Living Playbook

May 2015

NO RETREAT:

The North African Front

The Invasion of Crete

SCENARIO BOOKLET

This is the "Living Playbook" document for the game. It includes errata and clarifications to the original Playbook. To aid readability, errata is indicated in blue text.

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

NO RETREAT:
The North African Front

SCENARIOS

Reportez-vous à la section 3.0 de la règle, Mise en place du jeu. Chaque scénario comprend une illustration montrant où placer les unités actives. Si des unités arrivent en avance par le biais d'un événement, placez-les empilées avec d'autres unités amies sur la carte ou dans la case Réserve. Jeux de campagne : Chaque scénario peut être utilisé comme point de départ d'une partie de campagne jouée jusqu'à la fin du tour 18 en utilisant les conditions de victoire standard.

A. Opération Compass et le jeu de campagne

Il s'agit de l'offensive surprise britannique contre les Italiens non préparés en Libye, les repoussant sur plus de 300 miles et capturant 115 000 prisonniers. Ce scénario constitue un excellent tutoriel en raison de sa faible densité d'unités. Il s'agit essentiellement d'un jeu de course, les Alliés se précipitant pour atteindre la carte 2 et gagner la partie.

1. Placez les unités comme indiqué sur l'illustration de l'Operation Compass (ci-dessus), en commençant par le joueur de l'Axe. Les unités alliées ne peuvent pas être placées à côté des unités italiennes.

Si vous jouez le premier scénario du jeu (Operation Compass), vous obtenez les mêmes renforts/retraits aux tours 2 et 3 que si vous jouez la campagne.
L'unité britannique de la 7th Armored doit être placée sur son verso ("3-5"). Le pion est correct, car cette face contient les informations de mise en place du tour "1".

2. Le joueur de l'Axe commence avec quatre points de ravitaillement et le joueur allié avec huit points de ravitaillement. Les marqueurs de ravitaillement non utilisés sont placés dans la case de ravitaillement utilisé sur l'aide de jeu. Le joueur Alliés commence avec quatre marqueurs Cible. Un est ajouté au tour 8 (regardez au dos des marqueurs "

Counterblow " pour connaître le tour d'entrée de chaque marqueur). L'Axe commence avec trois marqueurs Cible. Un est ajouté au tour 4, et un au tour 11 (regardez au dos des marqueurs "Counterblow").

3. Les unités Box/Mines inutilisées sont mises de côté dans le stock d'unités et de marqueurs disponibles.

4. Les marqueurs de contrôle de carte de l'Axe et des Alliés sont tous les deux placés dans la case Map 4 de la Fiche de Contrôle de Carte Stratégique. Par conséquent, la carte 4 est contestée (voir 15.1.2).

5. Retournez le marqueur de tour de jeu sur sa face Initiative Alliée et placez-le dans la case Tour de jeu 1 de la piste de tours.

6. Les unités et les marqueurs restants sont tournés sur la face avec le tour d'entrée le plus bas et placés dans la case de tour de jeu correspondante sur la piste.

7. Mélangez le paquet de cartes Event et placez-le face cachée pour former la pioche. Le joueur de l'Axe tire alors cinq cartes du dessus de la pioche, défaussant et remplaçant toute carte avec un Evénement de l'Axe "Immédiat" (par exemple Mare Nostrum). Remélangez la pioche et les cartes défaussées. Ensuite, le joueur allié tire sept cartes, défaussant et remplaçant toute carte par un Evénement allié "Immédiat" (par exemple, War Without Hate). Remélangez à nouveau la pioche et les cartes défaussées.

Règles spéciales du scénario

8. Commencez par la phase stratégique du tour de jeu 1. Lors de ce premier tour de jeu, les phases d'organisation et de déploiement sont ignorées (à l'exception des nouvelles unités arrivant par les cartes Événement) puisque toutes les unités sont déjà déployées sur la carte.

9. Scénario Opération Compass Conditions de victoire : A la fin du tour 3, le joueur allié gagne s'il contrôle Benghazi et Beda Fomm, (sur la carte 2), ou s'il élimine toutes les unités italiennes de la carte 2. Sinon, c'est le joueur de l'Axe qui l'emporte.

Règles spéciales pour la campagne :

10. Commandement italien inflexible : Lors des tours de jeu précédant l'entrée en jeu de Rommel, en cas de perte ou d'abandon du contrôle d'une carte, le joueur de l'Axe ne peut placer ses unités carrées que sur la moitié de la carte la plus proche de la carte précédente, indiquée par le pli central de la nouvelle carte (hexagones touchant le pli inclus). Sur la carte 2 (Benghazi), il s'agit de la partie nord de la carte ; sur les autres cartes, il s'agit de la partie est de la carte.

11.Déploiement lent des panzers allemands : Les 15ème et 21ème Panzers Divisions ne peuvent être améliorées jusqu'à leur second pion qu'au Tour 6. La 15ème Panzer entre en jeu au Tour 5, mais sur son côté 1 seul pas.

Note : Les Italiens n'étaient pas préparés à une guerre mobile dans le désert nord-africain et ont mis du temps à déplacer leurs lourdes armées.
La 15e Panzer a commencé à arriver fin avril, mais n'a été mise en ligne, près de Bardia, qu'à la fin du mois de mai (donc au milieu du tour 5). Il a fallu beaucoup de temps pour obtenir un grand nombre de bons chars expédiés en Afrique du Nord - d'où le changement de tour lorsque les Panzers peuvent être améliorés.

B. Operation Sunflower

Rommel arrive en Afrique avec la 21e Panzer et commence les opérations visant à réduire les avancées des Alliés, grâce au retrait de leurs meilleures troupes pour combattre en Grèce. En tant que joueur de l'Axe, pouvez-vous capturer l'important port/forteresse de Tobrouk, ou serez-vous également arrêté par les tenaces Australiens ?

1. Installez les unités comme indiqué dans l'illustration de l'opération Sunflower (à droite), en commençant par le joueur allié.

2. Le joueur de l'Axe commence avec huit points de ravitaillement et le joueur allié avec quatre points de ravitaillement. Les marqueurs de ravitaillement inutilisés sont placés dans la case des ravitaillements utilisés sur l'aide du joueur.

3. Les unités Box/Mines inutilisées sont mises de côté dans le stock d'unités et de marqueurs disponibles.

4. Le marqueur de contrôle de carte de l'Axe est placé dans la case Carte 1, et le marqueur de contrôle de carte allié est placé dans la case Carte 2 sur la piste de contrôle des cartes stratégiques. Par conséquent, aucune carte n'est contestée (15.1.2).

5. Placez le marqueur Malte sur sa face Inactive dans la case du statut de Malte sur l'aide de jeu.

6. Retournez le marqueur de tour de jeu sur sa face Initiative de l'Axe (Croix des Balkans) et placez-le sur la case 4 de la piste des tours jeu.

7. En plus des unités indiquées sur la fiche du scénario comme renforts aux tours 5 et 6, les autres pions du jeu

marqués d'un tour de renfort 5 ou 6 arrivent également pendant ce scénario. Certains peuvent être affectés par l'événement "invasion de la Crète" au tour 5 :
Tour 5 = 70ème britannique, 10ème corps (italien), 15ème Panzer (côté 1 pas).
Tour 6 = 1st Tank (britannique), 1st et 2ns South African, 59th British, 5th indian, 90th Light (allemand), les pions de mise à niveau des 15ème et 21ème Panzer.

8. Mélangez le jeu de cartes de l'événement et placez-le face cachée pour former la pioche. Le joueur de l'Axe tire alors six cartes du dessus de la pioche, en écartant et en remplaçant toute carte avec un événement de l'Axe "Immédiat" (par exemple, Mare Nostrum). Remélangez la pioche et les cartes défaussées. Ensuite, le joueur allié tire six cartes, en écartant et en remplaçant toute carte présentant un événement allié "immédiat" (ex. Guerre sans haine). Remélangez à nouveau la pioche avec les cartes défaussées.

Règles spéciales du scénario

9. Commencez la partie à la phase stratégique du tour 4. Lors de ce premier tour de jeu, les phases d'organisation et de déploiement sont ignorées (sauf en cas d'arrivée de nouvelles unités par le biais de cartes Événement), car toutes les unités sont déjà déployées sur la carte.

10. Scénario Opération Sunflower Conditions de victoire : A la fin du Tour 7, le joueur de l'Axe gagne s'il contrôle toutes les Cités et Bourgades de la Carte 3. Sinon, c'est le joueur allié qui l'emporte.

C. Operation Crusader

L'importance de Tobrouk et la pression exercée par Malte sur les routes des convois de l'Axe vers l'Afrique ont poussé les deux camps à s'engager pleinement pour gagner la guerre dans le désert occidental, au cours de l'attaque britannique visant à lever le siège de la forteresse. Il s'agit d'une bataille sauvage où la vitesse de manœuvre est primordiale.

1. Placez les unités comme indiqué dans l'illustration de l'opération Crusader (ci-dessus), en commençant par le joueur de l'Axe. Le joueur de l'Axe se place en premier, puis le joueur allié (notez que le niveau de fortification de Tobrouk est de "3").

2. Le joueur de l'Axe commence avec six points de ravitaillement et le joueur allié avec onze. Les marqueurs de ravitaillement inutilisés sont placés dans la case des ravitaillements utilisés sur la piste d'aide au joueur.

3. Les unités Box/Mines inutilisées sont mises de côté dans le stock d'unités et de marqueurs disponibles.

4. Le marqueur de contrôle de carte de l'Axe est placé dans la case Carte 3, et le marqueur de contrôle de carte allié est placé dans la case Carte 4 sur la piste de contrôle des cartes stratégiques. Par conséquent, aucune carte n'est contestée (15.1.2).

5. Placez le marqueur Malte sur sa face active dans la case de statut de Malte sur l'aide de jeu.

6. Retournez le marqueur de tour de jeu sur sa face Initiative Alliée (rondelle) et placez-le dans la case 8 de la piste de tours.

7. Les unités carrées et les marqueurs restants sont tournés sur leur côté avec le numéro de tour d'entrée le plus bas et placés dans la case de jeu numérotée correspondante.

8. Mélangez les cartes d'événement et placez-les face cachée pour former la pioche. Le joueur de l'Axe tire alors six cartes du dessus de la pioche, en écartant et en remplaçant toute carte avec un événement de l'Axe "Immédiat" (par exemple, Mare Nostrum). Remélangez la pioche et les cartes défaussées. Ensuite, le joueur allié tire six cartes, en écartant et en remplaçant toute carte présentant un événement allié "immédiat" (ex. Guerre sans haine). Remélangez à nouveau la pioche avec les cartes défaussées.

Règles spéciales du scénario

9. Commencez à la phase stratégique du tour 8. Lors de ce premier tour de jeu, les phases d'organisation et de déploiement sont ignorées (à l'exception des nouvelles unités arrivant par le biais des cartes Événement) puisque toutes les unités sont déjà déployées sur la carte.

10. Scénario Opération Crusader Conditions de victoire : A la fin du Tour 11, le joueur allié gagne s'il contrôle les trois ports de la carte 3. Sinon, c'est le joueur de l'Axe qui l'emporte.

D. Operation Venezia

Après avoir capturé Tobrouk lors de cette opération et mis en déroute les forces alliées dans le désert (et l'annulation de l'invasion de Malte), le haut commandement allemand envoie des ressources pour aider les forces épuisées de Rommel dans leur course vers l'Égypte. Les forces du Commonwealth peuvent-elles tenir la ligne à El-Alamein, ou l'Afrika Korps atteindra-t-elle Alexandrie et le canal de Suez ?

1. Placez les unités comme indiqué dans l'illustration de l'opération Venezia (ci-dessus), le joueur allié se plaçant en premier (notez que le niveau de fortification de Tobrouk est de "1"). Le joueur de l'Axe se place ensuite.

2. Le joueur de l'Axe commence avec dix points de ravitaillement et le joueur allié avec sept points de ravitaillement. Les marqueurs de ravitaillement inutilisés sont placés dans la case des ravitaillements utilisés sur l'aide de jeu.

3. Les unités Box/Mines inutilisées sont mises de côté dans le stock d'unités et de marqueurs disponibles.

4. Le marqueur de contrôle de carte de l'Axe et de l'Alliés sont tous les deux placés dans la case de la carte 3 sur la piste de contrôle des cartes stratégiques. Par conséquent, la carte 3 est contestée (15.1.2).

5. Placez le marqueur Malte sur sa face Inactive dans la case de statut de Malte sur l'aide de jeu.

6. Retournez le marqueur de tour de jeu sur sa face Initiative de l'Axe (croix des Balkans) et placez-le dans la case 12 de la piste des tours.

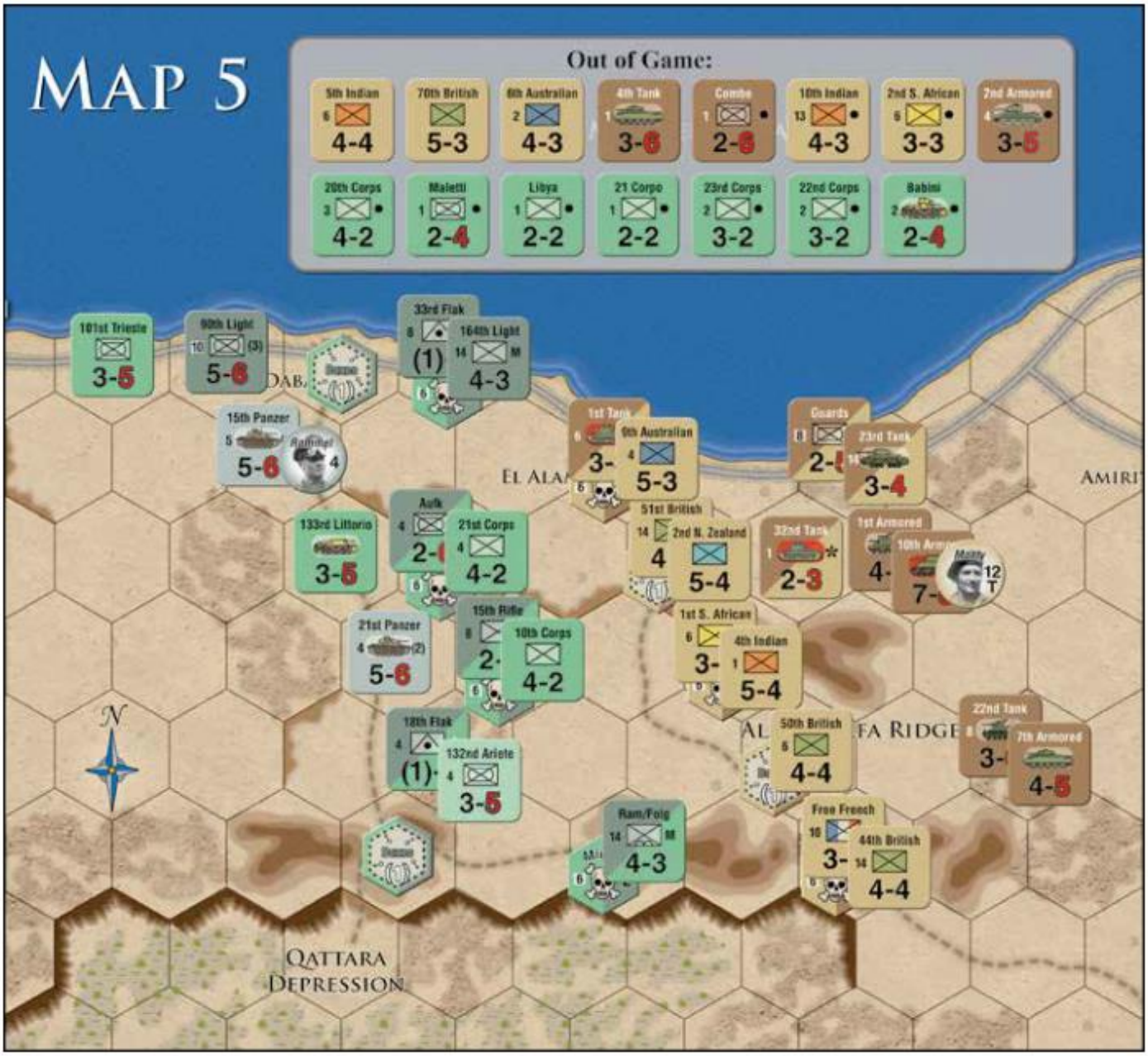
7. Les unités carrées et les marqueurs restants sont tournés sur leur côté avec le numéro de tour d'entrée le plus bas et placés dans la case de jeu numérotée correspondante, avec toutes les exceptions notées sur l'illustration de mise en place de l'Opération Venezia.

8. Mélangez les cartes d'événement et placez-les face cachée pour former la pioche. Le joueur de l'Axe tire alors six cartes du dessus de la pioche, en écartant et en remplaçant toute carte avec un événement de l'Axe "Immédiat" (par exemple, Mare Nostrum). Remélangez la pioche et les cartes défaussées. Ensuite, le joueur allié tire six cartes, en écartant et en remplaçant toute carte présentant un événement allié "immédiat" (ex. Guerre sans haine). Remélangez à nouveau la pioche avec les cartes défaussées.

Règles spéciales du scénario

9. Commencez lors de la phase stratégique du tour 12. Lors de ce premier tour de jeu, les phases d'organisation et de déploiement sont ignorées (à l'exception des nouvelles unités arrivant par le biais des cartes Evénement) puisque toutes les unités sont déjà déployées sur la carte. Ignorez l'événement du tour de jeu "14b : Pas d'offensive" dans ce scénario.

10. Scénario Opération Venezia Conditions de victoire : A la fin du Tour 14, le joueur de l'Axe gagne s'il contrôle El Alamein sur la carte 5. Sinon, c'est le joueur allié qui l'emporte.



E. Operation Lightfoot

La défense de dernière chance en Égypte et l'impasse qui en résulte à El Alamein se transforment finalement en victoire pour les Alliés lorsque la force écrasante de Monty repousse les divisions de l'Axe épuisées et mal approvisionnées. Ou peut-être Rommel parviendra-t-il une nouvelle fois à déjouer les plans de l'ennemi britannique et à transformer cette bataille d'usure en une autre de ses célèbres victoires ?

1. Mettez en place les unités comme indiqué dans l'illustration de l'opération Lightfoot, en commençant par le joueur de l'axe.

2. Le joueur de l'Axe commence avec quatre points de ravitaillement et le joueur allié avec douze points de ravitaillement. Les marqueurs de ravitaillement inutilisés sont placés dans la case de ravitaillement utilisé sur l'aide de jeu.

3. Les unités Box/Mines inutilisées sont mises de côté dans le stock d'unités et de marqueurs disponibles.

4. Le marqueur de contrôle de carte de l'Axe et de l'Alliés sont tous les deux placés dans la case de la carte 5 sur la piste de contrôle des cartes stratégiques. Par conséquent, la carte 5 est contestée (15.1.2).

5. Placez le marqueur Malte (sur sa face active) et un marqueur Cible dans la case Statut de Malte sur l'aide de jeu. L'invasion de Malte a été définitivement annulée selon le cas 16.1.

6. Retournez le marqueur de tour de jeu sur sa face Initiative Alliée (rondelle) et placez-le dans la case 15 de de la piste des tours.
7. Les unités carrées et les marqueurs restants sont tournés sur leur côté avec le numéro de tour d'entrée le plus bas et placés dans la case de jeu numérotée correspondante, avec toutes les exceptions notées sur l'illustration de mise en place de l'Opération Lightfoot.
8. Mélangez les cartes d'événement et placez-les face cachée pour former la pioche. Le joueur de l'Axe tire alors six cartes du dessus de la pioche, en écartant et en remplaçant toute carte avec un événement de l'Axe "Immédiat" (par exemple, Mare Nostrum). Remélangez la pioche et les cartes défaussées. Ensuite, le joueur allié tire huit cartes, en écartant et en remplaçant toute carte présentant un événement allié "immédiat" (ex. Guerre sans haine). Remélangez à nouveau la pioche avec les cartes défaussées.

Règles spéciales du scénario

9. Le jeu commence au tour 15 par la phase stratégique. Lors de ce premier tour de jeu, les phases d'organisation et de déploiement sont ignorées (à l'exception des nouvelles unités arrivant par le biais des cartes Événement) puisque toutes les unités sont déjà déployées sur la carte.
10. Scénario Opération Lightfoot Conditions de victoire : Les conditions standard de victoire s'appliquent (voir 15.7.4).

F. Mini campagne

Il est recommandé aux joueurs qui ont le temps de jouer plus d'un scénario, mais pas assez pour une campagne complète. L'action commence avec la première attaque de Rommel lors de l'opération Sunflower et se poursuit jusqu'à l'opération Crusader à la fin de l'année 1941. Les Britanniques pourront-ils conserver Tobrouk et Benghazi, ou le scénario se terminera-t-il par une impasse historique autour de Gazala ?
1. La mise en place est celle du scénario Opération Sunflower ; utilisez les mêmes instructions et les mêmes règles.
2. Mini campagne Conditions de victoire : A la fin du tour 11, le joueur allié gagne s'il contrôle deux des trois ports de la carte 3. Sinon, c'est le joueur de l'Axe qui l'emporte.

Exemple de jeu (N. AFRICA)

Exemple de mouvement

C'est la première phase de mouvement alliée lors du tour 1 du scénario Opération Compass. Les Alliés ont l'Initiative, donc le joueur Allié paie le Point de Ravitaillement nécessaire pour initier une Offensive. Il est maintenant prêt à attaquer les Italiens retranchés dans leurs cases désertiques ! Dans l'illustration ci-dessous, les flèches de mouvement colorées marquent les hexagones dans lesquels sont entrées les unités alliées en mouvement, et les nombres indiquent le nombre de PM dépensés pour entrer dans l'hexagone indiqué.

Le groupe Combe se déplace le long de la côte, passant devant une unité d'infanterie italienne retranchée. Il coûte un PM supplémentaire (+1) pour entrer en ZDCE (12.3.1). Comme l'unité Combe est mécanisée, elle peut continuer à se déplacer à travers la ZDC de l'unité d'infanterie (12.3.3). Elle doit s'arrêter après trois hexs, car elle n'a pas assez de PM pour entrer dans la ZDC du champ de mines (c'est-à-dire dans l'hexagone à l'est de Sidi Barrani). Si ce champ de mines n'était pas à Sidi Barrani, l'unité alliée aurait pu continuer à se déplacer d'un hex, car les Box n'ont pas de ZOC (d'où leur Force de Combat entre parenthèses).

Ensuite, le 32nd Tank et le 4th Indian avancent ensemble à côté de l'unité d'infanterie libyenne. L'unité indienne doit s'arrêter car elle n'est pas mécanisée, tout comme le 32ème char, car il n'a pas assez de PM pour continuer à avancer. Notez que l'unité de Combe, plus rapide, n'aurait pas pu s'empiler avec la 4th Indian, car elle n'est pas de la même couleur (12.2.2).

Exemples de combat

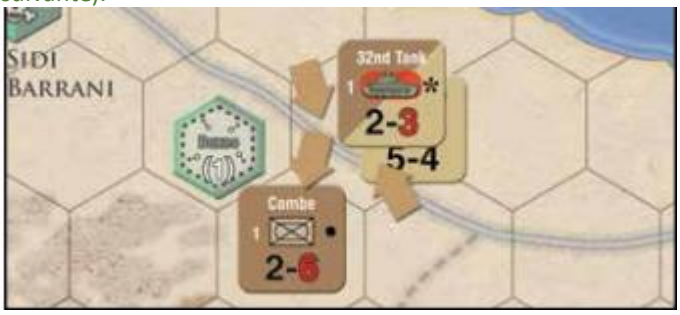
Après la phase de mouvement, le joueur allié attaque deux unités italiennes dans des cases fortifiées.

L'unité libyenne et le box sont attaqués par Combe, la 32nd Tank et la 4th Indian. Le rapport initial est de 9-3, ce qui correspond à la colonne 3-1 de la table de combat alliée. Cette colonne est décalée d'une colonne vers la gauche (<1) pour l'apport du Box en défense, et de deux colonnes vers la droite (2>) pour l'unité de Chars alliée (la 32ème). Le résultat net est une attaque avec un rapport de force de 4-1. Aucune carte d'événement de combat n'est jouée.

Note : le joueur italien ne peut pas placer de marqueur " Counterblow " sur la Box, car elle a une force de combat blanche. De plus, les Alliés peuvent attaquer ensemble, même s'ils sont de couleurs différentes, car général O'Connor est sur la carte (voir 13.1.1).

Un jet de 5 donne un résultat "DS". Le défenseur retraite de trois hexagones à Sidi Barrani et est placé dans la case des unités qui se sont rendues car il s'agit d'une unité irremplaçable (8.2.3).

Important : Bien qu'elle soit entourée de ZDCE, l'unité Libyenne a un chemin de retraite à grâce au Box à l'ouest. Le Box en défense est éliminé car il n'a pas de capacité de mouvement et ne peut pas retraiter. Les attaquants peuvent alors avancer dans l'hexagone libéré par le défenseur et grâce aux blindés, au-delà (comme le montre la figure suivante).



Ensuite, la 7th Armored et la 4th Tank attaquent l'unités Maletti et le Box. Le rapport initial est de 6-3, ce qui correspond à un rapport de 2-1. La cote est décalée de deux à gauche (<2) pour le Box plus le bonus de l'unité mécanisée

en défense ; puis décalée d'un vers la droite (1>) pour les chars participants à l'attaque.

Le joueur allié décide d'engager également un marqueur Shock ! pour un décalage supplémentaire vers la droite (1>), ce qui ramène le rapport à 2-1. Un jet de 4 donne un résultat "DR". Le défenseur retraite plein ouest et le Box est éliminé lorsque l'ennemi avance dans son hexagone (voir ci-dessous). Notez qu'il aurait pu choisir de perdre un pas (très probablement le Box) et de ne pas retraiter. Notez que le résultat pair permet au Britannique de garder le marqueur Shock ! en jeu pour l'utiliser au prochain tour (13.5.8).

Lors de la phase de mouvement suivante, le joueur de l'Axe déplace Maletti pour défendre Sidi Barrani. Le 21ème Corps entre dans la mêlée en se déplaçant depuis le sud et aucune bataille n'est déclarée. Cependant, le joueur allié retourne O'Connor sur sa face Counterblow, en utilisant sa capacité spéciale. Comme la 4th Tank n'est adjacente à aucun ennemi, il peut se déplacer de deux hexagones (avec le marqueur O'Connor Counterblow) à côté de Sidi Barrani. Le joueur allié dépense également un point de ravitaillement pour placer un marqueur Counterblow sur la 7th Armored.

Les Italiens doivent maintenant attaquer les deux unités alliées sous les marqueurs Counterblow !

Tout d'abord, les unités Maletti et Mine attaquent la 4th Tank à 4-3, soit une probabilité de 1-1. Les bonus des mécanisés de l'attaquant et du défenseur s'annulent. Notez que la Mine peut attaquer malgré sa Force de Combat blanche, car il s'agit d'une bataille obligatoire causée par un Counterblow (voir 13.6.5). Le joueur allié décide de jouer la carte événement n°27, British Royal Artillery, qui lui donne une force de combat de +6 dans cette bataille, mais le joueur de l'Axe contre avec la carte événement n°6, Allied SNAFU, annulant de fait la carte alliée. Un jet de dé de 4 donne un résultat " CB ", donc un marqueur Counterblow est placé sur la pile Maletti/Mine en phase pour être résolu au prochain tour de Joueur. Notez que si la carte alliée en défense n'avait pas été annulée, elle ne resterait pas en jeu au tour suivant car le jet de dé était pair (13.5.7).

Ensuite, le 21e corps doit attaquer la 7th Armored. Le rapport initial est de 2-4, ce qui correspond à 1-2 sur la Table de Combat Italienne. Cette colonne est décalée d'une unité vers la gauche (<1) pour l'unité mécanisée alliée en défense, pour un rapport de 1-3. Bien que le joueur allié ait deux marqueurs Shock ! restants, il ne peut pas les utiliser car il n'est pas l'attaquant. Un jet de dé de 3 donne un résultat " CA " et le joueur allié peut lancer une Contre-attaque immédiate ; il le fait et, maintenant qu'il attaque, il ajoute un marqueur Shock!

Le rapport initial est de 2-1 pour la TRC alliée, avec deux décalages vers la droite (2>), un pour le marqueur Shock ! et un pour le bonus char, ce qui donne un rapport final de 4-1. Un jet de 1 indique un résultat " EX+DR ". Ne voulant pas perdre l'unité blindée, le joueur allié joue la carte Evénement n°7, Récipiendaires de la Croix de Victoria, pour un nouveau jet de dé et obtient cette fois un 3 pour un résultat "DR". Les Italiens doivent retraiter et la 7th Armored occupe l'hexagone, bien que le terrain en colline stoppe tout avancée. Il perd également l'usage de son marqueur Shock ! pour le reste du tour, car le dernier jet de dé était impair (13.5.8).

Exemple de combat "Forteresse Tobrouk"

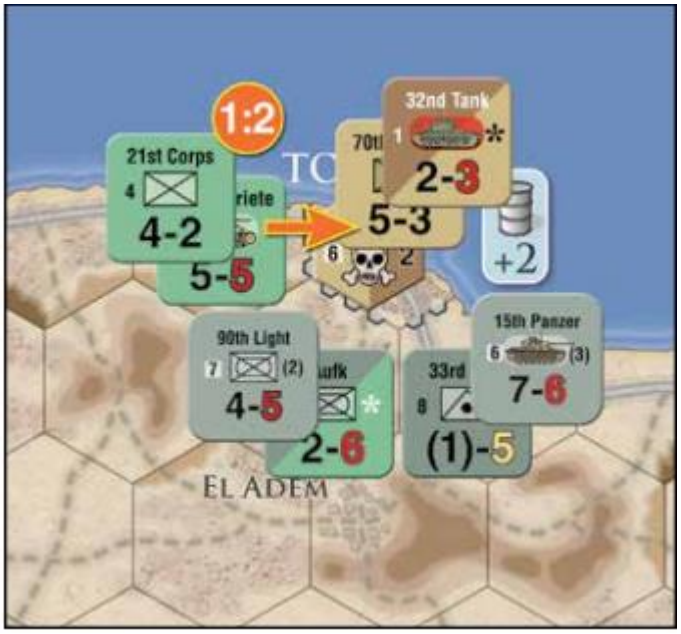
L'AfrikaKorps prend d'assaut les défenses de Tobrouk à la fin de l'année 1941. Comme les unités italiennes et allemandes ne peuvent pas attaquer ensemble (couleurs différentes), l'Ariete et le 21e corps restent sur place et observent l'action. Les quatre unités de l'Axe obtiennent un ratio initial de 14-9 réduit à 3-2 avant les modificateurs. Ce n'est pas très prometteur car Tobrouk est une forteresse active et les défenseurs ne sont pas affectés par de nombreux résultats de combat. Aussi, le joueur de l'Axe utilise une carte événement (#21, Stuka Attack !), qui lui donne une force de combat de +6 (augmentant les chances à 2-1) et un marqueur Blitz ! (1>). Les unités mécanisées des deux camps n'ont pas de bonus car le terrain du défenseur inclut un champ de mines (<1) et un fort (<1), ce qui ramène les chances à 3-2.

Un résultat de 3 indique un résultat " CR " (l'Allemand perd le marqueur Blitz ! et la carte Stuka Attack ! pour le reste du tour de Jeu car le résultat est impair (cf. 13.5.7 et 13.5.8). Le défenseur doit immédiatement contre-attaquer ou accepter

un résultat DR. Ne voulant pas risquer une contre-attaque, le joueur allié opte pour le DR, qui n'a aucun effet sur la Forteresse de Tobrouk. Cependant, cela réduit le niveau du Fort de 2 à 1 (voir 13.6.1).

Pendant son tour, le joueur allié ordonne à ses hommes dans Tobrouk de ne pas bouger. Une force de secours attaque les troupes de Rommel près de Sidi Omar et est en train de percer vers Tobrouk.

Maintenant, le joueur de l'Axe veut absolument libérer la 15e Panzer pour soutenir le front qui s'effondre à l'est près de Sidi Omar, alors il tente une nouvelle manœuvre : il paie 1 SP pour mettre un marqueur Counterblow sur la pile italienne d'Ariete et du 21e Corps, forçant la garnison de Tobrouk à les attaquer ! Le joueur britannique peut utiliser n'importe laquelle ou toutes ses unités adjacentes, et choisit de tout mettre en œuvre, jetant la 70e, la 32e et les Mines dans la mêlée. Le rapport initial est de 9-9, donc une cote de 1-1. L'attaquant joue la carte Événement n°5, Missions navales alliées (2>), et a des chars lourds (2>) ; le défenseur joue la carte Événement #20, Troupes Inexpérimentées (<1), et a une unité mécanisée (<1). Le décalage net est (2>), donc la cote finale est portée à 2-1. Un jet de dé de 3 donne un résultat "EX+CR" (lancer de dé impair : la carte Événement de l'attaquant est perdue, le défenseur garde sa carte pour l'utiliser au prochain tour du joueur). Les Alliés subissent un pas de perte de l'unité Mines, en la retournant sur sa face (réduite). Les Italiens prennent leur perte en retournant le 21e Corps et réfléchissent à leur décision, soit lancer immédiatement une Contre-attaque, soit Retraiter. Ils décident de se battre !



Le ratio est de 7-8, pour une cote de 2-3. Il n'y a pas de modificateurs de terrain dans une CA, ce qui est un grand avantage pour l'Axe. Les modificateurs de combat incluent les mécanisés italiens (1>) contre les chars alliés (<2), pour une cote finale de 1-2. Un jet de dé de 2 donne un autre résultat CA ! Cette fois, le joueur allié refuse sagement d'attaquer en retour.

Comme vous pouvez le voir, attaquer avec succès la "Forteresse Tobrouk" correctement garnie est une opération longue, difficile et coûteuse. Faites vos plans en conséquence !

Exemple de phase de déploiement

C'est le tour 3 de la campagne ; le joueur Allié a pris le contrôle total de la Carte #3 au dernier tour et a l'Initiative. Le marqueur de contrôle allié sur la carte stratégique est donc dans la case de la carte #3, tandis que le marqueur de l'Axe est dans la case de la carte #2.

Le joueur allié décide de lancer une nouvelle offensive au début de ce tour, visant cette fois à prendre le contrôle de la carte n°2. Il a l'initiative donc déclare en premier s'il veut faire une Offensive ce tour-ci. Il le fait et paye 1 SP pour le faire (voir 9.0).

S'il n'avait pas déclaré une offensive, le joueur de l'Axe aurait pu :

• Ne rien faire : passez à la phase de ménage de fin de tour (voir 15.0)

• Déclaré une Offensive : L'Axe devient le nouveau joueur d'initiative, et doit attaquer les Alliés sur la Carte #3, et subir des conséquences néfastes s'il ne réussit pas un minimum (voir 15.2.2).

Mais le joueur allié a déclaré une offensive, donc ces options ne sont pas ouvertes.

Phase A de la Phase de Déploiement : La Carte utilisée sera la #2, contrôlée par le Joueur de l'Axe sans Initiative.
Segment B : L'Axe déploie toutes ses unités (voir carte ci-dessous), les marqueurs "Box" seront déployés plus tard. Ayant de précieuses petites unités, il a acheté autant de Box qu'il pouvait pour aider à renforcer sa ligne de front pendant la phase d'organisation, hélas, elles ne peuvent pas être déployées pour le moment.
Les mines et les Box du défenseur ne sont pas déployées immédiatement pour empêcher les joueurs d'utiliser des tactiques « fantaisistes » où ils pourraient déployer des fortifications vers l'avant juste pour retarder l'attaquant.
Étant donné le faible nombre d'unités italiennes restantes, le joueur de l'Axe est tenté de laisser la majeure partie de la carte vide, plaçant ses troupes près de la partie ouest étroite et facile à défendre de la carte, mais cela signifierait que les forces adverses pourrait s'installer au plus près des Italiens, prenant le contrôle automatique des villes entre la ligne de départ alliées et la ligne de défense principale de l'Axe, économisant de précieux marqueurs de ravitaillement en n'ayant pas à se déplacer et combattre pour y arriver (voir règle 10.2, Capturer des villes pendant le déploiement). Le joueur de l'Axe tentera à la place une défense de compromis : arrêter les ennemis avant le port très important de Benghazi en utilisant deux unités pour bloquer les routes menant au bord de la carte de déploiement allié, tout en gardant son unité la plus forte en arrière, dans l'espoir de donner suffisamment d'opposition pour obliger les Britanniques à "épuiser" la plupart de leurs points de ravitaillement avant de prendre le contrôle complet de la carte ; et au tour suivant, Rommel et ses hommes arrivent à la rescousse !
Notez que les Italiens ne peuvent pas se déployer à moins de deux hex du bord de carte de déploiement Allié.
Segment C : Hélas pour le joueur de l'Axe, il a oublié de tenir compte du fait que les Britanniques peuvent déployer leurs troupes à moins de trois hexagones complets de leur bord de carte ! Le joueur allié est ainsi capable d'installer certains de ses chars dangereusement près de l'arrière des lignes italiennes, tout en utilisant son infanterie pour prendre le contrôle de Marawa et Barce, qui elles se sont déplacés le long de la route lors du déploiement.
Important : La portée de trois hex discutée ci-dessus se rapporte à un bord de carte, pas à un hexagone de bord de carte.
Segment D : Essayant désespérément de corriger son erreur, le joueur de l'Axe déploie maintenant ses trois Box autour du 20e Corps, essayant d'éviter l'encerclement, et de retarder un peu les chars britanniques, mais la situation est sombre car il y a peu à faire pour les empêcher de prendre la ville de Beda Fomm au premier tour de la partie.
Le joueur ayant l'initiative (allié) commence maintenant son tour.

NO RETREAT
The Invasion of Crete

SCENARIOS

Le scénario historique de l'invasion de la Crète comprend deux feuilles d'installation détaillant l'emplacement des unités actives. Le scénario d'installation libre "what-if" n'utilise que des instructions textuelles. Les deux scénarios utilisent la carte de Camouflage pour l'installation des Alliés.

A. Scenario historique

La bataille de Crète a commencé le matin du 20 mai 1941, sous le nom de code nazi "Opération Merkur". Il s'agit de la première invasion purement aéroportée pure de l'histoire. Les Allemands ont largement sous-estimé la force des défenseurs. Pire encore pour les Allemands, les Alliés étaient au courant de l'attaque à venir, grâce aux renseignements britanniques "Ultra" qui décodaient les transmissions des machines à chiffrer allemandes "Enigma". Les troupes du Commonweath ont donc eu le temps de préparer leurs défenses, même si l'on pense toujours que la principale menace vient de la mer. Malgré tout, après 10 jours de combat, et après avoir subi de très lourdes pertes le premier jour, les 14 000 parachutistes allemands et les 15 000 hommes des troupes de montagne aérotransportés, parviennent à s'imposer face aux 40 000 défenseurs (dont 10 000 administratifs et 11 000 soldats grecs). Les envahisseurs ont également rencontré une forte résistance de la part de la population locale. Le haut niveau d'entraînement et d'initiative des parachutistes, l'incompréhension de la situation tactique par le commandant allié et, surtout, la supériorité aérienne totale des Allemands ont finalement permis aux attaquants de l'emporter. En raison des pertes effroyables subies par les Fallschirmjägers, Hitler interdit toute nouvelle attaque de parachutistes à grande échelle pour le reste de la guerre, tandis que les Alliés décidèrent de développer pleinement leur propre arme aéroportée.

REGLES DU SCENARIO

1. Les unités sont placées sur les trois cartes, comme décrit sur les deux feuilles de mise en place.
La feuille de mise en place du joueur allemand pour ce scénario historique se trouve au dos du livret de scénario ; la feuille de mise en place du joueur allié se trouve au verso de la carte d'aide de jeu de Camouflage.
2. Le joueur allié place tous ses marqueurs de boîtes sur la carte, avec les unités carrées et rondes qui sont empilées ou adjacentes aux boîtes dans les cases correspondantes de la carte "Box Camouflage Display" (celles-ci sont révélées lorsque le joueur allemand effectue ces parachutages sur la même carte) ; puis il place le reste de ses unités sur les trois cartes.
3. Retournez le marqueur de Tour de Jeu sur sa face Initiative Alliée (rondelle) et placez-le dans la case 1 sur la piste des tours de Jeu, puis commencez le tour normalement.
4. Le joueur allemand place sur le plateau toutes les unités prévues pour le tour 1, une unité par hex (sauf le marqueur d'artillerie, voir C8.6.2, cas 10). Aucune unité ne peut être placée dans l'une des deux rangées d'hexagones les plus au sud.
Au tour 1 de ce scénario, les unités débarqueront dans le secteur Maleme/Galatas/Canea.
5. Le joueur allemand place sur le plateau toutes les unités dont le débarquement est prévu au tour 2, dans les "cases d'attente de secteur" des cartes de ces débarquements. Aucune unité ne peut être placée dans l'une des deux rangées d'hexagones les plus au sud.
Au tour 2 de ce scénario, les unités débarqueront dans les secteurs de Réthymnon et d'Héraklion.
6. Le joueur allié place sur la(les) carte(s) où le joueur ennemi dépose des unités toutes ses unités carrées et rondes cachées dans la feuille "Box Camouflage Display". Les unités sur les cartes où il n'y a pas de largage restent cachées jusqu'au tour suivant, où le processus de révélation est répété pendant la phase de mouvement aérien du tour suivant.
7. Le joueur Allemand fait un jet pour chacune de ses unités qui tente d'atterrir sur la " table de Parachutage " en suivant la règle C8.6.2.
8. Continuer le jeu normalement (ce sera le tour du joueur ayant l'initiative (le joueur allié dans ce cas).

REGLE SPECIALE DU SCENARIO

9. L'unité d'infanterie alliée "RF/1A&SH" (3-3) initialement placée dans la case d'attente du secteur Heraklion ne peut pas sortir de cette case avant le tour 5 (elle vient du sud de l'île).

B. Scenario installation libre

Dans ce scénario, les deux joueurs auront le recul de l'histoire et pourront élaborer leurs propres plans de défense et d'invasion. Pourrez-vous faire mieux en matière de planification que votre homologue historique ?

REGLES DU SCENARIO

1. Toutes les règles du scénario historique sont respectées, à l'exception de la configuration. N'utilisez pas les informations relatives à la mise en place du scénario historique ; utilisez

plutôt les instructions spéciales ci-dessous, en utilisant les mêmes unités.

2. En utilisant la feuille de configuration du scénario historique pour le lieu, le joueur allié déploie ses unités comme il le souhaite, avec les limitations suivantes :

- Maximum d'une unité, plus une unité de boîte, par hexagone. Une unité de la boite ne peut pas s'installer dans un hexagone de ville.
- Une brigade (voir C2.3) doit être déployée dans chacune des cinq zones (4NZ, 5NZ, 14, 19A, CR), à moins de deux hexagones d'un hexagone côtier.
- Les trois détachements alliés "M" et "C" peuvent être mis en place dans n'importe laquelle des cinq zones, à moins de deux hexagones d'un hexagone côtier.
- Les neuf unités grecques rondes peuvent être installées dans n'importe laquelle des cinq zones, à raison de trois unités par zone au maximum, n'importe où dans la zone.
- L'unité "19/7+8A" peut être placée sur n'importe quelle flèche de traversée, ou avec les deux autres unités de sa brigade, dans un rayon de deux hexagones d'un hexagone côtier.
- L'unité "RF/1A&SH" et le marqueur de soutien de char sont mis en place dans n'importe quelle case d'attente. L'unité "RF/1A&SH" ne peut pas bouger avant le tour 5.
- L'unité "10 NZ Brig" peut être mise en place dans n'importe quelle zone, à moins de deux hexagones d'un hexagone côtier.
- Les cinq pions de détachement rond allié "4BG" à "8BG" sont placés dans la case "Reserves & Greeks".
- Les marqueurs de case "A" à "G" doivent être placés dans ou adjacents à un hexagone côtier, avec un maximum de deux marqueurs de ce type par zone.
- Les marqueurs de case "H" à "L" peuvent être placés n'importe où.

3. En utilisant la feuille de configuration du scénario historique pour le lieu, le joueur allemand déploie ses unités comme il le souhaite, avec les limitations suivantes :

- Parachutage d'une unité maximum par hexagone, plus le pion rond d'artillerie.
- Les parachutages sont étalés sur une période de deux tours : Les parachutages sont effectués dans deux Zones au Tour 1, puis dans deux autres Zones différentes au Tour 2.
- Un régiment (voir C2.3) peut être parachuté par zone (Sturm, 1FJ, 2FJ, 3FJ), n'importe où dans la zone.
- Les cinq unités allemandes rondes de détachement " C/G ", " R " et " H " peuvent être larguées avec n'importe quel régiment, deux par régiment au maximum.
- L'unité "7 Eng(+)", ainsi que son marqueur rond d'artillerie, peut être larguée avec n'importe quel régiment.
- L'unité de planeurs "Sturm/I(+)" peut être larguée avec n'importe quel régiment comme un seul pion à pleine puissance ou séparée en trois éléments.
- Les unités de montagne "85GJ/I" et "85GJ/II(+)" les unités de montagne, les marqueurs de soutien d'artillerie, et les marqueurs de soutien aérien sont mis en place selon le scénario historique.
- Les six unités allemandes de "6KG" à "11KG" sont placés dans la case "Réserves & Atterrissage" et/ou dans la case "Convoi d'invasion".

4. Suivez les autres règles/étapes des instructions relatives au scénario historique, en commençant par le point 2.

C. Scenario court

Il s'agit d'une version plus courte des deux scénarios précédents, il se termine au tour 9. Il est centré sur la capture des aérodromes et des ports de Crète, qui sont d'une importance capitale.

REGLE DU SCENARIO

1. Toutes les règles des scénarios historiques ou libres sont respectées, à l'exception d'une, voir ci-dessous :

- L'unité allemande de planeurs "Sturm/I(+)" peut être larguée avec n'importe quel régiment allemand, comme un seul pion à pleine puissance, ou séparée en trois éléments.

CONDITION SPECIALE DE VICTOIRE

2. Les conditions de victoire sont différentes pour ce scénario :

- Le joueur allemand gagne s'il contrôle un hexagone d'aérodrome plus un autre hexagone d'aérodrome/port.
- Si le joueur allemand contrôle deux hexagones de port ou plus, c'est un match nul.
- Sinon, c'est le joueur allié qui gagne.

Exemple de jeu (CRETE)

Exemple de parachutage

C'est le tour 2 du scénario historique ; le joueur allemand est sur le point de larguer ses troupes sur le secteur de Rethymnon. Il a judicieusement placé une unité d'appui aérien Stuka dans la « boîte d'interdiction » pendant la phase d'organisation pour empêcher le mouvement ennemi pendant la phase critique du parachutage critique (les défenseurs ne peuvent pas se déplacer normalement pendant ce tour, mais peuvent toujours utiliser le mouvement de "counterblow" ; ce sera refusée par l'unité aérienne ; voir C13.0.2).

Les unités disponibles pour le joueur allemand sont :

Ce n'est pas beaucoup, mais ceux-ci peuvent être renforcés si nécessaire par certains ou les quatre pions de détachement venant en deux tours (voir l'événement "Vague de réserve" du tour 4, page 37).

Le joueur allié avait déjà placé ses unités sur la carte, certaines cachées sur la carte d'affichage Box Camouflage, en ajoutant une "factice" et une "vraie" Box à partir des pions libres, faisant un effort supplémentaire pour aider cette garnison isolée. Les attaquants ont un total de 16 pts de force en attaque, les défenseurs ont maintenant 17 pts de force en comptant les deux Box. Cela promet d'être un combat très serré.

Regardons ce que le joueur allemand voit avant de choisir les zones de largage pour ses troupes. Ce n'est pas beaucoup, étant donné le nombre relativement important de Box dans ce secteur :

Comme vous pouvez le constater, à l'ouest, la plupart des zones d'atterrissage proches des objectifs sont couvertes ou adjacentes à des box cachées et éventuellement des unités antiaériennes. Le parachutage des unités trop éloignées à l'est risque de les faire dériver hors de la carte et hors de l'action pendant un certain temps. Le joueur de l'Axe décide toujours de prendre des risques, prévoyant d'envoyer plus tard certaines des unités de l'invasion maritime pour les aider, et tente un parachutage principal au milieu de la carte avec ses unités les plus fortes, et les détachements sur les flancs (Notez que les unités ne peuvent pas atterir dans les montagnes ou les villes, comme indiqué par la carte des effets du terrain).

Maintenant, le joueur allié révèle les Box et les unités cachées sur l'écran de camouflage. À la stupeur du commandant des Fallschirmjägers, sa force principale est larguée juste à côté de deux pions antiaériens (avec une portée de trois hex; C2.3 Allied Boxes), le bataillon 2FJ/I juste au-dessus du 5e régiment grec! Le box factice est maintenant retiré de la carte. Notez que les unités grecques ne peuvent pas être empiler ou placer avec les Box (voir 12.2.2).

Le joueur allemand fait maintenant un jet de Dérive pour chaque unité sur la table Parachutage.

A 4KG : Jet de dé = "4", -1 pas d'ennemi adjacent. Résultat = 3. Parachutage en toute sécurité !

B 5KG : Jet de dé = "5", +2 pour les deux Cases AA, +1 pour l'hex Verger, -1 pas d'ennemi adjacent. Résultat = 7. L'unité dérive hors carte et est placée dans box de soutien.

C 2FJ/III (+) : Jet de dé = « 1 », +2 pour les deux cases AA. Résultat = 3. L'unité tombe à la jonction entre Perivolia, l'eau et le détachement 4Gk. Puisqu'une unité ennemie ou de l'eau occupe l'un des trois hexagones de sommet, les parachutistes doivent subir la perte d'un pas. Ils atterrissent ensuite dans la ville, le seul hexagone vide disponible.

Flèches jaunes : Notez que si le résultat du dé avait été un "5", l'unité aurait également subi une perte, mais n'aurait pas pu atterrir sur le Box (et l'éliminer). Tu ne peux faire cela que s'il n'y a pas d'autres hex d'atterrissage vides disponibles ou si vous atterrissez directement dans l'hex du Box (voir C8.6.2 cas 4 & 5).

D 2FJ/I : Jet de dé = « 2 », +2 pour les deux cases AA, +1 pour un largage sur une unité ennemie. Résultat = 5. Il tombe au sommet entre trois hex vides, mais ne peut pas être placé dans l'hex de montagne s'il y a un autre choix. Le joueur le place sagement à l'écart du bataillon australien fortifié (ceux-ci ne peuvent normalement pas se déplacer au tour du largage ; voir l'événement du tour 2, "Mouvements limités", page 36).

Le pari du joueur allemand n'a pas réussi, grâce à la case AA supplémentaire sur la carte. Sans cela, le parachutage aurait été beaucoup plus serrée. Mais un seul pas a été perdu pendant le parachutage, ceci aurait pu être bien pire ! Hélas, les parachutistes sont éparpillés dans le secteur et les deux bataillons sont séparés par la principale force alliée. Heureusement que l'ennemi ne peut pas du tout réagir pendant sa phase de mouvement, qui vient ensuite au tour : cela donnera aux Allemands le temps de se placer dans de meilleures positions d'attaque.

Ci-dessous la situation à la fin de la phase d'organisation, juste avant la phase de mouvement allié :

L'aérodrome semble loin, bien défendu et ne sera certainement pas pris rapidement. Une autre option serait de s'attaquer immédiatement à l'objectif du port, car il n'est défendu que par des "gendarmes" grec. Peut-être que le détachement dispersé dans la zone de stockage de Rethymnon apparaîtra sur le bord ouest de la carte (voir C12.7.6). Cela aiderait à l'attaque du port.

Traduction :Morand (pseudo strategikon)