Série Combat Opérationnelle :

DAK –II : Deutsches Afrika Korps, Vol. II

©2004.Multiman Publishing, LLC Tout droits réservés.

7.18 Début de Campagne, El Alamein : La Troisième Bataille — 22 Oct. 42

Informations générales :

Ordre de Placement : Axe, Commonwealth
Premier Joueur : Commonwealth
Premier Tour : 22 Oct. 42
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 14 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. 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 actives :
• 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 : 8
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 (Tobrouk)
6-2-3 Arm Bn (4 RTR, 7 RTR)
50 Inf Div (150 Inf Bde)
4 Ind Div (11 Ind Inf Bde)
5 Ind Div (29 Ind Inf Bde, Divarty 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 (Red) (107 Fld)
3x Hurri I
1x Hurri IIc
3x Blen IV
2x Ktyhk
1x Beafgtr
1x Wellington

Le chef O'Connor : **Capturé**
Strafer Gott : **Tué**

Placement :
Box Near East :
7 Aus Div (18 Aus, 21 Aus, 25 Aus Inf Bde, Camion Organique (Plein))
6-4-3 Inf Bde (14, 201 Gd)
5 Ind Div (9 Ind, 10 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))
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 (8-4-7 Arm Bde (7))

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

D25.17 :
7-5-3 FF Inf Bde (1 FF)
3-4-8 FF Arm Car Bn (1 Spahis)
3-4-3 FF Marine Bn (BFM)
(4)-4-3 FF AT Bn (CAC)

D26.16 :
44 Div (132 Inf Bde, Divarty Bde)

D26.15 :
12-0 Corps HQ (13)
0-2-2 Scorpion Co (44 RTR)
6-2-3 Arm Bn (44 RTR)
4-4-8 Arm Recon Bn (Jaune) (Greys)
(5)-3-3 AT Bn (65 AT)
3-5-8 Arm Car Bn (1 HCR)
3-4-8 Arm Car Bn (2 Derby)
1 Arm Div (9-4-5 Arm Bde (22))
7 Arm Div (9-4-6 Arm Bde (4), 11 Hus Arm Car Bn, Divarty Bde)
10 PRs

D27.17 :
44 Div (131 Inf Bde)
5-2-3 Arty Bn (Red) (53 Fld)

D27.16 :
7 Arm Div (Camion Organique (Plein))
44 Div (Camion Organique (Plein))

D27.15 :
Champ de Mines

D28.17 :
Niveau 1 de Hérisson
50 Div (69, 151 Inf Bde)

D28.16 :
(5)-3-3 AT Bn (102 AT)
50 Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

D28.15 :
Niveau 1 de Hérisson

D28.14 :
Champ de Mines

D28.13 :
Champ de Mines

D29.18 :
Niveau 1 de Hérisson
6-1-3 Greek Inf Bde (1 Greek)
5-3-3 FF Inf Bde (2 FF)

D30.17 :
Niveau 1 de Hérisson
6-3-3 Ind Inf Bde (161 Ind)
4 Ind Div (7 Ind Bde)

D30.16 :
(5)-3-3 AT Bn (149 AT)
4 Ind Div (5 Ind Bde, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Divarty Bde)
5-2-3 Arty Bn (Red) (5 RHA)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)

D30.13 :
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)
8-3-6 Arm Bde (24)
10 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (8), 133 Entièrement Motorisé Inf Bde, Divarty Bde)

D31.17 :
Niveau 1 de Hérisson
6-2-3 Arm Bn (8 RTR)
2-4-8 SA Arm Car Bn (3 SA)
1 SA Div (1 SA, 2 SA Inf Bde)
2 SA Div (3 SA Inf Bde)

D31.16 :
Champ de Mines

D31.15 :
Champ de Mines

D32.16 :
Niveau 1 de Hérisson
0-2-2 Scorpion Co (42 RTR)
6-2-3 Arm Bn (42 RTR)
6-3-4 Arm Bn (50 RTR)
10 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (9))
51 Div (152, 153, 154 Inf Bde)
2 NZ Div (4-5-8 Arm Recon Bn (Jaune) (2 NZ), 5 NZ, 6 NZ Inf Bde, 28 Maori Inf Bn)

D32.15 :
12-0 Corps HQ (10, 30)
6-3-4 Arm Bn (46 RTR)
6-3-5 Arm Arty Bn (11 RHA)
5-3-3 Arm Arty Bn (121 Fld)
10 Ind Div (21 Ind Inf Bde, Guides Arm Car Bn)

D32.14 :
9 Aus Div (Camion Organique (Plein))
51 Div (Camion Organique (Plein))
2 NZ Div (Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Camion Organique (Plein))
24 PRs

D32.12 :
(5)-3-3 AT Bn (95 AT)
5-2-3 Arty Bn (Red) (146 Fld)
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA)
7 Arm Div (7 Motor Inf Bde)
1 Arm Div (12 Lcr Arm Car Bn, 9-3-5 Arm Bde (2), Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

D33.12 :
Champ de Mines

D33.17 :
Niveau 1 de Hérisson
6-3-4 Arm Bn (40 RTR)
9 Aus Div (4-4-8 Arm Bn (9 Aus), 20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Inf Bde)

D33.16 :
9-2-3 Arty Bn (69 Med)
51 Div (Divarty Bde)
2 NZ Div (Divarty Bde)
9 Aus Div (Divarty Bde)

+/- 1 D39.05 :
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)
(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 Repl
3x Pax Repl

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 D36.06 :
1-3-8 Arm Car Co (1 RAF, 2 RAF)

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne
E34.28 :
6-2-3 Ind Inf Bde (26 Ind)

E21.23 :
2 NZ Div (5-1-8 Arm Bde (4 NZ))

+/- 1 de tout hex du Caire :
Niveau 2 de Base aérienne
Niveau 3 de Base aérienne
1-5-8 Commando Bn (LRDG, 1 SAS)
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
0-2-1 NZ RR Co (10 NZ, 13 NZ)
6-0-3 Greek Inf Bde (2 Greek)
(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
2x Pax Repls

E19.21 :
Niveau 3 de Base aérienne

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 (Red) (12 Fld, 52 Fld)

E37.10 :
8-4-6 Arab Mech Bde (TAML)

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 d'atterrissage contrôlé par l'Allié :
3x Spit Vb
3x Hurri I
7x Hurri IIa
1x Hurri IId
9x Blen IV
5x Beaufgtr
1x Gladiator
5x Wellington
2x Maryld
7x Ktyhk
3x Hurri IIc
1x Boston
5x Baltimore
1x B-25
1x B-26
2x US B-24
2x US P-40
1x US B-25

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)
Marqueur Divisionnaire de la 8 Arm Div

Information de l'Axe :

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

Marqueurs de Réserve Disponibles : 5

Hérissons Restants : 0

Flieger Korps Actif : Oui, mais des unités aériennes ont été détachées

Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 2

Renfort spécial : Rommel était malade en Allemagne quand l'offensive d'El Alamein a commencé. Ordonné directement d'aller au front, il arrive comme renfort le 26 oct. 42.

Unités mortes :

Italien :

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, (6)-4-3 AT Bn (AT))

Littorio Arm Div (4 Med, 51 Med Arm Bn, 133 Arty Rgt (3-3-3), Camion Organique)

Trieste Div (66 Inf Rgt, 4-3-6 Arm Bn (11 Med), 8 Brs Arm Car 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)
5-4-3 Inf Rgt (9 Brs)
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)
-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, 503)
2x SM.79
4x CR.42
1x Ba.65
2x G.50
2x MC.200
1x MC.202

Allemande :
90. Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (580), 5-5-3 Pioneer Bn (900), 10-3-3 Arty Bn (361))
21.Pz Div (4-5-3 Pioneer Bn (200))
4-3-3 AA Bn (612)
6-5-3 Commando Rgt (288.Snd)
4-5-8 PJ Bn (605)
4-3-2 Coastal Arty Co (4)
2x Bf.109f
1x Bf.110
1x Ju.52

Placement :
Box de Tripoli :
8 PRs

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 :
(3)-3-3 Korück Bn (556)
90. Le Div (Camion Organique (Plein))
3-4-3 Marine Bn (4-SM)
12-3-3 Inf Div (Pistoia)
8T Points de Camion
5 PRs

C45.29 :
12-3-3 Inf Div (Sabrtha)

C4.22 :
GGFF Div (4 Lib Inf Bn, 9 Inf Bn, GGFF Inf Rgt, 136 Arty Rgt)

C39.03 :
Niveau 2 de Base aérienne
3-3-3 AA Bn (617)
2T Points de Camion
9 PRs

D37.32 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (31, 32)

D35.29 :
7-5-3 Inf Rgt (Buhse)

D35.27 :
Trieste Div (65 Inf Rgt)

D35.26 :
Trieste Div (21 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D35.24 :
90. Le Div (6-4-3 Inf Rgt (200)

D35.23 :
90. Le Div ((6)-4-3 PJ Bn (190)
4 PRs

D35.22 :
90. Le Div (6-4-3 Inf Rgt (155), 14-3-3 Arty Rgt (190))

D35.21 :
90. Le Div (6-5-3 Inf Rgt (361))
(7)-4-3 Luftwaffe Flak Bn (1-43, 1-53)

D34.19 :
164.Le Div (2-5-8 Arm Recon Bn (220))
15. Pz Div (33 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
Littorio Arm Div (12 Med Arm Bn, 554 AG Bn)
4 PRs

D34.18 :
Niveau 1 Hedgehog
164.Le Div (125 Inf Rgt)
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (46 Arty Rgt)

D34.17 :
Champ de Mines

D33.21 :
15. Pz Div (7-5-8 Pz Bn (1-8), 4-5-8 PJ Bn (33 PJ), 10-5-8 PG Rgt (115)
Littorio Arm Div (12 Brs Inf Rgt)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)

D33.20 :
164.Le Div (3-4-3 Pioneer Bn (220), (4)-3-3 PJ Bn (220), 15-3-3 Arty Rgt (220))
8-0 Corps HQ (21 It)

D33.19 :
Niveau 1 de Hérisson
164. Le Div (6-3-3 Inf Rgt (382))
Trento Div (62 Inf Rgt)
(7)-4-3 AT Bn (6)

D33.18 :
Champ de Mines

D32.19 :
3-3-3 AA Bn (606)
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)

D32.18 :
Niveau 1 de Hérisson
164. Le Div (6-3-3 Inf Rgt (433))
Trento Div (61 Inf Rgt)

D32.17 :
Champ de Mines

D32.21 :
15. Pz Div (7-5-8 Pz Bn (2-8), 4-5-8 Arm Recon Bn (33), 4-5-3 Pioneer Bn (33))
Littorio Arm Div (556 AG Bn)

D31.19 :
Champ de Mines

D31.18 :
Champ de Mines

D30.22 :
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 Pz Co (KStA)
17-3-3 Arty Rgt (Afrika)
8-0 Corps HQ (20 It)
4 PRs

D30.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Ramcke FJ Bde (Hüber Para Bn)
12-2-3 Inf Div (Bologna, moins un pas)

D30.18 :
Champ de Mines

D29.21 :
Champ de Mines

D29.20 :
Champ de Mines

D29.19 :
Champ de Mines

D28.20 :
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)
21.Pz Div (3 Arm Recon Bn, 10-5-8 PG Rgt (104))
Ariete Arm Div (4-3-6 Arm Bn (10 Med), 552 AG Bn, Camion Organique (Plein))

D28.19 :
Niveau 1 de Hérisson
2-5-3 FJ Bn (Lehr)
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (Brescia, moins deux pas)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

D28.18 :
Champ de Mines

D27.21 :
21.Pz Div (7-5-8 Pz Bn (2-5), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
5-3-6 Arm Bn (13 Med)
Ariete Arm Div (8 Brs Inf Rgt)

D27.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Ramcke FJ Bde (vdH Para Inf Bn)
Folgore Para Div (187 Para Rgt)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)

D27.18 :
Champ de Mines

D26.21 :
21. Pz Div (7-5-8 Pz Bn (1-5), 3-3-3 AA Bn (305), (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ))
Ariete Arm Div (Nizza Arm Car Bn, 5-4-7 Arm Bn (9 Med), 132 Arty Rgt)
(6)-4-5 AT Bn (501)

D26.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Ramcke FJ Bde (2-7 Para Arty Bn)
Folgore Para Div (8 Para Assualt Engineer Bn)
12-3-3 Inf Div (Pavia, moins un pas)

D26.18 :
Niveau 1 de Hérisson
Ramcke FJ Bde (Kroh Para Inf Bn)
Folgore Para Div (186 Para Inf Rgt, 185 Para Arty Bn)

D26.17 :
Champ de Mines

D25.20 :
Champ de Mines

D25.18 :
Champ de Mines

N'importe à l'ouest de la Ligne Principale de l'Axe (inclusif) :
(7)-4-3 Luftwaffe Flak Bn (1-6, 2-25, 1-46)
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528, 529)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-149, 4-772)
2-3-5 Arm Arty Battery (902)
1-3-2 Mountain Arty Battery (362, 363, 364)
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
(7)-4-3 AT Bn (3, 5)
1-1-2 GAF Bn (35)
3-0-3 Inf Rgt (336, 350)
2-0-3 Inf Bn (2-87)
3-1-3 Engineer Rgt (1 Spc, 7 Spc)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)

Avec toute autres unités de l'Axe :
Marqueurs KG (Crüwell, Linau, 3 Aufk, Schütte, Wechmar, Voss, Marcks, Gräf)

À toute base aérienne ou pistes d'atterrissages contrôlés par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduit)
4x CR.42
4x SM.79
1x Ca.309
1x G.50
1x SM.82
4x MC.200
2x Br.20
4x MC.202
1x Z.1007

Allemand :
3x Bf.109g
4x Bf.109f
2x Ju.87d
2x Bf.110
2x Ju.88
3x Ju.52
1x He.111h

Détaché du Flieger Korps (Toute Allemande) :
1x Bf.110
2x Ju.87d
1x Ju.88

Victoire :
Utilisez les Conditions de Victoire de Campagne.

7.19 Petit Scénario—La Troisième El Alamein—23-31 Oct. 1942

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 22 Oct. 42
Dernier Tour : 5 Nov. 42
Longueur du Jeu : 5 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. 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 unité aérienne de l'Axe ne peut 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.

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 Actives :
• 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 : NA
Marqueurs de Réserve Disponibles : 8
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 :

D25.17 :
7-5-3 FF Inf Bde (1 FF)
3-4-8 FF Arm Car Bn (1 Spahis)
3-4-3 FF Marine Bn (BFM)
(4)-4-3 FF AT Bn (CAC)

D26.16 :
44 Div (132 Inf Bde, Divarty Bde)

D26.15 :
12-0 Corps HQ (13)
0-2-2 Scorpion Co (44 RTR)
6-2-3 Arm Bn (44 RTR)
4-4-8 Arm Recon Bn (Jaune) (Greys)
(5)-3-3 AT Bn (65 AT)
3-5-8 Arm Car Bn (1 HCR)
3-4-8 Arm Car Bn (2 Derby)
1 Arm Div (9-4-5 Arm Bde (22))
7 Arm Div (9-4-6 Arm Bde (4), 11 Hus Arm Car Bn, Divarty Bde)
10 PRs

D27.17 :
44 Div (131 Inf Bde)
5-2-3 Arty Bn (Red) (53 Fld)

D27.16 :
7 Arm Div (Camion Organique (Plein))
44 Div (Camion Organique (Plein))

D27.15 :
Champ de Mines

D28.17 :
Niveau 1 de Hérisson
50 Div (69, 151 Inf Bde)

D28.16 :
(5)-3-3 AT Bn (102 AT)
50 Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

D28.15 :
Niveau 1 de Hérisson

D28.14 :
Champ de Mines

D28.13 :
Champ de Mines

D29.18 :
Niveau 1 de Hérisson
6-1-3 Greek Inf Bde (1 Greek)
5-3-3 FF Inf Bde (2 FF)

D30.17 :
Niveau 1 de Hérisson
6-3-3 Ind Inf Bde (161 Ind)
4 Ind Div (7 Ind Bde)

D30.16 :
(5)-3-3 AT Bn (149 AT)
4 Ind Div (5 Ind Bde, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Divarty Bde)
5-2-3 Arty Bn (Red) (5 RHA)
9-2-3 Arty Bn (7 Med)

D30.13 :
2-4-8 Arm Car Bn (Royals)
8-3-6 Arm Bde (24)
10 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (8), 133 Entièrement Motorisé Inf Bde, Divarty Bde)

D31.17 :
Niveau 1 de Hérisson
6-2-3 Arm Bn (8 RTR)
2-4-8 SA Arm Car Bn (3 SA)
1 SA Div (1 SA, 2 SA Inf Bde)
2 SA Div (3 SA Inf Bde)

D31.16 :
Champ de Mines

D31.15 :
Champ de Mines

D32.16 :
Niveau 1 de Hérisson
0-2-2 Scorpion Co (42 RTR)
6-2-3 Arm Bn (42 RTR)
6-3-4 Arm Bn (50 RTR)
10 Arm Div (9-3-5 Arm Bde (9))
51 Div (152, 153, 154 Inf Bde)
2 NZ Div (4-5-8 Arm Recon Bn (Jaune) (2 NZ), 5 NZ, 6 NZ Inf Bde, 28 Maori Inf Bn)

D32.15 :
12-0 Corps HQ (10, 30)
6-3-4 Arm Bn (46 RTR)
6-3-5 Arm Arty Bn (11 RHA)
5-3-3 Arm Arty Bn (121 Fld)
10 Ind Div (21 Ind Inf Bde, Guides Arm Car Bn)

D32.14 :
9 Aus Div (Camion Organique (Plein))
51 Div (Camion Organique (Plein))
2 NZ Div (Camion Organique (Plein))
1 SA Div (Camion Organique (Plein))
24 PRs

D32.12 :
(5)-3-3 AT Bn (95 AT)
5-2-3 Arty Bn (Red) (146 Fld)
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA)
7 Arm Div (7 Motor Inf Bde)
1 Arm Div (12 Lcr Arm Car Bn, 9-3-5 Arm Bde (2), Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

D33.12 :
Champ de Mines

D33.17 :
Niveau 1 de Hérisson
6-3-4 Arm Bn (40 RTR)
9 Aus Div (4-4-8 Arm Bn (9 Aus), 20 Aus, 24 Aus, 26 Aus Inf Bde)

D33.16 :
9-2-3 Arty Bn (69 Med)
51 Div (Divarty Bde)
2 NZ Div (Divarty Bde)
9 Aus Div (Divarty Bde)

+/- 1 D39.05 :
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)
(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 Repl
3x Pax Repl

D36.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 D36.06 :
1-3-8 Arm Car Co (1 RAF, 2 RAF)

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

D41.03 :
Niveau 2 de Base aérienne

À toute base aérienne ou pistes d'atterrissage contrôlé par l'Allié :
3x Spit Vb
3x Hurri I
7x Hurri IIa
1x Hurri IId
9x Blen IV
5x Beaufgtr
1x Gladiator
5x Wellington
2x Maryld
7x Ktyhk
3x Hurri IIc
1x Boston
5x Baltimore
1x B-25
1x B-26
2x US B-24
2x US P-40
1x US B-25

N'importe où en Egypte, à l'est de la ligne de l'Axe :
Marqueur Divisionnaire de la 8 Arm Div

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 additionnels.

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 autorisé

Placement :

D37.32 :
3-4-3 Assault Engineer Bn (31, 32)

D35.29 :
7-5-3 Inf Rgt (Buhse)

D35.27 :
Trieste Div (65 Inf Rgt)

D35.26 :
Trieste Div (21 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))

D35.24 :
90. Le Div (6-4-3 Inf Rgt (200)

D35.23 :
90. Le Div ((6)-4-3 PJ Bn (190)
4 PRs

D35.22 :
90. Le Div (6-4-3 Inf Rgt (155), 14-3-3 Arty Rgt (190))

D35.21 :
90. Le Div (6-5-3 Inf Rgt (361))
(7)-4-3 Luftwaffe Flak Bn (1-43, 1-53)

D34.19 :
164.Le Div (2-5-8 Arm Recon Bn (220))
15. Pz Div (33 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)
Littorio Arm Div (12 Med Arm Bn, 554 AG Bn)
4 PRs

D34.18 :
Niveau 1 de Hérisson
164. Le Div (125 Inf Rgt)
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
Trento Div (46 Arty Rgt)

D34.17 :
Champ de Mines

D33.21 :
15. Pz Div (7-5-8 Pz Bn (1-8), 4-5-8 PJ Bn (33 PJ), 10-5-8 PG Rgt (115)
Littorio Arm Div (12 Brs Inf Rgt)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)

D33.20 :
164.Le Div (3-4-3 Pioneer Bn (220), (4)-3-3 PJ Bn (220), 15-3-3 Arty Rgt (220))
8-0 Corps HQ (21 It)

D33.19 :
Niveau 1 de Hérisson
164. Le Div (6-3-3 Inf Rgt (382))
Trento Div (62 Inf Rgt)
(7)-4-3 AT Bn (6)

D33.18 :
Champ de Mines

D32.19 :
3-3-3 AA Bn (606)
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)

D32.18 :
Niveau 1 de Hérisson
164. Le Div (6-3-3 Inf Rgt (433))
Trento Div (61 Inf Rgt)

D32.17 :
Champ de Mines

D32.21 :
15. Pz Div (7-5-8 Pz Bn (2-8), 4-5-8 Arm Recon Bn (33), 4-5-3 Pioneer Bn (33))
Littorio Arm Div (556 AG Bn)

D31.19 :
Champ de Mines

D31.18 :
Champ de Mines

D30.22 :
14-0 Corps HQ (DAK)
3-5-8 Pz Co (KStA)
17-3-3 Arty Rgt (Afrika)
8-0 Corps HQ (20 It)
4 PRs

D30.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Ramcke FJ Bde (Hüber Para Bn)
12-2-3 Inf Div (Bologna, moins un pas)

D30.18 :
Champ de Mines

D29.21 :
Champ de Mines

D29.20 :
Champ de Mines

D29.19 :
Champ de Mines

D28.20 :
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)
21.Pz Div (3 Arm Recon Bn, 10-5-8 PG Rgt (104))
Ariete Arm Div (4-3-6 Arm Bn (10 Med), 552 AG Bn, Camion Organique (Plein))

D28.19 :
Niveau 1 de Hérisson
2-5-3 FJ Bn (Lehr)
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (Brescia, moins deux pas)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

D28.18 :
Champ de Mines

D27.21 :
21.Pz Div (7-5-8 Pz Bn (2-5), 155 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
5-3-6 Arm Bn (13 Med)
Ariete Arm Div (8 Brs Inf Rgt)

D27.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Ramcke FJ Bde (vdH Para Inf Bn)
Folgore Para Div (187 Para Rgt)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps)

D27.18 :
Champ de Mines

D26.21 :
21. Pz Div (7-5-8 Pz Bn (1-5), 3-3-3 AA Bn (305), (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ))
Ariete Arm Div (Nizza Arm Car Bn, 5-4-7 Arm Bn (9 Med), 132 Arty Rgt)
(6)-4-5 AT Bn (501)

D26.19 :
Niveau 1 de Hérisson
Ramcke FJ Bde (2-7 Para Arty Bn)
Folgore Para Div (8 Para Assualt Engineer Bn)
12-3-3 Inf Div (Pavia, moins un pas)

D26.18 :
Niveau 1 de Hérisson
Ramcke FJ Bde (Kroh Para Inf Bn)
Folgore Para Div (186 Para Inf Rgt, 185 Para Arty Bn)

D26.17 :
Champ de Mines

D25.20 :
Champ de Mines

D25.18 :
Champ de Mines

N'importe à l'ouest de la Ligne Principale de l'Axe (inclusif) :
(7)-4-3 Luftwaffe Flak Bn (1-6, 2-25, 1-46)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)

Avec toute autres unités de l'Axe :
Marqueurs KG (Crüwell, Linau, 3 Aufk, Schütte, Wechmar, Voss, Marcks, Gräf)

À toute base aérienne ou pistes d'atterrissages contrôlés par l'Axe :
Italien :
1x Ju.87b (réduit)
2x CR.42
3x SM.79
1x Ca.309
1x G.50
2x MC.200
2x Br.20
2x MC.202

Allemand :
2x Bf.109g
3x Bf.109f
2x Ju.87d
1x Bf.110
2x Ju.88
1x He.111h

Règles Spéciale :
a) Renforts : 2 PRs par tour à D37.35.

b) Renfort spécial : Rommel était malade en Allemagne quand l'offensive d'El Alamein a commencé. Ordonné directement d'aller au front, il arrive comme renfort le 26 oct. 42.

Victoire :

a) Le joueur Allié gagne s'il capture D35.29 et force l'Axe d'abandonner sa ligne d'Alamein.
b) Le joueur de l'Axe gagne (d'une façon ou d'une autre) s'il empêche l'inévitable.

7.20 La Campagne du Désert, Sept. 1940 jusqu'au 15 Nov. 1942

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 12 Sept. 40
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 239 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 actives :
• 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)
• Recommandations de Mussolini (c4.4a)

Information du Commonwealth :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Buq Buq, Sidi Barrani, 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 (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 : 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 (non constructible)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR) —1 RTR (7 Arm Div, non constructible)

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 (sans couleur) (107 RHA)
(2)-2-3 AT Bn (106 RHA)
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
1 PR

D37.32 :
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 (Full)
2 NZ Div (6-4-3 Inf Bde (4 NZ))
3-2-3 Arty Bn (no color) (104 RHA)
3T PR

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)

D38.06 :
Niveau 2 de Base aérienne

+/- 1 D39.05 :
6-4-3 Inf Bde (16)
(4)-3-1 Fort Bde (Alex A, Alex B)
1x Eq Repl
2-1-3 Egyptian Inf Bde (2)
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

E20.22 :
4 Ind Div (18-2-3 Arty Bde (Divarty))

E19.21 :
6 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (16 Aus, 17 Aus))
6 Aus Div (3-3-8 Arm Recon Bn (6 Aus))
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 :
1T Point de Camion
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) Celles-ci ne peuvent 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

3) **Cette Division ne peut pas se déplacer à plus de 5 hexs de Mersa Matruh avant que libéré :**
4 Ind Inf Div (la 4 Ind Artillery Bde (Divarty) ne peut pas se déplacer de son hex de départ avant que noté.)

4) 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 ; mais la division doit avoir une Divarty Bde.

5) Cette division est restreinte à Helwan jusqu'à ce que libéré :
6 Aus Inf Div

Information de l'Axe :

Propriété de ville : Deux mois (+) : Benghazi, Tobrouk, Bardia
Marqueurs de Réserve Disponibles : 2
Hérissons Restants : 20
Champs de Mines Disponibles pour Réutilisation : 0
Fliegerkorps Actif : Non
Unités mortes : Aucune

Placement :
Toute sont Italiennes
Box de Tripoli :
8-0 Corps HQ (10 It, 20 It)
12-3-3 Inf Div (chacune moins deux pas) (Pavia, Sabrtha, Savona)
12-3-3 Inf Div (moins un pas) (Brescia)
12-2-3 Inf Div (chacune moins deux pas) (Bologna)
3-3-3 MG Bn (Aosta, Genova)
2-3-3 MG Bn (17, 25)
2-1-6 Lt Arm Bn (60 Lt)
1-1-2 GAF Bn (35)
1-2-3 Inf Bn (18 Lib, 36 Lib)
10-2-2 Arty Rgt (340 GAF)
10-3-3 Arty Rgt (10, 26)
22-3-2 Arty Bde (5 Army)
4-2-2 Arty Bn (332 GAF)
3-2-2 Arty Bn (291 GAF)
3x Pax Repls
7 PRs

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

A48.18 :
Niveau 2 de Base aérienne

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

A41.18 :
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps)
15-3-2 Arty Rgt (di Mnvra)

A55.15 :
2-0-3 Territorial Bn (225)
A55.11 :
3-3-3 Para Bn (It)
2-4-3 Para Bn (1 Lib)
1 PR

A55.05 :
Niveau 2 de Base aérienne

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 :
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)
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 Egypte :
4x 1T Points de Camion
2x Marqueurs de Réserve
2x CR.42
2x SM.79
1x SM.82
1x Ba.65
1x Ca.309

Victoire :

Conditions de Victoire de la Campagne

7.21 Début de Campagne, le Dernier Jet du Joueur, 26 juin 1942

Le nouveau scénario :
Ce qui se produit entre Matruh et Fuka peut avoir un effet décisif sur le destin des deux armées à El Alamein.
Ce scénario pour *DAK* commence deux tours avant le début des deux scénarios de la première bataille d'El Alamein (7.15 et 7.16). Il peut être attaché à la version campagne ou une carte. Il ajoute essentiellement deux tours à l'un ou l'autre scénario - mais quels tours importants ! Ce qui se produit entre Matruh et Fuka peut grandement influencer les forces comparatives des deux armées quand la bataille d'El Alamein débute. Le défi pour le joueur Allemand est d'empêcher une proportion significative des brigades d'infanterie du CW d'atteindre la ligne d'Alamein. Évidemment, le joueur du CW veut ramener chaque unité possible. Au début du scénario les blindés du 13ème corps se sont déjà repliés de la position de Matruh. **Avec peu ou pas de** coordination entre les divers commandements, l'infanterie est toute seule contre les panzers de l'Afrika Korps.

Informations générales :

Ordre de Placement : Commonwealth, Axe
Premier Joueur : Axe
Premier Tour : 26 Juin 42
Dernier Tour : 29 Nov. 42
Longueur du Jeu : 48 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 unité aérienne de l'Axe ne peut 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 actives :
• 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 Inf Bde)
10 Ind Div (20 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)

C34.03 :
2 NZ Div (4 NZ, 5 NZ Inf Bde)
1 PR

C37.02 :
50 Inf Div (151 Inf Bde (moins un pas))

C37.04 :
4 Ind Div (5 Ind Inf Bde)

C38.04 :
Niveau 1 de Hérisson
10 Ind Div (25 Ind Inf Bde)

C38.01 :
12-0 Corps HQ (10)
50 Inf Div (69 Inf Bde (moins un pas), Camion Organique (Plein))
5 PRs

C39.03 :
10 Ind Div (21 Ind Inf Bde, Camion Organique (Plein))
Niveau 2 de Base aérienne

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

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
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 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

+/- 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)

D35.29 :
5 Ind Div (29 Ind Inf Bde (moins un pas))

D35.33 :
2-4-8 SA Arm Car Bn (6 SA)

D33.34 :
5 Ind Div (9 Ind Inf Bde (moins un pas) Camion Organique (Plein))

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 d'atterrissages contrôlés 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 été déterré, mais seront disponible ensuite quand Enlever.)

Unités mortes :

Italien :
- 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 Pax Repls Italien
4x Eq Repls Italien
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 Eq Repl Allemand
1x Pax Repl Allemand
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 Points de Camion
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

C30.05 :
21 Pz Div (3 Arm Recon Bn, (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ))

C32.05 :
Trieste Div (65 Inf Rgt, 11 Med Arm Bn, 21 Arty Rgt)

C33.06 :
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))

C34.02 :
21 Pz Div (6-5-8 Pz Bn (1-5), 10-5-8 PG Rgt (104), 4-5-3 Pioneer Bn (200), 155 Arty Rgt Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

C34.05 :
15 Pz Div (33 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-8), 45-8 PJ Bn (33 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)

C35.02 :
Le Chef Rommel
3-5-8 Pz Co (KStA)
Littorio Arm Div (12 Brs Inf Rgt)

C35.06 :
14-0 Corps HQ (DAK)
4-5-8 PJ Bn (605)
6 PRs
2T Points de Camion

C36.03 :
90 Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (580))
3-3-3 AA Bn (606)

C36.05 :
5-4-3 Inf Rgt (9 Brs),
12-3-3 Inf Div (Pavia, moins un pas)

C37.07 :
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (moins un pas)
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

C39.07 :
8-0 Corps HQ (21 It)
Trento Div (62 Inf Rgt, 46 Arty Rgt)
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)

C43.19 :
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

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

D35.23 :
(7)-4-3 AT Bn (6)
(6)-4-5 AT Bn (501, 503)

D37.34 :
90 Le Div (6-4-3 Inf Rgt (155), 6-5-3 lnf Rgt (361), 5-5-3 Pioneer Bn (900), 361 Arty Bn, 190 Arty Rgt)
4-3-3 AA Bn (612)

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 d'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 (Toute Allemande) :
1x Bf.110
1x Ju.87b
1x Ju.87d
1x Ju.88

Victoire :

Utilisez les Conditions de Victoire de Campagne.

7.22 Le Dernier Jet du Joueur, 26 juin 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.) Toute 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 unité aérienne de l'Axe ne peut 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 actives :
• 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 :

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)
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 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

+/- 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 d'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 :

C36.03 :
90 Le Div (4-5-8 Arm Recon Bn (580))
3-3-3 AA Bn (606)

D37.34 :
90 Le Div (6-4-3 Inf Rgt (155), 6-5-3 lnf Rgt (361), 5-5-3 Pioneer Bn (900), 361 Arty Bn, 190 Arty Rgt)
4-3-3 AA Bn (612)

C35.06 :
14-0 Corps HQ (DAK)
4-5-8 PJ Bn (605)
6 PRs
2T Points de Camion

C30.05 :
21 Pz Div (3 Arm Recon Bn, (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ))

C34.05 :
15 Pz Div (33 Arm Recon Bn, 6-5-8 Pz Bn (1-8), 45-8 PJ Bn (33 PJ), 4-5-3 Pioneer Bn (33), 33 Arty Rgt, Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-33)

C34.02 :
21 Pz Div (6-5-8 Pz Bn (1-5), 10-5-8 PG Rgt (104), 4-5-3 Pioneer Bn (200), 155 Arty Rgt Camion Organique (Plein))
(7)-5-3 Luftwaffe Flak Bn (1-18)

C35.02 :
Le Chef Rommel
3-5-8 Pz Co (KStA)
Littorio Arm Div (12 Brs Inf Rgt)

C33.06 :
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))

C32.05 :
Trieste Div (65 Inf Rgt, 11 Med Arm Bn, 21 Arty Rgt)

C36.05 :
5-4-3 Inf Rgt (9 Brs),
12-3-3 Inf Div (Pavia, moins un pas)

C37.07 :
8-0 Corps HQ (10 It)
12-3-3 Inf Div (moins un pas)
3-4-3 Assault Engineer Bn (31)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)

C39.07 :
8-0 Corps HQ (21 It)
Trento Div (62 Inf Rgt, 46 Arty Rgt)
5-4-3 Inf Rgt (7 Brs)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)

D35.23 :
(7)-4-3 AT Bn (6)
(6)-4-5 AT Bn (501, 503)

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. Puis, le 1 Juillet 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 aussi sur D29.19, D28.15, et D26.19.
c) N'importe quel autre résultat est une rencontre nul.

Règles spéciales

Le Général Gott a ordonné à la majeure partie du 13ème Corps de retraiter directement vers la ligne d'Alamein. On suppose que les diverses unités qui se sont déjà repliées de Matruh sont dispersées à travers le désert vers l'est sur leur chemin vers Alamein. La NZ Division et le 10ème Corps n'étaient pas au courant de la retraite, et sont toujours à Mersa Matruh quand le scénario commence.

Afin de représenter l'état d'esprit du Général Strafer Gott, il ne possède pas le modificateur de Valeur d'Action de +1 habituel des chefs. Tandis qu'il maintient la capacité de faire les jets de réaction, son modificateur de VA est de 0 (- 1 pour être plus près de la vérité).

La 24 Aus inf Bde (9 Aus Div) peut se déplacer vers Alamein au Tour du 5 juillet.
La 26 Aus inf Bde (9 Aus Div) peut se déplacer vers Alamein au Tour du 8 juillet.

Pendant les tours des 26 juin et 29 juin, toutes les unités dans la zone d'EL Alamein doivent demeurer à l'est de la piste de Rahman (elles organisent les défenses).

Conditions de Victoire

Les conditions de victoire demeurent les mêmes que dans les scénarios normaux, à moins que vous décidiez de donner comme essai les conditions facultatives de victoire ci-dessous.

Conditions Facultatives de Victoire

Une combinaison de manoeuvre, de bluff et de facteurs psychologiques a donné la victoire à Rommel à Mersa Matruh. Il était dépendant de la même formule pour réussire à El Alamein. Historiquement, à ce moment la Panzerarmee avait été saigné à blanc. La seule manière que Rommel aurrai put déplacé les Anglais endehors de la position d'Alamein était par une répétition de la débâcle de Matruh. La faiblesse de la 8ème armée n'était pas dans les bras de ses soldats mais dans les têtes de ses chefs. À maintes reprises pendant cette période ils ont manqué les occasions de finir la campagne du Désert Occidentale. Rommel n'aurait jamais laissé commencé de telles occasions.

Je me rends compte qu'essayer de simuler la psychologie personnelle des différents commandants dans un jeu est difficile et fortement subjectif. Ces états facultatifs de victoire essayent de refléter alors le moral et la perspective des chefs du CW. Si le joueur Allemand est capable d'amener l'Afrika Korps et la 90ème Light Division a travers et derrière la position d'Alamein de sorte qu'ils puissent couper les unités du CW, ceci déclenche un retrait immédiat de la 8ème armée vers le Delta. Dans le scénario de Campagne le jeu continue à partir de là ; si jouant la version sur de deux cartes cela signifie une victoire automatique de l'Axe, et Mussolini peut seller son cheval blanc.

Notes sur le jeu

Le joueur Allemand doit décider combien d'unités il doit envoyer immédiatement à Fuka afin de couper la retraite du CW, et combien resteront à Matruh pour y attaquer les brigades d'infanterie et pour capurer si tout va bien des PRs. La situation critique du ravitaillement de l'Axe influencera naturellement ses décisions.
Le joueur du Commonwealth doit choisir entre rompre directement vers l'est ou bien en mouvement vers le sud avant de tourner vers l'est (autant d'unités historiquement). Merci au Général Gott, il n'obtiendra aucune aide des forces d'Alamein. Mais il y a la Desert Air force!

Etat des Pions et Ordre de bataille

Quand des unités ont plus d'un ensemble de force et d'autres valeurs d'unité, ces valeurs sont énumérées. Si seulement l'identification de l'unité apparaît, l'unité l'a mais un seul ensemble de valeurs.

Forces Italienne

Commandant et Unités non usuel :
- Le Chef Balbo
- Le Chef Maletti
- Marqueur 1 Ragg
- Marqueur 2 Ragg
- Marqueur Brg. Cor. Ragg
- Marqueur Bergonzoli Ragg
- Marqueur Bignami Ragg
- Marqueur RECAM Ragg
- CAM Corps HQ
- LibOp Corps HQ
- 10 It Corps HQ
- 20 It Corps HQ
- 21 It Corps HQ
- 22 It Corps HQ
- 23 It Corps HQ
- 10 Armata Mobile Bordello Section
- San Giorgio Stranded Crusier
- Sahariano Camel Bn

• 4-SM Marine Bn
• CMA Commando Bn
• CMI Commando Bn
• RW Commando Bn
• Arditi Commando Bn

Divisions d'Infanterie :
• 1 Lib Inf Div
• 2 Lib Inf Div
• Bologna Inf Div
• Brescia Inf Div
• Ctnzro Inf Div
• Cirene Inf Div
• L.Spez Inf Div
• Marm Inf Div
• Pavia Inf Div
• Pistoia Inf Div
• Sabrtha Inf Div
• Savona Inf Div
• Sirte Inf Div

Unités de Chemise Noire :
• 3 Jan Inf Div
• 23 Mar Inf Div
• 28 Oct Inf Div
• Vd.Lib Inf Bn
• 201 MG Bn
• 202 MG Bn
• 204 MG Bn

Petite Unités d'Infanterie :
• 1 Cara Para Bn
• It Para Bn
• 1 Lib Para Bn
• 2 Lib Para Bn
• 7 Brs Inf Rgt
• 9 Brs Inf Rgt
Version Demi-Motorisé
Version pleinement-Motorisé
• 10 Brs Inf Rgt
• 57 Brs Inf Bn
• 2-87 Inf Bn
• 336 Inf Rgt
• 350 Inf Rgt
• GGFF Inf Rgt (Independent)
• 1 Lib Inf Rgt
• 5 Lib Inf Rgt
• 18 Lib Inf Bn
• 34 Lib Inf Bn
• 36 Lib Inf Bn

Ingénieur :
• 1 Spc Engineer Rgt
• 7 Spc Engineer Rgt
• 30 Assault Engineer Bn
• 31 Assault Engineer Bn
• 32 Assualt Engineer Bn

Unités de Motocycliste :
• PAI Motorcycle Bn
• ProvBrs Motorcycle Bn
• 22 Brs Motorcycle Co
• 61 Brs Motorcycle Co
• 201 Brs Motorcycle Co
• 202 Brs Motorcycle Co

Unités MG (voir aussi les Unités de Chemise Noire) :
• Aosta MG Bn
• Genova MG Bn
• Gialo MG Bn
• R.Gessi MG Bn
• S.Maria MG Bn
• VEC MG Bn
• 3 Lib Frt MG Bn
• 17 MG Bn
• 25 MG Bn
• 27 MG Bn
• 55 MG Bn
• 60 MG Bn
• 61 MG Bn
• 62 MG Bn
• 63 MG Bn
• 64 MG Bn
• 101 MG Bn
• 551 MG Bn

Unités d'Artillerie :
• di Mnrva Arty Rgt
• Maletti Arty Rgt
• Mtrizzato Arty Bde
• R.Mar Coastal Arty Rgt
• Volanti Arty Rgt
• 1 Cel Arty Rgt
• 2 Cel Arty Rgt
• 3 Cel Arty Rgt
• 5 Army Arty Bde
• 8 Ragg Arty Bde
• 10 Corps Arty Rgt
• 16 Corps Arty Rgt
• 20 Corps Arty Rgt
• 21 Corps Arty Rgt
• 22 Corps Arty Rgt
• 23 Corps Arty Rgt
• 24 Corps Arty Rgt
• 25 Corps Arty Rgt
• 4 Coastal Arty Bn
• 5 Coastal Arty Bn
• 30 GAF Arty Bde
• 31 GAF Arty Rgt
• 32 GAF Arty Rgt
• 291 GAF Arty Bn
• 332 GAF Arty Bn
• 340 GAF Arty Rgt
• 10 Arty Rgt
• 12 Arty Rgt
• 26 Arty Rgt

Gurads de Frontière, Territoriales et d'autres unités de ce type :
• 54 Ter Rgt
• 225 Ter Bn
• 226 Ter Bn
• B.Scegga GAF Co
• E.GuG GAF Co
• 30 GAF Rgt
• 31 GAF Rgt
• 32 GAF Rgt
• 35 GAF Bn
• 31 Lib CD Bn

Unités Antichars :
• 1 Mil AT Bn
• 2 Mil AT Bn
• 3 AT Bn
• 5 AT Bn
• 6 AT Bn
• 501 AT Bn
• 503 AT Bn
• 551 AT Bn

Unités blindés :
• 4 Lt Arm Bn
• 5 Lt Arm Bn
• 9 Lt Arm Bn
• 20 Lt Arm Bn
• 21 Lt Arm Bn
• 52 Mx Lt Arm Bn
• 60 Lt Arm Bn
• 61 Lt Arm Bn
• 62 Lt Arm Bn
• 63 Lt Arm Bn
• 1 Med Arm Bn
• 2 Med Arm Bn
• 3 Med Arm Bn
• 5 Med Arm Bn
• 6 Med Arm Bn
• 13 Med Arm Bn
• 21 Med Arm Bn

Ariete Arm Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 1 Lt Arm Bn
• 2 Lt Arm Bn
• 3 Lt Arm Bn
• Novara Lt Arm Bn
• 7 Med Arm Bn
Version 5-4-7
Version 5-5-8
• 8 Med Arm Bn
Version 5-4-7
Version 5-5-8
• 9 Med Arm Bn
Version 4-3-6
Version 5-4-7
• 10 Med Arm Bn
• Nizza Arm Car Bn
• AT Bn
Version (2)-3-3 (Rouge)
Version (6)-4-5
• 551 AG Bn
• 552 AG Bn
• 8 Brs Inf Rgt
• 132 Arty Rgt
• Camion Organique

Centauro Arm Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Lodi Arm Car Bn
• 14 Med Arm Bn
• 17 Med Arm Bn
• 555 AG Bn
• 5 Brs Inf Rgt
• 131 Arty Rgt

Littorio Arm Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 4 Med Arm Bn
• 10 Med Arm Bn
• 11 Med Arm Bn
• 12 Med Arm Bn
• 51 Med Arm Bn
• 554 AG Bn
• 556 AG Bn
• 12 Brs Inf Rgt
• 133 Arty Rgt
Version 3-3-3 Arty Bn
Version 10-3-3 Arty Rgt
• Camion Organique

Folgore Airborne Division:
• Marqueur Divisionnaire
• 186 Para Inf Rgt
• 187 Para Inf Rgt
• 8 Para Assault Engineer Bn
• 185 Para Arty Bn

GGFF Inf Division:
• Marqueur Divisionnaire
• Mnfrto Arm Car Bn
• GGFF Inf Rgt
• 4 Lib Inf Bn
• 9 Inf Bn
• 136 Arty Rgt

Trento Inf Division:
• Marqueur Divisionnaire
• 61 Inf Rgt
Version Non Motorisé
Version Motorisée
• 62 Inf Rgt
Version Non Motorisé
Version Motorisée
• 46 Arty Rgt
Version Non Motorisé
Version Motorisée

Trieste Inf Division:
• Marqueur Divisionnaire
• 8 Brs Arm Car Bn
• 11 Med Arm Bn
• 65 Inf Rgt
• 66 Inf Rgt
• 21 Arty Rgt
• Camion Organique

Forces Allemande

Commandant et Unités non usuel :
• Le chef Rommel
• Le Chef DAK
• DAK Corps HQ
• Marqueur KG Bach
• Marqueur KG Crüwell
• Marqueur KG Gräf
• Marqueur KG Marcks
• Marqueur KG Schütte
• Marqueur KG Wechmar
• Marqueur KG 3 Aufk
• Marqueur KG Linau
• Marqueur KG Voss
• KStA Pz Bn
Version 3-5-8 Pz Co
Version 7-5-8 Pz Bn
• 556 Kor Bn
• 2-300 Oasis Co
• 6-300 Oasis Co
• 10-300 Oasis Co
• 12-300 Oasis Co
• 13-300 Oasis Co
• Hecker Amphibious Bn
• 778 Ldg Amphibious Co
• 707 IG Co
• 708 IG Co
• 287.Snd Commando Rgt
• 288.Snd Commando Rgt
• v.Könen Commando Co

Unités d'Artillerie :
• Afrika Arty Rgt
• 9 Werfer Bn
• 2-115 Arty Bn
• 408 Arty Bn
• 864 Arty Bn
• 911 Arty Bn
• 902 Arty Battery
Version 2-3-3
Version 2-3-5 Arm Arty
• 362 Mountain Arty Battery
• 363 Mountain Arty Battery
• 364 Mountain Arty Battery
• 4 Coastal Arty Battery
• 4-149 Coastal Arty Battery
• 523 Coastal Arty Bn
• 528 Coastal Arty Bn
• 529 Coastal Arty Bn
• 532 Coastal Arty Bn
• 4-772 Coastal Arty Battery

Unités d'Infanterie :
• Afrika PG Rgt
• Buhse Inf Rgt
• 3-255 Inf Bn
• 3-347 Inf Bn

Unités de PJ et Flak de l'Armé :
• 605 PJ Bn
Version 3-5-8
Version 4-5-8
• 606 AA Bn
• 612 AA Bn
• 617 AA Bn

Unités Terrestre Non Attaché de la Luftwaffe :
• 1-6 Flak Bn
• 1-18 Flak Bn
• 2-25 Flak Bn
• 1-33 Flak Bn
• 1-43 Flak Bn
• 1-46 Flak Bn
• 1-53 Flak Bn
• Lehr FJ Bn
2-5-3 Version
4-5-3 Version

5 Light Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 3 Arm Recon Bn
• 15 Krd Motorcycle Bn
• 1-5 Pz Bn
• 2-5 Pz Bn
• 2 MG Bn
• 8 MG Bn
• 200 Pioneer Bn
• 39 PJ Bn
• 1-75 Arty Bn
• 155 Arty Rgt
• Camion Organique

15 Panzer Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 33 Arm Recon Bn
• 15 Krd Motorcycle Bn
• 1-8 Pz Bn
Version 5-5-8
Version 6-5-8
Version 7-5-8
• 2-8 Pz Bn
Version 5-5-8
Version 6-5-8
Version 7-5-8
• 2 MG Bn
• 104 Inf Rgt
• 115 Inf Rgt
Version 6-5-3
Version 8-5-3
10-5-8 PG Version
• 33 Pioneer Bn
• 33 PJ Bn
Version (3)-4-3
Version 4-5-8
• 33 Arty Rgt
• Camion Organique

21 Panzer Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 3 Arm Recon Bn
• 15 Krd Motorcycle Bn
• 1-5 Pz Bn
Version 5-5-8
Version 6-5-8
Version 7-5-8
• 2-5 Pz Bn
Version 5-5-8
Version 6-5-8
Version 7-5-8
• 8 MG Bn
• 104 Inf Rgt
Version 6-5-3
Version 8-5-3
Version 10-5-8 PG
• 39 PJ Bn
Version (3)-4-3
Version (4)-4-3
• 305 AA Bn
• 200 Pioneer Bn
• 155 Arty Rgt
• Camion Organique

ZvB Afrika Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 580 Exploration Co
• 155 Inf Rgt
• 361 Inf Rgt
• 900 Pioneer Bn
• 361 Arty Bn
• Camion Organique

90 Light Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 580 Arm Recon Bn
Version 3-5-8
Version 4-5-8
• 190 Pz Bn
• 155 Inf Rgt
Version 6-4-3
Version 7-4-3
Version 9-4-6 PG
• 200 Inf Rgt
Version 6-4-3
Version 9-4-6 PG
• 361 Inf Rgt
Version 5-5-3
Version 6-5-3
9-5-6 PG Version

• 900 Pioneer Bn
• 190 PJ Bn
• 361 Arty Bn
• 190 Arty Rgt
• Camion Organique

164 Light Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 220 Arm Recon Bn
• 125 Inf Rgt
Version 6-3-3
Version 7-4-6 PG
• 382 Inf Rgt
Version 6-3-3
Version 7-4-6 PG
• 433 Inf Rgt
Version 6-3-3
Version 7-4-6 PG
• 220 PJ Bn
Version (4)-3-3
Version (5)-3-3
• 220 Pioneer Bn
• 220 Arty Rgt
Version 5-2-3 Bn
Version 15-3-3 Rgt

22 Air Landing Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 13 Krd Motorcycle Bn
• 16 Air Landing Rgt
• 47 Air Landing Rgt
• 65 Air Landing Rgt
• 22 Pioneer Bn
• 22 PJ Bn
• 22 Arty Rgt

Ramcke FJ Bde :
• Marqueur Divisionnaire
• Hüber FJ Bn
• Kroh FJ Bn
• vdH FJ Bn
• 2-7 Para Arty Bn

Forces du Commonwealth

Commandant et Unités non usuel :
• Le Chef O'Connor
• Le Chef Strafer Gott
• Le Chef Jock Campbell
• Le Chef Vyvyan Pope
• Tobruk Command HQ
• W.Desrt Corps HQ
• 1 Australian Corps HQ
• 10 Corps HQ
• 13 Corps HQ
• 30 Corps HQ
• LRDG Commando Bn
• Layforce Commando Bn
• 1 SAS Commando Bn
• 11 RM Marine Bn
• Alex A Fort Bde
• Alex B Fort Bde
• Cairo A Fort Bde
• Cairo B Fort Bde
• Cairo C Fort Bde
• Matruh Fort Bde
• 10 NZ RR Co
• 13 NZ RR Co
• BFM French Marine Bn
• BIM French Marine Bn

Unités Infanterie :
• Selby Inf Bde
• 3 Cldst Inf Bn
• 14 Inf Bde
• 16 Inf Bde
• 22 Inf Bde
• 22 Gd Bde
• 23 Inf Bde
• 161 Inf Bde
• 200 Gd Inf Bde
• 201 Gd Inf Bde
• 1 Greek Inf Bde
• 2 Greek Inf Bde
• Yugo Gd Inf Bn
• 1 Free French Inf Bde
• 2 Free French Inf Bde
• 1 Leg French Inf Bn
• 11 Czech Inf Bn
• 1 Sudanese Inf Bde
• Carp Polish Inf Bde
• 3 Ind Inf Bde
• 18 Ind Inf Bde
• 26 Ind Inf Bde
• 161 Ind Inf Bde

Arm Car où Unités de Cavalerie :
• Greys Arm Car Bn
Version 2-4-8
Version 4-4-8 Arm Recon
• KDG Arm Car Bn
• Royals Arm Car Bn
• 1 HCR Arm Car Bn
• 1 RAF Arm Car Co
• 2 RAF Arm Car Co
• 2 Derby Arm Car Bn
• 1 Spahis French Arm Car Bn
• 3 SA Arm Car Bn
• 4 SA Arm Car Bn
• 6 SA Arm Car Bn
• 7 SA Arm Car Bn
• 18 Ind Cavalry Bn
• Lancer Polish Cavalry Bn
• Skinner Indian Arm Car Bn

Unités Antichars :
• 3 RHA AT Bn
• 65 AT Bn
Version (2)-2-3
Version (5)-3-3
• 95 AT Bn
Version (2)-2-3
Version (5)-3-3
• 102 AT Bn
Version (2)-2-3
Version (5)-3-3
• 106 RHA AT Bn
• 149 AT Bn
Version (2)-2-3
Version (5)-3-3
• CAC French AT Bn

Unités Blindé :
• 3x Cap It Arm Bn
• 3 Hus Lt Arm Bn
• 24 Arm Bde
• 1 RTR Arm Bn
• 3 RTR Arm Bn
• 4 RTR Arm Bn
Version 6-4-3 Non-Reconstructible
Version 6-2-3
• 5 RTR Arm Bn
• 7 RTR Arm Bn
Version 6-5-3 Non-Reconstructible
Version 6-2-3
• 8 RTR Arm Bn
• 40 RTR Arm Bn
• 42 RTR Arm Bn
• 42 RTR Scorpion Co
• 44 RTR Arm Bn
• 44 RTR Scorpion Co
• 46 RTR Arm Bn
• 50 RTR Arm Bn

Unités d'Artillerie :
• F Coastal Arty Battery
• X Coastal Arty Battery
• 19 Hvy Coastal Arty Battery
• 202 Coastal Arty Battery
• 204 Coastal Arty Battery
• 206 Coastal Arty Battery
• 8 Fld Arty Bn
• 12 Fld Arty Bn
• 51 Fld Arty Bn
• 52 Fld Arty Bn
• 53 Fld Arty Bn
• 60 Fld Arty Bn
• 98 Fld Arty Bn
• 107 Fld Arty Bn
• 121 Fld Bn
Version 5-2-3
Version 5-3-5 Arm Arty
• 144 Fld Bn
• 146 Fld Bn
• 149 Fld Bn
• 7 Med Arty Bn
• 64 Med Arty Bn
• 68 Med Arty Bn
• 69 Med Arty Bn
• 1 RHA Arty Bn
Version Rouge
Version Jaune
• 2 RHA Arty Bn
Version Rouge
Version Jaune
• 4 RHA Arty Bn
• 5 RHA Arty Bn
• 11 RHA Arty Bn
Version Rouge
Version Jaune
Version 6-3-5 Arm Arty
• 104 RHA Arty Bn
Version 3-2-3 Sans Couleur
Version 5-2-3 Rouge
• 107 RHA Arty Bn
Version 3-2-3 Sans Couleur
Version 5-2-3 Rouge
• Bush Aus Arty Bn
• 1 Bn FF Arty Bn

1 Arm Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Marqueur d'Entraînement
• 12 Lcr Arm Car Bn
• 2 Arm Bde
Version 7-3-8
Version 9-3-5
• 22 Arm Bde
Version 7-4-8
Version 9-4-5
• 1 Support Bde

• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

2 Arm Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Marqueur d'Entraînement
• KDG Arm Car Bn
• 1 Arm Bde
• 2 Support Bde

7 Arm Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 11 Hus Arm Car Bn
• 3 Hus Lt Arm Bn
• 7 Hus Lt Arm Bn
• 8 Hus Arm Bn
• 1 RTR Lt Arm Bn
• 2 RTR Arm Bn
• 6 RTR Arm Bn
• 4 Arm Bde
Version 5-4-8
Version 9-4-6
• 7 Arm Bde
Version 7-4-8
Version 8-4-7
• 1 KRRC Inf Bn
• 7 Motor Inf Bde
• 2 Rifle Inf Bn
• 7 Support Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

8 Arm Division :
• Marqueur Divisionnaire

10 Arm Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 8 Arm Bde
• 9 Arm Bde
• 133 Inf Bde
Version demie Motorisée
Version Pleinement Motorisée
• Divarty Arty Bde

44 Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 131 Inf Bde
• 132 Inf Bde
• 133 Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

50 Inf Division:
• Marqueur Divisionnaire
• 69 Inf Bde
• 150 Inf Bde
• 151 Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

51 Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 152 Inf Bde
• 153 Inf Bde
• 154 Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

2 NZ Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Marqueur d'Entraînement
• 2 NZ Arm Recon Bn
Version 2-5-8 Rouge
Version 4-5-8 Jaune
• 4 NZ Inf Bde
Version Inf Bde
Version Armor Bde
• 5 NZ Inf Bde
• 6 NZ Inf Bde
• 28 Maori Inf Bn
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

6 Aus Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Marqueur d'Entraînement
• 6 Aus Arm Car Bn
• 16 Aus Inf Bde
• 17 Aus Inf Bde
• 19 Aus Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

7 Aus Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Marqueur d'Entraînement
• 18 Aus Inf Bde
• 21 Aus Inf Bde
• 25 Aus Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

9 Aus Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Marqueur d'Entraînement
• 9 Aus Arm Recon Bn
Version 3-4-8 Arm Recon
Version 4-4-8 Arm
• 20 Aus Inf Bde
• 24 Aus Inf Bde
• 26 Aus Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

1 SA Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Marqueur d'Entraînement
• 1 SA Inf Bde
• 2 SA Inf Bde
• 5 SA Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

2 SA Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• Marqueur d'Entraînement
• 3 SA Inf Bde
• 4 SA Inf Bde
• 6 SA Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

4 Ind Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• CIH Arm Car Bn
Version 1-3-6 Cavalry
2-4-6 Arm Car Bn
• 5 Ind Inf Bde
• 7 Ind Inf Bde
• 11 Ind Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

5 Ind Inf Division :
• Marqueur Divisionnaire
• 9 Ind Inf Bde
• 10 Ind Inf Bde
• 29 Ind Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

10 Ind Inf Division:
• Marqueur Divisionnaire
• Guides Arm Car Bn
• 20 Ind Inf Bde
• 21 Ind Inf Bde
• 25 Ind Inf Bde
• Divarty Arty Bde
• Camion Organique

Unités US :
• Le Chef Patton

2 Arm Division:
• Marqueur Divisionnaire
• 82 Arm Recon Bn
• 1-66 Arm Bn
• 2-66 Arm Bn
• 3-66 Arm Bn
• 1-67 Arm Bn
• 2-67 Arm Bn
• 3-67 Arm Bn
• 41 Mech Inf Rgt
• 14 Arm Arty Bn
• 78 Arm Arty Bn
• 92 Arm Arty Bn

Unités Egyptienne :
• Siwa Camel Bn
• Hauwasa Camel Bn
• n-FDA Ford Co
• s-FDA Ford Co
• FDA Ford Bn
• Mob F Cavalry Bn
• 1 MG Bde
• 1 Inf Bde
• 2 Inf Bde
• 3x ENRR RR Bn
• Port Engineer Bn
• Egypt Arty Bn
• 1 Lt Mule Arty Bn
• Camion Organique

Unités Arabe :
• TAML Mech Inf Bde
• Giarabub Senussi Bn
• Mechili Senussi Bn
• Msus Senussi Bn
• Tobruk Senussi Bn
• 1 Lib Arab Refugee Bn
• 2 Lib Arab Refugee Bn
• 4 Lib Arab Refugee Bn

Notes historiques

Cette section vous apporte des informations qui ont émergé pendant les recherches pour ce projet. J'ai voulu présenter ces informations ainsi pour ceux qui voulaient plus de détails pourront les trouver. Je me suis tributaires des contributions de Steve Rothwell, Dirk Blennemann, Mauro De Vita et Alessandro Massignani. Appréciez !

Le plan d'invasion de Malte

Le plan suivant a été soumis par le Maréchal Cavallero au maréchal Kesselring le 22 mai 42 (comme découvert par Mauro De Vita.)

Le plan a impliqué quelque 100.000 Soldats Italien et Allemand et la participation navale Italienne suivante :

2 BB de la classe Littorio de Naples
2 BB de la classe de Duilio, 4 Croiseurs Lourds, et 4 DD de Messina
4 DD de Reggio Calabria
5 Croiseurs Légers et 5 DD d'Augusta
3 Croiseurs Légers et 3 DD de Cagliari

Pour escorter les convois, les ports siciliens fourniront 20 vedettes lance torpille, 9 MAS, 3 vedettes, 1DD Allemand, un certain nombre vedettes lance torpille et des dragueurs de mines rapides Allemand. Les convois auraient été composés de 300 bateaux parmi lesquels il y aurait eu 10 bateaux de transport (1.200 hommes de capacité), 12 dragueurs de mines, et 10 remorqueurs.

La Regia Aeronautica aura du fournir 150 bombardiers, 160 avions d'assauts et 200 transports de la Sicile, 60 bombardiers torpilleurs de Pantelleria, 150 bombardiers et 40 chasseurs de Puglia-Calabre.

Ce qui suit a été édité comme « Operazione C3 : Malte » par le Bureau Historique de l'armée Italienne en 1990.

Phase I
1) Accroissement du blocus
2) Attaques aériennes massives contre l'Armée de l'Air du Commonwealth, les batteries anti-aériennes et anti-navire, les réservoirs d'eau, des EMs et les Points forts.

Phase II
1) Des attaques toujours plus massives sur les objectifs précédents.
2) Opérations aéroportées avec la Folgore et une division de parachutiste Allemande dans la Zone de Dingli-Zurriek.
3) Renforcement de la tête de pont par l'arrivée d'autres forces terrestres par la mer dans la baie de Mersa Sirocco.
4) Occupation de l'île de Gozo par une Division infanterie.
5) Diversions :

a) Attaque de planeur sur Ft. Benghaisa renforcé par la mer avec des commandos, de l'infanterie légère et des chars.

b) Bombardement lourd et occupation de la péninsule de Delimara.

c) Support au sol continu de la Luftwaffe et de la Regia Aeronautica.

d) Démonstrations dans Mellieha, Maddalena et la baie de Tuffieha.

e) Parachutage de faux parachutistes près de Gargur et de Zeitun.

Forces d'invasion :
Marsa Sirocco :

Assaut de planeur sur Ft. Benghaisa : 300 hommes

La nuit par la Mer : 1.900 hommes, 18 motos

Par la Mer contre la Péninsule de Delimara : 80 hommes

Dingli-Zurriek :

Par Air : la Folgore et la 7ème division de FJ en trois groupes

Par la Mer :
• Division Friuli : 10.000 hommes, 150 motos, 30 camions légers, 24 tracteurs, 16x 20mm, 24x 47/32, 24x 75mm, 8x 65/17, 54x mortiers de 81mm.
• Division Livorno : 9.850 hommes, 170 motos, 24 camions légers, 24 tracteurs, 24x 20mm, 24x 47/32, 24x 75mm, 19x canons d'assaut de 47mm, 63x mortiers de 81mm.
• 30ème EM de corps d'armée : 1.100 hommes, 60 motos
• Régiment de Marine San Marco (moins un Bn): 2.000 hommes
• 10ème Raggruppamento Corazzato Cie. 675 hommes, 230 motos et 8x Canons d'assaut 75/18.

Île de Gozo :
Par la Mer :
• Division Superga : 9.200 hommes, 150 motos, 8 camions légers, 8 tracteurs, 16x 20mm, 44x 47/32, 8x 75mm, 63x mortiers de 81mm.
• Un Bn du Régiment de Marine San Marco
• Une Bn de troupes du CCNN

Débarquant après le jour X comme approprié :
• Division Assietta : 9.000 hommes, 26 motos, 62 camions légers, 12 tracteurs, 16x 20mm, 24x 47/32, 20x 75mm, 45x mortiers de 81mm.
• Division Napoli : 8.900 hommes, 26 motos, 76 camions légers, 20 tracteurs, 8x 20mm, 24x 47/32, 20x 75mm, 45x mortiers de 81mm
• EM du 16 corps d'armée et artillerie de corps : 3.200 hommes, 90 motos, 4 véhicules, 50 camions, 36 tracteurs, 24x 105/28, 12x 149mm.
• Troupes restantes de la Livorno et de la Friuli : 800 hommes, 20 motos, 10 camions légers, 15 tracteurs, 19x 47/32, 12x 100/17
• 10ème Ragg restant. Cor. Cie. et les Troupes du Tattico Superiore Commando : 3.800 hommes, 71 motos, 122 camions légers, 21 tracteurs légers, 60 camions spéciaux, 12 tracteurs, 12x 75mm, 6x 90/53

En Réserve :
• Division La Spezia.

Sur les potentiels du terrain et de débarquements de l'île, Thomas Scheben écrit :

Je connais les îles comme ma propre poche [Le Dr Scheben représente une fondation Allemande en Egypte et à Malte] et je ne connais aucunes pistes terrestre où les planeurs pourraient se poser sans se briser dans un mur en pierre. La surface extrêmement approximative aurait causé des pertes de saut de 30-40% sans résistance. Les terrains d'aviation de Luqa et Ta' Qala auraient été naturellement fortement défendus par la DCA.

L'attaque maritime serait également risquée, puisque la majeure partie de la côte consiste En des falaises escarpées de plusieurs centaines de mètre de hauteur. Seulement quelques plages de sable sont disponibles et la plupart d'entre elles ont seulement 50-70m de profondeur avant une falaise escarpée.

Je pense qu'une invasion pourrait avoir été couronnée de succès par une attaque surprise juste après que l'Italie ait déclaré la guerre. Une fois que Cunningham et que Churchill ont décidé de défendre l'île comme une forteresse, elle pourrait seulement avoir réussi si la stratégie de l'Axe pour nier le ravitaillement (en particulier en munitions AA) par de continuelle attaque aérienne aurai put fonctionner. Dans ce cas, les autres ravitaillements (particulièrement le carburant pour avion, bateaux, et les usines électriques) auraient été épuisés. Dans ce cas, l'île se serait rendue. Pendant l'été 1941, l'Axe était plus proche que l'ont à cru ; si le convoi « Pedestal » n'étais pas arriver dans « Grand Harbor », la fin serait venue quelques semaines plus tard. La Luftwaffe a coulé plusieurs bateaux du convoi, mais a ironiquement manqué le pétrolier « Ohio » et les munitions utiles.

Le Grand Mufti

Indiqué dans les évènements aléatoires, est l'expédition pour amener le Grand Mufti à Jérusalem. Comme figure historique assez peu connue (à l'ouest), j'ai demandé au groupe de recherche pour compiler certain détail sur lui. Thomas Scheben pouvait fournir le récit suivant.

Le Grand Mufti Hdj Amin Al-Hussaini (1895-1974) était un membre d'un des clans les plus puissants en Palestine. Yassir Arafat est l'un de ses parents éloignés, autre Hussainis (par exemple Al-Hussaini de Faisal) qui joue toujours un rôle dans la politique Palestinienne et Jordanienne.

Après avoir servi en tant qu'officier Ottoman pendant la Première Guerre Mondiale, il est devenu un disciple dans la Loi et la théologie islamique. La dissolution de l'empire Ottoman et de l'abolition de toutes les vieilles autorités religieuses a rendu nécessaire d'établir des institutions pour fournir des conseils religieux et des autorités légales sur la loi islamique (Sharia) dans les états, colonies, et territoires lui descendant.

Le bureau colonial britannique a fait de Amin Al-Hussaini le Grand Mufti de Jérusalem pendant leur Mandat de 1921 en Palestine Jordanie ; son prédécesseur était également un Al-Hussaini. Il a lutté pour le commandement des Arabes Palestiniens et c'est mis lui-même au-dessus de la résistance à l'immigration juive et a été aussi de plus en plus opposée aux Anglais. Il était la force conductrice derrière la violence émergeante dans les années 20 et 30, abattant probablement plus d'adversaires politiques arabes que de juifs. Quand il a rejoint la grande rébellion de 1936-39, les Anglais l'ont arrêté, mais il c'est échappé et c'est sauvé à Beyrouth.

C'est un exemple impressionnant de la rivalité Franco-britannique dans le Moyen-Orient, puis il (à ce jour une des figures politiques principales dans le Nationalisme Arabe) a continué ses activités dans le territoire contrôlé par les françaises. L'apparition de la deuxième guerre mondiale, cependant, a réuni les plus proches alliés et le Mufti a dû encore se sauver ; cette fois à Bagdad. Voici qu'il a joué un rôle central dans le coup d'état des dirigeants nationalistes contre les Anglais. Quand la courte guerre contre les Anglais a été perdue, il s'est sauvé à Berlin.

Le Muftis a été bien reçus par Hitler et il a supporté les efforts Allemand pour augmenter les Légions SS des populations islamiques des Balkans et de l'URSS. Il était Instrumentalisé par la propagande anti-britannique des Allemand qui a visé le Moyen-Orient arabe. Ce qu'il n'a pas su était que les Allemands avait déjà promis l'Egypte aux Italiens et certainement n'ont eu aucune des intentions d'établissement du rêve du Mufti de l'empire indépendant Pan Arabe. Ils auraient put essayer de le réinstaller à Jérusalem ; mais ils n'auraient été probablement pas assez stupides pour autoriser la figure la plus charismatique du mouvement contemporain du nationalisme arabe à le faire. Ce serait apparenté de faire de Joseph Staline le gouverneur d'une Russie occupée par les nazis. Une chose, cependant, est certaine : Pas un juif ne se seraient échappé des griffes du Mufti.

Il a échappé au sort malheureux du 3ème Reich et atteint la Palestine avec le soutien des Français. Il a essayé de regagner le commandement du mouvement nationaliste Palestinien. La guerre désastreuse de 1948 l'a conduit encore à l'exil et privé les clans de leur légitimité politique traditionnelle. Amin a graduellement perdu toute l'influence exceptée dans les Cercles Pan Islamiques. Il a passé les 15 dernières années de sa longue vie à Beyrouth ; il a visité l'est de Jérusalem pour la dernière fois quelques semaines avant la guerre de 1967.

Unités autour du Mufti ; « Centro A » et « Reparto Wanda "

Le 1er mai 42, le Centro « A » (Arabe) était formé en tant qu'unité commando mixte Italo-arabe. Elle est à l'origine composée de 14 hommes de l'armée Italienne, de 7 Carabinieri Italien, et 6 Cadres mixte d'Italien et indigène venant des contrés arabes. Vers la fin d'août 1942, elle a eu 15 officiers, 12 NCOs, 80 soldats Italien et 68 volontaires arabes. La Centro « I » (Italien) était l'unité soeur du groupe arabe composé d'indigènes Italiens.

Le 18 août 42, le Grand Mufti a visité le Centro A. Il a voulu choisir des soldats de cette unité qui devaient l'accompagner en Egypte et en Palestine dans le sillage de la victoire probable des Italo-allemand et formeront les cadres d'une Armée Arabe.

Le 5 septembre 42, la Reparto Missione Speciale formé sous le Capitaine Tellini. Cette unité a été chargée de la tâche de l'escorte du Mufti en Egypte. Le 23 oct. 42, le Centro A a été renommé Gruppo Formazioni A avec 25 officiers, 39 NCOs, 271 soldats Italien et 100 volontaires arabes. Il a été organisé dans :

- 1er Reparto « Wanda » (5 sections d'Arabes)
- Guide de Reparto ; Esploratori (3 sections d'Italiens, dont une était réellement envoyé en Afrique)
- Reparto Missione Speciale (L'escorte du Mufti)

Ces unités déployées à Naples pour se préparer à la mission de l'escorte du Mufti, mais ceci étaient devenues impossibles après El Alamein. Le 15 août 43, Gruppo Formazioni A (moins une compagnie) est devenue Battaglione d'Assalto Motorizzato (Bataillon d'assaut motorisé.) Ce bataillon a été localisé près de Rome et après le 8 septembre 43 il s'est associé dans la lutte contre les Allemands.

Brigades Renforcés ; les atermoiements d'organisation du Commonwealth

Certainement une clef des temps difficile qu'ait eu la 8ème armée en faisant face l'armée Italo-allemande en Afrique du Nord inclus l'incompréhensible désordre d'organisation que l'armée commis pendant cette période. Pas que seulement étais le modèle différent de développement entre les Divisions d'infanterie et blindé (peut-être pas étonnant), mais, parmi les divisions blindées, pas deux étaient identique. L'infanterie est plutôt simple. Elles ont été organisés dans des Brigades Renforcées dès le début (bien, qu'excepté la 4ème Indien qui a consolidé son artillerie pour la première campagne) jusqu'à ce que Montgomery mette un terme a cela en août 1942.

Dans les divisions blindé, nous même avons un cas différent pour chaque division. Le format généralisé, sujet à beaucoup de variation est : A) Brigades de blindé sans unités d'artillerie et groupe de soutien, B) Bdes Blindé avec artillerie et un Groupe de Brigade d'infanterie Motorisé renforcée, C) Une Brigade Consolidé d'artillerie et de Bdes blindé/Inf sans artillerie. La 7ème Arm Division débuta sans la formation de brigade renforcé dans le blindé, mais avec un groupe de soutien. Plus tard, serons ajouté l'infanterie et l'artillerie aux brigades blindé (constituant des brigades renforcées), enlevant du Groupe de Soutien une partie de son artillerie (créant la 7ème Motor Brigade) et puis consolident finalement l'artillerie sous les ordres de Monty quand les brigades renforcés seront éliminé. La 2ème Arm Division arrive avec la Brigade de Soutien en place, se comporte atrocement au printemps de 1941 puis est congédié avant que les changements qui ont affecté la 7ème division blindée ne soient effectués. La 1ère Arm Division commence avec la structure de Groupe de Support, adopte les Brigades Renforcées pour les Brigades Blindées, mais dans le procédé n'obtient pas une Brigade Motorisé comme l'eu la 7ème. Pour terminer, la 10ème Arm Division est apparus après tous ces changements métamorphiques, mais n'a pas sa propre composante d'infanterie. Le temps passant, la 200/201 Gds Motor Bde a été par association d'infanterie de la 1ère Arm Division, bien que pas un attachement formelle. Plus tard, la 133 Lorried Infanterie Brigade était à ré attribué (volé ?) de la 44ème Inf Division pour compenser ce manque par davantage de condition permanente.

En février 1942, le Commonwealth a réorganisé ses brigades de blindé dans les Brigades Renforcés en ajoutant des bataillons de RHA et d'infanterie à leur organisation habituelle. Ceci est reflété dans le transfert facultatif des Brigades Blindées du Commonwealth de Blindé « Jaune » au Blindé « Rouge » (pas de Connotations russes, merci.) Même ce procédé plutôt simple n'est pas en dehors d'exception ; parmi ces changements est la 2ème Arm Bde et la 9ème Arm Bde. La 2ème Arm Bde avait de l'infanterie attachée depuis Octobre 1940 (par conséquent le pion pour cette unité n'est jamais imprimée en tant que Blindé « Rouge » et existe en tant que Blindé « Jaune ».) La 9ème Arm Bde, d'une part, n'avait jamais obtenu un bataillon d'infanterie. Tandis que la singularité de cette unique brigade est ignorée dans le transfert facultatif, les puristes sont libres de se rappeler que toutes leur brigades de

blindé sont maintenant considérées blindé « rouge », en attendent la 9ème est pour toujours un blindé « Jaune ».

Montgomery a mis une fin à tout ce non-sens en août 1942 par la consolidation de l'artillerie de division dans des brigades de leur possession (les brigades blindées ont gardé leur infanterie organique). Cette consolidation a donné aux brigades d'artillerie de division environ 96 canons de 25 ldr tous sous le contrôle direct du QG de division ; la puissance de feu qui était bienvenu dans l'offensive de type Première Guerre Mondiale que Monty avait projetée pour El Alamein.

La colonie Libyenne Italienne

Pendant la WWI, la présence Italienne en Libye a été réduite aux principales villes le long de la côte. La conquête de l'intérieur a eu lieu pendant plusieurs années et c'est seulement terminé avec la défaite des Tribus de la Cyrénaïque en 1931. Les Senussi étaient les adversaires les plus durs, en partie en raison de l'aide qu'ils ont reçu de l'Egypte. Pour arrêter ce flux de support les autorités Italienne ont construit « un mur » de 270 kilomètre de fil de fer barbelé le long de la Frontière Egypto-libyenne.

En 1931 avec la pacification définitive de la population de la Cyrénaïque, le gouvernement fasciste a établi une « Ente par La Della Cirenaica de Colonizzazione " (Agence de colonisation de la Cyrénaïque). Ils ont construit quatre villages ruraux en 1933 pour un total de 1.050 personnes.

Le Maréchal Balbo arrivé comme gouverneur en 1934. Bien qu'il soit envoyé là par Mussolini parce qu'il devenait « trop populaire » en Italie (en d'autres termes, il a été exilé), Balbo a pris son poste au sérieux et a commencé une réelle et une très intelligente modernisation de sa colonie et de ses habitants. La Tripolitaine et la Cyrénaïque, entités administratives jusque-là séparées, ont été réunis. Graziani, le « conquérant » de la Cyrénaïque, a été envoyé à la maison en Italie car il était trop impopulaire auprès des Arabes. Les camps de prisonniers étaient fermés et les prisonniers politiques libérés. Les voyages annuels vers la Mecque permis, beaucoup de mosquées ont été bâtis ou reconstruite (en utilisant l'argent des Senussi précédemment pris) et l'Islam a été généralement encouragé.

De nombreuses écoles ont été bâties pour les Arabes et en 1940, il y avait 971 écoles servant presque 50.000 étudiants arabes. Balbo a institué le lycée pour la Culture Islamique pour former des professeurs et des fonctionnaires arabes pour l'administration publique. Il a également fondé l'école pour Infirmières Arabe (résolvant la question épineuse pour les femmes musulmanes malades), le GAL (Gioventu Araba del Littorio), les tribunaux islamiques pour les musulmans et les tribunaux hébraïques pour les juifs (les juifs ont chaudement supporté Balbo parce que son aversion au Lois nazi anti-juive en Allemagne étais bien connue). Balbo a encouragé le retour vers la Libye de plusieurs milliers d'exiler en Tunisie et en Egypte. Ce procédé soucieux de la pacification a été généralement bien reçue par les Arabes et a été à la base de l'émigration massive prévue de colons Italien vers la Libye.

En 1935 la « Delle Truppe de Regio Corpo Coloniali " (Corps Royaux des troupes Colonial) ont été formées. Celle si est composé de cinq régiments d'infanterie, sept bataillons Sahariens, deux bataillons motorisés Sahariens, deux régiments d'artillerie, et deux bataillons de parachutiste (plus tard combinés dans un seul). La construction a commencé sur les 1.900 kilomètres de long de la Via Balbia (baptisé du nom de Balbo après sa mort en 1940). Une autre route de 641 kilomètres de long était construire pour raccorder Tripoli à Ghadamès.

En 1936, Tripolitaine a été frappé par une sécheresse dévastatrice. Balbo a organisé un transfert colossal de 300.000 animaux vers la Cyrénaïque à l'aide de 50 bateaux de transport. Les animaux sauvés sont revenus vers une Tripolitaine reconnaissante en 1937 par l'intermédiaire d'un itinéraire terrestre où beaucoup de point d'eau et de ravitaillement avait été organisé le long du chemin. Tous ceci était fait pour les Arabes gratuitement. Après cet épisode, la popularité de Balbo dans le monde Arabe était à son sommet.

En 1938, 20.000 colons Italien arrivèrent en Libye avec encore 10.000 colons en 1939. Pour le mois de juin 1940, environ 4.000 familles Italienne habitaient en Tripolitaine avec en plus 2.200 en Cyrénaïque pour un total de 39.000 ressortissants Italien.

La politique raisonnable de Balbo (un des très rares esprits lumineux dans le Régime Fasciste) a fait que les Libyens (excepté une grande partie des Senussi très rudement traité) soit fidèle à l'Italie. Ceci explique pourquoi les troupes Libyennes se sont bien battus sous les bannières Italienne, même lorsque la cause fasciste était clairement perdue. Les dernières troupes libyennes, toujours étonnamment fidèle, ont été envoyés à la maison avec beaucoup de remerciement quand les restes de l'Armée l'Italo-allemande a franchi la frontière de la Libye vers la Tunisie.

Les fonds de l'armée contemporaine Libyenne peuvent être trouvé dans la Force Arabe libyenne (populairement connue sous le nom de l'Armée Senussi) de la deuxième guerre mondiale. Peu de temps après que l'Italie soit entré en guerre, un certain nombre de chefs libyens vivant en exil en Egypte ont invité leur compatriotes pour organiser eux même des unités militaires et rejoindrent les Anglais dans le combat contre les puissances de l'Axe. Quatre bataillons ont été éventuellement formés et ont été au début conçu pour la guérilla dans les montagnes de la Cyrénaïque En raison de la mobilité élevée requise dans la guerre du désert, ces unités ont été normalement utilisées comme garnison des installations militaires et de prisonniers. Un bataillon, cependant, a participé au combat près de Tobrouk.

Après que la Grande-Bretagne réussie à occuper les territoires libyens, le besoin des Anglais d'entraîner et d'équiper les bataillons Senussi a semblé être terminés. Les Senussi, cependant, étaient peu disposés à se congédier et la majorité de ses membres se sont arrangé pour se faire transférer dans les forces locales de police en Cyrénaïque sous Administration militaire britannique. Quand la Libye obtint son indépendance gagnée en 1951, les vétérans de l'armée Senussi original ont formé le noyau de l'Armée Royal Libyenne.

Les Unités Yougoslaves

Après la chute de la Yougoslavie, les Anglais pouvaient évacuer autour 1.000 hommes. Ces hommes ont été formés (à Amman, Trans-Jordanie) dans la « King's Guard » ou Bataillon d'Infanterie Royal de la Garde Yougoslave. Ceci n'était d'aucune façon une unité d'élite. Encore 2 officiers et 14 hommes ont été envoyés à la 10ème Unité Interalliée pour des opérations spéciales dans la Yougoslavie occupée par les Allemand.

Environ 700 hommes de l'Armée de l'Air Yougoslave ont également été formés à Amman. Durant l'année 1944, la RAF a formé deux Escadrons de chasse Yougoslave (Numéro 352 le 22 Avril 44 et Numéro 351 le 1er juillet 44). De bases en Italie, ces deux escadrons ont combattu sur la Yougoslavie pour assister l'effort des partisans.

L'Armée Égyptienne

Avant la WWII, le service militaire était forcé pour les hommes entre l'âge de 19 et 27 ans, mais en raison de la taille limitée de l'armée d'Égyptien ; 23.000 en 1939 ; purent être enrôlés réellement. Pendant la deuxième guerre mondiale, l'armée Egyptienne c'est agrandi pour atteindre environ 100.000 hommes. La Grande-Bretagne a maintenu une influence intense dans le domaine militaire et lui a procuré l'équipement, l'instruction, et le support technique. En vertu du traité de 1936, les troupes britanniques sont restées en Egypte pour défendre le canal de Suez.

L'Egypte a rompu ses relations avec les puissances de l'Axe peu après le commencement de la 2ème Guerre Mondiale, mais est resté techniquement neutre jusqu'à pratiquement la fin de la guerre. Certains Égyptiens ont effectué des missions de patrouille aérienne avec des avions britanniques pilotés par des pilotes britanniques pendant la guerre et la marine Égyptienne a participé avec des Vedettes ravitaillées par les Britanniques. Les

Égyptiens ont été utilisés principalement pour des buts de gardiennage et des tâches logistiques, plutôt que pour le combat. Quelques officiers Égyptien ont favorisé l'Allemagne en tant que moyens pour mettre fin à l'influence des Anglais dans leur pays. Par exemple, les Anglais ont emprisonné Anwar Sadate en raison de ses activités Pro allemandes. Averti de tels sentiments, les Anglais étaient peu disposés à l'utilisation d'unités Égyptienne dans tout rôle actif au combat ; même après que le Roi Farouk a déclaré la guerre contre l'axe en février 1945.

Rommel n'a pas pris en considération l'Armée Égyptienne comme facteur quand il a projeté son invasion de l'Egypte. Des officiers Vétéran Égyptien interrogés ont été d'accord que leur armée n'était pas de la partie sous qu'elle prétexte que ce soit pour une force occidentale contemporaine. Elles n'étaient pas capable de conduire des opérations mobiles quel que soit l'échelle et n'aurait pas survécu à une rencontre avec une force mobile. Elles pourraient être dans un certain but utile si bien retranchés, supporté par l'artillerie, et dans une défense statique. Dans une mission offensive, elles auraient probablement défailli.

La raison principale de ceci était le manque de formation donnée aux officiers au sujet de telles missions. Les troupes soudanaises utilisées dans l'administration de zone de frontière (Garder la frontière) étaient efficaces et de féroces combattants. Un des anciens officier formés de la FDA rapportes que leur équipement n'était pas adapté dans la tâche de combattre des armées régulières actuel.

La composition de l'armée Égyptienne comme découverte par Steve Rothwell dans les archives du Musée du RAC dans un box d'enregistrement de la 7ème Arm Division conservé intact depuis la guerre…

Mobile Force Brigade
- Une Compagnie de Char Léger
- Une Batterie d'Obusiers de 3.7
- Une Compagnie de MG

Détachement d'Administration de la Zone Frontière Nord
- Une Compagnie Légère d'Infanterie monté dans des Pick-up Ford

Détachement d'Administration de la Zone Frontière Sud
- Une Compagnie Légère d'Infanterie monté dans des Pick-up Ford

Détachement Principale d'Administration de la Zone Frontière
- Trois Compagnies Légères d'Infanterie monté dans des Pick-up Ford

1er MG Bde
- Deux Bataillons MG

Bn d'Artillerie Égyptienne
- Deux Batteries 25 ldr
- Une Batterie de 105mm

1ère Infanterie Bde
- Deux Bataillons d'Infanterie
- Un Bataillon MG

2ème Infanterie Bde
- Deux Bataillons d'Infanterie

1er Bataillon d'Artillerie légère Égyptienne
- Un Bataillon d'Obusier de 3.7 pouces transporté par Mules

Corps de Chameau Égyptien (les bataillons détaché se sont déployé partout dans l'Egypte méridionale et dans le Soudan, deux sur la carte)
- Bataillon de Chameau de Siwa (gardant l'Oasis de Siwa)
- Bataillon de Chameau de Hauwasa (gardant la Pyramide de Hausawa et la zone cultivée)

Pour l'Armée de l'Air Royale Égyptienne, nous avons de l'histoire des forces armées de l'Egypte, 1914-1945 traduit de l'arabe par Thomas Scheben) ce qui suit :

Mai 1940
1er Escadron (Support Terrestre) : 15 Lysanders
2ème Escadron (chasseur) : 18 gladiators
4ème Escadron (bombardier) : 6 Audax
5ème Escadron (chasseur) : 18 gladiators

Mai 1941
1er Escadron (Support Terrestre) : 17 Lysanders
2ème Escadron (chasseur) : 16 gladiators
3ème Escadron (remorquage de cible) : 1 tigre Moth, 1 Anson Avro 652
4ème Escadron (bombardier) : 10 Audax
5ème Escadron (chasseur) : 17 gladiators
École de vol : Plusieurs types

Quelle était la valeur de ces troupes ? Quelques citations mettent en évidence l'évaluation contemporaine.

Le major A. W. Sansom (A la tête de la Branche du Caire des Services Secret Britannique, 1940) rapports aux commandement britannique :

« Le moral des troupes égyptienne est au niveau le plus bas possible. C'est peu probable de la lever à moins que nous soyons vaincus dans la bataille, dans cet éventualité il est presque certain qu'elle passera chez l'ennemi. Si Mersa Matruh est attaqués, ils ne résisteront pas, mais auront probablement la volonté d'aider les attaquants. Notre position doit être plus forte sans elles, même si des remplacements ne sont pas disponibles. »

Le point de vue Égyptien est reflété dans le principal journal quotidien national (Al-Ahram) du 19 septembre 1940 dans une citation de l'ancien premier ministre Égyptien Ismail Sidqi :

« L'offensive Italienne n'est pas une agression contre l'Egypte, mais contre un autre belligérant sur le territoire occupé d'une troisième puissance. »

Encore du Major Sansom, cette fois de ses mémoires :

« La plupart des observateurs britanniques, incluant moi-même, pensée que la valeur de l'armée égyptienne en tant que force de combat était négligeable. Les officiers, dont le principal le Prince Daoud (Commandant en Chef de l'Armée) ont peu de contrôle, passe le plus de temps avec leur épouses dans l'hôtel Cecil à Alexandrie, et sont pleins de ressentiment contre leur dur vie dans le désert. Les troupes, qui ont vécu dans un régime effroyable de potage de haricots secs et de la lentille (note du concepteur : c'est toujours le cas aujourd'hui), avec un morceau de viande de temps en temps, considèrent les officiers avec une haine envieuse et étaient prêts pour tirer les premiers coups de feu dans leurs dos. Comme tous les officiers se rendaient bien compte de ceci, c'était une tradition d'aboutir par derrière. Les officiers et les hommes ont même paniqué dans les raids aériens et c'était parmi les troupes Anglaise une plaisanterie courante, que les campements Égyptien se déplaçaient davantage sur la route côtière après chaque raid important. »

C'est un des mythes héroïques qui circulaient dans l'Egypte de Nasser qui reçu l'ordre d'aller à la frontière par Churchill, le plus jeune des dirigeants a été profondément humiliés et a réellement considéré de commencer une révolution. La vérité est que la force entière a été enchantée d'obtenir d'être loin du combat et du désert. Tous ces jeunes officiers pourraient parler comment ils sont revenus dans des quartiers confortables et allumer les lumières.

Qu'elle aurai été la valeur de l'Armé Égyptienne pendant la deuxième guerre mondiale ? Réponse : Pas grand chose, indépendamment de quel côté elle aurai choisi de combattre. Cette évaluation a été vérifiée dans les performances atroces de l'armée Égyptienne en 1948 et 1956.

Unités Fictives Britanniques de Char

Ce qui sui a été établi en tant que bataillons fictifs de char en tant qu'élément des plans de déception du Commonwealth.

Unité	QG de Contrôle	Dates	Localisation
37 RTR	GHQ MEF	Juin 41 à Oct. 42	Egypte/Libye
38 RTR	GHQ MEF	Juin 41 à Août 41	Palestine
	GHQ MEF	Septembre 41- Nov. 41	Egypte/Libye
	8 Armée	Déc. 41 à Oct. 42	Egypte/Libye
39 RTR	GHQ MEF	Juin 41 à Juin 42	Palestine
	74 Arm Bde	Août 42 à Mai 43	Egypte/Libye/Tunisie
101 RTR	BTE	Déc. 41 à Jan. 42	Egypte/Libye
	8 Armée	Fév. 42 à Juin 42	Egypte/Libye
	74 Arm Bde	Août 42 à Août 43	Egypte/Libye/Tunisie
102 RTR	BTE	Jan. 41 à Nov. 41	Egypte/Libye
	8 Armée	Déc. 41 à Juin 42	Egypte/Libye
118 RTR	13 Corps	Octobre 42	Egypte
124 RTR	13 Corps	Octobre 42	Egypte

Le 74 Arm Bde était un simulacre comportant les 39 et 101 RTR bataillons fictif. Il a été formé le 5 juillet 42.

Tandis que ce n'étais pas une brigade fictive de char, il convient de noter que le 1er Arm Bde est revenus de Grèce sans aucun char et a fonctionné le reste de la campagne comme unité de réception d'inspection/formation pour les unités blindées et leurs véhicules. Elle apparaît dans quelques OOB plus tard dans la campagne et était une unité (en sorte) alors, mais n'était plus jamais une unité réelle de combat. Le plus proche où elle le serai devenue était à Gazala (entièrement organisé et équipé de trois bataillons de blindé), mais pendant le combat on a décidé de cannibaliser la brigade pour garder la force des autres unités plutôt que pour utiliser la 1ère Arm Bde comme une unité de combat réel.

Les Raggruppamentos Italien

Un certain nombre de formations de courte durée ont existé dans l'armée Italienne jusqu'à l'effondrement de l'armée d'invasion Italienne en Egypte à la fin de 1940/début 1941. Voici quelques conditions particulières les concernant :

• **Groupe Bergonzoli.** Formé suite à la chute de Bardia avec le II/86 Sabratha, le 18ème Bataillon Libyen, le 1er Bataillon parachutiste Libyen, un bataillon de troupe improvisé de zone arrière, la 60ème Brs Compagnie de Moto, une section de char M-11 et deux véhicules blindés (5.000 hommes). Dans les premiers jours de février, Bergonzoli a mis sous son commandement les 3ème et 4ème Bataillons de Char Moyen, le 60ème Bataillon de Char Léger, une section de véhicule blindé, une compagnie de Moto de la Savona, une batterie de 105/28 et une batterie de 75mm (2.500 hommes).

• **Groupe Bignami.** Un groupe mobile formé le 22 Jan. 41 en utilisant les 25ème et 27ème Bataillons MG, un bataillon du 10ème Régiment d'Artillerie (Bologna), le 6ème et le 21ème Bataillons de Char Moyens.

• **Groupe Moech.** Une colonne formée le 2 fév. 41 avec les 3ème et 4ème Bataillons d'Artillerie du 20ème Régiment d'Artillerie, le I/86 Bataillon d'Infanterie, une Compagnie de MG, une compagnie de 65/17, une compagnie de 47/32 et quatre sections de 20mm AA.

• **Groupe Piana.** Un bataillon de 75/27, un bataillon de 105/28, un bataillon d'artillerie mélangé (1.800 hommes).

Chacun de ces groupes a été détruit dans la retraite défensive à partir Tobrouk jusqu'à et y compris à Beda Fomm.

Ces Etranges Petite Unités de Garnison …

Ainsi bien que les OOB de ces petits types ne soient pas un secret, ici elles sont justes pour des petites garnisons du 30A Settore (QG dans Giarabub) :

Giarabub
- Une Compagnie d'Infanterie
- Une Compagnie d'Automitrailleuse
- Le 3ème Bataillon Libyen de MG de Forteresse (quatre compagnies de MG fixe)
- Une Section AC Renforcé (6x canons AC de47/32)
- Une Section AA Renforcée (6x canons de 20mm AA)
- Une Section de Canon d'Infanterie (2x canons de 65/17)

EL Garn ul Grein
- Une Compagnie d'Infanterie
- Une Section de MG
- Une Section (4x canons de 47/32)
- Une section AA (2x canons de 20mm AA)

Bir Scegga (Fort Maddalena)
- Une Compagnie d'Infanterie
- Une Compagnie de MG
- Une Batterie d'Artillerie de Campagne (4x canons de 75/27)
- Une Section AC (4x canons de 47/32 AC)
- Une Section AA (4x canons de 20mm AA)

Davantage à l'ouest, et ne faisant pas partie de la 30A Settore, est la garnison de l'oasis de Jalo :

Gialo (épellation Italienne de Jalo)
- Un Bataillon de MG
- Un Bataillon Libyen de Remplacement
- Une Compagnie AC (12x canons de 47/32 AC)
- Une Section AA (4x canons de 20mm AA)
- Une Compagnie Saharienne

La Division Blindée Libyenne

Tandis que jamais tout à fait formé, la 1ère Division Blindée Libyenne était dans un procédé d'assemblage pendant l'hiver 1940 et les premiers mois de 1941. Elle devait être basé sur la Brigade Blindée Babini (1 Med Arm Bn, 3 Med Arm Bn, 21ème Light Arm Bn, 60 Light Arm Bn), 10 Brs Infantry Rgt, 12 Artillery Régiment (attribué à nouveau de la Savona), et le Provisional Motorcycle Bataillon. Puisque le 10 Brs Infantry était tombé dans un guet-apens avec ses camions quand il a essayé de rejoindre la brigade Babini, la formation n'a jamais été complétée. Si, cependant, vous parvenez à les mettre tous ensembles dans un seul endroit, sentez-vous libre de vous donner vous-même une petite tape sur le dos pour avoir généré l'hypothétique 1ère Division Blindée Libyenne.

Le Général Pietro Maletti

Le Général Pietro Maletti était un officier d'une expérience coloniale considérable, beaucoup de son service se passa sous le maréchal Graziani, le Chef de l'Etat Major de l'Armée Italienne. Graziani a pris la suite du gouvernorat de Balbo en Libye.

En novembre 1935, Maletti a commandé une colonne motorisée de l'Armée de Graziani pendant l'invasion de l'Ethiopie. Tout en poursuivant un ennemi en retraite, il a foncé contre une force Éthiopiennes enterré et a été contre attaqué. Maletti a été forcé à une retraite précipitée, perdant trois chars légers L3 (deux d'entre eux se sont embourbés le long d'un fleuve). Les Éthiopiens également sont retournés en arrière après que leur commandant eu été blessé. Graziani a essayé de prétendre que cette action était une victoire.

En mai 1937, Maletti est devenu un personnage infâme en tant que l'homme qui a massacré des moines dans le monastère de Debra Libanos. C'était la partie Italienne

rétribuant pour la tentative d'assassinat sur Graziani en Février 1937. Deux assassins érythréens ont lancé des grenades à main dans une fête officielle publique de Graziani. Graziani a été blessé par un grand nombre de fragments de grenade. Le chef de l'Eglise Copte Ethiopienne (Abuna Cyrillos) a été également blessé et son porteur de parapluie a été tué. Vingt autres ont été blessés, y compris le général Liotta (commandant de la Regia Aeronautica en Ethiopie) qui a perdu une jambe.

Par rétorsion, 449 moines et d'autres ont été abattus dans le monastère le plus saint d'Ethiopie. Maletti a été aussi accusé d'autres crimes de guerre, comme refuser une attention médicale à des prisonniers blessés (à ces rares occasions quand ses hommes ont pris la peine de garder des prisonniers en vie).

Le Raggruppamento de Maletti était formé le 8 juillet 1940 comme ce qui suis :

- Sept Bataillons Libyens d'Infanterie (1, 3, 4, 5, 17, 18, 19) (consolidés dans deux Régiments Libyens 1er et 5ème)
- Un Bataillon Saharien
- Un Groupes de 65/17 (12 canons)
- Un Groupes de 75/27 (8 canons)
- Une Compagnie de M11/39
- Une Compagnie de CV35
- Deux Compagnies 47/32 aux
- Une Compagnie de Mortier de 81mm
- Deux Batteries de 20mm AA
- Deux Compagnies de Génie
- 160 Chameaux
- 500 Véhicules

À ce moment (Juillet 1940), environ la moitié des bataillons libyens avais été faiblement formés avec moral mauvais.

Pendant l'invasion Italienne de l'Egypte, le groupe Maletti a été prévu pour faire un mouvement de flanc par le désert. Cependant, son staff ne c'est pas procuré de cartes et d'équipement appropriés nécessaire de navigation pour travailler profondément dans le désert. Se déplaçant a son point de départ, le groupe c'est perdus et le QG du 23ème Corps a dû envoyer l'aviation pour aboutir à que ses unités arrive dans la bonne position.

Le matin du 13 septembre 1940, Maletti a commencé avec l'avance en Egypte de l'Armée Italienne sous le commandement du 23ème Corps. Le Raggruppamento a formé le fer de lance de l'avance de Bergonzoli à Sidi Barrani avec d'autres formations motorisées : la Division 23 mars et le régiment blindé Aresca (renforcé par des blindés détaché de Maletti). Maletti était à l'arrière des formations avançant jusqu'au 15 septembre 40 ; le 17, le groupe a été consolidé près de Sidi Barrani. Le groupe à subit des pertes légères pendant l'avance (12 hommes).

Pendant les deux mois suivants, le groupe a changé d'organisation en gagnant et en perdant des formations aussi bien que dans des petites actions de combats entre les colonnes de camion montées Italien et des raids britanniques en véhicules blindés et en chars légers. Au commencement de Compas, le Raggruppamento avec le 1er, le 5ème et le 19ème Bataillons Libyens, le Bn Saharien, le 2ème Bn de Char Moyen, et de l'artillerie était dans le Camp de Nibeiwa. Le 17ème Bataillon Libyen était à El Iktufa d'Alam.

Au début de Compas, l'attaque sur le camp de Nibeiwa a abouti grâce un groupe de Chars Matilda. Imperméables même aux coups direct de l'artillerie Italienne ; les obus de 1,3 Kg des canon de 100mm (le plus lourd présent) n'ont pas fait mieux que de bloquer la tourelle sur deux véhicules, malgré le fait que les artilleurs sont vaillamment restés à leurs poste jusqu'à littéralement être écrasé à mort. A 9:00 du matin le 9 déc. 40, Maletti, habillé de son pyjama, a été tué en dirigeant le feu de quelques canons de 47mm. A Nibeiwa, l'artillerie et le bataillon Saharien étaient détruit au combat tué presque jusqu'au dernier homme, mais après la mort de Maletti, de bataillons libyens avait perdu toute envie et à 11:00 du matin le combat étais fini.

Les survivants du Raggruppamento Maletti ont formé le 34ème Bataillon Motorisé Libyen à Derna le 24 déc. 1940.

Les unités françaises

Les unités Françaises Libres ont participé, dès le début de la campagne. Le premier était le Free French Motor Marine Bataillon (également connu sous le nom de French Motor Bataillon). Cette unité ne devrait pas être confondu avec la futur (et de bien meilleure qualité) unité, le Bataillon d'Infanterie de Marine (le Bataillon d'Infanterie de Marine, BIM). Le French Motor Marine Bataillon a fonctionné avec le groupe de soutien de la 7ème Arm Division pendant Compas, ont refusé d'attaquer Bardia (où les défenseurs Italien se sont promptement rendus aux officiers Britanniques des blindés attaquant avec une poignée de chars qui avaient décidé d'aller avec ou sans l'infanterie Française). Plus tard, cette même unité a incendié le dépôt de ravitaillement à Msus quand ils ont vu des nuages de poussière au loin (une colonne du LRDG approchant). Ces types sont allés dans leur voie pour acquérir leur « 0 » d'action. Curieusement et bien qu'une fois envoyé pour combattre d'autres Français en Syrie lors de l'opération Exporter, l'unité ait eu des performances agressives.

Les deux Brigades d'Infanterie Françaises Libres ont été organisés comme suit :

1 Free French Brigade Group
- 2 Bn 13 Demi-brigade de la Légion Etrangère
- 3 Bn 13 Demi-brigade de la Légion Etrangère
- 2 Bn de Marche (de l'Oubangui) (Arrivé à Suez à la fin de l'avril 1941)
- Bataillon d'Infanterie de Marine (Consolidé avec le Pacifique Bn après Gazala)
- Bataillon du Pacifique
- 22 Compagnie Nord-africaine
- Compagnie Antichars
- Bataillon de Fusiliers Marins (Bataillon AA)
- 1 régiment d'Artillerie (24x 75mm organisé en quatre batteries, arrivées le 19 Déc. 41)

2 Free French Brigade Group
- 1 Bn 13 Demi-brigade de la Légion Etrangère
- 3 Bn de Marche (jusqu'à Juin 42)
- 4 Bn de Marche
- 11 Bn de Marche
- 5 Bn de Marche (après Juin 42) (Arrivé au Caire le 17 juillet 42)
- 21 Compagnie Nord-africaine
- 23 Compagnie Nord-africaine

1 régiment de Marche de Spahis Marocains
- Formé dans deux Groupe de Reconnaissance, le GR1 et le GR2
- Armé avec des véhicules blindés Marmon-Herrington modifiés pour porter des canons Français de 25mm (Juillet 42)
- 3ème Escadron équipé de « Canons Conus » sur châssis de camion Ford avec un canon français de 75mm dans une tourelle Enlever d'un char Italien M13 !

Le Bataillon Tchèque

Le 11ème Bataillon d'Infanterie Tchèque a été organisé le 1er nov. 1940 en Palestine. Après avoir été en garnison en Egypte, le bataillon est entré dans le désert occidental avec la 23ème Brigade d'Infanterie Anglaise (avec laquelle elle a servi à partir du 30 mai 1941 jusqu'au 6 octobre 1941) le 31 mai 1941. On l'a tenu en réserve pendant Battleaxe (près de Matruh) et a été envoyé en Syrie avec la 23ème Bde pour l'opération

Exporter. Le 20 octobre, le bataillon a été embarqué pour Tobrouk où il a servi sous la brigade polonaise jusqu'au 7 Avril 1942. Il est alors reparti pour la Palestine pour être converti dans le 200ème Light AA Régiment. Éventuellement, cette troupe a servi avec la Czech 1st Arm Bde en France.

Équipement Allié Capturé

Tandis que le jeu répliques explicitement les cas d'équipement de l'Axe étant réutilisé par les Alliés (les unités de char capturer Italien), plusieurs mention d'équipement Allié réutilisé par l'Axe est dans l'ordre.

Environ 30 Camions Commercial Morris et 30 camions F.5 Ford étaient capturés et modifiés par le 12ème Autoraggruppamento Italien. Sur les premiers camions ont été installés des canons de 65/17 et les seconds des MGs 20/65. Ceux-ci ont alors formé le Régiment

d'Artillerie Volanti avec lequel a servi le RECAM. La Brigade de parachutiste Ramcke c'est motorisé elle-même en capturant une colonne Allié de ravitaillement pendant la retraite d'El Alamein. Ceci a été ignoré en termes de jeu comme cet événement s'est essentiellement produit après la fin du jeu ; tandis que pas dans les temps et réellement hors de situation.

Et, naturellement, cette section ne peut pas se terminer sans mentionner le Mammoth, le camion de commandement capturé de Rommel.

Mises à Niveau des Blindés

De nombreux échanges dans les unités se produisent pendant ce jeu dû aux mises à niveau de l'équipement. Voici une liste des plus notable d'entre eux.

• **Allemands :** Les Bataillons de Panzer Allemand passent par trois phases. Tandis que le Pz Ib a été éliminé en septembre 1941 et que le Pz II était en utilisation pour différentes fonctions dans toute la campagne, les périodes suivantes sont caractérisées par le char principal de bataille dominant :

1) Fév. 41 à déc. 41 : Pz III
2) Jan. 42 à août 42 : Pz III long
3) Septembre 42 à la fin : Pz IV long

À n'importe quel point, indépendamment de la période totale, un mélange de véhicules a existé dans chaque bataillon (par exemple, le 28 mars 41, le Pz Rgt 5 ont eu 25x Pz Ib, 45x Pz II, et 71x Pz III). Généralement, les véhicules disponibles étaient distribué pour rendre chacun des quatre Panzer Abtielungen comparable. Notez ceci à la période de l'opération Brevity, ces bataillons ont été fusionnés dans deux, un de chaque régiment. Le 5ème régiment de Panzer avait été réduit par les combats du printemps et les pertes mécaniques, le 8ème Panzer Régiment dû à des pertes mécaniques et au Transport Maritime. Dans ce cas-ci, plutôt que de répartir légèrement les véhicules restants pour garder tous ses quatre bataillons en fonctionnement, Rommel a choisi de garder deux bataillons à pleine force et de congédiez les deux autres jusqu'à ce que les véhicules réparés soient redevenu disponible.

• **Italiens :** Les Italiens (combattant leur guerre du pauvre) ne pouvaient pas physiquement mettre à niveau les unités existantes avec des véhicules neufs. Au lieu de cela, les nouvelles unités arrivantes nous montrent la progression des types de véhicule. Au début vous ayez une pléthore de chars légers avec les pathétiques modèles tels que le CV33 et le CV35. Seulement quelques unités de chars moyens sont disponibles en 1940, et ceux-ci sont équipés du M11 et M12. Les unités postérieures arrivent avec une augmentation du nombre de M12, puis de M13 et finalement un peut avec le M14 et le transport de chars légers a cessé tout à fait.

L'unique échange majeur de blindé dans la force blindée Italienne pendant la campagne est l'échange des Bataillons moyens de l'Ariete pour ceux avec une plus grande valeur d'action. Ce n'est pas tout à fait une mise à niveau d'équipement, mais plutôt le résultat de l'effort de formation intensif du printemps de 1942.

• **Commonwealth :** Le Commonwealth est passé par une série rapide de remises à niveau de véhicule pendant la campagne. Commençant par certain chars léger pathétique d'avant-guerre et de modestes chars moyens (pas en particulièrement meilleur que leurs adversaires Italien) et se terminant avec de bien moderne (en particulier pour les normes de 1942) des chars Sherman, Grant (Lee), et Stuart (Honey). Voici une édition des changements, bien que toutes n'aient pas justifié des pions de rechange :

2ème Arm Bde : des Cruisers aux Grants/des Crusaders aux Shermans/des Grants/aux Crusaders
4ème Arm Bde : des Lt Tanks/Cruisers aux Grants/Stuarts/Arm Cars
7ème Arm Bde : des Lt Tanks/Cruisers aux Cruisers aux Shermans
8ème Arm Bde : des Grants/Crusaders aux Grants/Crusaders/Shermans
9ème Arm Bde : des Grants/Crusaders aux Grants/Crusaders/Shermans
22ème Arm Bde : des Cruisers aux Grants/Crusaders

Les bataillons de char d'infanterie montrent une progression des Matildas aux Valentines (avec quelques chars Scorpion Anti-mine) mais plutôt que de rééquiper les anciennes unités avec les véhicules plus récent, les nouvelles unités sont arrivé en utilisant des nouveaux équipement dès le début (de la même manière que les Italiens ont fait leurs mises à niveau).

Les Canons Antichar AM Allemand

Il y a de nombreux mythes dans l'entourage de l'utilisation des Canons AC AM (Auto Moteur) par les Allemands ; particulièrement concernant les conversions sur le terrain, improvisées et de modèles adéquat. Beaucoup de ceci a été exagérées. Ce qui suis a été utilisé en plus des modèles normaux tels que le PzJg I, Marder et ainsi de suite.

1) 37mm PaK : Les half-tracks du Chef de section ont eu ces AC dès le commencement.

2) 50mm PaK : Au printemps de 1942, la compagnie de PzJg de chaque Pz Grenadier Régiment a converti une section de leurs canons AC remorqués en AM en montant ces canons sur des half-tracks.

3) 76.2 PaK : En avril 1942, la Compagnie de PzJg du Sonderverband zbV 288 ont converti neuf de ces canons AC Russes remorqués capturés en modèles AM en utilisant des halftracks. Le modèle s'est appelé « Diana » et n'était pas une réussite.

4) 88mm Flak/PaK : En préparation pour la campagne en France, une poignée de ces canons ont été montés sur des half-tracks au printemps 1940. Le projet a été arrêté et le système d'armes a été reconverti pour l'utilisation normale parce que l'arme était trop lourde et trop grande à manœuvrer pour le véhicule. Une caractéristique définitive n'est disponible sur l'utilisation de telles armes en Afrique du Nord, mais c'était fort peu probable.

Organisation de Combat des Unités de Flak de 88mm Allemand

Chaque bataillon de Flak est composé de trois batteries (numéro 1, 2, 3, désignés schwere (lourd)) de canons de 88mm AA avec quatre canons chacune et de deux batteries de 20mm AA avec 12 canons chacune (numéro 4 et 5, désignés leichte (léger)). C'était uniquement l'organisation administrative. Dans la pratique, chaque bataillon de Flak a formé trois Flak Kampfstaffels chacun se composant d'une batterie lourde (sFlakBt) de 4x 88mm AA et de deux sections légères (lFlaKZ) d'un total de 8x 20mm AA. Par exemple, la 5ème Light Division le 31 mars 41 a été supportée par le 1-33 Flak Abt avec le premier FlaKKS attaché au Pz Rgt 5, la seconde au RgtStab zbV 200, et le troisième a été tenus en réserve.

Bombardements Côtiers De la Royal Navy

Commençant le 17 septembre 1940 avec Le bombardement de la route côtière au-dessus de Sollum, l'escadron côtier de la Royal Navy a entrepris des bombardements des communications Italienne pendant tout le reste de l'année. Cet escadron s'est composé du :

• Monitor *Terror* avec 2 canons de 381 mm et 8 de 127 mm

• Des canonnière *Aphis*, *Ladybird*, et *Gnat* qui a eu de « plus petits armements ».

Ces actions étaient de temps en temps renforcées par la Flotte Méditerranéenne. Les destroyers ont attaqué la zone autour de Sidi Barrani le 17 septembre et les grands canons étaient en action le 3 jan. 41 en appui pour l'attaque terrestre sur Bardia. En plus des canonnières, les défenseurs Italiens étaient bombardés par les canons de 381 mm des cuirassés *vaillants*, *Barham*, et *Warspite*. En plus de sept destroyers. Le

porte avion *Illustrious* fourni le repérage aérien.

Au printemps 1941, l'*Aphis* et le *Gnat* ont été temporairement détournés vers Suez en réaction à la menace navale Italienne de l'Afrique de l'Est. Ils ont rejoint l'Escadron Côtier au début avril où l'escadron a été encore renforcé par les Canonnières australienne *Vendetta* et *Waterhen*. Le *Gnat* et deux destroyers ont bombardé Sollum le 13 avril 41 et deux jours plus tard le croiseur *Glouchester* (canons de 152 mm) et le destroyer *Hasty* ont attaqué Capuzzo et Bardia, à ce jour de nouveau dans des mains de l'Axe. Le *Glouchester* était en action encore le 18 Avril et sporadiquement pendant Mai (ensemble avec le *Ladybird* et l'*Aphis*) conduisant des attaques sur les transports le long de la route côtière. D'autres actions ont inclus un raid amphibie par une unité de la Layforce sur Bardia pendant la nuit du 19 au 20 avril et d'un bombardement de Tripoli par des cuirassés le 21 avril, cette fois supportée par le porte avion *Formidable*.

Mai 1941 voie deux attaques par des destroyers sur Benghazi qui ont visé les équipements portuaires et les bateaux dans le port. Des cibles similaire ont été également touchées entre le 19 et le 20 Juillet par des croiseurs et des destroyers.

Dorénavant à partir de cette date, le bombardement côtier, que se soit en support direct ou indirect de l'armée, cesse d'être une caractéristique de la campagne. Non qu'un tel support n'était pas prévu pour l'Opération Battleaxe ; comme une couverture aérienne pour la flotte pourrait dans ce cas seulement être aux dépens du support accordés aux troupes. Un raisonnement semblable a décidé contre l'utilisation du support des canons de marine pendant les batailles d'Alamein.

Les Jock Columns

Ces colonnes étaient une caractéristique de la tactique britannique, mais était purement adéquat et seulement mis ensemble sur la base des besoins du moment. Une colonne type est formée autour des unités de groupe de soutien qui pourraient consister en une compagnie d'infanterie, et une batterie d'artillerie, des canons AC et AA. Elles pourraient également être renforcé par quelques véhicules blindés ou probablement des sections ou des compagnies de MG Lourdes. La 7ème Arm Division peut être vu employant ces colonnes du temps où les Italiens ont envahi l'Egypte, en Septembre 1940.

Plus tard, les Brigades d'Infanterie Motorisées ont souvent combattu de manière dispersée semblable. C'est là qu'une grande portion rectiligne de désert a été assigné à une brigade, le terrain était couvert par un certain nombre de colonnes. À Gazala, une brigade formait un box défensif dont il envoyait des colonnes pour des misions de sécurité, reconnaissance, et de harcèlement.

Les Brigades d'Infanterie Régulières ont parfois également formé de temps en temps des colonnes pour des rôles spécifiques et ceux-ci étaient souvent nommés par leurs commandants (par exemple Gleecol et Leathercol). Encore que ceci soit dirigé par la nécessité de couvrir une grande quantité de désert quand sur la défensive.

Tandis que la formation de telle task forces mineur est courante à toutes les armées de la période, ce qui sépare la méthode britannique des autres nations étaient qu'elle était complètement séparée des unités blindées, étant une caractéristique des brigades d'infanterie et de soutien d'être sans les unités blindée ou de support.

Scorpions

Une poignée de chars Scorpion anti-mines (et un nombre encore plus petit de réel Flails) était disponibles pour El Alamein. Du nombres très limités de véhicules réellement impliqués, encore moins ont effectué une contribution pour ouvrir une brèche dans les « jardins du diable » de l'Axe. En fait, tous les fléaux se sont cassés avant de dégager la moindre mine. Les deux unités de Scorpion dans le jeu représentent les maigres détachements qui ont essayé d'aider l'effort Allié pour ouvrir une brèche.

Les Compagnies Oasis Allemande

Un ensemble d'unités très mal comprises, sont les Compagnies Oasis Allemande et leur personnel théorique du bataillon de contrôle (BtlStab zbV 300), qui ont été représenté dans les jeux sur l'Afrique du Nord dans un certain nombre de manière non usuel. Dans mon propre jeu **Afrika** j'ai montré le 300 Oasis Bn comme une unité consolidée ; et comme un bataillon motorisé armés. Voici les faits qui mettront fin aux mythes.

En avril 1941, chaque Wehrkreis Allemand a formé une compagnie Oasis pour un total de 13 compagnies. Elles étaient construites autour d'un noyau de soldat qui avaient vécu ou travaillé pendant un certain temps en Afrique. La tâche principale de ces compagnies était d'occuper de manière statique des endroits isolés tels que des jonctions de route, des oasis, et des puits. Contrôlé par le BtlStab zvb 300, les compagnies ont été particulièrement équipées et entraîné (par exemple, elles pouvaient capturer la vapeur d'eau de l'air pour produire de l'eau buvable). De l'été au début de la fin de 1941, chaque régiment d'infanterie Allemand en Afrique reçue une Compagnie Oasis. Les cinq compagnies restantes (2, 6, 10, 12,13) ont été mises sous le contrôle direct du QG du DAK.

Le personnel du Bataillons 300 n'était qu'un groupe de moins de 10 officiers et d'hommes (pas de troupe propre) et ils ont été absorbés par le personnel du QG du DAK à la fin de 1941. Ce personnel a été officiellement congédié mi 1942.

Toutes les Compagnies Oasis avaient une motorisation limitée et aucune armes lourdes.

Le 52ème Bataillon de Chars Moyen

Cette unité a combattu avec le RECAM en Novembre 41 et a été détruit dans la Bataille de Crusader. Dans le jeu, j'ai marqué cette unité en tant que « 52 Mx » pour 52ème Bataillon de Char Mélangé. Le vrai 52ème Moyen a souffert des pertes quand il a franchit la méditerrané et était en désordre dans son trajet en Afrique. Une fois arrivé, il est reformée comme unité expérimentale se composant d'une compagnie de Chars Moyen du 52ème Moyen original plus des chars Léger L-6 et des Véhicules Blindé. Cette petite unité étrange n'a jamais été reformée après sa destruction dans la bataille.

De tous les Tanks à toutes les Armes :

L'évolution de la Doctrine Blindée Anglaise

Par Steve Rothwell

(Cet article peut être édité dans un futur numéro du *Magazine Command*. Edité ici avec la permission de l'auteur.)

Sur les sensations des troupes Anglaises et du Commonwealth qui ont participé à l'Opération « Crusader », lancé le 18 Novembre 1941 pour repousser Rommel en dehors de la Libye, un officier du Corps Blindés Royal Anglais a écrit ;

> … un goût amer est resté ; ceux qui ont combattu dans des chars ont maudit ceux qui les ont envoyés dans la bataille, inférieure en blindé et en équipement et dans des chars qui sont tombé en panne sans fin. L'infanterie, avec un saupoudrage inutile de ces canons antichar, regardant dans les chars des protecteurs contre les chars ennemis, et étaient amers de leur défaillance de pas le faire. Les commandants de blindé, se dépêchant d'un endroit à l'autre pour protéger l'infanterie contre la menace des chars d'ennemi qui ne se matérialisais pas toujours, blâmaient l'infanterie pour l'usure de leurs chars et des équipages par un tel usage d'arme décisive dans la guerre du désert…

Les chars étaient devenus une force très tôt épuisée dans les opérations et, comme beaucoup d'autres, l'auteur inconnu blâme les pauvres chars et les canons antichars Britanniques. Ce qui les Anglais ont raté étaient une doctrine, ou une manière de combat, qui avec succès intégrais les chars avec l'infanterie et l'artillerie.

Qu'il en soit ainsi est peut-être étonnant étant donné que c'était la Grande-Bretagne qui réunissant pour la première fois au monde la première formation blindée en 1927. Bien que cela étais seulement pour peu de temps sur une année, ceci a montré que la force mécanisée expérimentale, pour ceux qui étais disposé de regarder, de comment la guerre pourrait être conduite dans l'âge de la machine. Cependant, en dépit d'autres d'expériences pendant les années 30, les premiers guides Anglais étaient efficacement rejetés. Les recherches d'avant-guerre sur les modèles de char et la doctrine était sévèrement limitée à cause des restrictions financières, les prétentions qu'il n'y aurait aucune guerre majeur, du conservatisme et du combat institutionnel entre les différentes armes de l'armée. Il y avait beaucoup qui étaient hostiles à la mécanisation en général et dans les blindés en particulier, les protestations les plus bruyantes venais de la cavalerie, impatiente de préserver leur rôle traditionnel.

Quoi qu'il en soit les discussions quant à l'utilisation des chars ont avancé lentement et de manière peu concluante ! Il y avait deux extrêmes ; ceux qui ont vu dans le char une sorte de moyen d'aider l'infanterie à sécuriser leurs objectifs, et ceux qui ont cru que le char gagnerait des batailles sans l'aide des autres armes. Grâce au début de la deuxième guerre mondiale, un compromis des sortes avaient été atteint. Les chars lourds ou « d'infanterie » seraient utilisés pour l'appui de la division d'infanterie normale. Par contre la formation offensive principale serait la division « mobile », plus tard « blindé », la division, a été équipé de chars rapides de cavalerie ou « cruiser ». Ces divisions devaient se précipiter profondément dans les arrières de l'ennemi, vaincre ses blindés et paralyser son commandement, pas entravé par l'artillerie et l'infanterie plus lente. Les divisions d'infanterie, avec les chars d'infanterie comme support, devaient suivre dans le sillage des blindés, capturer les points de résistance dépassés et liquidez un ennemi démoralisé et confus.

Le besoin de plusieurs types de chars a causé une dilution des efforts dans les modèles de char et dans la production. Qui avec les insuffisances de l'industrie britannique ont laissé l'Armée sans char de combat efficace jusqu'à la fin de la guerre ! Plus sérieusement il a polarisé le développement de la doctrine. L'infanterie et plus largement l'artillerie sont resté intéressé par leur propre tactique. L'idée des opérations blindées impétueuse a été saisie à un moment par la cavalerie. Quand, tard dans le jour, ils ont été forcés d'accepter la mécanisation et principalement les formations blindées « tout char » formé en Grande-Bretagne et entraîné pour leur propre bataille. En Afrique du Nord, une grande partie de l'infanterie est venue du Commonwealth et les blindés sont presque entièrement britannique. La déviation de la doctrine a été rendue plus mauvaise par l'antipathie des Australiens, des News Zélandais et des Sud-africains envers la vieille société britannique basée sur la classe. Par ces moyens le principe intelligent de la combinaison de toutes les armes a été en grande partie mis de côté. Une situation composée par le manque de bon sens du haut commandement et ce n'étaient pas avant 1942 que ces niveaux élevés de coopération entre l'artillerie, l'infanterie et le char réalisée en 1918 ont été réinstitués, par Montgomery, à El Alamein.

Avec l'exception de la 1 Brigade de Blindé de l'Armée incluant une formation de support d'infanterie, l'expérience de combat initial en France en 1940 était morne et peu a été appris. Pendant les dix-huit prochains mois, l'expansion et l'équipement de la force blindée de la Grande-Bretagne a continué. Malheureusement elle n'a pas été assortie par des améliorations significatives de la doctrine et de l'organisation et l'augmentation des divisions à ce moment c'est composé d'un grand nombre de chars, organisé en deux brigades blindées supportées par trop peu d'infanterie et d'artillerie.

La première formation blindée britannique dans le désert était la 7 Armored Division, immortalisé en tant que les rats du désert. Formé en Egypte en 1938, avant l'invasion italienne de septembre elle avait deux brigades blindés et un petit groupe de soutien d'infanterie et d'artillerie. Les niveaux élevés de formation et de motivation qu'elle possédait à permis à la division de surmonter l'état épouvantable de son équipement et la supériorité en nombre Italienne. Malheureusement les premiers succès contre les Italiens, en plus du renforcement de l'opinion de l'école du « tout char », a mené à l'établissement de la « Jock Column » en tant que caractéristique importante de la tactique britannique. La sensation régnante dans le désert a ce moment était que les pertes de la première guerre pourraient être évitées par la mobilité, la dispersion et la tactique élevé à un peu plus qu'un raid. Encouragé par l'aura romantique du désert, les groupes d'intervention indépendants et les patrouilles de groupes de véhicules blindés, de lorried infanterie et d'artillerie ont été augmentées, devenant notoires après le commandant le plus couronné de succès, le Général de brigade Jock Campbell, recevais plus tard la Victoria Cross. Tiré principalement des groupes soutien des divisions blindés, l'effet principal des colonnes était de disperser ce que la petite infanterie et artillerie étaient comme support pour les chars. A ce moment, les hommes des chars n'ont pas semblé sent occuper.

Affaibli par des retraits pour satisfaire les besoins d'autres théâtres, au printemps de 1941. La garnison britannique en Libye était sans formation, mal équipé et se balançant à la fin d'une ligne de ravitaillement effilée. Et la première course de Rommel le conduisait avec facilité à l'encerclement de Tobrouk. La formation insuffisante et le mauvais équipement ont caractérisé les tentatives successives des Anglais pour libérer le siège. Mais le plus significatif était la défaillance britannique de saisir juste la différence entre le concept allemand des opérations et la leur. La défense allemande s'est reposée sur la coopération entre les chars, les champs de mines, l'artillerie et les canons antichar, elles annulaient les possibles actions de chars à chars tellement ardemment recherchés par les Anglais. Au lieu de cela les chars britanniques ont été leurrés par les panzers quant à leur faible blindage ou, plus souvent, par les canons antichars en attente. Avec seulement les chars ennemis visibles les équipages britanniques ont cru que leurs pertes étaient infligées par des chars allemands supérieur, par conséquent il a y eu débat entre « canon de char/blindage ».

En juin 1941, l'opération britannique « Battleaxe », lancé avec des forces insuffisantes à l'insistance du Premier ministre Churchill, a fondu en juste trois jours sur une telle défense allemande. Les Anglais étaient forcés de se replier, ce qu'elles réussirent avec succès, couvert par la grande compétence et le courage des équipages de char survivants. Wavell, commandant dans le Moyen-Orient depuis 1940, a perdu sa fonction et a été remplacé par Auchinleck. Il s'ensuivit une autre offensive, « Crusader », en novembre 1941. Un plan simple a été conçu par lequel l'infanterie supportée par des chars d'infanterie devraient fixer sur place les Allemands, en laissant la 7 Armored Division, avec trois brigades blindées sous son commandement, foncer en contournant le flanc méridional et prendre les blindés de l'Axe à revers.

C'était un bon plan mais mal exécuté. L'attaque a commencé sous une pluie battante le 18 novembre, mais les Anglais ont échoué à concentrer leur blindé et les trois brigades blindées ont avancé indépendamment. Les troupes de l'Axe, leur force principale concentré dans une entité et en attente derrière un écran du duo des canons de 50mm et de 88mm antichar, ils détruisirent chacune des brigades

alternativement. Dans la soirée du 22 novembre, les deux-tiers des chars britanniques avaient été mis hors de combat. L'infanterie fit mieux et quand Auchinleck est intervenu personnellement dans le commandement de la bataille (congédiant Cunningham Commandant de la 8ème Armée dans le procédé) renouvelant l'attaque en fin de journée.

De retour en Grande-Bretagne, les leçons de « Battleaxe » et de « Crusader » ont été étudiées par le Gen Martel, directeur du Corps Blindé Royal, qui a cru que l'école du « tout char » avait prouvé son erreur. La séparation de l'infanterie et de l'artillerie des chars, chacun sous un commandement séparé, a présenté trop d'occasions pour la confusion. L'exercice « Bumper », en septembre 1941, en avait démontré l'idée de la façon dont les choses devraient être faites et qu'une nouvelle organisation était nécessaire pour la division blindée. Une qui donnerait suffisamment d'infanterie, de canons antichars et d'artillerie au commandant de la division blindé pour aider les chars à atteindre leurs objectifs et pour former une base pour la prochaine étape de l'opération. En mai 1942 l'organisation de base étais changée et une brigade blindé était remplacée par une brigade d'infanterie motorisée.

Auchinleck a autorisé des changements semblables, en même temps que la formation des « brigades groupes ». « Crusader » avait montré le besoin de concentrer l'artillerie afin de vaincre l'écran antichar Allemand, pour le protéger avec des chars pendant l'avance et avec de l'infanterie et des canons antichars pendant la défense. Chez la division blindée, la brigade blindé a été groupée avec son propre bataillon d'infanterie motorisé attaché de manière permanente et un régiment de canon d'artillerie/antichar, dont un a été aussi attaché de manière permanente à la brigade d'infanterie motorisée. Auchinleck a également rendu permanent la pratique des divisions d'infanterie du renforcement temporaire de leurs brigades avec de l'artillerie, des canons antichar et du génie des troupes divisionnaire. L'idée étant de produire l'autosuffisance, de l'autoprotection des formations d'infanteries qui satisferaient les demandes de protection des commandants d'infanterie contre les blindés de l'Axe.

La nouvelle organisation de la division blindée d'Auchinleck n'a pas été mise en application jusqu'en août 1942, mais le concept de « brigade groups » était prêt pour Gazala. Malheureusement il n'a pas provoqué le niveau de coopération élevé prévu de toutes les armes. Les brigades blindées ont continué à combattre dans leur propre bataille comme avant, laissant leur brigades motorisés et les divisions d'infanteries pour trouver leur propre rôle. Le saut culturel qui verrait les groupes de bataille mélangés concentrés vers un objectif simple ne s'est pas produit. Les commandants ont été limités par la formation d'avant-guerre et l'expérience qui les a laissés sans préparation dans le commandement de quelque chose de plus grand qu'une brigade. La brigade a été vue en tant que formation de combat principale et le concept de « brigade group », avec ses attachements permanents, seulement servies pour renforcer ces vues et les problèmes avec le système de commandement a persisté.

C'était également commun pour les brigades d'être détaché et rattaché de division à division, souvent au milieu de la bataille. Pendant Gazala par exemple, la 5ème Division Indienne n'a eu pas moins de 23 changements de brigade. Les commandants ont eu peu de temps pour se familiariser eux-mêmes les uns avec les autres ou pour établir comment coordonner leurs actions. Quand dispersé à travers le désert, les distances impliqué ont tout exclu mais les plus courts contacts et les radiocommunications n'étaient pas assez bonnes pour remplir le vide. Rommel a souvent réussi à garder ses troupes mobiles concentrées et ce sont ces méthodes contrastantes qui l'ont aidé au débordement ou au rudoiement de quatre brigades et d'un QG de division le premier jour de Gazala. Quels que soient les défauts qu'il puisse avoir eus avec sa préférence pour sa conduite du front, les intentions de Rommel étaient clairement comprises par des subalternes capables et disposé d'agir eux-mêmes intelligemment. Pour les Anglais, le commandement n'a pas été toujours exercé très clairement ou autoritairement, leurs difficultés étant composées par la nature de coalition de leurs forces, et c'est devenu courant pour les commandants de discuter des ordres.

Le conflit des rôles entre l'infanterie et le blindé a continué à s'infiltrer dans la campagne, avec des rapports entre les deux atteignant leur point le plus bas pendant la défense de l'Egypte en juillet 1942. À ce moment les commandants d'infanterie ont insisté pour avoir le soutien de char dans toute action. Dans la défense, les positions d'infanterie ont compté sur le blindé pour garder les itinéraires de ravitaillement ouvert et pour effectuer leur soulagement. Dans l'attaque, le blindé était nécessaire pour sécuriser l'objectif contre les contre-attaques jusqu'à ce que les canons antichars de l'infanterie aient pu être avancés. S'ensuivant une attaque couronnée de succès sur l'Arête de Ruweisat dans la nuit du 21/22 juillet 1942, la 6ème New Zealand Brigade a été détruite quand le support promis des 2ème et 22ème brigades blindées a échoué à arrivées. La responsabilité du désastre s'étendent à tous ceux impliqué, résultant « d'un mélange de malentendu, d'hésitation, d'indifférence » et on peut supposer, la lassitude de la guerre. A cette liste on peut ajouter les pauvres communications, le travail personnel et l'entraînement. Pour être juste avec les blindés, le moral parmi les équipages de char était inférieur en raison des pertes importantes et de la rupture provoquée par les méthodes utilisées pour rebâtir les unités détruites. Les escadrons, les troupes, même les simples chars et les équipages avaient été déplacés d'une unité vers d'autres et les six régiments des 2ème et de 22ème brigades blindées ont contenu des éléments de neuf régiments différents.

Qu'ils ont pris deux ans pour rectifier les échecs de la doctrine britannique est expliqués par un manque de sens global du haut commandement, rendue plus mauvaise par l'échange continu des formations, des unités et des commandants. Les troupes les plus expérimentées ont été repliées sur d'autres théâtres, d'abord la Grèce et la Crète, puis l'Irak, la Syrie et l'Extrême-Orient. Ceux qui sont restés étaient souvent retournés de nouveau en Egypte pour se reposer, se réorganiser et se compléter, leur place sur le front pris par des troupes inexpérimentées. En août 1942, avec leurs fortunes dans le désert à leur faible reflux, les commandants britanniques ont encore changé, Auchinleck a été remplacé par Alexander et Montgomery a pris la « courageuse mais dérouté 8ème armée. »

Monty a effectué des changements radicaux, réimposant un commandement discipliné et renvoyant beaucoup de vieux officiers, particulièrement ceux qui discutaient ses ordres. La formation en communication, et le travail personnel se sont améliorés très nettement (bien que les Anglais n'arrivaient jamais aux normes allemandes ; comme le prouvas les encombrements du trafic pendant Alamein, Goodwood et Market Garden. Surtout Monty était déterminé à ce que la force britannique ne soit pas gaspillée au loin. Les « Jock Columns » ont été dissoutes, les officiers étant même interdits de prononcer ces mots. Les divisions devaient combattre comme des divisions employant leur artillerie dans leur rôle approprié, concentré sous le commandement du commandant de division, et l'organisation de brigade renforcée était supprimée. Les brigades ne devaient plus être détachées de leur division parente, bien que dans la pratique ceci ait continué pour des taches spécifiques. De manière significative, Monty c'est pris à porter un béret noir avec les insignes du Régiment Blindé Royal et de Général d'Etats major. L'auteur Barrie Pitt a écrit que probablement la combinaison subconsciente s'est tenue à « la promesse de la coordination entre l'infanterie et le blindé sous un commandement bien informé de tous. »

Le premier essai de Monty est venu à Alam Halfa à la fin d'août 1942 où la 22ème Brigade Blindée Britanniques a démontré une discipline et un savoir-faire tactique rarement vu jusqu'alors. Les panzers avançant ont buté sur un écran antichar britannique et étaient alors contre attaqué par des Grants en attente. Se repliant derrière leur propre écran antichar, les Allemands ont sereinement attendu que les Chars britanniques soit détruit de la manière habituelle. Mais il ne devait pas en être ainsi, les Anglais, sous des ordres stricts de ne pas poursuivre, arrêté dans des positions défensives, hors de distance du 88 Allemand, ont commencé le martèlement des positions allemandes avec des tirs d'artillerie concentrée qui ont continué toute la nuit. Le modèle était répété le jour suivant et la nuit d'après Rommel, désespérément à cour de carburant, s'est repliée. Bien qu'insignifiante en terme de pertes matérielles de l'un ou l'autre côté, la réussite britannique a eu un énorme effet sur le moral et a montré les avantages de la concentration et de la coordination proche de toutes les armes. De manière significative, le Gen Freiberg, le comandant de la 2ème New Zealand Division, a attribué l'échec allemand à Alam Halfa à leur incapacité de commuter la tactique et d'appliquer une attaque d'infanterie appropriée supportée par l'artillerie, il les accusent d'être devenus des « suiveurs de char. »

Rommel avait été vaincu dans une bataille défensive, maintenant les Britanniques ont dû attaquer, et Monty, encore incertain dans les capacités de la 8ème Armée, a par la suite combattue au loin dans une bataille mobile à El Alamein et l'Afrika Korps était capable d'éluder la poursuite insouciante qui s'en suivi. Cependant les réformes de Monty ont marqué un point décisif pour l'armée britannique et ses alliés du Commonwealth. Plus tard dans les campagnes en Italie et en Europe du Nord-Ouest ont été combattus avec une augmentation du rendement de la tactique, bien qu'il y ait eu peu d'occasions de ce genre de guerre mobile remarqué dans le désert. Les Anglais bientôt ont découvert que la guerre de position forcée par le terrain italien a laissé les divisions blindées à court d'infanterie et une seconde brigade d'infanterie a été improvisée pour chacune.

A l'automne 1944, l'intégration de toutes les armes chez la division blindée était excellente et c'était une pratique courante pour les brigades d'échanger des troupes et des chars pour former des groupes de bataille mixte semi-permanent. Dans le Nord de l'Europe occidentale, les agencements adéquat conçu pendant la campagne de Normandie est devenue la norme et pour le reste de la campagne dans le NO de l'Europe, les divisions blindés britannique présentaient quatre groupes de bataille, formé en couplant quatre bataillons d'infanterie de division avec quatre régiments blindés et un régiment de reconnaissance. Le commandement d'un groupe tomberait soit sur le commandant d'infanterie ou soit du blindé selon les besoins de la force à disposition. A chaque groupe a été assigné une batterie d'artillerie, avec des observateurs attachés de manière permanente et attaché des troupes de division des armes lourdes et auxiliaires comme nécessaires. Les compagnies d'infanterie et des escadrons de char mis ensemble ont appris à travailler ensemble et avec l'arrangement récemment redécouvert des capacités de l'autre pouvaient faire évoluer de nouveau la tactique combinée sur le terrain.

Après les désastres qui ont caractérisé cette période jusqu'en 1943, les Anglais ont développé une voie de combat qui les a portés avec succès à la victoire en mai 1945. Comme monsieur le Général David Fraser a écrit sur l'armée;

> … Elle était parfois lourde, manquante dans l'élan. Elle a rarement montré « de maniabilité » dans la bataille mobile qui était le cachet de l'Afrika Korps. Il est difficile d'imaginer qu'un Rommel ou qu'un Patton sur le Waal le 19 septembre 1944 n'ai pas pu avoir atteint le pont d'Arnhem, d'une façon ou d'une autre ; mais elle est arrivée à connaître son affaire. Et, sans parade, elle l'avait fait…

Il y avait peu de place pour la satisfaction et tandis qu'il pu y avoir peut de discussion publique sur les échecs du désert, depuis la fin de la guerre il y a une détermination chez l'armée britannique qui n'a pas été répété. Seulement trop averti de la supériorité pour beaucoup opérationnelle et tactique allemande dans la guerre, une doctrine a été développée incarnant les leçons apprises. Les groupes de bataille inter armes et la division blindée équilibrée ont été confirmées en tant que formation tactique et opérationnelle avec lesquelles l'armée britannique du Rhin aiderait à défendre l'Europe contre le pacte de Varsovie.

Heureusement ce qui a été préparé pour la guerre n'est jamais arrivé et l'armée britannique a dû attendre presque cinquante ans une occasion pour prouver sa maîtrise de la guerre mobile, par coïncidence dans une campagne du désert. Dans la guerre du Golfe, évidemment contre seulement une faible opposition, une division blindée britannique a foncé par une brèche faite par les Américains dans la ligne irakienne. Dans une série prolongée de coups, les deux brigades britanniques ont effectué un court travail sur les formations d'infanterie irakienne statique et la 52ème Division blindé irakienne. Accompagné d'un niveau sans précédent de support d'artillerie et dans une opération continue de « tour d'horloge », les Anglais ont avancé de plus de 290 kilomètres en moins de trois jours là où elle avait compté qu'elles en auraient eu besoin de dix. Les Britanniques ont compris toutes les armes, la guerre mobile a été clairement démontrée.

Sources:
Bates, P. *The Dance of War, The Story of the Battle of Egypt*, Leo Cooper (1992)
Carver, M. *El Alamein*, Batsford (1962)
Crow, D. *British and Commonwealth Armored Formations (1919-46)*, Profile (1971)
Fletcher, D. *The Great Tank Scandal, British Armor in the Second World War, Part 1*, HMSO (1989)
Griffith, PG. 'British Armored Warfare in the Western Desert 1940-43', *Armored Warfare*, ed Harris and Toase, Batsford (1990)
Joslen, HF. *Orders of Battle, Second World War 1939-1945*, reprinted by the London Stamp Exchange (1990)
Pitt, B. *The Crucible of War*, vols I-III, Macmillan (1986)
Playfair, ISO. *The Mediterranean and the Middle East, vols 1-IV*, HMSO (1954-60)
Smithers, AJ. *Rude Mechanicals*, Leo Cooper (1987)
Verney, GL. *The Desert Rats*, reprinted by Greenhill (1990)

Bibliographie Annotée

Ici j'ai l'intention de guider le lecteur vers certains des volumes que j'ai trouvés pendant ce projet qui était particulièrement intéressant à lire et loin du tome occasionnel pas intéressent en valeur de temps. Ce n'est pas une tentative d'enregistrer même une fraction de sources utilisées pour la recherche de ce jeu. (Je défaille de voir l'utilité de produire l'ajout d'une liste de source académique de toutes les sources de texte rares qui ont été utilisé… même si j'indique les sources arabes utilisées pour produire l'OB égyptien, je ne peux pas imaginer que beaucoup de joueurs vont sauter sur la chance de pouvoir les lires.)

Australia in the War of 1939-45, serie I, volumes I, II, & III. Gavin long et Barton Maughan, Australian War Mémorial réédition de 1961.

The Battle for North Africa. W.G.F Jackson, Mason/Charter, 1975.

The Campaign for North Africa. Jack Coggins, Doubleday, 1980.

Checkmate at Ruweisat: Achinleck's Finest Hour. Donald Brownlow, The Christopher Publishing House, 1977.

The Crucible of War. Barrie Pitt, Macmillian, 1986, 3 Volumes.

Crusader. Richard Humble, Leo Cooper Ltd, 1987.

Dance of War. Peter Bates, Leo Cooper, 1992.

Delemmas of the Desert War. Micahel Carver, Indiana University Press, 1986.

The Desert Rats. G.L. Verney, Greenhill Books, réédition de 1990. (Si daté)

Desert Warfare: German Experiences in World War II. Major General Alfred Toppe, Combat Studies Institute, USC&GS College, Excerpt from 1952 study.

The Forgotten Victor. John Baynes, Brassey's, 1989.

Hellfire Tonight. Albert Martin, The Book Guild, 1996.

Italian Army Order of Battle: 1940-44. Edited by Victor Madeja, Valor Publishing, 1990.

The Italian Navy in World War II. James J. Sadkovich, Greenwood, 1994.

Knight's Cross. David Fraser, Harper Collins, 1993.

The Life and Death of the Afrika Korps. Ronald Lewin, Quadrangle, 1977.

Mare Nostrum. Greene, Massignani, & Blennemann, Jack Greene, 1990.

The 9th Australian Division Versus the Africa Corps. Colonel Ward A, Miller, Combat Studies Institute, USC&GS College, 1986.

Orders of Battle: Second World War, 1939-1945. LTC H.F. Joslen, réédité par The London Stamp Exchange, 1990.

Panzer Army Africa. James Lucas, Presido Press, 1978.

War in the Desert. James Lucas, Beaufort Books, 1982.

Rommel's Army in Africa. Dal McGuirk, Motorbooks International, 1993.

Rommel: The Desert Fox. Desmond Young, Quill, 1950.

Rommel's Desert War. Samuel W. Mitcham, Jr. Stein and Day, 1982.

Rommel—in his own words. Edité par le Dr. John Pimlott, Greenhill Books, 1994.

Rommel in the Desert. Volkmar Kühn, Schiffer, 1991.

Rommel as Military Commander. Ronald Lewin, Natraj Publishers (Indian Edition), 1981.

Rommel's War in Africa. Wolf Heckmann, Doubleday, 1976.

Tobruk: The Great Seige Reassessed. Frank Harrison, Arms and Armor Press, 1996.

Uniforms, Organization, and History of the Afrika Korps. Roger Bender and Richard Law, Bender Publishing, 1973.

Wavell in the Middle East, 1939-1941. Harold Raugh, Jr., Brassey's, 1993.

Les notes du concepteur

Après avoir travaillé tellement dur, et tellement longtemps, sur ce projet, il est difficile de penser aux choses qui doivent être dite, mais qui ne le sont pas déjà… elles sont là :

Ce projet se trouve complété dans vos mains en raison de l'énorme effort (et généralement volontaires) d'un très grand nombre de gens. Je ne peux même pas imaginer le nombre d'heures passées sur ce projet par les testeurs de jeu et les chercheurs. Je sais que j'ai dépensé beaucoup d'heure sur lui, et la quantité totale de temps passé en test de jeu, d'imperméabilisation, de vérification des sources depuis longuement oubliées, et des discutions d'un point ou d'autres (s'il pouvait être prévu en heures-homme) dépasserait l'imagination.

Heureusement, de la où vous êtes assis, le jeu est ici pour être joué et vous n'aurez pas à suer les résultats qui ont été soulevées pendant la conception du procédé, à moins que vous choisissiez de bricoler. Si vous « tordez les boutons », SVP dite moi comment les choses tournent. Un certain nombre de versions ont été essayées pendant le test et dans beaucoup de cas nous avons découvert qu'elles n'ont pas bien assorti l'histoire ; mais le nombre de combinaisons est sans fin.

Pour ceux qui voudraient pouvoir bricoler (et ceux simplement curieux) voici une partie des résultats qui ont été soulevées et de qu'elles manières elles ont été clôturées.

Intervention allemande

Un certain nombre d'inquiétudes ont été exprimées par les joueurs concernant l'affaire de conception avec la possibilité d'aucune intervention allemande. Leur point étant que si les Italiens font bien (ou n'ont pas réussi à être détruit) à la fin de 1940 ou au début de 1941, il ne devrait pas y avoir d'entrée allemande dans le théâtre. Pour leur donner leur dû, ceci aurait certainement été le cas si Mussolini avais eu sa vois ; Ceci était censé être son théâtre et il n'a voulu aucune interférence Teutonique ou de tentative de partager ce gâteau. Comme sujet pratique, ces joueurs étaient préoccupés par ce qui se produit dans de nombreux jeux sur l'Afrique du Nord (y compris le mien **Afrika**) quand le joueur italien refuse d'entrer en Egypte et reste dans Tobrouk en attendant la venue des Allemands. Comme vous pouvez le voir avec les règles, j'ai choisi de forcer les Italiens à avancer (ils n'ont pas eu le choix historiquement.)

Cela évite le résultat direct, bien que, si les Italiens fassent très bien est ce que les Allemands arrivent de toute manière ? Bien, de nos tests, un désastre en Egypte occidentale est beaucoup plus garanti (nous n'avons pas encore eu une partie où il ne s'est pas produit… Ce qui est le pourquoi pour lequel quelques joueurs pourraient choisir de sauter entièrement cette phase et de commencer plutôt à la fin mars 41.) Mieux que cela, si jamais le joueur de l'Axe réussissait exceptionnellement (ou que le joueur du Commonwealth c'est juste clairement enfoncé…), La victoire par mort subite pour l'Axe se produira longtemps avant que toutes troupes de combat allemandes n'arrivent en Afrique. En fait, les Allemands n'interviendraient pas parce que le jeu se terminera avant qu'ils ne puissent théoriquement y arriver.

J'ai également eu un problème pour intercaler un ensemble de règles qui encouragerait les joueurs à mal faire (jouez mal et vous obtenez les Allemands, jouez bien et vous ne gagnez pas.) J'ai vu des types faites les choses **tellement** étranges pour obtenir ce qui veulent dans les jeux et vous pouvez facilement imaginer ces genres de choses que le joueur ferait (ou forcez les Anglais à éviter… comme soudainement il **veut que** son adversaire fasse bien, pendant un moment quoi qu'il en soit.) En outre, il donnerait pour les joueurs l'idée trompeuse que cette l'offensive Italienne a calé là où elle est parce que les commandants Italiens n'ont pas voulu « augmenter » leur chance d'obliger les Allemands d'intervenir. Ce n'est pas le cas du tout.

Personnellement, je vais continuer à jouer cette campagne d'invasion de septembre comme cela je calculerais la bonne manière pour avancer assez rapidement pour gagner par mort subite. Tandis que je n'ai pas encore réussi, le puzzle difficile est amusement. Je vous encourage faire un essaie avant de sauter directement à mars 41. Je pense que prendre Matruh peut être fait et je voudrais calculer comment.

Le système de trace de route

Dans une déviation du statue de la série, **DAK** permet aux joueurs d'utiliser le ravitaillement par routes pour des buts de trace. Les premiers tests ont utilisé une version où les armées ont dû être ravitaillé en dehors de la carte (il n'y avait aucune trace car il n'y avait pas de système ferroviaire efficace en dehors du delta.) Ce système a rapidement montré complètement ses failles. Il était dépendant des forces en jeu en étant égal au nombre disponible historiquement à chaque instant ; ou des résultats variables extravagants en résultaient. Il a grandement limité la zone de carte que les joueurs pourraient utiliser (beaucoup plus que l'historiquement indiqué.) Étrangement, les montants d'expédition ont semblé indiquer cela tandis que l'armée Italienne initiale était presque affamée à mort, les forces mobiles Allemande seraient **affleurantes** avec plus de ravitaillement qu'elles ne pourraient jamais utiliser. Franchement, cela n'a pas fonctionné, même pas mal, et la non-difficulté que nous avons montré avec ne pourrait la faire fonctionner.

Avec une certaine agitation initiale, je me suis déplacé vers le système de trace par route pour ce projet. Les résultats étaient si bons même dès le début, je n'ai plus jamais regardé en arrière. Non seulement il réduisait la grande charge de travail du joueur (l'original était pour beaucoup comme jouer à **GB** sous la v1.0 des règles !), mais les résultats historiques étaient aisément apparent. En outre, les conditions étaient assez solide que je pourrais tordre les valeurs de ravitaillement et de transport sur la base des tests avec une certaine assurance d'obtenir les résultats que j'avais ensuite. Pour des facilités mécaniques de jeu, et pour un modelage historique décent, je suis extrêmement heureux avec ce résultat ; le meilleur des deux mondes !

Troupes de garnison

Les deux côtés dans les premières versions du jeu ont eu de nombreuses unités qui ont servi réellement comme garnisons dans leurs zones arrière respectives. Dans la Tripolitaine et le Delta on pouvaient trouver de grands groupes de forces que le joueur pouvait immédiatement libérer de leurs fonctions courantes et marchées directement vers le front. Sans une masse de restrictions, il n'y a certainement aucune raison de faire autrement. Ceci a exigé deux solutions différentes, une pour chaque côté.

Dans le cas Italien, un grand nombre d'unités à l'ouest de la carte sont omises car elles ne sont jamais entrées en tant que telles dans la zone de jeu. D'autres ont été maintenus bien qu'elles (éventuellement) se déplacent vers la carte… indépendamment de combien de temps ce mouvement final a pris. J'ai décidé de ne pas limiter le peu restants car à ce point, c'est au joueur de faire sa propre guerre.

Pour les Anglais, les nombreuses petites unités ont été annoncées dans un ensemble d'assortiment de « brigades de forteresse » que le joueur obtient. Ces unités représentent un certain nombre de plus petites unités indépendantes qui se déplacent dans et hors du théâtre pendant toute la campagne (en d'autres termes, leur composition n'est pas plus constante que d'autre (réel) Brigades du Commonwealth.) Au début, ces brigades représentent ce qui suis : à Matruh est le 1 Cheshire MG Bn et le 1 Welch Infantry Bn; à Alexandria est le 1 Durham Light Infantry Bn, le 1 South Staffordshire Bn et le 1 Royal Notts Foresters MG Bn; au Caire est le 2 Black Watch Bn, le 2 Scots Guards Bn, le 1 Royal Sussex Bn, le 1 Hampshire Bn et le 3 Libyan Refugee Bn.

Tunis ?

Dans un effort d'augmenter la capacité portuaire de la côte d'Afrique du nord, l'Axe a essayé d'obtenir la permission de décharger des cargos à Tunis (Territoire français de Vichy.) En cela ils ont échoué, mais personnellement je ne vois pas l'intérêt. Tunis est encore à 800 Km de la côte de Tripoli et l'Axe n'a pas eu le transport qu'ils ont eu besoin pour déplacer le tonnage devant être déchargé à un emplacement plus proche du front. Je sens qu'en ajoutant ces ports ont augmente le tonnage devant être déchargé en Afrique, mais n'augmenterait pas de beaucoup la valeur pouvant être livré vers l'avant. L'argument a pu être fait quand utilisant Tunis cela **réduirai** la quantité de ravitaillement fait au final ; parce que les camions qui pourrait être utilisée ailleurs aurait besoin d'être consacré au déplacement du ravitaillement de Tunis vers Tripoli.

Ravitaillement des Anglais

L'utilisation des villes portuaires du Nil comme dépôts infini (limités seulement par la capacité de tirer la « substance » hors d'elles), a été produite pour protéger le joueur de passer de toute façon par le travail de prendre des PRs pour faire la rotation de ses hexs vers les dépôts infinis. Le Caire n'est pas un tel dépôt car il n'est pas un port de débarquement principal comme les autres. S'il y a quelque chose, le Caire est un dépôt « négatif » (en raison de son énorme population.) A fournir les couples de valeurs nécessaires de sécurité (excepté le libre tirage direct pour quelques buts), les dépôts infinis ont prouvé une alternative aisément jouable.

On pourraient noter la « dimension » relative dans la capacité des ports du delta. C'est le résultat de prendre en compte les besoins d'expédition de la population Egyptienne « en priorité. » Il y a une énorme quantité de cargaison qui est déchargée dans ces ports qui n'a pas de signification militaire ; ce qui inclut également aussi bien le tonnage destiné à la Palestine.

Les théâtres de Campagnes Extérieurs

J'avais à l'origine dans l'esprit un système raffiné pour la manipulation les théâtres de campagnes extérieurs. Le début de telles campagnes se produit en fait au hasard et le joueur choisis ce qu'il voulait envoyer (basé sur certains minimums.) Le joueur pourrait envoyer le minimum absolu (avec la perspective que la campagne traînant pour toujours, et ayant toujours besoin de plus d'hommes à la manière du Vietnam) ou il aurait pu en envoyer beaucoup plus (finir l'affaire rapidement.) De cette manière, le joueur a pu « contrôler » les événements extérieurs de son influence directe sur la carte. Si une révolte commençait en Syrie par exemple, le joueur pourrait envoyer le nombre minimum d'unités (si bien sur la situation de la carte le justifiait) en reconnaissant que la « Syrie » serait de retour à plus ou moins long terme. Alternativement, le joueur pourrait « anéantir » la révolte syrienne et voir ses troupes revenir rapidement.

Dans le concept, elle a semblé sympathique (toujours). Dans la pratique, c'était un désastre. Tandis que je dépensais beaucoup de temps là-dessus, je pourrais ne jamais obtenir que le système puisse fonctionner comme prévu. La capacité des wargamers « pour déchiffrer le code » (pas le sujet du code que j'ai proposé) était si grand qu'éventuellement le concept entier serais allé à la poubelle. Il a été remplacé avec le système du « Hasard mais baser sur l'histoire » que vous voyez ici. Le système final fonctionne très facilement, mais n'à pas la sensation « du jeu dans un jeu » que je recherchais avec la version originale. J'ai toujours l'espoir qu'un jour, une solution puisse être trouvé qui peut faire que le travail original du système prévu comme je l'ai conçu (sans être d'une manière affreusement dissipé avec des règles, pensez-vous), mais pour le présent je reconnais la défaite sur celle-ci ; Je n'ai pas pu être en mesure de le faire fonctionner. J'aime la manière dont le système courant fonctionne ; sans à-coup et à fond ; ne me donnez pas tord, mais dans le passé-je ne laisse jamais ce qui me retiens en chassant les moulins à vents.

Les petites choses…

L'Afrique du Nord est bénie (maudite ?) avec une abondance d'information. Tandis que parfois ceci permet au chercheur de pister même des unités mineures avec exactitude et des détails incroyables, il nous donne également un bon nombre de détail qui réellement illustre les images. La finesse

des détails peut accabler et doit être vu pour être cru.

Par exemple, l'armée du Commonwealth est une masse grouillante de bataillons qui, apparemment au hasard, forme des affiliations de brigades. Pour garder ce chaos hors du contrôle ou du souci des joueur (aussi bien que de laisser la santé de son esprit intacte), j'ai choisi au lieu de cela de pister les brigades. Ceci donne également au côté l'avantage de montrer le manque relatif de flexibilité tactique dans l'armée britannique.

Pendant un bon moment, j'ai pensé à un ensemble de statue qui montrerait l'effet des bidons d'essence de 4 gallons que les Anglais utilisaient avant qu'ils n'adoptent le « Jerry Can » de leur ennemi. Ceci a impliqué un certain nombre de contorsions, c'est avec reconnaissance que je le voie maintenant, elles ont été enlevés du produit final.

Un certain nombre de règles pour lesquelles elles étaient normales un moment pendant les tests a été déplacés dans les sections de règles facultatives car elles se sont avérés aussi causse de beaucoup d'ennui pour leur prix. Certainement les joueurs qui voudrons dépouiller leurs unités des camions (et ainsi de suite) ne sont pas inquiétés pour ce qu'ils perçoivent en tant que « juste un peut» de travail supplémentaires. Autrement pour tout le monde, j'ai crée les règles facultatives, mais pour votre ami détrousseur de camion, elles sont pour son utilisation.

J'ai choisi de pister un groupe de modification mineur d'organisation et d'équipement dans les unités pour la campagne. C'est la raison du nombre d'échanges d'unité et ainsi de suite. Certainement quelques joueurs diront « et alors ? Je ne m'inquiète pas qu'ils ont obtenu un bataillon d'infanterie supplémentaire » (ou n'importe quoi d'autre), mais je ressent que le plus grand nombre feront bonne accueil au détail supplémentaire. Je crois certainement que cette information est dépeint sans douleur (elle se produit justement pendant la campagne) et permet aux joueurs d'accéder de fait à une richesse incroyable d'unité mineur comme le procédé du jeu.

Un résumé

J'ai commencé à vouloir ce jeu en 1976 (environ) quand **SPI** a commencé à faire circuler des rumeurs et des sondages pour ce qui éventuellement allais devenir la **« Campaign in North Afrika »** de Richard Berg. Me reposant avec ma revue bimensuelle **S&T** à disposition, j'ai attendu la distribution finale du « jeu que j'avais toujours voulu ». Le retard a traîné pendant deux années, pourtant j'ai accroché sur chaque rapport, sur chaque recul et chaque conseil que le progrès était réellement effectué. J'ai bâti ma propre image de ce qui le jeu devrait être et ainsi de suite. Mes espérances ne pourraient pas avoir été plus grande.

Une fois offert à la vente, j'ai envoyé une commande immédiatement et retenue mon souffle.

Alors le jeu est venu…

Au cours des années depuis que, j'ai rencontré par hasard un certain nombre de joueurs qui ont prétendu avoir joué ce jeu ; l'un a prétendu en 30 tours. Mais, je ne suis pas l'un d'entre eux. J'ai effectué un certain nombre de tentatives paniqué pour pénétrer sa croûte et « comprendre » mais je n'ai jamais été capable de le faire fonctionner. Essayer de le faire en solitaire ne m'a pas aidé !

Ce que vous voyez ici est le produit le plus précis, le plus soigneux que je n'ai jamais conçu. Il est le point culminant de ce rêve, et en fin de compte un fichu jeu (oui, je sais que j'ai des préjugés… mais j'**ai joué** à celui-ci ; **même** en solitaire !). J'espère que vous allez apprécier les nombreuses heures de partie en jouant ce jeu et moi je vous accueille dans le partage de mon rêve. J'espère que vous allez aimer ce que j'ai fait.

WHEW !

Appréciez ! Amusez-vous ! Et Bon Dé !
Dean

L'arabe pour les Renards du désert…

Alam : Une borne de limite ou un panneau routier (Une transcription incorrecte a changé la signification du mot. Il devrait être « Alaam » (A long), qui signifie montagne.) Exemple : El Alamein signifie « Les deux panneaux routier »
Bab : Littéralement cela signifie porte ou entrée (comme dans une maison), mais souvent c'est le nom d'un étranglement de mer ou un passage
Bir : Puits
Deir : Dépression
Gabr : Tombe (du mot Maqbara ce qui signifie le cimetière)
Ghizira : Île
Ghot : Zone cultivée après la pluie
Minqar : Un promontoire terrestre, le mot signifie littéralement le « bec de l'oiseau » ou « Burin »
Naqb : Passage ou tunnel
Qaret : Colline (une corruption du dialecte original nord africain de « Ghurd » ce qui signifie la dune)
Ras : Promontoire
Sabakha (Sabkha) : Marais de sel sec
Sidi : Tombeau, probablement d'un Saint (dans un meilleur arabe se serait Sayyidi, qui veut dire « mon seigneur » un titre de respect donné à un homme saint. Plus courant dans le nord de l'Afrique que dans le Moyen-Orient)
Tell : Côte
Trigh : Piste ou voie (dans l'arabe classique « Tarik ». En Afrique du Nord le mot habituel pour la route où la piste)

Abbreviations

AA— Anti-Aircraft (Anti Aérien)
AG— Assault Gun (Canon d'assault)
Alex— Alexandria
Arm— Armor (blindé)
Armata— Armée
AT— Anti-Tank (Antichar)
Aufk— Aufklarung (Reco ou Détachement avancé)
Aus— Australien
Bde— Brigade
BFM— Bataillon Français de Marine
BIM— Bataillon d'Infanterie de Marine
Bn—Battalion
Brg. Cor.— Brigata Corazzato (Brigade Blindé)
Brs— Bersaglieri (Infanterie motorisé d'élite)
B.Scegga— Bir es Scegga (Ft. Maddelena)
CAC— Compagnie Antichars
CAM— Corpo d'armate di manovra (Corps de Manœuvre)
Cara— Carabinieri (Police)
Cap It— Captured Italian (Italein capturé)
Carp—Carpathian (Carpathe)
Cav— Cavalry (Cavalerie)
CCNN— Camicie Nere (Chemise noire)
CD— Coastal Defense (Défense Côtière)
Cel— Celere (Rapide)
Centro— Centauro
CIH— Central India Horse
Cldst— Coldstream
CMA— Centro Militaire Arab
CMI— Centro Militaire Italiano
Ctnzro— Catanzaro
Czech— Czechoslovakian (Tchécoslovaque)
DAK— Deutsches Afrika Korps
di Mnrva— di Manovra (Manœuvre)
Div— Division
Divarty— Artillerie Divisionnaire
E.GuG— El Garn ul Grien
ENRR— Egyptian National Railroad (Chemin de fer national Egyptien)
Exp— Exploration
FDA (n-FDA, s-FDA)— Frontier District Administration (Administration de district frontalier détachements Nord et Sud)
FF— Free French (Français Libre)
FJ— Fallschirmjäger (Parachutiste)
FK— Flieger Korps (Corps aérien)
Fld— Field Artilery Regiment (Régiment d'artillerie)
Frt— Fortress (Forteresse)
GAF— Guardia Alla Frontiera (Garde frontière, Troupes Colonial)
Gd— Guard (Garde)
GGFF— Giovani Fascisti (Jeunesse Fascistes)
HCR— Household Cavalry Regiment
Hus— Hussars
Hvy— Heavy (Lourds)
IG— Infantry Gun (Canon d'infanterie)
Ind— Indian (Indien)
Inf— Infantry (Infanterie)
It— Italian (Italien)

KDG— King's Dragoon Guards
KG— Kampfgruppe (Groupe de combat)
Kor— Korück (Commandement de zone arrière)
Krd— Kradschützen (Motocycliste)
KRRC— King's Royal Rifle Corps
KStA— Kampfstaffel Afrika (HQ de combat)
Lcr— Lancers
Ldg— Landing (Atterrissage)
Le— Leichte (Léger)
Leg— Légion
Lib— Libyen
LibOp— Libyan Operations Group (Groupe d'opération Libyen)
LL— Luftlande (Atterrissage aérien)
LRDG— Long Range Desert Group
L. Spez— La Spezia
Lt— Light (Léger)
Marm— Marmarica
Mech— Mechanized (Méchaniséà)
Med—Medium (Moyen ou Méditerranéen)
MG— Machine Gun (Mitrailleuse)
Mil— Milmart
Mnfrto— Monferrato
Mob F— Mobile Force (Force mobile)
Mtrizzato— Motorizzato (Motorisé)
Mx— Mixed (Mixte)
NZ— New Zealand
PAI— Polizia Arica Italiana (Police Italienne en Afrique)
Para— Parachutiste
PG— Panzergrenadier (Infanterie mechanisé)
Pio— Pioneer (Génie)
PJ— Panzerjäger (Antichar)
Prov— Provisional
Pz—Panzer (Char)
RAF— Royal Air Force
Ragg— Raggruppamento (Groupe de combat)
RECAM— Raggruppamento Explorante (Groupe d'exploration)
Rgt— Regiment
RHA— Royal Horse Artillery Regiment
RM— Royal Marines
R. Mar— Regia Marina (La marine Italienne)
RR— Railroad (Chemin de fer)
RTR— Royal Tank Regiment (Régiment de Char Royal)
RW— Reparto Wanda
SA— Sud Africain
SAS— Special Air Service
SM— San Marco
Snd— Sonderverband (Formation spécial)
Spc— Special
Sud— Sudanese
TAML— Trans-Jordan Arab Mechanized Legion (Légion Mécanisé Arabe de Trans. Jordanie)
Ter— Territorial
TF— Task Force (Groupe de Combat)
vdH— von der Heydte
Vd.Lib— Volontari della Libia (Volontaires Libyen)
VEC— Vittorio Emanuelle Cavalleria (Cavalerie du Roi Emmanuel)
W. Desrt— Western Desert (Desert de l'Ouest)
Yugo— Yougoslavie

Ordre d'Arriver Alliée

Si une date n'est pas énumérée, il n'y a pas de renforts réguliers ce tour.

1940

Restrictions en Vigueur :

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

Ces unités ne peuvent pas se déplacer en dehors de la Frontière « de la zone de restriction » jusqu'à que libéré :
Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

Cette division ne peut pas quitter son hex de départ :
6 Aus Inf Div

La Division ne peut pas se déplacer à plus de 5 hexs de Mersa Matruh avant d'être Libéré :
4 Ind Inf Div (la 4 Ind Artillery Bde (Divarty) ne peut pas quitter son hex de départ avant que ce ne soit indiqué.)

NOTE : 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.

Septembre 40

15 Les unités Italienne requise doivent être en Egypte.

22 7 RTR Arm Bn (6-5-3)

29 2 NZ Inf Div (6 NZ Inf Bde)

Octobre 40

5 204 Coastal Arty Battery

8 2 RAF Arm Car Co

12 4 Ind Inf Div (7 Ind Inf Bde), 7 Arm Div (3 Hus Lt Arm Bn, 2 RTR Arm Bn)

Note : 7 Ind Inf Bde (4 Ind Inf Div) doit se déplacer pour rejoindre le reste de la 4 Ind Div dans ça zone de restriction (+/- 5 de Mersa Matruh) de sorte qu'elle puisse tomber sous cette restriction avec le reste de la division au ou avant le 1er nov. 40. Libéré la 4 Ind Divarty Bde de son hex de restriction, elle doit tomber sous la restriction général de Matruh de la 4 Ind Div Matruh pour le 1er novembre.

15 Les Italiens doivent capturer Sidi Barrani maintenant ou perdre, Appliquer les restrictions de la Ligne de Mussolini.
19 1T Point de Camion

22 Libérer : La 6 Aus Inf Div est libéré de Helwan et doit immédiatement se déplacer vers la zone de restriction.
26 1 RHA Arty Bn (red), 51 Fld Arty Bn

29 14 Inf Bde **Echanger :** 3-2-3 104 RHA Arty Bn (sans couleur) avec 5-2-3 104 RHA Arty Bn (Rouge)

Novembre 40

1 Enlever : 1x Blen IV

Note : La restriction pour la 4 Ind Inf Div s'applique maintenant pour la 7 Ind Inf Bde (4 Ind) et aussi pour la Divarty Arty Bde (4 Ind).

12 6 Aus Inf Div (19 Aus Inf Bde, 1x Camion Organique), Débloquer le marqueur 6 Aus Training

15 68 Med Arty Bn, 1T Point de Camion

22 1x Blen IV

Décembre 40

1 64 Med Arty Bn, la route vers Sidi Barrani devient principale.

5 Echanger : Matruh Fort Bde avec Selby Inf Bde **Libérer :** la 4 Ind Inf Div est libéré de la restriction de +/- 5 de Matruh

12 1x Hurri I **Libérer :** la 6 Aus Inf Div est libéré de la zone de restriction

15 Enlever : 1x Gladiator

29 2 RHA Arty Bn (Rouge)

1941

Janvier 41

1 2 Arm Div (KDG Arm Car Bn, 1 Arm Bde, 2 Support Bde), 3 RTR, 5 RTR Arm Bn **Echanger :** W.Desrt Corps HQ avec le 13 Corps HQ, 2 Arm Training Marker (Inexpérimenté, non bloqué), **Enlever :** 68 Med Arty Bn, Divarty Bde (4 Ind Div)

NOTES :
La 4 Ind Div Infantry Bdes est de nouveau formé comme Groupes de Divisionnaire et à de nouveau son habilité d'artillerie intrinsèque (l'appliquer même si ça Divarty Bde a été détruite).

8 Enlever : 1x Blen IV, 1x Hurri I

19 Enlever : 7 Arm Div (6 RTR, 8 Hus Arm Bns) si le 7 Arm Div (2 RTR Arm Bn) est morte, alors remplacé le, avec l'un des deux qui doivent être Enlever, sin on il n'y a pas de remplacement pour les deux.

22 Echanger : 1-3-6 Cav Bn (CIH (4 Ind)) avec 2-4-6 Arm Car Bn (CIH (4 Ind))

26 Echanger : 3-2-3 107 RHA Arty Bn avec 5-2-3 107 RHA Arty Bn

Février 41

1 Enlever : Selby Inf Bde

5 4 RTR Arm Bn (6-4-3) **Ajouté à la pile des morts (peut seulement être reconstruite quand le 4 RTR (Non reconstructible) est tué) :** 4 RTR Arm Bn (6-2-3 reconstructible), **Libéré :** 2 Nz Inf Div libéré de la restriction de Matruh

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 2

Jeter deux dés, s'ils sont égaux ou inférieur à la valeur énumérée, la Période de Préparation de la Campagne de Grèce Commence, autrement il n'y aucun effet et aussi si la Période de Préparation a déjà Commencé.

8 22 Inf Bde, 3 Ind Inf Bde, 18 Ind Cav Bn

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 2

12 La restriction sur la Protection des Propriétés Privés Italienne se termine.

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 3

15 1x Blen IV, 1x Hurri I, **Echanger :** 13 Corps HQ avec 1 Aus Corps HQ

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 4

19

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 5

22 Enlever : 3 RHA AT Bn

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 6

26 9 Aus Inf Div (20 Aus Inf Bde), Marqueur 9 Aus Training (Inexpérimenté, Bloqué),

Remplacer : 7 Arm Div (3 Hus Lt Arm Bn, 2-4-10 non reconstructible) avec le 3 Hus Lt Arm Bn (2-3-10 reconstructible),

Enlever : 1 Aus Corps HQ

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 7

Mars 41

1 Fin de la non-débandade pour l'Axe. L'hex A19.35 devient une source de Trace de l'Axe. Les Italiens peuvent commencer à utiliser les routes secondaires pour des buts de trace.
Enlever : 2 RHA Arty Bn (Rouge)

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 8

5 7 Aus Inf Div (18 Aus Inf Bde), Marqueur 7 Aus Training (Inexpérimenté, Bloqué)

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 9

8 9 Aus Inf Div (24 Aus Inf Bde), 2 NZ Inf Div (5 NZ Inf Bde, 28 Maori Inf Bn, 2-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ), 1x Camion Organique), Débloquer le marqueur 2 NZ Training

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 2

12 Enlever : 3 Cldst Inf Bn

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : Automatique

15 9 Aus Inf Div (26 Aus Inf Bde), 1x Camion Organique), Débloquer le marqueur 9 Aus Training
Enlever : 7 Med, 64 Med Arty Bn

19 Echanger : 22 Inf Bde avec 22 Gds Inf Bde

22

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 2

Jeter deux dés, s'ils sont égaux ou inférieur à la valeur énumérée, l'exécution de la campagne de Grèce Commence, autrement il n'y aucun effet et aussi si la phase exécution a déjà commencé.

26 Enlever : 3 RTR Arm Bn, 106 RHA AT Bn

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 2

29 Placer à Abbassia (E23.20) : Royals Arm Car Bn

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 3

Avril 41

1 Les hérissons de Tobruk's deviennent de niveau 3. Activation du fossé AC de Tobrouk.

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 4

5 7 Aus Inf Div (21 Aus, 25 Aus Inf Bde, 1x Camion Organique), Débloquer le marqueur 7 Aus Training

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 5

8 149 Fld Arty Bn **Placer à Maaten Baggush (D37.32) :** W.Desrt Corps HQ

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 6

12 Enlever : 2 RAF Arm Car Co, 5 RTR Arm Bn

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 7

15

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 8

19

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 9

22 10 NZ RR Co

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 10

26

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : Automatique

29 68 Med Arty Bn

Mai 41

1 1 SA Inf Div (5 SA Inf Bde), 7 SA Arm Car Bn, 1 SA Training Marqueur (Inexpérimenté, Bloqué), 2x Blen IV, 1x Hurri I, 1x Gladiator, **Placer dans la pile des Morts :** 2 RHA Arty Bn (Jaune), **Enlever :** 2 RHA Arty Bn (Rouge) **5** 23 Inf Bde, 1x Beaufgtr

8 Echanger : KDG Arm Car Bn (2 Arm) avec le KDG Arm Car Bn (Indépendant) **Enlever :** Toutes les unités vivantes de la 2 Arm Div et remplacez là avec l'équivalence en Repls Eq et Pax. Les unités de la 2 Arm Ne peuvent pas être reconstruites. Placer les Repls dans n'importe quel point d'intérêt tenu par le britannique, village, ville ou QG.

12 Convoi Tiger (Historique)

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 2

Jeter deux dés, s'ils sont égaux ou inférieur à la valeur énumérée, la Campagne de Grèce se Termine, il n'y aucun effet et aussi si la Termination est déjà arrivé.

15 2T Point de Camion **Placer dans la Pile des Morts :** 9 Aus Div (3-4-8 Arm Recon Bn (9 Aus))

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 2

19

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 3

22

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 4

26

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 5

29 7 Med Arty Bn, 2-4-3 Inf Bn (11 Czech)

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 6

Juin 41

1 64 Med Arty Bn

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 7

5 1x Blen IV, 4 SA Arm Car Bn, 1x Reserve Marqueur

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 8

8 1 SA Inf Div (2 SA Inf Bde), 1 SA Marqueur Training Débloquer

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 9

12 50 Inf Div (150 Inf Bde), 6 SA Arm Car Bn

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : 10

15 8 RTR, 42 RTR, 44 RTR Arm Bn, 1 SA Inf Div (1 SA Inf Bde, 1x Camion Organique)

Jet pour le changement de statut de la campagne de Grèce : Automatique

19 2 SA Inf Div (6 SA Inf Bde), 3 SA Arm Car Bn, 2 SA Training Marqueur (Inexpérimenté, non Bloquer)
Echanger : 149 Fld Arty Bn avec 149 AT Bn (Rouge)

22 2 SA Inf Div (3 SA Inf Bde)

26 144 Fld Arty Bn, 5 Ind Inf Div (9 Ind Inf Bde) **Enlever :** 2-4-3 Inf Bn (11 Czech)

Juillet 41

1 11 RM Marine Bn, Layforce Commando Bn

5 1x Wellington, 1x Maryld

8 50 Inf Div (151 Inf Bde), 1 SAS Commando Bn, **Enlever :** Royals Arm Car Bn

15 5 Ind Div (10 Ind Inf Bde)

19 50 Inf Div (69 Inf Bde, 1x Camion Organique)
22 102 AT Bn (Rouge), 5 Ind Inf Div (29 Ind Inf Bde, 1x Camion Organique)

26 161 Inf Bde (British)

29 1x Ktyhk, **Enlever :** 64 Med Arty Bn

Août 41
8 2 SA Inf Div (4 SA Inf Bde, 1x Camion Organique)

15 2T Point de Camion

22 Libérer : Carp Polish Inf Bde, Polish Lancer Cav Bn libéré de la Zone de Restriction

29 Enlever : 18 Ind Cav Bn

Septembre 41
5 60 Fld Arty Bn

15 13 NZ RR Co

22 1x Blen IV, 2x Hurri I, 1x Maryld

26 Echanger : W.Desrt Corps HQ avec 13 Corps HQ

Octobre 41
1 30 Corps HQ, 7-4-8 Arm Bde (22 (1 Arm)), 1x 1 Arm Camion Organique, 1 Arm Training Marqueur (Inexpérimenté, Bloquer)

A) La route de déviation de Tobrouk devient une Route Primaire

B) Les Allemands sont maintenant acclimatés au désert, ils ne sont plus modifiés.

C) Le Commonwealth obtient al capacité de faire des Hip Shoot.

Optionel : Le Chef Vyvyan Pope

8 65 AT Bn (Rouge)

12 F Coastal Arty Battery **n'importe où à +/- 3 du Canal de Suez**

19 2x Hurri I, 2-4-3 Inf Bn (11 Czech)

Novembre 41
1 2x Réserve Marqueurs

5 1T Point de Camion

19 1x Blen IV

26 1 Arm Div (12 Lcr Arm Car Bn), 64 Med Arty Bn **Echanger :** 161 Inf Bde (British) avec 161 Ind Inf Bde

29 7-3-8 Arm Bde (2 (1 Arm Div)), Royals Arm Car Bn, Débloquer le marqueur 1 Arm Training Marqueur

Décembre 41
5 1 Arm Div (1 Support Bde), 1 FF Inf Bde, 1 FF Leg Inf Bn

8 95 AT Bn (Rouge), 1x Hurri I

15 1x Beaufgtr

19 Echanger : 1x Hurri 1 avec 1x Hurri IIa

29 2x Ktyhk
Placer dans tout hex adjacent du Canal de Suez :
Greys Arm Car Bn

1942
Janvier 42
1 Les mines peuvent maintenant être étendues par le Joueur du Commonwealth et réutilisé après par le joueur de l'Axe.

5 1 RAF, 2 RAF Arm Car Co

8 2T Point de Camion

12 Echanger : 22 Gds Inf Bde avec 200 Gds Inf Bde

15 1 Bn FF Arty Bn, BFM FF Marine Bn

22 Echanger : 1x Hurri 1 avec 1x Hurri IIa

26 1x Blen IV, 1x Hurri I, 2x Ktyhk

29 Apparaît dans l'hex du 1 Support Bde (1 Arm Div) (ou morte avec elle) : 11 RHA Arty Bn (Rouge)

Février 42
5 Enlever : 1 RTR Arm Bn

8 Brigade Groups maintenant en effet pour les brigades **Blindés** comme pour l'infanterie, considérez toutes les Brigades Blindés du Commonwealth comme étant des blindés « Rouge » et non pas « Jaune ». **Enlever :** 1 Arm Div (1 Support Bde) et remplacez là avec l'équivalence en Repls Eq et Pax dans chaque GQ Alliés **Echanger :** 7 Support Bde (7 Arm) avec 7 Motor Inf Bde (7 Arm), **Echanger :** 5-4-8 Arm Bde (4 (7 Arm)) avec 9-4-6 Arm Bde (4 (7 Arm))

12 Echanger : 7-3-8 Arm Bde (2 (1 Arm)) avec 9-3-5 Arm Bde (2 (1 Arm)) **Echanger :** 7-4-8 Arm Bde (22 (1 Arm)) avec 9-4-5 Arm Bde (22 (1 Arm))

15 1x Ktyhk

19 8 Arm Bde (10 Arm Div)

Mars 42
1 Enlever : Carp Polish Inf Bde, Lancer Polish Cav Bn

5 Echanger : 11 RHA Arty Bn (Rouge) avec 11 RHA Arty Bn (Jaune)
8 12 Fld Arty Bn, **Enlever :** 8 Fld Arty Bn, 51 Fld Arty Bn

12 Enlever : 60 Fld Arty Bn

15 2T Point de Camion, 2-4-6 Arm Car Bn (Skinner)

19 1x Boston, **Enlever :** 4 Ind Div (2-4-6 Arm Car Bn (CIH))

22 2-3-3 Yugoslavian Inf Bn (Yugo Gd)

26 1x Baltimore

Avril 42

12 1x Hurri IIa, **Enlever :** 64 Med Arty Bn

15 Echanger : 107 RHA Arty Bn avec 107 Fld Arty Bn

19 CAC FF AT Bn, 1x Ktyhk, 1x Wellington, 1x Baltimore
22 Echanger : 2-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ (2 NZ)) avec 4-5-8 Arm Recon Bn (2 NZ (2 NZ))

26 1x Hurri IIc, **Enlever :** 11 Hus Arm Car Bn (7 Arm Div)

29 2 FF Inf Bde

Mai 42

8 9 Arm Bde (10 Arm Div)

15 1x Blen IV

19 Enlever : 144 Fld Arty Bn

22 Echanger : 200 Gds Inf Bde avec 201 Gds Inf Bde

26 10 Ind Inf Div (21 Ind Inf Bde)

29 1x Wellington, 1x Beaufgtr, 1x Baltimore, **Echanger :** 149 AT Bn (Rouge) avec 5-2-3 Arty Bn (Rouge) (149 AT)

Juin 42

1 10 Corps HQ, 10 Ind Inf Div (20 Ind, 25 Ind Inf Bde, Guides Arm Car Bn, 1x Camion Organique) **5** 5-2-3 Arty Bn (Rouge) (121 Fld), 1 Sud Inf Bde

8 Echanger : 65 AT Bn (Rouge) avec (5)-3-3 AT Bn (65 AT)

12 Echanger : 1 RHA Arty Bn (Rouge) avec 1 RHA Arty Bn (Jaune)

15 18 Ind Inf Bde, 1x Ktyhk, 1x Beaufgtr

19 1x Hurri IIa

22 1T Point de Camion

Juillet 42

5 40 RTR, 46 RTR, 50 RTR Arm Bn, 3x Blen IV, 1x Hurri IIc, **Echanger :** 149 Fld Arty Bn avec (5)-3-3 AT Bn (149 AT)

8 24 Arm Bde**,** 11 Hus Arm Car Bn (7 Arm Div), 1x Hurri IId

12 26 Ind Inf Bde, 2T Point de Camion

15 Echanger : 95 AT Bn (Rouge) avec (5)-3-3 AT Bn (95 AT)
19 44 Inf Div (131 Inf Bde), 5 RHA Arty Bn

22 44 Inf Div (133 Semi-Motorized Inf Bde), 1x Baltimore

26 1x B-24, 44 Inf Div (132 Inf Bde, 1x Camion Organique), 2 Greek Inf Bde

29 Enlever : 2-4-3 Czech Inf Bn (11 Czech)

Août 42

12 51 Inf Div (152, 153, 154 Inf Bde, 1x Camion Organique)

15 1 Greek Inf Bde, 1x Blen IV, 1x Spit Vb**,** 1x Hurri IIc

19 53 Fld Arty Bn,1x Wellington, 1x Beaufgtr

22 Enlever : 5-2-3 Arty Bn (Rouge) (4 RHA, 104 RHA), 5-2-3 Arty Bn (Jaune) (1 RHA, 2 RHA)

26 Echanger : 102 AT Bn (Rouge) avec (5)-3-3 AT Bn (102 AT)

Fin des Groupes de Brigade pour toutes les unités, additionnez les Divarty pour les 44 Inf Div, 50 Inf Div, 51 Inf Div, 1 Arm Div, 7 Arm Div, 10 Arm Div, 2 NZ Div, 1 SA Div, 2 SA Div, 6 Aus Div, 7 Aus Div, 9 Aus Div, 4 Ind Div, 5 Ind Div, 10 Ind Div comme appropriez

Seul les Divisions avec deux brigades ou plus dans le jeu au moment où ce tour commence obtiennent leur Divarty Bde. Ceci se produit même pour les unités qui ont toutes ou certaines de leurs brigades dans une boîte de déploiement. Les divarty appartenant aux Divisions qui ne sont pas qualifié sont mis dans la pile des morts et doivent être reconstruite pour être mis en jeu.

Placez les Divarty dans n'importe quelle brigade de la division. Si les brigades sont ensemble sur et hors cartes, placez l'artillerie la où est la majorité des brigades.

Les Blindés restent "Rouge".

29 1x P-40, 1x B-24, 2x B-25
Echanger : 133 Semi Motorisé Inf Bde (44 Inf Div) avec 133 Semi-Motorisé Inf Bde (10 Arm Div)

Septembre 42

1 2x Marqueurs Réserve

5 Enlever : 2-4-6 Arm Car Bn (Skinner)

8 1x Blen IV, 1x Spit Vb, 2x Hurri IIa,1 HCR Arm Car Bn

12 2 Derby Arm Car Bn, 1x P-40, 1x Beaufgtr

15 1 Spahis FF Arm Car Bn, Marqueur 8 Arm Dummy Divisional

19 98 Fld, 146 Fld Arty Bn, 1x Baltimore, 1x B-26 **Echanger :** 7-4-8 Arm Bde (7 (7 Arm)) avec 8-4-7 Arm Bde (7 (7 Arm))

22 Echanger : 3-4-8 Arm Recon Bn (9 Aus (9 Aus)) avec 4-4-8 Arm Bn (9 Aus (9 Aus))

26 1x B-25 **Echanger :** 121 Fld Arty Bn avec 121 Fld Arm Arty Bn

29 Echanger : 11 RHA Arty Bn (Jaune) avec 11 RHA Arm Arty Bn

Octobre 42

1 TAML Arab Mech Inf Bde **(entre avec 1T PR du bord est de la Carte E. Echanger :** 133 Semi Motorisé Inf Bde (10 Arm) avec 133 Motorisé Inf Bde (10 Arm) **Echanger :** 4 NZ Inf Bde (2 NZ) avec 4 NZ Arm Bde (2 NZ)

5 52 Fld, 69 Med Arty Bn, 42 RTR Scorpion Co, 44 RTR Scorpion Co, **Enlever :** 5-2-3 Arty Bn (Rouge) (98 Fld)

8 Echanger : Greys Arm Car Bn avec Greys Arm Recon Bn

12 1x Spit Vb, 1x Hurri IIc, 1x Hurri IIa

15 1x Ktyhk, 1x Wellington

Novembre 42
5 1x Spit Vb, 1x Hurri IId
12 1x Hurri IIa

Ordre Historique Allié de replie et de retour
(A employer en conjonction avec de l'ordre d'arrivée allié)

R signifie Replies. Si aucune notation spéciale n'existe, l'unité énumérée est un retour. Si la date n'est pas énumérée, il n'y a aucun replies ou retour.

1940
Septembre 40
(rien)

Octobre 40
(rien)

Novembre 40
5 R: 14 Inf Bde

Décembre 40
22 R: 7 Ind Inf Bde (4 Ind), 5 Ind Inf Bde (4 Ind)

1941
Janvier 41
1 R: 11 Ind Inf Bde (4 Ind), CIH Cav Bn (4 Ind), 1x Camion Organique (4 Ind)

Février 41
(rien)

Mars 41
1 R: 1 Arm Bde (2 Arm Div)

8 R: 2 NZ Inf Div (4 NZ Inf Bde, 28 Maori Inf Bn), 16 Aus Inf Bde (6 Aus)

15 R: 6 NZ Inf Bde (2 NZ)

22 R: 2 NZ Inf Div (5 NZ Inf Bde, 2 NZ Arm Cav Bn, 1x Camion Organique)

Avril 41
1 R: 6 Aus Inf Div (19 Aus Inf Bde, 6 Aus Arm Recon Bn, 1x Camion Organique)

8 R: 17 Aus Inf Bde (6 Aus)

12 5 Ind Inf Bde (4 Ind)

19 11 Ind Inf Bde (4 Ind)

29 6 NZ Inf Bde (2 NZ), 7 Ind Inf Bde (4 Ind), CIH Arm Car (4 Ind)

Mai 41
12 R: 5 Ind Inf Bde (4 Ind)

22 R: 16 Inf Bde

29 2 NZ Inf Div (28 Maori Inf Bn, 1x Camion Organique), 16 Inf Bde

Juin 41
1 14 Inf Bde, **Retour Morte :** 2 NZ Inf Div (4 NZ, 5 NZ Inf Bde, 2 NZ Arm Recon Bn), **W/**

D: 7 Aus Inf Div (21 Aus, 25 Aus Inf Bde, 1x Camion Organique)

5 R: 9 Aus Div (3-4-8 Arm Recon Bn (9 Aus))

15 R: 16 Inf Bde

26 R: 23 Inf Bde

Juillet 41
5 R: 14 Inf Bde

22 R: 151 Inf Bde (50 Inf)

Août 41
5 R: 50 Inf Div (69 Inf Bde, 1x Camion Organique)

12 R: 150 Inf Bde (50 Inf)

22 R: 10 Ind Inf Bde (5 Ind)

29 R: 9 Ind Inf Bde (5 Ind), 1x Camion Organique (5 Ind), 18 Aus Inf Bde (7 Aus)

Septembre 41
19 16 Inf Bde

22 5 Ind Inf Bde (4 Ind)

26 R: 24 Aus Inf Bde (9 Aus)

Octobre 41
12 23 Inf Bde

15 9 Ind Inf Bde (5 Ind), 10 Ind Inf Bde (5 Ind), 1x Camion Organique (5 Ind)

22 14 Inf Bde

26 R: 9 Aus Inf Div (20 Aus, 26 Aus Inf Bde, 1x Camion Organique)

Novembre 41
1 R: 9 Ind Inf Bde (5 Ind), 10 Ind Inf Bde (5 Ind), Camion Organique (5 Ind)

5 R: 161 Inf Bde (British)

29 150 Inf Bde (50 Inf)

Décembre 41
(rien)

1942
Janvier 42
(rien)

Février 42
1 R: 7 Arm Bde (7 Arm)

5 R: 14 Inf Bde

8R: 16 Inf Bde

15 R: 5 NZ Inf Bde (2 NZ)

19 69 Inf Bde (50 Inf)

22 16 Inf Bde, 50 Inf Div (151 Inf Bde, 1x Camion Organique) **R:** 23 Inf Bde

26 R: 2 NZ Inf Div (4 NZ, 6 NZ Inf Bde, 28 Maori Inf Bn, 2 NZ Arm Recon Bn, 1x Camion Organique)

Mars 42
5 R: 16 Inf Bde

12 10 Ind Inf Bde (5 Ind)

29 R: 7 Ind Inf Bde (4 Ind)

Avril 42
5 9 Ind Inf Bde (5 Ind), 5 Ind Div (Camion Organique (Plein)) **R:** 5 Ind Inf Bde (4 Ind)

Mai 42
(rien)

Juin 42

8 5 Ind Inf Bde (4 Ind)

15 4 NZ Inf Bde (2 NZ)

22 2 NZ Inf Div (2 NZ Arm Recon Bn (Jaune), 5 NZ, 6 NZ Inf Bde, 28 Maori Inf Bn, 1x Camion Organique)

26 9 Aus Inf Div (24 Aus, 26 Aus Inf Bde, 1x Camion Organique)
29 9 Aus Div (20 Aus Inf Bde, 9 Aus Arm Recon Bn)

Juillet 42

1 161 Ind Inf Bde

15 R: 10 Ind Inf Bde (5 Ind)

Août 42

15 R: 25 Ind Inf Bde (10 Ind), 1x Camion Organique (10 Ind)

22 7 Ind Inf Bde (4 Ind), 1x Camion Organique (4
Ind)

29 R: 3 Ind Inf Bde

Septembre 42

8 R: 9 Ind Inf Bde (5 Ind), 1x Camion Organique (5 Ind)

15 R: 201 Gds Inf Bde

Octobre 42

(rien)

Novembre 42

(rien)

Ordre d'Arrivé de l'Axe

1940

Septembre

12 Sept 40: Modification de Conception du Parachute Italien en Effet.

15 Sept 40: Les unités requises doivent être en Egypte. Pas de renforcements.

Octobre 40

15 Oct. 40: Les Italiens doivent capturer Sidi Barrani maintenant ou perdre, Appliquer les restrictions de la Ligne de Mussolini.

Italiens :
Optionnel : (7)-4-3 AT Bn (5)
Déplacer vers la Pile des Morts : 3-3-6 Arm Bn (1 Med)
Déplacer vers la Pile des Morts : 2-0-6 Lt Arm Bn (61 Lt)

Note : Ces bataillons ont eu leurs chars fonctionnant enlevés et remplacé avec des véhicules a bout de souffle des autres forces blindées italiennes (gardant des QGs pour ceux en panne). Les véhicules à bout de souffle « ont été produits » pendant l'avance italienne de Septembre.

Novembre 40

Italiens :
4-3-6 Arm Bn (3 Med)
22-3-2 Arty Rgt (25 Corps)

19 Nov. 40: Former à Benghazi: 2-3-12 Motorcycle Bn (ProvBrs) (ignorer si les Italiens ne tienne plus (!) Benghazi)

26 Nov. 40: Echanger : Enlever les deux Marqueurs 1 Ragg (Aresca) et 2 Ragg (Trivoli), remplacer **un** d'entre eux le Marqueur Brigata Corazzata Speciale (Babini) (aux choix du joueur).

Décembre 40

1 Dec 40: La route vers Sidi Barrani devient Principale.

Italiens :
3-4-3 MG Bn (S.Maria)
4-2-6 Arm Bn (5 Med)
5-3-3 Brs Inf Rgt (10 Brs)
2-3-3 MG Bn (55, 60)
2-2-3 MG Bn (27)
10-3-3 Arty Rgt (12)
1x CR.42
1x G.50
1x SM.79

Si Sidi Barrani est sous le contrôle du Commonwealth, ce qui suis apparaît à Tobrouk (B50.08):
2-3-3 Blackshirt Inf Bn (Vd.Lib)

Si Sidi Barrani est sous le contrôle de l'Italien, l'unité apparaît le tour où elle tombe.

19 Dec 40 Former à Tripoli: 13-3-3 Arty Bde (Mtrizzato)

26 Dec 40: Placer dans n'importe quel hex de GQ Italien :
2-3-3 Motorized Inf Bn (34 Lib), **Placer à Benghazi:** 1-3-12 Motorcycle Cos (201 Brs, 202 Brs) (ignorer ces unités si les Italiens ne tiennent plus Benghazi)

Optionel: (7)-4-3 AT Bn (3)

1941

Janvier 41

Italiens :
7-3-3 Arty Rgt (2 Cel)
2-0-6 Lt Arm Bn (5 Lt)
4-2-6 Arm Bn (6 Med)
Ariete Armored Division (8 Brs Inf Rgt, 132 Arty Rgt, 1x Camion Organique)
3-4-3 Assault Eng Bn (32)

Echanger : 2-1-6 Lt Arm Bn (21 Lt) avec 4-2-6 Arm Bn (21 Med)

5 Jan 41: Placer dans n'importe quel hex de GQ Italien : Bergonzoli Ragg Marqueur

22 Jan 41: Placer dans n'importe quel hex de GQ Italien : Bignami Ragg Marqueur

Allemands :
1x Ju.52

Le Flieger Korps devient Actif le 1 Jan 41.

Février 41

Axe Général :
2T Point de Camions **(ignorer si la Trento motorisé est utilisé)**

Italiens :
Ariete Armored Division (1 Lt, 2 Lt, 3 Lt Arm Bn)
2-1-6 Lt Arm Bn (4 Lt)
Trento Inf Division (61, 62 Inf Rgt) (toutes non motorisé) **(voir aussi l'entré Optionnel de Juillet 41, ignorer cette entré si l'option Trento motorisé est utilisé)**
5-4-3 Brs Inf Rgt (7 Brs)
2-3-3 MG Bn (551)
(6)-4-5 AT Bn (1 Mil)
(4)-4-5 AT Bn (2 Mil)
7-3-3 Arty Rgt (1 Cel)
8-3-3 Arty Rgt (3 Cel)
11-3-2 Arty Rgt (16 Corps, 24 Corps)

Enlever : 2-0-6 Lt Arm Bn (9 Lt)
Enlever : Brigata Corazzata Speciale (Babini) Marqueur

Disponible le 12 Fév. 41 est après
(déplacer vers le Box "Vieux"....même s'il reste une partie des unités Italiennes précédentes.)

12 Fev. 41: La restriction pour la protection des Propriétés Privées Italienne se termine.

Axe Général :
3x Marqueurs de Réserve

Allemands :
Rommel
14-0 Corps HQ (DAK)
KG Marqueur (3 Aufk)
3-5-3 Pioneer Bn (200 (5.Le))
5-5-3 MG Bn (8 (5.Le))
4-5-8 Recon Bn (3 (5.Le))
3-5-8 PJ Bn (605)
(3)-4-3 PJ Bn (39 PJ (5.Le))
(7)-5-3 Flak Bn (1-33)
(3)-3-3 Koruck Bn (556)
1x Camion Organique (5.Le)
1x Bf.110
1x Ju.88

1x Ju.87b

Ajouter à la Pile des Morts : 3-5-8 Pz Co (KStA)

Mars 41

1 Mars 41: A19.35 devient une Source d'Approvisionnement pour l'Axe. L'hex A19.35 devient une source de Trace de l'Axe. Les Italiens peuvent commencer à utiliser les routes secondaires pour des buts de trace. Fin de la non-débandade pour l'Axe. Modification de Conception du Parachute Italien se termine.

Axe Général :
1T Point de Camion

Italiens :
5-4-7 Arm Bn (7 Med (Ariete))
1x G.50

Allemands :
5-5-3 MG Bn (2 (5.Le))
4-3-3 Arty Bn (1-75 (5.Le))
(7)-5-3 Flak Bn (1-18)

Disponible le 12 Mars 41 et après
Allemands :
KG Marqueur (Marcks)
5-5-8 Pz Bn (1-5 (5.Le), 2-5 (5.Le))

Avril 41

1 Avril 41: Les hérissons de Tobruk's deviennent de niveau 3. Activation du fossé AC de Tobrouk.
Axe Général :
2T Point de Camion

Italiens :
Trento Inf Division (46 Artillery Rgt) (non motorisé) **(voir aussi l'entré Optionnel de Juillet 41, ignorer cette entré si l'option Trento motorisé est utilisé)**

Allemands :
KG Marqueur (Linau)
4-5-8 Recon Bn (33 (15.Pz))
3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd (15.Pz))
4-5-3 Pioneer Bn (33 (15.Pz))
6-5-3 Inf Rgt (104 (15.Pz), 115 (15.Pz))
(3)-4-3 PJ Bn (33 PJ (15.Pz))
1x Camion Organique (15.Pz)
3-3-3 AA Bn (606)
1x Bf.109e

Mai 41

Axe Général :
2T Point de Camion

Italiens :
(3)-3-3 AT Bn (551)
1x G.50
1x SM.79
1x Ju.87b (reduced)
Ajouter à la Pile des Morts : Ariete Armored Division (5-4-7 Arm Bn 8 Med Arm Bn)

Allemands :
KG Marqueur (Bach)
5-5-8 Pz Bn (1-8 (15.Pz))
17-3-3 Arty Rgt (33 (15.Pz))
3-3-3 Arty Bn (408)

Ajouter à la Pile des Morts : 5-5-8 Pz Bn (2-8 (15.Pz))

29 Mai 41, Placer au QG du DAK : 2x Repls Eq Allemand

Note : 2-8 Pz Abt est dans la pile des morts pour refléter les pannes mécaniques et les pertes de transport dans les deux régiments de Panzer. Le DAK a commandé des bataillons de Panzer épuisés (1-5 et 2-8, 1-5 sont faibles en raison des pertes de la bataille) pour être remis jusqu'à la pleine force à l'aide des véhicules en réparation et les remplacements disponible ; ce processus a été terminé à la fin de Mai (reflété par les 2x Repls Eq allemand disponible ci-dessus).

Juin 41

Historiquement, la Crète devient une base utilisable pour l'Axe, La Campagne de Grèce se termine le 1 Juin 41.
Axe Général :
2T Point de Camion

Italiens :
1x G.50
Allemands :
2-3-3 Inf Bn (3-347, 3-255)
4-3-3 Arty Bn (864)
1-3-2 Mountain Arty Battery (362, 363, 364)
(1)-4-3 Oasis Co (2-300)
1x Ju.88
1x Ju.87b

Juillet 41

Italiens :
3-4-3 Para Inf Bn (1 Cara)
(optionnel) Trento Motorisé Inf Division (61, 62 Motorisé Inf Rgt, 46 Motorisé Artillery Rgt) **(Ignorer si la Division Trento est déjà arrive dans sa version non motorisé)**
1x CR.42
1x MC.200

Enlever : 3-4-3 MG Bn (S.Maria)

Former à Tripoli: 8-0 Corps HQ (CAM, 21 It) (ignorer le 21 It Corps HQ, si l'original n'a jamais été détruit)

Allemands :
6-5-3 Commando Rgt (288.Snd)
7-3-3 Arty Bn (2-115)
2-3-3 Arty Battery (902)
9-3-3 Arty Bn (911)
(1)-4-3 Oasis Co (6-300, 10-300)
1x Bf.109e

Historiquement, le Flieger Korps devient Inactif.

Août 41

Italiens :
4-3-6 Arm Bn (9 Med (Ariete))
3-4-3 Inf Rgt (GGFF (Independent))
3-4-3 Assault Eng Bn (31)
(2)-3-3 AT Bn (AT (Ariete))
Marqueur Raggumento (RECAM)
1x Br.20
1x CR.42

Placer dans n'importe quel QG Italien de Corps :
10-3-5 Arty Rgt (Volanti)

Allemands :
17-3-3 Arty Rgt (155 (5.Le)) **À construire dans n'importe quel hex de QG de l'Axe**
1-5-3 Exploration Co (580 (Afrika))
3-5-3 Pioneer Bn (900 (Afrika))
1-4-4 IG Co (707, 708)
(1)-4-3 Oasis Co (12-300)
1x Bf.109e

Former à Tripoli (rééquipé avec l'Artillerie côtière embarquée plutôt) :
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-772)

Echanger : 3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd (15.Pz)) avec 3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd (5.Le))
Enlever : 4-3-3 Arty Bn (1-75 (5.Le))
Enlever : 4-3-3 Arty Bn (864)
Enlever : 9-3-3 Arty Bn (911)

Septembre 41

Italiens :
3-2-3 MG Bn (101)
2-3-12 Motorcycle Bn (PAI)

Allemands :
KG Marqueur (Schütte)
3-3-3 AA Bn (617)
7-4-3 Inf Rgt (155 (Afrika))
(1)-4-3 Oasis Co (13-300)
1x Bf.110

Former à Tripoli (rééquipé avec l'Artillerie côtière embarquée plus tôt) :
9-3-2 Coastal Arty Bn (523, 528)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4-149)

Echanger : 5-5-3 MG Bn (2 (5.Le)) avec 5-5-3 MG Bn (2 (15.Pz))
Echanger : 1x Bf.109e avec 1x Bf.109f

Octobre 41

A) La route de déviation de Tobrouk devient une Route Primaire

B) Les Allemands sont maintenant acclimatés au désert, ils ne sont plus modifiés.

C) Le Commonwealth obtient al capacité de faire des Hip Shoot.

Italiens :
30-3-2 Arty Bde (8 Ragg)
1x CR.42

Allemands :
1-5-8 Commando Co (v.Könen)
5-5-3 Inf Rgt (361 (Afrika))
4-3-3 Arty Bn (361 (Afrika))
1x Camion Organique (Afrika)
1x Bf.109e
1x Ju.52

Former à Tripoli (rééquipé avec l'Artillerie côtière embarquée plus tôt) :
9-3-2 Coastal Arty Bn (529, 532)
4-3-2 Coastal Arty Battery (4)

Echanger : 5-5-8 Pz Bn (1-5 (5.Le), 2-5 (5.Le)) avec 5-5-8 Pz Bn (1-5 (21.Pz), 2-5 (21.Pz))

Echanger : 3-5-3 Pioneer Bn (200 (5.Le)) avec 4-5-3 Pioneer Bn (200 (21.Pz))
Echanger : 5-5-3 MG Bn (8 (5.Le)) avec 5-5-3 MG Bn (8 (21.Pz))
Echanger : 4-5-8 Recon Bn (3 (5.Le)) avec 4-5-8 Recon Bn (3 (21.Pz))
Echanger : (3)-4-3 PJ Bn (39 PJ (5.Le)) avec (3)-4-3 PJ Bn (39 PJ (21.Pz))
Echanger : 6-5-3 Inf Rgt (104 (15.Pz)) avec 6-5-3 Inf Rgt (104 (21.Pz))
Echanger : 3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd (5.Le)) avec 3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd (21.Pz))
Echanger : 17-3-3 Arty Rgt (155 (5.Le)) avec 17-3-3 Arty Rgt (155 (21.Pz))
Echanger : 1x Camion Organique (5.Le) avec 1x Camion Organique (21.Pz)

Novembre 41

Axe Général :
3T Point de Camions

Italiens :
Trieste Inf Division (65, 66 Inf Rgt, 21 Arty Rgt, 1x Camion Organique)
5-4-3 Brs semi-Motorisé Inf Rgt (9 Brs)
3-3-7 Lt Arm Bn (52 Mx)
3-4-3 Marine Bn (4-SM)
4-2-3 MG Bn (R.Gessi)
1x MC.200
1x MC.202

Allemands :
KG Marqueur (Wechmar, Voss)
1x Bf 109e
1x He.111

Echanger : 1x Bf.109e avec 1x Bf.109f

29 Nov 41:
Echanger : 1-5-3 Exploration Co (580 (Afrika)) avec 3-5-8 Recon Bn (580 (90.Le))
Echanger : 3-5-3 Pioneer Bn (900 (Afrika)) avec 5-5-3 Pioneer Bn (900 (90.Le))
Echanger : 7-4-3 Inf Rgt (155 (Afrika)) avec 7-4-3 Inf Rgt (155 (90.Le))
Echanger : 5-5-3 Inf Rgt (361 (Afrika)) avec 5-5-3 Inf Rgt (361 (90.Le))
Echanger : 4-3-3 Arty Bn (361 (Afrika)) avec 10-3-3 Arty Bn (361 (90.Le))
Echanger : 1x Camion Organique (Afrika) avec 1x Camion Organique (90.Le)

Décembre 41

Italiens :
3-1-3 Engineer Rgt (1 Spc)
1x MC.200
1x MC.202
1x Br.20

Allemands :
(7)-4-3 Flak Bn (1-43)
1x Ju.52

Echanger : 1x Ju.87b avec 1x Ju.87d

1942

Janvier 42

1 Jan 41: Les mines peuvent maintenant être étendues par le Joueur du Commonwealth et réutilisé après par le joueur de l'Axe.

Italiens :
5-3-6 AG Bn (551 (Ariete), 552 (Ariete))
1x CR.42
1x MC.200
1x MC.202
1x SM.79
Echanger : 5-4-3 Brs semi-Motorisé Inf Rgt (9 Brs) avec 5-4-3 Brs Pleinement Motorisé Inf Rgt (9 Brs)
Enlever : (3)-3-3 AT Bn (551)

Allemands :
(7)-4-3 Flak Bn (1-53)
1-5-3 Landing Co (778 Ldg)

Echanger : (3)-4-3 PJ Bn (39 PJ (21.Pz)) avec (4)-4-3 PJ Bn (39 PJ (21.Pz))
Echanger : 1x Bf.109e avec 1x Bf.109f

Historiquement, le Flieger Korps devient Actif.

Février 42

Italiens :
Littorio Armored Division (12 Brs Inf Rgt, 11 Med Arm Bn, 133 Arty Bn (3-3-3), 1x Camion Organique) (Voire la règle spéciale concernant la Littorio, 4.6d)
(6)-4-5 AT Bn (501)
3-0-3 Inf Rgt (350) **Former à Tripoli**

Allemands :
4-3-3 AA Bn (612)
1x Bf.109e

Echanger : 5-5-8 Pz Bn (1-5 (21.Pz)) avec 6-5-8 Pz Bn (1-5 (21.Pz))
Echanger : 5-5-8 Pz Bn (1-8 (15.Pz)) avec 6-5-8 Pz Bn (1-8 (15.Pz))

Mars 42

Italiens :
Littorio Armored Division (10 Med Arm Bn)
3-1-3 Engineer Rgt (7 Spc)

12 Mars 42: Echanger : 8-0 Corps HQ (CAM) avec 8-0 Corps HQ (20 It) (Ignorer si le 20 It Corps n'a jamais été détruit ou s'il a été reconstruit).

Echanger : Ariete Arm Div (5-4-7 Arm Bn (7 Med, 8 Med) avec 5-5-8 Arm Bn (7 Med, 8 Med)
Echanger : Ariete Arm Div (4-3-6 Arm Bn (9 Med) avec 5-4-7 Arm Bn (9 Med))
Exchange (voir règle Optionnel) : 4-3-6 Arm Bn
(11 Med (Littorio)) avec 4-3-6 Arm Bn (11 Med (Trieste))
Exchange (voir règle Optionnel) : 4-3-6 Arm Bn
(10 Med (Littorio)) avec 4-3-6 Arm Bn (10 Med (Ariete))

Ajouter à la pile des morts : Littorio Armored Division
(12 Med Arm Bn)
Optionel: 1-5-3 Commando (CMI)

Allemands :
(7)-4-3 Flak Bn (2-25)
Echanger : 5-5-8 Pz Bn (2-5 (21.Pz)) avec 6-5-8 Pz Bn (2-5 (21.Pz))
Echanger : 5-5-8 Pz Bn (2-8 (15.Pz)) avec 6-5-8 Pz Bn (2-8 (15.Pz))
Echanger : (3)-4-3 PJ Bn (33 PJ (15.Pz)) avec 4-5-8 PJ Bn (33 PJ (15.Pz))
Echanger : 1x Bf.109e avec 1x Bf.109f
Echanger : 1x Flieger Korps Ju.87b avec 1x Flieger Korps Ju.87d

Avril 42

Italiens :
Ariete Armored Division (Nizza Arm Car Bn,)
3-4-8 Arm Car Bn (8 Brs (Trieste))
Echanger : (2)-3-3 AT Bn (AT (Ariete)) avec (6)-4-3 AT Bn (AT (Ariete))
Enlever : All remaining Italian MG Bns

Allemands :
6-4-3 Inf Rgt (200 (90.Le)) **A construire dans n'importe quel hex de QG de l'Axe**
1x Bf.110
Enlever : 2 MG Bn (15.Pz) and 8 MG Bn (21.Pz)
Enlever : 3-5-3 Motorcycle Bn (15 Krd (21.Pz)
Enlever : 2-3-3 Inf Bn (3-347)
Echanger : 6-5-3 Inf Rgt (104 (21.Pz), 115 (15.Pz)) avec 8-5-3 Inf Rgt (104 (21.Pz), 115 (15.Pz))
Echanger : 7-4-3 Inf Rgt (155 (90.Le)) avec 6-4-3 Inf Rgt (155 (90.Le))
Echanger : 5-5-3 Inf Rgt (361 (90.Le)) avec 6-5-3 Inf Rgt (361 (90.Le))
Echanger : 2-3-3 Arty Battery (902) avec 2-3-5 Arm Arty Battery (902)
Exchange (Optionel): Remove 1-5-8 Commando Co (v.Könen), 2-5-3 Landing Co (778 Ldg), and 3-4-3 It Marine Bn (4-SM) and replace avec 5-5-3 Commando Bn (Hecker) at any Axis HQ

Mai 42

Axe Général :
2T Point de Camion

Italiens :
5-3-6 Arm Bn (51 Med (Littorio))
Ariete Armored Division (Novara Lt Arm Bn)
GGFF Inf Division (4 Lib, 9 Inf Bn)
(7)-4-3 AT Bn (6)
1x CR.42
1x MC.202
1x Z.1007
1x SM.79

Echanger : GGFF Inf Rgt (Independent) avec GGFF Inf Rgt (GGFF)
Echanger : Volanti Arty Rgt avec 136 Arty Rgt (GGFF)
Enlever : Raggumento Marqueur (RECAM)

Allemands :
KG Marqueur (Crüwell)
14-3-3 Arty Rgt (190 (90.Le))
2-5-3 Para Inf Bn (Lehr) **OU (Optionel)** 4-5-3 Para Inf Bn (Lehr)

Echanger : 3-5-8 Recon Bn (580 (90.Le)) avec 4-5-8 Recon Bn (580 (90.Le))
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
8-5-3 Inf Rgt (104 (21.Pz)) to 10-5-8 PG Rgt (104 (21.Pz))
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
8-5-3 Inf Rgt (115 (15.Pz)) to 10-5-8 PG Rgt (115 (15.Pz))
Echanger : 1x Bf.109e avec 1x Bf.109f
Echanger : 1x Bf.109e avec 1x Bf.109g
Enlever : (1)-4-3 Oasis Co (2-300, 6-300, 10-300, 12-300, 13-300)

Juin 42

Italiens :
(6)-4-5 AT Bn (503)

Allemands :
KG Marqueur (Gräf)
1x Ju.52
Echanger : 3-5-8 PJ Bn (605) avec 4-5-8 PJ Bn (605)
Echanger : 1x Ju.87b avec 1x Ju.87d

Historiquement, Rommel a transféré les unités aériennes du Flieger Korps vers la carte. Elles sont restées là jusqu'à la fin de la campagne.

Juillet 42

Italiens :
4-3-6 Arm Bn (4 Med (Littorio))
5-3-6 AG Bn (554 (Littorio), 556 (Littorio))
1x MC.200
1x MC.202

Entraîné par des événements aléatoire : 1-5-3 Commando Bn (RW)
Echange Optionel : 3-3-3 Arty Bn (133 (Littorio)) avec 10-3-3 Arty Rgt (133 (Littorio))
Optionnel: 1-5-8 Commando Bn (Arditi)

Allemands :
6-3-3 Inf Rgt (125 (164.Le))
1x Bf.109f
1x Bf.109g

Appliquer la règle Optionnel 90.Le Pleinement Motorisé (maintenant ou plus tard)
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
6-4-3 Inf Rgt (155 (90.Le)) to 9-4-6 PG Rgt (155 (90.Le))
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
6-5-3 Inf Rgt (361 (90.Le)) to 9-5-6 PG Rgt (361 (90.Le))
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
6-4-3 Inf Rgt (200 (90.Le)) to 9-4-6 PG Rgt (200 (90.Le))

Août 42

Modification de la Valeur d'Action de la Littorio se termine.

Italiens :
12-3-3 Inf Div (Pistoia) **Limité en Libye**
Folgore Para Inf Division (186, 187 Para Inf Rgt, 185 Para Arty Bn, 8 Para Assualt Engineer Bn)
5-3-6 Arm Bn (13 Med)
3-3-3 Brs Inf Bn (57 Brs)

Allemands :
2-5-8 Recon Bn (220 (164.Le))
3-4-3 Pioneer Bn (220 (164.Le))
(4)-3-3 PJ Bn (220 (164.Le)) **OU** (5)-3-3 PJ Bn (220 (164.Le)) **(optionnel)**
3-3-3 AA Bn (305 (21.Pz))
6-3-3 Inf Rgt (382 (164.Le), 433 (164.Le))
5-2-3 Arty Bn (220 (164.Le))
3-5-5 Para Inf Bn (Kroh (Ramcke), vdH (Ramcke), Hüber (Ramcke))
5-3-3 Para Arty Bn (2-7 (Ramcke))
(7)-4-3 Flak Bn (1-6, 1-46)

Echanger : 1x Flieger Korps Ju.87b avec 1x Flieger Korps Ju.87d

Optionel : 22.LL Air Landing Division (16, 47, 65 Air Landing Rgts, 22 Pioneer Bn, 13 Krd Motorcycle Bn, 22 PJ Bn, 22 Arty Rgt) **Si utilisé, le KG Buhse n'arrive pas en Oct. 42**
Entraîné par des événements aléatoire : 6-5-3 Commando Rgt (287.Snd)

Septembre 42

Italiens :
(7)-4-3 AT Bn (3, 5) **(si l'option n'est pas utilisé)**
1x MC.200
1x CR.42

Allemands :
(6)-4-3 PJ Bn (190 (90.Le))
1x Bf.109g

Entraîné par des événements aléatoire : 19-3-3 Werfer Bn (9)

Echanger : 6-5-8 Pz Bn (1-5 (21.Pz)) avec 7-5-8 Pz
Bn (1-5 (21.Pz))
Echanger : 6-5-8 Pz Bn (1-8 (15.Pz)) avec 7-5-8 Pz
Bn (1-8 (15.Pz))

Octobre 42

Italiens :
2-0-3 Inf Bn (2-87)
3-0-3 Inf Rgt (336)

Allemands :
7-5-3 Inf Rgt (Buhse) **Seulement si l'événement aléatoire sur la 22.LL ne c'est pas produit.**
17-3-3 Arty Rgt (Afrika) **A construire dans n'importe quel QG de l'Axe**
1x Bf.109g

Enlever : 2-3-3 Inf Bn (3-255)
Enlever : 7-3-3 Arty Bn (2-115)
Enlever : 9-3-2 Coastal Arty Bn (532)
Enlever : 3-3-3 Arty Bn (408)
Echanger : 6-5-8 Pz Bn (2-5 (21.Pz)) avec 7-5-8 Pz Bn (2-5 (21.Pz))
Echanger : 6-5-8 Pz Bn (2-8 (15.Pz)) avec 7-5-8 Pz
Bn (2-8 (15.Pz))
Echanger : 5-2-3 Arty Bn (220 (164.Le)) avec 15-3-
3 Arty Rgt (220 (164.Le))

Appliquer la règle Optionnel 164.Le Pleinement Motorisé (maintenant ou plus tard)
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
3-5-8 Pz Co (KStA) avec 7-5-8 Pz Bn (KStA)
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
6-3-3 Inf Rgt (125 (164.Le)) to 7-4-6 PG Rgt (125 (164.Le))
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
6-3-3 Inf Rgt (382 (164.Le)) to 7-4-6 PG Rgt (382 (164.Le))
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
6-3-3 Inf Rgt (433 (164.Le)) to 7-4-6 PG Rgt (433 (164.Le))
Dépenser un Eq pour Convertir (maintenant ou plus tard) :
6-5-3 Inf Rgt (288.Snd) to 8-5-8 PG Rgt (Afrika)

Novembre 42

Italiens :
12-3-3 Inf Div (L.Spez)
Centro Arm Division (5 Brs Inf Rgt, 14 Med, 17 Med Arm Bn, 131 Arty Rgt, Lodi Arm Car Bn)
GGFF Inf Division (Mnfrto Arm Car Bn)
3-5-3 Assault Eng Bn (30)
5-3-6 AG Bn (555 (Centro))

Allemands :
Entraîné par des événements aléatoire : 6-5-8 Pz Bn (190 (90.Le))

Table de Retrait et de Retour Variable Alliés

Jeter de 11 à 66 à chaque tour et comparer à ce qui est si dessous

Résultat	Faire un Jet ?	1940 Sept. à Oct.	Nov.	Dec. à Jan. 41	1941 Fév. à Mars	Avril	Mai à Juin	Juillet à Nov.	Déc. à Jan. 42	1942 Fév. à Mars	Avril	Mai à Juin	Juillet	Août à Sept.	Oct. à Nov.
		N	**O**	**O**	**N**	**O**	**O**	**O**	**N**	**O**	**O**	**O**	**O**	**O**	**N**
Vers la Grèce…*															
…Inf Bde		11..14													
Vers le Soudan…															
…Inf Bde			11..16												
… Arm Car Bn**			21..22												
…Camion Organique			23..24												
Vers le Proche Orient															
…Inf Bde							11..32	11..12		11..32	11..14		11..14	11..14	
… Arm Car Bn**								13		33..34					
…Camion Organique										35..36					
Vers l'Extrême Orient…															
…Inf Bde								14..22		41..44					
… Armored Bde								23		45..46					
…Camion Organique															
Vers Moyen-Orient…															
Inf Bde								24..25						15..22	
Camion Organique								26						23..24	
Pas de Résultat		**11..66**	**15..66**	**25..66**	**11..66**	**11..36**	**33..66**	**31..56**	**11..66**		**15..62**	**11..32**	**15..66**	**25..62**	**11..66**
Retour…* **															
… **du Soudan**						41..66									
… du **Proche Orient**								61..65		51..56	63..66	33..66		63..66	
… de **l'Extrême Orient**								66		61..66					

* Ne fait pas partie pleinement des déploiements grecs, mais revient avec eux après la Campagne grecque.
** Arm Car Bn, Cav Bn ou Arm Recon Bn comme le souhaite le joueur peuvent être utilisés pour cette condition.
*** Faire revenir un pion du box indiqué selon le choix du joueur. Le pion peut être de n'importe quel type ou de taille d'organisation.

Notes :
• Le premier choix est toujours une unité qualifiée du type donné. Des unités qui sont dans une certaine sorte de statut Inexpérimenté ne peuvent pas être envoyées à moins qu'il n'y ait aucune unités restantes qui sont déjà normales (c.-à-d. entraîné).
• Si aucune unité du type correct n'est disponible, les substitutions sont autorisées. Des Inf Bde peuvent être substituées d'abord par une brigade de soutien et (si aucune Bde de Support n'est disponible) par une Brigade de Forteresse. Que les Arm Car Bns étant interchangeable avec les Arm Recon Bns a été déjà mentionné, si ni l'une ni l'autre ne sont disponibles les Bataillons Blindés avec des Valeurs d'Action de 3 ou plus peuvent être utilisés. Les camions organiques peuvent être remplacés par 2T de camions réels s'il n'y a pas d'Organique dans le jeu.
• Les retours affectent seulement ces unités déjà dans le box donnant vers un retour. Exemple : une brigade est sur son chemin dans le box, mais ne l'a pas encore effectué à l'intérieur (le joueur freine des talons pour les quatre tours complets permis) et un jet est effectué qui rapporte une unité du box dans lequel cette brigade va. Le box, cependant, est vide. (Naturellement, le joueur pressant qu'il devrait pouvoir utiliser sa brigade qu'il a freiné des pieds pour remplir cette condition… et pour ne jamais la laisser avec lui.) Désolés, le résultat de retour est ignoré, la brigade doit continuer son chemin jusqu'à ce qu'elle entre dans le box. Peut-être que la prochaine fois le joueur ne traînera pas tellement, s'il ne l'avait pas fais cette fois, il aurait eu la brigade de retour dans le jeu.
• Si toutes les unités de combat reviennent d'un box laissant un ou plusieurs camions organiques derrière eux, faite revenir les camions organiques avec la dernière unité de combat partant du box. En d'autres termes, les camions organiques ne sont jamais laissés seul dans le box.