG. Elles sont considérées comme faisant partie du KG ; bien qu'une telle adhésion ne soit que d'ordre administratif.

Toutes les unités d'un KG font partie d'un seul groupe pour le tracé de l'approvisionnement. Ceci signifie que les unités appartenant à une division multi unités, située ailleurs, ne sont pas pénalisées par la séparation d'avec leur division parente ; le KG est leur « division » parente pendant le temps qu'elles passent dans son hex.

Important : Les camions organiques peuvent être rattachés à un KG comme désiré ; de toute manière ils maintiennent leurs fonctions divisionnaires originales. Ainsi, même s'ils sont dans un KG, les camions organiques ne peuvent approvisionner que les unités de leur division parente (imprimée sur le pion).

Les unités dans un hex de KG à l'instant où les coûts de carburant dans l'hex sont payés **et** qui restent dans le KG **jusqu'à la** prochaine Phase de Nettoyage amical **maintiennent** leur statut rempli de combustible (justes comme s'ils étaient les unités d'une division de multi unité qui ont eu leur division qui a payé pour). Les unités sous un tel statut spécial, peuvent être marqués en étant que les seuls sous le Marqueur de KG dans l'hex ou en étant hors carte tenue dans le KG. Ceci s'applique à toutes les unités restantes avec le KG pendant cette période indépendamment de l'attachement à la division (s'il y a) des unités du KG.

Note : Tandis que les unités à l'intérieur d'un KG se comportent de quelques manières comme si elles étaient dans une division de multi unité, les unités du KG doivent payer 1T par unité pour le carburant et **ne peuvent pas** « payer 1 PR pour le KG entier. »

c3.11 Les Evénements Aléatoires, les Invasions de la Grèce et de Malte

c3.11a Table des évènements aléatoires. Jetez sur la Table des Evènements Aléatoires (cf. vol. III, pp. 4-7) au tout début de chaque tour, juste après la détermination de la météo. Commencez par la Table des Evénements Courants et suivez les instructions de la table. Si un évènement aléatoire ne peut pas être conduit à cause de la météo, retardez la mise en application de l'événement jusqu'à ce que les conditions atmosphériques le permettent (ne relancez pas le dé).

Certains évènements aléatoires se sont produits historiquement, d'autres pas (certains sont assez « forcés » et leur probabilité d'apparition doit être vérifiée). Les joueurs intéressés par un jeu historique doivent jouer seulement avec les évènements désignés par un « Hist. » (signifiant qu'ils se sont réellement produits pendant la campagne). Si un autre résultat est obtenu, ignorez le et le tour est joué sans événement aléatoire.

c3.11b La campagne de Grèce. Ignorez cette section si vous employez les Retraits Historiques du Commonwealth. La campagne de Grèce débute au printemps 1941 ; ce qui est incertain est la date exacte du début et de la fin et, en conséquence, la durée exacte ; tout ceci a une influence sur la conduite de la campagne nord africaine.

La **piste du statut de la campagne de Grèce** enregistre le progrès de la campagne. Au début de chaque tour, jetez deux dés ainsi que le réclame l'Ordre d'Arrivée du Commonwealth. Avancez le marqueur si le jet est inférieur ou égal à la valeur donnée. Ne plus avancer le marqueur jusqu'à ce que le premier lancé couronné de succès, **après** le lancer, ne soit automatique.

La **piste de progrès du déploiement en Grèce** est employée pour suivre le programme de déploiement des troupes du Commonwealth en Grèce. Placez le marqueur sur la piste quand la Période de Préparation de la Campagne de Grèce commence (selon l'indication de la piste de statut). Avancer le marqueur d'un box par tour jusqu'à ce que l'Exécution de la Campagne de Grèce commence. Alors que le marqueur avance, les troupes concernées doivent être retirées (le joueur a **quatre** tours pour les amener à un port et les déplacer dans le box « Grèce » - prenez-les simplement et mettez-les là, sans coûts de transport. Si les unités sont indisponibles (en raison de pertes ou d'un retrait précoce), substituez-les par une unité de même type, valeur et statut de formation. Les unités peuvent être de force pleine ou réduite quand elles sont retirées.

Quand l'Exécution de la Campagne de Grèce commence, exécutez les retraits de ce tour (s'il y a lieu) et enlevez le marqueur de la piste de Progrès du Déploiement en Grèce. Aucun retrait additionnel n'est fait en direction de la Grèce (toutes les unités traînant des pieds sur le chemin hors de la carte doivent de toute manière sortir, au plus quatre tours après avoir été appelé). Si d'autres retraits restent sur la Piste de Progrès du Déploiement, ils ne se produisent jamais. (Ceci est arrivé à la Bde polonaise et à toutes les troupes de la 7ème division Aus dans la vie réelle.)

Quand le statut le marqueur de la Piste de la Campagne de Grèce atteint le box d'arrêt, jetez séparément sur la table de retour de Grèce pour chaque pion envoyé en Grèce et exécutez le résultat. Toutes les unités traînant toujours des pieds à ce moment là n'ont plus besoin de se replier. Ceci inclut toutes les unités envoyées par l'intermédiaire des Retraits Variables réguliers avant la Période de Préparation de la Campagne de Grèce. A partir du tour où le marqueur entre dans le box d'arrêt, le joueur de l'axe possède et peut utiliser le box Crète.

c3.11c Invasion de Malte. Le feu vert de l'invasion de Malte peut arriver par l'intermédiaire d'un évènement aléatoire. Si l'événement se produit, le joueur de l'axe doit immédiatement décider de l'exécution de l'invasion ou de s'en passer. Cet événement est unique : si le joueur de l'axe refuse l'invasion, il ne peut plus changer d'avis et le faire plus tard. S'il choisit d'exécuter l'invasion, faire ce qui suit :

a) Si actif, le Fliegerkorps devient inactif.

b) Retirez du jeu toutes les unités aériennes de Ju-52, le KG Buhse, toutes les unités de la 22 LL Div., toutes celles de la Brigade Ramcke et la Div. aéroportée Folgore (si elles ne sont pas déjà sur la carte alors elles n'arriveront plus). Aucune de ces unités ne reviendra.

c) Au terme de neuf tours (soit un mois), l'invasion de Malte est couronnée de succès et le modificateur de base de la Table de Malte est de +3, de manière permanente. Pendant la durée l'invasion, le modificateur de base est de - 1. Une fois que Malte est capturée, les transports trans-Méd. peuvent aller non seulement à Tripoli mais aussi à

Tobrouk ou à Benghazi et la valeur du cabotage de l'axe est doublée.
Sinon allez sur le site de Frog of War et téléchargez le Fow Mag 3 qui contient un scénario, une carte et une planche de pions pour simuler l'attaque.
http://www.frogofwar.org/news.php

Note de Conception. On peut s'interroger sur la certitude de la réussite de l'invasion de Malte. C'est la meilleure façon de satisfaire nos intentions tout en minimisant l'embarras du jeu. Une fois la décision de l'invasion prise, dans un effort sérieux, les forces assignées à ce travail auraient été assez nombreuses pour en assurer le succès. Cela aurait pu être un bain de sang comme en Crète (c'est la raison pour laquelle aucune unité ne retourne dans le jeu), mais sans que le résultat final ne puisse être mis en doute.

c3.12 Les Maraudeurs du Désert « La Patrouille des Rats ». Les « Maraudeurs du Désert » se rapportent aux unités de type commando, plus petites qu'un régiment. En

d'autres termes, les commandos 288 et 287 du Sonderverband, étant pourtant des troupes spécialisées, ne sont **pas** des Maraudeurs du Désert. Ces deux unités ne sont pas concernées par ce qui suit. Ce qui suit s'applique aux Maraudeurs du Désert :

a) Ils ne peuvent pas utiliser leur Valeur d'Action en tant qu'attaquant ou défenseur à moins qu'ils soient seuls de leur côté dans le combat.
EXCEPTION : **Deux** Maraudeurs peuvent participer à un combat singulier en utilisant l'une de leur Valeur d'Action.

b) Un Maraudeur du Désert peut être hors approvisionnement pendant SIX tours (trois semaines) sans subir les pénalités ou de vérifier l'attrition.

c) Les Maraudeurs du Désert ont les allocations de mouvement à Pied des deux côtés de leur pion (ainsi ils n'exigent pas de carburant). L'unité peut utilisé des coûts usez de PM à Pied ou de Camion MP (celui qui est le meilleur) pour chaque hex entré.

4.0 Règles Spéciales de l'Axe

4.1 Hip Shoots

Les unités aériennes allemandes peuvent conduire des « Hip Shoots », (à condition que l'unité repérant (spotter) soit Allemande. Les unités aériennes italiennes ne peuvent pas faire de « Hip Shoots ».

4.2 Marqueurs de réserve

Le joueur d'axe a deux ensembles de Marqueurs de Réserve (de couleurs différentes pour l'Allemand et pour l'Italien). Il peut échanger ces marqueurs à la condition de garder la couleur de tout Marqueur de Réserve conforme au unités (ainsi l'ennemi continue sont travail de devinette) et que le total à n'importe quel moment n'excède pas le nombre actuellement disponible.

4.3 Entrée des Renforts et de l'Approvisionnement de l'Axe

c 4.3a HQs nominaux. La Sicile « Box de Réserve », Tripoli, et la Crète peuvent être utilisé comme HQs nominaux pour des buts de reconstruction.

c 4.3b Renforts et le Transport Maritime. Les TM de l'axe sont fournis à l'aide des Tables et Figures de Logistiques visibles sur la carte A. L'allocation actuelle de TM (ATM) du joueur est obtenue en soustrayant les pertes indiquées par la Table de Malte à l'allocation brute. Ceci est fait à chaque tour avant de commencer la Phase de Mouvement de l'axe. Déterminez le modificateur de la Table de Malte en utilisant la liste indiquée et marquez-le en employant la piste fournie. Jetez deux dés sur la Table de Malte et ajoutez le modificateur. Ceci déterminera toute perte au TM. Le TM restant peut être utilisé dans le tour soit pour embarquer des unités (cf. ci-dessous) ou des PRs des dépôts infinis nominaux en Sicile vers Tripoli. Répétez ce procédé à chaque tour. La météo n'a aucun effet sur le TM.

Sauf indication contraire, les renforts apparaissent en premier lieu en Sicile, dans les box « Vieux/Old » ou « Neuf/New ». Ils sont d'abord placés dans le box « Neuf ». Si le box « Vieux » est vide, déplacez immédiatement les unités depuis le box « Neuf » vers le box « Vieux ». Cependant ; aucune unité « neuve » ne peut se rendre dans ce dernier box tant qu'il y demeure des unités non repl. Seule les unités du box « Vieux » peuvent être transportées vers la carte. Les repls sont automatiquement placés dans le box Repl et sont transportés vers la carte à chaque fois que l'ATM l'autorise et si cela est souhaité (ils peuvent aussi bien rebâtir des unités dans le box). Les repls ne nuisent pas aux mouvements des unités depuis le box « Neuf » vers le box « Vieux ». Les unités sont toujours en approvisionnement dans l'une ou l'autre des box. Les unités aériennes ne passent pas par ce cycle.

c 4.3c Putréfaction dans le Dépôt de Tripoli. La capacité de l'administration de l'Axe à gérer d'énormes stocks d'approvisionnement à Tripoli est handicapée par la consommation locale des diverses garnisons de Tripolitaine, par l'inefficacité, les pertes, et tout simplement par la durée de vie limitée de certains biens.

Détruisez **chaque** mois, au début du **premier** tour du joueur de l'Axe, 25% du total des PRs dans le box de Tripoli (arrondir au token le plus proche si vous voulez…). Comptez tous les PRs dans le box, mais **ignorez** ceux chargés sur les camions (organiques ou autre).

4.4 Requête du Haut Commandement

c 4.4a Requête de la part de Mussolini. Les commandants Italiens n'ont pas le droit de refuser d'envahir l'Egypte vers la fin de 1940. Il en va de même pour vous, joueur de l'Axe (vous pouvez toujours jouer l'option « Tour de Tortue Italienne »). Au tout commencement du scénario de campagne du 12 septembre 40, les Italiens doivent exécuter les ordres suivants ou ils perdent le jeu (par « mort subite ») :

• Capturer Sidi Barrani avant le 15 oct. 40.

• Avoir en Egypte, à partir du 15 septembre (à l'est de la frontière) et à partir du 15 octobre (à l'est de la ligne Mussolini - cf. carte C) : 1x QG de corps, 3x Div. d'infanterie, 1x Rgt ou Bde d'artillerie et 5 autres unités.

• En **plus** de ce qui précède, avoir en Egypte à partir du 15 septembre : (à l'est de la frontière, sans obligation vis-à-vis de la ligne Mussolini) : 1x QG de Corps, 4x Div. d'infanterie, 5x Bn MG, 2x Rgt ou Bde d'artillerie.

Note : Une unité ne peut être utilisée pour accomplir les deux conditions simultanément. Aussi, les unités qui meurent tout en accomplissant leur part de la requête, accomplissent cette part pour le reste du jeu (même si elles sont reconstruites plus tard). Les unités retirées selon l'OoA ne comptent pas, même si elles sont à temps à l'est de la ligne. Elles doivent de toutes façons être remplacées par d'autres unités. Etre « sur la frontière » ne signifie pas avoir franchi ; les unités italiennes et les unités Alliés présentes dans les hex de frontière ne comptent pas pour les conditions de cette règle.

Les requêtes sont renforcées à la fin de chaque tour du joueur de l'axe. Une unité ayant franchit la frontière ou la ligne Mussolini ne peut pas la retraverser (les unités tentant ou forcées de faire ainsi sont détruites) si un tel franchissement réduit le nombre d'unités sous le minimum requis. Même détruite, cette unité compte **toujours** dans ces conditions. En l'essence, une unité morte réduit le minimum requis d'une unité

du même type (laissant un « fantôme » prendre leur place).

Bien évidemment, un nombre d'unités supérieur à ce qui est requis peut traverser la frontière. De telles unités de l'axe sont libres d'avancer ou retraiter selon leur bon plaisir. Tant que **le total** exigé dans chaque groupe est atteint, les *unités réelles* composant ce total à la fin de chaque tour de l'axe peuvent changer librement.

Les unités utilisées pour rentrer en Egypte sans traverser la ligne Mussolini peuvent retraiter en Libye (la requête se terminant) si :

a) Les alliés reprennent Sidi Barrani ou

b) N'importe quelle unité alliée terrestre franchit la frontière a Libye (effectivement, ceci inclut le LRDG lors de son raid sur Giarabub pour en expulser la garnison…)

c 4.4b Victoire Italienne Par Mort Subite. Le joueur d'Italien gagne une victoire par Mort Subite s'il capture Mersa Matruh avant le 1er janvier 41. Je pourrais ajouter, et bonne chance pour le faire !

c4.4c Aucune débandade. Aucune unité terrestre de l'Axe, KG, ou chef ne peut se déplacer depuis le reste de la carte A dans l'hex A19.35, ou retourner en bateau vers Tripoli avant le 1er mars 41. Les unités de l'Axe peuvent se déplacer de Tripoli vers la zone de carte, mais elles tombent alors sous la restriction ci-dessus. Cette règle n'affecte pas les camions, les unités aériennes, ou les PRs.

c4.4d Protection des propriétés privées italiennes. Le joueur de l'axe ne peut endommager aucun port ni faire des barrages sur Benghazi, Tobrouk ou Bardia avant le 12 février 41 ; même si ces zones sont occupées par des troupes Alliés.

4.5 Limitation des capacités de génie de l'Axe

4.5a Pas d'équipement de pontonniers. Les HQs et les troupes du génie ne peuvent pas exercer leur capacité traversière (cf. règle de série 13.8a) Aucune unité du génie ne peut jeter de ponts par-dessus le Nil, même si vous y arrivez. La capacité alliée de jeter un pont reste intacte, quelle que soit la capacité de ce dernier. Il n'est pas possible de jeter un pont pour traverser un wadi (pas assez d'eau pour supporter les pontons), même après la pluie (trop de courant).

c4.5b Capacités limitées en réparations portuaires. En plus des conditions de la règle de série 19.0b, l'axe peut **seulement** réparer des dégâts lors des tours 1 et 15 de chaque mois. Ceci ralentit la vitesse de réparation de ports, reflétant le manque d'équipement lourd disponible et de génie spécialisé.

4.6 Règles Spéciale Italienne

4.6a Divisions d'Infanterie Italienne. Il y a de nombreux pions simples de Divisions d' Infanterie Italienne dans le jeu, particulièrement au début de la campagne. Ces unités **ne peuvent pas** former des régiments détachés.

c 4.6b Restrictions pour la Pistoia. Quand la Pistoia a été envoyé à Rommel en 1942, elle l'était avec des instructions explicites qu'elle ne doit pas franchir la frontière Egyptienne et doit demeurer en Libye. Votre Pistoia a la même condition.

4.6c le San Giorgio. Quand la campagne commence, ce croiseur repose sur le fond du port de Tobrouk. Il ne peut se

déplacer et est détruit quand n'importe quelle unité alliée entre dans Tobrouk. Ne l'ajoutez pas à la force de défense de Tobrouk. Il ne peut pas être utilisé comme perte de pas dans un combat ou un résultat de barrage, et ne peut pas être coulé. En dehors de tout cela, il est juste une autre unité d'artillerie de mouvement nul (à inclure les coûts de PR au barrage).

c4.6d Div. blindée Littorio. La Littorio était en cours de formation lors de son transport vers l'Afrique. A cause de cela, ses unités souffrent d'un - 1 à leur Valeur d'Action jusqu'en Août 42. Les unités ont un cercle vert/blanc autour de leur Valeur d'Action, comme un rappel de cette règle. Les unités transférées en dehors de la Littorio, selon l'ordre d'arrivée de l'Axe, sont libérées de cette règle. Option : la Littorio peut maintenir ses diverses unités transférées hors d'elle, mais alors le modificateur -1 est maintenu. Option suivante : le joueur peut choisir de remplacer le petit régiment d'artillerie 133 par le 10- point un. Décidez de cette option quand vous l'obtenez dans l'ordre d'arrivée de l'axe ; elle est gratuite.

c4.6e La règle des « pasta ». Allez en manger. Un dîner au restaurant italien « Fazoli » (ou mieux encore, « Le Jardin des Olives ») **est exigé** après chaque mois de 1940 dans **DAK**… Non, c'est juste une boutade. Pourtant, tout le monde m'a demandé s'il allait y en avoir une. Alors je l'ai fais. « Buon Appetito ! » Aucun effet ; mais vous laissez-passer quelques bonnes nourritures si vous éliminez cette règle !

4.6f Chameaux. Le bataillon de chameaux Sahariano était composé de 160

chameaux. Même si ce nombre est insuffisant pour faire chaque Libyen du bataillon, il y en a assez pour justifiez son statut d'infanterie « rapide ».

c4.6g La mort parachutée - les parachutistes italiens. Toutes les unités parachutistes et commando italiennes ou libyennes sont capable de sauter en parachute. Cependant, un modificateur additionnel de +1 doit être utilisé sur la « Air Drop Table » quand ces unités essayent de sauter avant mars 41.

Note de Conception. Le modèle de parachute italien d'avant-guerre était de mauvaise qualité. C'est une ode au courage de ces parachutistes italiens, disposés à sauter avec de tels chiffons. Sauter avec un de ces parachutes attachés au dos était risqué pour la santé du sauteur. En mars 1941, ces parachutes furent remplacés par des modèles allemand, plus efficaces.

c 4.6h Le CR.42 virtuel. Les joueurs observateurs noterons que l'ordre d'arrivée de l'axe appel une unité aérienne de CR.42 en plus que celles qui existent dans la pile de pions. Ceci est intentionnel car je ne peux pas imaginer un joueur qui ne perde pas même un CR.42 au cours d'une année de campagne active. Si vous en arrivez à ce point de renfort et que vous n'ayez pas perdu un seul CR.42, alors vous n'obtiendrez pas le renfort car vous n'en avez pas besoin !

4.7 Règles spéciales allemandes

4.7a Acclimatation au désert. Toutes les unités allemandes de Valeur d'Action 4 et 5 ont un modificateur -1 à leur Valeur d' Action, depuis leur arrivée jusqu'en octobre 41. Ces unités ont un cercle vert/blanc autour de leur Valeur d'Action, comme un rappel de cette règle. Les unités allemandes ayant une valeur d'action de 3 ou moins ne sont pas affectées par cette règle.

Note de Conception. L'intervention allemande en Afrique était une affaire ad hoc dès le commencement. Contrairement aux histoires qui circulaient en Angleterre, à propos d'une jeunesse aux cheveux blonds marchant dans des serres chaudes pour se préparer à la chaleur, les Allemands étaient mal préparés pour faire face aux conditions régnantes dans le désert. Trop arrogants pour chercher quelques conseils chez leurs alliés plus sages (les Italiens), les Allemands sont venus avec une mauvaise nourriture (trop lourde en graisses), un mauvais gonflage de pneu (beaucoup trop élevé), d'étranges mélanges d'armes (très lourds canons AT, peu ou pas d'artillerie), et bien d'autres erreurs (dans un vaste choix de sujets, grand et petit). Mécontent du niveau d'entraînement de ses troupes, Rommel travailla à les remodeler pendant l'été 1941. Il ne s'arrêta pas jusqu'à ce que les anomalies établies aient été éliminé : il en résultat la très compétente Afrika Korps.

Cette règle simule les difficultés que les troupes allemandes ont eux avant de s'ajuster à leur environnement et de la dure volonté de leur commandant.

c4.7b Le Fliegerkorps. Le Fliegerkorps (FK) fonctionne autour des franges de la zone de jeu, représentant soit le 22ème soit le 10ème Fliegerkorps selon le moment. Le FK est soit actif soit inactif (se référant au FK, **pas aux** unités aériennes incluses) dans sa fonction fondamentale : supprimer Malte et protéger les convois de l'axe. Il s'active et se désactive par un évènement aléatoire (ou dans l'ordre d'arrivée historique, à décider avant de commencer le jeu).EXCEPTION : La première activation du FK se produit **toujours** le 1er janvier 41.

Quand le FK est actif, ses unités aériennes peuvent être détachées pour une utilisation directe en Afrique (c.-à-d. sur la carte de jeu). Le choix des unités est faire selon la liste de la « Malta Table Modifier Base » sur la carte A. Les groupements d'unités aériennes sont ceux qui peuvent être choisis. Les unités détachées vers la carte sont celles marquées par un grand X blanc. Les unités du FK peuvent commuter dans les deux sens vers l'Afrique uniquement au premier tour de chaque mois (la météo n'est pas un souci). Les unités transférées depuis le FK entrent comme des renforts en suivant les règles applicables aux renforts aériens.

Les unités du FK ne peuvent pas être détachées dans le mois d'activation du FK. Le joueur ne peut détacher, au plus tôt, des unités que le mois **suivant** celui de l'activation.

Si une unité détachée du FK est réduite ou détruite, elle doit immédiatement être remise à plein potentiel lors de la prochaine phase de remise en état des avions de l'Axe. La remise en état ce fait par échange avec des unités aériennes du même type mais qui ne sont pas du FK. Le joueur peut utiliser la règle 17.5c de série pour la rebâtir. Échangez un pas en réduisant l'unité aérienne donatrice et ajoutez ce nombre de pas à la l'unité à remettre à niveau. Si ceci ne peut se produit, l'unité détruite ou réduite est considérée comme étant détachée de manière permanente, avec toutes les ramifications au Modificateur de Malte que cela pourrait entraîner.

Si le FK devient inactif, toutes les unités aériennes détachées du FK sont immédiatement retirées du jeu.

c4.7c Assauts parachutiste. Les unités parachutistes allemandes de sont toutes capables de sauter en parachute (sans le malus de +1 des parachutistes italiens). **Aucune** unité de commando allemande n'est en mesure de sauter en parachute.

5.0 Règles spéciales Alliés

5.1 Hip shoots et le développement de la Desert Air Force

Aucune unité aérienne alliée n'a la Capacité Hip Shoot entre le début de la campagne et la fin du mois de septembre 1941. A partir du 1er oct. 41, toutes les unités aériennes du Commonwealth obtiennent la capacité Hip Shoot et la gardent jusqu'à la fin du jeu. **Note :** pendant cette période, les unités aériennes des USA n'ont jamais cette capacité.

Note de Conception. La Desert Air Force est devenue une excellente machine de combat vers l'automne 1941. Lors de l'opération Crusader, elle a prouvé sa valeur, alors que les Corps Blindés Britanniques tentaient en vain d'assimiler les techniques les plus rudimentaires du combat inter arme. Précurseur de la l'efficace puissance aérienne alliée de 1944-45, la Force Desert Air Force fut exemplaire dans l'arrêt de l'avance de Rommel, après Gazala, à la fin de l'été de 42.
Plus tard, en Tunisie, après un début décevant, les commandants aériens américains ont amélioré leur doctrine tactique de contrôle aérien en se basant sur les méthodes de la Desert Air Force, méthodes avérées dans le désert occidental. Ces méthodes serviraient les alliés jusqu'à la fin de la guerre, bien que chaque théâtre additionnel (en premier lieu la Tunisie, l'Italie, et puis la France) demanda à chaque nouveau lot de chefs aériens de dépasser leurs concepts et de réapprendre ce que la Desert Air Force avait appris bien des années plus tôt. C'était une des zones où les forces Alliés « ont bien manœuvré » dès le début.

5.2 Restrictions de mouvement allié

5.2a L'hex A19.35. Aucune unité terrestre alliée ne peut entrer dans l'hex A19.35. Toute unité forcée de le faire est détruite. Elles peuvent l'attaquer librement et faire un barrage mais ne peuvent pas l'occuper physiquement ou le déborder. Cette restriction n'affecte pas les unités aériennes.

5.2b La 6è Div. Aus. Dans les scénarii commençant le 12 septembre 40, la 6è Div. Australienne est confinée dans l'hex de Helwan (E19.21) jusqu'au 22 octobre 40. À ce point, son mouvement est restreint au déplacement vers et dans la Zone de Restriction (cf. 5.2d). Elle doit se déplacer aussi rapidement que possible vers cette zone.

5.2c 4è Div. Indienne et 2è Div. NZ. Dans les scénarii commençant le 12 septembre 40, ces unités sont maintenues dans la zone autour de Mersa Matruh (la 4è à +/- 5 hex et la 2è sur ou à l'est) jusqu'à la mise à disposition par un Ordre d'Arrivée Allié (5.2d n'a aucun effet sur ces deux unités). Elles fonctionnent alors normalement.

5.2d Zone de Restriction. La Zone de Restriction est marquée sur la carte et englobe une zone de 3 hex autour de D36.06. Au commencement, la Polish Carpathian Brigade est d'astreinte dans cette zone. Plus tard, la 6è Div. Aus et la Polish Lancers y seront logées. Elles en sortiront par un Ordre d'Arrivée Allié ou bien seront libérées automatiquement si une unité de l'axe se place à côté de Mersa Matruh (C39.03) ou pénètre sur la carte E. Une fois libérées, elles fonctionnent normalement.

5.3 Entrée de renforts et sources d'approvisionnement

c5.3a HQs nominaux

Tous les hex de villes et de villages amis peuvent être utilisés par le joueur allié en tant que HQs nominaux pour reconstruire des unités (les Repls doivent être présentes et l'hex n'est pas à côté d'une unité ennemie capable d'attaque, etc.).

c5.3b Le convoi Tigre

Les joueurs peuvent choisir de recevoir le convoi Tigre à la date historique ou sur demande, mais il faut le décider avant que le jeu ne commence. Dans le premier cas, le convoi parvient le 12 mai 41. Sur demande, le joueur allié peut l'exiger une seule fois. Cette demande peut se produire n'importe quand après avril 1941, mais doit se produire **avant que** la Crète ne tombe. Le convoi parvient au tour suivant. Si la Crète devait tomber ce tour-ci, le convoi repartirait pour ne plus jamais revenir.

Le convoi Tigre contient 5x Eq Repls et 1x Hurricane I comme renforts. Les pertes historiques ont déjà été déduites. Placez le Hurricane I sur n'importe quelle base aérienne alliée le tour **suivant** l'arrivée du corps principal du convoi.

Note de Conception. Historiquement, les « TigerCubs » eurent besoin d'un temps relativement long de préparation au désert. Les Hurricanes (en particulier) parvinrent dans des caisses et durent être assemblé. J'ai choisi de permettre aux Eqs d'être utilisé tout de suite (probablement pour une remise à niveau suite à quelques attaques idiotes ordonnées par Churchill) et j'ai retardé les Hurricanes d'un tour pour refléter le travail de préparation.

c5.3c Le box du Monde. Quand la capacité du port devient insuffisante, les unités et les repls obtenus en renfort peuvent être stockés dans le box du monde. De même si le joueur veut retarder leur arrivée pour des raisons que je ne suis pas sûr de pouvoir imaginer. Les unités et les Repls peuvent rester dans ce box autant de temps que le joueur le désire et peuvent arriver dans un des ports du Delta selon leur tour programmé ou tout tour consécutif.

5.4 Retraits

c 5.4a Règles Générales au Sujet des Retraits. Avant que le jeu ne commence, le joueur Allié doit choisir d'utiliser l'un ou l'autre, les Retraits Historiques ou les Retraits Variables. Pour la plupart des jeux de campagne, je propose l'utilisations des Retraits Variables, comme cela les deux côtés garderont une estimation quant à ce qui se produira dans le « monde extérieur» ; cela reflètera de meilleur condition à ce que les commandants réels ont dû faire face. Dans l'un ou l'autre cas, les unités reviennent (si elles) avec les mêmes condition de statut de stocks internes, de pertes de pas, et chargé/déchargé (pour des camions organiques) que quand elles sont parties ; elles perdent tous les mode et information de DG qu'elles pourraient avoir eux.

c 5.4b Retraits Variable. Faite un jet de 11...66 sur la Table de Retrait et de Retour Variable Allié à chaque tour de jeu (juste après avoir jeté pour les Renforts Variables à chacun tour). Si un résultat est arrivé, le joueur a **quatre tours** pour amener l'unité requise vers n'importe quels ports amis et la déplacent vers le Box de déploiement approprié sur la carte D. Cet enlèvement n'a aucun effet sur le Cabotage Alliée ou sur la capacité du port. L'instant où l'unité atteint le port, simplement déplacé la dans le Box de déploiement et placez-la dans une des « fentes » fournies (voir ci-dessous). Le carburant doit être dépensé normalement pour le mouvement de l'unité vers le port. L'unité choisie peut venir dans n'importe quelle formation, si elle est du type requis et suit les notes sur le bas de la table concernant les genres des substitutions permises.

Chaque Box de Déploiement a une ou plusieurs fentes brunes en elle. Chaque fente montre le type ou les types d'unité qui peuvent être placés dans cette fente. Si toutes les fentes dans une Box d'un type d'unité particulière sont remplis et un autre retrait de ce type d'unité est appelé, le Box est dit avoir atteint sa limite pour ce type d'unité et le retrait est ignoré. Plus aucun retraits de ce type ne peut se produire jusqu'à que les retours des unités vident une ou plusieurs fentes. Notez que des unités au cours de leur délai de grâce de quatre tours et qui ne sont pas partis d'un port pour le Box de Déploiement **ne comptent pas** en tant que fentes étant remplis, ainsi un retrait supplémentaire ou plus pourrait se produire tandis que l'unité se déplace ; d'autant plus qu'il n'y a pas de raison de lambiner. Si un tel événement se produit, les Box de Déploiement peuvent se « remplir au-dessus du niveau » et ont plus d'unités en elles qu'elles ont de fentes. Et notez en outre que le Box de Déploiement de Grèce a seulement une fente pour une Brigade Variable. Cette fente n'a rien à faire avec le système de Déploiement en Grèce ni elle n'enlève des exigences de Déploiement en Grèce parce qu'elle pourrait être rempli.

Dans tous les cas où une Box de Déploiement devient vide ne laissant rien mais
un ou plusieurs Camions Organiques et aucune unités de combat, les Camions Organiques automatiquement revienne avec la dernière unité de combat partante. Les camions ne sont jamais laissés par eux même en arrière dans une Box ; même si d'autres unités de combat sont sur le chemin du Box mais ne sont pas encore arrivé là. Si le premier retrait d'une formation est son camion organique, repliez le camion normalement et elle revient (si jamais) avec la dernière unité de combat de cette formation de retour du Box.

Les unités attachées à une zone de restriction peuvent être utilisé pour satisfaire des retraits variables.

c 5.4c Les Retraits Historiques. Les retraits historiques suivent rigoureusement le Programme Historique Allié de Retrait dans ce livre de règle. Si un retrait est appelé pour un tour donné, retirez simplement l'unité hors de quelque situation ou elle pourrait être sur la carte et placez-la de côté. Cet enlèvement ne coûte pas de carburant, de capacité de port, ou de Transport M. Si l'unité appelé pour a été détruite, immédiatement rebâtissez-la si possible hors des repls existants et enlevez l'unité reconstruite du jeu. Si la reconstruction n'est pas possible, échangez une unité identique (vivante) pour celle dans la pile des morts et enlevez l'unité ressuscitée. Ignorez le retrait du Camion Organique si Le Camion en question a été capturé ou détruit.

5.5 Autre Règles Spéciales Allié

5.5a Intégrité Divisionnaire. La règle de série 12.6h (condition de trace de Formations Multi unités) ne s'applique pas à **toute**s les unités Alliés.

Note de Conception. Dans la Force du Désert Occidentale et plus tard dans la 8ème Armée, la division était une bête administrative, alors que la brigade était l'élément tactique de la manoeuvre. Tandis que la division était prétendu dans le réseau de commandement de la brigade (et elle l'était pour des rapports d'affaires administratives, d'entretien, et autres), dans la pratique les commandants d'armée et de corps ont dirigé les activités des Brigades, dérivant l'échelon de Division. Le résultat net était que des brigades ont été envoyées bon gré mal gré partout sur le théâtre et, en effet, dans tous le Commandement du Moyen-Orient (à un point, que la 7ème Division Australienne a eu des troupes en Chypre, en Syrie, et en Cyrénaïque et tous cela en même temps !). Naturellement, j'ai voulu que le joueur soit capable de livrer tout ce chaos que son estomac puise le manipuler, d'où en conséquence cette règle.

5.5b La 7ème Division Blindé : Le Premier Modèle et le plus tardif. Hormis les habituels changements d'organisation infligés au joueur Anglais, la 7ème Division Blindée offre un cas spécial en entier. Elle commence la campagne avec le ses éléments blindée et de soutien fractionnés dans des bataillons. Jusqu'à que ces derniers soient détruits (ou licencier), le joueur ne peut pas rebâtir leur brigades parentes (4 Arm, 7 Arm, et 7 Support). Une fois que les petites unités sont détruites, ou retirées du jeu par le joueur (par le « licenciement » voire 3.9i), ces plus grandes unités peuvent être construite en utilisant des Repls, mais pas avant.

Note de Conception. Exceptionnellement entraîné et fiers, les « Rats du Désert » originaux ont été moulés par le Général Hobart dans une force mobile du désert d'élite. Cette organisation finement rectifiée a acquis une expérience supplémentaire pendant la période entre juin 1940 et l'invasion Italienne de Septembre ; le 11 Hussars étaient particulièrement actif dans les opérations frontalières. Pendant l'ouverture de l'Opération Compass en décembre, il avait atteint un niveau de la formation et de commandement indépendant qui l'armée Anglaise ne reverrait pas jusqu'à tard dans la guerre ; si elle a réussi. Malgré l'équipement d'avant-guerre effiloché (et aussi bien des manques sérieux en eux), cette division pouvait être en mesure d'être le fer de lance de toute l'avance à travers la Cyrénaïque.

Ses débris éparpillés en lambeaux ont vaincu l'armée Italienne en retraite vers Beda Fomm, ensuite ayant laissé beaucoup de sa force le long des pistes menant vers la côte. La formation épuisée étais alors retirée au Caire pour se refaire, en laissant le front la nouvellement déployé 2eme Division Blindé (et un certain type appelé Rommel…). La division reconstruite était toujours parmi les meilleures formations Anglaise, mais elle était incapable de reprendre l'indépendance conduite qu'elle a montré les premiers jours.

L'on pourrait indiquer que le premier rendement était dû au dédain des Anglais ressenti pour leurs adversaires Italien, mais moi je ne juge pas que cette attitude a été reflétée par les troupes a ce moment (une invention de plus de défunts historiens) et un tel rapport est un dé service aux troupes et à leurs qualités. Une chose qui peut être dite est qu'en ces premiers jours le manque d'armes Antichar Italienne efficace permis aux Anglais « de partir avec » un manque de doctrine d'arme combinée d'une manière dont elle n'était plus longtemps possible une fois que des canons AT efficace (Italien aussi bien qu'Allemand) sont arrivé sur la scène.

5.5c <u>Brigade et Soutien Renforcées.</u> Les changements dans l'organisation sont reflétés dans l'Ordre d'Arrivée Allié : le développement puis l'abandon ultérieur des Brigades et du Soutien Renforcées en sont les plus importants. Voici les effets de ces différentes organisations :

• A potentiel maximal et lorsqu'elles sont dans des groupes de brigades, toutes les brigades d'infanterie du Commonwealth ont une capacité **intrinsèque de barrage d'artillerie** de 5 et une portée de 1. La capacité de barrage n'est plus que de 3 points après la perte d'un pas. En tenant compte des exceptions ci-dessous, les brigades renforcées sont effectifs du 12 septembre 40 jusqu'au 26 août 42 (jusqu'au 8 février 42 lorsque renforcées de brigades blindées).

Exceptions à cette règle :

a) Tant qu'une unité est « inexpérimentée » elle ne peut s'intégrer à un groupe de brigades et n'obtient pas le bonus intrinsèque d'artillerie.

b) La 4ème Division Indienne n'est pas organisée en brigades renforcées avant le 1er janvier 41, et ses brigades n'ont pas le bonus intrinsèque d'artillerie. Jusqu'à cette date, cette division a (à la différence des unités inexpérimentées ci-dessus) sa Brigade Divarty. Le 1er janvier 41, selon l'Ordre d'Arrivée Allié, les brigades de la division se reforment dans des groupes de brigades, obtiennent leur bonus d'artillerie mais perdent la brigade Divarty.

• La valeur d'artillerie intrinsèque des groupes de support est imprimée sur les pions respectifs. De telles unités ont une portée de 3, non pas de 1.

• Le 8 février 42, les brigades blindées sont regroupées en groupes de brigades. A ce point, ces groupes ont la même valeur d'artillerie intrinsèque que les brigades d'infanterie renforcées. Elles deviennent également blindés « Rouge » plutôt que blindés « Jaune » (une brigade, 2 Arm Bde/1 Arm Div est **toujours** comme cela, ainsi son pion est imprimé en rouge). Le changement de couleur est le résultat de l'attribution de l'infanterie organique aux brigades. Cette « coloration » rouge dure jusqu'à la fin de la campagne quoique l'artillerie intrinsèque disparaisse le 26 août 42.

A cette même date, le 26 août 42, lorsque les groupes de brigades cessent d'exister, toutes les indications ci-dessus cessent et les divisions du Commonwealth obtiennent leurs brigades de Divarty. Tous ces changements sont notés sur l'Ordre d'Arrivée Allié.

c) Payer pour l'artillerie intrinsèque de la même manière que toutes les autres (cf. Table de Barrage).

d) L'artillerie intrinsèque est en réserve (ou non) comme la brigade toute entière. La valeur de tir intrinsèque d'une brigade en mode mouvement (autre que des groupes support) est de 3 à plein potentiel (et de 1.5 après avoir perdu un pas).

<u>Notes sur les graphiques de la 2è édition :</u>
Les unités sujettes aux groupes de brigades sont marquées par le sigle « BG » sur leurs pions (des deux côtés) et la conversion « blindés jaune » en « blindé rouge » en faisant du blindé un ovale rouge. Ces rappels sont là pour que les joueurs appliquent les changements de statut, les joueurs devant savoir quand et comment les appliquer.

c5.5d <u>Entraînement des unités.</u> Certaines unités du Commonwealth arrivent, ou sont placées, avec des marqueurs « Training ». Ces marqueurs indiquent que la division n'est pas complétée sont entraînement et qu'un temps additionnel est nécessaire avant que les unités de cette division ne soient prêtes à fonctionner à leur niveaux normal de performances. Les unités qui n'ont pas de tels marqueurs et celles dont les marqueurs sont dans le carré « Normal » sur la piste d'entraînement fonctionnent à leur niveau normal à tout moment. Ce système piste seulement les formations de type division ; il n'y a pas de tel système pour les unités indépendantes (qui fonctionnent toujours normalement).

Une fois entraînée (marqueur dans le carré « Normal »), l'unité le demeure pour le reste du jeu. Laissez le marqueur dans le carré même si l'unité est retirée, son statut demeurant inchangé même si elle revient plus tard.

a) Les unités inexpérimentées. Toute unité qui a un marqueur de division « Training » placé dans un carré **autre que** « Normal » est une unité inexpérimentée. Ces dernières souffrent de trois déficits ; qui disparaissent immédiatement quand elles deviennent « normales » :

• Leur Action Rating est diminué de 1 (de telles unités sont identifiées par un cercle vert/blanc autour de leur Action Rating).

• Elles n'ont pas d'artillerie intrinsèque même pendant la période des brigades de support.

• Elles restent immobiles lors d'une tempête de sable.

b) Mises à jour du niveau d'entraînement. Les marqueurs d'entraînement non verrouillés avancent d'un niveau au début du premier tour de jeu de chaque mois du calendrier (indépendamment de la date d'arrivée en tant que renfort, du nombre d'unités de la division, si la division a été retirée, etc.). Arrivé au niveau « Normal », il y reste pour le reste du jeu.

Sauf restrictions spéciales, le joueur est libre pour d'utiliser une division en entraînement de la manière qui lui convient, en tenant compte des limitations données en a). En outre, quelle que soit la situation de l'unité (ou ce qui peut lui arriver, par exemple isolée dans une poche et mourante de faim), rien n'affecte l'avance régulière du marqueur d'entraînement.

c) Marqueurs verrouillés d'entraînement. Certains marqueurs entrent dans le jeu comme « Inexpérimenté et Verrouillé ». Cela signifie qu'ils sont placés dans le carré « locked », à proximité du carré « Green ». Ces marqueurs n'avancent pas tant que l'Ordre d'Arrivée ne les débloquent pas. Une fois que débloqué, le marqueur avance normalement.

Note de Conception. À l'origine le système d'entraînement était beaucoup plus raffiné et impliquait plus d'unités, plus de conditions, et plus d'effets. Lors du playtesting, il est devenu évident que ce système avait besoin de sérieuses simplifications pour qu'il devienne une addition utile au jeu. Ce qui précède est la version nettoyée après que des concepts tels que l'acclimatation et les niveaux multiples d'inexpérience furent supprimés. Je crois qu'elle capte l'esprit originel sans complications.

La formation est une caractéristique nécessaire dans ce jeu comme : immense théâtre (en temps et en espace) qui a vu l'apparition des nombreuses unités qui n'étaient pas toutes prêtes pour la « grande coupe », au moment de leur arrivée. De plus, le delta lui-même peut être considéré comme étant une base immense de support et d'entraînement ; du jamais vu auparavant dans un jeu *OCS* (et peu susceptible d'être revu). La période de temps couverte implique aussi que les unités ont pu opérer à un niveau donné pendant un certain temps (le temps qu'elles prennent du galon) et à un niveau supérieur ultérieurement.

L'entraînement est verrouillé pour la simple raison qu'une partie de la division doit encore arriver. Dans un certain nombre de cas, une seule brigade s'est montrée des mois avant le reste de sa division. Plutôt que de laisser la brigade dépenser ce temps en acquérant de l'entraînement pour la division entière (les gars attendent toujours pour l'enregistrement de leur engagement, en Australie ou ailleurs), j'ai choisi de permettre à une division de commencer sa formation lorsque la majorité de cette division est présente et alors le marqueur est débloqué.

c5.5e Chars Italiens capturés. De nombreux véhicules Italiens ont été trouvés dans les ateliers de Bardia, de Tobrouk, et de Benghazi dans divers états de délabrement. Comme le Commonwealth se rendit compte que ses propres véhicules encombraient le bord de la route en raison de l'usure, certains véhicules Italiens ont été pressés au service de la Couronne. Ils furent utilisés pour compléter le 6 RTR tout autant que d'autres unités, y compris celles de la 6 Aus division.

Ces unités sont attribuées au Joueur du Commonwealth par l'intermédiaire des récompenses de la capture de ville (3.3). Elles ne peuvent pas être reconstruites mais fonctionnent comme toute autre unité alliée.

c5.5f Opérations de réparation dans la base du Delta. Le joueur Britannique dispose de quatre unités de génie de la base du Delta : trois bataillons de Réparation du chemin de fer national Égyptien et l'unique bataillon de génie de portuaire Égyptien (dont la seule fonction est de réparer des dommages portuaires). À la différence des autres unités Égyptiennes, celles-ci peuvent être reconstruites. Elles se comportent comme les unités régulières du Commonwealth. Les règles spéciales concernant l'Armée Nationale Egyptienne (ENA) ne s'appliquent pas à elles, ces unités ne sont pas facultatives comme le sont celles de l'ENA. Ces unités sont limitées du fait qu'elles **ne peuvent pas** entrer en Libye ou dans un hex de la Frontière Libyenne.

c5.5g La légion mécanisée Arabe Trans-Jordanienne. Cette unité est restreinte à la zone Est du canal de Suez (elle peut être ignorée sans risque, à moins que l'Axe ne soit au mieux de sa forme). Il a un cadre autour de son chiffre de mouvement de sorte qu'il soit claire que cette unité est suivie (il n'a pas d'autre signification). Cette unité tire son approvisionnement par l'intermédiaire du chemin de fer aboutissant du bord est de la carte E (et c'est la seule unité autorisée à faire ainsi).

Note de Conception. Cette unité était à l'origine une force de police qui s'est développée en équipement et en formation jusqu'à ce qu'elle soit devenue (vers la fin de 1941) l'équivalent d'une brigade mécanisée. Elle participa aux opérations en Irak, mais généralement l'unité a été impliquée dans des fonctions de garnison et de sécurité. Avec l'avance de Rommel en été 1942, cette unité a été brièvement concentré dans le Sinaï, mais encore une fois dispersé quand cette menace a disparu.

c5.5h Assauts Parachutiste. Aucune unité du Commonwealth n'est capable de saut en parachute. Techniquement le SAS l'est, mais il fonctionne ici monté sur camions.

c5.5i Membres de la Tribu des Senussi. Les Senussi Libyens étaient ouvertement hostiles aux troupes coloniales Italiennes et ont accueilli avec bienveillance l'invasion Anglaise de la Libye au début 1941. Quatre bataillons de ces troupes ont été formés dans leurs villages natals pour aider l'effort Anglais. Collectivement ces unités ont monté « la Force Arabe de Libye » (à ne pas être confondre avec les Bataillons de Pionnier de Réfugiés Arabes formés dans Tobrouk).

Un Bataillon de Senussi se forme à l'instant où toute unité capable d'attaque du Commonwealth entre pour la première fois dans les hex suivants : Tobrouk, Giarabub, Msus, et Mechili. Placez le bataillon de Senussi avec la désignation de l'emplacement sur lui dans l'emplacement de l'hex. Ces unités sont approvisionnées si elles peuvent une ligne de 5 PM max. depuis leur emplacement d'origine ; ce qui ne **compte pas** dans la limite des unités qui peuvent se ravitailler à partir d'un oasis, si c'est approprié. Si elles déplacent loin de leur emplacement natal, elles doivent être en mesure de tracer comme laquelle des unités du Commonwealth. Si elles ont besoin de l'approvisionnement de combat, le joueur du Commonwealth doit le fournir selon la méthode habituelle (elle n'est pas libre).

Les hex d'emplacement de Senussi sont marqués sur la carte. Chaque hex ne peut créer qu'une seule unité Senussi pendant le jeu.

Note de Conception. Mon chercheur exceptionnel pour les Anglais (Steve Rothwell) a identifié ce qui semble être un cinquième bataillon de Senussi de la force Arabe de Libye, apparu uniquement dans la course pour la Cyrénaïque après Crusader. En même temps, il existe un bataillon de Senussi à Tobrouk qui a été évacué de la forteresse Tobrouk (en compagnie des Bataillons de Labeur de Réfugié Arabe) pendant l'été 1941 (trop de bouches à nourrir). Pendant que ce bataillon fantôme se révèle, celui de Tobrouk disparaît de l'écran radar. Je pourrais avoir tort, mais j'ai décidé que ce cinquième bataillon était réellement les types de Tobrouk, limitant le nombre à quatre bataillons. Sentez vous libre d'être en désaccord.

c5.5j Unité aérienne Egyptienne. Il existe une unité aérienne dans l'Armée de l'Air Royale Egyptienne (composée de Gloster Gladiator). Cette unité aérienne est effectivement « juste une autre unité aérienne du Commonwealth » puisque que le joueur du Commonwealth en dispose librement. La **seule** restriction à cette unité aérienne est qu'elle ne peut pas être basée (ou voler) à plus de 25 hex du Canal de Suez.

c5.5k Le QG de Commandement de Tobrouk. Ce QG a été démantelé après la libération de Tobrouk lors de Crusader. Comme option historique, enlevez ce QG deux tours après la libération de la forteresse (la route pour la trace est disponible dans l'hex du port) s'il y a eu un siège. Il n'y a pas d'obligation de faire ceci.

Errata : Pour différencier la 22è Gds Bde Anglaise de la 22 Bde trouver le MA de 14 sur le coté Mode de Mouvement.

6.0 Règles optionnelles

6.0 Jonathan Higgins vous raconte ses anecdotes

Pendant que certains joueurs s'échineront lors de la mise en place des pions, les amateurs de la série Magnum se régaleront des histoires racontées par Higgins.

6.1 Règles générales optionnelles

Les joueurs peuvent modifier les règles optionnelles de trois manières :

- Choisir les options à essayer (juste pour voir comment le jeu est avec X modifications à l'histoire)

- Ignorer les options qui ne viennent pas en tant qu'élément de la Table des Evènements Aléatoires
- Choisir de ne pas appliquer n'importe lequel d'entre elles.

Une partie des options, particulièrement ceux dans la 6.1, sont en cela facultatives, quoique historiquement correctes (l'Armée d'Égyptienne était là…) elles ajoutent de manière significative à la charge de travail du joueur, sans beaucoup de retour. Plusieurs des options présentées en 6.2 et 6.3 tombent également sous cette même remarque. Je les ai marquées comme « historiques » si elles se sont réellement produites. Ainsi, un joueur cherchant un jeu strictement historique utilisera le Programme de Retrait Allié Historique, appliquant uniquement les évènements aléatoires qui ce sont produits réellement, et certaines de ces options (selon la quantité de travail supplémentaire qu'il est disposé à faire pour un niveau de détail supplémentaire). Les joueurs moins intéressés dans les suivis strictement historiques, davantage intéressés d'avoir du bon temps, pourraient choisir le Retrait et le Retour Variable, les évènements aléatoires. Je recommanderais ce dernier comme une manière « normale » de jouer à **DAK**.

Pour les premières parties : Je recommande de jouer à **DAK** avec les Retraits et Retours Variables ainsi qu'avec les Evènements Aléatoires, mais **aucune** des options indiquées ci-dessous

Certaines de ces options doivent venir en partie de la Table d'Evènement Aléatoire. Si les options viennent par l'intermédiaire de cette Table et que vous l'avez déjà éliminée, ignorez la ainsi que son résultat et continuez le circuit. Ne rejetez pas, effectivement un non-résultat s'est produit.

La plupart de ces dernières peuvent être considérées comme des règles de campagne, mais les joueurs peuvent intégrer certaines d'entre elles dans de plus petits scénarios comme ils aiment ; il y a un nombre énorme de combinaisons qui peuvent être essayées. Les joueurs devraient raisonner en se disant les qu'elles ils aimeraient essayer ; faire fonctionner certaines combinaisons, d'autres non (basé sur les unités impliquées, la période du temps du scénario et ainsi de suite).

6.1a <u>L'Armée Nationale Egyptienne.</u> L'Egypte est neutre à moins qu'un évènement aléatoire annonce qu'elle rejoint la guerre d'un côté ou de l'autre. Jusque-là, ses unités **ne peuvent pas** se déplacer (voir l'exception ci-dessous), attaquer, ou faire des barrages à moins qu'une unité terrestre de l'Axe capable d'attaque se déplace à côté d'elles ou que des unités de l'Axe entrent dans un hex à l'Est du Nil. Les unités neutres Égyptiennes sont ignorées pour les buts d'approvisionnement (elles sont considérées approvisionnées « derrière la scène »).

Dans le cas précédent, l'unité ou les unités qui ont eu une unité terrestre de l'Axe capable d'attaque adjacente doivent vérifier pour voir de quel côté elles choisissent de se joindre. Jetez un Dé par unité Égyptienne ; pour un résultat supérieur à l'Action Rating elle rejoint l'Axe, autrement elle devient une unité de combat régulière Alliée (oui, certains seront automatiques).

Si un bataillon de Panzer ou un bataillon de chars Italiens (approvisionné dans la phase suivante d'approvisionnement de l'Axe) franchit le Nil l'Egypte jette un dé :

1 elle reste neutre
2-3, elle rejoint les alliés,
4-6, adhésion à l'Axe.

Un tel jet n'est effectué qu'une fois dans le jeu et n'est plus effectué si l'Egypte a déjà rejoint la guerre. En outre, les Evènements Aléatoires concernant l'Egypte ne peuvent plus se produire si ce jet a eu lieu et que l'Egypte n'est plus neutre.

Dans tous les cas ci-dessus, si l'unité Égyptienne choisissant de se joindre à un côté et qu'elle est actuellement empilée avec des unités appartenant à l'ennemi, les Égyptiens doivent quitter cet hex lors de la prochaine phase amie de mouvement. Si l'unité exige du carburant pour le mouvement, il est dépensé avec le stock d'approvisionnement de l'armée nationale Égyptienne (stock nominal et ravitaillement uniquement dans ce but). Il n'y a pas d'autres effets ; et les nouveaux « mauvais » gars sont heureux de les voir partir.

Si un évènement aléatoire ou que le franchissement du Nil cause l'entrée en guerre de l'Egypte, les unités qui ont déjà choisi des côtés restent avec les côtés choisis même si différent du sens où Egypte elle-même est allée. Une fois que l'Egypte rejoint la guerre, cessez d'effectuer les vérifications pour les différentes unités choisissant des côtés. Les différentes vérifications continuent jusqu'à ce que soit l'Egypte perde sa neutralité, ou que toutes les unités ont choisi leur côté.

Une fois qu'une unité Égyptienne rejoint un côté ou l'autre, elle devient une partie **permanente** de cette armée et agit comme les autres unités de ce côté. Elle peut être utilisée dans les combats, les barrages, le mouvement, soit mise dans tous modes, ravitaillés par tous QG amicaux, et ainsi de suite juste comme toute autre unité amie. Elle n'a plus aucune attache particulière en Egypte parce qu'elle doit tirer l'approvisionnement de son nouveau pays hôte.

a) Exception au mouvement Neutre.

Au commencement de tout Tour du joueur du Commonwealth (avant que l'Egypte ne rejoigne la guerre), le joueur du Commonwealth peut annoncer qu'il évacue les troupes Égyptiennes de la zone de guerre. Ceci peut seulement être fait une fois dans le jeu. Prenez simplement toutes les unités neutres de l'Armée Nationale Egyptienne (sans se soucier de l'emplacement ou de la situation, ignorant toutes celles qui ont rejoint la guerre) et déplacez les dans n'importe quel hex de la carte D ou de la carte E (y compris les demi hex et ceux potentiellement recouverts par la Carte C). **Toutes** les unités Égyptiennes doivent partir de la carte C, le joueur ne peut pas sélectionner et choisir. Une fois que les unités ont été déplacées, elles ne peuvent plus « être replacées » de nouveau.

b) Camion organique de l'Armée Nationale Egyptienne

Ce camion ne fait **rien** jusqu'à ce qu'il rejoigne un côté ou l'autre (ou que l'ensemble de l'armée Égyptienne choisisse son camp). Pour les vérifications, le camion a un Action Rating de 3. Le camion ne peut être utilisé que par les unités Égyptiennes du même côté. Le camion est ravitaillé sur les stocks du pays hôte.

c) Le 287 Sonderverband Régiment. Une unité Égyptienne voisine du 287. Sdvb Kommando Rgt rejoint automatiquement l'Axe (pas de jet de dé requis). Cette unité inclue des Nationalistes Arabe qui ont les arguments requis pour persuader les Égyptiens, casser le joug de l'Impérialisme Britannique et les faire rejoindre l'avance des nations Fascistes vers les terres de l'Islam ; ce qui, ainsi qu'ils le crûrent, aurait été mieux pour eux à la longue ; Hem !!!…

6.1b <u>Escarpements.</u> Ces caractéristiques ont un certain nombre d'effets spéciaux :

• Les ZdCs ne s'étendent pas au travers d'escarpements (vers le haut) **même** lorsque ces cotés d'hex sont franchissables par route ou piste.

• Les ZdCs s'étendent vers le bas d'un escarpement, qu'il soit passable ou non.

• Les unités sur le coté « haut » d'un escarpement (voir ci-dessous) peuvent jouer le rôle d'observateurs pour les barrages d'artillerie et aérien, jusqu'à trois hex de plaine côtière par temps clair. Elles bénéficient d'un décalage vers la droite sur la Table de Barrage : une colonne pour des cibles à deux hex dans la plaine et deux colonnes pour des cibles adjacentes.

Les positions pour lesquelles cette règle s'applique sont les hex suivants :

C43.29, C42.29, C41.29, C40.28, C39.27

Ces hex sont identifiés par un petit triangle sur la carte.

La « plaine » définie ci-dessus est la zone entre ces escarpements et la mer. Elle n'inclut aucun hex séparé par d'autres escarpements.

Notez que, contrairement aux apparences, C40.28 peut « voir » C39.26 car la grille d'hex déforme des escarpements

qui, dans la réalité, sont linéaires la plupart du temps.

6.1c Dépouillements des unités de leurs camions. Règle à but expérimental : lors des premiers tests ont montré que ces dépouillements furent traités de manière abusive, générant plus de douleur que cela n'en valait la peine. Lors de la campagne, les unités **ont vu** leurs camions retiré et affecté à des buts spéciaux, mais pour les récupérer relativement rapidement. Contrairement à ce qui se passe dans le jeu. plan viable pour eux. Ainsi prévenu et préparé, n'utiliser cette règle qu'entre joueurs les plus raisonnables.

Chaque côté peut dépouiller de leurs camions une division d'infanterie motorisée ou semi motorisée. Les divisions dépouillées doivent demeurer à Tripoli pour l'Axe ou sur la carte E (toutes les unités empilées dans un seul hex) pour l'Allié. Une division dépouillée ne peut se déplacer ; si elle forcée à la retraite, elle est perdue. Elle peut combattre et faire des barrages normalement, depuis son hex. Elle n'est pas libérée des restrictions qu'elle pourrait avoir et son marqueur de formation n'avance pas.

Une division entièrement motorisée possède 2T de camions réguliers, une division semi motorisés 1T. Le camion ne peut pas se déplacer sur lors du tour où il est créé. Les camions organiques de la division ne peuvent pas se déplacer ou être dépouillés. Les divisions reprennent leur statut normal en commençant le tour empilé avec la valeur appropriée en T.

6.2 Options de l'Axe

6.2a Unités AT italiennes

Un certain nombre d'unités italiennes, de bonne qualité, furent emmenées à Tripoli vers le début de la campagne. Leur armement était en fait composé de canons AA (90mm), mis sous tutelle avant d'être mis à disposition, relativement tardivement, et participer à la campagne terrestre. Si cette option est choisie, leur arrivée est indiquée dans l'ordre d'Arrivée de l'Axe.

6.2b La Pistoia est libre !

Le Haut Commandement Italien envoie la Pistoia sans restrictions ; ignorez la 4.6b.

6.2c Le 220 Pz Jae Bn (164. Le. Div.) : lourd ou léger ?

Historiquement, le 220 Pz Jae Bn fut transporté en Afrique sans sa compagnie de canons de 50mm. Si l'option « lourde » est choisie, prenez le bataillon de force (5) au lieu du (4). La différence mais n'est pas grande, mais ici nous le faisons pour l'exactitude …

6.2d Lehr Para. Bn : faible ou fort ?

Le bataillon parachutiste Lehr devait être renforcé sérieusement en vue de l'invasion de Malte. Vous pouvez opter pour le bataillon de force 4 au lieu du 2.

6.2e Le Plan Bleu et le 287è Sonderverband Reg. En tant qu'élément du grandiose (et complètement déraisonnable) Plan Bleu, qui était supposé fonctionner en Russie selon les vues d'Adolf Hitler « Hé ! C'est facile de tracer des lignes sur des cartes ! », l'Afrika Korps était supposée joindre ses armes à celles des forces Allemandes avançant au sud des montagnes du Caucase, en préparation d'une éventuelle avance en direction de l'Inde. Indépendamment de ce qui se produisit (ou ne se produisit pas) en Russie, cette option présuppose que le 287è Sonderverband fut en fait déployé à l'usage de l'Afrika Korps au lieu de se préparer pour être à l'avant-garde de l'avance dans le Moyen-Orient.

6.2f Balbo vie ! Le maréchal Balbo remplace Graziani à la tête de l'armée italienne d'invasion. Balbo était un vrai chef et il aurait dirigé ses troupes depuis l'avant. Si cette option est utilisée, placer le pion de chef Balbo avec l'armée italienne. On présumera que les canons AA du *San Giorgio* ne l'ont pas descendu au-dessus du port de Tobrouk le 29 Juin 40.

6.2g Libre utilisation des Organiques Allemand. Permettez aux camions organiques allemands d'être utilisés comme s'ils étaient réguliers. Toutes les restrictions dues aux camions organiques (et les quelques avantages) sont levées. Cette option augmentera **considérablement** l'écoulement de l'approvisionnement de l'Axe et inclinera nettement l'équilibre du jeu (essayez le si vous voulez voir Rommel franchir le canal de Suez avec style…).

6.2h Intervention précoce allemande. Hitler offrit déjà le 3 nov. 40 une aide allemande à Mussolini pour son offensive engluée en Afrique du Nord. Il Duce l'a déclina, ne voulant pas partager le crédit (et la corruption) avec le despote du nord (probablement aussi en retour des récompenses limitées données à l'Italie pour sa participation à la chute de la France). Dans cette option, il accepte l'offre. Tous les renforts allemands arrivent plus tôt : ceux de fév. 41 en déc. 40, le groupe de mars 41 en jan. 41. Pas d'effet pour les arrivées plus tardives ou pour l'activation du Flieger Korps ou des renforts limités arrivant historiquement en jan. 41.

6.2i Non intervention allemande. Ignorez toutes les unités allemandes et le Flieger Korps. Hitler déclare qu'il passe son tour et ne s'implique pas du tout. (Une bonne option a combiner avec l'option Tour de Tortue Italien / Turn Turtles dans 6.2m).

6.2j Profanation de la pyramide et du Sphinx. (Historiquement survenus, regardez « Les Aventuriers de l'Arche Perdue » ! Ha ha !!! C'était pour rire !!!). La première fois qu'une unité allemande entre dans l'hex du Sphinx, jetez sur la « Pyramid and Sphinx Table Desecration Table » sur la carte E. Une seule fois. Appliquez le résultat (ou juste la vérification, riez et reprenez le jeu…)

6.2k Battaglione Speciale Arditi. Cette unité de type commando SAS a été formée en Italie le 15 mai 42. Elle se compose de trois compagnies ayant chacune sa fonction propre :

- 101ème Cie de Parachutiste
- 102ème Cie de Nageur
- 103ème Cie de Reconnaissance

Chaque compagnie a été conçue pour des fonctions spécifiques dans des environnements spécifiques. Le bataillon a été renommé régiment Arditi puis 10ème régiment Arditi. En tant que régiment il se compose d'abord de deux bataillons identiques; puis d'un troisième (1er mars 43) et d'un quatrième (1er juillet 43. Le 1er bataillon était utilisé en Tunisie pour détruire les ponts alliés de rail, effectuant des incursions en Algérie le 16 jan. 43, le 2 et 12 fév. 43. Le 2ème bataillon a combattu en Sicile.

Si cette option est utilisée, le bataillon originel est considéré comme ayant été précipité aussi rapidement que possible en service; permettez-lui d'arriver une fois réclamé par l'Ordre d'Arrivée de l'Axe.

6.2L La tergiversation des camions italiens. (Historiquement survenus) L'armée italienne a établi un système raffiné de rotations dans l'utilisation des camions. En théorie, ce concept permettait, pour un temps au moins, à chacune des divisions d'infanterie d'être pleinement motorisée. Ce concept a été essayé en Russie et en Afrique. Cela n'a pas fonctionné comme prévu dans l'un et l'autre cas. En choisissant cette option, permettez chaque tour à deux divisions d'infanterie non motorisées de se déplacer avec un mode de mouvement AM de 14 points de mouvement de camion. Le joueur peut sélectionner deux divisions quelconques pour celai. Restriction : si une division est sélectionnée alors qu'elle ne l'était pas au tour d'avant il ne peut y avoir de mouvement ce tour-ci car les camions doivent s'organiser. Si elle est re-sélectionnée au tour prochain (et le tour suivant au maximum), cette restriction est levée. Ce tour de retard se produit à chaque fois que l'on choisit une division. Autre restriction : **aucune** division ne peut avoir les camions plus de trois tours de suite (un tour d'organisation et deux d'utilisation…). Le commandant de corps doit être attentif à ce sujet ! Note : lors le premier tour d'un scénario, vous pouvez utiliser la

bonification, considérant que la préparation a été fait le tour d'»**avant »**. Bonne chance !

6.2m Tour de Tortue des Italiens. Pour les Italiens, une technique commune de jeu dans **Afrika** était de se cacher en Libye, en attendant l'arrivée des Allemands. J'ai supprimé cette possibilité par les recommandations du Haut Commandement en 4.4a. Utilisez cette option et vous pourrez vous libérer de distractions telles qu'écouter la tête de votre nation vous ordonner d'avancer. Faites donc ce donc vous avez envie…

6.2n Motorisez la Trento. Dans tous les placements, la version originelle est non motorisée à moins que cette option ne soit choisie avant de jouer. Dans ce cas, remplacez la version non motorisée par la motorisée.

6.2o Motorisation complète des divisions légères. (Historiquement survenus, du moins essayé, même si jamais achevée). Au cour de la campagne, il fut projeté de motoriser entièrement les deux divisions légères 90è Légère et 164è Légère. Un certain progrès a été effectué sur la 90è Légère. La 164è Légère a perdu sa dotation en faveur de l'Afrika Korps (en termes de motorisation, elle a régressé). Cette option vous permet d'améliorer ces divisions en utilisant vos rares capitaux camion. La 90è Légère peut être convertie durant n'importe quel tour à partir de juillet 42, la 164è Légère peut seulement l'être entre octobre et novembre 42. Enlevez 1 point de camion (c à d 4T) par division à motoriser. Augmentez 4 PM le Mode de Mouvement AM de toutes les unités de la division. Ceci ne peut être fait qu'une fois et n'est pas révocable ultérieurement.

6.2p Colonnes d'approvisionnement des Panzer. (Historiquement survenus) Le système de ravitaillement Allemand (ad hoc sur bien des points) était assez flexible pour cannibaliser les véhicules blindés (half-tracks, etc.) des formations pour permettre le réapprovisionnement d'unités isolées. Si cette option est utilisée, permettez aux unités Allemandes de tirer de l'approvisionnement jusqu'à 5 PM (comme toujours), mais des PM chenillées au lieu d'être des PM uniquement de camion. Ceci permettra à des unités partiellement isolées d'être mieux approvisionnées. Ces PM chenillées ne s'appliquent d'aucune manière vers les HQs ou sur des PR projetés par les HQs.

6.2q KG Hecker. (Historiquement survenus) En avril 1942, le joueur de l'axe a

l'option d'échanger plusieurs unités afin de former l'unique bataillon amphibie Hecker. Les règles spéciales suivantes s'appliquent à ce bataillon :

• Pendant le jeu, il peut effectuer un débarquement dans tout hex côtier qui n'est pas à plus de 30 hex, tracés le long de la côte, du port d'embarquement. Hecker doit commencer son mouvement dans un port.

• L'opération amphibie place Hecker en Mode Combat dans l'hex côtier de débarquement à condition que celui ci ne soit pas occupé ou adjacent à une unité ennemie. Une fois débarqué, Hecker ne peut plus se déplacer pendant le restant du tour. Il ne peut non plus attaquer mais se défend normalement. Le débarquement est effectué pendant la Phase de Mouvement de l'Axe, à condition que la météo de chaque carte impliquée affiche Temps Clair.

• Hecker peut emmener jusqu'à 2 PR quand le débarquement se produit. Ces 2 PR doivent être empilés avec Hecker dans le port d'origine. Aucun autre transport vers la plage n'est permit. Cette opération n'utilise aucune Allocation de Transport de l'Axe ; elle est gratuite.

• Par la suite, le joueur peut scinder le KG Hecker et reprendre unités qui l'ont formé.

6.2r 300 zvb Oasis bataillon. (Historiquement survenus) Chaque compagnie Oasis dans la zone d'influence

d'un groupe qui doit subsister par lui-même hors carte (c.-à-d. non ravitaillé) réduit la demande du groupe en PR de 1T. Les compagnies peuvent se combiner pour additionner leurs effets. Aucune demande en PR n'est cependant réduite à 0 par ce biais, le minimum de consommation étant 1T en approvisionnement « réel », indépendamment de la taille du groupe ou du nombre de compagnies oasis impliquées. De plus, ces unités n'ont pas elles-mêmes besoin de la Trace d'Approvisionnement (elles sont approvisionnée de leur propre chef) et ne comptent pas dans le total de RE du groupe qu'elles approvisionnent.

6.2s Bordello. (Historiquement survenus). Le 10è Armata Mobile Bordello (comprenant 24 femmes) fut capturée à Beda Fomm. Elle apparaît ici uniquement pour montrer (NdT : bien sûr !) dans quel luxe les officiers Italiens vécurent au début de la campagne. Utilisez cette « unité » selon vos désirs ; -).

6.2t Récupération de véhicules sur le champ de bataille. (Historiquement survenus). En raison de leur excellente performance en matière de récupération sur le champ de bataille et de réparation, l'Allemand peut utiliser cette règle spéciale. Chaque fois qu'un bataillon de Panzer Allemand est détruit, jetez un dé : 1-4 rien ne se produit, 5-6 l'unité revient le tour suivant en tant que renfort dans l'hex de QG de DAK. Si le QG du DAK n'est pas dans le jeu, le jet n'est pas effectué et le bataillon meurt normalement. Les conditions concernant la perte (ZdCs, le terrain, le statut d'approvisionnement, l'emplacement) ne sont pas un souci. Ce jet se produit suite à un combat ou un barrage exigeant une perte, mais pas pour des pertes suite à l'attrition.

Si la compagnie KstA Pz (ou son bataillon de remplacement introduit plus tard dans le jeu) est actuellement mort, il revient avec le premier succès au jet de récupération (en même temps que l'unité pour laquelle est jeté le dé).

Les opérations de récupération des Alliés et des Italiens sont intégrées dans les Renforts Variables qu'ils obtiennent.

6.2u Le 2nd bataillon d'infanterie parachutiste Libyen. Avant le 1er juin 1940, l'OOB initial italien inclut le 1er et le 2nd Bn para Libyen (en addition au Bn para Italien formé en janvier 1940). Le 2nd Bn para Libyen a fusionné avec le 1er Bn pour le compléter à 600 hommes. En réalité il n'a jamais été reformé et les Bn Italien et Libyen ont combattu ensemble dans le régiment Tonini.

Cette option suppose que les Italiens ont recruté plus agressivement de ressortissants Libyens afin compléter le 2nd Bn. Permettez à cette unité de se placer ou d'entrer en jeu avec le 1er Bn si celui ci est en jeu.

6.3 Options Alliés

6.3a Strafer Gott vie ! Historiquement, Strafer Gott est mort après que son avion ait été abattu, le 7 Août 42, sur le chemin de sa prise de commandement de la 8ème armée. Il a été tué par les chasseurs Allemands, revenus mitrailler l'épave dans laquelle il tentait de sauver d'autres passagers. S'il avait survécu, l'histoire de la 8ème armée en automne 1942 aurait été différente (on ne saurait dire dans quelle sens). Si cette option est utilisée, employez Gott dans n'importe lequel des scénarii ayant une date de départ ultérieure à celle de l'accident.

6.3b Vyvyan Pope vie ! Pope, un des esprits originaux des forces blindées Anglaise, devait prendre le commandement du 30è Corps avant Crusader. Lui aussi est mort dans un crash d'avion sur le chemin de la pris de commandement. Si cette option est choisie, permettez-lui d'entrer une fois réclamé par l'Ordre Allié d'Arrivée.

6.3c Pas de brigades renforcées. Cette option libère le joueur du Commonwealth de devoir s'emberlificoter avec les brigades renforcées et leur artillerie intrinsèque. Placez les Brigades de Divarty avec les divisions dans le jeu et permettez aux renforts d'amener leur Divarty avec eux lorsqu'ils obtiennent leurs camions organiques. L'utilisation des groupes de soutien reste la même et les unités blindées ne sont jamais désignées « Rouge »; excepté pour le 2nd Arm Bde, qui l'a toujours.

6.3d Une liberté d'action plus grande. Dans **DAK,** l'Axe bénéficie d'une liberté d'action supérieure à celle des Alliés : davantage de marqueurs de réserve, une pléthore de marqueurs KG et le meilleur (certainement le plus réactif, quoi qu'il en soit) chef sur la carte (Rommel). Cette option égalise la marque en quelque sorte, mais doit être utilisée avec soin étant donné que les alliés ont un avantage en combat et en logistique. Cette option va déséquilibrer le jeu.

Si cette option est utilisée, doubler le nombre de marqueurs de réserve données au joueur Allié au début du jeu et lorsque les marqueurs additionnels sont donnés. Etant donné le nombre limité de marqueurs ils devront être fabriqués ou empruntés à un autre jeu.

6.3e Ignorer la Grèce. Le joueur Allié peut choisir d'ignorer la Grèce. C'est un grand bouleversement qui doit être utilisé avec soin. Ignorez tous les Retraits Variables prévus pour la Grèce et suivez le procédé de la Piste de Progrès de la Campagne de Grèce avec les changements suivant :

• N'utilisez pas la Piste de Déploiement et n'envoyez pas des troupes.

• Quand l'Exécution de la Campagne de Grèce commence, immédiatement déplacez le marqueur vers Terminé et l'Axe peut commencez à utiliser la Crète. Les alliés n'ont rien fourni aux Grecs et les forces meurtrières de l'Axe les ont déchiré. La Crète est tombée sans pleurnicherie.

6.3f La 8ème Arm division (fictive). (Historiquement survenus) Le joueur du Commonwealth dispose d'un marqueur de division (8 Arm Division), formée en tant que fausse division par Montgomery, dans le cadre de son plan déception en automne 1942. Si cette option est choisie, les règles suivantes concernent son utilisation :

• Le marqueur peut être placé sur la carte sans aucune unités en elle (à la différence des marqueurs de division normaux).

• Le marqueur peut être déplacé sur la carte si le joueur allié le souhaite (il est là pour mieux duper le joueur de l'Axe).

• Le joueur peut mettre jusqu'à 4 Ers d'unités dans le marqueur si désiré (et prendre des unités hors de la carte). Il n'a aucunement besoin de faire ceci, mais elle aidera grandement sa déception si le joueur de l'Axe sait qu'il peut. Les unités peuvent être de toutes les divisions ou des indépendants, ou tout mélange désiré.

6.3g Opération Amphibie Britannique. (Historiquement survenus) Les Anglais ont planifié et commencé la mise en application d'un plan de débarquement du bataillon de char du 4è RTR (des Valentines, chars d'infanterie à ce moment là) près de Derna afin de perturber les zones arrière de l'Axe. L'opération historique a été annulée au début de l'offensive de Rommel vers Gazala. Si cette option est utilisée, le joueur allié peut lancer un raid amphibie pendant n'importe quel tour de temps clair de Mai et Juin 1942. Le débarquement peut se dérouler dans tout hex côtier des cartes B ou C, dans la Phase de Mouvement Alliée. Les unités débarquant ne peuvent sortir de l'hex côtier dans le même tour. Les unités doivent débarquer en mode de combat, elles ne peuvent pas « attaquer depuis la mer ». Elles n'attaquent pas pendant le tour du débarquement mais se défendent normalement.

Le Commonwealth peut exécuter cette opération avec toutes ou une partie des unités suivantes : 4è RTR Arm Bn et 11è Royal Marines Bn. Les unités d'invasion débarquent avec 2 PR d'approvisionnement.

Aucune évacuation n'est possible par la mer : une fois débarquée les unités sont toutes seules.

7.0 Scénarios

Conditions de victoire de la campagne

Si la victoire n'est pas évidente, c'est un match nul. Si vous vous regardez toujours par dessus la Frontière entre la Libye et l'Egypte à la fin de 1942 en attendant que l'autre côté fasse le premier mouvement, essayez encore. Vos buts sont identiques comme ceux des commandants historiques (vous dirigez un théâtre des opérations, souvenez-vous en !). Tandis que Rommel n'avait pas ordre de conquérir le delta du Nil et le canal de Suez ; il a choisi ces deux objectifs pour lui même. Les Alliés, en attendant, doivent protéger le Nil et le canal, mais doivent également forcer l'Axe à retourner vers le bord occidental de la carte A afin de nettoyer l'Afrique. Dans l'un ou l'autre cas, si vous ne conquérez pas le terrain, vous devez nettoyer l'horloge de l'autre joueur « pour gagner » le jeu (il est plus sûr de dire que si vous avez une armée à la fin du jeu et que lui non, vous avez gagné). Ne pensez pas que vous pouvez « gagner » la campagne par le comptage de points pour les implantations de la frontière capturé près de Bardia. Revenez avec votre blindage ou sur lui. Bonne chance !

Petits scénarios

Dans les petits scénarios, les PR sont donnés comme des renforts couvrant le « vers la carte » mouvement. Vous ne pouvez pas aussi bien transporter par mer ou par rail les PR. Dans tous les petits scénarios, les repls ne peuvent pas être utilisés pour la reconstruction.

7.1 Opération Compass ; Scénario de Formation # 1

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 8 déc. 40
Dernier Tour : 26 déc. 40
Longueur du Jeu : 6 tours
Cartes du Jeu : Carte C seulement
Utilisation des Règles de Campagne ? : Non
Dommages de Port : Aucun

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Aucun

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcés
• Les Italiens ne peuvent pas utiliser les routes non principales pour la trace (3.7b)

Règles Générales Spéciales :
1) Non-autorisations de reconstruction des unités.
2) Pour plus de variation, jouez le scénario sans les restrictions pour les Italiens de la Ligne de Mussolini.

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Mersa Matruh
Marqueurs de Réserve Disponibles : 3
Hérissons Restants : Na
Champs de Mines Restants : Na
Hexs de Senussi Restants : Na
Positions de Marqueur de Formation : 6 Aus (Box de formation # 1), 2 NZ (Inexpérimenté, Verrouillé)
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Pas encore d'opérations
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : NA
Unités mortes : NA

Placement :
C40.10 :
3 PRs

C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03 :
2 NZ Div (6-4-3 Inf Bde (4 NZ, 6 NZ))
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (7 Ind))
2-4-3 Inf Bn (3 Cldst)

5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
3-2-3 Arty Bn (no color) (107 RHA)
1T Point de Camion
Niveau 2 de Base Aérienne
11 PRs

C34.14 :
3 PRs

C41.15 :
4-4-3 Inf Bde (Selby)

C38.20 :
4 Ind Div (1-3-6 Cav Bn (CIH))
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (5 Ind)

C38.19 :
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (11 Ind))
4 Ind Div (18-2-3 Arty Bde (Divarty))
6-5-3 Arm Bn (7 RTR)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)

C37.20 :
Le Chef Strafer Gott
7 Arm Div (3-5-8 Arm Car Bn (11 Hus))
7 Arm Div (4-5-8 Arm Bn (6 RTR))
7 Arm Div (3-4-10 Arm Bn (2 RTR))
7 Arm Div (2-4-10 Lt Arm Bn (7 Hus))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA)

C36.20 :
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (2-4-3 Inf Bn (1 KRRC, 2 Rifle))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)
2-0-3 French Marine Bn (BIM)

+/- 1 C35.18 :
Le Chef O'Connor
8-0 Corps HQ (W.Desrt)
(2)-2-3 AT Bn (3 RHA, 106 RHA)
6-4-3 Inf Bde (16)
1-3-8 Arm Car Co (2 RAF)
4 Ind Div Camion Organique (Plein)
7 Arm Div Camion Organique (Plein)
7 Arm Div (2-4-10 Lt Arm Bn (1 RTR, 3 Hus))
7 Arm Div (4-5-8 Arm Bn (8 Hus))

N'importe où à l'Est des Italiens :
3x Marqueurs de Réserve
1x Blen IV
1x Gladiator
1x Hurri 1

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) 4 Ind Div Infantry Bdes n'est pas formés comme Brigades Renforcés quand la campagne commence et n'a pas la capacité d'artillerie intrinsèque.
2) Retraits selon le Diagramme de Retrait Historique.

3) 2 PRs par tour à C39.03.

4) Ce qui suit ne peut pas se déplacer plus loin à l'Ouest de Mersa Matruh :
2 NZ Inf Div

5) Renforts :

15 Dec 40 à C37.01 :
6 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (16 Aus, 17 Aus, 19 Aus))
6 Aus Div (3-3-8 Arm Recon Bn (6 Aus))
6 Aus Div Camion Organique (Plein)

6) Un Bombardement Naval de 12 Point de Barrages sur tout hex côtier sur les Tours du 8 déc. 40 et du 12 déc. 40.

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Bardia
Marqueurs de Réserve Disponibles : 2
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA
Unités mortes : NA

Placement :
Toutes sont Italiennes

+/- 1 C48.34 :
Le marqueur Raggruppamento Brigata Corazzata Speciale (Babini)
2-1-6 Lt Arm Bn (21 Lt, 60 Lt)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)

+/- 2 C45.29:
9-1-3 Blackshirt Inf Div (23 Mar)
3-1-2 GAF Rgt (30)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (201)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
2x 1T Points de Camion
2+3T PRs

C42.28:
8-0 Corps HQ (23 It)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (28 Oct)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (202)
10-3-2 Arty Rgt (22 Corps)

C39.31:
2-2-3 MG Bn (62)

C40.29:
12-2-3 Inf Div (Marm)
2-0-6 Lt Arm Bn (62 Lt)

C41.23 :
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
2-1-6 Lt Arm Bn (63 Lt)
1 PR

C36.24 :
Niveau 1 de Hérisson
2-2-3 Mg Bn (63)

C36.23 :
Niveau 1 de Hérisson
3-3-3 MG Bn (VEC)

C37.23 :
Niveau 1 de Hérisson
8-0 Corps HQ (21 It)
12-2-3 Inf Div (Cirene)
2-1-6 Lt Arm Bn (20 Lt)

C42.20:
2-3-3 MG Bn (64)

C43.19:
8-0 Corps HQ (LibOp)
9-1-3 Blackshirt Div (3 Jan)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (204)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps)
3 PRs

C42.17 :
Niveau 1 de Hérisson
8-1-3 Inf Div (1 Lib)

C41.18 :
Niveau 1 de Hérisson
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (9 Lt)

C41.19 :
Niveau 1 de Hérisson
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)

C40.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Le Chef Maletti
3-4-5 Camel Bn (Sahariano)
3-3-6 Arm Bn (2 Med)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
7-2-3 Arty Rgt (Maletti)

N'importe où en Libye OU en Egypte (empilé avec toute unité Italienne) :
2x Marqueurs de Réserve
1x CR.42
1x SM.79
1x Ca309

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Conditions de la Ligne de Mussolini en vigueur ou pas en vigueur comme désirée.

2) Aucuns renforts.

3) 2 PRs par tour arrivent dans Bardia.

Victoire :

Le joueur du Commonwealth gagne s'il détruit l'Armée Italienne en Egypte de telles façons qu'aucune unité Italiennes ne demeure en Egypte à la fin du jeu. Le joueur de Commonwealth remporte une Victoire « Ecrasante » s'il prend aussi Bardia.

Le joueur de l'Axe gagne s'il évite les conditions du Commonwealth.

7.2 L'Offensive Italienne Sept 1940 à Dec 1940

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 12 Sept. 40
Dernier Tour : 29 Déc. 40
Longueur du Jeu : 33 tours
Cartes du Jeu : Carte B, C **la Carte A est nécessaire pour ses Box Hors carte et les données de Transport.**
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : Aucun

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Aucun
Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcés
• Mines non Autorisé (c3.2a)
• Protection des Propriétés Privés Italienne (c4.4d)
• Aucun Fonctionnement au Loin (c4.4c)
• Les Italiens ne peuvent pas utiliser les routes non principales pour la trace (3.7b)
• Modification de Conception du Parachute Italien en Effet (c4.6g)
• Recommandations de Mussolini (c4.4a)

Règles Générales Spéciales :
1) Non-autorisations de reconstruction des unités.
2) Pour plus de variation, jouez le scénario sans les restrictions pour les Italiens de la Ligne de Mussolini.

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandrie (Tous), Helwan, Port Saïd, Suez
Marqueurs de Réserve Disponibles : 3
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Restants : NA
Hexs de Senussi Restants : NA
Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Inexpérimenté, Verrouillé), 2 NZ (Inexpérimenté, Verrouillé)
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Pas encore d'opérations
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : NA
Unités Mortes : NA

Placement :
N'importe où en Egypte à l'ouest de Cxx.15, inclus :
Le Chef Strafer Gott
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (3-5-8 Arm Car Bn (11 Hus))
7 Arm Div (2-4-3 Inf Bn (1 KRRC, 2 Rifle))
7 Arm Div (2-4-10 Lt Arm Bn (1 RTR))
2-4-3 Inf Bn (3 Cldst)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)
(2)-2-3 AT Bn (3 RHA)
2-0-3 French Marine Bn (BIM)
2 PRs

C4.22:
1-2-8 Egyptian Ford Co (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)

C37.05:
7 Arm Div (4-5-8 Arm Bn (8 Hus, 6 RTR))
7 Arm Div (2-4-10 Lt Arm Bn (7 Hus))
7 Arm Div Camion Organique (Plein)

C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03:
(4)-3-1 Fort Bde (Matruh)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
3-2-3 Arty Bn (no color) (107 RHA)
(2)-2-3 AT Bn (106 RHA)
Niveau 2 de base Aérienne
1 PR

C37.01 :
Le Chef O'Connor
8-0 Corps HQ (W.Desrt)
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (5 Ind, 11 Ind))
4 Ind Div (1-3-6 Cav Bn (CIH))
4 Ind Div Camion Organique (Plein)
2 NZ Div (6-4-3 Inf Bde (4 NZ))
3-2-3 Arty Bn (no color) (104 RHA)
3T PR

N'importe où en Egypte :
3x Marqueurs de Réserve
1x Blen IV
1x Wellington
1x Gladiator
1x Hurri 1

1) La Division ne peut pas se déplacer plus loin à l'Ouest de Mersa Matruh :
2 NZ Inf Div

2) La Division ne peut pas se déplacer à plus de 5 hexs de Mersa Matruh avant d'être Libéré :
4 Ind Inf Div

3) 4 Ind Div Infantry Bdes n'est pas formés comme Brigades Renforcés quand la campagne commence et n'a pas la capacité d'artillerie intrinsèque.

4) Les Renforts additionnels (appliquez l'Ordre Régulier d'Arrivée plus les suivantes. Les unités Régulières. De l'ORA sont retardées de deux tours avant que C37.01 soit atteint.) (Tous arrivent à C37.01)

1 Dec 40 :
6-4-3 Inf Bde (16)
4 Ind Div (18-2-3 Arty Bde (Divarty))

15 Dec 40:
6 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (16 Aus, 17 Aus))
6 Aus Div (3-3-8 Arm Recon Bn (6 Aus))

5) 1 PR par tour à C39.03 jusqu'au 1 Nov. 40, 2 PRs par après.

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Tobrouk, Bardia
Marqueurs de Réserve Disponibles : 2
Hérissons Restants : 7
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA
Unités mortes : NA

Placement :
Toutes sont italiennes

Box de Tripoli :
8-0 Corps HQ (20 It)
2-3-3 MG Bn (17, 25)
2-1-6 Lt Arm Bn (60 Lt)
7 PRs

B60.24:
3-0-3 Territorial Rgt (54)

B49.09:
17-0-0 Arty Rgt (R.Mar)
Niveau 2 de Base aérienne

B46.08 :
9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (204)
Niveau 2 de Base aérienne

B48.05 :
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
2-3-3 MG Bn (64)

+/- 2 B50.08:
12-2-3 Inf Div (Sirte)
2-2-3 MG Bn (61)
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs)
3-1-2 GAF Rgt (31, 32)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
2x Pax Repls
3 PRs

B50.08 :
8-0 Corps HQ (22 It)
8-0-0 Stranded Cruiser (San Giorgio)
0-0-0 Mobile Bordello (10 Armata)

B12.01:
2-1-1 MG Bn (3 Lib Frt)

C19.34:
1-2-2 GAF Co (E.GuG)

C31.30:
1-2-2 GAF Co (B.Scegga)

C39.32 :
Le chef Maletti
3-3-6 Arm Bn (2 Med)
3-4-5 Camel Bn (Sahariano)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
7-3-2 Arty Rgt (Maletti)

C44.31:
9-1-3 Blackshirt Inf Div (23 Mar)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (201)

C42.31 :
Le marqueur 1 Raggruppamento Carri Leggeri
(Aresca)
3-3-6 Arm Bn (1 Med)
2-1-6 Lt Arm Bn (21 Lt)

C42.30:
12-2-3 Inf Div (Marm)
2-2-3 MG Bn (62)
2-0-6 Lt Arm Bn (62 Lt)

C42.29:
8-0 Corps HQ (LibOp)
8-1-3 Inf Div (1 Lib)

C41.31:
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (9 Lt)

C43.30:
8-0 Corps HQ (23 It)
12-2-3 Inf Div (Cirene)
2-2-3 MG Bn (63)
2-1-6 Lt Arm Bn (63 Lt)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps)
10-3-2 Arty Rgt (22 Corps)

+/- 1 C45.29:
8-0 Corps HQ (21 It)
Le marqueur 2 Raggruppamento Carri Leggeri
(Trivoli)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (28 Oct)
2-1-6 Lt Arm Bn (20 Lt)
2-0-6 Lt Arm Bn (61 Lt)
3-3-3 MG Bn (VEC)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (202)
3-1-2 GAF Rgt (30)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
7 PRs

N'importe où en Libye :
3x 1T Points de Camion
2x Marqueurs de Réserve
2x CR.42
2x SM.79
1x SM.82
1x Ba.65
1x Ca.309

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Manipulez les unités, les PRs, et l'expédition entre normalement (rien « ne se conduit » de Tripoli… tout doit être embarqué vers Tripoli et alors employez le Cabotage pour arriver aux ports sur carte.

2) Renforts normaux plus ce qui suit (arrive à B57.35) :

15 Oct. 40 :
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps)
3-3-3 Para Bn (It)
2-4-3 Para Bn (1 Lib)

Victoire :

Le joueur de l'Axe gagne s'il prend Mersa Matruh avant la fin du jeu.

Le joueur du Commonwealth gagne s'il évite les conditions d'axe et qu'il n'y a aucune unité italienne en Egypte à la fin du jeu.

Tout autre résultat est un match nul.

7.3 La Bataille de Sidi Barrani— Scénario de Formation #2

Général Information :

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 8 Déc. 40
Dernier Tour : 29 Déc. 40
Longueur du Jeu : 2 tours
Cartes du Jeu : Carte C seulement
Dommages de Port : Aucun
Utilisation des Règles de Campagne ? : Non

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Aucun
Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcées
• Les Italiens ne peuvent pas utiliser les routes non principales pour la trace (3.7b)

Règles Générales Spéciales :
1) Non-autorisations de reconstruction des unités.
2) Pour plus de variation, jouez le scénario sans les restrictions pour les Italiens de la Ligne de Mussolini.

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Mersa Matruh
Marqueurs de Réserve Disponibles : 3
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Restants : NA
Hexs de Senussi Restants : NA
Positions des Marqueurs de Formation : 2 NZ (Inexpérimenté, Verrouillé)
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Pas encore d'opérations
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : NA
Unités Mortes : NA

Placement :

C40.10 :
3 PRs

C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03:
2 NZ Div (6-4-3 Inf Bde (4 NZ, 6 NZ))
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (7 Ind))
2-4-3 Inf Bn (3 Cldst)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
3-2-3 Arty Bn (no color) (107 RHA)
1T Point de Camion
Niveau 2 De Base aérienne
11 PR

C34.14 :
3 PRs

C41.15 :
4-4-3 Inf Bde (Selby)

C38.20:
4 Ind Div (1-3-6 Cav Bn (CIH))

C38.20:
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (5 Ind)

C38.19:
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (11 Ind))
4 Ind Div (18-2-3 Arty Bde (Divarty))
6-5-3 Arm Bn (7 RTR)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)

C37.20:
Le Chef Strafer Gott
7 Arm Div (3-5-8 Arm Car Bn (11 Hus))
7 Arm Div (4-5-8 Arm Bn (6 RTR))
7 Arm Div (3-4-10 Arm Bn (2 RTR))
7 Arm Div (2-4-10 Lt Arm Bn (7 Hus))

5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA)

C36.20 :
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (2-4-3 INF Bn (1 KRRC, 2 Rifle))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)
2-0-3 French Marine Bn (BIM)

+/- 1 C35.18 :
Le Chef O'Connor
8-0 Corps HQ (W.Desrt)
(2)-2-3 AT Bn (3 RHA, 106 RHA)
6-4-3 Inf Bde (16)
1-3-8 Arm Car Co (2 RAF)
4 Ind Div Camion Organique (Plein)
7 Arm Div Camion Organique (Plein)
7 Arm Div (2-4-10 Lt Arm Bn (1 RTR, 3 Hus))
7 Arm Div (4-5-8 Arm Bn (8 Hus))

N'importe où à l'Est des Italiens :
3x Marqueur de Réserve
1x Blen IV
1x Gladiator
1x Hurri 1

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) 4 Ind Div Infantry Bdes n'est pas formés comme Brigades Renforcées quand la campagne commence et n'a pas la capacité d'artillerie intrinsèque.

2) 2 PRs par tour à C39.03. Pas de Renforts

3) Un Bombardement Naval de 12 Point de Barrages sur tout hex côtier.

4) Ce qui suit ne peut pas se déplacer plus loin à l'Ouest de Mersa Matruh :
2 NZ Inf Div

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Bardia
Marqueurs de Réserve Disponibles : 2
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA
Unités mortes : NA

Placement :
Toutes sont Italiennes

+/- 1 C48.34 :
Le marqueur Raggruppamento Brigata Corazzata Speciale (Babini)
2-1-6 Lt Arm Bn (21 Lt, 60 Lt)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)

+/- 2 C45.29:
9-1-3 Blackshirt Inf Div (23 Mar)
3-1-2 GAF Rgt (30)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (201)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
2x 1T Points de Camion
2+3T PRs

C42.28:
8-0 Corps HQ (23 It)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (28 Oct)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (202)
10-3-2 Arty Rgt (22 Corps)

C39.31:
2-2-3 MG Bn (62)

C40.29:
12-2-3 Inf Div (Marm)
2-0-6 Lt Arm Bn (62 Lt)

C41.23 :
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
2-1-6 Lt Arm Bn (63 Lt)
1 PR

C36.24 :
Niveau 1 de Hérisson
2-2-3 Mg Bn (63)

C36.23 :
Niveau 1 de Hérisson
3-3-3 MG Bn (VEC)
C37.23 :
Niveau 1 de Hérisson
8-0 Corps HQ (21 It)
12-2-3 Inf Div (Cirene)
2-1-6 Lt Arm Bn (20 Lt)

C42.20:
2-3-3 MG Bn (64)

C43.19:
8-0 Corps HQ (LibOp)
9-1-3 Blackshirt Div (3 Jan)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (204)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps)
3 PRs

C42.17 :
Niveau 1 de Hérisson
8-1-3 Inf Div (1 Lib)

C41.18 :
Niveau 1 de Hérisson
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (9 Lt)

C41.19 :
Niveau 1 de Hérisson
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)

C40.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Maletti Le Chef
3-4-5 Camel Bn (Sahariano)
3-3-6 Arm Bn (2 Med)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
7-2-3 Arty Rgt (Maletti)

N'importe où en Libye OU en Egypte (empilé avec toute unité Italienne) :
2x Marqueur Réserve
1x CR.42
1x SM.79
1x Ca.309

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Conditions de la Ligne de Mussolini en vigueur ou pas en vigueur comme désirée.

2) Aucuns renforts.

3) 2 PRs par tour arrivent dans Bardia.

Victoire :

Le joueur du Commonwealth gagne s'il détruit au moins trois Divisions d'infanterie Italienne, captures Sidi Barrani et Buq Buq et Sollum à la fin du jeu.

Le joueur de l'Axe gagne s'il évite les conditions du Commonwealth.

7.4 Début de Campagne, Opération Compass 8 Dec 40

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 8 déc. 40
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 213 tours
Cartes du Jeu : Toutes
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : Aucun

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Aucun

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcées
• Mines non Autorisées (c3.2a)
• Protection des Propriétés Privées Italienne (c4.4d)
• Aucun Fonctionnement au Loin (c4.4c)
• Acclimatation au Désert pour les Allemands (4.7a)
• Les Italiens ne peuvent pas utiliser les routes non principales pour la trace (3.7b)
• Modification de Conception du Parachute Italien en Effet (c4.6g)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Mersa Matruh, Alexandrie (Tous), Caire (Tous), Helwan, Port Saïd, Suez
Marqueurs de Réserve Disponibles : 3
Hérissons Restants : 20
Champs de Mines Restants : 25
Hexs de Senussi Restants : Tous

Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (A l'Entraînement Box #1), 2 NZ (Inexpérimenté, Verrouillé)

Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Pas encore d'opérations

Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : NA

Unités dans les Bex de Déploiement :
14 Inf Bde en Grèce

Unités Mortes : À reconstruire quand les unités énumérées sont détruites ou congédiées.
(Pour « congédiez » enlever simplement l'unité du jeu une fois que désirée.)

7-4-8 Arm Bde (7 (7 Arm))—3 Hus, 8 Hus
5-4-8 Arm Bde (4 (7 Arm))—2 RTR, 6 RTR, 7 Hus
5-4-3 Support Bde (7 Support (7 Arm)) —1 KRRC, 2 Rifle, 4 RHA
6-2-3 Arm Bn (7 RTR) —7 RTR (pas à reconstruire)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR) —1 RTR (7 Arm Div, pas à reconstruire)

Placement :
C40.10 :
3 PRs
C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03:
2 NZ Div (6-4-3 Inf Bde (4 NZ, 6 NZ))
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (7 Ind))
2-4-3 Inf Bn (3 Cldst)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
3-2-3 Arty Bn (no color) (107 RHA)
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
1T Point de Camion
Niveau 2 de Base aérienne
11 PR

C34.14 :
3 PRs

C41.15:
4-4-3 Inf Bde (Selby)

C38.20:
4 Ind Div (1-3-6 Cav Bn (CIH))

C38.20:
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (5 Ind)

C38.19:
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (11 Ind))
4 Ind Div (18-2-3 Arty Bde (Divarty))
6-5-3 Arm Bn (7 RTR)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)

C37.20:
Le Chef Strafer Gott
7 Arm Div (3-5-8 Arm Car Bn (11 Hus))
7 Arm Div (4-5-8 Arm Bn (6 RTR))
7 Arm Div (3-4-10 Arm Bn (2 RTR))
7 Arm Div (2-4-10 Lt Arm Bn (7 Hus))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA)

C36.20:
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (2-4-3 Inf Bn (1 KRRC, 2 Rifle))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)
2-0-3 French Marine Bn (BIM)

+/- 1 C35.18:
Le Chef O'Connor
8-0 Corps HQ (W.Desrt)
(2)-2-3 AT Bn (3 RHA, 106 RHA)
6-4-3 Inf Bde (16)
1-3-8 Arm Car Co (2 RAF)
4 Ind Div Camion Organique (Plein)
7 Arm Div Camion Organique (Plein)
7 Arm Div (2-4-10 Lt Arm Bn (1 RTR, 3 Hus))
7 Arm Div (4-5-8 Arm Bn (8 Hus))

C4.22:
1-2-8 Egyptian Ford Co (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)

D35.23:
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)

D34.19:
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 3 D36.06 :
6-4-3 Polish Inf Bde (Carp)
2-4-3 Polish Cav Bn (Lancer)
6 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (16 Aus, 17 Aus, 19 Aus))
6 Aus Div (3-3-8 Arm Recon Bn (6 Aus))
6 Aus Div Camion Organique (Plein)

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 D39.05 :
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)
1x Eq Repl
Deux 1T Point de Camions
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
Niveau 3 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

Dans ou à côté de tout hex du Caire :
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
1-5-8 Commando Bn (LRDG)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne

E21.23:
9-2-3 Arty Bn (64 Med, 68 Med)

E20.22:
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (51 Fld, 104 RHA)

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne

E10.26 :
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

E43.11:
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)
Niveau 2 de Base aérienne

E32.10 :
Niveau 2 de Base aérienne

E32.12 :
Niveau 3 de Base aérienne

E22.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

N'importe où en Egypte :
3x Marqueurs de Réserve
1x Blen IV
1x Wellington
1x Gladiator
1x Egyptian Gladiator
1x Hurri 1
3x Egyptian ENRR RR Bns
1x Egyptian Port Engineer Bn

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) La Division ne peut pas se déplacer plus loin à l'Ouest de Mersa Matruh :
2 NZ Inf Div

2) Celle-ci ne peut pas se déplacer en dehors de la Frontière « de la zone de restriction » jusqu'à que libéré :
6 Aus Inf Div
Carp Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

3) 4 Ind Div Infantry Bdes n'est pas formés comme Brigades Renforcées quand la campagne commence et n'a pas la capacité d'artillerie intrinsèque.

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Benghazi, Tobrouk, Bardia

Marqueurs de Réserve Disponibles : 2

Hérissons Restants : 13

Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA

Fliegerkorps Actif : Non

Unités mortes :
3-3-6 Arm Bn (1 Med)
2-0-6 Lt Arm Bn (61 Lt)

Placement :
Toutes sont Italiennes

Vieille Box de Transport :
4-2-6 It Arm Bn (5 Med)
3-4-3 It MG Bn (S.Maria)

Box de Tripoli :
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (chacune manque 2 pas) (Pavia, Sabrtha, Savona)
12-3-3 Inf Div (manque 1 pas) (Brescia)
12-2-3 Inf Div (manque 2 pas) (Bologna)
1-2-3 Inf Bn (18 Lib, 36 Lib)
3-3-3 MG Bn (Aosta, Genova)
2-3-3 MG Bn (17, 25, 60)
1-1-2 GAF Bn (35)
10-3-3 Arty Rgt (10, 26)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)
3x Pax Repls
12 PRs

A1.05:
1-1-1 MG Bn (Gialo)

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

A48.20 :
2-0-3 Territorial Bn (226)
2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs)
14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
3+2T PRs

A41.18:
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)

A55.15 :
2-0-3 Territorial Bn (225)

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

B60.24:
8-0 Corps HQ (20 It)
3-0-3 Territorial Rgt (54)
3-3-3 Para Bn (It)
2-4-3 Para Bn (1 Lib)

B49.09:
17-0-0 Arty Rgt (R.Mar)
Niveau 2 de Base aérienne

B46.08 :
Niveau 2 de Base aérienne

B46.02 :
12-2-3 Inf Div (Sirte)
2-2-3 MG Bn (61)

+/- 2 B50.08:
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
3-1-2 GAF Rgt (31, 32)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps)
2x 1T Point de Camions
2x Pax Repls
3 PRs

B50.08:
8-0 Corps HQ (22 It)
8-0-0 Stranded Cruiser (San Giorgio)
0-0-0 Mobile Bordello (10 Armata)

B12.01:
2-1-1 MG Bn (3 Lib Frt)

C19.34:
1-2-2 GAF Co (E.GuG)

C31.30:
1-2-2 GAF Co (B.Scegga)

+/- 1 C48.34 :
Le Marqueur Raggruppamento Brigata Corazzata Speciale (Babini)
2-1-6 Lt Arm Bn (21 Lt, 60 Lt)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)

+/- 2 C45.29:
9-1-3 Blackshirt Inf Div (23 Mar)
3-1-2 GAF Rgt (30)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (201)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
2x 1T Point de Camions
2+3T PRs

C42.28:
8-0 Corps HQ (23 It)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (28 Oct)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (202)
10-3-2 Arty Rgt (22 Corps)

C39.31:
2-2-3 MG Bn (62)

C40.29:
12-2-3 Inf Div (Marm)
2-0-6 Lt Arm Bn (62 Lt)

C41.23 :
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
2-1-6 Lt Arm Bn (63 Lt)
1 PR

C36.24 :
Niveau 1 Hérisson
2-2-3 Mg Bn (63)

C36.23 :
Niveau 1 de Hérisson
3-3-3 MG Bn (VEC)

C37.23 :
Niveau 1 de Hérisson
8-0 Corps HQ (21 It)
12-2-3 Inf Div (Cirene)
2-1-6 Lt Arm Bn (20 Lt)

C42.20:
2-3-3 MG Bn (64)

C43.19:
8-0 Corps HQ (LibOp)
9-1-3 Blackshirt Div (3 Jan)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (204)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps)
3 PRs

C42.17 :
Niveau 1 de Hérisson
8-1-3 Inf Div (1 Lib)

C41.18 :
Niveau 1 de Hérisson
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (9 Lt)

C41.19 :
Niveau 1 de Hérisson
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)

C40.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Le Chef Maletti
3-4-5 Camel Bn (Sahariano)
3-3-6 Arm Bn (2 Med)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
7-2-3 Arty Rgt (Maletti)

N'importe où en Libye OU en Egypte (empilé avec toute unité Italienne) :
2x Marqueurs de Réserve
3x CR.42
1x Ba.65
3x SM.79
1x G.50
1x Ca.309
1x SM.82

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Conditions de la Ligne de Mussolini en vigueur.

Victoire :
Conditions de Victoire de la Campagne

7.5 Début de Campagne, La course au Fil Barbelé — l'Intervention Allemande 29 Mars 41

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 29 Mars 41
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 180 tours
Cartes du Jeu : Toutes
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : 4 Coups sur Benghazi
Statut des Bases aériennes : Excepté pour la piste d'atterrissage de EL Réserve, le joueur du Commonwealth contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissages dans les hex du terrain de jeux
Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcées
• Mines non Autorisées (c3.2a)
• Acclimatation au Désert pour les Allemands (4.7a)
• A19.35 est une Source d'Approvisionnement pour l'Axe (3.7a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandrie (Tous), le Caire (Tous), Helwan, Port Saïd, Suez, Tobrouk, Bardia,
A partir du 5 Fév. 41 : Benghazi
Marqueurs de Réserve Disponibles : 3
Hérissons Restants : 20
Champs de Mines Restants : 25
Hexs de Senussi Restants : Aucun
Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (A l'Entraînement #2), 2 NZ (Inexpérimenté), Div 9 Aus Div (Inexpérimenté), 7 Aus Div (Inexpérimenté, Verrouillé)
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box de « Prep Period »
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Box 8

Unités Mortes : À reconstruire quand les unités énumérées sont détruites ou congédiées.
(Pour « congédiez » enlever simplement l'unité du jeu une fois que désirée.)
7 Arm Div (5-4-3 Support Bde (7 Support) —1 KRRC, 2 Rifle, 4 RHA
6-2-3 Arm Bn (4 RTR) —6-4-3 Arm Bn (4 RTR)

Disponible pour la Reconstruction :
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))
7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))
3-2-8 Arm Bn (1 RTR)

Placement :
Box du Soudan :
4 Ind Div (6-4-3 Inf Bde (5 Ind, 7 Ind, 11 Ind))
4 Ind Div (2-4-6 Arm Car Bn (CIH))
4 Ind Div (Camion Organique (Plein))

Box de Grèce :
Fente variable : 6-4-3 Inf Bde (14)
Prep de Déploiements de la Campagne de Grèce :
2 Arm Div (7-3-8 Arm Bde (1)
6 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (16 Aus))
2 NZ Div (6-4-3 Inf Bde (4 NZ, 5 NZ, 6 NZ))
2 NZ Div (2-5-3 Inf Bn (28 Maori))
2 NZ Div (2-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ))
2 NZ Div (Camion Organique (Plein))

+/- 4 A20.25:
2 Arm Div (2-4-6 Arm Car (KDG))
2 Arm Div (5-3-3 Support Bde (2 Support))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (104 RHA)
3 PRs

+/- 5 A19.21:
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)
3-2-8 Arm Bn (5 RTR)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA)
1 PR

A33.17:
2-3-5 Arm Bn (Cap It)
2 PRs

A40.09:
2-0-3 French Marine Bn (BIM)
1-2-3 Senussi Bn (Msus)
2 PRs

A48.18 :
Niveau 2 de Base Aérienne

A49.16 :
9 Aus Div (6-5-3 Inf Bde (20 Aus))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (51 Fld)

A55.11:
9 Aus Div (6-5-3 Inf Bde (26 Aus))
1-5-8 Commando Bn (LRDG)
2 PRs

A55.05 :
Niveau 2 de Base Aérienne

B50.28 :
1-2-3 Senussi Bn (Mechili)
3 PRs

B49.09 :
Niveau 2 de Base Aérienne
B46.08 :
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)
2-4-3 Ind Cav Bn (18 Ind)
Niveau 2 de Base Aérienne

+/- 2 B50.08 :
4-0 Command HQ (Tobrouk)
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
1-2-3 Senussi Bn (Tobrouk)
6-2-0 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
9 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (24 Aus))
9 Aus Div (Camion Organique (Plein))
2-3-5 Arm Bn (Cap It)
8-3-0 Arty Bn (Bush)
2x 1T Points de Camion
13 PRs

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)

C4.22 :
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)

C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03 :
6-4-3 Inf Bde (22 Gd, 16)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
Niveau 2 de Base Aérienne
2x 1T Points de Camion
18 PRs

D35.23 :
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)

D34.19 :
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)

E10.26 :
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

+/- 3 D36.06 :
6-4-3 Polish Inf Bde (Carp)
2-4-3 Polish Cav Bn (Lancer)
6 Aus Div (3-3-8 Arm Recon Bn (6 Aus)) (pas de restriction)
7 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (18 Aus)) (pas de restriction)

D39.05 :
Niveau 3 de Base Aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)

6 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (17 Aus, 19 Aus))
6 Aus Div (Camion Organique (Plein))

D36.06 :
Niveau 2 de Base Aérienne

D38.06 :
Niveau 2 de Base Aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base Aérienne

+/- 1 de chaque hex du Caire :
Niveau 2 de Base Aérienne
Niveau 3 de Base Aérienne
Le Chef O'Connor
Le Chef Strafer Gott
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (3-5-8 Arm Car Bn (11 Hus))
7 Arm Div (Camion Organique (Plein))
1-3-8 Arm Car Co (2 RAF)
6-4-3 Arm Bn (4 RTR)
6-2-3 Arm Bn (7 RTR)
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)

E19.21 :
Niveau 3 de Base Aérienne

E21.23 :
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)

E22.06 :
7 Arm Div (2-4-3 Inf Bn (1 KRRC))
Niveau 2 de Base Aérienne

E23.20 :
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)

E26.07 :
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (107 RHA)

E32.12 :
Niveau 3 de Base Aérienne

E32.10 :
7 Arm Div (2-4-3 Inf Bn (2 Rifle))
Niveau 2 de Base Aérienne

E43.11 :
Niveau 2 de Base Aérienne
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)

Dans chaque Base Aérienne ou Piste d'Atterrissage Contrôlé par l'Allié :
2x Hurri I
1x Blen IV
1x Wellington

N'importe où en Egypte :
1x Egyptian Gladiator
3x Egyptian RR Bn (ENRR)
1x Egyptian Engineer Bn (Port)

Règles Spéciales ou Restrictions :

1) Celle-ci ne peut pas se déplacer en dehors de la Frontière « de la zone de restriction » jusqu'à que libéré :
Carp Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Aucune
Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Hérissons Restants : 13
Flieger Korps Actif : Oui
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 0
Unités mortes :
Italienne :
8-0 Corps HQ (LibOp, 21 It, 22 It, 23 It)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan, 23 Mar, 28 Oct)
12-2-3 Inf Div (Cirene, Marm, Sirte)
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
8-1-3 Inf Div (1 Lib)
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
2-3-3 Inf Bn (34 Lib)
5-3-3 Inf Rgt (10 Brs)
2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)
3-1-2 GAF Rgt (30, 31, 32)
1-2-2 GAF Co (B.Scegga, E.GuG)
3-0-3 Territorial Rgt (54)
2-0-3 Territorial Bn (225, 226)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (61 Lt, 62 Lt)
2-1-6 Lt Arm Bn (20 Lt, 60 Lt, 63 Lt)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)
4-2-6 Arm Bn (5 Med, 6 Med, 21 Med)
3-3-6 Arm Bn (1 Med, 2 Med)
3-3-3 MG Bn (VEC)
2-1-1 MG Bn (3 Lib Frt)
1-1-1 MG Bn (Gialo)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (201, 202, 204)
2-3-3 MG Bn (17, 25, 55, 64)
2-2-3 MG Bn (27, 61, 62, 63)
2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs)
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs, 201 Brs, 202 Brs)
10-3-3 Arty Rgt (10, 12, 26)
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps, 22 Corps)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)
14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
7-3-2 Arty Rgt (Maletti)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
17-0-0 Coastal Arty Rgt (R. Mar)
3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
2x SM.79
2x CR.42
1x Ba.65

Allemande :
3-5-8 Pz Co (KStA)

Placement :
Box de Sicile :
1x Ju.88
1x Ju.52

Box de Tripoli :
Italiens :
8-0 Corps HQ (10 It, 20 It)
12-3-3 Inf Div (Pavia)
12-3-3 Inf Div Moins 2 pas (Sabratha)
12-3-3 Inf Div Moins 1 pas (Savona)
12-2-3 Inf Div Moins 2 pas (Bologna)
Trento Inf Div (5-3-3 Inf Rgt (61, 62))
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
2-3-3 MG Bn (60, 551)
3-3-3 MG Bn (Aosta, Genova)
1-2-3 Inf Bn (18 Lib)
1-1-2 GAF Bn (35)
3-4-3 Assualt Engineer Bn (32)
(6)-4-5 AT Bn (1 Mil)
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt)
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps, 24 Corps)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)
1x CR.42
1x SM.79
1x G.50
1x Ca.309
1x SM.82

Allemandes :
(3)-3-3 Korück Bn (556)
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-772)
1x Bf.110
1x Ju.87b

Général pour l'Axe :
28 PRs
5x 1T Points de Camion

Piste de Tripoli vers la Carte :
Box 3 :
1-2-3 It Inf Bn (36 Lib)

Box 2 :
5 Le Div (5-5-8 Pz Bn (1-5, 2-5))
5 Le Div (Camion Organique (Plein))
Ariete Arm Div (2-3-6 Lt Arm Bn (1 Lt, 2 Lt, 3 Lt))
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (7 Med))
Ariete Arm Div (5-4-3 Inf Rgt (8 Brs))

Ariete Arm Div (10-3-3 Arty Rgt (132))
Ariete Arm Div (Camion Organique (Plein))

A19.35 :
Marqueur KG Marcks
5 Le Div (5-5-3 MG Bn (2))
5 Le Div (3-5-3 Pioneer Bn (200))
5 Le Div (4-3-3 Arty Bn (1-75))

A18.34:
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 PJ Bn (605)
2 PRs

A18.33:
12-3-3 Inf Div (Brescia)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

+/- 1 A18.30 :
Le Chef Rommel
Marqueur KG 3 Aufk
3-4-3 It MG Bn (S.Maria)
5 Le Div (4-5-8 Pz Recon Bn (3))
5 Le Div (5-5-3 MG Bn (8))
5 Le Div ((3)-4-3 PJ Bn (39 PJ))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)

Victoire :
Conditions de Victoire de la Campagne

7.6 Opération Brevity, 15 Mai 41

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 15 Mai 41
Dernier Tour : 26 Mai 41
Longueur du Jeu : 4 tours
Cartes du Jeu : Carte C uniquement
Utilisation des Règles de Campagne ? : Non
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage Libyenne. Elle contrôle également Sollum. Toutes les autre bases aériennes et pistes d'atterrissages sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcés
• Acclimatation au Désert pour les Allemands (4.7a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : NA
Marqueurs de Réserve Disponibles : 3
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Restants : NA
Hexs de Senussi Restants : NA
Positions des Marqueurs de Formation : 7 Aus est encore Inexpérimenté
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : NA
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : NA
Unités dans les Box de Déploiement :
Unités Mortes : NA (pas de reconstruction autorisé)

Placement :
C40.26 :
7 Arm Div (2-4-3 Inf Bn (2 Rifle))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)

C39.27 :
6-2-3 Arm Bn (4 RTR)
6-4-3 Inf Bde (22 Gd)
2 PRs

+/- 1 C37.28 :
Le Chef Stafer Gott
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (2 RTR Arm Bn, 2-4-3 Inf Bn (1 KRRC), 3-5-8 Arm Car Bn (11 Hus), Camion Organique (Plein))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)
2 PRs

C4.22 :
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)
1-5-8 Commando Bn (LRDG)

C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03:
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
7 Aus Inf Div (21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
0-2-1 RR Co (10 NZ)
Level 2 Airbase
4T Truck Points
18 PRs

À toute base aérienne ou pistes d'atterrissages contrôlée par l'Alliée :
2x Hurri I
2x Blen IV
1x Gladiator

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Le convoi Tigre est arrivé. 1x Hurri I (du convoi) arrive comme un renfort dans le tour du 15 mai 41.
2) Renforts :
a) 1 PR par tour à Matruh (par rail) et aussi 1 PR de cabotage existes par tour ce qui peut apporter un 1 PR additionnel par tour selon la propriété du port.
b) Aucune unité n'arrive comme renforts.

Information de l'Axe :

Propriété de ville : NA
Marqueurs de Réserve Disponibles : 3
Hérissons Restants : NA
Flieger Korps Actif : NA
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA
Unités mortes : pas de reconstruction autorisé

Placement :
C44.31 :
15 Pz Div (4-5-8 Arm Recon Bn (33))

C45.29 :
5. Le Div (5-5-8 Pz Bn (2-5))
2-3-3 MG Bn (551)
Trento Div (62 Inf Rgt)
3 PRs

C42.28 :
15 Pz Div ((3)-4-3 PJ Bn (33 PJ))

C42.29:
Ariete Arm Div (8 Brs Inf Rgt)

C42.30:
15 Pz Div (4-5-3 Pio Bn (33))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

Avec n'importe qu'elle autre unités de l'Axe ou en C45.35 et/ou en C47.35
DAK HQ
5. Le Div ((3)-4-3 PJ Bn (39 PJ))

Avec toute autre unités de l'Axe :
Marqueur KG (Linau, 3 Aufk)

À toute base aérienne ou pistes d'atterrissages contrôlée par l'Axe :
Italien :
1x CR.42
2x SM.79

Allemand :
1x Bf.109e
1x Ju.87b
1x Bf.110

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Renforts :
a) 2T par tour in Bardia (représentant le cabotage). 1 PR par tour dans l'hex du HQ du DAK à condition que le HQ puisse tracer

par l'intermédiaire d'une route, un chemin vers le bord occidental de la carte sans y arriver par dépassement de toute unité alliée.
b) 15 Mai 41 à C45.35 ou C47.35 :
15 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-8))

2) Bases aériennes Hors carte
Le joueur de l'Axe peut placer toutes ou une partie de ses unités aérienne dans une base nominale qui est à 20 hex au nord-ouest de C45.35 (au centre de la masse des pistes d'atterrissage à l'ouest de Tobrouk). Ces pistes d'atterrissage ont une capacité de ravitaillement libre pour 4 unités aérienne par tour. Cela coûte pour les unités aériennes 20 de leur gamme pour se placer dans C45.35 ou dans n'importe quel hex du bord de carte occidental à ou à moins de 5 hexs de cet hex.

Victoire :
Le joueur contrôle (dernier à se déplacer à travers) Ft. Capuzzo, Sollum, et les hexs adjoint de la passe d'Halfaya gagnent. Si aucun joueur ne contrôle tous ces hexs, le jeux est un match nul.

7.7 Début de Campagne Opération Brevity

Informations générales :
Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 15 Mai 41
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 166
Cartes du Jeu : Toutes
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : 2 Coups sur Benghazi
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage Libyenne, sauf Giarabub. Elle contrôle également Sollum. Toutes les autre bases aériennes et pistes atterrissages sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcés
• Mines non Autorisé (c3.2a)
• A19.35 est une Source d'Approvisionnement pour l'Axe (3.7a)

Information du Commonwealth :
Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandrie (tous), Caire (tous), Helwan, Port Saïd, Suez, Tobrouk
Marqueurs de Réserve Disponibles : 3
Hérissons Restants : 20
Champs de Mines Restants : 25
Hexs de Senussi Restants : Aucune ne reste à activer
Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (A l'Entraînement Box #2), 2 NZ
(A l'Entraînement Box #2), 7 Aus Div
(A l'Entraînement Box #1), 1 SA Div
(Inexpérimenté, Verrouillé)
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Exécution de la Campagne
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en service.
Unités dans les Box de Déploiement :

Unités Mortes : À reconstruire quand les unités énumérées sont détruites ou congédiées.
(Pour « congédiez » enlever simplement l'unité du jeu une fois que désirée.)
7 Arm Div (5-4-3 Support Bde (7 Support)) —1 KRRC, 2 Rifle

Disponible pour la reconstruction :
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))
7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)

Le Chef O'Connor : **Capturé**

Placement :
Box Near East :
4 Ind Div (5 Ind Inf Bde)

Box de Grèce :
Fente variable : 6-4-3 Inf Bde (14)
Préparation de Déploiement de la Campagne de Grèce :
6 Aus Div (16 Aus, 17 Aus, 19 Aus, Camion Organique (Plein))
2 NZ Div (4 NZ, 5 NZ Inf Bde)
2 NZ Div (28 Maori Inf Bn)
2 NZ Div (2-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ))
2 NZ Div (Camion Organique (Plein))

B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
4-0 Command HQ (Tobruk)
9 Aus Inf Div (20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
7 Aus Inf Div (18 Aus Inf Bde)
2-4-3 Ind Cav Bn (18 Ind)
1-2-3 Senussi Bn (Tobrouk)
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR)
6-2-3 Arm Bn (7 RTR)
2-3-5 Arm Bn (Cap It)
6-2-0 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA, 104 RHA, 107 RHA, 51 Fld)
8-3-0 Aus Arty Bn (Bush)
1x Pax Repl
18 PRs

C40.26 :
7 Arm Div (2-4-3 Inf Bn (2 Rifle))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)

C39.27 :
6-2-3 Arm Bn (4 RTR)
6-4-3 Inf Bde (22 Gd)
2 PRs

+/- 1 C37.28 :
Le Chef Stafer Gott
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (2 RTR Arm Bn, 2-4-3 Inf Bn (1 KRRC), 3-5-8 Arm Car Bn (11 Hus), Camion Organique (Plein))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)
2 PRs

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)

C4.22:
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)
1-5-8 Commando Bn (LRDG)

C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03:
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
7 Aus Inf Div (21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
0-2-1 RR Co (10 NZ)
Niveau 2 Base aérienne
4T Points de Camion
18 PRs

D37.32:

8-0 Corps HQ (W.Desrt)
4 Ind Inf Div (7 Ind, 11 Ind Inf Bde, 2-4-6 Arm Car Bn (CIH), Camion Organique (Plein))
9-2-3 Arty Bn (68 Med)

D35.23:
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)

D34.19:
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)

E10.26:
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

+/- 3 D36.06:
6-4-3 Polish Inf Bde (Carp)
2-4-3 Polish Cav Bn (Lancer)
1 SA Inf Div (5 SA Inf Bde) (pas restreint)

D39.05 :
Niveau 3 de Base aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)
6-4-3 Inf Bde (16, 23)
2 NZ Inf Div (6 NZ Inf Bde)
5x Eq Repls
1x Pax Repl

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 de tous hex du Caire :
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne
2-4-8 SA Arm Car Bn (7 SA)
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne

E22.06 :
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (149 Fld)
Niveau 2 de Base aérienne

E23.20:
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)

E32.12 :
Niveau 3 de Base aérienne

E32.10 :
Niveau 2 de Base aérienne

E43.11 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)

À toute base aérienne ou pistes atterrissages contrôlés par les Alliés :
3x Hurri I
2x Blen IV
1x Beaufgtr
1x Gladiator
1x Wellington

N'importe où en Egypte :
1x Egyptian Gladiator
3x Egyptian RR Bn (ENRR)
1x Egyptian Engineer Bn (Port)

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Le convoi Tigre est arrivé. 1x Hurri I (du convoi) arrive comme un renfort dans le tour du 15 mai 41.

2) Celle-ci ne peut pas se déplacer en dehors de la Frontière « de la zone de restriction » jusqu'à que libéré :
Carp Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Benghazi, (Bardia a été capturé le 12 Avril 41)
Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Hérissons Restants : 13
Flieger Korps Actif : oui
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 0
Unités mortes :
Italien :
- 8-0 Corps HQ (LibOp, 21 It, 22 It, 23 It)
- 9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan, 23 Mar, 28 Oct)
- 12-2-3 Inf Div (Cirene, Marm, Sirte)
- 12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
- 8-1-3 Inf Div (1 Lib)
- 8-2-3 Inf Div (2 Lib)
- 4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
- 3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
- 2-3-3 Inf Bn (34 Lib)
- 5-3-3 Inf Rgt (10 Brs)
- 2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)
- 3-1-2 GAF Rgt (30, 31, 32)
- 1-2-2 GAF Co (B.Scegga, E.GuG)
- 3-0-3 Territorial Rgt (54)
- 2-0-3 Territorial Bn (225, 226)
- 2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
- 2-0-6 Lt Arm Bn (61 Lt, 62 Lt)
- 2-1-6 Lt Arm Bn (20 Lt, 60 Lt, 63 Lt)
- 5-4-7 Arm Bn (8 Med (Ariete))
- 4-3-6 Arm Bn (3 Med)
- 4-2-6 Arm Bn (5 Med, 6 Med, 21 Med)
- 3-3-6 Arm Bn (1 Med, 2 Med)
- 3-3-3 MG Bn (VEC)
- 2-1-1 MG Bn (3 Lib Frt)
- 1-1-1 MG Bn (Gialo)
- 2-1-2 Blackshirt MG Bn (201, 202, 204)
- 2-3-3 MG Bn (17, 25, 55, 64)
- 2-2-3 MG Bn (27, 61, 62, 63)
- 2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs)
- 1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs, 201 Brs, 202 Brs)
- 10-3-3 Arty Rgt (10, 12, 26)
- 10-3-2 Arty Rgt (10 Corps, 22 Corps)
- 26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
- 22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
- 15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)
- 14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
- 13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)
- 11-3-2 Arty Rgt (21 Corps)
- 9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
- 8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
- 7-3-2 Arty Rgt (Maletti)
- 4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
- 17-0-0 Coastal Arty Rgt (R. Mar)
- 3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
- 2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
- 2x SM.79
- 2x CR.42
- 1x Ba.65

Allemande :
- *3-5-8 Pz Co (KStA)*
- *15 Pz Div (5-5-5 Pz Bn (2-8))*
- *15 Pz Div (3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd))*
- *5. Le Div (5-5-5 Pz Bn (1-5))*
- *5. Le Div (5-5-3 MG Bn (8))*

Placement :
Box de la Sicile :
1x Ju.88
1x Ju.52
1x It SM.82

Vielle Box de Transport :
3-3-3 Arty Bn (408)

Box de Tripoli :
18 PRs
5T Points de Camion
1x It Pax Repl
1x It Eq Repl
8-0 Corps HQ (20 It)
12-3-3 Inf Div (Pavia, Savona (moins un pas), Sabrtha (moins de pas))
3-3-3 MG Bn (Aosta, Genova)
2-3-3 MG Bn (60)
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
1-2-3 Inf Bn (18 Lib)
1-1-2 GAF Bn (35)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)

3-2-2 Arty Bn (291 GAF)

A41.21:
1-2-3 Inf Bn (36 Lib)

A48.20 :
8-0 Corps HQ (10 It)
(6)-4-5 AT Bn (1 Mil)
4T Points de Camion
4 PRs

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

A55.11 :
12-2-3 Inf Div (Bologna)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt)

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 B60.24 :
(3)-3-3 Korück Bn (556)
5. Le Div (Camion Organique (Plein))
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (7 Med))
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt)
5 PRs

B50.15 :
Le Chef Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 PJ Bn (605)
15 Pz Div (Camion Organique (Plein))
2 PRs

B50.12:
12-3-3 Inf Div (Brescia)
3-4-3 Assault Engineer Bn (32)

B50.13:
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)

B49.12 :
15 Pz Div (6-5-3 Inf Rgt (104, 115)

B48.11 :
5. Le Div (5-5-3 MG Bn (2))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)

B48.12 :
15 Pz Div (17-3-3 Arty Rgt (33))
11-3-2 Arty Rgt (24 Corps)

B47.12 :
5. Le Div (3-5-3 Pion Bn (200))
3-3-3 Flak Bn (606)
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)

B46.12 :
5. Le Div (4-3-3 Arty Bn (1-75))

B46.11 :
Ariete Arm Div (2-3-6 Lt Arm Bn (3 Lt))

B46.10:
Ariete Arm Div (2-3-6 Lt Arm Bn (2 Lt), 10-3-3 Arty Rgt (132), Camion Organique (Plein))

B46.09:
Ariete Arm Div (2-3-6 Lt Arm Bn (1 Lt))

B46.08 :
5. Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (3))
Niveau 2 de Base aérienne

B46.07 :
15 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-8))
5. Le Div ((3)-4-3 PJ Bn (39 PJ))

B46.06:
3-4-3 MG Bn (S.Maria)

B47.06:
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (46 Arty Rgt)

B48.05:
Trento Div (61 Inf Rgt)
(3)-3-3 AT Bn (551)

C44.31:
15 Pz Div (4-5-8 Arm Recon Bn (33))

C45.29 :
5. Le Div (5-5-8 Pz Bn (2-5))
2-3-3 MG Bn (551)
Trento Div (62 Inf Rgt)

C42.28 :
15 Pz Div ((3)-4-3 PJ Bn (33 PJ))

C42.29 :
Ariete Arm Div (8 Brs Inf Rgt)

C42.30:
15 Pz Div (4-5-3 Pio Bn (33))
(7)-5-3 Lufwaffe Flak Bn (1-18)

Avec toute autre unité de l'Axe :
Marqueurs de KG (Bach, Marcks, Linau, 3 Aufk)

À toute base aérienne ou pistes atterrissages contrôlés par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduite)
1x CR.42
2x SM.79
1x Ca.309
2x G.50

Allemande :
1x Bf.109e
1x Ju.87b
1x Bf.110

Victoire :

Utiliser les Conditions de Victoire de la Campagne.

7.8 Petit Scénario — Deux Carte, Opération Battleaxe, 15 Juin 1941

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 15 Juin 41
Dernier Tour : 19 Juin 41
Longueur du Jeu : 2 tours
Cartes du Jeu : Carte B et C uniquement
Utilisation des Règles de Campagne ? : Non
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage Libyenne, sauf Giarabub. Elle contrôle également Sollum. Toutes les autre bases aériennes et pistes atterrissages sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcés
• Acclimatation au Désert pour les Allemands (4.7a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : NA
Marqueurs de Réserve Disponibles : 4
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Restants : NA
Hexs de Senussi Restants : NA
Positions des Marqueurs de Formation : Les 7 Aus eu 1 SA Divisions sont toujours Inexpérimenté
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : NA
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : NA
Unités Mortes : NA (Pas de reconstruction autorisé)

Placement :
B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
4-0 Command HQ (Tobruk)
9 Aus Inf Div (20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
7 Aus Inf Div (18 Aus Inf Bde)
2-4-3 Ind Cav Bn (18 Ind)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR)
6-2-3 Arm Bn (7 RTR)
6-2-0 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA, 104 RHA, 107 RHA, 51 Fld)
8-3-0 Aus Arty Bn (Bush)
20 PRs

C37.29 :
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (7 Support Bde)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)

C38.28 :
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)
7 Arm Div (11 Hus Arm Car Bn, 7-4-8 Arm Bde (7))

C39.27 :
Le Chef Strafer Gott
7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))
6-2-3 Arm Bn (4 RTR)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
2 PRs

C39.25 :
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde)

C40.24 :
4 Ind Div (CIH Arm Car Bn)

C37.23 :
6-4-3 Inf Bde (22 Gd)
4 Ind Div (Camion Organique (Plein))
7 Arm Div (Camion Organique (Plein))
5 PRs

C43.19 :
8-0 Corps HQ (W.Desrt)
4 PRs

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)

C4.22 :
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)
1-5-8 Commando Bn (LRDG)

C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03 :
2-4-8 Arm Car Bn (4 SA)
2-4-3 Inf Bn (11 Czech)
6-4-3 Inf Bde (23)
1 SA Div (2 SA, 5 SA Inf Bde)
Niveau 2 de Base aérienne
6T Points de Camion
16 PRs

À toute base aérienne ou pistes atterrissages contrôlée par l'Allié :
3x Hurri I
2x Blen IV
1x Beaufgtr

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Renforcements : Aucun

2) Arrivé du Ravitaillement : 1 PR par tour à
Mersa Matruh, 1 PR par tour à Tobrouk

Information de l'Axe :

Propriété de ville : NA
Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA
Unités mortes : NA (Pas de reconstruction autorisé)

Placement :
+/- 1 B60.24 :
(3)-3-3 Korück Bn (556)
5. Le Div (Camion Organique (Plein))
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (7 Med))
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt)
6 PRs

B50.15 :
Le Chef Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 PJ Bn (605)
15 Pz Div (Camion Organique (Plein))
4 PRs

B49.15 :
Ariete Arm Div (2-3-6 Lt Arm Bn (1 Lt, 2 Lt, 3Lt), 10-3-3 Arty Rgt (132))

B47.12 :
5. Le Div (5-5-8 Pz Bn (2-5))

B50.11 :
12-3-3 Inf Div (Brescia)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

B49.11 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (32)

B49.12 :
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)

B48.10 :
5. Le Div (5-5-3 MG Bn (2))
3-3-3 Flak Bn (606)

B47.10 :
5. Le Div (3-5-3 Pio Bn (200))
5. Le Div ((3)-4-3 PJ Bn (39 PJ))

B47.09 :
12-3-3 Inf Div (Pavia)
3-3-3 MG Bn (Aosta)

B46.08 :
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
11-3-2 Arty Rgt (24 Corps)
Niveau 2 de Base aérienne

B46.07 :
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (8 Med), 8 Brs Inf Rgt, Camion Organique (Plein))

B47.08 :
3-4-3 MG Bn (S.Maria)
(3)-3-3 AT Bn (551)

B47.07 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (61 Inf Rgt)

B48.06 :
Trento Div (46 Arty Rgt)
2-3-3 MG Bn (551)

B45.02 :
5. Le Div (4-5-8 Arm Rec Bn (3), 5-5-8 Pz Bn (1-5), 4-3-3 Arty Bn (1-75))

C45.29 :
Trento Div (62 Inf Rgt)

C39.31 :
15 Pz Div (4-5-8 Arm Rec Bn (33))
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson
Marqueur KG (Bach)
15 Pz Div (6-5-3 Inf Rgt (104))

C41.30 :
Niveau 1 de Hérisson
15 Pz Div (6-5-3 Inf Rgt (115))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

C42.28 :
15 Pz Div ((3)-4-3 PJ Bn (33 PJ))

C42.29 :
15 Pz Div (4-5-3 Pio Bn (33))

C42.30 :
Niveau 1 de Hérisson
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
(1)-4-3 Oasis Co (2-300)

C44.29 :

15 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-8, 2-8), 17-3-3 Arty Rgt (33))

C44.31 :
15 Pz Div (3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd))

Avec toute autre unités de l'Axe :
Marqueurs KG (Marcks, Linau, 3 Aufk)

À toute base aérienne ou pistes atterrissages contrôlée par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduite)
1x SM.79
1x Ca.309
2x G.50

Allemand :
1x Bf.109e
2x Ju.87b
1x Bf.110
1x Ju.88

Règles Spéciales ou Restrictions :
1) Renforts :
a) 2 PR par tour dans Derna (représentant le cabotage aussi bien que le mouvement de PR terrestre).
b) Pas d'unités en renfort.

Victoire :

Le joueur contrôle (dernier à se déplacer à travers) Ft. Capuzzo, Sollum, et les hexs adjoint de la passe d'Halfaya gagnent. Si aucun joueur ne contrôle tous ces hexs, le jeux est un match nul.

7.9 Début de Campagne Opération Battleaxe

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 15 Juin 41
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 157 tours
Cartes du Jeu : Toutes
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : 1 Coup sur Benghazi
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage Libyenne, sauf Giarabub. Elle contrôle également Sollum. Toutes les autre bases aériennes et pistes atterrissages sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcés
• Mines non Autorisé (c3.2a)
• Acclimatation au Désert pour les Allemands (4.7a)
• A19.35 est une Source d'Approvisionnement pour l'Axe (3.7a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandrie (tous), Caire (tous), Helwan, Port Saïd, Suez, Tobrouk
Marqueurs de Réserve Disponibles : 4
Hérissons Restants : 20
Champs de Mines Restants : 25
Hexs de Senussi Restants : Aucune ne reste à activer
Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ (Normal), 7 Aus Div (A l'Entraînement Box #2), 1 SA Div (Inexpérimenté)
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Campagne Terminé
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en utilisation.
Unités Mortes :
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
2 NZ Div (2-5-8 Arm Rec Bn (2 NZ))
2 NZ Div (6-4-3 Inf Bde (4 NZ, 5 NZ))
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)
Le Chef O'Connor : **Capturé**

Placement :
Box Near East :
4 Ind Div (5 Ind Inf Bde)
7 Aus Div (21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
9 Aus Div (9 Aus Recon Bn)

B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
4-0 Command HQ (Tobruk)
9 Aus Inf Div (20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
7 Aus Inf Div (18 Aus Inf Bde)
2-4-3 Ind Cav Bn (18 Ind)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR)
6-2-3 Arm Bn (7 RTR)
6-2-0 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA, 104 RHA, 107 RHA, 51 Fld)
8-3-0 Aus Arty Bn (Bush)
1x Pax Repl
20 PRs

C37.29 :
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (7 Support Bde)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)

C38.28 :
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)
7 Arm Div (11 Hus Arm Car Bn, 7-4-8 Arm Bde (7))

C39.27 :
Le Chef Strafer Gott
7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))
6-2-3 Arm Bn (4 RTR)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
2 PRs

C39.25 :
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde)

C40.24 :
4 Ind Div (CIH Arm Car Bn)

C37.23 :
6-4-3 Inf Bde (22 Gd)
4 Ind Div (Camion Organique (Plein))
7 Arm Div (Camion Organique (Plein))
5 PRs

C43.19 :
8-0 Corps HQ (W.Desrt)
4 PRs

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)

C4.22 :
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)
1-5-8 Commando Bn (LRDG)

C38.02 :
Marqueur de tête de ligne

La ligne de Rail à l'ouest de C38 .02 inclus n'existe pas.

C39.03 :
2-4-8 Arm Car Bn (4 SA)
2-4-3 Inf Bn (11 Czech)
6-4-3 Inf Bde (23)
1 SA Div (2 SA, 5 SA Inf Bde)
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
0-2-1 RR Co (10 NZ)
Niveau 2 de Base aérienne
6T Points de Camion
16 PRs

D37.32 :

4 Ind Inf Div (7 Ind Inf Bde)
9-2-3 Arty Bn (64 Med, 68 Med)

D35.23 :
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)

D34.19 :
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)
E10.26 :
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

+/- 3 D36.06 :
6-4-3 Polish Inf Bde (Carp)
2-4-3 Polish Cav Bn (Lancer)

D39.05 :
1-2-3 Senussi Bn (Tobruk)
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
Niveau 3 de Base aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)
6-4-3 Inf Bde (14, 16)
2 NZ Inf Div (6 NZ Inf Bde, 28 Maori Inf Bn, Camion Organique (Plein))
3x Eq Repls
2x Pax Repl

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

E27.33 :
2-4-8 Arm Car Bn (6 SA, 7 SA)

+/- 1 n'importe quel hex du Caire :
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne

E22.06 :
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (149 Fld)
Niveau 2 de Base aérienne

E26.07 :
50 Inf Div (150 Inf Bde)

E32.12 :
Niveau 3 de Base aérienne

E32.10 :
Niveau 2 de Base aérienne

E43.11 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)

À toute base aérienne ou pistes atterrissages contrôlés par l'Allié :
4x Hurri I
3x Blen IV
1x Beaufgtr
1x Gladiator
1x Wellington
Nimporte où en Egypte :
1x Egyptian Gladiator
3x Egyptian RR Bn (ENRR)
1x Egyptian Engineer Bn (Port)

Règles Spéciales ou Restrictions :
Ce qui suit ne peut pas se déplacer en dehors de la Frontière « de la zone de restriction » jusqu'à que libéré :
Carp Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Benghazi, Bardia
Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Hérissons Restants : 10
Flieger Korps Actif : Oui
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 0
Unités mortes :
Italienne :
8-0 Corps HQ (LibOp, 21 It, 22 It, 23 It)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan, 23 Mar, 28 Oct)
12-2-3 Inf Div (Cirene, Marm, Sirte)
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
8-1-3 Inf Div (1 Lib)
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
2-3-3 Inf Bn (34 Lib)
5-3-3 Inf Rgt (10 Brs)
2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)
3-1-2 GAF Rgt (30, 31, 32)
1-2-2 GAF Co (B.Scegga, E.GuG)
3-0-3 Territorial Rgt (54)
2-0-3 Territorial Bn (225, 226)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (61 Lt, 62 Lt)
2-1-6 Lt Arm Bn (20 Lt, 60 Lt, 63 Lt)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)
4-2-6 Arm Bn (5 Med, 6 Med, 21 Med)
3-3-6 Arm Bn (1 Med, 2 Med)
3-3-3 MG Bn (VEC)
2-1-1 MG Bn (3 Lib Frt)
1-1-1 MG Bn (Gialo)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (201, 202, 204)
2-3-3 MG Bn (17, 25, 55, 64)
2-2-3 MG Bn (27, 61, 62, 63)
2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs)
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs, 201 Brs, 202 Brs)
8-0-0 Stranded Cruiser (San Giorgio)
10-3-3 Arty Rgt (10, 12, 26)
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps, 22 Corps)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)
14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
7-3-2 Arty Rgt (Maletti)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
17-0-0 Coastal Arty Rgt (R. Mar)
3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
2x SM.79
2x CR.42
1x Ba.65

Allemand :
3-5-8 Pz Co (KStA)
5. Le Div (5-5-3 MG Bn (8))

Placement :
Vieille Box de Transport :
4-3-3 Arty Bn (864)
2-3-3 Inf Bn (3-255, 3-347)
1-3-2 Mtn Arty Battery (362, 363, 364)

Box de Tripoli :
10 PRs
6T Points de Camion
3x It Pax Repl
8-0 Corps HQ (20 It)
12-3-3 Inf Div (Savona (moins un pas), Sabrtha (moins deux pas))
3-3-3 MG Bn (Genova)
2-3-3 MG Bn (60)
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
1-1-2 GAF Bn (35)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)
3-3-3 Arty Bn (408)

A18.30 :
1-2-3 Inf Bn (18 Lib)

A41.21 :
1-2-3 Inf Bn (36 Lib)

A48.20 :
8-0 Corps HQ (10 It)
(6)-4-5 AT Bn (1 Mil)
5T Points de Camion
8 PRs

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

A55.11 :
12-2-3 Inf Div (Bologna)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt)

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 B60.24 :
(3)-3-3 Korück Bn (556)
5. Le Div (Camion Organique (Plein))
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (7 Med))
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt)
6 PRs

B50.15 :
Le Chef Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 PJ Bn (605)
15 Pz Div (Camion Organique (Plein))
4 PRs

B49.15 :
Ariete Arm Div (2-3-6 Lt Arm Bn (1 Lt, 2 Lt, 3Lt), 10-3-3 Arty Rgt (132))

B47.12 :
5. Le Div (5-5-8 Pz Bn (2-5))

B50.11 :
12-3-3 Inf Div (Brescia)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

B49.11 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (32)

B49.12 :
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)

B48.10 :
5. Le Div (5-5-3 MG Bn (2))
3-3-3 Flak Bn (606)

B47.10 :
5. Le Div (3-5-3 Pio Bn (200))
5. Le Div ((3)-4-3 PJ Bn (39 PJ))

B47.09 :
12-3-3 Inf Div (Pavia)
3-3-3 MG Bn (unités)

B46.08 :
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
11-3-2 Arty Rgt (24 Corps)
Niveau 2 de Base aérienne

B46.07 :
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (8 Med), 8 Brs Inf Rgt, Camion Organique (Plein))

B47.08 :
3-4-3 MG Bn (S.Maria)
(3)-3-3 AT Bn (551)

B47.07 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (61 Inf Rgt)

B48.06 :
Trento Div (46 Arty Rgt)
2-3-3 MG Bn (551)

B45.02 :
5. Le Div (4-5-8 Arm Rec Bn (3), 5-5-8 Pz Bn (1-5), 4-3-3 Arty Bn (1-75))

C45.29 :
Trento Div (62 Inf Rgt)

C39.31 :
15 Pz Div (4-5-8 Arm Rec Bn (33))
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson
Marqueur KG (Bach)
15 Pz Div (6-5-3 Inf Rgt (104))

C41.30 :
Niveau 1 de Hérisson
15 Pz Div (6-5-3 Inf Rgt (115))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

C42.28 :
15 Pz Div ((3)-4-3 PJ Bn (33 PJ))

C42.29 :
15 Pz Div (4-5-3 Pio Bn (33))

C42.30 :
Niveau 1 de Hérisson
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
(1)-4-3 Oasis Co (2-300)

C44.29 :
15 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-8, 2-8), 17-3-3 Arty Rgt (33))

C44.31 :
15 Pz Div (3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd))

Avec toute autre unité de l'Axe :
Marqueurs KG (Marcks, Linau, 3 Aufk)

À toute base aérienne ou pistes atterrissages contrôlés par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduite)
1x CR.42
2x SM.79
1x Ca.309
3x G.50
1x SM.82

Allemand :
1x Bf.109e
2x Ju.87b
1x Bf.110
2x Ju.88
1x Ju.52

Victoire :

Utilisez les Conditions de Victoire de Campagne.

7.10 Petit Scénario— Opération Crusader

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 19 Nov. 41
Dernier Tour : 15 Déc. 41
Longueur du Jeu : 9 tours
Cartes du Jeu : Carte B et C uniquement
Utilisation des Règles de Campagne ? : Non
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage Libyenne, sauf Giarabub, Es Scegga (C31.31), Gseien (C27.33). Elle contrôle également Sollum. Toutes les autre bases aériennes et pistes d'atterrissage sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Les Alliés casse les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcés
• Les Hipshoots Alliée sont Autorisés (5.1)

Règles Spéciales :
1) Temps : Il y avait une Tempête de pluie sur le tour du 15 nov. 41 sur la carte B. Toutes les unités aériennes ce placement sur l'une ou l'autre de ces deux cartes doivent obligatoirement se placer inactif.
2) Surprise : Rommel immuablement a refusé de croire qu'une importante offensive Allié était en cours (se concentrant sur son propre plan pour prendre Tobrouk). Ceci résulte dans ce qui suit :
a) Le premier tour du jeu est le 19 Nov. 41, quoique la bataille techniquement ait commencé le 18ème et que le Commonwealth a déjà commencé son mouvement dans le territoire de l'Axe.
b) Le Commonwealth est le premier joueur.
c) (important) Il n'y a aucune Phase de Réaction de l'Axe dans le Tour du 19 nov. 41 du Commonwealth.

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) :

Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Tobrouk

Marqueurs de Réserve Disponibles : 6

Hérissons Restants : NA

Champs de Mines Restants : NA

Hexs de Senussi Restants : Aucune ne restent à activer

Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Inexpérimenté et Bloqué)

Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Campagne Terminé

Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en utilisation.

Unités Mortes : Pas de reconstruction autorisé

Placement :
B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
4-0 Command HQ (Tobruk)
6-4-3 Inf Bde (14, 16, 23)
6-4-3 Polish Inf Bde (Carp)
2-4-3 Polish Cav Bn (Lancer)
2-4-3 Czech Inf Bn (11 Czech)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR)
6-2-3 Arm Bn (4 RTR, 7 RTR)
6-2-0 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA, 104 RHA, 107 RHA, 144 Fld)
8-3-0 Aus Arty Bn (Bush)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (149 AT)
19 PRs

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)
2-4-8 Arm Car Bn (6 SA, 7 SA)
1-5-8 Commando Bn (1 SAS, LRDG)
5 Ind Div (29 Ind Inf Bde)

B30.04 :
1 SA Div (5 SA Inf Bde)

B34.05 :
1 SA Div (1 SA Inf Bde, Camion Organique (Plein))
2-4-8 Arm Car Bn (3 SA)

B35.02 :
12-0 Corps HQ (30)
6-4-3 Inf Bde (22 Gd)
4T Points de Camion
5 PRs

B38.06 :
1 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (22), Camion Organique (Plein))

B38.03 :
7 Arm Div (7 Support Bde, Camion Organique (Plein))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (60 Fld)

B40.05 :
2-4-8 Arm Car Bn (4 SA)
B39.02 :
Le Chef Strafer Gott
7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (102 AT)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)

B41.04 :
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)

B42.04 :
7 Arm Div (11 Hus Arm Car Bn)

B42.02 :
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)

+/- 1 C37.32 :
2 NZ Div (2-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ), 28 Maori Inf Bn, 4 NZ, 5 NZ, 6 NZ Inf Bde, Camion Organique (Plein))

C37.31 :
12-0 Corps HQ (13)
6-2-3 Arm Bn (8 RTR, 42 RTR, 44 RTR)

C38.31 :
4 Ind Div (7 Ind Inf Bde)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (65 AT)

C39.29 :
4 Ind Div (CIH Arm Car Bn)

C37.26 :
4 Ind Div (5 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))

C36.23 :
5 PRs

+/- 1 C40.26 :
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
3 PRs

C4.22 :
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)
C36.24 :
Marqueur de tête de ligne
0-2-1 RR Co (10 NZ, 13 NZ)

La ligne de Rail à l'ouest de C36.25 inclus n'existe pas.

C39.03 :
1 SA Div (2 SA Inf Bde)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
2 SA Div (Camion Organique (Plein))
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
Niveau 2 de Base aérienne
6x Pax Repl
9x Eq Repl
5T Points de Camion
25 PRs

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlée par l'Allié :
5x Hurri I
4x Blen IV
1x Beaufgtr
2x Wellington
2x Maryld
1x Ktyhk

Renforts :
A chaque tour placer 2 PRs dans l'hex C39.03.

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Bardia

Marqueurs de Réserve Disponibles : 5

Hérissons Restants : NA

Flieger Korps Actif : NA

Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA

Unités mortes : Pas de reconstruction autorisé

Placement :
B60.30 :
3-4-3 Para Bn (1 Cara)

B60.29 :
Marqueur RECAM Ragg
4-2-3 MG Bn (R.Gessi)
2-3-12 Motorcycle Bn (PAI)
Ariete Arm Div (2-3-6 Lt Arm Bn (3 Lt))
3-3-7 Lt Arm Bn (52 Mx)
3-4-3 Inf Rgt (GGFF)
1 PR

+/- 1 B50.16 :
2T Points de Camion
(3)-3-3 Korück Bn (556)
1-5-8 Commando Co (v.Könen)
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528)
2x Allemand Pax Repl
2x Allemand Eq Repl
8 PRs

+/- 1 B42.13 :
8-0 Corps HQ (CAM)
Trieste Div (65 Inf Rgt, 21 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
3-2-3 MG Bn (101)
2 PRs

B45.15 :
Trieste Div (66 Inf Rgt)

B44.13 :
5-4-3 Inf Rgt (9 Brs) (Semi Motorisé)

B50.11 :
12-3-3 Inf Div (Brescia)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

B49.11 :
2-3-3 MG Bn (551)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt)
11-3-2 Arty Rgt (24 Corps)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)

B49.12 :
9-3-2 Coastal Arty Bn (529, 532)

B48.10 :
Trento Div (61 Inf Rgt)
10-3-5 Arty Rgt (Volanti)

B48.11 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
2 PRs

B47.10 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (46 Arty Rgt)

B47.09 :
Trento Div (62 Inf Rgt)
3-3-3 MG Bn (Aosta)

B47.08 :
12-3-3 Inf Div (Pavia)

B47.07 :
Afrika Div (155, 361 Inf Rgt)

B48.06 :
12-2-3 Inf Div (Bologna)
(3)-3-3 AT Bn (551)

B46.09 :
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)

B46.08 :
8-0 Corps HQ (21 It)
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
2 PRs
Niveau 2 de Base aérienne

B46.07 :
Afrika Div (900 Pio Bn)
7-3-3 Arty Bn (2-115)
3-3-3 Arty Bn (408)
2-3-3 Arty Battery (902)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-772)

B46.06 :
6-5-3 Commando Rgt (288.Snd)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4, 4-149)

B47.06 :
Afrika Div (580 Exp Co, 361 Arty Bn, Camion Organique (Plein))
2 PRs

B46.02 :
Le Chef Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 Pz Co (KStA)
3-3-3 AA Bn (606)
Niveau 2 de Base aérienne
2 PRs

C42.29 :
Niveau 1 de Hérisson
21 Pz Div ((3)-4-3 PJ Bn (39 PJ), 4-5-3 Pio Bn (200))

C39.32 :
Niveau 1 de Hérisson
3-4-3 Assualt Engineer Bn (32)

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson
21 Pz Div (6-5-3 Inf Rgt (104))
1 PR

C41.30 :
Niveau 1 de Hérisson
12-3-3 Inf Div (Savona)

+/- 1 C45.29 :
2-3-3 Inf Bn (3-255, 3-347)
3-3-3 MG Bn (Genova)
3-3-3 AA Bn (617)
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)
2 PRs

C44.31 :
21 Pz Div (3 Arm Recon Bn)

C43.30 :
3-5-8 PJ Bn (605)

C43.34 :
15 Pz Div (33 Arm Recon Bn, (3)-4-3 PJ Bn (33 PJ))

+/- 1 B41.08 :
(6)-4-5 AT Bn (1 Mil)
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (7 Med, 8 Med), 4-3-6 Arm Bn (9 Med), 2-3-6 Lt Arm Bn (1 Lt, 2 Lt), 8 Brs Inf Rgt, (2)-3-3 AT Bn (Rouge) (AT), 132 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
1 PR

+/- 1 C45.34 :
1-4-4 Inf Gun Co (708)
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)
21 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-5, 2-5), 3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
2 PRs

+/- 1 B48.03 :
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
1-4-4 Inf Gun Co (707)
15 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-8, 2-8), 6-5-3 Inf Rgt (115), 5-5-3 MG Bn (2), 4-5-3 Pio Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique
(Plein))
2 PRs

Avec toute autre unité de l'Axe :
Marqueurs KG (Marcks, Linau, 3 Aufk, Bach, Schütte, Wechmar, Voss)
(1)-4-3 Oasis Co (2-300, 6-300, 10-300, 12-300, 13-300)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduite)
2x SM.79
1x Ca.309
1x SM.82
1x Br.20
1x MC.202

Allemand :
2x Bf.109e
2x Bf.109f
2x Ju.87b
2x Bf.110
2x Ju.88
2x Ju.52
1x He.111h

Renforts :
A chaque tour placer 2 PRs dans l'hex B50.16 ou B60.24.

Victoire :

Le joueur du Commonwealth gagne en détruisant trois des quatre bataillons de Panzer des Divisions de Panzer allemand et en ouvrant un itinéraire par lequel des points Camion peuvent se déplacer de Mersa Matruh vers Tobrouk **sans** passer à côté de n'importe quelle unité ennemie (même si l'hex est occupé par une unité amie.)

Si le Commonwealth ouvre le couloir vers la forteresse mais ne détruit pas les Panzers bataillons, c'est un matche nul.

N'importe quel autre résultat est une victoire d'axe.

7.11 Début de Campagne Opération Crusader

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 19 Nov. 41
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 112 tours
Cartes du Jeu : Toutes
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage Libyenne, sauf Giarabub, Es Scegga (C31.31), Gseien (C27.33.) Elle contrôle également Sollum. Toutes les autre bases aériennes et pistes atterrissage sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Les Alliés casse les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcés
• Mines non Autorisé (c3.2a)
• Les Hipshoots Alliée sont Autorisés (5.1)
• A19.35 est une Source d'Approvisionnement pour l'Axe (3.7a)

Règles Spéciales :
1) Temps : Il y avait une Tempête de pluie sur le tour du 15 nov. 41 sur la carte B. Toutes les unités aériennes ce placement sur l'une ou l'autre de ces deux cartes doivent obligatoirement se placer inactif.
2) Surprise : Rommel immuablement a refusé de croire qu'une importante offensive Allié était en cours (se concentrant sur son propre plan pour prendre Tobrouk.) Ceci résulte dans ce qui suit :

a) Le premier tour du jeu est le 19 Nov. 41, quoique la bataille techniquement ait commencé le 18ème et que le Commonwealth a déjà commencé son mouvement dans le territoire de l'Axe.
b) Le Commonwealth est le premier joueur.
c) (important) Il n'y a aucune Phase de Réaction de l'Axe dans le Tour du 19 nov. 41 du Commonwealth.

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandrie (tous), Caire (tous), Helwan, Port Saïd, Suez, Tobrouk
Marqueurs de Réserve Disponibles : 6
Hérissons Restants : 20
Champs de Mines Restants : 25
Hexs de Senussi Restants : Aucune ne restent à activer
Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Inexpérimenté et Bloqué)
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Campagne Terminé
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en utilisation.
Unités Mortes :
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)

Le Chef O'Connor : **Capturé**

Placement :
Box Near East :
5 Ind Div (9 Ind, 10 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))
7 Aus Div (18 Aus, 21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
9 Aus Div (9 Aus Recon Bn, 20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
50 Inf Div (69, 150, 151 Inf Bde, Camion Organique (Plein))
6-3-3 Inf Bde (161 British)

B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
4-0 Command HQ (Tobruk)
6-4-3 Inf Bde (14, 16, 23)
6-4-3 Polish Inf Bde (Carp)
2-4-3 Polish Cav Bn (Lancer)
2-4-3 Czech Inf Bn (11 Czech)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR)
6-2-3 Arm Bn (4 RTR, 7 RTR)
6-2-0 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA, 104 RHA, 107 RHA, 144 Fld)
8-3-0 Aus Arty Bn (Bush)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (149 AT)
19 PRs

C39.29 :
4 Ind Div (CIH Arm Car Bn)

C37.26 :
4 Ind Div (5 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))

C36.23 :
5 PRs
+/- 1 C40.26 :
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
3 PRs

C4.22 :
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)

C36.24 :
Marqueur de tête de ligne
0-2-1 RR Co (10 NZ, 13 NZ)

La ligne de Rail à l'ouest de C36.25 inclus n'existe pas.

C39.03 :
1 SA Div (2 SA Inf Bde)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
2 SA Div (Camion Organique (Plein))
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
Niveau 2 de Base aérienne
6x Pax Repl
9x Eq Repl
5T Points de Camion
25 PRs

D37.32 :
2 SA Div (3 SA Inf Bde)
9-2-3 Arty Bn (68 Med)

D35.29 :
2 SA Div (4 SA Inf Bde)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (51 Fld)

D35.23 :
2 SA Inf Div (6 SA Inf Bde)
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)

D34.19 :
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)

E10.26 :
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

D33.11 :
1-2-3 Senussi Bn (Tobrouk)

+/- 1 D39.05 :
1-5-8 Commando Bn (Layforce)
3-5-3 Marine Bn (11 RM)
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
Niveau 3 de Base aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)
3x Eq Repls
4x Pax Repl

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne
+/- 1 de tout hex du Caire :
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne

E22.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

E32.12 :
Niveau 3 de Base aérienne

E32.10 :
Niveau 2 de Base aérienne

E43.11 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)
6-2-0 Coastal Arty Battery (F)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage Allié :
6x Hurri I
4x Blen IV
1x Beaufgtr
1x Gladiator
2x Wellington
2x Maryld
1x Ktyhk

N'importe où en Egypte :
1x Egyptian Gladiator
3x Egyptian RR Bn (ENRR)
1x Egyptian Engineer Bn (Port)

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)
2-4-8 Arm Car Bn (6 SA, 7 SA)
1-5-8 Commando Bn (1 SAS, LRDG)
5 Ind Div (29 Ind Inf Bde)

B30.04 :
1 SA Div (5 SA Inf Bde)

B34.05 :
1 SA Div (1 SA Inf Bde, Camion Organique (Plein))
2-4-8 Arm Car Bn (3 SA)

B35.02 :
12-0 Corps HQ (30)
6-4-3 Inf Bde (22 Gd)
4T Points de Camion
5 PRs

B38.06 :
1 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (22), Camion Organique (Plein))

B38.03 :
7 Arm Div (7 Support Bde, Camion Organique (Plein))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (60 Fld)
B40.05 :
2-4-8 Arm Car Bn (4 SA)

B39.02 :
Le Chef Strafer Gott
7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (102 AT)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)

B41.04 :
Le Chef Jock Campbell
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)

B42.04 :
7 Arm Div (11 Hus Arm Car Bn)

B42.02 :
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)

+/- 1 C37.32 :
2 NZ Div (2-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ), 28 Maori Inf Bn, 4 NZ, 5 NZ, 6 NZ Inf Bde, Camion Organique (Plein))

C37.31 :
12-0 Corps HQ (13)
6-2-3 Arm Bn (8 RTR, 42 RTR, 44 RTR)

C38.31 :
4 Ind Div (7 Ind Inf Bde)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (65 AT)

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Benghazi, Bardia
Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Hérissons Restants : 8
Flieger Korps Actif : Non
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 0
Unités mortes :
Italien :
8-0 Corps HQ (LibOp, 22 It, 23 It)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan, 23 Mar, 28 Oct)
12-2-3 Inf Div (Cirene, Marm, Sirte)
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
8-1-3 Inf Div (1 Lib)
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
2-3-3 Inf Bn (34 Lib)
5-3-3 Inf Rgt (10 Brs)
2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)
3-1-2 GAF Rgt (30, 31, 32)
1-2-2 GAF Co (B.Scegga, E.GuG)
3-0-3 Territorial Rgt (54)
2-0-3 Territorial Bn (225, 226)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (61 Lt, 62 Lt)
2-1-6 Lt Arm Bn (20 Lt, 60 Lt, 63 Lt)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)
4-2-6 Arm Bn (5 Med, 6 Med, 21 Med)
3-3-6 Arm Bn (1 Med, 2 Med)
3-3-3 MG Bn (VEC)
2-1-1 MG Bn (3 Lib Frt)
1-1-1 MG Bn (Gialo)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (201, 202, 204)
2-3-3 MG Bn (17, 25, 55, 64)
2-2-3 MG Bn (27, 61, 62, 63)
2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs)
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs, 201 Brs, 202 Brs)
10-3-3 Arty Rgt (10, 12, 26)
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps, 22 Corps)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)
14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
7-3-2 Arty Rgt (Maletti)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
17-0-0 Coastal Arty Rgt (R. Mar)
3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
2x SM.79
4x CR.42
1x Ba.65
2x G.50
1x MC.200
Allemand :
21.Pz Div (5-5-3 MG Bn (8))
1x Bf.109e

Placement :
Box de Tripoli :
12 PRs
9T Points de Camion
3x It Pax Repl
3x It Eq Repl
8-0 Corps HQ (20 It)
12-3-3 Inf Div (Sabrtha (moins deux pas))
3-4-3 Marine Bn (4-SM)
2-3-3 MG Bn (60)
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
1-1-2 GAF Bn (35)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)
1-3-2 Mtn Arty Battery (362, 363, 364)

A1.05 :
1-2-3 Inf Bn (18 Lib)

A41.21 :

1-2-3 Inf Bn (36 Lib)

A48.20 :
8-0 Corps HQ (10 It)
5T Points de Camion
10 PRs

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

B60.30 :
3-4-3 Para Bn (1 Cara)

B60.29 :
Marqueur RECAM Ragg
4-2-3 MG Bn (R. Gessi)
2-3-12 Motorcycle Bn (PAI)
Ariete Arm Div (2-3-6 Lt Arm Bn (3 Lt))
3-3-7 Lt Arm Bn (52 Mx)
3-4-3 Inf Rgt (GGFF)
1 PR

+/- 1 B50.16 :
(3)-3-3 Korück Bn (556)
1-5-8 Commando Co (v.Könen)
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528)
2x Allemand Pax Repl
2x Allemand Eq Repl
8 PRs

+/- 1 B42.13 :
8-0 Corps HQ (CAM)
Trieste Div (65 Inf Rgt, 21 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
3-2-3 MG Bn (101)
2 PRs

B45.15 :
Trieste Div (66 Inf Rgt)

B44.13 :
5-4-3 Inf Rgt (9 Brs) (Semi Motorisé)

B50.11 :
12-3-3 Inf Div (Brescia)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

B49.11 :
2-3-3 MG Bn (551)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt)
11-3-2 Arty Rgt (24 Corps)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)

B49.12 :
9-3-2 Coastal Arty Bn (529, 532)

B48.10 :
Trento Div (61 Inf Rgt)
10-3-5 Arty Rgt (Volanti)

B48.11 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
2 PRs

B47.10 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (46 Arty Rgt)

B47.09 :
Trento Div (62 Inf Rgt)
3-3-3 MG Bn (Aosta)

B47.08 :
12-3-3 Inf Div (Pavia)

B47.07 :
Afrika Div (155, 361 Inf Rgt)

B48.06 :
12-2-3 Inf Div (Bologna)
(3)-3-3 AT Bn (551)

B46.09 :
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)
B46.08 :
8-0 Corps HQ (21 It)
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
2 PRs
Niveau 2 de Base aérienne

B46.07 :
Afrika Div (900 Pio Bn)
7-3-3 Arty Bn (2-115)
3-3-3 Arty Bn (408)
2-3-3 Arty Battery (902)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-772)

B46.06 :
6-5-3 Commando Rgt (288.Snd)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4, 4-149)

B47.06 :
Afrika Div (580 Exp Co, 361 Arty Bn, Camion Organique (Plein))
2 PRs

B46.02 :
Le Chef Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 Pz Co (KStA)
3-3-3 AA Bn (606)
Niveau 2 Base aérienne
2 PRs

C42.29 :
Niveau 1 de Hérisson
21 Pz Div ((3)-4-3 PJ Bn (39 PJ), 4-5-3 Pio Bn (200))

C39.32 :
Niveau 1 de Hérisson
3-4-3 Assualt Engineer Bn (32)

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson
21 Pz Div (6-5-3 Inf Rgt (104))
1 PR

C41.30 :
Niveau 1 de Hérisson
12-3-3 Inf Div (Savona)

+/- 1 C45.29 :
2-3-3 Inf Bn (3-255, 3-347)
3-3-3 MG Bn (Genova)
3-3-3 AA Bn (617)
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)
2 PRs

C44.31 :
21 Pz Div (3 Arm Recon Bn)

C43.30 :
3-5-8 PJ Bn (605)

C43.34 :
15 Pz Div (33 Arm Recon Bn, (3)-4-3 PJ Bn (33 PJ))

+/- 1 B41.08 :
(6)-4-5 AT Bn (1 Mil)
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (7 Med, 8 Med), 4-3-6 Arm Bn (9 Med), 2-3-6 Lt Arm Bn (1 Lt, 2 Lt), 8 Brs Inf Rgt, (2)-3-3 AT Bn (Rouge) (AT), 132 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
1 PR

+/- 1 C45.34 :
1-4-4 Inf Gun Co (708)
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)
21 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-5, 2-5), 3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
2 PRs

+/- 1 B48.03 :
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
1-4-4 Inf Gun Co (707)
15 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-8, 2-8), 6-5-3 Inf Rgt (115), 5-5-3 MG Bn (2), 4-5-3 Pio Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique
(Plein))
2 PRs

Avec toute autres unités de l'Axe :
Marqueur KG (Marcks, Linau, 3 Aufk, Bach, Schütte, Wechmar, Voss)
(1)-4-3 Oasis Co (2-300, 6-300, 10-300, 12-300, 13-300)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Axe :
Italian :
1x Ju.87b (réduite)
2x CR.42
2x SM.79
1x Ca.309
1x G.50
1x SM.82
1x MC.200
1x Br.20
1x MC.202

Allemand :
2x Bf.109e
2x Bf.109f
2x Ju.87b
2x Bf.110
2x Ju.88

2x Ju.52
1x He.111h

Victoire :

Utilisez les Conditions de Victoire de Campagne.

7.12 Début de Campagne, La 2ème Offensive Italo-Allemande 22 Jan. 42,

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe

Premier Joueur : Axe

Premier Tour : 22 Jan. 42

Dernier Tour : 29 Nov. 42

Longueur du Jeu : 93 tours

Cartes du Jeu : Toutes

Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui

Dommages de Port : 4 Coups sur Benghazi

Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage sur ou à l'ouest de ses unités. Toutes les autres bases aériennes et pistes atterrissage sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Pearl Harbor c'est produit
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail
• Désastre pour l'Unité de Transmission Allemande.

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcées
• Mines Autorisées (c3.2a)
• Les Hipshoots Alliée sont Autorisés (5.1)
• A19.35 est une Source d'Approvisionnement pour l'Axe (3.7a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandrie (tous), Caire (tous), Helwan, Port Saïd, Suez, Tobrouk

Pas encore tenu pendant deux mois : Benghazi (capturé le 26 Dec 41), Bardia (capturé le 5 Jan 42)

Marqueurs de Réserve Disponibles : 6

Hérissons Restants : 19

Champs de Mines Restants : 25

Hexs de Senussi Restants : Aucune ne reste à activer

Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal), 1 Arm Div (A l'Entraînement Box #2)

Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Campagne Terminé

Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en utilisation.

Unités Mortes :
4-0 Command HQ (Tobruk)
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR)
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)
1 Arm Div (2-5-8 Arm Car Bn (12 Lcr), 7-4-8 Arm Bde (22))
2 NZ Div (4 NZ, 6NZ Inf Bde)
2x Hurri I
1x Blen IV

Le Chef O'Connor : **Capturé**

Placement :
Box Near East :
5 Ind Div (9 Ind, 10 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))
7 Aus Div (18 Aus, 21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
9 Aus Div (9 Aus Recon Bn, 20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
50 Inf Div (69, 151 Inf Bde, Organique Camion (Plein))
6-3-3 Inf Bde (161 Ind)

A1.05 :
1-5-8 Commando Bn (LRDG, 1 SAS)
1 PR

A21.23 :
6-4-3 Inf Bde (200 Gd)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (51 Fld)
1 PR

+/- 2 A 19.20 :
1 Arm Div (1 Support Bde)
1 PR

A20.14 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA)
1T PR

A26.11 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (7 SA)
1T PR

A31.12 :
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (102 AT)
2 PRs

+/- 2 A33.14 :
12-0 Corps HQ (13)
1-3-8 Arm Car Co (1 RAF, 2 RAF)
1 Arm Div (7-3-8 Arm Bde (2), Camion Organique (Plein))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (8 Fld)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)
5 PRs
Niveau 2 de Base aérienne

A40.09 :
7 Arm Div (3-5-8 Arm Car Bn (11 Hus))
6-2-3 Arm Bn (8 RTR)
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
2x Eq Repl
1 PR

A48.20 :
1-2-3 Senussi Bn (Tobruk)
4 Ind Div (2-4-6 Arm Car Bn (CIH), 7 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (65 AT)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
2 PRs

Dommage du Port de Benghazi : 4 Coups

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

B42.27 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (4 SA)
1T PR

B60.24 :
4 Ind Div (5 Ind Inf Bde)
6-4-3 Polish Inf Bde (Carp)
2-4-3 Polish Cav Bn (Lancer)
2 PRs

B46.08 :
Niveau 2 de Base aérienne
1 FF Inf Bde
1 Leg French Inf Bn

B46.02 :
Niveau 2 de Base aérienne

B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
2-4-3 Czech Inf Bn (11 Czech)
6-2-0 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
4 Ind Div (11 Ind Bde)
5 Ind Div (29 Ind Bde)
6-2-3 Arm Bn (42 RTR, 44 RTR)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (149 AT)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (144 Fld)
4T Points de Camion
5 PRs

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)

C4.22 :
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)

C36.24 :
Marqueur de tête de ligne
0-2-1 RR Co (10 NZ, 13 NZ)

La ligne de Rail à l'ouest de C36.25 inclus n'existe pas.

C45.29 :
2 SA Div (3 SA Inf Bde, Camion Organique (Plein))

C42.28 :
Niveau 1 de Hérisson
2 SA Div (6 SA Inf Bde)
9-2-3 Arty Bn (68 Med)
5 PRs

C42.29 :
Niveau 1 de Hérisson

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson
2 SA Div (4 SA Inf Bde)
9-2-3 Arty Bn (64 Med)

C41.23 :
12-0 Corps HQ (30)
5 PRs
1x Eq Repl

C39.03 :
1 SA Div (1 SA, 2 SA Inf Bde, Camion Organique (Plein))
2-4-8 SA Arm Car Bn (3 SA)
5T Points de Camion
30 PRs
4x Pax Repls
2x EQ Repls
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
Niveau 2 de Base aérienne

D35.23 :
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)

D34.19 :
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)

E10.26 :
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

+/- 1 D39.05 :
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
3-4-3 French Marine Bn (BFM)
6-3-3 French Arty Bn (1 Bn FF)
3-5-3 Marine Bn (11 RM)
1-5-8 Commando Bn (Layforce)
2x Pax Repls
1x Eq Repl
Niveau 3 de Base aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 de tout hex du Caire :
Le Chef Jock Campbell
Le Chef Strafer Gott
7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4), 5-4-3 Support Bde (7 Support), Camion Organique
(Plein))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA, 60 Fld)
2 NZ Div (2-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ), 5 NZ Bde, 28 Maori Bn, Camion Organique (Plein))
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne

E22.06 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-2-3 Arm Bn (4 RTR, 7 RTR)
2-4-8 Arm Car Bn (Greys)

E26.07 :
6-4-3 Inf Bde (16)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (95 AT)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA, 104 RHA)

E27.10 :
6-4-3 Inf Bde (14)

E29.10 :
50 Inf Div (150 Inf Bde)

E31.15 :
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7, less one step))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (107 RHA)

E32.12 :
Niveau 3 de Base aérienne

E32.10 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-4-3 Inf Bde (23)

E43.11 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)
6-2-0 Coastal Arty Battery (F)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Allié :
4x Hurri I
1x Hurri IIa
4x Blen IV
2x Beaufgtr
1x Gladiator
2x Wellington
2x Maryld
3x Ktyhk
2T Camion Points

N'importe où en Egypte :
1x Egyptian Gladiator
3x Egyptian RR Bn (ENRR)
1x Egyptian Engineer Bn (Port)

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Aucune
Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Hérissons Restants : 8
Flieger Korps Active : Oui
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 0
Unités mortes :
Italian :
8-0 Corps HQ (LibOp, 22 It, 23 It)
Ariete Arm Div (1 Lt, 2 LT, 3 Lt Arm Bn, 7 Med Arm Bn, (2)-3-3 AT Bn (AT))
9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan, 23 Mar, 28 Oct)
12-3-3 Inf Div (Savona)
12-2-3 Inf Div (Cirene, Marm, Sirte)
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
8-1-3 Inf Div (1 Lib)
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
2-3-3 Inf Bn (34 Lib)
5-3-3 Inf Rgt (10 Brs)
2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)
3-1-2 GAF Rgt (30, 31, 32)
1-2-2 GAF Co (B.Scegga, E.GuG)
3-0-3 Territorial Rgt (54)
2-0-3 Territorial Bn (225, 226)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt, 61 Lt, 62 Lt)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt, 20 Lt, 60 Lt, 63 Lt)
3-3-7 Lt Arm Bn (52 Mx)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)
4-2-6 Arm Bn (5 Med, 6 Med, 21 Med)
3-3-6 Arm Bn (1 Med, 2 Med)
4-2-3 MG Bn (R.Gessi)
3-2-3 MG Bn (101)
3-3-3 MG Bn (VEC, Genova)
2-1-1 MG Bn (3 Lib Frt)
1-1-1 MG Bn (Gialo)
2-1-2 Blackshirt MG Bn (201, 202, 204)
2-3-3 MG Bn (17, 25, 55, 64, 551)
2-2-3 MG Bn (27, 61, 62, 63)
2-3-12 Motorcycle Bn

(ProvBrs, PAI)
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs, 201 Brs, 202 Brs)
10-3-3 Arty Rgt (10, 12, 26)
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps, 22 Corps)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)
14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps, 21 Corps)
10-3-5 Arty Rgt (Volanti)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
7-3-2 Arty Rgt (Maletti)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
17-0-0 Coastal Arty Rgt (R. Mar)
3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
2x SM.79
5x CR.42
1x Ba.65
2x G.50
2x MC.200
1x MC.202

Allemand :
2-3-3 Inf Bn (3-255, 3-347)
3-5-8 PJ Bn (605)
4-3-2 Coastal Arty Co (4)
21.Pz Div (5-5-3 MG Bn (8))
1x Bf.109e
1x Bf.109f
1x Bf.110
1x Ju.87b
1x Ju.52

Placement :
Box de Tripoli :
1-3-2 Mountain Arty Battery (362, 363, 364)
1-5-3 Amphibious Co (778 Ldg)
(7)-4-3 Luftwaffe Flak Bn (1-43, 1-53)
8-0 Corps HQ (20 It)
1-2-3 Inf Bn (18 Lib, 36 Lib)
3-4-3 Para Inf Bn (1 Cara)
3-1-3 Engineer Rgt (1 Spc)
1-1-2 GAF Bn (35)
3-3-3 MG Bn (Aosta)
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)
12T Points de Camion (3 Points de Camion "Plein")
26 PRs

A19.27 :
12-3-3 Inf Div (Sabratha)
3-4-3 Inf Rgt (GGFF)

A18.27 :
2-3-3 MG Bn (60)
3-4-3 Marine Bn (4-SM)

A17.27 :
Trento Div (61 Inf Rgt)

A16.26 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (46 Arty Rgt)

A16.27 :
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
A15.26 :
Trento Div (62 Inf Rgt)

A14.26 :
12-3-3 Inf Div (Pavia, moins un pas)

A3.31 :
1-5-8 Commando Co (v.Könen)

A12.29 :
12-2-3 Inf Div (Bologna, moins un pas)

A18.28 :
8-0 Corps HQ (21 It)
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)
3 PRs

A18.29 :
Marqueur KG Marcks
90.Le Div (5-5-3 Inf Rgt (361), 10-3-3 Arty Bn (361))
21.Pz Div (6-5-3 Inf Rgt (104))
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)

A14.29 :
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (Brescia)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

+/- 1 A15.30 :
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
15.Pz Div (4-5-8 Arm Recon Bn (33), 5-5-8 Pz Bn (1-8, 2-8), 5-5-3 MG Bn (2), 6-5-3 Inf Rgt (115), (3)-4-3 PJ Bn (33 PJ), 4-5-3 Pio Bn (33), 17-3-3 Arty Rgt (33), Camion Organique (Plein))

+/- 1 A16.30 :
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)
21.Pz Div (4-5-8 Arm Recon Bn (3), 5-5-8 Pz Bn (1-5, 2-5), 3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd), (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ), 4-5-3 Pio Bn (200), 17-3-3 Arty Rgt (155), Camion Organique (Plein))

+/- 1 A17.30 :
8-0 Corps HQ (CAM)
5-4-3 Inf Rgt (Pleinement Motorisé) (9 Brs)
3-4-3 Assault Engineer Bn (32)
Trieste Div (65, 66 Inf Rgt, 21 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
11-3-2 Arty Rgt (24 Corps)

+/- 1 A17.31 :
(6)-4-5 AT Bn (1 Mil)
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (8 Med), 4-3-6 Arm Bn (9 Med), 5-3-6 AG Bn (551, 552), 8 Brs Inf Rgt, 132 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

A18.30 :
Le Chef Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 Pz Co (KStA)
3-3-3 Flak Bn (617)
(3)-3-3 Korück Bn (556)
5 PRs

A18.31 :
3-3-3 Flak Bn (606)
6-5-3 Commando Rgt (288.Snd)
90. Le Div (3-5-8 Arm Recon Bn (580), 7-4-3 Inf Rgt (155), 5-5-3 Pioneer Bn (900), Camion Organique (Plein))

Avec toute autre unité de l'Axe :
Marqueurs KG (Linau, 3 Aufk, Schütte, Wechmar, Voss)
(1)-4-3 Oasis Co (12-300, 13-300)
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528, 532, 529)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-149, 4-772)
7-3-3 Arty Bn (2-115)
3-3-3 Arty Bn (408)
2-3-3 Arty Battery (902)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Axe :
Italian :
1x Ju.87b (réduit)
2x CR.42
3x SM.79
1x Ca.309
1x G.50
1x SM.82
2x MC.200
2x Br.20
2x MC.202

Allemand :
1x Bf.109e
2x Bf.109f
1x Ju.87d
1x Bf.110
2x Ju.88
2x Ju.52
1x He.111h

Victoire :

Utilisez les Conditions de Victoire de Campagne.

7.13 Petit Scénario— Gazala, 26 Mai au 29 Juin 42

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 26 Mai 42
Dernier Tour : 29 Juin 42
Longueur du Jeu : 33 tours
Cartes du Jeu : Carte B et C seulement
Utilisation des Règles de Campagne ? : Non
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage sur ou à l'ouest de ses unités. Toutes les autres bases aériennes et pistes atterrissage sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Pearl Harbor c'est produit
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail
• Désastre pour l'Unité de Transmission Allemande.

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcées
• Brigades Blindées Renforcées
• Les Hipshoots Alliée sont Autorisés (5.1)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Tobrouk, Bardia
Marqueurs de Réserve Disponibles : 6
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Restants : NA
Hexs de Senussi Restants : Aucune ne reste à activer
Positions des Marqueurs de Formation : Toutes les unités sont normales
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : NA
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : NA.
Unités Mortes : Pas de reconstruction autorisée

Placement :

B50.16 :
Niveau 1 de Hérisson
2 SA Div (3 SA Inf Bde)

B50.14 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA, 7 SA)

B49.16 :
Niveau 1 de Hérisson
1 SA Div (2 SA Inf Bde)
2 PRs

B49.14 :
6-2-3 Arm Bn (7 RTR)

B48.16 :
Champ de mines

B48.17 :
Champ de mines

B47.14 :
6-2-3 Arm Bn (42 RTR)

B47.15 :
Niveau 1 de Hérisson
50 Inf Div (69 Inf Bde)

B47.16 :
Niveau 1 de Hérisson
50 Inf Div (151 Inf Bde)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (65 AT)
2 PRs

B47.17 :
Niveau 1 de Hérisson
1 SA Div (1 SA Inf Bde)

B47.18 :
Champ de mines

B46.16 :
Champ de mines

B46.17 :
Champ de mines

B45.15 :
Niveau 1 de Hérisson
50 Inf Div (150 Inf Bde)
6-2-3 Arm Bn (44 RTR)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
2 PRs

B45.16 :
Champ de mines

B44.15 :
Champ de mines

B44.13 :
Champ de mines

B43.15 :
Champ de mines

B43.13 :
Champ de mines

B42.16 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (3 SA)
1T PR

B42.14 :
Champ de mines

B42.13 :
Niveau 1 de Hérisson
7-5-3 FF Inf Bde (1 FF)
2-4-3 FF Inf Bn (1 Leg)
6-3-3 FF Arty Bn (1 Bn FF)
3 PRs

B40.16 :
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
1T PR

B38.17 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (4 SA)
1T PR

B41.14 :
Champ de mines

B41.13 :
Champ de mines

B42.12 :
Champ de mines

B39.13 :
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)

B50.12 :
Champ de mines

B49.12 :
Champ de mines

B48.11 :
Niveau 1 de Hérisson
6-2-3 Arm Bn (8 RTR)

B46.12 :
Niveau 1 de Hérisson
6-4-3 Inf Bde (201 Gd)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)

B46.10 :
1 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (2))
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (11 RHA)

B46.08 :
Niveau 2 de Base aérienne

B45.09 :
Niveau 1 de Hérisson
Le Chef Strafer Gott
12-0 Corps HQ (13)
1-3-8 Arm Car Co (1 RAF)
5 PRs

B45.12 :
1 Arm Div (9-4-5 Arm Bde (22))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (107 Fld)

B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
20 PRs
6-2-4 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
9-2-3 Arty Bn (68 Med)
5 Ind Div (9 Ind Inf Bde, Camion Organique
(Plein))
2 SA Div (4 SA, 6 SA Inf Bde, Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Camion Organique (Plein))
1 Arm Div (Camion Organique (Plein))
50 Inf Div (Camion Organique (Plein))
2T Points de Camion

B43.11 :
7 Arm Div (9-4-6 Arm Bde (4), Camion Organique (Plein))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA)

B41.10 :
Niveau 1 de Hérisson
7 Arm Div (7 Motor Bde)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)
1 PR

B41.08 :
12-0 Corps HQ (30)
5 Ind Div (29 Ind Inf Bde)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (102 AT)
3 PRs

B47.06 :
Marqueur de tête de ligne (La ligne de rail est complête)

B46.02 :
1-3-8 Arm Car Co (2 RAF)
5 Ind Div (10 Ind Inf Bde)
3 PRs
Niveau 2 de Base aérienne

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)

C49.34 :
1 Arm Div (12 Lcr Arm Car Bn)

C45.29 :
5-3-3 FF Inf Bde (2 FF)
(4)-4-3 FF AT Bn (CAC)
3-4-3 FF Marine Bn (BFM)

C44.31 :
6-2-3 Arm Bn (4 RTR)

C42.29 :
Niveau 1 de Hérisson

C42.28 :
Niveau 1 de Hérisson
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde, Camion Organique
(Plein))
2-3-3 Yugoslav Inf Bn (Yugo Gd)
5 PRs

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson

C39.03 :
0-2-1 NZ RR Co (10 NZ, 13 NZ)
3-5-3 Marine Bn (11 RM)
6T Points de Camion
Niveau 2 de Base aérienne
10 PRs

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Allié :
1x Hurri I
2x Hurri IIa
2x Blen IV
1x Beaufgtr
3x Wellington
2x Maryld
4x Ktyhk
1x Hurri IIc
1x Boston
1x Baltimore

Règles Spéciales ou Restrictions :
a) Renforts : 1 PR par tour sur n'importe quel point le long du chemin de fer. 1 PR (total) via le cabotage vers tous ports ou combinaison de ports par tour. 1 PR à Mersa Matruh par tour (par Camionnage d'Alexandrie). Par de renforts d'unite.

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Aucune

Marqueurs de Réserve Disponibles : 2

Hérissons Restants : NA

Flieger Korps Actif : NA

Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA

Unités mortes : Pas de reconstruction autorisée

Placement :
B60.24 :
(3)-3-3 Korück Bn (556)
2x Allemand Eq Repls
3x Allemand Pax Repls
6T Points de Camion
20 PRs

B57.23 :
2-5-3 Luftwaffe Para Inf Bn (Lehr)

B55.19 :
5-5-3 Amphibious Bn (Hecker)
1 PR

B51.21 :
8-0 Corps HQ (21 It)
3-4-3 Assault Engineer Bn (32)

B52.17 :
90.Le Div (6-5-3 Inf Rgt (361), 10-3-3 Arty Bn (361))

B51.18 :
90. Le Div (6-4-3 Inf Rgt (200))
4-3-3 AA Bn (612)

B50.18 :
12-3-3 Inf Div (Sabrtha)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
B49.19 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (46 Arty Rgt)

B48.19 :
Trento Div (61, 62 Inf Rgt)

B47.20 :
12-3-3 Inf Div (Brescia)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

B47.21 :
8-0 Corps HQ (10 It)
5-4-3 Inf Rgt (Pleinement Motorisé) (9 Brs)
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)

B46.19 :
12-3-3 Inf Div (Pavia)

+/- 1 B46.20 :
Ariete Arm Div (Nizza Arm Car Bn, 5-5-8 Arm Bn (8 Med), 5-4-7 Arm Bn (9 Med), 4-3-6 Arm Bn (10 Med), 8 Brs Inf Rgt, 3-3-6 Lt Arm Bn (Novara), 5-3-6 AG Bn (551, 552), (6)-4-3 AT Bn (AT), 132 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(6)-4-5 AT Bn (501)
(7)-4-3 AT Bn (6)

B46.21 :
8-0 Corps HQ (20 It)
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)

B45.22 :
Trieste Div (11 Med Arm Bn, 8 Brs Arm Car Bn, 65, 66 Inf Rgt, 21 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

+/- 2 B45.24 :
Le Chef Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 Pz Co (KStA)
3-3-3 AA Bn (617)
15 PRs

+/- 1 B45.23 :
21.Pz Div (3 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-5, 2-5), 10-5-8 PG Rgt (104), (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (200), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

+/- 1 B44.23 :
15.Pz Div (33 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-8, 2-8), 10-5-8 PG Rgt (115), 4-5-8 PJ Bn (Jaune) (33 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)

+/- 1 B42.23 :
90.Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (580), 6-4-3 Inf Rgt (155), 5-5-3 Pioneer Bn (900), 190 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
3-3-3 AA Bn (606)
6-5-3 Commando Rgt (288.Snd)

Avec toute autre unité de l'Axe :
Marqueurs KG (Crüwell, Linau, 3 Aufk, Schütte, Wechmar, Voss, Marcks)
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528, 532, 529)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-149, 4-772)
7-3-3 Arty Bn (2-115)
3-3-3 Arty Bn (408)
2-3-5 Arm Arty Battery (902)
1-3-2 Mountain Arty Battery (362, 363, 364)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduite)
2x CR.42
3x SM.79
1x Ca.309
1x G.50
2x MC.200
1x Br.20
1x MC.202

Allemand :
3x Bf.109f
1x Ju.87d
1x Bf.110
1x Ju.88

Règles Spéciales ou Restrictions :
a) Renforts : 2 PRs par tour à B60.24 (Derna).

Victoire :

Le joueur de l'Axe gagne s'il prend Tobrouk et/ou Mersa Matruh. Le joueur Allié gagne s'il évite les conditions de l'Axe et qu'il peut toujours tracer vers le bord est de la carte pour l'approvisionnement des unités tenant Tobrouk (c.-à-d. si le siège n'a pas recommencé). Tout autre résultat est un match nul.

7.14 Début de Campagne, La Bataille de Gazala, 26 Mai 42

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 26 Mai 42
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 57 tours
Cartes du Jeu : Toutes
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage sur ou à l'ouest de ses unités (excepté Jalo). Toutes les autres bases aériennes et pistes d'atterrissage sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Pearl Harbor c'est produit
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail
• Désastre pour l'Unité de Transmission Allemande.

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcées
• Brigades Blindées Renforcées
• Mines Autorisées (c3.2a)
• Les Hipshoots Alliée sont Autorisés (5.1)
• A19.35 est une Source d'Approvisionnement pour l'Axe (3.7a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandrie (tous), Caire (tous), Helwan, Port Saïd, Suez, Tobrouk, Bardia
Marqueurs de Réserve Disponibles : 6
Hérissons Restants : 8
Champs de Mines Restants : 9
Hexs de Senussi Restants : Aucune ne reste à activer
Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal),1 Arm Div (Normal)
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Campagne Terminé
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en utilisation.
Unités mortes :
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)
4-0 Command HQ (Tobruk)
2x Hurri I
2x Blen IV
O'Connor Leader : **Capturé**

Placement :
Box Near East :
2 NZ Div (4-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ), 4 NZ, 5 NZ, 6 NZ Inf Bde, Camion Organique (Plein))
9 Aus Div (9 Aus Arm Recon Bn, 20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
7 Aus Div (18 Aus, 21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
4 Ind Div (5 Ind, 7 Ind Inf Bde)
6-4-3 Inf Bde (14)
6-3-3 Ind Inf Bde (161 Ind)

Box Far East :
6-4-3 Inf Bde (16, 23)
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))

A1.05 :
1-5-8 Commando Bn (LRDG, 1 SAS)

B50.16 :
Niveau 1 de Hérisson
2 SA Div (3 SA Inf Bde)

B50.14 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA, 7 SA)

B49.16 :
Niveau 1 de Hérisson
1 SA Div (2 SA Inf Bde)
2 PRs

B49.14 :
6-2-3 Arm Bn (7 RTR)

B48.16 :
Champ de mines

B48.17 :
Champ de mines

B47.14 :
6-2-3 Arm Bn (42 RTR)

B47.15 :
Niveau 1 de Hérisson
50 Inf Div (69 Inf Bde)

B47.16 :
Niveau 1 de Hérisson
50 Inf Div (151 Inf Bde)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (65 AT)
2 PRs

B47.17 :
Niveau 1 de Hérisson
1 SA Div (1 SA Inf Bde)

B47.18 :
Champ de mines

B46.16 :
Champ de mines

B46.17 :
Champ de mines

B45.15 :
Niveau 1 de Hérisson
50 Inf Div (150 Inf Bde)
6-2-3 Arm Bn (44 RTR)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
2 PRs

B45.16 :
Champ de mines

B44.15 :
Champ de mines

B44.13 :
Champ de mines

B43.15 :
Champ de mines

B43.13 :
Champ de mines

B42.16 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (3 SA)
1T PR

B42.14 :
Champ de mines

B42.13 :
Niveau 1 de Hérisson
7-5-3 FF Inf Bde (1 FF)
2-4-3 FF Inf Bn (1 Leg)
6-3-3 FF Arty Bn (1 Bn FF)
3 PRs

B40.16 :
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
1T PR

B38.17 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (4 SA)
1T PR

B41.14 :
Champ de mines

B41.13 :
Champ de mines

B42.12 :
Champ de mines

B39.13 :
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)

B50.12 :
Champ de mines

B49.12 :
Champ de mines

B48.11 :
Niveau 1 de Hérisson
6-2-3 Arm Bn (8 RTR)

B46.12 :
Niveau 1 de Hérisson
6-4-3 Inf Bde (201 Gd)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)

B46.10 :
1 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (2))
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (11 RHA)

B46.08 :
Niveau 2 de Base aérienne

B45.09 :
Niveau 1 de Hérisson
Le Chef Strafer Gott
12-0 Corps HQ (13)
1-3-8 Arm Car Co (1 RAF)
5 PRs

B45.12 :
1 Arm Div (9-4-5 Arm Bde (22))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (107 Fld)

B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
20 PRs
6-2-4 Coastal Arty Battery (X, 202, 206)
9-2-3 Arty Bn (68 Med)
5 Ind Div (9 Ind Inf Bde, Camion Organique
(Plein))
2 SA Div (4 SA, 6 SA Inf Bde, Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Camion Organique (Plein))
1 Arm Div (Camion Organique (Plein))
50 Inf Div (Camion Organique (Plein))
2T Points de Camion

B43.11 :
7 Arm Div (9-4-6 Arm Bde (4), Camion Organique (Plein))
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (1 RHA)

B41.10 :
Niveau 1 de Hérisson
7 Arm Div (7 Motor Bde)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)
1 PR

B41.08 :
12-0 Corps HQ (30)
5 Ind Div (29 Ind Inf Bde)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (102 AT)
3 PRs

B47.06 :
Marqueur de tête de ligne (La ligne de rail est
complête)

B46.02 :
1-3-8 Arm Car Co (2 RAF)
5 Ind Div (10 Ind Inf Bde)
3 PRs
Niveau 2 de Base aérienne

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)

C4.22 :
1-2-8 Egyptian Ford Bn (s-FDA)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)

C49.34 :
1 Arm Div (12 Lcr Arm Car Bn)

C45.29 :
5-3-3 FF Inf Bde (2 FF)
(4)-4-3 FF AT Bn (CAC)
3-4-3 FF Marine Bn (BFM)

C44.31 :
6-2-3 Arm Bn (4 RTR)

C42.29 :
Niveau 1 de Hérisson

C42.28 :
Niveau 1 de Hérisson
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))
2-3-3 Yugoslav Inf Bn (Yugo Gd)
5 PRs

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson

C39.03 :
0-2-1 NZ RR Co (10 NZ, 13 NZ)
3-5-3 Marine Bn (11 RM)
11T Camion Points
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
1-2-8 Egyptian Ford Co (n-FDA)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
Niveau 2 de Base aérienne
10 PRs
2x Eq Repl
2x Pax Repl

D35.23 :
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)

D34.19 :
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)

E10.26 :
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

+/- 1 D39.05 :
1-5-8 Commando Bn (Layforce)
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
2-4-3 Inf Bn (11 Czech)
Niveau 3 de Base aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)

(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)
6x Pax Repl
5x Eq Repl

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 tout hex du Caire :
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne
2-4-6 Ind Arm Car Bn (Skinner)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (104 RHA)
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne

E22.06 :
Niveau 2 de Base aérienne
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (95 AT, 149 AT)

E27.10 :
10 Arm Div (8, 9 Arm Bde)
2-4-8 Arm Car Bn (Greys)

E29.10 :
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (12 Fld)

E32.12 :
Niveau 3 de Base aérienne

E32.10 :
Niveau 2 de Base aérienne

E43.11 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)
6-2-0 Coastal Arty Battery (F)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlée par l'Allié :
4x Hurri I
3x Hurri IIa
5x Blen IV
2x Beaufgtr
1x Gladiator
3x Wellington
2x Maryld
7x Ktyhk
1x Hurri IIc
1x Boston
2x Baltimore

N'importe où en Egypte :
1x Egyptian Gladiator
3x Egyptian RR Bn (ENRR)
1x Egyptian Engineer Bn (Port)

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Benghazi
Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Flieger Korps Actif : Oui
Hérissons Restants : 8
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 0
Unités mortes :
Italian :
8-0 Corps HQ (CAM, LibOp, 22 It, 23 It)
Ariete Arm Div (1 Lt, 2 LT, 3 Lt Arm Bn, 7 Med Arm Bn)
Littorio Arm Div (12 Med Arm Bn)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan, 23 Mar, 28 Oct)
12-3-3 Inf Div (Savona)
12-2-3 Inf Div (Cirene, Marm, Sirte)
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
8-1-3 Inf Div (1 Lib)
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
2-3-3 Inf Bn (34 Lib)
5-3-3 Inf Rgt (10 Brs)
2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)
3-1-2 GAF Rgt (30, 31, 32)
1-2-2 GAF Co (B.Scegga, E.GuG)
3-0-3 Territorial Rgt (54)
2-0-3 Territorial Bn (225, 226)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt, 61 Lt, 62 Lt)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt, 20 Lt, 60 Lt, 63 Lt)
3-3-7 Lt Arm Bn (52 Mx)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)
4-2-6 Arm Bn (5 Med, 6 Med, 21 Med)
3-3-6 Arm Bn (1 Med, 2 Med)
2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs, PAI)
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs, 201 Brs, 202 Brs)
10-3-3 Arty Rgt (10, 12, 26)
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps, 22 Corps)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)
14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps, 24 Corps)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)
7-3-2 Arty Rgt (Maletti)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
17-0-0 Coastal Arty Rgt (R. Mar)
3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
(6)-4-5 AT Bn (1 Milmart)
2x SM.79
5x CR.42
1x Ba.65
2x G.50
2x MC.200
1x MC.202

Allemand :
2-3-3 Inf Bn (3-255)
3-5-8 PJ Bn (605)
4-3-2 Coastal Arty Co (4)
2x Bf.109f
1x Bf.110
1x Ju.87b
1x Ju.52

Placement :
Box de Tripoli :
3-1-3 Engineer Rgt (1 Spc, 7 Spc)
Littorio Arm Div (5-3-6 Arm Bn (51 Med), 12 Brs Inf Rgt, 3-3-3 Arty Rgt (133), Camion Organique (Plein))
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
3-0-3 Inf Rgt (350)
1-1-2 GAF Bn (35)
4x Italian Eq Repls
5x Italian Pax Repls
22 PRs

+/- 10 de la Via Balbia A19.35 jusqu'à A48.20 :
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)
GGFF Div (9 Inf Bn, 4 Lib Inf Bn, GGFF Inf Rgt, 136 Arty Rgt)
12-2-3 Inf Div (Bologna, moins un pas)
1-2-3 Inf Bn (18 Lib, 36 Lib)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)

A48.20 :
8T Points de Camion
2 PRs

A33.14 :
Niveau 2 de Base aérienne

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

B60.24 :
(3)-3-3 Korück Bn (556)
2x Allemand Eq Repls
3x Allemand Pax Repls
6T Points de Camion
20 PRs

B57.23 :
2-5-3 Luftwaffe Para Inf Bn (Lehr)

B55.19 :
5-5-3 Amphibious Bn (Hecker)
1 PR

B51.21 :
8-0 Corps HQ (21 It)
3-4-3 Assault Engineer Bn (32)

B52.17 :
90.Le Div (6-5-3 Inf Rgt (361), 10-3-3 Arty Bn (361))

B51.18 :
90. Le Div (6-4-3 Inf Rgt (200))
4-3-3 AA Bn (612)

B50.18 :
12-3-3 Inf Div (Sabrtha)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)

B49.19 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (46 Arty Rgt)

B48.19 :
Trento Div (61, 62 Inf Rgt)

B47.20 :
12-3-3 Inf Div (Brescia)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

B47.21 :
8-0 Corps HQ (10 It)
5-4-3 Inf Rgt (Pleinement Motorisé) (9 Brs)
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)

B46.19 :
12-3-3 Inf Div (Pavia)

+/- 1 B46.20 :
Ariete Arm Div (Nizza Arm Car Bn, 5-5-8 Arm Bn (8 Med), 5-4-7 Arm Bn (9 Med), 4-3-6 Arm Bn (10 Med), 8 Brs Inf Rgt, 3-3-6 Lt Arm Bn (Novara), 5-3-6 AG Bn (551, 552), (6)-4-3 AT Bn (AT), 132 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(6)-4-5 AT Bn (501)
(7)-4-3 AT Bn (6)

B46.21 :
8-0 Corps HQ (20 It)
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)

B45.22 :
Trieste Div (11 Med Arm Bn, 8 Brs Arm Car Bn, 65, 66 Inf Rgt, 21 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

+/- 2 B45.24 :
Le Chef Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 Pz Co (KStA)
3-3-3 AA Bn (617)
15 PRs

+/- 1 B45.23 :
21.Pz Div (3 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-5, 2-5), 10-5-8 PG Rgt (104), (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (200), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

+/- 1 B44.23 :
15.Pz Div (33 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-8, 2-8), 10-5-8 PG Rgt (115), 4-5-8 PJ Bn (Jaune) (33 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)

+/- 1 B42.23 :
90.Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (580), 6-4-3 Inf Rgt (155), 5-5-3 Pioneer Bn (900), 190 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
3-3-3 AA Bn (606)
6-5-3 Commando Rgt (288.Snd)

Nimporte où à l'Ouest de la Ligne Principale de l'Axe :
(7)-4-3 Luftwaffe Flak Bn (1-53, 1-43, 2-25)

Avec toute autres unités de l'Axe :
Marqueur KG (Crüwell, Linau, 3 Aufk, Schütte, Wechmar, Voss, Marcks)
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528, 532, 529)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-149, 4-772)
7-3-3 Arty Bn (2-115)
3-3-3 Arty Bn (408)
2-3-5 Arm Arty Battery (902)
1-3-2 Mountain Arty Battery (362, 363, 364)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduit)
3x CR.42
4x SM.79
1x Ca.309
1x G.50
1x SM.82
2x MC.200
2x Br.20
3x MC.202
1x Z.1007

Allemand :
1x Bf.109g
3x Bf.109f
1x Ju.87d
2x Bf.110
2x Ju.88
2x Ju.52
1x He.111h

Victoire :

Utilisez les Conditions de Victoire de Campagne.

7.15 Début de Campagne, 1ère Alamein, 1 Juillet 42,

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 1 Juil. 42
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 46 tours
Cartes du Jeu : Toutes
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage sur ou à l'ouest de ses unités (excepté Giarabub et Siwa). Toutes les autres bases aériennes et pistes d'atterrissage sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.
Note spéciale sur l'utilisation des terrains d'aviation et du placement : En raison de l'avance rapide de l'Axe, aucune unités aériennes de l'Axe ne peuvent se placer ou utiliser les bases aériennes ou les terrains d'aviation à l'est de Cxx.15 jusqu'au 15 juillet 42. Sur le tour du 15 juillet 42, le joueur de l'Axe peut commencer à employer ces bases normalement.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Pearl Harbor c'est produit
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail
• Désastre pour l'Unité de Transmission Allemande.

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcées
• Brigades Blindées Renforcées
• Mines Autorisées (c3.2a)
• Les Hipshoots Alliée sont Autorisés (5.1)
• A19.35 est une Source d'Approvisionnement pour l'Axe (3.7a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Alexandrie (tous), Caire (tous), Helwan, Port Saïd, Suez
Marqueurs de Réserve Disponibles : 6
Hérissons Restants : 6
Champs de Mines Restants : 9

Hexs de Senussi Restants : Aucune ne reste à activer

Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Normal)

Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Campagne Terminé

Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en utilisation.

Unités Mortes :
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)
4-0 Command HQ (Tobruk)
6-2-3 Arm Bn (4 RTR, 7 RTR)
1 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (2))
10 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (8, 9))
6-4-3 Inf Bde (201 Gd)
50 Inf Div (150 Inf Bde)
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde)
5 Ind Div (10 Ind, 29 Ind Inf Bde)
10 Ind Div (20 Ind, 21 Ind Inf Bde)
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)
7-5-3 FF Inf Bde (1 FF)
9-2-3 Arty Bn (68 Med)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (107 Fld)
2x Hurri I
1x Blen IV

Le Chef O'Connor : **Capturé**

Placement :
Box Near East :
7 Aus Div (18 Aus, 21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
4 Ind Div (7 Ind Inf Bde, Camion Organique
(Plein))
6-4-3 Inf Bde (14)
6-3-3 Ind Inf Bde (161 Ind)

Box Far East :
6-4-3 Inf Bde (16, 23)
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))

B12.01 :
1-2-3 Senussi Bn (Giarabub)

C4.22 :
1-5-8 Commando Bn (LRDG, 1 SAS)

E10.26 :
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

D26.19 :
5 Ind Div (9 Ind Inf Bde (moins un pas), Camion Organique (Plein))

D28.19 :
7 Arm Div (7 Motor Inf Bde, Camion Organique (Plein))
2-4-8 SA Arm Car Bn (4 SA)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)

D29.19 :
Niveau 1 de Hérisson
2 NZ Div (6 NZ Inf Bde)
4 PRs

+/- 1 D26.16 :
Le Chef Strafer Gott
2 NZ Div (4-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ), 28 Maori Inf Bn, 4 NZ, 5 NZ Inf Bde (chaque Bde moins un pas))
12-0 Corps HQ (13)
4 PRs

D30.17 :
10 Ind Div (Guides Arm Car Bn)
6-2-3 Ind Inf Bde (18 Ind)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (11 RHA)
D30.16 :
1 SA Div (1 SA Bde)

D31.16 :
7 Arm Div (9-4-6 Arm Bde (4))
1 SA Div (2 SA Inf Bde)
6-2-3 Arm Bn (8 RTR)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (1 RHA)

Note historique : Le 4 Arm Bde a perdu la nuit du 30 juin au 1er juillet dépêtrer dans le sable doux autour de D32.20. Il est parti de cet hex (avec l'Afrikakorps le suivant lentement au première lueur du jour pour seulement obtenir de s'échoué encore dans l'hex précèdent. Plutôt que laissez la brigade de gagner à être battu au front, ou de modifier fortement l'ordre du jeu pour que cette unité puisse continuer, j'ai choisi de les pousser vers l'avant et à l'extérieur du chemin vers l'endroit où ils ont fini le 1 Juillet. Même avec cela, je sens que l'unité devrait fonctionner normalement pour les 2.5 jours restants du tour.

D32.16 :
Niveau 1 de Hérisson
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA)
2 SA Div (3 SA Inf Bde)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
4 PRs

D28.14 :
1 Arm Div (12 Lcr Arm Car Bn)

D30.14 :
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)
1 Arm Div (9-4-5 Arm Bde (22))
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)

D30.12 :
12-0 Corps HQ (30)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (95 AT)
1 Arm Div (Camion Organique (Plein))
5 PRs

D33.11 :
4 Ind Div (5 Ind Inf Bde)
10 Ind Div (25 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))

D34.09 :
12-0 Corps HQ (10)
50 Inf Div (69, 151 Inf Bde (Chacune moins un pas), Camion Organique (Plein))
10 PRs

+/- 1 D39.05 :
6-2-3 Arm Bn (42 RTR, 44 RTR)
5-3-3 FF Inf Bde (2 FF)
(4)-4-3 FF AT Bn (CAC)
3-4-3 FF Marine Bn (BFM)
3-5-3 Marine Bn (11 RM)
1-5-8 Commando Bn (Layforce)
8T Points de Camion
2-3-3 Yugoslav Inf Bn (Yugo Gd)
2 NZ Div (Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Camion Organique (Plein))
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
Niveau 3 de Base aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 D36.06 :
2-4-3 Czech Inf Bn (11 Czech)
1-3-8 Arm Car Co (1 RAF, 2 RAF)
9 Aus Div (24 Aus, 26 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
2-4-8 SA Arm Car Bn (3 SA)

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 de toute hex du Caire :
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne
9 Aus Div ((Aus Arm Recon Bn, 20 Aus Inf Bde)
0-2-1 NZ RR Co (10 NZ, 13 NZ)
2-4-8 Arm Car Bn (Greys)
2-4-6 Ind Arm Car Bn (Skinner)
(5)-3-3 AT Bn (65 AT)
(2)-2-3 AT Bn (102 AT)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (12 Fld, 121 Fld, 104 RHA)
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
1-2-8 Egyptian Ford Bn (n-FDA, s-FDA)
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)
4x Eq Repls
4x Pax Repls

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne

E22.06 :
Niveau 2 de Base aérienne
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (149 Fld)

E32.12 :
Niveau 3 de Base aérienne

E32.10 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-1-3 Sud Inf Bde (1 Sud)

E43.11 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)
6-2-0 Coastal Arty Battery (F)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Allié :
4x Hurri I
4x Hurri IIa
6x Blen IV
4x Beaufgtr
1x Gladiator
4x Wellington
2x Maryld
8x Ktyhk
1x Hurri IIc
1x Boston
3x Baltimore

N'importe où en Egypte, à l'est de la ligne de l'Axe :
1x Egyptian Gladiator
3x Egyptian RR Bn (ENRR)
1x Egyptian Engineer Bn (Port)

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Benghazi

Propriété de ville, inférieur à deux mois : Buq Buq (26 Juin 42), Sidi Barrani (26 Juin 42), Mersa Matruh (29 Juin 42), Tobrouk (22 Juin 42), Bardia (26 Juin 42)

Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Hérissons Restants : 8
Flieger Korps Actif : Oui, mais des unités aériennes ont été détachées
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 0
(Ceux laissé à Gazala n'ont pas encore déterré, mais seront disponible ensuite quand enlevé.)

Unités mortes :
Italian :
8-0 Corps HQ (CAM, LibOp, 22 It, 23 It)
Ariete Arm Div (1 Lt, 2 LT, 3 Lt Arm Bn, 5-5-8 Arm Bn (7 Med, 8 Med), 5-4-7 Arm Bn (9 Med), Nizza Arm Car Bn, 132 Arty Rgt, 551 AG Bn, Novara Lt Arm Bn)
Littorio Arm Div (12 Med Arm Bn, 51 Med Arm Bn, 133 Arty Rgt (3-3-3), Camion Organique)
Trieste Div (8 Brs Arm Car Bn, 66 Inf Rgt)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan, 23 Mar, 28 Oct)
12-3-3 Inf Div (Savona)
12-2-3 Inf Div (Cirene, Marm, Sirte)
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
8-1-3 Inf Div (1 Lib)
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
2-3-3 Inf Bn (34 Lib)
5-3-3 Inf Rgt (10 Brs)
2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)
3-1-2 GAF Rgt (30, 31, 32)
1-2-2 GAF Co (B.Scegga, E.GuG)
3-0-3 Territorial Rgt (54)
2-0-3 Territorial Bn (225, 226)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt, 61 Lt, 62 Lt)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt, 20 Lt, 60 Lt, 63 Lt)
3-3-7 Lt Arm Bn (52 Mx)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)
4-2-6 Arm Bn (5 Med, 6 Med, 21 Med)
3-3-6 Arm Bn (1 Med, 2 Med)
2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs, PAI)
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs, 201 Brs, 202 Brs)
10-3-3 Arty Rgt (10, 12, 26)
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps, 22 Corps)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)
14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps, 24 Corps)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)
7-3-2 Arty Rgt (Maletti)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
17-0-0 Coastal Arty Rgt (R. Mar)
3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
(6)-4-5 AT Bn (1 Milmart)
2x SM.79
5x CR.42
1x Ba.65
2x G.50
2x MC.200
1x MC.202
Allemand :
21.Pz Div (6-5-8 Pz Bn (2-5))
15.Pz Div (6-5-8 Pz Bn (2-8), 10-5-8 PG Rgt (115))
90.Le Div (6-4-3 Inf Rgt (200))
6-5-3 Inf Rgt (288.Snd)
2-3-3 Inf Bn (3-255)
4-3-2 Coastal Arty Co (4)
2x Bf.109f
1x Bf.110
1x Ju.52

Placement :
Tripoli Box :
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
1-1-2 GAF Bn (35)
3-0-3 Inf Rgt (350)
3-1-3 Engineer Rgt (1 Spc, 7 Spc)
5x Italian Pax Repls
4x Italian Eq Repls
15 PRs

A26.18 :
12-2-3 Inf Div (Bologna, moins un pas)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)

A33.14 :
Niveau 2 de Base aérienne

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

A48.20 :
1-2-3 Inf Bn (18 Lib)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
8T Points de Camion
2 PRs

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

B60.24 :
1-2-3 Inf Bn (36 Lib)

B46.08 :
Niveau 2 de Base aérienne

B46.02 :
Niveau 2 de Base aérienne

B47.06 :
Marqueur de tête de ligne (La ligne de rail est complète)

B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
2-5-3 Luftwaffe Para Bn (Lehr)
(3)-3-3 Korück Bn (556)
90. Le Div (Camion Organique (Vide))
1x Allemand Eq Repl
1x Allemand Pax Repl
3-4-3 Marine Bn (4-SM)
Ariete Arm Div (Camion Organique (Vide))
Trieste Div (Camion Organique (Vide))
GGFF Div (4 Lib Inf Bn, 9 Inf Bn, GGFF Inf Rgt, 136 Arty Rgt)
8T Camion Points
5 PRs

B50.16 :
Niveau 1 de Hérisson

B49.16 :
Niveau 1 de Hérisson

B48.16 :

Champ de mines

B48.17 :
Champ de mines

B47.15 :
Niveau 1 de Hérisson

B47.16 :
Niveau 1 de Hérisson

B47.17 :
Niveau 1 de Hérisson

B47.18 :
Champ de mines

B46.16 :
Champ de mines

B46.17 :
Champ de mines

B45.15 :
Niveau 1 de Hérisson

B45.16 :
Champ de mines

B44.15 :
Champ de mines

B44.13 :
Champ de mines

B43.15 :
Champ de mines

B43.13 :
Champ de mines

B42.14 :
Champ de mines

B42.13 :
Niveau 1 de Hérisson

B41.14 :
Champ de mines

B41.13 :
Champ de mines

B42.12 :
Champ de mines

B50.12 :
Champ de mines

B49.12 :
Champ de mines

B48.11 :
Niveau 1 de Hérisson

B46.12 :
Niveau 1 de Hérisson

B45.09 :
Niveau 1 de Hérisson

B41.10 :
Niveau 1 de Hérisson

C45.29 :
12-3-3 Inf Div (Sabrtha)

C42.29 :
Niveau 1 de Hérisson

C42.28 :
Niveau 1 de Hérisson

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson

C39.03 :
Niveau 2 de Base aérienne
3-3-3 AA Bn (617)
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)
3-4-3 Assault Engineer Bn (32)
Trento Div (61 Inf Rgt)
2T Points de Camion
3 PRs

D37.32 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)

D35.29 :
14-0 Corps HQ (DAK)
4-5-8 PJ Bn (605)
2 PRs

D35.26 :
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

D34.24 :
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (Brescia, moins un pas)

D33.23 :
5-4-3 Inf Rgt (9 Brs)
12-3-3 Inf Div (Pavia, moins un pas)

D35.24 :
Trieste Div (65 Inf Rgt, 11 Med Arm Bn, 21 Arty Rgt)

D35.23 :
8-0 Corps HQ (20 It)
Ariete Arm Div (4-3-6 Arm Bn (10 Med), 8 Brs Inf Rgt, 552 AG Bn, (6)-4-3 AT Bn (AT))
(7)-4-3 AT Bn (6)
(6)-4-5 AT Bn (501, 503)

D35.21 :
3-5-8 Pz Co (KStA)
21.Pz Div ((4)-4-3 PJ Bn (39 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (200))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

Note historique : Pendant la marche de nuit du 30 juin 42, les colonnes de la 15ème et 21ème Divisions de Panzer se sont entremêlées. Plusieurs unités de la 21ème Pz sont tombées dans et ont suivi d'autres formations. De cette manière, résultent les endroits bizarres des attachements de la 104 PG Rgt, les Pionniers, l'AT divisionnaire.

D29.23 :
90.Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (580))
Littorio Arm Div (12 Brs Inf Rgt)

D33.21 :
Le Chef Rommel
21.Pz Div (3 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-5), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D32.21 :
21.Pz Div (10-5-8 PG Rgt (104))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
15.Pz Div (33 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-8), 4-5-8 PJ Bn (33 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D34.19 :
8-0 Corps HQ (21 It)
Trento Div (46 Arty Rgt)

D33.19 :
90.Le Div (6-4-3 Inf Rgt (155), 6-5-3 Inf Rgt (361), 5-5-3 Pioneer Bn (900), 361 Arty Bn, 190 Arty Rgt)
4-3-3 AA Bn (612)
3-3-3 AA Bn (606)

D33.18 :
Trento Div (62 Inf Rgt)

D33.17 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)

N'importe à l'ouest de Cxx.01 :
(7)-4-3 Luftwaffe Flak Bn (2-25, 1-53, 1-43)
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528, 532, 529)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-149, 4-772)
7-3-3 Arty Bn (2-115)
3-3-3 Arty Bn (408)
2-3-5 Arm Arty Battery (902)
1-3-2 Mountain Arty Battery (362, 363, 364)

Avec toute autres unités de l'Axe :
Marqueur KGs (Crüwell, Linau, 3 Aufk, Schütte, Wechmar, Voss, Marcks, Gräf)

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduite)
3x CR.42
4x SM.79
1x Ca.309
1x G.50
1x SM.82

2x MC.200
2x Br.20
3x MC.202
1x Z.1007

Allemand :
1x Bf.109g
3x Bf.109f
2x Ju.87d
2x Bf.110
2x Ju.88
3x Ju.52
1x He.111h

Détaché du Flieger Korps (Tout Allemande):
1x Bf.110
1x Ju.87b
1x Ju.87d
1x Ju.88

Victoire :
Utilisez les Conditions de Victoire de Campagne.

7.16 El Alamein— La 1ère Bataille, 1 Juil. 1942— Version Une-Carte

Informations générales :
Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 1 Juil. 42
Dernier Tour : 26 Juil. 42
Longueur du Jeu : 9 tours
Cartes du Jeu : Carte D Seulement
Utilisation des Règles de Campagne ? : Non
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage sur ou à l'ouest de ses unités (excepté Giarabub et Siwa). Toutes les autres bases aériennes et pistes d'atterrissage sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Note spéciale sur l'utilisation des terrains d'aviation et du placement : En raison de l'avance rapide de l'Axe, aucune unités aériennes de l'Axe ne peuvent se placer sur la carte du jeu. Toutes les unités aériennes sont stationnées sur des bases nominales situées à 25 hexs à l'ouest du bord de carte avec une capacité de ravitaillement de 4 par tour. Le joueur de l'Axe peut aussi baser des unités aériennes en Crète.

Règles Synchronisées en Effet :
• Brigades Renforcées
• Brigades Blindées Renforcées
• Mines Autorisées (c3.2a)
• Les Hipshoots Alliée sont Autorisés (5.1)

Information du Commonwealth :
Propriété de ville : NA
Marqueurs de Réserve Disponibles : 6
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Restants : NA
Hexs de Senussi Restants : Aucune ne reste à activer
Positions des Marqueurs de Formation : Toutes sont normales
Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Campagne Terminé
Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en utilisation.
Unités Mortes : Pas de reconstruction autorisée

Placement :
D26.19 :
5 Ind Div (9 Ind Inf Bde (moins un pas), Camion Organique (Plein))

D28.19 :
7 Arm Div (7 Motor Inf Bde, Camion Organique (Plein))
2-4-8 SA Arm Car Bn (4 SA)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA)

D29.19 :
Niveau 1 de Hérisson
2 NZ Div (6 NZ Inf Bde)
4 PRs

+/- 1 D26.16 :
Le Chef Strafer Gott
2 NZ Div (4-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ), 28 Maori Inf Bn, 4 NZ, 5 NZ Inf Bde (chaque Bde moins un pas))
12-0 Corps HQ (13)
4 PRs

D30.17 :
10 Ind Div (Guides Arm Car Bn)
6-2-3 Ind Inf Bde (18 Ind)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (11 RHA)

D30.16 :
1 SA Div (1 SA Bde)

D31.16 :
7 Arm Div (9-4-6 Arm Bde (4))
1 SA Div (2 SA Inf Bde)
6-2-3 Arm Bn (8 RTR)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (1 RHA)

D32.16 :
Niveau 1 de Hérisson
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA)
2 SA Div (3 SA Inf Bde)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
4 PRs

D28.14 :
1 Arm Div (12 Lcr Arm Car Bn)

D30.14 :
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)
1 Arm Div (9-4-5 Arm Bde (22))
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (2 RHA)

D30.12 :
12-0 Corps HQ (30)
(2)-2-3 AT Bn (Rouge) (95 AT)
1 Arm Div (Camion Organique (Plein))
5 PRs

D33.11 :
4 Ind Div (5 Ind Inf Bde)
10 Ind Div (25 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))

D34.09 :
12-0 Corps HQ (10)
50 Inf Div (69, 151 Inf Bde (chacune moins un pas), Camion Organique (Plein))
10 PRs

+/- 1 D39.05 :
6-2-3 Arm Bn (42 RTR, 44 RTR)
5-3-3 FF Inf Bde (2 FF)
(4)-4-3 FF AT Bn (CAC)
3-4-3 FF Marine Bn (BFM)
3-5-3 Marine Bn (11 RM)
1-5-8 Commando Bn (Layforce)
8T Points de Camion
2-3-3 Yugoslav Inf Bn (Yugo Gd)
2 NZ Div (Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Camion Organique (Plein))
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
Niveau 3 de Base aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 D36.06 :
2-4-3 Czech Inf Bn (11 Czech)
1-3-8 Arm Car Co (1 RAF, 2 RAF)
9 Aus Div (24 Aus, 26 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
2-4-8 SA Arm Car Bn (3 SA)

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Allié :
3x Hurri I
3x Hurri IIa
4x Blen IV
3x Beaufgtr
3x Wellington
6x Ktyhk
2x Baltimore

Règles Spéciale :
a) Renforts : Aucun. Alexandrie fonctionne normalement pour fournir des PRs.

b) Les joueurs peuvent employer l'abrégé de la carte E pour fournir au joueur du Commonwealth des bases aériennes additionnel.

Information de l'Axe :

Propriété de ville : NA
Marqueurs de Réserve Disponibles : 5
Flieger Korps Actif : NA
Hérissons Restants : NA
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : NA
Unités mortes : Pas de reconstruction autorisée

Placement :
D37.32 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)

D35.29 :
14-0 Corps HQ (DAK)
4-5-8 PJ Bn (605)
6 PRs
2T Points de Camion

D35.26 :
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

D34.24 :
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (Brescia, moins un pas)

D33.23 :
5-4-3 Inf Rgt (9 Brs)
12-3-3 Inf Div (Pavia, moins un pas)

D35.24 :
Trieste Div (65 Inf Rgt, 11 Med Arm Bn, 21 Arty Rgt)

D35.23 :
8-0 Corps HQ (20 It)
Ariete Arm Div (4-3-6 Arm Bn (10 Med), 8 Brs Inf Rgt, 552 AG Bn, (6)-4-3 AT Bn (AT))
(7)-4-3 AT Bn (6)
(6)-4-5 AT Bn (501, 503)

D35.21 :
3-5-8 Pz Co (KStA)
21.Pz Div ((4)-4-3 PJ Bn (39 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (200))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

D29.23 :
90. Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (580))
Littorio Arm Div (12 Brs Inf Rgt)

D33.21 :
Le Chef Rommel
21.Pz Div (3 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-5), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D32.21 :
21.Pz Div (10-5-8 PG Rgt (104))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
15.Pz Div (33 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-8), 4-5-8 PJ Bn (33 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique(Plein))

D34.19 :
8-0 Corps HQ (21 It)
Trento Div (46 Arty Rgt)

D33.19 :
90.Le Div (6-4-3 Inf Rgt (155), 6-5-3 Inf Rgt (361), 5-5-3 Pioneer Bn (900), 361 Arty Bn, 190 Arty Rgt)
4-3-3 AA Bn (612)
3-3-3 AA Bn (606)

D33.18 :
Trento Div (62 Inf Rgt)

D33.17 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)

Avec toute autres unités de l'Axe :
Marqueurs KG (Crüwell, Linau, 3 Aufk, Schütte, Wechmar, Voss, Marcks, Gräf)

Basé Hors Carte comme indiqué par la règle spéciale au-dessus :
Italien :
1x CR.42
3x SM.79
1x G.50
1x MC.200
2x MC.202

Allemand :
2x Bf.109f
2x Ju.87d
2x Bf.110
2x Ju.88
1x He.111h

Règles Spéciale :
a) Renforts : 2 PRs par tour à D37.35. Et, le 1 July 42, à D37.35 les Camions Organique des 90. Le, Ariete et Trieste arrivent Pleinement Chargé.

Victoire :

a) Le joueur de l'Axe gagne s'il capture D30.16, D30.17, D29.15, D29.14, et D32.16.
b) Le joueur Allié gagne s'il évite les conditions de l'Axe et garde la main sur D29.19, D28.15, et D26.19 aussi bien.
c) N'importe quel autre résultat est un match nul.

7.17 Début de Campagne, Alam Halfa— 29 Août 42

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 29 Août 42
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 29 tours
Cartes du Jeu : Toutes
Utilisation des Règles de Campagne ? : Oui
Dommages de Port : Aucun
Propriété des Terrains d'Aviation : L'Axe contrôle toutes les bases aériennes et pistes d'atterrissage sur ou à l'ouest de ses unités (excepté Siwa). Toutes les autres bases aériennes et pistes d'atterrissage sur la carte sont contrôlées par le Commonwealth.

Évènements Aléatoires à Application Unique qui se sont Produit :
• Pearl Harbor c'est produit
• Les Alliés cassent les Codes de la Luftwaffe
• Le génie Allemand d'Interception de Signal au Travail
• Désastre pour l'Unité de Transmission Allemande.
• Les Alliés cassent les Codes de la Wehrmacht
• Les USA offrent de l'Assistance

Règles Synchronisées en Effet :
• Pas de Brigades Renforcées
• Mines Autorisées (c3.2a)
• Les Hipshoots Alliée sont Autorisés (5.1)
• A19.35 est une Source d'Approvisionnement pour l'Axe (3.7a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Alexandrie (tous), Caire (tous), Helwan, Port Saïd, Suez
Marqueurs de Réserve Disponibles : 6
Hérissons Restants : 0
Champs de Mines Restants : 3
Hexs de Senussi Restants : Aucune ne reste à activer
Positions des Marqueurs de Formation : 6 Aus (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ

(Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Normal)

Marqueur de la Piste du Statut de la Campagne de Grèce : Box Campagne Terminé

Marqueur de la Piste de Progrès du Déploiement en Grèce : Plus en utilisation.

Unités Mortes :
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)
4-0 Command HQ (Tobruk)
6-2-3 Arm Bn (4 RTR, 7 RTR)
50 Inf Div (150 Inf Bde)
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde, Divarty Bde)
5 Ind Div (29 Ind Inf Bde)
10 Ind Div (20 Ind Inf Bde)
6-2-3 Ind Inf Bde (18 Ind)
9-2-3 Arty Bn (68 Med)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (107 Fld)
3x Hurri I
1x Hurri IIc
3x Blen IV
2x Ktyhk
1x Beafgtr
1x Wellington

Le Chef O'Connor Leader : **Capturé**
Le Chef Strafer Gott : **Tué**

Placement :
Box Near East :
7 Aus Div (18 Aus, 21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Divarty Arty Bde, Camion Organique (Plein))
6-4-3 Inf Bde (14)
5 Ind Div (10 Ind Inf Bde)
10 Ind Inf Div (25 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)

Box Far East :
6-4-3 Inf Bde (16, 23)
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))

C4.22 :
1-5-8 Commando Bn (LRDG, 1 SAS)

E10.26 :
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Hauwasa)

D25.17 :
7 Arm Div (11 Hus Arm Car Bn, 9-4-6 Arm Bde (4))

D26.16 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (4 SA)
1 Arm Div (12 Lcr Arm Car Bn)

D26.15 :
7 Arm Div (Divarty Bde)
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)

D27.17 :
7 Arm Div (7 Motor Inf Bde)

D27.15 :
Champ de mines

D27.13 :
(5)-3-3 AT Bn (65 AT)
10 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (8))

D28.17 :
Niveau 1 de Hérisson
2 NZ Div (5 NZ, 6 NZ Inf Bde, Camion Organique (Plein))

D28.16 :
2-4-8 Arm Car Bn (Greys)
1 Arm Div (9-4-5 Arm Bde (22))
2 NZ Div (4-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ))

D28.15 :
Niveau 1 de Hérisson
44 Div (133 Inf Bde)

D28.14 :
Champ de mines

D28.13 :
Champ de mines

D29.18 :
Niveau 1 de Hérisson
44 Div (132 Inf Bde)
2 NZ Div (28 Maori Inf Bn)

D29.17 :
6-3-4 Arm Bn (40 RTR, 46 RTR, 50 RTR)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (5 RHA)

D29.16 :
2 NZ Div (Divarty Bde)
10 Arm Div (Divarty Bde)
4 PRs

D29.15 :
12-0 Corps HQ (13)
44 Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
10 PRs

D29.14 :
44 Div (131 Inf Bde)

D30.17 :
Niveau 1 de Hérisson
5 Ind Div (9 Ind Inf Bde)
6-3-3 Ind Inf Bde (161 Ind)

D30.16 :
5 Ind Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
4 PRs

D30.15 :
4 Ind Div (5 Ind Bde)
(5)-3-3 AT Bn (149 AT)

D31.17 :
Niveau 1 de Hérisson
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA)
1 SA Div (1 SA, 2 SA Inf Bde)

D31.16 :
Champ de mines

D31.15 :
Champ de mines

D33.11 :
10 Ind Div (Guides Arm Car Bn, 21 Ind Inf Bde)

D33.12 :
Champ de mines

D32.13 :
12-0 Corps HQ (30)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)
10 PRs

D32.15 :
9 Aus Div (26 Aus Inf Bde, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Divarty Bde)
4 PRs

D32.16 :
Niveau 1 de Hérisson
2 SA Div (3 SA Inf Bde)
9 Aus Div (24 Aus Inf Bde)

D33.17 :
Niveau 1 de Hérisson
9 Aus Div (3-4-8 Arm Recon Bn (9 Aus), 20 Aus Inf Bde)

+/- 1 D39.05 :
6-2-3 Arm Bn (8 RTR, 42 RTR, 44 RTR)
3-5-3 Marine Bn (11 RM)
1-5-8 Commando Bn (Layforce)
10T Points de Camion
2-3-3 Yugoslav Inf Bn (Yugo Gd)
7 Arm Div (Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Camion Organique (Plein))
(1)-1-3 Arab Refugee Bn (1 Lib, 2 Lib, 4 Lib)
Niveau 3 de Base aérienne
6-2-0 Coastal Arty Battery (204)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)
4x Eq Repl
2x Pax Repl

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 D36.06 :
12-0 Corps HQ (10)
1-3-8 Arm Car Co (1 RAF, 2 RAF)
4 Ind Div (7 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))
50 Div (69, 151 Inf Bde (chacune moins un pas), Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

D33.05 :
10 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (9))

D38.06 :

Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

E34.28 :
6-2-3 Ind Inf Bde (26 Ind)

E28.27 :
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)
5-2-3 Arty Bn (Jaune) (11 RHA)
1 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (2), Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

E24.24 :
51 Div (154 Inf Bde)

E22.23 :
6-1-3 Greek Inf Bde (1 Greek)

E22.22 :
(5)-3-3 AT Bn (95 AT)
51 Div (152 Inf Bde, Divarty Bde)

E21.23 :
2 NZ Div (4 NZ Inf Bde)

E20.23 :
51 Div (153 Inf Bde)

+/- 1 de toute hex du Caire :
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne
0-2-1 NZ RR Co (10 NZ, 13 NZ)
6-0-3 Greek Inf Bde (2 Greek)
7-5-3 FF Inf Bde (1 FF)
3-4-3 FF Marine Bn (BFM)
(4)-4-3 FF AT Bn (CAC)
5-3-3 FF Inf Bde (2 FF)
6-4-3 Inf Bde (201 Gd)
51 Div (Camion Organique (Plein))
2-4-6 Ind Arm Car Bn (Skinner)
(5)-3-3 AT Bn (102 AT)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (121 Fld)
(4)-3-1 Fort Bde (Cairo A, Cairo B, Cairo C)
2-3-6 Egyptian Cav Bn (Mob F)
3-3-8 Egyptian Ford Bn (FDA)
1-2-8 Egyptian Ford Bn (n-FDA, s-FDA)
3-2-3 Egyptian MG Bde (1 MG)
2-3-5 Egyptian Camel Bn (Siwa)
4-2-3 Egyptian Inf Bde (1)
4-0-3 Egyptian Arty Bn (Egypt)
3-0-5 Egyptian Arty Bn (1 Lt Mule)
Camion Organique de l'Egyptian National Army (Plein)
3x Eq Repls
3x Pax Repls

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne
2-4-8 SA Arm Car Bn (3 SA)

E10.22 :
6-1-3 Sudanese Inf Bde (1 Sud)

E22.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

E32.12 :
Niveau 3 de Base aérienne

E32.10 :
Niveau 2 de Base aérienne
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (12 Fld)

E31.15 :
8-3-6 Arm Bde (24)
5-2-3 Arty Bn (Rouge) (53 Fld)

E43.11 :
Niveau 2 de Base aérienne
6-2-2 Coastal Arty Battery (19 Hvy)
6-2-0 Coastal Arty Battery (F)
À toute base aérienne ou pistes atterrissage contrôlé par l'Allié :
1x Spit Vb
3x Hurri I
4x Hurri IIa
1x Hurri IId
8x Blen IV
4x Beaufgtr
1x Gladiator
4x Wellington
2x Maryld
6x Ktyhk
2x Hurri IIc
1x Boston
4x Baltimore
1x US B-24

N'importe où en Egypte, à l'est de la ligne de l'Axe :
1x Egyptian Gladiator
3x Egyptian RR Bn (ENRR)
1x Egyptian Engineer Bn (Port)

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Benghazi, Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh , Tobruk, Bardia

Marqueurs de Réserve Disponibles : 5

Hérissons Restants : 8

Flieger Korps Actif : Oui, mais des unités aériennes ont été détachées

Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 6 (Plusieurs restent près des lignes de Gazala et qui peuvent être déterré pour utilisation.)

Unités mortes :

Italian :
8-0 Corps HQ (CAM, LibOp, 22 It, 23 It)
Ariete Arm Div (1 Lt, 2 LT, 3 Lt Arm Bn, 5-5-8 Arm Bn (7 Med, 8 Med), 551 AG Bn, Novara Lt Arm Bn)
Littorio Arm Div (51 Med Arm Bn, 133 Arty Rgt (3-3-3), Camion Organique)
Trieste Div (66 Inf Rgt)
9-1-3 Blackshirt Inf Div (3 Jan, 23 Mar, 28 Oct)
12-3-3 Inf Div (Savona)
12-2-3 Inf Div (Cirene, Marm, Sirte)
12-1-3 Inf Div (Ctnzro)
8-1-3 Inf Div (1 Lib)
8-2-3 Inf Div (2 Lib)
4-3-3 Inf Rgt (1 Lib)
3-2-3 Inf Rgt (5 Lib)
2-3-3 Inf Bn (34 Lib)
5-3-3 Inf Rgt (10 Brs)
2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)
3-1-2 GAF Rgt (30, 31, 32)
1-2-2 GAF Co (B.Scegga, E.GuG)
3-0-3 Territorial Rgt (54)
2-0-3 Territorial Bn (225, 226)
2-0-3 Coastal Defense Bn (31 Lib)
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt, 61 Lt, 62 Lt)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt, 20 Lt, 60 Lt, 63 Lt)
3-3-7 Lt Arm Bn (52 Mx)
4-3-6 Arm Bn (3 Med)

4-2-6 Arm Bn (5 Med, 6 Med, 21 Med)
3-3-6 Arm Bn (1 Med, 2 Med)
2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs, PAI)
1-3-12 Motorcycle Co (22 Brs, 61 Brs, 201 Brs, 202 Brs)
10-3-3 Arty Rgt (10, 12, 26)
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps, 22 Corps)
26-2-2 Arty Bde (30 GAF)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)
14-3-2 Arty Bde (20 Corps)
13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)
11-3-2 Arty Rgt (21 Corps, 24 Corps)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
9-3-2 Arty Bn (23 Corps)
8-2-2 Arty Rgt (31 GAF)
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)
7-3-2 Arty Rgt (Maletti)
4-2-2 Arty Rgt (32 GAF)
17-0-0 Coastal Arty Rgt (R. Mar)
3-0-0 Coastal Arty Bn (4)
2-0-0 Coastal Arty Bn (5)
(6)-4-5 AT Bn (1 Milmart)
2x SM.79
5x CR.42
1x Ba.65
2x G.50
2x MC.200
1x MC.202

Allemand :
90.Le Div (6-4-3 Inf Rgt (200))
2-3-3 Inf Bn (3-255)
4-3-2 Coastal Arty Co (4)
2x Bf.109f
1x Bf.110
1x Ju.52

Placement :
Box de Tripoli :
2x Pax Repls Italien
2x Eq Repls Italien
10 PRs

A26.18 :
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)

A33.14 :
Niveau 2 de Base aérienne

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

A48.20 :
1-2-3 Inf Bn (18 Lib)
3-3-3 Inf Bn (57 Brs)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
8T Points de Camion
2 PRs

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

B60.24 :
1-2-3 Inf Bn (36 Lib)

B46.08 :
Niveau 2 de Base aérienne

B46.02 :
Niveau 2 de Base aérienne

B47.06 :
Marqueur de tête de ligne (La ligne de rail est complète)

B49.09 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 2 B50.08 :
2-5-3 Luftwaffe Para Bn (Lehr)
(3)-3-3 Korück Bn (556)
3-4-3 Marine Bn (4-SM)
12-3-3 Inf Div (Pistoia)
8T Points de Camion
10 PRs

B47.15 :
Niveau 1 de Hérisson

B47.16 :
Niveau 1 de Hérisson

B47.17 :
Niveau 1 de Hérisson

B46.16 :
Champ de mines

B46.17 :
Champ de mines

B45.15 :
Niveau 1 de Hérisson

B45.16 :
Champ de mines

B44.15 :
Champ de mines

B44.13 :
Champ de mines

B43.15 :
Champ de mines

B43.13 :
Champ de mines

B42.14 :
Champ de mines

B42.13 :
Niveau 1 de Hérisson

B41.14 :
Champ de mines

B41.13 :
Champ de mines

B42.12 :
Champ de mines

B50.16 :
Niveau 1 de Hérisson

B49.16 :
Niveau 1 de Hérisson

B48.11 :
Niveau 1 de Hérisson

B46.12 :
Niveau 1 de Hérisson

B45.09 :
Niveau 1 de Hérisson

B41.10 :
Niveau 1 de Hérisson

C45.29 :
12-3-3 Inf Div (Sabrtha)
GGFF Div (136 Arty Rgt)

C42.29 :
Niveau 1 de Hérisson

C42.28 :
Niveau 1 de Hérisson

C40.28 :
Niveau 1 de Hérisson

B12.01 :
GGFF Div (4 Lib Inf Bn, 9 Inf Bn, GGFF Inf Rgt)

C39.03 :
Niveau 2 de Base aérienne
3-3-3 AA Bn (617)
12-3-3 Inf Div (Pavia, moins un pas)
2T Points de Camion
5 PRs

D37.32 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)

D35.23 :
4-5-8 PJ Bn (605)
4-3-3 PJ Bn (612)
4 PRs

D34.19 :
3-5-8 Pz Co (KStA)
8-0 Corps HQ (21 It)
3-4-3 Assault Engineer Bn (32)
10 PRs

D34.17 :
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)

D34.18 :
Trento Div (46 Arty Rgt)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)

D33.18 :
164. Le Div (6-3-3 Inf Rgt (125))
Trento Div (62 Inf Rgt)

D33.19 :
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)

D32.17 :
164. Le Div (6-3-3 Inf Rgt (382), (4)-3-3 PJ Bn (220))

D32.18 :
164. Le Div (3-4-3 Pioneer Bn (220), 5-2-3 Arty Bn (220))

D32.20 :
164. Le Div (220 Arm Recon Bn)

D31.18 :
164. Le Div (6-3-3 Inf Rgt (433))
Trento Div (61 Inf Rgt)

D30.18 :
12-2-3 Inf Div (Bologna)

D30.19 :
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

D30.20 :
14-0 Corps HQ (DAK)
Ramcke FJ Bde (vdH, Kroh, Hüber Inf Bn, 2-7 Arty Bn)

D29.19 :
Niveau 1 de Hérisson
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (Brescia)

D29.20 :
90.Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (580), 6-4-3 Inf Rgt (155), 6-5-3 Inf Rgt (361), 5-5-3 Pioneer Bn (900), 10-3-3 Arty Bn (361), 14-3-3 Arty Bn (190), Camion Organique (Plein))
6-5-3 Commando Rgt (288.Snd)
3-3-3 AA Bn (606)

D28.18 :
Ariete Arm Div (8 Brs Inf Rgt)
(6)-4-5 AT Bn (501)

D28.19 :
8-0 Corps HQ (20 It)
5-3-6 Arm Bn (13 Med)
Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (9 Med), 4-3-6 Arm Bn (10 Med), 5-3-6 AG Bn (552), (6)-4-3 AT Bn (AT), 132 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D28.20 :
Littorio Arm Div (5-3-6 Arm Bn (12 Med), 4-3-6 Arm Bn (4 Med), 5-3-6 AG Bn (554, 556), 12 Brs Inf Rgt)

D28.21 :
Trieste Div (4-3-6 Arm Bn (11 Med), 65 Inf Rgt, 21 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D27.18 :
(7)-4-3 AT Bn (6)
Folgore Para Div (186 Para Rgt, 185 Para Arty Bn)
D27.21 :
Le Chef Rommel
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)
21 Pz Div (3 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-5, 2-5), 10-5-8 PG Rgt (104), 4-5-3 Pioneer Bn (200), 305 Flak Bn, (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D26.18 :
Folgore Para Div (187 Para Rgt)
(6)-4-5 AT Bn (503)

D26.19 :
Ariete Div (Nizza Arm Car Bn)
Trieste Div (8 Brs Arm Car Bn)
Folgore Para Div (8 Para Assault Engineer Bn)

D26.20 :
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
15 Pz Div (33 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-8, 2-8), 10-5-8 PG Rgt (115), 4-5-8 PJ Bn (33 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D25.19 :
5-4-3 Inf Rgt (9 Brs)

N'importe à l'ouest de la Ligne Principale de l'Axe :
(7)-4-3 Luftwaffe Flak Bn (1-6, 2-25, 1-46, 1-53, 1-43)
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528, 532, 529)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-149, 4-772)
7-3-3 Arty Bn (2-115)
3-3-3 Arty Bn (408)
2-3-5 Arm Arty Battery (902)
1-3-2 Mountain Arty Battery (362, 363, 364)

N'importe où en Libie :
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
1-1-2 GAF Bn (35)
3-0-3 Inf Rgt (350)
3-1-3 Engineer Rgt (1 Spc, 7 Spc)

Avec toute autres unités de l'Axe :
Marqueurs KG (Crüwell, Linau, 3 Aufk, Schütte, Wechmar, Voss, Marcks, Gräf)

Liste de changement, DAK II :

À toute base aérienne ou pistes d'atterrissages contrôlés par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduite)
3x CR.42
4x SM.79
1x Ca.309
1x G.50
1x SM.82
3x MC.200
2x Br.20
4x MC.202
1x Z.1007

Allemand :
2x Bf.109g
4x Bf.109f
2x Ju.87d
2x Bf.110
2x Ju.88
3x Ju.52
1x He.111h

Détaché du Flieger Korps (Tout Allemande):
1x Bf.110
2x Ju.87d
1x Ju.88

Victoire :

Utilisez les Conditions de Victoire de Campagne.
Les Scénarios continue dans le Volume II...

Errata de DAK :

1) Combiné les doubles entrés de l'hex C38.20 dans le scénario 7.1 (Compas Scénario de Formation.) (Volume I)

2) Combiné les entrées identiques sur la Table de Renfort Variable de l'Axe. (Carte A)

3) Rectifiée la date et le type de conversion de route primaire avant cela sur la route de Sidi Barrani. (Carte C)

4) Ajouté les classifications Majeures et Mineures aux entrées de ville pour le terrain (la carte montre les deux pour des raisons historiques, mais elles affectent le jeu de la même manière.) (Volume III)

5) Terminé la partie absente de la dernière phrase dans 3.11a. (Volume I)

6) Rectifié le nombre de la « dernière Box » dans 3.1f, pour s'accorder avec le nombre sur la carte. (Volume I)

7) Ajouté la règle supplémentaire 5.5k pour couvrir l'enlèvement du Tobruk Command HQ. (Volume I)

8) Ajouté le listing de PM pour le Caire vers D38.01. (Abrégé de la carte E)

9) Rectifié « l'erreur de signe » au sujet du jet de Dé de la Campagne de Grèce 3.11b. (volume I)

10) Rectifié l'enlèvement et l'échange du 2 RHA Arty Bn (Jaune) pour (rouge) et le placement dans la Pile des Morts. (Volume II)

11) Ajouté le camion organique au reste de la 5 Ind Div quand la division est retirée. (Volume II)

12) Ajouté la date d'activation pour le fossé AT de Tobrouk. (Volumes I & II)

13) Expliqué que le retirage des champs de mines n'exige pas pour le joueur de dépenser 1 PR comme il devra pour les posés. (Volume I)

14) Effectué que le 11 RM Marines ne soit pas reconstructible.

Mises à niveau vers OCS v3.0 :

1) Ajouté les valeurs intrinsèques de Flak à Benghazi, Tobrouk, et aux Ports du Nil. (Cartes A, B, D, et E)

2) Supprimé la référence à une valeur d'une unité de Flak dans 3.9d. (Volume I)

3) Supprimé les anciennes Options d'OCS et la liste des errata pour OCS v2.0i. Ajouté les errata de OCS v3.0. (Volume I) **note :** Sinon littéralement incorporé dans v3.0 ou adressé **spécifiquement** ci-après, les options ne sont pas recommandées.

4) Adopté la règle de Série de la piste d'atterrissage (15.0i) à la condition qu'aucune nouvelle ne puisse être bâtis. (Volume I)

5) L'artillerie intrinsèque de la brigade renforcée paye ses barrages sur la Table de Barrage comme n'importe quel autre barrage d'artillerie. (Volume I)

6) Les valeurs pour le Ju-88, le Bf-110, et le Ju-87b ont été ajustée sur les conventions courantes (assortissant ceux déjà publiés dans GBII.)

7) Révisé les valeurs de transport trans-Med et de Cabotage pour refléter les modifications de v3.0 pour les Equivalents de Transport, les coûts de Ravitaillement aérien, et les renforts d'unité aérienne comme étant actifs. (Carte A)

8) 2T ou des meilleurs travaux de port pour la trace d'approvisionnement (exception à la règle 19.0c d'OCS v3.0.) (Volume I)

Changements d'Image :

1) Changé les unités terrestres Allemandes en vert gris. (Volume I et Planche de Pions 1)

2) Supprimé l'icône de drapeau Svastika du QG de DAK et remplacé avec la croix balkanique. (Planche de Pions 1)

3) Remplacé le Copyright de Gamers et les renseignements de contact avec les versions de MMP de la même chose. (Toutes les Planches de Pions, les cartes, et les livres de Règle)

4) Intervenu et identifié et fixé toutes les erreurs typographiques découvertes et disposition de page pour le débit de sortie. (Tous les livres de Règle.)

5) Ajouté de petits triangles aux cinq hexs « de Haut Escarpement » utilisés dans la règle 6.1b. (Volume I, Carte C, E)

6) Tourné de 90 degrés les Tables et les Pistes sur toutes les cartes pour être plus lisible de l'un ou l'autre côté de la carte. Le sens de la rotation est basé sur l'emplacement habituel de montage le long de la carte et où le joueur à besoin de l'information. (Toutes les cartes)

7) Copié autant de tables de la carte comme possibles dans des règles. (Volume I et II).

8) Réduit l'espace utilisé par les listes de renfort en supprimant les tours vide et une deuxième copie de la table d'évènements aléatoires. (Volume II).

9) Ajouté un cercle blanc autour de la VA des unités Inexpérimentées et non acclimatés pour rappeler aux joueurs d'appliquer le -1 pour leur statut quand ces règles sont en effet. (Volume I et Planches de Pions 1, 2 et 3)

10) Ajouté des rappels graphiques aux pions de Brigade Renforcée (pour inclure les rappels de codage de couleur aux unités rouges de blindé). (Volume I, Planche de Pions 3)

11) Ajouté des références aux numéros d'hex aux villes indiquées sur l'assistance de placement de l'Abrégé de la carte E. (Abrégé de la carte E)

Justes de Simple Additions/changements :

1) Ajouté Tobrouk à la liste de ports maintenant utilisables pour le transport trans-Med si Malte tombe et doublez le cabotage de l'Axe dans cet événement. (Volume I)

2) Changé les règles d'Acclimatation Allemande pour couvrir seulement les unités de VA 4 et 5… la poignée d'Allemand de 3 ne sont pas affectées par la règle.

Diagrammes et valeurs de la Logistique de l'Axe

Capacité de Transport Trans-Med (Avant Pertes) & Cabotage :

	Jan.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juil.	Août	Sep.	Oct.	Nov.	Déc.
1940	-	-	-	-	-	-	-	-	**2**-3c	**1**-1c	**2**-2c	**2**(2)-2c
1941	Jan.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juil.	Août	Sep.	Oct.	Nov.	Déc.
	1-1c	**2**(2)-2c	**4**-1c	**4**-1c	**3**-3c	**6**(1)-2c	**3**-1c	**4**(2)-2c	**4**-1c	**4**-1c	**4**(1)-1c	**2**(1)-1c
1942	Jan.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juil.	Août	Sep.	Oct.	Nov.	Déc.
	3-1c	**3**-1c	**3**(1)-1c	**6**-2c	**4**(2)-3c	**2**-2c	**3**-3c	**3**(4)-3c	**4**-2c	**4**(2)-2c	**4**(3)-2c	-

Le nombre en gras indique l'allocation de Transport Trans-Med par tour. Le type de Nombre normal suivi par un « c » est l'allocation de Cabotage pour le tour.

DAK II Ajustement ci-dessous. Le joueur de l'Axe doit déduire la quantité énumérée du mois dans la manière désiré à condition que le total déduit est correct.

(1) = Enlever 2T (2) = Enlever 1 PR (3) = Enlever 2 PR (4) = Enlever 4 PR

Capacité de Rail de l'Axe :

Zone de Benghazi : 3T
Ligne de Matruh (seulement si l'événement aléatoire des Stocks de rail de l'Axe ont été transporté en Afrique se produit) : 2T

Table de Malte

Commencez à l'utiliser au 1 Déc. 1940, pas de pertes de transport avant cette date

Deux Dés (Plus Mod. de Malte)	*Perte de Transport de l'Axe*
0 or less	Tous
1	3 PRs
2...Jeter un Dé et appliquez-->	**1-3 :** 2 PRs, **4-6 :** 1 PR
3...Jeter un Dé et appliquez -->	**1 :** 2 PRs, **2-6 :** 1 PR
4	1 PR
5...Jeter un Dé et appliquez -->	**1-5 :** 1 PR, **6 :** Pas de Pertes
6...Jeter un Dé et appliquez -->	**1-3 :** 1 PR, **4-6 :** Pas de Pertes
7 où plus	Pas de Pertes

Si le résultat soustrait du transport prévu est inférieur à zéro, le transport est de zéro. Ceci affecte seulement le transport trans-med, il ne pas affecter les allocations de cabotage. Si deux résultats sont donnés, rouler un Dé pour décider lequel à employer.

Table de Renfort Variable de l'Axe

Nationalité et date commencement
Commencez à jeter à la date donnée

Nationalité	**Italien**	**Allemande**
Date	**1 Fév. 41+**	**1 Juin 41+**
Aucun	2-9	2-9
1x Pax	10	10
2x Pax, 1x Eq	11-12	11-12

Modificateurs Aérien de Malte :

Le modificateur n'est jamais plus grand que +3 ou inférieur que - 3, indépendamment de circonstances.

Valeur de basse
(Sélectionnez la plus applicable) :

+3 L'invasion de Malte par l'Axe c'est terminé avec succès.

+2 Fliegerkorps Actif avec aucun détachement

+1 Fliegerkorps Actif avec 1x Bf.110, 1x Ju.87 détachez

+0 Fliegerkorps Actif avec 1x Bf.110, 2x Ju.87, 1x Ju.88 détachez

-1 Fliegerkorps Actif avec 1x Bf.110, 2x Ju.87, 2x Ju.88 détachez

-1 L'invasion de Malte par l'Axe est en cours.

-2 Pas de Fliegerkorps actif (Jan 41 ou après) **OU** Fliegerkorps actif avec 1x Bf.110, 2x Ju.87, 3x Ju.88, 1x He.111h détachez

Modificateurs britanniques
(Appliquez la base ci-dessus) :

- 1 Des unités du Commonwealth occupent où étaient les derniers à se déplacer à travers Benghazi et toutes les bases aériennes et les pistes d'atterrissages au nord d'A37.xx (inclus) et à l'ouest de Bxx.30 (inclus)
- 2 Des unités du Commonwealth occupent où étaient les derniers à se déplacer à travers Benghazi et toutes les bases aériennes et les pistes d'atterrissages à l'est du bord de carte À et à l'ouest de Bxx.30 (inclus) (**à l'exclusion de** la piste d'atterrissage à A17.12 et à A1.05.)

Diagrammes et Valeurs de la Logistique Alliés

Cabotage :

1940-1942—1 SP

Rail Cap Alliés :

Dates :	WDR	Delta
Sept 40—Oct 40	2T	4
Nov 40—Sept 41	1	5
Oct 41 par la suite	1	8

a) L'une ou l'autre des Cap de Rail britannique peut être utilisé dans les hexs contenant la frontière de RR.
b) La Cap de la WDR peut être utilisé de chaque côté de la frontière et est la seul Cap de Rail Britannique capable de transporter des PRS.
c) La Cap de Rail du Delta peut seulement être utilisé sur ou à l'est de la frontière et ne peut pas être employé pour transporter des PRS.
d) L'utilisation des deux rails Cap dans une phase unique pour déplacer une charge constitue un Saut de Grenouille.

Table de Renfort Variable Alliés

Date de Départ

Dates	26 Avr. 41 jusqu'à...	1 Juil. 42 +
Rien	2-7	2-8
1x Pax	8-9	
2x Pax, 1x Eq	10	9
2x Pax, 2x Eq	11-12	10-12

Table de Retour de Grèce

Jetez quand le Marqueur de la Piste de Statut de la Campagne de Grèce entre dans la campagne de Grèce : Boîte Terminée. Jeter deux Dés pour chaque pion séparément dans la boîte de Grèce.

Deux Dés	*Destin*
2-6	l'Unité est Enlevée (jamais ne reviens)
7-8	l'Unité revient, mais elle est morte et doit être reconstruite
9-12	l'Unité revient à force pleine ou réduite comme elle a été envoyée en Grèce. (Camion Organiques chargé ou déchargé comme envoyé.)

Table de Profanation de la Pyramide & du Sphinx

(Optionnel, et juste pour le fun)

Un Dé	*Résultat*
1	Les dieux sont fâché, détruirent toutes les unités de l'Axe sur les carte E et D
2	Les dieux ne sont pas heureux, détruirent toutes les unités de l'Axe sur la carte E
3-4	aucun effet
5	Les dieux sont heureux, tuez chacune des unités du Commonwealth valeur d'action 4 et 5 sur la carte E
6	Les dieux sont des esprits mélangés, appliquent le résultat 5 et mettre à mort Rommel (il descend pour une éternité de douleur et de souffrance. Hé! , c'était le meilleur compromis qu'ils pourraient arriver avec.)

Une copie complète de DAK inclut :

1x Boîte
1x Règle de Série OCS (v3.1)
2x Livrets des Diagrammes & des Tables OCS v3.1
3x Règles Spécifiques du Jeu (volumes I, II, & III)
2x Dés (un rouge, un blanc)
5x Cartes 56x 86 "
1x Abrégé de la Carte E
5x Planche de Pions de 280
(inclus. Deux planches identiques de marqueur)
1x Planche de Pions de 140

Assortissement de Prospectus Publicitaire (que nos correspondant aime à mourir...)

S'il vous manque quelque chose contactez-nous. S'il y a quelque chose en trop, joyeux Noël !