



GAZALA 1942

Jeu de Brian L. Knipple (Avalanche Press Ltd, 2005)

Version française réalisée par Pascal Barchi (Docteur Maboule) en janvier 2009
(Remerciements à Tony51 pour la revue).

Nota : cette traduction tient compte des modifications et précisions de règles rapportées sur le forum dédié au jeu du site "<http://talk.consimworld.com>" et validées par l'auteur.

1.0) Introduction

Les côtes d'Afrique du Nord ont vu se répéter alternativement les avances et retraites des troupes alliées et axistes dans le désert de Cyrénaïque. En mai 1942, les forces allemandes et italiennes se tenaient à l'Ouest de Tobruk alors que celles du Commonwealth y étaient retranchées à l'abri de larges champs de mines. Chaque camp préparait la nouvelle offensive qui devait le rendre maître des opérations pour les trois mois à venir. L'Axe prit l'initiative. Dans la nuit du 26 mai, quatre divisions motorisées ont contourné le flanc sud de la ligne britannique à Gazala.

Gazala est un jeu relatant ces batailles, au niveau du régiment et du bataillon. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer est ici rassemblé.

Chaque section est numérotée et les paragraphes de chaque section sont identifiés par un deuxième chiffre ("2.2"). Lorsqu'une section comprend une sous-section, la numérotation devient "2.24".

Lorsqu'une règle se réfère à une autre, le renvoi est donné entre parenthèses ("2.2"). Ceci vous aidera pour retrouver le point de règle.

2.0) Composants

Le jeu contient une carte, 140 pions et marqueurs, le livret de règles et un dé à 6 faces.

2.1) Définitions

Activé : QGs et unités se déplaçant et menant des combats lors de l'activation en cours. Généralement, le tirage d'un marqueur de QG détermine les unités à activer (7.0).

Active : unité en cours de déplacement et de combat.

Puissance blindée : force de frappe d'une unité de char ou anti-char. Chiffre du milieu du pion unité.

Unité affiliée : unité affectée ou rajoutée à une formation.

Puissance de combat : force de l'unité en attaque ou en défense. Premier chiffre du pion unité.

Contrôle : hexagone ("hex") contrôlé par le dernier joueur ayant exercé une Zone de Contrôle ou eu une unité à cet endroit (4.4). Pour ce joueur, l'hex est ami. Le contrôle est défini pour chaque scénario ; chaque joueur contrôle toujours les hex occupés par ses unités ainsi que sa bordure de carte (occidentale pour l'Axe, orientale pour les Alliés) en début de scénario.

Unité à pieds : unité dont le premier mode de déplacement est à pieds (humain ou animal). Pour le jeu, toutes les unités terrestres non mécanisées sont des unités à pieds ; le coût en points de mouvement est celui de la colonne "foot" dans le Tableau des Terrains (TEC).

Unité mécanisée : unité dont le premier mode de déplacement est à roue ou à chenille (char, véhicule blindé, unité motorisée, QG) ; le coût en points de mouvement est celui de la colonne "Mech" dans le Tableau des Terrains (TEC).

Capacité de mouvement : distance maximale de déplacement parcourue par une seule unité lors d'une seule phase de mouvement (exprimée en points de mouvement). Dernier chiffre du pion unité.

Non active : unité non en cours de déplacement ou de combat.

Rayon d'action : distance à laquelle un QG exerce son commandement/soutien (10.1).
Premier chiffre d'un pion QG.

Pas de perte : la plupart des unités ont plusieurs niveaux de puissance. Chaque niveau est nommé un « pas » et un ou plusieurs pas peuvent être perdus, notamment au combat. Lorsqu'une unité subit une perte, elle est retournée ou bien remplacée par un pion la présentant à un niveau plus bas. Sauf précision du scénario, une unité débute le jeu à pleine puissance.

Type d'unité : troupe ou arme représentée sur le pion.

A pieds : marine, génie, infanterie, QG.

Mécanisée : infanterie motorisée, génie motorisé, char, véhicule blindé.

2.2) Pièces du jeu

La plupart des pièces du jeu représente des unités militaires ayant pris ou qui auraient pu prendre part à la campagne. Chaque QG possède son marqueur d'activation, utilisé pour conduire les opérations (7.0).

Le joueur allié contrôle les unités britanniques, indiennes et sud-africaines ainsi que les Forces Françaises Libres. Le joueur axiste contrôle les unités allemandes et italiennes, y compris le bataillon de marine Heckler, groupe amphibie combiné germano-italien.

2.3) La carte

La carte est divisée en hexagones (hex), définissant la position des unités. La Table d'Effet des Terrains (TEC) présente l'effet du terrain sur la capacité de mouvement et de combat des unités.

2.4) Echelle du jeu

Chaque tour représente un jour. Chaque hex représente 4 kilomètres (2.5 miles). Les unités sont des brigades ou régiments (X ou III sur le pion, soit 1400 à 2000 hommes) et des bataillons (II sur le pion, soit 400 à 1200 hommes).

2.5) tables

Toutes les tables nécessaires pour jouer sont incluses dans le jeu. Les règles et instructions des scénarios décrivent les positions initiales des unités de chaque camp. La piste de tour permet d'afficher le tour en cours de déroulement.

3.0) Séquence de jeu

Après sélection du scénario et attribution de chaque camp, les joueurs mettent en place leurs unités selon les indications données dans le scénario. Certaines unités n'entrent en jeu que comme renforts (11.1). GAZALA 1942 est joué en une succession de tours, chacun débutant par une phase initiale suivie d'un certain nombre d'activations. Le joueur actif est ainsi opposé au joueur inactif. Les unités pouvant se déplacer et combattre sont désignées comme unités actives. Une unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour (exception).

3.1) Phase initiale

a) Chaque joueur détermine son niveau de commandement (7.1).

b) Les joueurs peuvent reconstruire des unités endommagées et faire revenir en jeu des unités précédemment éliminées (11.2).

c) Déterminer le statut de ravitaillement de toutes les unités (6.1).

d) Les joueurs placent dans une coupe opaque les marqueurs d'activation choisis des QGs qu'ils veulent activer.

3.2) Première activation

Le joueur axiste tire en premier un marqueur d'activation de la coupe opaque. Ce marqueur détermine le QG activé.

Dans le rayon d'action du QG activé (premier chiffre du pion QG), les unités affiliées à ce QG, les unités indépendantes ainsi que celles positionnées à l'écart mais à égale ou plus proche distance du QG activé que de tout autre QG, peuvent être activées et entreprendre les actions suivantes (aucune action n'est obligatoire).

3.21) Phase de mouvement

- a) Déplacement des unités activées par le QG déterminé par la pioche (renforts inclus). L'unité Heckler peut débarquer si cela a été planifié (10.4).
- b) Les unités peuvent tenter de nettoyer les champs de mines (10.8) si elles ne font aucun autre mouvement.

3.22) Phase de combat blindé

- a) Désigner les hex qui seront attaqués lors du combat blindé (8.0) et les unités attaquantes.
- b) Chaque joueur lance un nombre de dés équivalent à sa puissance blindée (exceptions) et applique les résultats (8.1).

3.23) Phase de combat général

- a) Désigner les hex qui seront attaqués.
- b) Le joueur attaquant (Axe) alloue son éventuel soutien aérien.
- c) Procéder à chaque attaque dans l'ordre désiré par l'attaquant. Procéder aux retraites et avances après combat selon les conditions.

3.24) Fin de l'activation

Lorsque la première activation est terminée, le marqueur correspondant est placé dans la case la plus à gauche de sa piste d'activation. Le joueur actif tire un deuxième marqueur de la coupe ; le joueur désigné devient joueur actif et répète la séquence de jeu ci-dessus.

3.3) Séquence d'activations

A partir de la fin de la deuxième activation, et de toute éventuelle activation additionnelle, le joueur actif lance un dé pour déterminer son éventuelle fin du tour. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre indiqué par la case du dernier marqueur d'activation utilisé (positionné sur piste d'activation), les activations de ce joueur sont terminées. L'autre joueur prend la suite et tire les marqueurs de la même façon (tout marqueur tiré appartenant au camp adverse doit être écarté), jusqu'à la fin de son tour ou l'épuisement de ses marqueurs d'activation. Les marqueurs tirés sont ensuite rendus à leur propriétaire.

4.0) Mouvement

Toutes les unités terrestres capables de se déplacer peuvent le faire lors de l'activation. Une unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour (exception : Rommel, 10.2). Des restrictions s'appliquent en fonction des QGs activés. Le nombre de points de mouvement d'une unité varie selon son statut de ravitaillement (6.23).

4.1) Procédure

Le joueur actif déplace ses unités une par une (par groupe si elles partent du même hex ou si elles entrent en jeu comme renfort), d'un hex à l'autre, en décomptant les points de mouvement appropriés, présentés dans la table d'effet des terrains (TEC).

4.11) Les hex contenant plusieurs terrains sont considérés comme représentant le terrain le plus défavorable au mouvement, à moins que l'unité n'y accède par une route ou une piste.

4.12) Une unité ne peut excéder sa capacité de mouvement dans un tour à moins qu'elle ne se déplace que d'un hex. La retraite ou l'avance après combat ne sont pas considérés comme un mouvement classique.

4.13) La capacité de mouvement d'une unité varie selon sa classe. Les unités mécanisées ("Mech") et les unités à pieds ("Foot") doivent se reporter à leur colonne respective (TEC).

4.2) Mouvement

Les points de mouvements sont décomptés selon la TEC. Les coûts du terrain sont payés sauf si l'unité emprunte une route, une piste ou entre en ville.

4.3) Restrictions

4.31) Le bénéfice des routes et pistes ne se conçoit que lorsque les hex entrés sont reliés.

4.32) Une unité ne peut entrer dans un hex occupé par une unité ennemie.

4.33) Une unité ne peut excéder sa capacité de mouvement (éventuellement modifiée par le ravitaillement, 6.23), à moins qu'elle ne se déplace que d'un hex (y compris d'une ZoC à une autre déjà occupée par une unité amie).

4.34) Les unités peuvent sortir de la carte. Celles de l'Axe le peuvent par la bordure occidentale, celles Alliées par la bordure orientale. Lorsqu'une unité est sortie de la carte, elle ne peut plus rentrer, mais elle n'est pas considérée comme éliminée.

4.4) Zones de Contrôle (ZoC)

Une Zone de Contrôle représente l'influence d'une unité sur son voisinage immédiat. Les unités capables d'exercer une ZOC le font dans les six hex voisins à condition que ceux-ci soient éligibles au mouvement.

4.41) Les Unités exerçant une Zone de Contrôle

Un régiment (III) ou une brigade (X) ou trois bataillons (II) exercent une ZoC. Toute unité Alliée autre qu'un QG exerce une ZoC au travers des fortifications et champs de mines (10.8). Les ZOC s'exercent au travers de n'importe quel côté d'hexagone excepté deux : méditerranée et falaise (« cliff »). Les unités de l'Axe n'exercent pas de ZoC au travers des fortifications et champs de mines.

4.42) Coûts de Mouvement

Une unité doit dépenser un point de mouvement supplémentaire pour entrer dans une ZoC ennemie, et la moitié de sa capacité primaire de mouvement pour en sortir. Une unité n'est pas obligée de s'arrêter en pénétrant une ZOC ennemie. Finalement, une unité ne peut entrer et quitter une ZoC ennemie que si elle en possède la capacité de mouvement, à moins qu'elle ne se déplace que d'un seul hex.

4.43) Restrictions de Mouvement

Une unité ne peut se déplacer d'une ZoC ennemie à une autre que si cette dernière contient déjà une unité amie qui ne se déplace pas pendant le tour. Une unité se déplaçant de ZoC en ZoC doit obligatoirement posséder suffisamment de points de mouvement pour pouvoir le faire (terrain, ZoC), à moins qu'il n'y ait un déplacement que d'un seul hex.

5.0) Empilement

Un hex peut contenir plusieurs unités amies. Toutefois leur nombre est limité lors des retraites, à la fin de la phase de mouvement ainsi qu'à la fin de la phase de combat.

5.1) Limitations

Cinq unités peuvent être empilées sur un seul hex, dont au maximum une brigade ou un régiment. Deux brigades ou régiments de la même formation et un bataillon peuvent également être ensemble sur le même hex. De plus, un QG peut également être présent. Chaque QG supplémentaire doit être considéré comme un bataillon.

5.2) Restrictions

Les restrictions d'empilement ne s'appliquent qu'au joueur actif lors de la conclusion d'un mouvement, et aux deux joueurs lors de la conclusion d'un combat. Les unités en excès sont alors éliminées (choix du joueur adverse).

5.3) Unités en excès

Aucun excès d'empilement (9.4) ne peut être constaté lors d'une avance après combat (9.5) ou d'une retraite.

6.0) Soutien

Le statut de ravitaillement est vérifié deux fois par tour. En phase initiale pour toutes les unités et au début de chaque activation pour les unités activées. Afin d'être complètement opérationnelles, les unités doivent être ravitaillées.

6.1) Vérification du Ravitaillement

6.11) Phase Initiale

Chaque joueur vérifie le statut de ravitaillement de toutes ses unités durant cette phase initiale. Pour être ravitaillée, une unité doit être reliée à un QG ami par une ligne de

ravitaillement (6.13) d'une longueur d'hex inférieure ou égale à la valeur du rayon d'action du QG. Ce dernier doit également avoir une ligne de ravitaillement jusqu'à une source amie (toute route menant à la bordure occidentale de la carte pour l'axe, toute route menant à la bordure orientale de la carte ou en cinq hex maximum à Tobruk (hex 2422) pour les Alliés.

Si cela n'est pas possible, mais si toutefois une ligne peut être tracée jusqu'à un QG ami et lui-même relié à une source de ravitaillement sur une distance quelconque, l'unité en question est "hors ravitaillement". Si ceci n'est pas non plus possible, l'unité est alors "isolée".

6.12) Unités activées

Le statut de ravitaillement des unités activées est également vérifié au début de chaque activation. Les unités doivent avoir déjà satisfait au ravitaillement lors de la phase initiale, puis également lors de cette activation avec une ligne de ravitaillement (6.13) les reliant au QG activé, lui-même étant ravitaillé. Cette ligne ne doit pas excéder la valeur du rayon d'action du QG. Si cela n'est pas possible, l'unité est hors ravitaillement. Notez qu'une unité activée peut se trouver hors rayon d'action du QG activé lors d'un combat, il lui suffit d'être ravitaillée au début de l'activation. Il n'y a pas de changement de statut pour une unité activée déjà hors ravitaillement ou isolée lors de la phase initiale.

6.13) Ligne de Ravitaillement

Les hex constituant une ligne de ravitaillement doivent être libres d'unités et de ZoC ennemies, à moins que ces dernières ne soient occupées par des unités amies. Une ligne de ravitaillement de l'Axe ne peut franchir les champs de mines intacts (mais elle peut franchir les fortifications). Chaque ligne doit être composée d'une succession d'hex franchissables par une unité à pieds.

6.14) Identification du statut

Les pions QG sont retournés sur leur verso s'ils sont hors ravitaillement. Utiliser les marqueurs hors ravitaillement /isolé pour les unités.

6.15) Ravitaillement du QG

La ligne de ravitaillement d'un QG de l'Axe jusqu'à sa source ne peut dépasser vingt hex de longueur.

6.2) Effets

6.21) La puissance d'attaque d'une unité hors ravitaillement est divisée par 2 (arrondi supérieur), et celle d'une unité isolée par 4 (arrondi supérieur). La puissance de défense d'une unité isolée est diminuée de moitié (arrondi supérieur).

6.22) La puissance blindée d'une unité hors ravitaillement ou isolée est réduite de moitié (arrondi supérieur).

6.23) La capacité de mouvement d'unités mécanisées hors ravitaillement ou isolées est réduite de moitié (arrondi supérieur).

7.0) Activations

Au début de chaque tour, les joueurs décident des QGs à tenter d'activer en plaçant les marqueurs adéquats dans une coupe opaque. Lorsqu'un QG est tiré, le propriétaire conduit la séquence d'opérations (3.0) concernant les unités activées par ce QG.

7.1) Limites de commandement

Lors de la phase initiale, chaque joueur lance le dé pour déterminer le nombre de marqueurs d'activation à placer dans la coupe pour ce tour, en appliquant les éventuels modificateurs donnés par la Table de Commandement (Command Limits Table). Le marqueur Rommel (10.2) n'est pas placé dans la coupe sur un jet axiste de "1" ou "2".

7.2) Activation

Le tirage d'un marqueur QG désigne celui à activer. Toutes les unités amies (7.3), non encore activées à ce tour, débutant leur activation dans le rayon d'action du QG activé peuvent se déplacer et combattre. Si de telles unités sont également dans le rayon d'action d'autres QGs, elles peuvent attendre ou non l'activation des autres QGs.

Noter que le marqueur Rommel est considéré comme QG pour les activations, mais pas pour le ravitaillement (10.2).

7.21) Activation à longue distance

Des unités hors du rayon de ravitaillement du QG activé peuvent tout de même être activées, mais leur statut de ravitaillement est dégradé d'un niveau (ravitaillement => hors ravitaillement ; hors ravitaillement ou isolée => isolée).

7.22) Distance

A la différence des lignes de ravitaillement, le rayon d'activation d'un QG n'est pas affecté par la présence d'unités ou de ZoC ennemies.

7.3) Formations

Un QG ne peut activer d'unités d'autres formations. Des formations sont des groupes d'unités commandés par des QGs spécifiques (en terme de jeu, activés), tel que présenté par la Carte des Formations de chaque joueur. Seules les indications d'un scénario en particulier peuvent modifier cette règle. Les unités indépendantes peuvent être activées par n'importe quel QG si elles sont dans son rayon d'action.

7.31) Rommel

Rommel (10.2) peut activer toutes les unités empilées avec lui, quelle que soit leur affiliation.

7.32) Unités réaffiliées

Un joueur peut décider de réaffilier une unité d'une formation à une autre à chaque phase initiale. Ceci doit être annoncé. Une seule unité par tour peut être réaffiliée. Les unités indépendantes n'ont pas besoin d'être affiliées, elles sont toujours activées par le QG le plus proche (si équidistance, au choix du joueur propriétaire).

7.4) Indécision britannique

Le joueur allié doit sélectionner un marqueur d'activation supplémentaire au résultat indiqué par la Table de Commandement. Il choisit alors au hasard parmi ces marqueurs le nombre exact indiqué par cette table, et ne les regarde pas. Par conséquent, le joueur britannique sait qu'un de ces marqueurs n'est plus dans la coupe, mais sans savoir lequel précisément (le joueur de l'axe ne doit pas observer).

7.5) Pause opérationnelle

Le tour d'un joueur peut prendre fin avant même d'avoir tiré l'ensemble de ses marqueurs d'activation. Le marqueur venant d'être tiré doit être placé immédiatement sur la piste d'activation (carte) du joueur actif.

A partir de la fin de la deuxième activation d'un camp, le joueur actif lance le dé pour déterminer la fin éventuelle de ses opérations. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre porté sur la position du marqueur en cours sur la piste d'activation, son tour est terminé. Ses marqueurs encore présents dans la coupe seront neutralisés. Le joueur adverse prend le relais, tire ses marqueurs et détermine de la même manière la fin de ses opérations. Lorsque les deux joueurs ont terminé leurs opérations, le tour prend fin.

Exemple : le joueur de l'Axe termine sa quatrième activation et place son marqueur dans la quatrième case de la piste d'activation. Le chiffre de la case indique "2". Il lance le dé et le résultat est "2". C'est donc la fin des opérations pour ce joueur.

7.6) Retraite britannique

Tous les deux tours, et à leur début, le joueur Allié peut annoncer une retraite. Son jet de Commandement bénéficie d'un "+1". Lors d'un tel tour, le joueur allié ne peut pas attaquer plus d'une fois et ses unités ne peuvent pas se déplacer vers l'ouest (côté Axe).

8.0) Combat de blindés

Lors de la phase de combat blindé, les unités activées engagent le combat avec les unités ennemies adjacentes. L'option de l'attaque est toujours laissée à la discrétion du joueur, cependant si un hex est attaqué en combat général, le combat blindé (si permis) doit être résolu en premier lors de la même activation. Une unité ne peut attaquer qu'une fois lors d'un combat blindé, et ne peut attaquer que vers un hex unique. Un hex cible ne peut être attaqué qu'une fois par combat blindé (une fois en phase de combat blindé ET une fois en phase de combat général). Un combat blindé ne peut avoir lieu que si 1) l'attaquant possède au moins un blindé (char ou véhicule) et 2) le défenseur possède une puissance blindée à opposer et différente de "0" (unité antichar comprise).

8.1) Procédure

Les batailles sont résolues l'une après l'autre, dans l'ordre choisi par le joueur actif.

8.11) Le joueur actif désigne les hex cibles occupés par les unités ennemies.

8.12) Les joueurs déterminent leur puissance blindée. Le joueur attaquant totalise la puissance blindée de l'ensemble de ses véhicules impliqués, la puissance de ses unités antichar et la puissance des unités d'infanterie allemandes pour l'Axe (ne pas compter l'infanterie italienne en attaque, sa puissance n'intervient qu'en défense).

8.13) Simultanément, les joueurs lancent un dé pour chacun des points de puissance blindée. Le joueur de l'Axe doit lancer un dé séparé pour ses unités antichar. Pour chaque résultat de "6" ("5" ou "6" pour les unités antichar), un coup au but est obtenu contre un blindé ennemi (char ou véhicule blindé). Pour un résultat de "5" (hors unités antichar), un coup au but est obtenu contre un véhicule blindé (à capacité de mouvement de "12"), hors char.

8.2) Résultats

Pour chaque coup au but, une perte est comptabilisée à un char ou véhicule blindé. Le défenseur propriétaire détermine le premier quelle unité reçoit la première perte, puis l'attaquant l'unité recevant la deuxième perte, et ainsi de suite jusqu'à satisfaction de l'ensemble des pertes. Les coups au but sur véhicules blindés résultant d'un "5" doivent être comptabilisés en premier. La retraite (9.4) ou l'avance après combat (9.5) n'est pas possible lors d'un combat blindé.

8.3) Récupération

Lorsqu'un char ou un véhicule blindé a subi une perte lors d'un combat blindé (hors combat général donc), le joueur propriétaire lance un dé pour chaque perte afin de déterminer si le véhicule détruit peut être réparé et restauré. Les chars allemands le sont sur un résultat de "3" à "6", les britanniques et italiens sur un résultat de "5" à "6". S'il y a succès, le pas est ajouté au pool de remplacement du joueur (11.2). Noter le type de char approprié pour les britanniques (spécifique).

8.4) Matilda le canard

Les tanks britanniques de type Matilda (en référence au camouflage porté par les chars des 7ème, 42ème et 44ème Régiments Royaux) doivent être touchés deux fois avant de subir une perte. S'il n'y a que des Matildas présents et qu'un seul coup au but a été obtenu, il n'y a pas d'effet et le coup au but est ignoré.

8.5) Limitation d'attaque

Deux attaques au maximum peuvent être conduites lors d'une même activation, l'une en combat blindé et l'autre en combat général.

9.0) Combat général

Lors de la phase de combat, les unités activées peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes. Aucune attaque n'est obligatoire. Un hex vide ne peut jamais être attaqué. Chaque unité ne peut attaquer qu'une seule fois par phase de combat. Chaque unité attaquée ne peut l'être qu'une fois par activation. Tout empilement d'unités ne peut être pris pour cible qu'une seule fois. A chaque combat, un unique hex (contenant au moins une unité) peut être attaqué. Noter que, si les conditions sont réunies (unités attaquantes comprenant au moins une unité blindée - char ou véhicule blindé -, et unités attaquées ayant une unité blindée), un combat de blindés (8.0) doit toujours être résolu au préalable. Les actions suivantes se déroulent avant toute résolution de combat :

- * le joueur actif désigne tous les hex cibles,
- * l'attaquant désigne les QGs et l'éventuel soutien aérien pour chaque hex cible.

9.1) Limitation d'attaque

Deux attaques au plus peuvent être réalisées lors d'une activation, deux types de combat (blindés et général) inclus.

9.2) Procédure

Les batailles sont résolues une à une, dans l'ordre choisi par le joueur actif.

9.21) Totaliser la puissance de combat de toutes les unités attaquantes, modifiée par les effets du terrain et du ravitaillement (6.21).

9.22) Totaliser la puissance de combat de toutes les unités attaquées, modifiée par les effets du terrain, des champs de mines (10.81), fortifications (10.7) et du ravitaillement (6.21).

9.23) Diviser la valeur de l'attaquant par celle du défenseur pour établir le ratio de combat. Arrondir à l'inférieur pour déterminer la colonne la plus proche sur la Table de Résolution des Combats (CRT).

Exemples : une force de 16 attaque une force de 4, ce qui donne un ratio de 4:1. Une force de 15 attaque une force de 4, ce qui donne un ratio de 3:1.

9.24) Le ratio peut être modifié par certains facteurs (9.5). Très peu de batailles réunissent l'ensemble de ces facteurs en une seule fois. Le ratio initial peut être supérieur à 10:1 ; il est affecté tel quel par les éventuels facteurs modificateurs. Si le ratio modifié est toujours supérieur à 10:1, le combat est résolu avec la colonne 10:1.

Aucune attaque ne peut être menée avec un ratio inférieur au minimum affiché sur la TRC ; si une force "0" seule dans un hex est attaquée à un ratio de 10:1, les éventuelles dommages portés à l'attaquant sont à ignorer.

9.25) Le joueur actif lance le dé et consulte la CRT. Le croisement du résultat du jet et de la colonne de ratio détermine les résultats du combat, applicables immédiatement.

9.26) Résoudre la retraite (9.4) et/ou l'avance après combat (9.5).

9.27) Procéder à l'attaque suivante.

Exemple : trois brigades d'infanterie britanniques 6-1-7 et un bataillon de char 2-0-7 attaquent un régiment d'infanterie allemand 4-1-7 sur un hex de terrain neutre à partir de trois hex adjacents. Les blindés apportent un bénéfice de ratio +2, et le HQ activé +1. Le total initial Allié est de 20. Pour l'Axe, un QG en soutien apporte un bénéfice de +1. Le total initial de l'Axe est de 4. Le ratio initial est 20:4, soit 5:1. Modifié il devient 7:1 (le terrain neutre n'apporte rien), le combat est donc résolu avec la colonne 7:1 à croiser avec le résultat du jet de dé.

9.3) Résultats du combat

Les résultats du combat sont donnés sous la forme "X/Y", X et Y représentant respectivement les pertes subies par l'attaquant et le défenseur. Le signe "-" signifie sans perte.

9.31) Pas de pertes

La plupart des unités du jeu ont des pions à deux faces. Le recto illustre l'unité à pleine puissance. Lorsqu'elle subit une perte, le pion est retourné sur son verso, illustrant la réduction de puissance. Si elle prend une deuxième perte, elle est éliminée. Certains pions d'unités n'ont qu'une face et sont donc éliminés à la première perte. La plupart des brigades d'infanterie britanniques, sud-africaines et indiennes ont trois pas de perte. Lorsqu'il subit sa deuxième perte, le pion "brigade" est remplacé par le pion "bataillon" correspondant.

9.32) Pertes

La moitié des pertes (arrondi supérieur) doit directement être prise en pas de perte par les unités impliquées dans le combat. Le joueur propriétaire choisit les unités recevant les pertes. Au moins une perte doit être prise (à moins qu'il n'y ait eu "-"). Le reste correspond au nombre d'hex à retraire par les unités (9.3) ou bien au nombre de pertes à subir pour rester dans la position (hex). Le joueur doit choisir entre les deux options et ne peut mixer retraite et pertes additionnelles.

Exemple : reprenant l'exemple ci-dessus, le joueur Allié obtient un jet de "4" sur l'attaque à 6 :1 contre le régiment allemand. Le résultat donné par la CRT est "1/3". Une unité Alliée doit prendre une perte (choix porté sur une brigade d'infanterie 6-1-7). Une unité de l'Axe doit prendre deux pertes, et l'autre point sera pris soit pour une retraite d'un hex soit pour une nouvelle perte.

9.33) Restrictions

Une unité prenant une perte doit avoir une force en attaque supérieure à "0" si elle attaque ou bien une force en défense supérieure à "0" si elle défend, à moins que toutes les autres unités attaquées aient été éliminées. Les pas ne peuvent être perdus que par les unités ayant participé au combat.

9.34) Réduction de perte

Si l'un des joueurs ne peut encaisser totalement les pertes alors le résultat de dommages subis par l'adversaire est diminué de "1".

9.4) Retraite

La fraction des points affectée à la retraite constitue le nombre d'hex à parcourir. Seules les unités présentes dans l'hex attaqué et les unités attaquantes à partir d'un hex adjacent à celui attaqué ont la possibilité de retraire. L'attaquant doit appliquer le résultat du combat en premier.

9.41) La retraite doit s'effectuer de la façon suivante, et par ordre de priorité :

- 1) l'hex ne doit pas être dans une ZoC ennemie et la règle d'empilement doit être respectée.
- 2) L'hex doit être un hex plus éloigné que celui contenant les unités ennemies ayant attaqué.
- 3) L'hex peut être dans une ZoC ennemie s'il est occupé par une unité amie et que la règle d'empilement est respectée.

9.42) Une unité ne peut retraire dans un hex si la règle d'empilement n'est pas respectée à l'instant où elle y pénètre. Des pertes peuvent être prises de façon à respecter la règle d'empilement. Une unité ne peut pénétrer dans un hex vide s'il est dans une ZoC ennemie ou s'il n'était pas accessible en mouvement normal.

9.43) Si une unité ne peut retraire, elle doit subir des pertes afin de satisfaire le résultat complet du combat.

9.5) Avance après combat

Lorsque l'hex attaqué se retrouve vide, les unités attaquantes adjacentes n'ayant pas retraité peuvent avancer. Lorsque les unités attaquantes retraitent, les unités attaquées ne peuvent avancer.

9.51) La distance d'avance correspond au meilleur des cas suivants : nombre d'hex utilisés pour la retraite / fraction non satisfaite par une unité éliminée / un hex.

Des unités à pieds peuvent ainsi avancer de deux hex au plus, des unités mécanisées de trois hex au plus.

9.52) Toutes les unités attaquantes adjacentes à l'hex attaqué (même celles n'ayant pas participé au combat) peuvent avancer.

9.53) Les restrictions d'empilement pour le joueur actif s'appliquent à la fin de l'avance (des unités ne peuvent terminer leur avance sans respecter la règle d'empilement).

9.54) Le premier hex de l'avance doit être celui attaqué. Les unités à pieds qui avancent doivent suivre le chemin de la retraite si celle-ci a eu lieu. Les unités mécanisées peuvent quant à elles changer de direction à compter du 2^{ème} hex entré.

9.55) Les unités qui avancent peuvent cheminer de ZoC ennemie en ZoC ennemie mais à condition de réduire l'avance de 1 hex par ZoC quittée.

Exemple : l'attaquant (unités mécanisées) peut avancer de trois hex si aucune ZoC n'est traversée, ou de deux hex si une ZoC est traversée puis quittée.

9.56) Des unités à pieds peuvent avancer de deux hex. Des unités mécanisées peuvent avancer de trois hex.

9.57) Des unités ne peuvent entrer dans un hex qui leur serait normalement interdit en mouvement normal.

9.6) Modificateurs de combat : les modificateurs associés à la Table de Résultats des Combats présentée sur la carte doivent être corrigés, la règle faisant foi.

Certaines conditions peuvent modifier non seulement le ratio de combat mais également la puissance des unités attaquantes et attaquées. Dans un hex, le type de terrain le plus favorable au défenseur sera celui retenu. Noter que certains effets du terrain peuvent se cumuler mais pas tous.

9.61) Falaises

Toute unité attaquant par une falaise (côté d'hex) voit sa puissance réduite au quart (arrondi supérieur). Les unités mécanisées ne peuvent attaquer par une falaise (côté d'hex), un

combat de blindés ne peut avoir lieu dans ce cas. Ces restrictions s'appliquent même si certains des assaillants n'attaquent pas par ce côté d'hex. Noter qu'une unité incapable de franchir une falaise ne peut donc y conduire une attaque.

9.62) Encerclement

Si les unités assaillantes occupent au moins 4 hex adjacents à l'hex attaqué, le ratio est augmenté d'un niveau.

9.63) Blindés

Si les assaillants utilisent des chars, le ratio est augmenté de 2 niveaux. Pour en bénéficier, l'unité de chars doit être empilée avec une unité d'infanterie, mécanisée ou non, de marine ou encore du génie. De même, la présence en défense d'une unité de chars ou anti-char réduit le ratio de 2 niveaux si celle-ci est empilée avec au moins une unité d'infanterie, mécanisée ou non, ou encore du génie si l'attaquant a bénéficié de ce même bonus, l'annulant ainsi.

9.64) Autres terrains

Les collines réduisent le ratio de 2 niveaux si elles sont occupées par un défenseur.

9.65) Statut de soutien

Le ravitaillement (6.21) d'une unité peut affecter sa puissance.

9.66) QGs

Le soutien d'un QG (10.12) augmente le ratio d'un niveau en faveur de l'attaquant et le diminue d'un niveau en faveur du défenseur.

9.7) Restrictions

9.71) Une unité ne peut attaquer depuis l'extérieur de la carte.

9.72) Une unité ne peut être attaquée qu'une fois par phase de combat général lors d'une activation (elle a pu ou peut être attaquée une seconde fois en phase de combat blindé).

9.73) Une unité ne peut attaquer qu'une fois par phase de combat général lors d'une activation (elle peut attaquer une seconde fois en phase de combat blindé). Une exception concerne les unités activées par Rommel (10.2).

9.74) Ne pas comptabiliser la puissance blindée des unités lors de la détermination des forces pour un combat général, exception faite pour les unités anti-char qui utilisent leur puissance blindée lors d'un combat général uniquement en attaque.

10.0) Unités spéciales

10.1) QG

10.11) QG en combat

Le QG ne participe pas directement à l'attaque, il ne fait qu'apporter son soutien. Si un QG est seul dans l'hex attaqué, il se défend avec une force de "1". S'il est empilé avec d'autres unités amies, alors sa force est de "0". Un QG n'a qu'un seul pas de perte, il sera éliminé en dernier. Si un QG est éliminé, il ne rentrera en jeu que deux tours plus tard et par un bord "ami" de la carte lors de la phase initiale du tour.

10.12) Soutien en combat

Un QG apporte son soutien aux unités en combat général en modifiant le ratio (9.24). L'hex attaqué doit être dans son rayon d'action, et le QG en question doit avoir été activé. Cette distance n'est pas affectée par la présence d'unités ou de ZoCs ennemies. Pour l'attaquant, le soutien se traduit par une augmentation d'un niveau du ratio ; pour le défenseur, le ratio est diminué d'un niveau. Un QG présent dans un hex de ZoC ennemie ne peut apporter son soutien.

10.13) Perte de QG

Si un QG est éliminé lors d'un combat avant que ne soit tiré de la coupe son marqueur d'activation, placer tout de même celui-ci sur la piste d'activation. Les unités affiliées ne peuvent donc ni se déplacer, ni attaquer. Un QG éliminé ne revient en jeu qu'à la phase initiale du deuxième tour suivant celui lors duquel il a été éliminé. Le placer alors avec une de ses unités affiliées ou bien sur le bord de la carte (ouest pour l'axiste, est pour l'allié). Si aucune unité affiliée n'est plus en jeu à ce moment, le QG ne revient pas.

10.2) Erwin Rommel

Il serait difficile d'exagérer l'importance du Général Rommel sur les résultats des troupes de l'Axe en Afrique du Nord. Sa stature et son autorité ont souvent outrepassé les obstacles qui

se sont dressés sur leur route. Il a été souvent à la limite du désastre en raison de son caractère impétueux, mais ceci est une autre histoire.

Le marqueur Rommel ne doit pas être comptabilisé dans la limitation de commandement de l'Axe (7.1). Il est placé dans la coupe sur un résultat non modifié de "3" à "6" donné par la Table de Commandement. Lorsqu'il est tiré, le joueur de l'Axe effectue un nouveau jet de dé pour déterminer si le marqueur est activé ("4 à 6" = activation ; "1 à 3" = placement du marqueur sur la piste d'activation et fin de l'activation sans mouvement ni combat).

Le pion Rommel et son marqueur d'activation sont traités de la même manière qu'un simple pion QG, exceptés les faits que son activation n'est pas automatique (jet de dé) et qu'il n'apporte pas de soutien (il n'a que quelques sandwiches dans sa besace), que seules les unités empilées avec lui sont activées (elles peuvent donc être activées deux fois au maximum dans le tour).

Les unités ainsi activées peuvent attaquer (à condition qu'elles soient encore empilées avec lui au moment du combat). Rommel a une capacité de mouvement de "14".

10.3) Véhicules blindés

Les unités de véhicules blindés (capacité de mouvement de "12") peuvent se déplacer de façon limitée lors de l'activation adverse, en plus de leur mouvement normal. Un déplacement d'un hex peut être effectué quand une unité ennemie arrive dans un hex adjacent au leur. Ce mouvement doit obligatoirement être effectué immédiatement si cette option est choisie par le joueur propriétaire. Le déplacement d'un hex ne peut être réalisé que si l'hex de destination ne contient ni unité, ni ZoC ennemies (même si l'hex est occupé par une unité amie). Si les véhicules blindés sont empilés avec d'autres unités, ils se déplacent seuls.

10.4) Groupe Heckler

Le joueur de l'axe peut tenter de faire débarquer l'unité amphibie germano-italienne Heckler. Lors de la phase initiale, le joueur de l'Axe note secrètement l'hex de débarquement (effectif deux tours plus tard). L'hex d'arrivée doit être dans un rayon de 6 hex maximum du bord est de la carte (l'hex le plus éloigné à l'Ouest est le 2129). Deux tours plus tard, le joueur de l'Axe annonce la tentative de débarquement de l'unité amphibie lors de la phase initiale. Sur un jet de dé de "1" à "4", l'unité est éliminée (détruite par des unités navales ou aériennes alliées). Sur un jet de dé de "5" ou "6", l'unité est placée dans l'hex prévu et un second jet détermine si elle débarque bien dans cet hex. Un résultat de "1" ou "2" implique que le débarquement est déplacé d'un hex vers l'Ouest, "3" ou "4" implique l'hex prévu, "5" ou "6" implique un déplacement d'un hex vers l'Est. L'unité Heckler est activée dès son débarquement par activation du XXI^{ème} QG italien (elle peut être réaffectée plus tard, mais doit obligatoirement être activée par le XXI^{ème} corps). L'unité est considérée ravitaillée pour le tour où elle débarque.

10.5) Soutien aérien

Au début de chaque tour de l'Axe, le joueur lance un dé pour déterminer la disponibilité du soutien aérien. Un résultat de "1" à "3" annule le soutien, de "4" à "5" le ratio d'une seule attaque est augmenté d'un niveau et pour un "6" le ratio d'une seule attaque est augmenté de deux niveaux.

Le soutien aérien ne peut être utilisé qu'en phase de combat général. Le marqueur sera placé sur sa face appropriée, sur l'hex cible.

10.6) Division et fusion d'unités

Le joueur allié peut diviser une brigade d'infanterie à pleine puissance en une brigade de puissance réduite (obligatoire) + un bataillon. Au début d'une activation Alliée, la brigade d'origine peut être remplacée par les deux unités inférieures sur l'hex occupé par cette brigade. A la conclusion de l'activation, deux unités d'une même brigade peuvent fusionner si elles occupent le même hex.

Combinaisons possibles :

6-1-9 = 4-1-9 + 2-0-9

6-1-7 = 4-1-7 + 2-0-7

5-1-7 = 3-1-7 + 1-0-7

Si la plus grande des deux "sous-unités" subit une perte, utiliser à sa place n'importe quelle autre unité de puissance et de type appropriés jusqu'à ce que la bonne unité soit enfin disponible. Deux unités de type bataillon peuvent fusionner en une brigade à deux pas de perte. Par exemple, deux bataillons d'infanterie mécanisée 2-0-9 peuvent fusionner en une brigade 4-1-9.

10.7) Fortifications

Les fortifications de Tobruk représentent des positions défensives, réalisées sans outillage par les hommes. Les unités attaquant à travers un hex fortifié voient leur puissance de combat réduite de moitié (arrondi supérieur). Il n'y a pas d'effet sur le mouvement. Si à la fin d'une quelconque activation une unité de l'Axe a franchi une fortification, l'hex n'est plus considéré fortifié (et cela est noté à part). Un combat de blindés ne peut avoir lieu à travers une fortification.

Si au moins une unité du génie participe à une attaque à travers une fortification, le ratio final est augmenté d'un niveau. Si cette unité est utilisée pour ce bénéfice, elle doit subir en premier l'éventuelle perte.

10.8) Champs de mines

Les hex contenant les champs de mines représentent un réseau défensif miné devant les positions alliées. Ils affectent tout mouvement et combat s'y déroulant.

10.81) Effets sur les combats

Les unités attaquant à travers un champ de mines voient leur puissance de combat réduite de moitié. Il n'y a pas de modification pour les unités blindées (9.3). Les ZoCs de l'Axe ne s'exercent pas à travers un champ de mines. Un combat de blindés ne peut avoir lieu à travers un champ de mines. Lorsque les forces de l'Axe attaquent et qu'il en résulte une avance après combat possible, les unités attaquantes peuvent tenter d'ouvrir une voie (déminage) dans le champ de mines, une fois par hex de départ. Les résultats sont identiques à ceux espérés en phase de mouvement.

10.82) Effets sur le ravitaillement

Les forces de l'Axe ne peuvent tracer de ligne de ravitaillement au travers un hex de champs de mines non déminé.

10.83) Effets sur le mouvement

Les unités de l'Axe ne peuvent se déplacer sur un hex champ de mines que s'il a été déminé.

10.84) Déminage

Une unité de l'Axe qui ne se déplace pas et qui ne combat pas peut tenter de déminer un hex. Le joueur axiste lance un dé, augmenté de "1" si une unité du génie est concernée. Un résultat de "6+" donne un succès. Un résultat de "1" est un échec critique, l'unité active prend une perte (impossible pour le génie). Tout autre résultat est un simple échec.

10.85) Unités du génie et champs de mines

Une unité du génie peut tenter seule un déminage ou assister d'autres unités (une seule possibilité par activation) si elles sont empilées en début d'activation et activées ensemble. Toutes les règles de mouvement s'appliquent. Deux unités au plus peuvent être assistées par une unité du génie pour une activation donnée.

Si une ou plusieurs unités du génie participent à une attaque à travers un champ de mines, le ratio final est augmenté d'un niveau. Si une unité du génie est employée pour bénéficier de ce bonus, elle doit prendre en premier l'éventuelle perte.

10.86) Champs de mines neutralisés

En cas de succès, placer un marqueur "Minefield Breach" pointant sa flèche vers le côté déminé de l'hex. Les unités concernées peuvent alors franchir le côté de l'hex, qui n'est plus considéré comme miné pour le reste de la partie.

11.0) Renforts et remplacements

11.1) Renforts

Les deux joueurs reçoivent au cours de la partie des renforts sous forme d'unités additionnelles. Elles arrivent comme prévu par le scénario (jet de dé, programmé, conditions spécifiques à remplir).

11.11) Entrée en jeu

Les renforts sont activés par n'importe quel QG ami et entrent en jeu par le bord de la carte dans un rayon de trois hex de l'hex 2905 pour l'Axe, de l'hex 1934 pour l'Allié. L'hex d'entrée doit être contrôlé par le joueur. Dès leur entrée, ils sont immédiatement opérationnels. L'hex d'arrivée est décompté des points de mouvement et les unités peuvent utiliser le bonus de route. Si un renfort doit entrer en jeu sur un hex occupé par une unité ennemie, il est retardé jusqu'à ce que l'hex soit libéré.

11.12) Les unités en renfort sont automatiquement ravitaillées pour leur tour d'arrivée.

11.13) Les QGs en renforts peuvent avoir leur marqueur d'activation placé dans la coupe à la phase initiale si le joueur propriétaire le souhaite. Les unités en renfort entrant en jeu au même tour qu'un QG de renfort capable de les activer peuvent être activées par celui-ci si le joueur propriétaire le souhaite.

11.14) Les renforts n'entrant pas en jeu au tour prévu peuvent être volontairement retardés pour entrer lors d'un tour ultérieur.

11.2) Remplacements

Lors de la phase initiale, certaines unités peuvent récupérer des pas de perte si elles sont toujours en jeu, non isolées, et non adjacentes à une unité ennemie.

Il y a deux types de remplacement (infanterie, char/véhicule blindé). Les remplacements d'infanterie peuvent être utilisés pour récupérer des pas d'infanterie ou d'infanterie mécanisée. Les remplacements de char ou de véhicule blindé ne peuvent être utilisés que pour récupérer des pas d'unités du même type. À part les QGs, les autres unités ne peuvent pas être remplacées. Les remplacements de char et de véhicule blindé sont reçus comme renforts et les jets de remplacement s'effectuent après le combat de blindés (8.1).

11.21) Nationalité

Les remplacements ne peuvent s'effectuer qu'au sein d'une même nationalité. Toutefois, les remplacements d'infanterie britannique peuvent servir à restaurer des unités indiennes.

11.22) Types de char

Les remplacements de char sont spécifiques pour l'Allié. Un remplacement de char Grant ne peut servir qu'à restaurer la puissance d'une unité de char 9L/1, pas celle d'un char 4Y/1 (qui nécessiterait un remplacement de char Crusader). Le joueur allié doit tenir une liste des différents types de remplacement de blindés. Les remplacements de chars allemands et italiens ne sont pas différenciés.

11.23) Remplacement d'unités éliminées

Les chars et véhicules blindés (uniquement) éliminés et placés dans la case prévue à cet effet peuvent revenir en jeu à puissance réduite par le coût d'un pas pour chaque type. Dépenser 2 pas permet à l'unité de revenir en jeu à pleine puissance. Lors de la phase de remplacement, placer une telle unité avec un QG ami ravitaillé. Les autres types d'unité ne reviennent pas en jeu si elles ont été éliminées.

11.24) Puissance maximale

Une unité ne peut avoir une puissance supérieure à celle d'origine marquée sur le pion.

11.25) Réserve

Les remplacements peuvent être retardés.

12.0) Règles optionnelles

Avec accord mutuel, les options peuvent être jouées.

12.1) Coopération

Si au moins quatre unités de la même formation sont présentes dans le même hex, la force d'attaque et de défense est augmentée de "1" (pour le groupe, pas individuellement).

12.2) Avance libre après combat

Au lieu d'avancer dans l'hex attaqué, une unité assaillante peut avancer d'un hex vers un hex adjacent à celui libéré, à condition de ne pas avancer d'une ZoC à une autre et que l'hex d'arrivée soit libre d'unité ennemie (même si une unité ennemie y est présente avec une puissance de "0"). Une avancée libre ne peut totaliser qu'un seul hex.

12.3) Retraite à travers des ZoCs

Des unités peuvent retraiter par des hex contenant une ZoC ennemie et sans unité amie, mais doivent à chaque fois perdre un pas par ZoC franchie lors de la retraite.

12.4) Variante pour les dommages

Le joueur adverse choisit le deuxième pas de perte lors d'un combat général.

13.0) Scénarios

Les désignations d'unité suivantes sont utilisées :

A = véhicules blindés

E = génie (mécanisé ou non)

H = QG

AA = anti-char

I = infanterie (mécanisée ou non)

T = chars

13.1) Scénario : Mouvement d'ouverture

L'offensive de l'Axe en mai 1942 est un pari. Le fait que la puissante armée britannique en Afrique s'apprêtait à une offensive était connu. Les tous premiers jours de l'attaque étaient favorables aux formations de l'Axe, mais rapidement, cela a tourné en une bataille d'attrition que seuls les britanniques pouvaient emporter. Rommel a réussi à transformer des impasses en victoire, du genre de celles que l'Axe ne reverrait jamais en Afrique. Les premiers jours de la bataille déterminèrent quel général s'imposerait sur le champ de bataille.

13.11) Règles spéciales

Le scénario débute le 26 mai et se termine le soir du 5 juin.

La coupe ne contient que les marqueurs de l'Afrika korps, du XX^{ème} Corps italien et de Rommel. Pas de marqueur allié.

+2 au résultat du dé de commandement de l'Axe pour le tour du 27 mai.

Le bataillon (pas la brigade) d'infanterie mécanisée 2-0-9 7/7 est considérée comme un véhicule blindé pour suivre la règle 10.3 (uniquement).

Pour les huit premiers tours de jeu, les lignes de ravitaillement des QGs (uniquement elles) de l'Afrika korps et du XX^{ème} Corps italien peuvent s'étendre sur 35 hex au lieu de 20.

13.12) Placement de l'Axe (en second)

XXI^{ème} Corps italien :

Hex 2403 : XXI (H)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 2804 : 200 (I), 361 (I)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 2403 : 85/60 (I), 86/60 (I), 7 (I), 33(E)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 2105 : 61/102 (I), 62/102 (I)

X^{ème} Corps italien :

Hex 1705 : X (H)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 1806 : 19/27 (I), 20/27 (I)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 1506 : 27/17 (I), 28/17 (I)

Dans un rayon de 3 hex de l'hex 1705 : 9 (I)

XX^{ème} Corps italien :

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 1206 : XX (H), 65/101 (I), 66/101 (I), 34 (E)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 0807 : 1/132 (T), 2/132 (T), 3/132 (T), 132 (T), 501/132 (AA), 8/132 (I), RCM (A)

Afrika Korps :

Hex 0609 : 1/21 (T), 2/21 (T), 1/21 (I), 2/21 (I)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 0409 : 1/15 (T), 2/15 (T), 1/15 (I), 2/15 (I), 3/15 (I), 53/15 (E), 33/15 (A)

Hex 0407 : Afrika (H)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 0210 : 1/1/90 (I), 2/1/90 (I), 3/1/90 (I), 1/2/90 (I), 2/2/90 (I), 3/2/90 (I)

Hex 0112 : 3/21 (A), 580/90 (A)

Empilés avec n'importe quelle unité de l'Afrika Korps : 1/18 (AA), 2/18 (AA), 3/18 (AA), 1/33 (AA), 2/33 (AA), 3/33 (AA), Rommel (H)

13.14) Remplacements de l'Axe

1 char allemand, 1 char italien.

13.15) Renforts de l'Axe

2 juin : 1 char allemand, 1 char italien.

13.16) Placement des Alliés (en premier)

1^{ère} division sud-africaine :

Hex 2307 : 1/1 (I)

Hex 2506 : 2/1 (I)

Hex 2508 : 1 SA (H)

Hex 2707 : 3/1 (I)

50^{ème} division :

Hex 2109 : 151/50 (I)

Hex 1809 : 69/50 (I)

Hex 1810 : 50 (H)

Hex 1410 : 150/50 (I)

2^{ème} division sud-africaine :

Hex 2419 : 5/2 (I) [4-1-7]

Hex 2317 : 5/2 (I) [2-0-7]

Hex 2322 : 2 SA (H)

Hex 2121 : 4/2 (I)

Hex 2023 : 9/5 (I) [3-1-7]

Hex 1621 : 9/5 (I) [1-0-7]

5^{ème} division indienne :

Hex 1632 : 10/5 (I), 5 Indian (H)

1^{ère} division blindée :

Hex 1716 : 201/1 (I)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 1718 : By/1 (T), 9L/1 (T), 10H/1 (T), 1R/1 (I)

Hex 1519 : 1 (H)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 1316 : 2H/1 (T), 3Y/1 (T), 4Y/1 (T), 50/1 (I)

7^{ème} division blindée :

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 1118 : 3/7 (T), 5/7 (T), 8H/7 (T), 1KR/7 (I)

Hex 1020 : 7 (H)

Hex 0814 : 3 (I)

Hex 0823 : 29/5 (I)

Hex 0717 : 7/7 (I) [4-1-9]

Hex 0213 : 7/7 (I) [2-0-9]

Unités indépendantes :

Hex 2611 : 7 (A)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 2508 : 3 (A), 42 (T)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 2310 : 7 (T)

Hex 2015 : 8 (T)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 1911 : 44 (T)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 1810 : 6 (A)

Hex 1011 : 1 FFL (I)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 1020 : KDG (A)

Hex 0912 : 2 FFL (I)

Hex 0514 : 4 (A)

13.17) Remplacements de l'Allié

1 char Stuart, 4 chars Grant, 2 chars Crusader, 1 char Matilda, 2 chars Valentine, 1 véhicule blindé, 1 infanterie britannique

13.18) Renforts de l'Allié

28 mai : 4 (T), 2 Grant (remplct), 1 Crusader (remplct), 1 Valentine (remplct), 2 infanteries britanniques (remplct)

2 juin : 1 (T), 1SF (I)

3 juin : 11 Indienne (I)

5 juin : 6 (T)

13.19) Conditions de victoire

Le joueur de l'Axe gagne la partie s'il contrôle les hex 0912, 1411 et 1715 à la fin du tour du 5 juin. Tout autre résultat est une victoire pour le joueur allié.

13.2) Opération Aïda

Les troupes de l'Axe avaient le choix entre deux offensives au début de l'été 1942. La première concernait l'île de Malte, située sur en plein sur la ligne de ravitaillement de l'Axe vers l'Afrique, et source d'attaques terriblement efficaces contre les convois venant d'Italie. Une attaque de l'île aurait considérablement amélioré les conditions de ravitaillement des troupes de l'Axe, mais quelle en aurait été la signification si les forces alliées n'étaient pas battues dans le désert d'Afrique du Nord ? La seconde consistait en une attaque immédiate des lignes à l'Ouest de Tobrouk. Les forces alliées étaient puissantes, mais celles de l'Axe l'étaient comme jamais. L'équilibre ne pouvait que se dégrader, la durée dans le temps étant défavorable à l'Axe. Erwin Rommel, commandant en chef de l'Afrika Korps n'a pas hésité, et une attaque sur les lignes de défense autour de Gazala a été lancée dans la soirée du 26 mai.

13.21) Règles spéciales

Identiques à celles présentées en 13.11).

13.22) Placement

Le placement des unités axistes et alliées est identique à celui du scénario précédent.

13.23) Remplacements de l'Axe

2 chars allemands, 1 char italien

13.24) Renforts de l'Axe

2 juin : 1 char allemand, 1 char italien

10 juin : 1 char allemand, 1 véhicule blindé allemand

18 juin : 1 char allemand, 1 infanterie allemande

13.25) Remplacements de l'allié

1 char Stuart, 4 chars Grant, 2 chars Crusader, 1 char Matilda, 2 chars Valentine, 1 véhicule blindé, 1 infanterie britannique

13.26) Renforts de l'allié

28 mai : 4 (T), 2 Grant (remplct), 1 Crusader (remplct), 1 Valentine (remplct), 2 infanteries britanniques (remplct)

2 juin : 1 (T), 1SF (I)

3 juin : 11 Indienne (I)

5 juin : 6 (T)

7 juin : 20 Indienne (I), 1 char Grant (remplct), 1 char Crusader (remplct), 1 char Valentine (remplct), 1 véhicule blindé, 1 infanterie britannique (remplct)

13.27) Conditions de victoire

Le joueur axiste gagne la partie s'il contrôle les hex 2422 et 1934 à la fin du tour du 22 juin. Tout autre résultat est une victoire pour le joueur allié.

13.3) Frapper le premier

Les Britanniques n'ont pas patiemment attendu l'attaque de l'Axe sur Gazala. Les travaux de prolongation de la voie ferrée depuis le delta du Nil étaient en cours de réalisation afin d'améliorer l'acheminement des renforts et du ravitaillement vers le front. Le Général Ritchie, commandant l'Armée de l'Ouest du désert, voulait engager l'attaque immédiatement après la fin des travaux. Fort de sa supériorité en unités blindées, il voulait affaiblir les troupes de l'Axe et les chasser hors de Cyrénaïque. L'attaque était programmée comme devant précéder de plusieurs jours l'offensive de l'Axe, mais les retards dans les travaux de la voie ferrée avaient fini par retarder l'offensive. Si elle avait été achevée à temps...

Ce scénario est basé sur la capacité qu'aurait eue les Britanniques à monter une offensive plusieurs semaines plus tôt qu'historiquement, et que ces préparations de soutien de l'offensive auraient contrecarré les forces aériennes de l'Axe.

13.31) Règles spéciales

Le scénario débute le 23 mai pour se terminer à la fin du 22 juin.

Dans la coupe, seuls sont placés deux marqueurs alliés au choix (aucun marqueur de l'Axe).

Le tour du 24 mai, le jet de commandement allié bénéficie d'un +1, celui de l'Axe est diminué de 1.

Tous les autres modificateurs au jet de commandement sont ignorés.

Le soutien aérien de l'Axe n'est pas disponible.

13.32) Placement de l'Axe (en premier)

XXI^{ème} Corps italien :

Hex 2403 : XXI (H)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 2814 : 200 (I), 361 (I)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 2503 : 85/60 (I), 86/60 (I), 7 (I), 33(E)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 2205 : 61/102 (I), 62/102 (I)

X^{ème} Corps italien :

Hex 1805 : X (H)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 1906 : 19/27 (I), 20/27 (I)

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 1606 : 27/17 (I), 28/17 (I)

Dans un rayon de 3 hex de l'hex 1805 : 9 (I)

XX^{ème} Corps italien :

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 1106 : XX (H), 65/101 (I), 66/101 (I), 34 (E)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 0907 : 1/132 (T), 2/132 (T), 3/132 (T), 132 (T), 501/132 (AA), 8/132 (I)

Afrika Korps :

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 0608 : 1/15 (T), 2/15 (T), 1/15 (I), 2/15 (I), 3/15 (I), 53/15 (E), 33/15 (A)

Hex 806 : Afrika (H)

Dans un rayon d'1 hex de l'hex 0209 : 1/1/90 (I), 2/1/90 (I), 3/1/90 (I), 1/2/90 (I), 2/2/90 (I), 3/2/90 (I)

Hex 0408 : 3/21 (A), 580/90 (A)

Empilés avec n'importe quelle unité de l'Afrika Korps : 1/18 (AA), 2/18 (AA), 3/18 (AA), 1/33 (AA), 2/33 (AA), 3/33 (AA), Rommel (H)

13.33) Renforts de l'Axe

25 mai : 1/21 (T), 2/21 (T), 1/21 (I), 2/21 (I)

2 juin : 1 char allemand, 1 char italien

10 juin : 1 char allemand, 1 véhicule blindé allemand

18 juin : 1 char allemand, 1 infanterie allemande

13.34) Placement des alliés (en second)

1^{ère} division sud-africaine :

Hex 2307 : 1/1 (I)

Hex 2506 : 2/1 (I)

Hex 2508 : 1 SA (H)

Hex 2707 : 3/1 (I)

50^{ème} division :

Hex 2109 : 151/50 (I)

Hex 1809 : 69/50 (I)

Hex 1810 : 50 (H)

Hex 1410 : 150/50 (I)

2^{ème} division sud-africaine :

Hex 2419 : 5/2 (I) [4-1-7]

Hex 2317 : 5/2 (I) [2-0-7]

Hex 2322 : 2 SA (H)

Hex 2121 : 4/2 (I)

5^{ème} division indienne :

Dans un rayon de 2 hex de l'hex 0815 : 9/5 (I), 10/5 (I), 11(I), 5 Indian (H)

Les formations suivantes se placent dans un rayon de 2 hex de n'importe quels hex parmi les suivants : 1213, 1611, 2112 ou 2509 :

1^{ère} division blindée :

1 (H), By/1 (T), 9L/1 (T), 10H/1 (T), 1R/1 (I), 201/1 (I), 2H/1 (T), 3Y/1 (T), 4Y/1 (T), 50/1 (I)

7^{ème} division blindée :

7 (H), 3/7 (T), 5/7 (T), 8H/7 (T), 1KR/7 (I), 3 Indienne (I), 29/5 Indienne (I), 7/7 (I)

Unités indépendantes :

Hex 1011 : 1 FFL (I)

Hex 0912 : 2 FFL (I)

Empilées avec n'importe quelle unité d'une formation : 7 (A), 3 (A), 42 (T), 7 (T), 8 (T), 44 (T), 6 (A), KDG (A), 4 (A), 4 (T), 1 (T), 1SF (I), 6 (T)

13.35) Renforts de l'allié

28 mai : 2 Grant (remplct), 1 Crusader (remplct), 1 Valentine (remplct), 2 infanteries britanniques (remplct)

5 juin : 20 Indienne (I)

7 juin : 1 Grant (remplct), 1 Crusader (remplct), 1 Valentine (remplct), 1 véhicule blindé, 1 infanterie britannique (remplct)

13.36) Conditions de victoire

Le joueur allié gagne la partie s'il contrôle les hex 2303, 1802 et 1404 à la fin du tour du 22 juin. Tout autre résultat est une victoire pour le joueur de l'axe.

CREDITS

Auteur : Brian L. Knipple

Graphiste boîte et carte : Terry Moore Strickland

Graphiste pions : Peggy Gordon

Mise en page des règles : Shane Ivey

Edition des règles : Mike Bennighof

Tests et conseils : Matthew Knipple, John Morris, Matt Collins, Thomas Jones, Elizabeth Fulda, John Galati

Copyright 2005 Avalanche Press Ltd. Tous droits réservés.