

ROMMEL DANS LE DESERT

INTRODUCTION

Rommel dans le Désert est un jeu de stratégie pour deux Joueurs basé sur la Campagne nord-africaine lors de la Seconde Guerre Mondiale. Un Joueur dirige les forces Alliées (Britanniques et du Commonwealth) et l'autre dirige les forces de l'Axe (Allemandes et Italiennes).

Les scènes de jeu proportionnées incluent : les Campagnes de 1941 et 1942, la Campagne « Italienne » de 1940 et plusieurs scènes plus courtes. Les campagnes de 1941 et 1942 peuvent aussi être combinées dans le « jeu de campagne ».

Le jeu se développe à travers des Tours alternatifs de Joueur, avec des intervalles mensuels de Rétablissement (Renforts, Réapprovisionnement, etc.).

L'objectif du jeu est de tenir Tobruk et ses alentours, ou de conserver une armée supérieure si cette zone reste en conflit. Capturer les Bases Ennemies donne immédiatement la Victoire.

LA CARTE

La Carte dépeint la région de la Libye et de l'Egypte où la campagne historique a été principalement menée. La Carte est divisée en Hexagones ou « *Hexes* » pour déterminer la position et le Mouvement.

Excepté les *Passages*, les *Arêtes* et les *Marais* sont infranchissables. La montagne Côté de l'Hexagones est franchissable seulement par des routes.

Les symboles de Forteresse ont des chiffres à l'intérieur désignant leurs *Capacités Portuaires*.

LES UNITÉS

Les *Unités* en blocs de bois représentent les Brigades Alliées, régiments Allemands, et divisions Italiennes, plus quelques Unités de Support.

Une étiquette découpée et adhésive désignant le type et la puissance de l'Unité doit être collée sur chaque bloc. Placez les étiquettes vert foncé (Allemands) et vert clair (Italiens) sur les blocs **noirs**, et les étiquettes marrons (Alliés) sur les blocs **rouges**.

Les Unités dans le jeu se tiennent droit, avec les étiquettes visibles par le possesseur de l'Unité. C'est ce qui donne l'élégant « brouillard de guerre » du fait que les Joueurs ne peuvent pas voir le type ou la force des Unités Ennemies.

Le *type d'Unité* (Blindés, Reconnaissance, etc.) est désigné par son symbole central. Le *type* d'une Unité détermine son niveau de Puissance de Feu et de Mouvement.

Le chiffre en grand et en haut du symbole de l'Unité représente la force de l'Unité, appelée *Valeur de Combat* (« *V C* »).

La force courante d'une Unité est le nombre situé en **haut à droite**.

Les Unités commencent généralement un scénario à leur niveau de Valeur maximum de Combat, mais le niveau peut s'abaisser suite à un Combat et peut également remonter.

Une Unité est éliminée de façon permanente lorsque son niveau passe en dessous de la Valeur de Combat la plus basse.

CARTES DE RAVITAILLEMENT

Les Joueurs commencent le jeu avec un nombre donné de Cartes de Ravitaillement et reçoivent les Cartes additionnelles tous les Mois. Deux tiers des Cartes de Ravitaillement sont les « vraies » Cartes de Ravitaillement ; le tiers restant représente les Cartes « factices » de Ravitaillement. De vraies Cartes de Ravitaillement sont dépensées « pour acheter » diverses combinaisons de Mouvement et de Combat, appelées les *Options de Tour*. Les fausses Cartes n'ont aucun autre but que de créer le doute.

ORDRE DE JEU

Un *Mois* de jeu se compose du Renforcement, d'initiatives, et d'un nombre variable d'alternance dans les Tours des Joueurs.

Durant le *Renforcement*, les Joueurs renforcent et réarrangent les Unités existantes et reçoivent de nouvelles Unités et de nouvelles Cartes de Ravitaillement.

Lorsque les Joueurs alternent le *Tour des Joueurs*, le Joueur de l'Axe commence en général. Le Joueur Actif choisit secrètement une *Option de Tour* en plaçant face cachée certaines Cartes de Ravitaillement (et un Ravitaillement factice peut être inclus pour bluffer). Il exécute alors une ou plusieurs Phases de Mouvement et de Combat lorsque l'*Option de Tour* le permet. Les Joueurs peuvent choisir de passer leur Tour afin de conserver le Ravitaillement.

Le nombre de *Tour des Joueurs* durant un Mois est variable : le jeu se poursuit tant que les Joueurs continuent à dépenser des Cartes de Ravitaillement. Quand les deux Joueurs *Passent* consécutivement, le Mois de jeu est fini, et un nouveau Mois peut commencer.

Conventions de Règlement

Ce règlement est composé de sorte que la barre latérale (cette colonne) contienne des définitions, des exemples, des suggestions, et le commentaire historique pour vous aider à comprendre et apprécier ce jeu.

*Des limites spécifiquement définies pour faciliter la jouabilité sont en lettres capitales et sont définies où désigné en italique. **Le Texte en Gras est généralement employé pour l'emphase.***

L'Arène

La Carte dépeint une région de l'Afrique du Nord étirée sur cinq cents milles d'Alexandrie à l'EL Agheila. Cette région est un plateau principalement rocheux et stérile (dénivelé 300-500' de hauteur) qui chute brusquement au niveau de la mer dans une série d'escarpements accidentés proches du littoral.

L'étroite bande côtière contient la plupart des colonies et des routes, notamment les villes de Benghazi, Tobruk, et Bardia. Il y a un secteur accidenté, boisé, cultivable entre Benghazi et Derna (EL Akhdar de Jebel) avec des crêtes allant jusqu'à 2500'. La frontière sud s'étend sur une terre en friche et désertique, en grande partie sans eau exceptés les Oasis de Jalo, de Jarabub, et de Siwa. La frontière orientale du désert est la dépression de Qattara, composé de marais de sel et situé au-dessous de niveau de la mer, infranchissable aux véhicules modernes et aux armées ; l'espace étroit entre la dépression et la mer à l'EL Alamein est l'unique passage qui mène à Alexandrie, au Caire, et au canal de Suez. C'est dans cette Arène isolée, mais bien définie, que la campagne dramatique de désert a été menée.

Interprétation de la Carte

Les limites et les caractéristiques de terrain, bien qu'elles soient censées suivre des Hexagones sont dessinées avec une certaine liberté artistique.

1.0 LA CARTE

Le Joueur de l' Axe s'assied au sud de la Carte tandis que le Joueur allié s'assied au nord.

1.1 HEXAGONE

Le plateau est divisé en Hexagone pour déterminer l'endroit et le Mouvement d'Unité. Un "Côté de l'Hexagone" est la séparation entre deux Hexagones.

Des Hexagones peuvent être identifiés par les villes ou les Forteresses qu'ils contiennent, ou par une direction et une distance (voir la boussole imprimée sur la Carte).

Par exemple, « Msus E1 » est un Hexagone à l'est de Msus.

1.2 CONTRÔLE D'UN HEXAGONE

- Les Hexagones amicaux sont des Hexagones seulement occupés par les Unités Amies.
- Les Hexagones Ennemis sont des Hexagones seulement occupés par les Unités Ennemies.
- Les Hexagones vides sont inoccupés.
- Les Hexagones de Bataille sont des Hexagones occupés par des Unités des deux Camps.

Des Hexagones de Bataille sont commandés par le Joueur qui a occupé les Hexagones quand la Bataille a commencé (le Défenseur).

1.3 EMPILEMENT

L'empilement se rapporte au nombre d'Unités permises dans l'occupation un Hexagone. Dans Rommel dans le désert, tout nombre d'Unités peut occuper un Hexagone.

1.4 TERRAIN

Le terrain s'applique aux Côtés d'Hexagones, pas à l'Hexagone. Le terrain d'un Hexagone lui-même n'exerce aucun effet sur le jeu, et est désigné pour aider seulement à définir le terrain du "Côté de l'Hexagone".

Le terrain accidenté des Côté de l'Hexagones est infranchissable, à moins que l'écart soit désigné et/ou des passages d'une route par le "Côté de l'Hexagone". Dans ces cas l'entrée dans des Batailles est gênée (voir 7.1). Le terrain accidenté sur la Carte inclut :

- Montagnes (EL Akhdar de Jebel),
- Crêtes, et
- Marais [salants].

Tous les autres Côtés d'Hexagone représentent du terrain plat. Seule la partie de terre des Hexagones côtiers est jouable.

1.5 ROUTES

Trois catégories de *Route* sont désignées sur la Carte : les *Routes*, *Pistes*, et *Sentiers*.

Les Unités peuvent se déplacer plus rapidement le long des Routes (indépendamment du terrain), la Route est la plus rapide, ensuite les Pistes, et finalement les Sentiers.

Les Lignes de Ravitaillement (12.2) sont également plus facilement constituées le long des routes.

1.6 BASES

Chaque Joueur a une *Base*. La Base de l'Axe se trouve à EL Agheila près du bord **Occidental** de la Carte. Alexandrie, la Base alliée est située au bord **Oriental** de la Carte.

Les nouvelles Unités (*Renforts*) arrivent dans la Base, et les Unités endommagées peuvent y être reconstruites. Les Bases sont les principales Sources de Ravitaillement pour chaque adversaire et sont des Ports pour un Redéploiement Maritime.

Les Joueurs doivent faire attention à protéger leur Base, car si elle est prise par l'Ennemi, c'est une défaite immédiate.

1.7 FORTERESSES

Benghazi, Tobruk, et Bardia sont des *Forteresses*. Les Forteresses fournissent un avantage considérable au Combat pour les Unités de Défense, et peuvent servir de Source de Ravitaillement à un nombre limité d'Unités isolées dans leur Base.

Les Forteresses agissent également en tant que Ports: le nombre désigné est sa Capacité Portuaire, qui régit son Redéploiement maritime, indépendamment de ses capacités de Ravitaillement.

La capture d'une Forteresse Ennemie fait gagner une Carte « Bonus » de Ravitaillement lors du prochain Renforcement.

Voir 13.0 pour des détails.

1.8 OASIS

Jalo, Siwa, et Jarabub sont des *Oasis*.

Une Oasis peut automatiquement Ravitailler une Unité dans cet Hexagone (aucune Ligne de Ravitaillement externe n'est nécessaire).

Notez la déformation des Hexagones près de Siwa et de Jalo de sorte que ces Oasis puissent être représentées sur la Carte. Les Hexagones tordus sont considérés comme des Hexagones normaux.

Contrôle d'un "Côté de l'Hexagone"

Le Contrôle de Côtés d'Hexagone peut également être important pour jouer (par exemple, le rétablissement de Lignes de Ravitaillement lors de Batailles et lors de Mouvements autorisés par la Route).

Voir 8.1 pour les détails.

TERRAIN TYPES



MOUNTAIN
Passable only
along roads.
Hexside Limit: 1



RIDGE
Impassable



GAP/PASS
Hexside Limit: 1



MARSH
Impassable



CLEAR
Hexside Limit: 2



BASE



FORTRESS



OASIS



TOWN



HIGHWAY



TRACK



TRAIL

2.0 UNITÉS

Les blocs en bois colorés sont des pions de jeu, ou des *Unités*. Une étiquette adhésive découpée montrant le type et la puissance d'Unité doit être attachée sur la face de chaque bloc. Couvrez les imperfections mineures d'étiquettes et employez tous les blocs défectueux en marqueurs de Bataille. Quelques blocs supplémentaires sont inclus en cas de défauts.

2.1 NATIONALITÉ

Les Unités allemandes sont les blocs **noirs** avec les étiquettes vert foncé. Les Unités italiennes sont les blocs **noirs** avec les étiquettes vert clair.

Les Unités alliées sont les blocs **rouges** avec étiquettes brunes. Les couleurs centrales représentent les Forces du Commonwealth.

2.2 TYPE D'UNITÉ

Le *type* d'Unité est désigné par le symbole central sur son étiquette.

Les Unités sont classées par catégorie dans une des quatre *Classes d'Arme* [Blindés / Artillerie / Antichar / Infanterie] et par *Vitesses* (1-4 Hexagone). Chaque *type d'Unité* est une combinaison de *Classe* et de *Vitesse*.

Voir : Le classement des types d'Unités.

Toutes les Unités d'un type d'Unité donné ont une Vitesse et une Puissance de Feu identiques, elles ne sont donc pas indiquées sur l'étiquette.

2.3 VALEUR DE COMBAT (VC)

Les plus grands chiffres entourant le symbole d'Unité représente la force de l'Unité, appelée *Valeur de Combat* (« VC »).

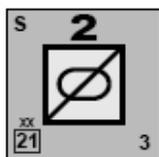
Les Unités gagnent et perdent de la force par niveaux de 1 en Valeur de Combat (Valeur de Combat 2 pour les Unités d'*Elite*). La Valeur de Combat actuelle d'une Unité est le nombre situé en haut à droite.

Les Unités commencent généralement un scénario à leur Valeur de Combat maximale, Valeur qui se réduit au fil des Combats mais elle peut se renforcer. Les pertes et les Renforts sont affichés en Tournant l'Unité jusqu'à ce que le nouveau niveau de Valeur de Combat soit sur le bord supérieur. Une Unité réduite à une Valeur de Combat se situant en dessous de sa Valeur de Combat la plus basse est éliminée du jeu et ne peut plus être reconstruite.

2.4 UNITÉS D'ELITE

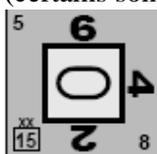
Toutes les Unités **Allemandes** (pas Italiennes) et quelques Unités de Tanks Alliées (symbole central rempli) représentent l'*Elite*, ayant une Valeur de Combat de 2 au lieu de 1 par niveau.

Deux coups sont nécessaires pour réduire une Unité d'Elite par niveau (voir 9.5).



Reconnaissance

Unités légères et à grande vitesse composées de tanks légers et de véhicules blindés (certains sont montés d'un canon léger.)



Blindés

Unités de tanks avec une forte poussée offensive.



Infanterie mécanisée

Infanterie composée de chars d'Assaut (RPA), lesquels peuvent atteindre le champ de Bataille à grande vitesse.



Infanterie motorisée

Infanterie transportée par camions, capable de se déplacer rapidement, mais forcée de descendre et de marcher à l'approche de l'Ennemi.



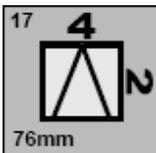
Infanterie non motorisée / parachutistes

Infanterie à pieds, avec une efficacité fortement altérée lors d'une guerre de Mouvement.



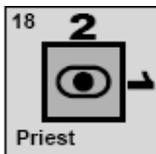
Antichar mobile

Canons antichars chargés sur des Unités de remorquage et capables d'une bonne mobilité à travers champs.



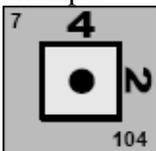
Antichar motorisé

Canons antichars chargés sur l'ensemble des camions de transport.



Artillerie à autopropulsion

Artillerie montée dans un châssis de tank avec une excellente mobilité à travers champs.



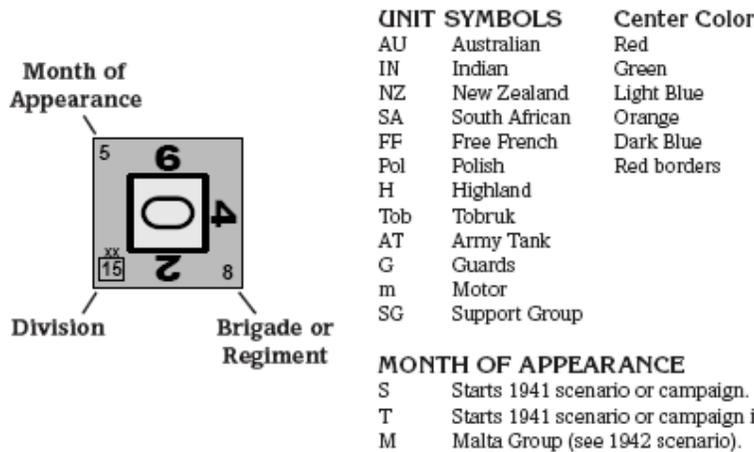
Artillerie

Artillerie chargée dans des camions mais est effectivement ralentie par son importance et son poids.



Marqueur de Bataille

Placez le marqueur de Bataille de la couleur du Défenseur dans l'Hexagone de Bataille et le marqueur de Bataille correspondant à l'Attaquant dans la Rangée de Bataille.



UNIT TYPES CHART					
	SPEED	ARMOR CLASS	INFANTRY CLASS	ANTITANK CLASS	ARTILLERY CLASS
RECON	4	RECON			
MECHANIZED	3	ARMOR	MECH. INF	MOB. A/T	SELF PROP ARTY
MOTORIZED	2		MOT. INF	MOT. A/T	
UNMOTORIZED	1		INFANTRY PARA		ARTILLERY

3.0 SEQUENCES DE JEU

Commencez en distribuant les Cartes de Ravitaillement et en déployant les forces comme décrit dans le scénario (18.0).

3.1 MOIS DE JEU

Chaque *Mois* de jeu se compose d'un Renforcement, d'une Initiative, et d'un nombre variable d'alternance de Tours des Joueurs. Un Mois de jeu finit quand les deux Joueurs passent (4.5) successivement.

3.2 RENFORCEMENT

Chaque Mois commence par une Phase de *Renforcement* pour chaque Joueur (Cependant, aucun Renforcement ne se produit avant le premier Mois d'un scénario). Voir la section 16.0.

3.3 INITIATIVE

L'Axe est normalement le premier Joueur lors du Tour de Joueur du Mois (*l'Initiative*).

Défi d'Initiative : Le Joueur Allié peut contester afin d'avoir l'Initiative en jouant une vraie ou fausse) Carte de Ravitaillement **face cachée**. Le Joueur de l'Axe peut alors jouer (ou pas) une Carte à lui.

Si la Carte Alliée est **vraie** et que l'Axe n'en a pas sorti une vraie, les Alliés prennent l'Initiative. Autrement, l'Axe garde l'Initiative.

Des Cartes de Ravitaillement utilisées lors d'un défi d'Initiative sont dépensées indépendamment des résultats.

Important : Lors du premier Mois de **tous** les scénarios aucun défi n'est autorisé. Notez également que le Scénario « Crusader » commence pendant le Tour des Alliés.

3.4 TOURS DU JOUEUR

Chaque *Tour de Joueur* est une séquence de Phases qui doivent être exécutées dans l'ordre. Le Joueur *Actif* est le Joueur prenant son Tour ; son adversaire est le Joueur passif.

3.41 CONTRÔLE INITIAL DU RAVITAILLEMENT

Le Joueur Actif vérifie les statuts de Ravitaillement de toutes les Unités **Amies** et récupère les Unités Perturbées selon 12.7.

3.42 CHOISIR UNE OPTION DE TOUR

Une *Option de Tour* (4.0) est une combinaison de Phases de Mouvement et de Combat Coûtant un nombre défini de vraies Cartes de Ravitaillement.

Lors de chaque Tour de Joueur, le Joueur Actif choisit secrètement une option de Tour en jouant le nombre requis de **vraies** Cartes de Ravitaillement **face cachée** (des Cartes factices supplémentaires peuvent être jouées pour tromper l'Ennemi).

3.43 MOUVEMENT

Durant une Phase de Mouvement, le Joueur Actif peut créer un Mouvement de Groupement (5.1) et/ou de Regroupement (5.2) selon l'option de Tour choisie. Les marches forcées sont résolues (6.4) après tout autre Mouvement.

Refuser la Bataille : Quand une *Attaque* (nouvelle Bataille) se produit, le Joueur passif peut choisir de *Refuser la Bataille* (10.2).

Tout Mouvement (Marches Forcées et Refus de Bataille compris) doit être réalisé avant que la Phase de Combat ne commence.

3.44 COMBAT

Durant une Phase de Combat, le Joueur Actif peut lancer un *Tour de Combat* dans quelques unes ou dans toutes les Batailles en cours.

Voir les Batailles (8.0) et le Combat (9.0).

3.45 MOUVEMENT D'ATTAQUE ECLAIR

Lors des Tours d'Attaque Eclair, le Joueur Actif a droit à une **seconde** paire de Phase de Mouvement et de Combat après les Phases normales de Mouvement et de Combat (mais une Unité **ne peut pas** se déplacer deux fois par Tour).

Tout le Mouvement d'Attaque Eclair doit être réalisé avant que la Phase de Combat d'Attaque Eclair ne commence.

3.46 COMBAT ECLAIR

Lors des Tours d'Attaque Eclair, le Joueur Actif a droit à une autre Phase de Combat après l'Attaque Eclair. Une Unité **peut** faire feu lors des deux Phases de COMBAT.

3.47 CONTRÔLE FINAL DE RAVITAILLEMENT

Le statut de Ravitaillement et les dommages des Unités du Joueur Actif sont contrôlés selon 12.7.

3.48 RAVITAILLEMENT REVELE

Le Joueur Actif révèle les Cartes de Ravitaillement qui ont été jouées. Toutes les Cartes jouées sont maintenant jetées.

SEQUENCE DE RENFORCEMENT

AVANCER D'UN MOIS

VERIFICATION DU RAVITAILLEMENT

DÉTERMINATION DE BP

RENFORCEMENT DU JOUEUR 1

Renforts

Dépense de BP

Remplacements et Redéploiements

Construction de Champs de Mines

Répartir les BP'S pour le Ravitaillement supplémentaire

Réapprovisionnez (tirez toutes les Cartes en une fois)

Réapprovisionnement mensuel

Ravitaillement supplémentaire (réparti ci-dessus)

Ravitaillement Bonus (capture de Forteresse)

RENFORCEMENT DU JOUEUR 2 (procédure identique que pour le Joueur 1)

ORDRE DE TOUR DE JEU

VERIFIATION INITIALE DE RAVITAILLEMENT

Déterminez le Ravitaillement d'Unité

Récupération des dégâts

SELECTION DE L'OPTION DE TOUR

Engagement du Ravitaillement (caché)

MOUVEMENT

Groupez/Regroupez les Mouvements [R]*

Retraites (Pleines et Partielles)

Combat de roquettes (si partiel)

Poursuivre le Feu (Unités en Retraite/

Mouvement / Retraite des Unités endommagées [R]*

Marches Forcées

Refuser la Bataille (Joueur passif)

Poursuivre le Feu

Retraite [R]*

COMBAT (Ne Pas Passer son Tour)

Batailles actives

Le Tir Défensif [R]*

Le Tir Offensif [R]*

*MOUVEMENT ECLAIR (Tour d'Attaque Eclair) **BLITZ***

(en tant que MOUVEMENT)

COMBAT ECLAIR (Tour d'Attaque Eclair)

(en tant que COMBAT)

VERIFICATION FINALE DU MATERIEL

Perturbez les Unités Non Ravitaillées [R]*

CARTES DE RAVITAILLEMENT REVELEES

[R] DEROUTE POSSIBLE (interrompt le jeu)*

Attrition liée à la Déroute

Poursuivre le Tir

Mouvement de Retraite

Continuez le jeu

Mouvement et Combat d'Attaque Eclair

*Ces Phases se produisent **seulement** durant les Tours d'Attaque Eclair.*

*Une Unité ne peut pas se déplacer durant les deux Phases de Mouvement d'un Tour d'Attaque Eclair, mais **peut** faire feu durant les deux Phases de Combat.*

4.0 OPTIONS DE TOUR

A chaque Tour de jeu, le Joueur Actif choisit secrètement (et se ravitaille pour) une des Options suivantes de Tour (des Cartes factices de Ravitaillement peuvent être jouées pour embrouiller l'adversaire).

Dans les descriptions d'Option de Tour données ci-dessous, un *Mouvement* signifie un Mouvement de Groupe ou de Regroupement durant la Phase de Mouvement ; un *Tour de Combat* signifie prendre l'initiative lors de certaines ou lors de toutes les Batailles durant la Phase de Combat.

4.1 TOUR BASIQUE

Le TOUR BASIQUE coûte une (1) vraie Carte de Ravitaillement et permet au Joueur un Mouvement et un Tour de Combat.

4.2 TOUR OFFENSIF

Un TOUR OFFENSIF coûte deux (2) vraies Cartes de Ravitaillement, et permet au Joueur Actif de faire deux (2) Mouvements (durant la même Phase de Mouvement), et un Tour de Combat. Rappelez-vous : une Unité peut seulement se déplacer qu'**une seule fois** par Tour.

4.3 TOUR D'ASSAUT

Un TOUR D'ASSAUT coûte également deux (2) Cartes de Ravitaillement. Il permet au Joueur Actif d'entreprendre un Mouvement, plus un *Tour de Combat d'Assaut*.

Dans un Tour de Combat d'Assaut, le Joueur Actif a l'opportunité de désigner certaines ou toutes les Batailles comme des *Assauts*, dans lesquelles les Unités des deux Camps font feu avec deux dés (voir 9.21). D'autres Batailles peuvent être menées normalement ou pas du tout, selon le désir du Joueur Actif.

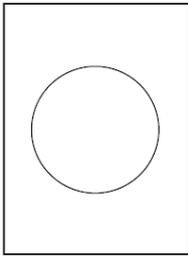
4.4 TOUR D'ATTAQUE ECLAIR

UN TOUR D'ATTAQUE ECLAIR coûte trois (3) vraies Cartes de Ravitaillement. Les TOURS D'ATTAQUE ECLAIR permettent au Joueur Actif **deux** TOURS BASIC successifs (sauf si les Unités ne peuvent pas se déplacer deux fois).

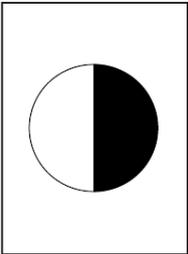
Le Joueur Actif a un Mouvement et un Tour de Combat durant les Phases régulières de Mouvement et de Combat, ensuite il fait un deuxième Mouvement (avec différentes Unités) et un Tour de Combat durant le Mouvement d'Attaque Eclair et le Combat d'Attaque Eclair. Les Unités **peuvent** faire feu durant les deux Phases de Combat d'un TOUR D'ATTAQUE ECLAIR

Les limites de "Côté de l'Hexagone" (7.1) sont remises à zéro pour la Phase de Mouvement d'Attaque Eclair, de sorte que les Unités additionnelles puissent entrer dans un Hexagone de Bataille via des Hexagones **déjà** traversés lors de la Phase de Mouvement Initiale.

Dummy Supply Card



Real Supply Card



TURN OPTIONS

●	BASIC	MC
● ●	OFFENSIVE	MMC
● ●	ASSAULT	MC*
● ● ●	BLITZ	MC + MC
No Cost	PASS	(W)

M = Move Phase **C** = Combat Phase

* Any/All battles can be Assaults.

(W) = 1 optional withdrawal move

Option de Tour Bluff

Le Joueur Actif pourrait jouer 1 vraie Carte de Ravitaillement pour un Tour Basique et ajouter une Carte factice de Ravitaillement afin de bluffer son adversaire tout en pensant qu'un Tour d'Assaut est en cours.

Ceci pourrait convaincre le Joueur Passif de refuser la Bataille plutôt que de l'accepter et risquer le Combat à deux Dés.

Jouer deux Cartes de Ravitaillement :

Assaut ou Tour Offensif ?

Quand 2 vraies Cartes de Ravitaillement sont jouées lors d'une Option de Tour, il pourrait sembler de prime abord que le Joueur Actif serait capable de changer son Option de Tour en Tour Moyen.

Cependant, le Joueur Actif prenant un Tour Offensif doit faire deux Mouvements Groupés ou Regroupés lors de la Phase de Mouvement.

Cela indique donc qu'il prend un Tour Offensif avant que toute décision Ennemie (par exemple, battre en Retraite) ne soit prise.

Si un Joueur joue 2 vraies Cartes de Ravitaillement et ne fait pas 2 Mouvements durant la Phase de Mouvement, c'est qu'il engage un Tour d'Assaut.

Tours d'Assaut

Dans un Combat d'Assaut, les deux adversaires font feu avec deux dés, ce qui pourrait sembler ne pas avantager le Joueur Actif. Cependant, la capacité de gagner une Bataille rapidement (même au coût de plus nombreux dommages) peut s'avérer dès fois crucial.

Passer son Tour

Le fait de Passer son Tour ne limite en rien les options futures du Joueur. Un Joueur qui passe un Tour peut jouer une Option de Tour différent lors du prochain Tour.

L'adversaire peut continuer à jouer d'autres Options de Tour lorsqu'un Joueur continue de Passer (pourvu qu'il a le Ravitaillement disponible)

5.0 GROUPEMENT

Former un *Groupe* consiste à ce que toutes les Unités Amies occupent un Hexagone. Il n'y a pas de limite dans la taille d'un Groupe: un **nombre quelconque** d'Unités peuvent occuper un Hexagone simple.

Tout Mouvement durant le Tour du Joueur est fait en termes de Groupement.

Un *Mouvement* entraîne un Groupement spécifique (l'un ou l'autre se dispersant d'un Groupe existant ou en concentrant des forces dans un nouveau Groupe). Selon l'option du Tour (4.0) choisie, les Joueurs font 1 ou 2 Mouvements par Tour de Joueur.

Il y a deux types de Mouvement :

Les Mouvement de Groupe et les Mouvements de Regroupement

Lorsque des Groupes sont en Mouvement, les règles pour le Mouvement d'Unité isolée (6.0) doivent également être observées. Il y a une limite au nombre d'Unités qui peuvent entrer dans un **Hexagone de Bataille** via un simple "Côté de l'Hexagone" (7.1), mais autrement aucune limite de "Côté de l'Hexagone".

5.1 LE MOUVEMENT DE GROUPE

Dans un *Mouvement de Groupe*, quelques unes ou toutes les Unités provenant d'un Hexagone peuvent être déplacées vers un ou plusieurs Hexagones de destination. Les Unités qui débutent leur Mouvement ensemble ne sont pas obligatoirement obligées de former un Groupe, et peuvent se disperser dans différents endroits.

Lors d'un mouvement de Groupe, le Joueur Actif indique dans le Groupe choisi les Unités qui se déplacent individuellement vers un ou plusieurs Hexagones de son choix, en montrant le Mouvement de chaque Unité.

5.2 LE MOUVEMENT DE REGROUPEMENT

Dans un *Mouvement de Regroupement*, quelques unes ou toutes les Unités situées dans ou à côté de l'Hexagone indiqué comme *Point de Commande* (indépendamment du terrain d'intervention) peuvent se déplacer vers un Hexagone de *destination*, unifiant un nouveau Groupe.

Le *Point de Commande* peut être un Hexagone ami, vide, ou de Bataille, mais pas un Hexagone Ennemi. L'Hexagone de destination peut être **Ami, Ennemi, Vide ou de Bataille** (ainsi, les Mouvements de Regroupement peuvent être utilisé pour Attaquer comme pour battre en Retraite).

Pour entreprendre un Mouvement de Regroupement, le Joueur Actif indique le Point de Commande et l'Hexagone de destination, puis les Mouvements Regroupant des Unités individuelles.

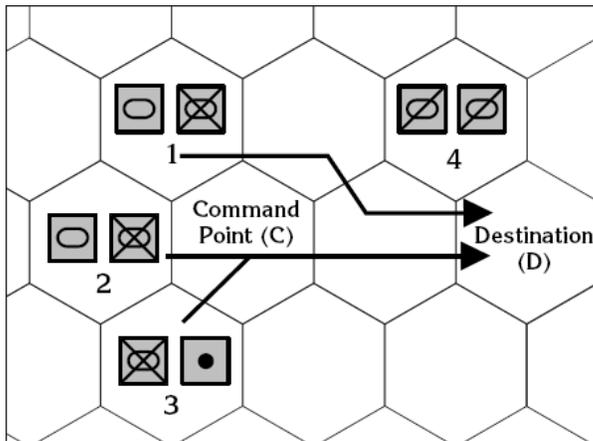
A nouveau, les vitesses de Mouvement des Unités individuelles doivent être observés. Les Unités incapables d'atteindre l'Hexagone de destination pour un Regroupement ne peuvent pas se déplacer **du tout**.

Mouvements de Regroupements

La distance qu'une Unité peut accomplir est mesurée à partir du lieu d'origine, et non du Point de commande.

Marches forcées Regroupées

Les Unités peuvent essayer une Marche forcée (6.4) vers un Hexagone de destination comme un Mouvement de Regroupement, mais si elles ne réussissent pas elles subissent es dommages et retournent à leur lieu de départ.



EXEMPLE DE REGROUPEMENT

Les cinq Unités Alliées situées dans les Hexagones [1], [2], et [3] se Regroupent dans l'Hexagone [D], utilisant l'Hexagone [C] comme Point de Commandement. L'Unité d'Artillerie dans l'Hexagone [3] ne peut pas se Regrouper parce qu'elle n'a pas assez de vitesse pour atteindre [D]. Les Unités dans l'Hexagone [4] ne sont pas à côté du point de commandement [C] et ne peuvent donc pas faire partie du Mouvement de Regroupement.

5.3 MOUVEMENTS DE RETRAITE

Un Mouvement de Retraite est un type strictement défini de Groupement / Regroupement **qui est fait sans dépense en Carte de Ravitaillement**. Les Retraites sont des Mouvements où chaque Unité recule le long d'une de ses propres Lignes de Ravitaillement vers un territoire qui lui est propre.

Les Retraites sont les **seuls** types de Mouvement possible sans dépenser une Carte de Ravitaillement. Ils ne peuvent avoir lieu que de trois manières différentes :

- La Retraite n'est permise que lorsqu'on Passe son Tour.
- Les Mouvements de Retraite entrepris par le Joueur Passif touchent les Groupes qui refusent la Bataille.
- Les Mouvements de Retraite sont utilisé lorsque des Groupes sont en Déroute (11.3).

Un Mouvement de Groupement ou de Regroupement doit remplir toutes les conditions suivantes pour être de qualifier de Mouvement de Retraite :

- 1) Chaque Unité mobile doit avoir un Ligne de Ravitaillement valide (12.2) lorsque le Mouvement de Retraite commence.
- 2) Chaque Unité peut seulement se déplacer le long d'un de **ses propres** Lignes de Ravitaillement et chaque Hexagone pénétré doit couper ce Ligne.
- 3) Le Ligne ami de Ravitaillement (12.6) doit être réduit par au moins un Hexagone.
- 4) Aucun Mouvement d'Unité ne peut se faire physiquement à partir de la Source de Ravitaillement (dans les Hexagones).

Exception : Voir ci-dessous pour ce qui concerne **Bardia-Ft. Capuzzo**.

Les Unités en Retraite ne peuvent pas engager le Combat contre des Forces Ennemies (à moins que ces dernières ne soient Perturbées – voir ci-dessous)

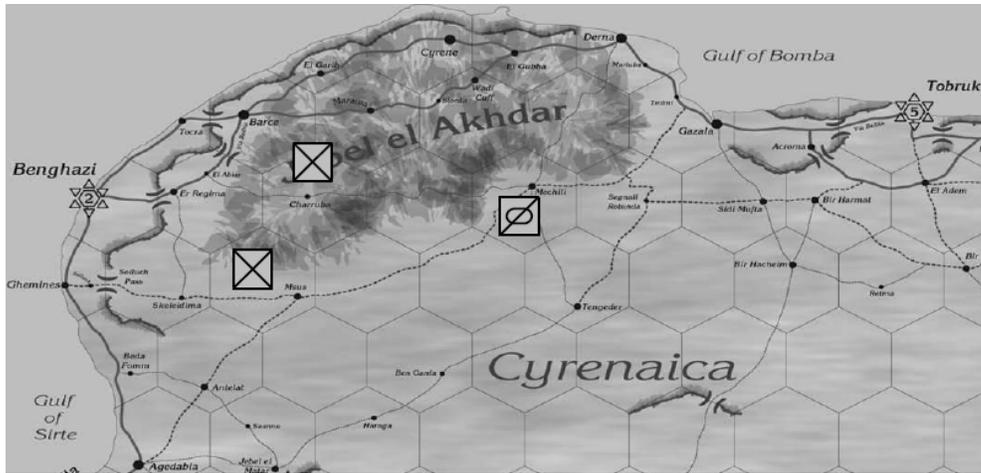
Exemple de Retraite

Une Unité de Reconnaissance de l'Axe est dans Mechili avec deux autres Unités de l'Axe dans Msus et Charruba formant des Chaînes de Ravitaillement par la Route (Benghazi Ami). Aucune Unité Alliée n'est à l'Ouest de Tobruk.

L'Unité de Mechili a 8 Lignes de Ravitaillement valides par la route :

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1) Mechili-Msus-Agedabia | 5) Mechili-Msus-Heu Regima |
| 2) Mechili-Msus-Beda Fomm | 6) Mechili-Derna |
| 3) Mechili-Msus-Ghemines | 7) Mechili-Gazala |
| 4) Mechili-Charruba-Heu Rejima | 8) Mechili-BIR Harmat. |

L'Unité de Reconnaissance peut se retirer le long des 4 premières Routes (aucunes des 4 Routes ne s'éloignent physiquement de la Base). Les 4 autres Lignes de Ravitaillement sont refusées pour des Mouvements de Retraite car ils comportent un Mouvement Physique d'éloignement par rapport à la Base.



Retraites dans/à travers des Hexagones contenant des Unités Ennemies

Les Unités en Retraite peuvent Engager le Combat et Mettre en Déroute les Unités Ennemies qui font obstruction.

Les Unités en Retraite (par conséquent interrompues elles-mêmes) peuvent passer à travers (ou coexister dans le même Hexagone avec) des Unités Ennemies, sans effet ni sur l'une ni sur l'autre force. Si les Unités Interrompues des deux Camps occupent le même Hexagone, le premier Groupe mettra en Déroute l'autre Groupe.

Retraites vers une Forteresse de Ravitaillement

Les Unités désignées au Ravitaillement d'une Forteresse (13.3) peuvent se retirer le long d'une Ligne de Ravitaillement menant à la Forteresse. Les Unités théoriquement capables de tracer une Ligne de Ravitaillement vers une Forteresse mais qui n'ont pas été désignées en tant que Ravitaillement de Forteresse ne peuvent pas faire une telle Retraite.

Lignes de Ravitaillement pour la Retraite

Des Lignes de Ravitaillement pour des Mouvements de Retraite sont définies au moment de la Retraite.

Retraites de Bardia-Ft. Capuzzo

*Le Route Côtière secoue légèrement vers l'arrière à Bardia-Ft. Capuzzo. Pour tenir compte de ceci, le Joueur de l'Axe peut considérer ces deux Hexagones équidistants de la Base Amie. Les Retraites suivant la Route en **direction de la Base de l'Axe** sont permises [seulement] dans ce cas spécial, même lorsque l'Hexagone pénétré est davantage lié à la Base qu'à un Hexagone absolu.*

6.0 MOUVEMENT D'UNITÉ

Le nombre d'Hexagones qu'une Unité individuelle peut traverser représente sa vitesse de Mouvement.

Les Unités peuvent se déplacer librement à travers des Hexagones amicaux ou vides, mais doivent STOPPER l'Engagement armé (c.-à-d., en pénétrant dans un Hexagone contenant des Unités Ennemies).

Les Unités ne peuvent **jamais** se déplacer davantage qu'une fois par Tour du Joueur (excepté en cas de Déroute).

6.1 VITESSE D'UNITÉ

La vitesse du Mouvement Basique de toutes les Unités est montrée sur la TABLE DE VITESSE D'UNITÉ (barre latérale). Une Unité peut se déplacer de 1 à 4 Hexagones (selon sa vitesse) plus tous les Bonus applicables au Mouvement.

6.2 ITINERAIRES BONUS

Les Itinéraires incluent les routes, les voies et les sentiers. Les Unités se déplaçant **entièrement** le long des routes reçoivent des Mouvement Bonus:

- Route +4 Hexagones
- Pistes +2 Hexagones
- Sentiers +1 Hexagone

Pour recevoir un Bonus de Route, une Unité doit débiter, rester, et finir son Mouvement sur un certain type de Route. Quand deux types de Route sont utilisés, le Bonus ne s'applique plus.

6.3 BONUS DE ROMMEL

Durant chaque Tour du Joueur de l'Axe (excepté en 1940), celui-ci peut désigner n'importe quel Mouvement d'un Groupement ou Regroupement en tant que *Mouvement de Rommel*. Toutes les Unités de l'Axe impliquées dans ce Mouvement reçoivent un Mouvement Bonus de +1 Hexagone (additionné de tout Bonus applicable à la Route).

6.4 MARCHES FORCÉES

Le Joueur Actif peut tenter une *Marche Forcée* à ses Unités en prolongeant le Mouvement d'un Hexagone +1 de leur progression maximum, au risque d'une Interruption (11.0).

Après que tous les Mouvements soient réalisés, le Joueur Actif annonce toutes les tentatives de Marches Forcées (les Unités et les Destinations désirées), et lance un Dé pour chaque Unité.

Sur un lancer de 4, de 5 ou de 6, la tentative réussit, et l'Unité se déplace d'un Hexagone supplémentaire. Sur un lancer de 1, 2, ou 3, la tentative échoue et l'Unité est Perturbée (dans son Hexagone actuel si c'était un Mouvement de Groupe ou dans son Hexagone de départ si c'est un Regroupement).

7.0 ENGAGEMENT

Pénétrer dans un Hexagone contenant des Unités Ennemies s'appelle l'Engagement. Pénétrer dans un Hexagone contenant **seulement** des Unités Ennemies s'appelle l'Attaque (aussi bien que l'Engagement). Voir 8.2.

7.1 LIMITES AU CÔTÉ DE L'HEXAGONE

Il y a une limite au nombre d'Unités capables d'Engager les Forces Ennemies à **travers le même Côté de l'Hexagone** dans une seule Phase de Mouvement.

Sur des Côtés d'Hexagones avec un terrain *Clair*, la limite est de **deux** Unités par Phase de Mouvement (c.-à-d., six Unités pourraient pénétrer dans un Hexagone de Bataille via trois Côtés d'Hexagones *Clairs*).

Pour les Côtés de l'Hexagones de *Passage* et Routes à travers des *montagnes*, la limite est d'**une** Unité par Phase de Mouvement.

Rappel : *Les Unités peuvent seulement traverser des Côtés d'Hexagone de Montagne lorsqu'une Route existe et des Côtés d'Hexagone de Cols/Marais par un Passage.*

Durant le Mouvement d'Attaque Eclair, les limites liées au "Côté de l'Hexagone" sont remises à zéro : les Unités additionnelles peuvent Engager via des Côtés d'Hexagone déjà traversés.

7.2 DÉSENGAGEMENT

Les Unités qui quittent un Hexagone contenant des Unités Ennemies *Désengagent* (excepté durant le Renforcement, voir 16.51). Les Unités peuvent seulement désengager à travers des Côtés de l'Hexagones amicaux (8.1). Des Unités qui Désengagent sont **toujours** Perturbées (11.0). Les limites de "Côté de l'Hexagone" **ne s'appliquent pas** en désengageant.

Les Unités qui désengagent sont tournées en haut à droite avant le Déplacement hors d'un Hexagone de Bataille et tournées vers le bas (Perturbées) après qu'elles finissent le Mouvement. Elles **ne peuvent pas réengager** lors de ce Tour du Joueur.

Quand **toutes** les Unités Amies se désengagent d'un Hexagone, c'est une *Retraite Complète* (10.3).

Lorsque **certaines mais non toutes** les Unités Amies se désengagent d'un Hexagone de Bataille, c'est ce qu'on appelle une *Retraite Partielle* (10.4).

7.3 UNITÉS REVELEES

Les Unités s'engageant dans une Bataille ne sont pas révélées jusqu'à la fin de tous les Mouvements. Une fois révélées, les Unités se font face jusqu'à ce qu'elles Désengagent ou jusqu'à la fin de la Bataille.

UNIT SPEED	
 RECON	4
 ARMOR  MOB. A/T  MECH. INF  SELF PROP. ARTY	3
 MOT. INF  MOT. A/T	2
 INFANTRY  PARA  ARTILLERY	1

Exemple de Bonus lié à la Route

Une Unité de Reconnaissance (vitesse 4) peut progresser jusqu'à 8 Hexagones le long de la Route, jusqu'à 6 Hexagones le long des Pistes, et jusqu'à 5 Hexagones sur des Sentiers.

L'Unité peut progresser jusqu'à 5 Hexagones le long d'une combinaison de Pistes et de Sentiers.

Les Bonus liés à la Route s'appliquent à tout type de Mouvement (Retraites et Redéploiements compris).

Le Bonus de Rommel

*Le Bonus de Rommel peut **seulement** être utilisé par le Joueur Actif de l'Axe durant le Mouvement ou lors du Mouvement d'Attaque Eclair (pas les deux).*

Il ne peut pas être employé par un Joueur Passif de l'Axe lors de Mouvements de Retraite, de Refus de Bataille et de Déroute, ou de Redéploiement durant un Renforcement.

Marches Forcées pour un Regroupement

Les Unités peuvent tenter des Marches Forcées à destination d'un Hexagone grâce à un Mouvement de Regroupement, mais si elles ne réussissent pas, elles seront Perturbées sur leur lieu de départ (les Unités qui ne peuvent pas se Regrouper dans l'Hexagone de destination ne peuvent pas se déplacer du tout).

Marches Forcées durant une Bataille

Les Joueurs ne peuvent pas tenter une Marche Forcée durant des engagements qui excèderaient les limites du "Côté de l'Hexagone" (en anticipant le fait que quelques Unités n'y arriveront pas).

Marches Forcées de Retraite

Les Unités échouant lors de Marches Forcées font alors une Retraite et perdent une case en plus de la Perturbation habituelle ce qui se produit toujours lors d'un désengagement d'Unités.

Retraite contre le dégagement

*Les Unités Désengagent ; Les **Groupes** font une Retraite.*

8.0 BATAILLES

Une *Bataille* est un Hexagone contenant des Unités des deux Camps, dans lequel un Combat peut se dérouler.

Des Batailles ne sont pas nécessairement résolues immédiatement : elles durent jusqu'à ce qu'un Camp fasse une Retraite [10.0] ou soit éliminé. Les Batailles peuvent durer pendant plusieurs Tours de Joueur, parfois même durant des Mois.

8.1 BATAILLE DE CÔTES D'HEXAGONE

Chaque "Côté de l'Hexagone" d'un Hexagone de Bataille se nomme une *Bataille de Côté de l'Hexagone*. Le Contrôle de la Bataille d'un Côté de l'Hexagone détermine les Lignes de Ravitaillement dans des Batailles et des Routes de Désengagement.

Une Bataille de Côté de l'Hexagone est *Amie* pour le Camp dont les Unités l'ont traversée en dernier (et ceci prend effet immédiatement).

Un Côté de l'Hexagone que ni l'un ni l'autre Camp n'a traversé est *Ami* pour le *Défenseur* (8.3).

8.2 ATTAQUES

Les Unités se déplaçant dans un *Hexagone Ennemi* (ne contenant **uniquement** que des Unités Ennemies) se nomme l'*Attaque*. Ajouter des Unités à un Hexagone de Bataille existant **n'est pas** une Attaque.

Le Joueur passif peut répondre à une Attaque en acceptant ou en refusant la Bataille (8.4). Si la Bataille est acceptée, le Combat est obligatoire lors de ce Tour (8.5).

Des Unités Perturbées et attaquées sans aucune Unité Amie présente les protégeant de façon continue sont en Déroute (11.3).

8.3 ATTAQUANT & DÉFENSEUR

Le Joueur qui engage une Bataille se nomme l'*Attaquant* le temps de sa durée. L'autre Joueur est le *Défenseur*. Cette distinction est très importante parce que le Défenseur garde le Contrôle des **Hexagones de Bataille** pour les besoins du Ravitaillement.

8.4 REFUSER LA BATAILLE

Immédiatement après la réalisation de tous les Mouvements Ennemis (Marches Forcées comprises), le Joueur Passif a l'option de Refuser le Combat et si possible de faire battre en Retraite les Groupes attaqués via le Mouvement de Retraite (voir 10.2).

L'option de Refuser le Combat ne concerne **pas** les Groupes déjà engagés dans les Batailles lorsque le Mouvement a commencé.

8.5 RANGÉE DE BATAILLE

Si la Bataille est acceptée, marquez l'Hexagone avec un Marqueur de Bataille de la **couleur du Défenseur** et déplacer les Unités impliquées à un endroit pratique. De petites Batailles peuvent être jouées dans l'Hexagone.

Les Joueurs placent alors leurs Unités dans les Lignes de Bataille opposées (en plaçant le Marqueur de Bataille correspondant à la couleur de l'**Attaquant** tout proche).

Les Joueurs révèlent maintenant leurs Unités en les tournant de façon à ce qu'elles se font face, inclinant **en avant** vers la Ligne Ennemie, de sorte que leur Valeur de Combat actuelle soit tournée **vers** la Ligne Ennemie.

8.6 BATAILLES ACTIVES

Dans une Phase de Combat, le Joueur Actif a l'option de mener le Combat dans quelques unes ou lors de toutes les Batailles en cours. Les Batailles choisies pour le Combat se nomment des *Batailles Actives*.

Combat obligatoire : Dans deux cas, le Combat est obligatoire : les Batailles **doivent** être menées lors de cette Phase de Combat :

- **Nouvelles Batailles** : le Combat est exigé dans la première Phase de Combat d'une nouvelle Bataille.

- **Batailles de Forteresse** : lors de chaque Tour de Combat, l'Attaquant (mais pas le Défenseur) doit mener le Combat dans un Hexagone de Forteresse (excepté durant le Combat d'Attaque Eclair).

Choisissez les Batailles Actives : Avant que le Combat ne commence, le Joueur Actif doit indiquer toutes les Batailles dans lesquelles le Combat va se produire en rapprochant plus étroitement ces Lignes de Bataille, et laisser les autres Lignes de Bataille plus espacées.

Choisissez les Batailles d'Assaut : Durant les TOURS D'ASSAUT, les Batailles sélectionnées peuvent être menées en utilisant le *Combat d'Assaut*. (Batailles d'Assaut). Dans des Batailles d'Assaut, **toutes** les Unités (de l'Attaquant **comme** du Défenseur) font feu avec Deux Dés (9.21).

Avant que le Combat ne commence, le Joueur Actif doit indiquer au préalable les Batailles d'Assaut en plaçant une ou plusieurs Unités Amies **au sommet de** la Ligne de Défense.

Refuser la Bataille : Unités Perturbées dans le Groupe

Quand un Groupe contenant les Unités Perturbées refuse la Bataille, les Unités Perturbées ne peuvent pas, naturellement, battre en Retraite, ne pouvant pas se déplacer excepté en cas de Déroute.

*Les Unités non Perturbées subissent en premier le Feu de Poursuite et puis exécutent une Retraite de Groupe. Les Unités Perturbées sont maintenant sans protection et sont donc en Déroute et subissent l'Attrition de Déroute et le Feu de Poursuite des (Unités Poursuivantes qui n'ont pas encore tiré, s'il y en a). Si elles survivent, elles peuvent alors battre en Retraite comme un Groupe **séparé**.*

Refuser la Bataille : Unités dans le Groupe sans Ligne de Ravitaillement

Puisque les Unités sans Ligne de Ravitaillement ne peuvent pas se retirer, et la Retraite Partielle n'est pas permise lors d'un Refus de Bataille, un Groupe mixte d'Unités dont seulement certaines ont une Ligne de Ravitaillement ne peut pas refuser la Bataille.

Cette situation peut se présenter quand un Groupe est composé d'Unités assignées au Ravitaillement de Forteresse et d'autres Unités n'ayant aucune Ligne de Ravitaillement rejoignant la Base.

Rangées de Bataille

La position des Unités en Ligne est immatérielle (bien qu'elle aide à Grouper des Unités par classes d'Arme).

Des Unités d'Artillerie peuvent être placées derrière la Ligne de Bataille pour rappeler aux Joueurs qu'elles ne peuvent seulement être visées que par l'Artillerie Ennemie (à moins qu'elles ne soient pas soutenues).

Combat de Forteresse lors d'un Passage de Tour

L'Attaquant d'origine doit combattre une fois qu'il est engagé dans une Forteresse. Pourtant on ne permet aucun Combat durant un PASSAGE DE TOUR.

Par conséquent, si le Joueur Actif Passe lorsqu'il occupe un Hexagone de Forteresse, il doit faire battre en Retraite ses forces se situant dans l'Hexagone de Forteresse par un Mouvement de Retraite. Si cela n'est pas possible, les Forces appartenant au Joueur Actif sont en Déroute (voir 13.2).

9.0 COMBAT

Une fois que des Batailles Actives sont désignées, elles sont résolues une par une, dans n'importe quel ordre choisi par le Joueur Actif.

Chaque Phase de Combat implique un *Tour de Combat* dans chaque Bataille **Active**, dans lequel chaque Unité tire une fois. Tous les tirs dans une Bataille doivent être accomplis avant de débiter la prochaine Bataille.

9.1 TOURS DE COMBAT

Un Tour de Combat est exécuté dans chaque Bataille active comme suit :

- 1) Les Tirs Défensifs du Joueur Passif et les pertes sont appliqués.
- 2) Les Tirs Offensifs de Joueur Actif et les pertes sont appliqués.

9.2 LE TIR D'UNITÉ

Lors d'un Feu Défensif ou Offensif, chaque Unité tire une fois dans n'importe quel ordre, sauf l'Artillerie qui doit tirer **en premier**.

Pour faire feu sur une Unité, le Joueur tireur indique l'Unité tireuse et l'**Arme** (Blindés/Infanterie/Antichar/Artillerie) visée, et lance un Dé par Valeur de Combat de l'Unité tireuse (3 dés pour une Unité de Valeur de Combat 3).

Selon la Puissance de Feu de l'Unité (9.4) contre la Classe d'Arme ciblée, certains chiffres du Dé touchent au but, réduisant la Valeur de Combat des Unités Ennemies de la Classe d'Arme visée.

9.21 DOUBLE DES

Lors du Combat d'Assaut et d'une Défense de Forteresse, les Unités font feu à l'aide de *Deux Dés*, ce qui signifie qu'elles lancent deux fois le nombre normal de Dés (à la Puissance de Feu normale).

9.3 CIBLAGE

Certaines Unités de Classe d'Arme doivent faire feu sur leurs binômes Ennemis si présents : les Unités de Blindés doivent faire feu contre des Unités de Blindés, si présentes. De même, les Unités d'Infanterie doivent faire feu contre des Unités d'Infanterie, si présentes. Les Unités d'Artillerie et d'Antichars ne sont pas astreintes de la même manière. Seule l'Artillerie peut viser l'Artillerie Ennemie, à moins qu'aucune autre Unité ciblée ne soit présente. L'Arme ciblée **doit** être annoncée avant de faire feu sur une Unité.

Si toutes les Unités d'une Arme ciblée sont éliminées, les Unités non touchées peuvent faire feu sur d'autres Armes visées.

9.4 PUISSANCE DE FEU

L'efficacité du tir dépend de l'Arme de l'Unité qui fait feu et de sa cible.

Croiser les références, affichées dans la TABLE de TIR (voir la Carte), de l'Arme de l'Unité qui fait feu et l'Arme visée, permet de montrer l'efficacité du tir.

- « SF » (le tir simple) marque un coup pour chaque « 6 » lancé.
- « DF » (le tir double) marque un coup pour chaque « 5 » ou « 6 » lancé.
- « TF » (le tir triple) marque un coup pour chaque « 4 », « 5 », ou « 6 » lancé.

9.5 APPLICATION DES PERTES

Pour chaque *coup* marqué par le tir Ennemi, une Unité de l'Arme visée est réduite de 1 en Valeur de Combat (le choix de l'Unité touchée revient au propriétaire).

Unités d'Elite : Toutes les Unités Allemandes et quelques Unités Blindées Alliées représentent l'Elite, avec une VC 2 par niveau. **Deux coups** au but sont nécessaires pour les réduire d'un niveau. Tous les coups sur les **Classes** d'Armes données doivent être appliqués si possible et le surplus de coups à la fin d'un Tour de Combat sont perdus.

Le Joueur possédant les Classes d'Arme peut selon ses désirs attribuer les coups aux différentes Unités individuelles (excepté les *coups* perdus s'il n'y a pas d'autre alternative).

Dès que des *coups* sont reçus, le Joueur possédant alloue **provisoirement** les Unités de la Classe visées, puis finalise son action après que tous les tirs Ennemis soient achevés. Des coups Simples répartis sur les Unités d'Elite sont indiqués en Tournant l'Unité de 45°.

Si lors d'un Tour de Combat les coups infligés sont suffisants pour éliminer toutes les Unités d'une Arme ciblée, elles sont alors retirées du jeu ce qui peut affecter le ciblage postérieur du Feu Ennemi.

9.52 DOUBLE DÉFENSE

La Double Défense s'applique aux Défenseurs se situant dans un Champ de Mines. Des coups marqués sur des Champ de Mines de Défense sont considérés comme à *demi réussi*, et elle exige *deux ½ réussites* pour infliger une perte de 1 en Valeur de Combat.

Exception : *Les tirs d'Artillerie ne sont pas affectés par des Champs de Mines et les coups touchent entièrement.*

Quant aux *Unités d'Elite*, les $\frac{1}{2}$ réussites sont provisoirement assignées aux Unités de l'Arme visée. À la fin d'un Tour de Combat, le surplus des $\frac{1}{2}$ réussites sur une Arme ciblée est perdu.

Le Tir d'Unité

Une Unité doit faire feu de toute sa Valeur de Combat simultanément vers une Arme ciblée, et ne peut pas changer de cible durant ce Tour de Combat, même si toutes les Unités de l'Arme ciblée sont éliminées.

Exemple du Tir d'Unité

Une Unité Blindée de Valeur de Combat 6 contre une Infanterie Ennemie (aucune Unité Blindée Ennemie) à une efficacité de Tir du Double Feu (DF).

Un lancé de dé de 4, 5, 1, 6, 3, 3 marque deux coups.

Exemple de Tir sur Unité à deux dés

Une Unité d'Infanterie de Valeur de Combat 3 défendant une Forteresse fait rouler 6 dés (3x2) lors du Tir Défensif.

La Puissance de Feu demeure la même (par exemple, SF en visant l'Infanterie Ennemie).

Artillerie visée

L'Artillerie peut seulement être visée par l'Artillerie Ennemie, à moins qu'aucune autre classe d'Unité Amie ne soit présente dans la Bataille (des Unités Perturbées sont ignorées lors du ciblage d'objectifs).

L'Artillerie qui n'est supportée par n'importe quelle autre classe d'Arme est extrêmement vulnérable. Toutes les Unités tirent, excepté l'Artillerie, sur l'Artillerie Ennemie sans support, avec un Feu Triple.

Exemple de Puissance de Feu

Si un Blindé Ennemi est présent dans une Bataille, une Unité Blindée doit le viser en Feu Simple (SF).

Cependant, quand aucun Blindé Ennemi n'est présent, la même Unité Blindée peut faire feu sur l'Infanterie Ennemie en Feu Double (DF).

En appliquant les « $\frac{1}{2}$ Pertes »

Quand toutes les Unités d'une classe ciblée font partie de l'Elite, les coups « impairs » en trop à la fin d'un Tour de Combat seront perdus.

Par exemple, si tous les Blindés de l'Axe impliqués dans une Bataille font partie de l'Elite, et que les Alliés marquent 3 coups contre les Blindés Ennemis dans un Tour de Combat. Deux coups sont appliqués pour réduire une Unité Blindée Allemande d'un niveau et le coup en trop est perdu.

Le même principe s'applique aux Unités avec la Double Défense dans un Champ de Mines.

Application des pertes aux Groupes Mélangés

Quand une Classe visée est un mélange d'Elite et d'Unités Normales, tous les coups doivent être appliqués.

Exemple : Trois coups de Blindés sont marqués lors d'un Tour de Combat lorsqu'un Blindé Elite et Normal sont visés. Soit 2 coups sont appliqués contre un Blindé Elite et

1 coup contre le Blindé Normal, ou alors les 3 coups sont appliqués à l'encontre du Blindé Normal.

Les Joueurs devraient appliquer des coups provisoirement.

Par exemple, une Unité d'une Valeur de Combat 1 touchée par le Tir Ennemi ne devrait pas être enlevée du jeu jusqu'à la fin du Tour de Combat puisque le 2ème coup qui suit doit être à son tour appliqué contre une Unité d'Elite de double niveau.

10.0 RETRAITES

Le Désengagement (7.2) de toutes les Unités à partir d'un Hexagone de Bataille est une Retraite Complète (10.3). Si une partie des Unités, mais pas toutes, désengagent cela donne une Retraite Partielle (10.4). Des Unités qui désengagent sont **toujours** Perturbées (11.0).

Les Retraites volontaires peuvent se produire en refusant la Bataille (10.2) par Mouvement de Groupe en Retraite, ou par un Groupement ou Regroupement lors d'un Tour de Joueur (par Mouvement de Retraite y compris durant un PASSAGE DE TOUR). Involontairement les Retraites se produisent (par Mouvement de Retraite) quand des Unités Perturbées sont en Déroute (11.3).

Important : *Les Unités Perturbées (11.0) ne peuvent pas se déplacer (excepté pour la Déroute) et sont donc exemptes de toutes les règles de Retraite.*

10.1 ITINÉRAIRES DE RETRAITE

Les Unités peuvent **seulement** Désengager à travers un Côté de l'Hexagone de Bataille **Ami** (8.1) vers des Hexagones amicaux ou vides, jamais directement dans un Hexagone *Ennemi* ou de *Bataille*. Elles peuvent alors continuer de se déplacer en tant qu'Unités Normales, mais **ne peuvent plus** réengager durant ce Tour du Joueur.

Les Unités **forcées** à désengager mais qui sont incapables de le faire sont ainsi **éliminées**.

10.2 REFUSER LA BATAILLE

Juste après **tout** Mouvement Ennemi, le Joueur passif peut *Refuser la Bataille* en appliquant une Retraite à toutes les Unités de chaque Groupe attaqué (8.2) par Mouvement de Retraite (5.3). Les Mouvement de Regroupement ou les Retraites Partielles afin de refuser la Bataille ne sont pas permis. Comme d'habitude, les Unités en Retraite sont sujettes au Feu de Poursuite et deviennent Perturbées. En refusant la Bataille, les Unités ne sont pas révélées.

10.3 RETRAITES COMPLETES

Le Joueur Actif peut volontairement appliquer une Retraite à **toutes les Unités** des Batailles en cours grâce à un Mouvement de Groupement ou de Regroupement (y compris par Mouvement de Retraite 5.3). Les Groupes en Retraite sont sujets au Feu de Poursuite (10.5) et deviennent perturbés (11.0).

10.4 RETRAITES PARTIELLES

Les Retraites Partielles impliquent de désengager **quelques unes mais pas toutes** les Unités lors d'une Bataille.

Des Retraites Partielles ne peuvent **jamais** être faites par Mouvement de Retraite : elles exigent l'utilisation d'une Carte de Ravitaillement. Les Retraites Partielles **peuvent** éviter le Feu de Poursuite.

Après l'exécution de tout autre Mouvement, tourner les Unités désengagées vers la droite. Toutes les Unités **non Perturbées** demeurant dans la Bataille représentent l'*Arrière-garde*. L'*Arrière-garde* doit survivre à un Tour de *Combat de Sonde* pour protéger les Unités désengagées suite au Feu de Poursuite.

Important : *Quand vous lancez dans une Retraite Partielle, vous ne pouvez pas initier le Combat dans cette Bataille durant le même Tour du Joueur.*

10.41 COMBAT DE SONDE

Avant que des Unités fassent réellement une Retraite Partielle, le Joueur Passif peut provoquer un *Tour de Combat de Sonde* (aucune dépense de Carte de Ravitaillement n'est requise).

Dans un Combat de Sonde, les rôles Offensifs / Défensifs sont **inversés** : d'abord les Unités de l'*Arrière-garde* du **Joueur Actif** tirent un Feu Défensif, ensuite c'est au Joueur Passif de lancer un Feu Offensif (voir la barre latérale).

Si **toutes** les Unités de l'*Arrière-garde* Ennemie sont éliminées, les Unités de sondage qui n'ont pas tiré peuvent immédiatement conduire le Feu de Poursuite (10.5) contre les Unités **désengagées placées à Droite** (traitées en tant que Groupe). Les Unités Survivantes reprennent alors leur Mouvement de Désengagement. Si le Joueur Passif décline le Combat de Sonde ou que l'*Arrière-garde* ne **soit pas éliminée** par ça, les Unités de Désengagement ne sont pas exposées à un Feu de Poursuite (10.5).

10.5 LE FEU DE POURSUITE

Les Groupes qui font une Retraite pour n'importe quelle raison doivent subir un *Feu de Poursuite*. La Puissance du Feu de Poursuite est basée sur la **vitesse** de l'Unité.

Le Joueur qui fait une Retraite annonce la vitesse de son Unité **la plus lente** faisant la Retraite. Le Joueur Poursuivant lance **un dé** pour chaque Unité d'égale vitesse dans [l'ancien] Hexagone de Bataille, et deux dés pour chaque Unité **les plus rapides**. Les Unités les plus lentes ne poursuivent pas.

Un coup est marqué pour chaque 4, 5, ou 6 lors du lancer de dé. Le Joueur en Retraite doit immédiatement appliquer les pertes à toutes les Unités en Retraite comme désiré en 9.5.

Refuser la Procédure de Bataille

1) *Le Joueur passif annonce son intention de refuser la Bataille, laissant les Unités placées en Haut à Droite de l'Hexagone de Bataille (Non Révélées).*

2) *Le Joueur Actif conduit le Feu de Poursuite contre des Unités en Retraite, économisant le Feu pour des Déroutes comme désiré. Les Unités Poursuivantes ne sont pas révélées non plus.*

3) *Le Joueur Passif déplacent ses Unités survivantes grâce à un Mouvement de Groupe en Retraite.*

4) *Chaque Unité Perturbée qui reste dans un Hexagone de Retraite sont en Déroute (11.3) et sujette au Feu de Poursuite par les Unités qui n'ont pas encore fait feu.*

Procédure d'une Retraite Complète

1) Le Joueur Actif déplace toutes les autres Unités, annonce la Retraite et tourne les Unités qui Désengagent en Haut à Droite dans l'Hexagone de Bataille.

2) le Joueur Passif mène le Feu de Poursuite contre les Unités en Retrait.

3) Le Joueur Actif déplace les Unités en Retraite Survivantes selon les Mouvements de Groupement ou Regroupement en cours.

4) Toutes les Unités Perturbées demeurant dans l'Hexagone de Retraite sont en Déroute (11.3) et sujettes au Feu de Poursuite par les Unités qui n'ont pas encore tiré.

Procédé partiel de Retraite

1) Le Joueur Actif déplace toutes les autres Unités, annonce la Retraite Partielle et désengage les Unités et les place en haut à droite dans l'Hexagone de Bataille.

2) Le Joueur Passif peut provoquer le Combat de Sonde. Si on élimine l'Arrière-garde par Combat de Sonde, la Retraite Partielle devient une Retraite Complète. Continuez la procédure de Retraite ci-dessus, commençant par 2).

Rôles inversés dans le Combat de Sonde

Si les Unités d'Arrière-garde sont les Défenseurs d'Origine, elles reçoivent les Bénéfices complets des défenses de Forteresse et/ou de Champ de Mines, alors que les Unités de Sonde n'y ont pas droit.

Fausse Poursuite

Le Feu de Poursuite pour quelques Unités peut être retenu pour déguiser la nature du Groupe. Ou, parce que chaque Unité ne peut faire feu qu'une seule fois, un Joueur peut se réserver un tir à partir de quelques Unités de Poursuite contre les Unités Ennemies Perturbées par Ennemi sur le point d'être en Déroute.

Le Feu de Poursuite lors d'une Phase de Combat

Le Feu de Poursuite peut se produire durant une Phase de Combat lorsque des Unités Perturbées dans un Hexagone de Bataille sont en Déroute après l'élimination de toutes les Unités de Soutien Amies. Seules les Unités qui n'ont pas encore fait feu dans ce Combat peuvent conduire le Feu de Poursuite.

11.0 PERTURBATION

Les Unités deviennent Perturbées si elles :

- Se Désengagent d'une Bataille (7.2),
- Refusent une Bataille (10.2),
- Sont Non Ravitaillées (12.1) durant les Contrôles de Ravitaillement Initiaux et Finaux, ou
- Échouent une Marche Forcée (6.4).

Pour indiquer le Statut de Perturbées, tournez les Unités **face cachée** sur la Carte (Pion en arrière vers le propriétaire pour préserver la Valeur de Combat).

Les Unités peuvent demeurer Perturbées indéfiniment, mais sont éliminées si elles ne sont pas ravitaillées (12.1) à la fin d'un Mois.

11.1 EFFETS D'UNE PERTURBATION

La Perturbation est provisoire, mais les effets sont graves. Les Unités Perturbées ne peuvent pas :

- Bouger (excepté en cas de Déroute)
- Empêcher le Mouvement Ennemi (elles sont en Déroute immédiatement si elles sont attaquées)
- Faire Feu ou absorber les coups lors d'un Combat
- Faire partie d'une Ligne Amie de Ravitaillements
- Bloquer les Lignes de Ravitaillement Ennemies
- Se Redéployer ou revenir à la Base durant le Renforcement (voir 16.5)

11.11 UNITÉS PERTURBÉES EN PLEINE BATAILLE

Les Unités Perturbées qui sont engagées sont immédiatement en Déroute (11.3) à moins qu'elles soient protégées par des Unités Amies **Non Perturbées** situées dans le même Hexagone.

Même si elles sont protégées, les Unités Perturbées ne prennent aucune part dans les Batailles (placez-les **face cachée** derrière les Lignes de Bataille),

Les Unités Perturbées ne peuvent pas récupérer tant que les Unités Ennemies demeurent dans l'Hexagone, mais peuvent le faire dès que la Bataille est gagnée (plus Aucune Unité Ennemie dans l'Hexagone).

Les Unités Perturbées sont immédiatement en Déroute une fois que ne demeurent plus aucune Unité de *Soutien*.

11.2 RÉTABLISSEMENT D'UNE PERTURBATION

Les Unités Perturbées *Récupèrent* durant le Contrôle Initial de Ravitaillement d'un Tour Ami des Joueurs, à condition qu'elles :

- Ne se trouvent pas dans un Hexagone de Bataille,
- Aient une Ligne de Ravitaillement, et
- Ont dépensé un Tour **complet** du Joueur Ennemi (c.-à-d., elles ne récupéreront pas si elles avaient refusé la Bataille ou si elles étaient en Déroute au Tour Ennemi précédent).

11.3 DÉROUTE

Des Unités Perturbées dans un Hexagone de Bataille sans Unité de Soutien Amies Non Perturbées sont en *Déroute*. Ceci peut se produire si :

- Des Unités Perturbées et isolées sont attaquées (c.-à-d., non Protégées).
- Les Unités Perturbées deviennent isolées dans un Hexagone de Bataille après que toutes les Unités de Soutien Amies se Désengagent ou soient éliminées.

Quand une Déroute se produit, ses effets (ci-dessous) sont résolus immédiatement, interrompant l'écoulement normal du jeu.

Toutes les Unités en Déroute doivent (dans l'ordre) :

- Perdre un **niveau** d'*Attrition de Déroute*
- Subir le Feu de Poursuite (10.5)
- Faire une Retraite via un Mouvement de Groupe en Retraite, et elles sont **éliminées** si elles sont incapables de la faire)
- Devenir Perturbées à nouveau

11.4 DEPASSEMENT

Les Unités Perturbées sont immédiatement en Déroute une fois qu'elles sont attaquées dans un Hexagone (c.-à-d., aucune Unité de Soutien) et par conséquent ne peuvent pas sérieusement empêcher le Mouvement Ennemi.

Bien qu'une Unité d'Attaque isolée peut mettre en Déroute un Groupe Ennemi perturbé, le Joueur Actif peut choisir d'Attaquer avec de multiples Unités afin d'augmenter son Feu de Poursuite (retardant la résolution de Déroute afin d'ajouter plus d'Attaquants dans l'Hexagone).

Toutes les Unités d'Attaque doivent **s'arrêter** dans l'Hexagone attaqué (l'Attaque d'un "Côté de l'Hexagone" limite l'Approvisionnement), ne se déplaçant pas plus loin durant ce Tour.

Cependant, après résolution de la Déroute, le Joueur Actif peut encore autoriser des Unités à se déplacer (en tant qu'éléments du Mouvement de Groupement ou de Regroupement déjà en cours), mais jusqu'ici immobiles. Ces Unités sont alors déplacées pour accomplir le(s) Mouvement(s), incluant **la traversée** de l'Hexagone à l'instant attaqué (et maintenant l'évacuation des Unités Ennemies).

Ce processus terminé se nomme *Dépassement* d'un Hexagone contenant les Unités Ennemies Perturbées.

Les Dépassements multiples peuvent se produire dans un même Tour du Joueur.

Unités Perturbées durant les Tours Ennemis

*Les Unités devenues Perturbées peuvent seulement récupérer après la dépense d'un Tour **entier** du Joueur Ennemi Perturbé.*

*Ceci signifie que les Unités devenues Perturbées **lors** d'un Tour Ennemi de Joueur (par Refus de Bataille ou Déroute) restent Perturbées jusqu'au prochain Tour du Joueur Ami **et** le prochain Tour du Joueur Ennemi, devenant capables de récupérer seulement au **deuxième** Tour du Joueur Ami après Perturbation.*

Déroutes

Les Déroutes doivent être faites par le Joueur Passif quand des Unités Perturbées non soutenues sont engagées (11.11).

Les Déroutes se produisent également au Tour du Joueur Actif lorsque l'Arrière-garde est éliminée lors d'une Retraite Partielle tout en protégeant les Unités Perturbées Amies.

Déroutes de Phase de Combat

Quand des Unités Perturbées sont en Déroute lors d'une Phase de Combat (due à l'élimination de toutes les Unités Protectrices dans le même Hexagone de Bataille), seules les Unités Ennemies qui n'ont pas encore fait feu dans ce Tour de Combat peuvent mener le Feu de Poursuite.

Déroutes Finales de Contrôle de Ravitaillement

*Si les Unités engagées dans la Bataille deviennent Perturbées en raison du manque de Ligne de Ravitaillement, elles sont **immédiatement éliminées**, puisque les Unités sans Ligne de Ravitaillement ne peuvent pas se retirer.*

Dépassements

Lors d'un TOUR OFFENSIF, les Unités des deux Groupes en mouvement peuvent participer à la mêmes Déroute et/ou Dépassement (puisque'elles partagent la même Phase de MOUVEMENT).

Procédure de dépassement

*1) Le Joueur Actif déplace une ou plusieurs Unités dans un Hexagone contenant **seulement** des Unités Perturbées par Ennemi, et annonce la Déroute.*

*2) Toutes les Unités Perturbées dans l'Hexagone attaqué perdent **un niveau** d'Attrition de Déroute.*

3) Le Joueur Actif entame le Feu de Poursuite (10.5) contre les Unités Perturbées.

4) Le Joueur Passif doit maintenant mettre en Retraite les Unités Survivantes via un Mouvement de Groupe en Retrait, si possible. Sinon, elles sont éliminées.

5) Le Joueur Actif déplace maintenant toutes les Unités Immobiles qui réunissent les conditions pour se déplacer en tant qu'éléments de Groupement / Regroupement toujours en cours incluant le Dépassement de l'Hexagone tout juste évacué par les Unités Ennemies en Déroute.

12.0 RAVITAILLEMENT

Les Unités dans le jeu sont *Ravitailées* ou *Non Ravitailées*, selon si elles ont ou pas une Ligne de Ravitaillement lors du dernier Contrôle Ami de Ravitaillement.

Pour être *Ravitailée*, une Unité doit pouvoir tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une Source Amie de Ravitaillement. C'est normalement la Base Amie, mais un nombre d'Unités limité peut également tracer des Lignes de Ravitaillement jusqu'à une Forteresse (13.0). Les Oasis ont également des possibilités très limitées de Ravitaillement (voir 15.1).

12.1 UNITÉS NON RAVITAILLÉES

Les Unités qui ne peuvent pas tracer une Ligne de Ravitaillement lors des Contrôles de Ravitaillement Amis sont appelées *Non Ravitailées*. Être Non Ravitailées ne cause aucun mal immédiat (à la différence de la Perturbation). Les Unités Non Ravitailées peuvent se déplacer, empêcher les Mouvements Ennemis, Engager ou Attaquer, Former ou Couper une Ligne de Ravitaillement, Capturer des Forteresses et des Bases, etc.

Cependant, les Unités jugées Non Ravitailées durant le Contrôle Initial de Ravitaillement et toujours Non Ravitailées lors du Ravitaillement Final deviennent Perturbées (11.0).

12.2 LIGNE DE RAVITAILLEMENT

Une *Ligne de Ravitaillement* est une Ligne continue d'Hexagones menant une Unité à une Source de Ravitaillement Amie.

Sources de Ravitaillement : La principale Source de Ravitaillement de chaque Camp est sa Base (EL Agheila ou Alexandrie), qui peut Ravitailler **n'importe quel nombre** d'Unités Amies.

Les Forteresses peuvent également agir en tant que Sources de Ravitaillement pour un **nombre limité** d'Unités (13.3). Les Oasis peuvent ravitailler **une Unité**, voir 15.1.

Des Lignes de Ravitaillement sont déterminées par **la position des Unités sur le Plateau** au moment du Contrôle de Ravitaillement. Elles peuvent avoir n'importe quelle longueur et être composées par des sections de Route et/ou des Chaînes de Ravitaillement d'Unités Amies. Les Unités peuvent avoir de multiples Lignes de Ravitaillement.

Les Lignes de Ravitaillement peuvent passer à travers des Hexagones Amis, des Hexagone vides, et des Hexagones de Bataille dans lequel le Camps Ami est le Défenseur (*Batailles Amies*). Elles ne peuvent pas passer par les Hexagones Ennemis, de Batailles Ennemies (Défenseur Ennemi), ou par des Côtés de l'Hexagone infranchissables.

12.3 ROUTE DE RAVITAILLEMENT

Les Routes Côtières forment normalement une Ligne de Ravitaillement pour les deux Camps. N'importe quel tronçon de la Route qui n'est pas bloqué par les Unités Ennemies est une Ligne de Ravitaillement valide. Une Ligne de Ravitaillement peut se composer de plusieurs tronçons droits de route reliés par une ou plusieurs Chaînes de Ravitaillement.

12.4 CHAÎNES DE RAVITAILLEMENT

En dehors de la Route, les Lignes de Ravitaillement doivent être composées de *Chaînes de Ravitaillement* qui sont des séries d'Unités Amies espacées, chacune d'une distance spécifique (Rayon de Ravitaillement) d'un autre membre de la Chaîne de Ravitaillement, et avec au moins une Unité du *Rayon de Ravitaillement* d'une Route ou d'une Forteresse Ravitaillée. La Chaîne de Ravitaillement varie avec la qualité de Route, ou son manque de qualité:

- **Voies** : 3 Hexagones (2 Hexagones intervenant)
- **Piste** : 2 Hexagones (1 Hexagone intervenant)
- **Aucune route** : chaque Hexagone (les Unités doivent être **adjacentes** via un terrain passable)
- Si différents types de Route sont employés, le Rayon de Ravitaillement s'applique de moins en moins loin.

Une Unité simple **peut** contribuer à plusieurs Chaînes de Ravitaillement. Les Unités engagées peuvent former des Chaînes de Ravitaillement mais les Unités Perturbées ne le peuvent pas.

12.5 RAVITAILLEMENT DURANT DES BATAILLES

Les deux Camps peuvent tracer des Lignes de Ravitaillement lors d'une Bataille. Les Lignes de Ravitaillement **dans** des Hexagone de Bataille doivent passer à travers un Côté de l'Hexagone de Bataille Ami. Les Côté de l'Hexagone de Bataille sont Amis pour le Camp qui l'a en dernier pénétré, et il Contrôle **instantanément** les changements. Les Côté de l'Hexagone non traversés par l'un ou l'autre Joueur sont Amis pour le Défenseur.

Le Défenseur peut tracer des Lignes de Ravitaillement **à travers** un Hexagone de Bataille. L'Attaquant peut seulement tracer des Lignes de Ravitaillement **dans** des Hexagones de Bataille à travers des Côté de l'Hexagones de Bataille Amis.

Commandos : Les Unités Non Ravitaillées ne peuvent pas rejoindre une Ligne de Ravitaillement (ou faire un "Côté de l'Hexagone" Ami) en entrant dans des Batailles via un "Côté de l'Hexagone" Ennemi. Si le "Côté de l'Hexagone" d'entrée reste à l'Ennemi **après** tout Mouvement, le Commando le signale avec une deuxième pièce de monnaie. Les « Commandos » restent derrière les Lignes Ennemies isolés du Ravitaillement Ami.

Les Commandos combattent normalement mais deviendront Perturbés lors du Contrôle Final de Ravitaillement), à moins que le Ravitaillement soit rétabli (par exemple, si la Bataille est gagnée).

Chaînes de Ravitaillement

Les Chaînes de Ravitaillement « ne projettent pas » d'Unité autour d'une zone, elles peuvent seulement relier une Unité Amie à la prochaine Unité via la Chaîne ou via la Route.

Les Unités Perturbées ne peuvent pas aider des Chaînes de Ravitaillement à former ou à bloquer des Lignes de Ravitaillement.

Une Chaîne de Ravitaillement ne peut pas être tracée à partir d'une Unité placée en arrière (par exemple, dans une boucle le long des Routes). Les Hexagones contenant seulement des Unités Perturbées sont considérés comme des Hexagones vides pour les besoins d'une Chaîne de Ravitaillement.

Ravitaillement d'Unité Perturbée

*Bien que les Unités Perturbées ne peuvent pas être employées pour **former** des Chaînes de Ravitaillement, elles peuvent **elles-mêmes** tracer des Lignes de Ravitaillement à toutes les Lignes de Ravitaillement dans le Rayon de Ravitaillement.*

Implications du Timing dans le Contrôle de Ravitaillement

*Les Unités **Non Ravitaillées** ne souffrent d'aucune pénalité immédiate, mais doivent faire partie d'une Ligne de Ravitaillement (ou d'une Forteresse/Oasis de Ravitaillement) lors du Contrôle Final de Ravitaillement pour éviter la Perturbation (11.0). L'établissement d'une Ligne de Ravitaillement Provisoire durant le Tour ne sauvera pas une Unité Non Ravitaillées de la Perturbation, il doit y avoir une Ligne de Ravitaillement lors du Contrôle Final de Ravitaillement.*

*Par conséquent, les Unités ravitaillées peuvent interdire les Lignes de Ravitaillement Ennemies en se déplaçant à un endroit Non Ravitaillé et profondément encre dans les lignes arrières de l'Ennemi sans mauvais effet immédiat (ayant été Ravitaillé lors du Contrôle de Ravitaillement Initial). Même si elles restent Non Ravitaillées, ces Unités ne deviendront pas Perturbées jusqu'à la fin de leur **prochain** Tour Ami des Joueurs.*

*Mais entre-temps, des Unités Ennemies qui deviennent Non Ravitaillées ont comme conséquence que la plupart sont immédiatement menacées de Perturbation. Pour éviter la Perturbation, elles doivent récupérer une Ligne de Ravitaillement vers la fin de **leur** Tour de Joueur, qui vient **en premier**.*

*Notez que les Unités peuvent se déplacer dans des endroits Non Ravitaillés lors d'un Tour de Joueur, et revenir à un endroit Ravitaillé lors du prochain Tour, **sans** devenir Perturbées.*

*Les Unités Non Ravitaillées et **Perturbées** qui échouent lors d'un Contrôle Final de Ravitaillement ne souffrent d'aucun effet additionnel. Les Unités qui sont toujours Non Ravitaillées alors qu'un Mois de Jeu est passé sont éliminées et retirées du jeu.*

12.6 RESEAUX DE RAVITAILLEMENT

La somme de toutes les Lignes de Ravitaillement Amies se nomme le *Réseau de Ravitaillement*. Quand une Unité a plusieurs Lignes de Ravitaillement valides, toutes contribuent au Réseau de Ravitaillement Ami.

Il est entièrement possible à un Hexagone de faire partie de Réseaux de Ravitaillement appartenant aux deux Joueurs simultanément. Les Réseaux de Ravitaillement opposés peuvent se recouvrir sans affecter l'un ou l'autre Camps.

12.7 CONTRÔLES DE RAVITAILLEMENT

• CONTRÔLE INITIAL DE RAVITAILLEMENT :

- Vérifiez les Lignes de Ravitaillement valides.
- Déterminez les Hexagones de Bataille Amis et de Côté de l'Hexagones de Bataille Amis. Vérifiez le Statut de Ravitaillement des Unités Amies.
- Placez les marqueurs de pièce de monnaie sur les Unités Non Ravitaillées et enlevez les marqueurs des Unités Ravitaillées.
- Marquez les Unités Ravitaillées de Forteresse avec un marqueur différent de la pièce de monnaie.
- Rétablissement d'une Perturbation :
- Les Unités Perturbées Amies qui ont dépensé un **Tour Ennemi complet** mais sont maintenant Ravitaillées et Désengagées reviennent à la normale, état Non Perturbées (tournez en haut à droite).

• CONTRÔLE FINAL DE RAVITAILLEMENT :

- Vérifiez les Lignes de Ravitaillement valides.
- Déterminez les Hexagones amicaux de Bataille et les Côté de l'Hexagones de Bataille. Vérifiez les Statuts de Ravitaillement des Unités Amies.
- Retirez les marqueurs en forme de pièce de monnaie de toutes les Unités maintenant Ravitaillées.
- Perturbes toutes les Unités marquées Non Ravitaillées temps qu'elles n'ont toujours aucune Ligne de Ravitaillement.
- Les Unités nouvellement Perturbées dans des Hexagones de Bataille sont immédiatement en Déroute en dehors des Unités de Soutien Amies.

Note : *Une Unité Non Ravitaillée faisant partie d'une Ligne de Ravitaillement est temporairement rétablie durant le Tour ne la sauvera pas de la Perturbation si elle est Non Ravitaillée lors du Contrôle Final de Ravitaillement.*

• RENFORCEMENT DU CONTRÔLE DE RAVITAILLEMENT :

- Vérifiez les Lignes de Ravitaillement valides.

Déterminez le Réseau de Ravitaillement de chaque Joueur : ceux-ci restent sans effet sans changer durant tout le Renforcement.

- Déterminez le Statut de Ravitaillement de toutes les Unités des deux Camps.
- Éliminez toutes les Unités Non Ravitaillées.
- Enlevez les marqueurs en forme de pièce de monnaie pour ces Unités maintenant Ravitaillées.
- Récupérez toutes les Unités Ravitaillées, les Unités Désengagées et Perturbées (tournez en haut à droite).

Deux exemples de Ravitaillement supplémentaires:

A) Une Unité de Reconnaissance Alliée se déplace derrière la Ligne de l'Axe et coupe la Route de Gazala, isolant toutes les forces de l'Axe à l'Est. Durant son prochain Tour, le Joueur de l'Axe déplace des Unités à Mechili et à BIR Harmat.

Ces Mouvements rétablissent la Route Est de BIR Harmat comme Source de Ravitaillement de l'Axe parce qu'une Chaîne de Ravitaillement existe autour du blocage de l'Unité à Gazala.

L'Unité à BIR Harmat enchaîne trois Hexagones le long de la Piste de l'Unité à Mechili qui enchaînes deux Hexagones le long du Sentier jusqu'à la Route de Ravitaillement à Derna. Aucune Unité enchaînant n'est exigée à Derna.

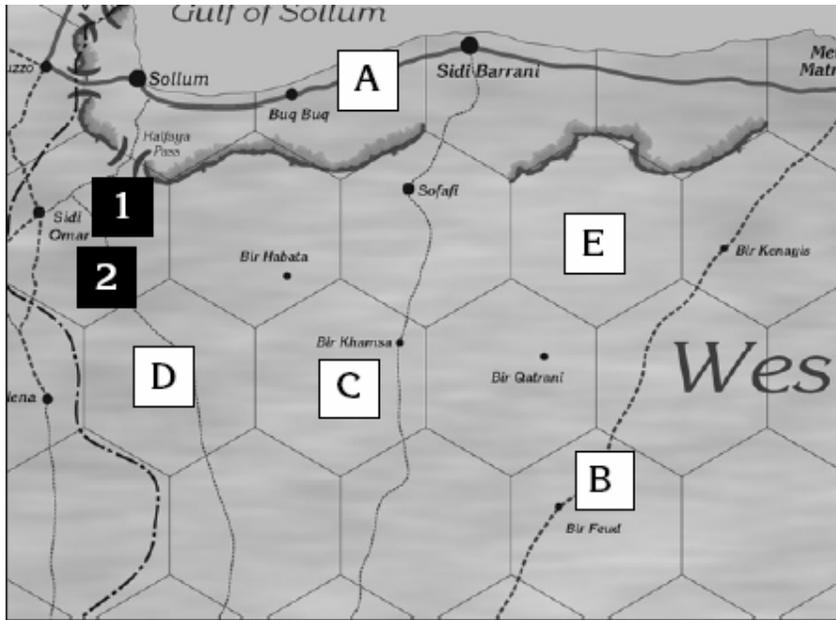
B) Les Unités Alliées s'étendent à Benghazi après que les Forces Principales de l'Axe ont progressé loin à l'Est. Le Joueur de l'Axe a quelques Unités dans l'Hexagone de Benghazi, qui attaquent la Forteresse.

En tant qu'Attaquant, le Joueur de l'Axe ne peut pas tracer de Ravitaillement à travers l'Hexagone de Benghazi pour bloquer la route à ce point.

Une Unité de l'Axe à Er Rejima, rétablirait la Route Est partant de là vers une Source de Ravitaillement de l'Axe en créant une Chaîne de Ravitaillement autour de Benghazi.

L'Unité à Er Regima peut enchaîner deux Hexagones le long du Sentier/Piste jusqu'à la Route de Ravitaillement à Ghemines. Aucune Unité d'Enchaînement n'est nécessaire à Ghemines.

EXEMPLE DE RAVITAILLEMENT



Alexandrie se situe à l'Est de la Carte. L'Unité alliée [A] est Ravitaillée le long de la Route côtière. L'Unité [B] est Ravitaillée le long de la Piste (3 Hexagones) jusqu'à Mersa Matruh sur la Route côtière. D'autres Unités (non désignées sur la Carte) localisées sur trois Hexagone encore plus au Sud de l'Oasis de Siwa traceraient une Ligne de Ravitaillement à travers [B], bien que l'une d'entre elles fait partie du Ravitaillement de l'Oasis de toute façon. L'Unité [C] est Ravitaillée le long d'un Sentier (2 Hexagones) à Sidi Barrani sur la Route côtière. L'Unité [D] est Ravitaillée parce qu'elle est à côté de [C].

L'Unité [E] est Non Ravitaillée. Elle est située en plein désert et elle n'est pas à côté d'une Unité Ravitaillée. Bien qu'elle soit à côté de la Route côtière (qui est habituellement suffisante pour tracer une Ligne de Ravitaillement), on ne lui permet pas de tracer une Ligne de Ravitaillement par la Crête infranchissable située au nord.

Si l'Unité de l'Axe [1] se déplacerait vers l'Est de deux Hexagones et occuperait Sofafi, les Unités Alliées [C] et [D] seraient Non Ravitaillées lors du début du prochain Tour Allié. L'Unité de l'Axe [2] doit demeurer à Sidi Omar pour empêcher l'Unité Alliée [D] de Ravitailler via Sollum. Les Unités Alliées [C] et [D] devraient établir de nouvelles Lignes de Ravitaillement lors de ce Tour afin d'éviter la Perturbation.

13.0 FORTERESSES



Benghazi, Tobruk, et Bardia sont des Forteresses.

Des règles Spéciales s'appliquent lors des Combats et des Ravitaillements dans des Forteresses.

Les Forteresses agissent également en tant que Ports et Source de Ravitaillement pour le Camp qui les Contrôle.

13.1 CONTRÔLE DE FORTERESSE

Des Forteresses sont Initialement *contrôlées* selon le Déploiement Initial dans les régions donné au début du Scénario.

Le Contrôle d'une Forteresse change seulement par la Capture d'une Forteresse (voir 13.4).

Une Forteresse inoccupée est Amie pour le dernier propriétaire. C'est toujours un Hexagone vide et ne peut pas bloquer des Lignes de Ravitaillement.

13.2 BATAILLES DE FORTERESSE

Défense à Double Dés : Dans une Forteresse, les Unités de Défense (excepté des Unités de Blindés) font un Feu Défensif à l'aide de Deux Dés. Cet avantage est perdu si l'initiative du Combat vient au Défenseur.

Combat obligatoire : Lors d'une Bataille de Forteresse, l'Attaquant **doit** initier le Combat durant son propre Tour de Jeu.
(Le Combat est facultatif pour le Défenseur).

Exception : Le Combat de Forteresse n'est pas obligatoire durant le Combat d'Attaque Eclair

13.3 RAVITAILLEMENT DE FORTERESSE

Capacité de Ravitaillement de Forteresse. Une Forteresse sans Ligne Terrestre de Ravitaillement à la Base est *isolée*. Une *Forteresse isolée* peut être employée comme Source de Ravitaillement pour un nombre limité d'Unités Amies égales à sa *Capacité Portuaire* (les numéros à l'intérieur des Hexagones). Les Alliés emploient la **pleine** Capacité Portuaire désignée. Pour l'Axe, la Capacité Portuaire est la **moitié** de ce nombre, arrondi vers le **bas**.

Exemple : *La Capacité Portuaire de Tobruk est de cinq (5) pour les Unités Alliés ou de deux (2) pour les Unités de l'Axe.*

Durant chaque Contrôle Initial de Ravitaillement, le Joueur Actif peut désigner la capacité disponible de Ravitaillement de Forteresse. Les Unités **à l'intérieur** de la Forteresse reçoivent en priorité le Ravitaillement de Forteresse. D'autres Unités qui peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à la Forteresse peuvent être désignées la capacité disponible en excès, mais les Unités **les plus proches de la Forteresse** reçoivent la priorité pour le Ravitaillement de Forteresse. Marquez les Unités désignées au Ravitaillement de Forteresse avec des pièces de monnaie.

Les Unités désignées au Ravitaillement de Forteresse doivent utiliser la Forteresse en tant que Source de Ravitaillement durant tout ce Tour de Jeu : il ne peut pas être annulé ou reporté sur autre Unité (mais peut être attribué à nouveau à différentes Unités au Tour suivant).

Les Unités utilisant le Ravitaillement de Forteresse peuvent **seulement** tracer des Lignes de Ravitaillement (et des Routes de Retraite) à l'arrière de la Forteresse.

De même, les Forces Amies de Ravitaillement non désignées dans le Ravitaillement de Forteresse ne peuvent pas tracer des Lignes de Ravitaillement ou faire une Retraite vers la Forteresse (même si elle est située dans le même Hexagone que les Unités désignées pour le Ravitaillement de Forteresse).

Si la pleine Capacité de Ravitaillement d'une Forteresse n'est pas utilisée dans le Contrôle Initial de Ravitaillement, les Unités additionnelles peuvent être désignées pour le Ravitaillement de Forteresse lors du Contrôle Final de Ravitaillement (dans les limites de leur capacité).

13.4 CAPTURE DE FORTERESSE

Le Contrôle de Forteresse change seulement quand les Unités Ennemies **Non Perturbées** ont une occupation unique à la fin du Tour. Le dépassement par une Forteresse durant le Mouvement n'est pas suffisant.

Ravitaillement capturé : Si une Forteresse a changé de mains durant un Mois de jeu, le nouveau propriétaire reçoit des Cartes de Ravitaillement Bonus lors du Renforcement suivant.

Le nombre de Cartes attribuées est égal à la Capacité Portuaire **Ennemie**

Exemple : *Le Joueur de l'Axe reçoit deux (2) Cartes de Ravitaillement en Bonus pour la Capture de Benghazi, mais le Joueur Allié n'en aurait reçu qu'une (1).*

Le Ravitaillement Capturé n'est jamais attribué plus d'une fois par Mois pour chaque Forteresse.

13.5 FORTERESSES ASSIÉGÉES

Une Forteresse est assiégée si n'importe quel Hexagone adjacent à elle contient des Unités Ennemies (c'est un Hexagone Ennemi ou un Hexagone de Bataille).

Assiéger une Forteresse affecte le Coût du Redéploiement par Mer (16.53).

Assiéger Tobruk peut être important pour la Victoire (17.0).

Combat de Forteresse lors d'un Passage de Tours

*Si l'Attaquant lors d'une Bataille de Forteresse passe son Tour (par exemple, en raison du manque de Ravitaillement), les Attaquants de la Forteresse **doivent** désengager par un Mouvement de Retraite, sujet à toutes les règles de Dégagement et de Retraite. S'ils sont incapables de faire un Mouvement de Retraite durant le Passage de Tour, les Attaquants de Forteresse sont en Déroute.*

Ravitaillement capturé

Si une Forteresse est capturée mais reprise par le propriétaire original lors du même Mois, aucun Ravitaillement Bonus n'est attribué.

Si le Ravitaillement est capturé, repris et capturé encore, tout ça durant le même Mois, le ravisseur reçoit le Ravitaillement Bonus juste une fois.

Exemple de Désignation de Ravitaillement de Forteresse lors d'un Contrôle Final de Ravitaillement

Le Joueur Allié commence son Tour avec deux Unités traçant le Ravitaillement jusqu'à Tobruk (capacité 5), et a quatre Unités incapables de tracer une Ligne de Ravitaillement vers la Base. Si ces quatre Unités se déplacent de sorte que, à la fin du Tour, elles puissent tracer le Ravitaillement jusqu'à Tobruk, alors trois de ces Unités seront Ravitaillées, et seulement une deviendra Perturbée (celle avec la Ligne la plus longue de Ravitaillement à partir de la Forteresse ; Si Unités à égale distance, l'Allié choisit l' Unité perturbée).

Cependant, les Joueurs ne peuvent pas délibérément retenir le Ravitaillement à partir d'Unités à l'intérieur de la Forteresse. Dans l'exemple ci-dessous, les Alliés ne peuvent pas laisser une de leurs deux Unités Non Ravitaillée dans Tobruk lors du

CONTRÔLE INITIAL DE RAVITAILLEMENT, afin de Ravitailler chacune des quatre autres Unités lors du Contrôle Final.

Port Capacity	Axis	Allies
<i>El Agheila</i>	no limit	n/a
<i>Alexandria</i>	n/a	no limit
<i>Tobruk</i>	2	5
<i>Bardia</i>	1	2
<i>Benghazi</i>	1	2

Assaut de Forteresse

Les Unités Non Blindées attaquées dans une Forteresse via un Assaut auraient le Feu Défensif avec Quatre Dés (4), et les Unités blindées auraient le Feu Défensif avec Deux Dés (2).

14.0 CHAMPS DE MINES

Lors du Renforcement, des Champs de Mines peuvent être secrètement construits dans des Hexagone **Non Engagés** dans un Réseau de Ravitaillement (12.6).

Les Champs de Mines sont impartiaux et peuvent être employés par les Forces Ennemies qui les capturent.

14.1 CONSTRUCTION DE CHAMPS DE MINES

Pour construire un Champ de Mines durant un Renforcement, notez secrètement l'endroit désiré sur la **Feuille d'Enregistrement de Jeu** (utilisez un nom de lieu ou une direction et une distance, par exemple, « EL Alamein SW1 »).

Le Renforcement d'un Champ de Mines coûte 15 BP'S, ainsi il peut être nécessaire d'épargner des BP'S pendant plusieurs Mois pour s'en offrir un.

14.2 EFFETS DES CHAMP DE MINES

Les Champs de Mines **Non Défendus** n'ont pas d'effet de Mouvement ou de Combat. Si pénétrés par les Unités Ennemies, ils doivent être révélés à la fin de la Phase de Mouvement.

Les Champs de Mines **Défendus** n'affectent pas le Mouvement mais exercent un effet principal sur le Combat. Les Champs de Mines ne sont pas révélés jusqu'à la fin de la Phase de Mouvement.

Dans des Hexagones de Champ de Mines, le Défenseur a la *Double Défense* (9.52), signifiant que le Feu Offensif des Unités Attaquantes ne frappent qu'à moitié.

Exception : *Le Tir d'Artillerie n'est pas affecté par les Champs de Mines et frappent complètement sur les Défenseurs.*

Cela prend **deux** $\frac{1}{2}$ *frappes* pour réduire une Unité de Défense d'une Valeur de Combat 1. Comme pour les Unités d'*Elite*, le surplus de $\frac{1}{2}$ *frappes* est perdu.

Exemple : *Quatre* (4) $\frac{1}{2}$ *frappes* sont requises pour réduire d'un niveau une Unité d'*Elite* défendant un Champ de Mines.

L'avantage défensif d'un Champ de Mines est **perdu** si le Défenseur initie le Combat (les Unités de Défense sont considérées comme s'étant déplacées hors de leurs « positions préparées » pour contre-Attaquer).

Dans ce cas, les deux Camps subissent des pertes normales lors d'un Combat.

15.0 OASIS



Jalo, Jarabub et Siwa sont des Oasis. Notez l'Hexagone déformé à Jalo et Siwa pour mentionner les Oasis sur la Carte.

15.1 RAVITAILLEMENT D'OASIS

Les Oasis ne peuvent pas agir en tant que Sources de Ravitaillement: les Unités en dehors des Oasis ne peuvent pas tracer un Ravitaillement jusqu'à elles (comme les Forteresses). Cependant, une Unité seule dans un Hexagone Oasis Ami est fournie.

Durant le Contrôle Initial de Ravitaillement, **une** Unité occupant chaque Oasis **doit** être désignée pour le Ravitaillement d'Oasis. Comme pour le Ravitaillement de Forteresse, ceci ne peut pas être annulé ou reporté sur une autre Unité durant ce Tour (à moins que cette Unité soit éliminée).

Les Unités se trouvant actuellement **dans** une Oasis reçoivent la priorité sur le Ravitaillement d'Oasis. Les Joueurs ne peuvent pas, par exemple, délibérément retenir le Ravitaillement d'Oasis à partir d'une Unité dans une Oasis lors du Contrôle Initial de Ravitaillement afin de l'appliquer à une Unité arrivant dans l'Oasis plus tard dans le même Tour.

Si aucune Unité n'était désignée pour le Ravitaillement de l'Oasis lors du Contrôle Initial de Ravitaillement, le Ravitaillement d'Oasis peut être assigné à une Unité se situant **dans** l'Oasis lors du Contrôle Final de Ravitaillement.

Lors de Batailles d'Oasis seule l'Unité de Défense reçoit le Ravitaillement d'Oasis ; les Unités Ennemies ont besoin d'une Ligne de Ravitaillement externe.

Les Unités occupant des Oasis peuvent former une partie d'une Chaîne de Ravitaillement comme en tant normal.

Unités d'Elite dans les Champs de Mines

Exemple : Une Unité d'Elite défendant dans un Hexagone de Champ de Mines perd un niveau après qu'elle ait pris un total de 4 coups. Ainsi, une telle Unité perdrait un niveau si elle prend un total de 1 frappe provenant de l'Artillerie et de 2 frappes provenant d'Unités d'autres Classes dans la même Phase de Combat.

16.0 RENFORCEMENT

Chaque Mois de jeu commence par un Renforcement (excepté le premier, qui est factorisé dans les conditions de départ).

Exception : *Le scénario de Gazala commence par un Renforcement modifié.*

Le Renforcement comprend les Phases suivantes, à suivre dans l'ordre:

AVANCER D'1 MOIS
CONTRÔLE DE RAVITAILLEMENT DE RENFORCEMENT
DÉTERMINATION DE BP
RENFORCEMENT DU 1^{ER} JOUEUR

Renforts

Dépense de BP

Remplacements et Redéploiements

Construction de Champ de Mines

Allouer les BP'S pour le Ravitaillement Supplémentaire

Réapprovisionnez (tirez toutes les Cartes immédiatement)

ReRavitaillement mensuel

Ravitaillement Supplémentaire (comme alloué ci-dessus)

Ravitaillement Bonus (capture de Forteresse)

DEUXIÈME RENFORCEMENT DE JOUEUR

(Répétez la procédure du Joueur 1)

16.1 MOIS ANTICIPÉ

Durant cette Phase, avancez le Marqueur de Tour au Mois suivant.

16.2 CONTRÔLE DU RAVITAILLEMENT

- Vérifiez les Lignes de Ravitaillement valides.

Déterminez le Réseau de Ravitaillement de chaque Joueur : ceux-ci s'appliquent **sans changement** durant tout le Renforcement.

- Déterminez le Statut de Ravitaillement de toutes les Unités des **deux Camps**.

- Éliminez toutes les Unités Non Ravitaillées.

- Retirez les marqueurs de pièce de monnaie des Unités qui sont actuellement Ravitaillées.

- Récupérez toutes les Unités Ravitaillées, Unités Perturbées Non Engagées (tournez en haut à droite).

16.3 DÉTERMINATION DES POINTS DE RENFORCEMENT (BP'S)

Chaque Joueur lance **deux** Dés (2d6).

(Exception : la Campagne 1940, chaque Joueur lance **un** Dé). Le total de chacun des quatre Dés est le nombre de *Points de Renforcement* reçus par **chaque** Joueur.

Exemple : si un Joueur fait « 9 » et l'autre Joueur fait « 7 ans », chaque Joueur reçoit 16 BP'S.

Le Joueur qui a fait le total **le plus faible** est le Joueur 1 pour le Renforcement. Si ex æquo, le Joueur Allié est le Joueur 1.

Chaque Joueur détermine le Total actuel de BP'S disponibles (nouveaux BP'S pour ce Mois plus ceux précédemment Epargnés) et enregistre ceci sur sa **Feuille d'Enregistrement de Jeu**.

16.4 RENFORTS

Les *Renforts* sont de nouvelles Unités qui arrivent durant un jeu. Ils arrivent dans la Base Amie durant le Renforcement à **aucun coût** en BP'S.

Toutes les Unités de Renfort arrivent lors d'un Mois prévu, comme indiqué sur leurs étiquettes, mais peut arriver un Mois de plus tôt (voir ci-dessous).

16.41 ARRIVÉE ANTICIPÉE

Les Unités de Renfort arrivent le Mois de jeu indiqué sur leur étiquette de comptage (2/3^{ème} chance) ou un Mois plus tôt (1/3^{ème} chance).

Toutes les Unités de Renfort programmées pour le Mois en cours et qui ne sont pas encore arrivées, débarquent au moment prévu et sont déployées dans la Base Amie.

Tous les Renfort programmés pour le Mois de jeu **suivant** sont examinés pour une *Arrivée Anticipée*. Le propriétaire roule un Dé pour chaque Unité dans ce Tour, en maintenant son identité cachée.

1-2 : Arrivée Anticipée. L'Unité arrive immédiatement dans la Base.

3-6 : Arrivée Programmée. Unité arrive lors du prochain Renforcement tel l'horaire prévu.

16.5 DÉPENSE BP'S

Des points de Renforcement peuvent être dépensés suivant l'ordre ci-dessous:

- Redéploiements
- Remplacements
- Champs de Mines
- Cartes Supplémentaires de Ravitaillement

Les Joueurs peuvent également Epargner jusqu'à un maximum de 20 BP'S pour une future dépense.

L'excédant de BP'S non dépensées est perdu.

Note : *Employez la Feuille d'Enregistrement de Jeu pour enregistrer vos **propres** dépenses de BP.*

Si les deux Joueurs sont d'accord, les dépenses adverses peuvent également être dépistées (voir la barre latérale).

Arrivée Anticipée : Les Premiers et Derniers Mois

*Des Unités ne peuvent **jamais** arriver de façon anticipée lors du premier ou du Mois dernier d'un Scénario.*

*Aucun Renforcement ne se produit durant le **premier** Mois de jeu.*

Les Unités ne peuvent pas arriver anticipativement lors du dernier Mois d'un Scénario car cela affecterait le comptage d'Unité pour la Victoire.

Exemple d'Arrivée Anticipative

Durant le Renforcement du Mois 2 (Mai 1941), chacun des quatre (4) Renforts Alliés du Mois 2 débarquent (aucun ne peut arriver anticipativement lors du premier Mois).

Les quatre (4) Renforts du Mois 3 de l'Axe sont alors chacun contrôlé en cas d'arrivée anticipative.

Renforts dans une Base Engagée

Si une Base est engagée, les Renforts ne peuvent pas arriver jusque là, mais doivent attendre à l'extérieur du Plateau de jeu près de la Base. Ils sont considérés comme un seul Groupe situé sur un Hexagone directement à l'Est / à l'Ouest de la Base Amie.

Au Tour suivant, ils peuvent seulement pénétrer dans la Base via un Mouvement normal de Groupe. Il n'y a aucune limite de "Côté de l'Hexagone" pour pénétrer dans la Base de ce secteur hors du Plateau de Jeu.

Feuille d'Enregistrement de Jeu

Durant le Renforcement, les Joueurs notent les BP'S reçues, disponibles, épuisées, et épargnées, et comment ces BP'S ont été dépensées lors des Redéploiements, des Renforcements, et des Cartes Supplémentaires de Ravitaillement.

□ Dépenses de BP Divulguées

Sur demande, vous devez divulguer à votre adversaire le nombre de :

- BP'S épargnées (des Mois précédents),
- Redéploiements / BP'S dépensés,
- Les Niveaux reconstruits / BP'S dépensés,
- BP'S dépensés pour le Ravitaillement Supplémentaire,
- BP'S dépensés pour des Champs de Mines (le lieu n'est pas divulgué).

Les Joueurs peuvent également enregistrer les niveaux Ennemies reconstruits sur leur Feuille d'Enregistrement de Jeu.

Si les pertes Ennemies ont été notées durant le jeu, cela aidera les deux Joueurs peuvent à se réconcilier et à prévenir des erreurs concernant la force de l'Unité et/ou des disputes.

16.51 REDÉPLOIEMENT

Durant le Renforcement, des Unités individuelles et **Non Perturbées** peuvent être déplacées par Redéploiements sans référence aux Groupes.

Un Redéploiement consiste au Mouvement d'une Unité sur deux Hexagones en plus de tous les Bonus de Route applicables (le Bonus Rommel **ne s'applique pas**). Chaque Redéploiement coûte 1 BP.

Exemple : *Pour 1 BP, n'importe quelle Unité peut Redéployer 6 Hexagones le long de la Route Côtière.*

Une Unité peut être Redéployée aussi souvent que désiré durant le Renforcement, tant qu'il y a assez de BP'S.

Les Unités étant redéployées doivent rester à **tout moment** dans le Réseau de Ravitaillement Ami (et ne peut pas pénétrer le Réseau de Ravitaillement Ennemi où les Réseaux de Ravitaillement se chevauchent).

Les Unités ne peuvent jamais se Redéployer dans ou à travers des Hexagones de Bataille. Les Unités peuvent se redéployer **hors** des Hexagones de Bataille si au moins une Unité Amie demeure derrière.

(Ce n'est **pas** un désengagement ou une Retraite Partielle et aucun effet nuisible ne s'applique).

16.52 RETOUR POUR SE REMETTRE EN ÉTAT

Au lieu de se Redéployer vers la Base, les Unités **Non Perturbées** peuvent se **Retourner pour une Remise en Etat à aucun coût** mais d'autre part elles deviennent indisponibles pour recevoir des Remplacements, **ou pour n'importe quel autre usage**, pour un Mois.

Les Unités ayant retournées à la Base afin de se Remettre en Etat doivent gagner par voie terre (pas par mer) le Réseau de Ravitaillement Ami. Le Joueur Actif devrait indiquer l'itinéraire.

Placez de telles Unités en dehors du Plateau de Jeu et à côté de la Base, (pion à l'arrière pour maintenir la Valeur de Combat actuelle). Au début du **prochain Renforcement**, les Unités Remises en Etat récupèrent (tournez en haut à droite et placez dans la Base), et peuvent alors recevoir des Remplacements et des Redéployer normalement. (Si la Base est engagée en ce moment, à traiter comme les Renforts).

16.53 REDÉPLOIEMENT PAR MER

Les Forteresses et les Bases sont également des *Ports*.

Les Unités peuvent redéployer par la Mer entre les Ports contrôlés (13.1).

Le Redéploiement de Mer coûte 1 BP par Unité, indépendamment de la distance, à condition que ni le Port de Départ ou le Port d'Arrivée ne soit *assiégés* (13.5).

Si **l'un ou l'autre** Port est assiégé, le Redéploiement par Mer coûte aux alliés 4 BP'S et est **interdit** pour l'Axe. Le Redéploiement par Mer entre **deux** Ports assiégés n'est jamais permis.

Le nombre maximum d'Embarquements/ de Débarquements d'Unité par Forteresse durant un RENFORCEMENT simple est limité à sa Capacité Portuaire (13.3).

Les Bases ont une Capacité Portuaire illimitée.

Les Redéploiements par Mer et par la Terre peuvent être combinés.

16.54 REMPLACEMENTS

Les Unités éliminées sont perdues de manière définitive, mais les Unités endommagées peuvent gagner des Valeurs de Combat en recevant des Remplacements **dans la Base**.

Coûts de Remplacement : La Table dans la barre latérale montre les coûts en BP pour une Unité en plus d'une **Valeur de Combat 1**. Les Unités d'Elite coûtent **deux fois** ce montant pour un niveau de Valeur de Combat 2. Les Unités **peuvent** recevoir de multiples niveaux de Remplacement, tant qu'il y'a suffisamment de BP'S.

16.55 CONSTRUCTION DE CHAMPS DE MINES

Durant le Renforcement, les Joueurs peuvent dépenser 15 BP'S pour construire un Champ de Mines caché dans tout Hexagone faisant partie d'un Réseau de Ravitaillement Ami (**pas** dans des Hexagones de Bataille).

L'endroit désiré est secrètement noté sur la Feuille d'Enregistrement de Jeu. (Pour des Hexagones sans nom de lieu, employez une direction et une distance entre les Hexagones, tel que « Alamein SW2 ».)

Deux Champs de Mines situés dans un Réseau de Ravitaillement peuvent être secrètement démantelés, pour permettre **immédiatement** la construction d'un Champ de Mines neuf à **aucun coût**.

16.6 RERAVITAILLEMENT

Rassemblez toutes les Cartes de Ravitaillement **dépensées** durant le Mois précédent (en plus les Joueurs peuvent écarter les Cartes factices) et les remettre dans le paquet.

Mélangez le paquet et distribuez l'attribution mensuelle de Cartes de Ravitaillement à chaque Joueur (selon les instructions du scénario, ajouté le Ravitaillement Bonus (13.4) et le Ravitaillement Supplémentaire acheté durant le Renforcement. Un Joueur ne peut jamais avoir plus de **16** Cartes de Ravitaillement.

Redéploiement

*Les Unités peuvent Redéployer vers la Base, recevoir des Remplacements (16.54) et puis Redéployer encore de nouveau au front (mais les Unités Redéployées **ne peuvent pas** pénétrer dans des Hexagone de Bataille).*

Des Renforts nouvellement arrivés peuvent être immédiatement redéployés.

Des Unités peuvent être redéployées dans n'importe quel Hexagone faisant partie du Réseau de Ravitaillement (comme déterminé au début du Renforcement), même si ça augmente fortuitement le Réseau de Ravitaillement en créant des Lignes de Ravitaillement additionnelles. Cette expansion du Réseau de Ravitaillement n'a pas de sens, puisqu'elle ne peut pas être appliquée durant le Renforcement actuel.

Exemple de Redéploiement

Lors d'un Renforcement simple, l'Axe peut Redéployer une Unité en dehors d'une Bataille par la Route de Tobruk, peut Redéployer par la mer vers la Base, ajouter des Remplacements là, les redéployer de nouveau par la mer à Tobruk et puis de nouveau par la Route vers le Front (mais l'Unité ne pourraient pas pénétrer dans un Hexagone de Bataille).

Exemple de Capacité Portuaire

*En supposant que Tobruk n'est pas assiégé, les Alliés pourraient déplacer deux Unités **dans** la Ville et trois Unités **hors de** la Ville lors d'un Renforcement simple, à un coût de 5 BP'S. L'Axe pourrait seulement déplacer une Unité dans et une Unité en dehors de la Ville à un coût de 2 BP'S.*

Cartes de Ravitaillement

Les Joueurs sont obligés de révéler le nombre total de Cartes de Ravitaillement [vraies plus factices] qu'ils ont dans leurs mains. Cependant, le nombre de vraies contre les fausses Cartes devrait demeurer un secret soigneusement gardé.

COÛTS DE BP PAR VALEUR DE COMBAT

Armor & Recon	3
Anti-Tank (all)	3
Artillery (all)	3
Mech & Motor Infantry	2
Leg Infantry & Para	1
<i>Elite Units cost double to increase one step</i>	
Minefields	15
Extra Supply Card	10

17.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Jeu prend se termine quand le nombre de Mois fixé dans le scénario (18.0) a été accomplis.

Ci-dessous sont énumérés les Niveaux de Victoire dans l'ordre décroissant qui s'appliquent à tous les Scénarios. Des Niveaux plus Elevés de Victoire surpassent celles-là.

Des Points de Victoire (PVs) sont assignés à chaque niveau pour le Tournoi.

17.1 VICTOIRE STRATÉGIQUE

Une « mort subite » Victoire Stratégique est réalisée en sortant l'Ennemi de la Carte avec trois Unités **Ravitailées** ou plus, ou en contrôlant (1.2) la Base Ennemie.

Si l'une ou l'autre de ces conditions est atteinte, le jeu se termine immédiatement.

10 PVs.

17.2 VICTOIRE DÉCISIVE

La Victoire Décisive est atteinte en ayant **deux fois** plus d'Unités que l'Adversaire qui demeurent à la fin du Jeu.

Les Unités **Allemandes** (pas les Italiens ou les Elites Alliées) comptent en tant que 1.5 Unité chacune. **5 PVs.**

17.3 VICTOIRE DE POSITION

La Victoire de Position est atteinte en tenant Tobruk à la fin du Jeu, pourvu qu'elle n'e soit pas assiégée. **2 PVs.**

17.4 VICTOIRE D'USURE

La Victoire d'Usure est atteinte en ayant un nombre d'Unités plus important à la fin du Jeu. Les Unités Allemandes (pas les Italiens ou les Elites Alliées) comptent en tant que 1.5 Unité chacune. **1 PV.**

RÈGLES FACULTATIVES

TANKS D'INFANTRIE ALLIÉS

Les Brigades Alliées « de Tank Armé » (1AT et 32AT) se composent en grande partie de « Tanks d'Infanterie » lents et lourds. Les étiquettes de ces deux blocs sont notées avec un symbole rempli de Blindé.

Les Tanks d'Infanterie ont un Rayon d'Action de 2, au lieu de 3. Ils sont toujours des Unités d'Elite (2 coups requis pour les réduire de 1 niveau).

Exemple de Hiérarchie de Victoire

Un Joueur ayant deux fois plus d'Unité que de son adversaire à la fin du Jeu atteint une Victoire Décisive même dans le cas où son adversaire détiendrait la Ville de Tobruk non assiégée (qui pourtant donnerait la Victoire de Position).

Unités Sorties

Pour faire sortir une Unité qui entre juste dans un Hexagone situé au bord du Plateau et continuez le déplacement hors de la Carte.

Vous pourriez seulement faire sortir des Unités si cela mène à la Victoire Immédiate parce que les Unités sorties ne peuvent pas revenir.



18.0 SCÉNARIOS

Une fois que les Joueurs se sont mis d'accord sur un scénario, sélectionnez les Unités énumérées dans la liste des Forces et des Renforts pour ce scénario. Déployez les Forces comme dicté et arrangez les Renforts du Mois. Sauf indication contraire, toutes les Unités commencent un scénario au maximum de leur Valeur de Combat.

Le Joueur de l'Axe se déploie toujours en premier. Les Unités avec un *Déploiement Libre* peuvent être placées dans n'importe quel endroit **Ravitailé** dans un secteur spécifique, non occupé par l'Ennemi.

Après la distribution Initiale des Cartes de Ravitaillement. Les Joueurs peuvent jeter entièrement leur main Initiale et ravoire une neuve (l'Axe en premier, ensuite les Alliés). Ceci peut être fait seulement **une fois** : une nouvelle main doit être jouée.

Le Joueur de l'Axe joue en premier dans tous les scénarios et l'Initiative ne lui n'est pas permis durant le premier Mois.

18.1 1940 SCÉNARIO

Début : Septembre 1940 (Mois 1)

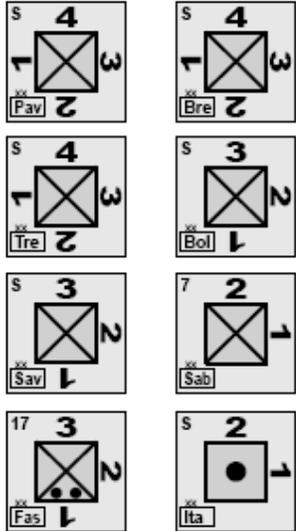
Période : 6 Mois

Extrémité : Février 1941 (Mois 6)

Temps : 2 heures

FORCES DE L'AXE DEBUTANTES :

8 Unités Italiennes. Déploiement Libre en Libye et à Sidi Omar.

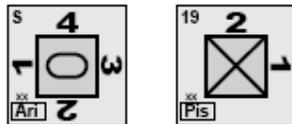


RAVITAILLEMENT INITIALE DE L'AXE : 6 Cartes

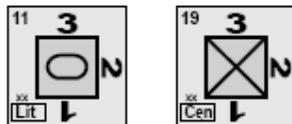
RERAVITAILLEMENT DE L'AXE : 2 Cartes

RENFORTS DE L'AXE :

MONTH 3:

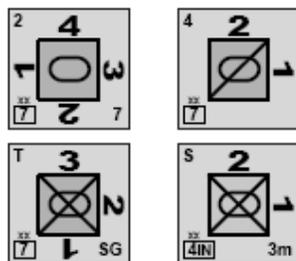


MONTH 5:



FORCES ALLIÉES DEBUTANTES

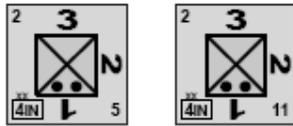
Les 4 Unités suivantes sont déployées en utilisant le Déploiement Libre en Egypte :



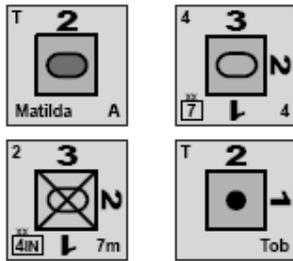
RAVITAILLEMENT INITIAL ALLIÉ : 3 Cartes

RERAVITAILLEMENT ALLIÉ : 3 Cartes
RENFORTS ALLIÉS :

MONTH 2:



MONTH 4:



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

1. L'axe ne peut pas appliquer le Bonus Rommel dans ce scénario.
2. Chaque Joueur lance seulement un Dé (au lieu de deux) pour les Points de Renforcement de chaque Mois.

1940 : Commentaire Historique

En septembre 1940, seule la Grande-Bretagne a tenu:

La France était tombée, la Russie et l'Amérique n'étaient pas encore impliquées. La Bataille d'Angleterre faisait rage, et l'Italie avait rassemblé une grande armée en Afrique du Nord afin d'envahir L'Égypte, capturer le Canal, et avait renvoyé les Anglais hors de la Méditerranée. La Grande-Bretagne n'a pas pu s'accorder afin d'envoyer des forces en Égypte, et les forces Britanniques fortement dépassées en nombre ont harcelé les envahisseurs mais ont dû finalement reculer sous une pression supérieure. L'armée italienne, sous Graziani, a avancé jusqu'à Sidi Barrani, où elle s'est arrêtée et s'est fortifiée.

Le Renforcement Italien était lent, et en Novembre les Anglais provoquèrent une incursion et perturbèrent le Renforcement Italien. L'Armée de Graziani s'est désagrégée sous le choc : la moitié fut capturée et l'autre moitié a été mise en Déroute vers les Forteresses côtières libyennes. Les Anglais beaucoup plus mobiles ont isolé les deux Forteresses de Bardia et de Tobruk et après un retard, leur ont donné l'Assaut et ont capturé la plupart du reste de la force de Graziani. Les restes des Italiens ont essayé de se retirer à Agheila, mais ont été découpés et annihilés à Beda Fomm par un Mouvement Anglais audacieux. Une armée Italienne entière de plus de 150.000 avait été éliminée par une force britannique de 30.000 en moins de 4 Mois. Bien que la voie ait été dégagée pour une avance Britannique vers Tripoli, Churchill a, au lieu de cela, dépouillé l'avant des forces pour un projet qui avait sa préférence: l'expédition désastreuse sur la Grèce. La scène était prête pour Rommel.

1940 Supervision de la Stratégie

Les Italiens commencent avec un avantage en Force et en Ravitaillement, mais sont considérablement inférieurs en mobilité. Les Anglais sont en manque d'Infanterie,

mais auront l'avantage en Blindés et en Ravitaillement plus tard dans le jeu. Ils doivent en faire un bon usage pour regagner le terrain perdu, pour assiéger Tobruk, et pour user l'Armée Italienne afin de gagner.

Mois d'Apparition

Le Mois d'apparition marqué sur les blocs n'est pas appliqué au scénario 1940.

18.2 1941 SCÉNARIO

Début : Avril 1941 (Mois 1)

Période : 10 Mois

Extrémité : Janvier 1942 (Mois 10)

Temps : 3-4 heures

FORCES DE L'AXE DEBUTANTES:

El Agheila : toutes les Unités « S » (10 au total).

RAVITAILLEMENT INITIAL DE L'AXE : 6 Cartes

RERAVITAILLEMENT DE L'AXE : 2 Cartes/Mois

RENFORTS DE L'AXE :

Mois 3, 5, 7 (12 Unités)

FORCES ALLIÉES DEBUTANTES

Déploiement Libre en **Libye** et en **Egypte** : toutes les Unités « S » (6 Unités).

Tobruk : toutes les Unités « T » (6 Unités).

RAVITAILLEMENT INITIAL ALLIÉ : 6 Cartes

RERAVITAILLEMENT ALLIÉ : 3 Cartes/Mois

RENFORTS ALLIÉS :

Mois 2, 4, 6, 8, et 10 (24 Unités)

18.3 CAMPAGNES 1941-42

Ce scénario combine les campagnes de 1941 et 1942. Les Forces débutantes et le Ravitaillement Initial comme le Reravitaillement sont décrits dans le scénario 1941.

Les Conditions de la Victoire Standard s'appliquent.

Début : Avril 1941 (Mois 1)

Période : 20 Mois

Extrémité : Décembre 1942 (Mois 20)

Temps : 6-8 heures

Après le Mois 10, continuez de jouer les Mois 11-20, en faisant les changements suivants au début du Mois 11 :

- Retournez le marqueur de Mois sur « 1 »
- Les deux Joueurs exécutent un Renforcement normale durant le Mois 11. Ignorez les Déploiements au début de la Campagne 1942 : continuez de jouer avec les Unités survivantes « comme est » jusqu'à la fin de 1942.
- Reravitaillement de l'Axe augmente jusqu'à 3 Cartes/Mois.
- Unités de l'Axe « M » (Groupe de Malte) deviennent disponibles en tant que Renforts optionnels de l'Axe (selon les Règles du Scénario 1942).

18.4 CRUSADER

Début : Novembre 1941 (Mois 8)

Période : 3 Mois

Extrémité : Janvier 1942 (Mois 10)

Temps : 1-2 heures

FORCES DE L'AXE DEBUTANTES:

Déploiement Libre en **Libye, Sidi Omar** et **Sollum** : un total de 22 Unités : Toutes les Unités du Mois 3, 5, et 7 plus toutes les Unités « S ».

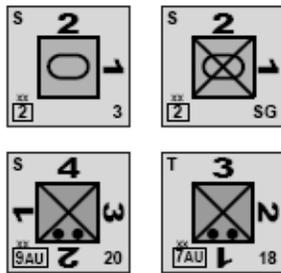
RAVITAILLEMENT D'INITIALE D'AXE : 10 Cartes

RERAVITAILLEMENT DE L'AXE : 2 Cartes/Mois

RENFORTS D'AXE : AUCUN

FORCES ALLIÉES DEBUTANTES:

Le Déploiement Libre en **Egypte** et se levez 5 Unités à **Tobruk** (28 au total) : Toutes les Unités du Mois 2, 4, 6 et 8, plus toutes les Unités « S » excepté les Unités « T » :



RAVITAILLEMENT INITIAL ALLIÉ : 12 Cartes

RERAVITAILLEMENT ALLIÉ : 3 Cartes/Mois

RENFORTS ALLIÉS : Mois 10 (4 Unités)

SCENARIO AVEC RÈGLES SPÉCIALES

1. Les Alliés débutent en premier le Tour de Joueur (aucun défi).
2. Tobruk a un Champ de Mines.

1941 : Commentaire Historique

Après la désastreuse défaite italienne de l'hiver de 1940-41, le Haut Commandement de l'Axe a expédié Rommel et éléments avancés de l'Afrika Korps en Afrique du Nord pour durcir l'hésitation des Italiens. En attendant le front Britannique s'est dépouillé de forces pour la malheureuse expédition vers la Grèce.

Rommel a sondé agressivement avec de maigres forces, a senti les faiblesse, et est passé à l'offensive (contre les ordres) autours de El Agheila auTour au début du Mois d'Avril. En bluffant habilement, tromperie, et grâce à des manoeuvres "HARDIES", Rommel a progressé jusqu'à la Frontière Egyptienne en moins d'une quinzaine de jours, en contournant Tobruk. Puis l'Assaut préparé dans la précipitation sur la Forteresse a été brusquement repoussé par les 12.000 Défenseurs Australiens.

Les Mois suivants, Rommel attaquait Tobruk sans succès, et deux attaques Britanniques à travers la frontière échouèrent dans le sauvetage de la Forteresse. Les deux Camps creusèrent là et accumulèrent de la force, plus rapidement que pour les Anglais, l'Afrique était devenu un spectacle pour l'Axe durant l'invasion de la Russie.

En novembre, quand Rommel était presque prêt pour son Attaque de grande envergure prévue au-dessus de Tobruk, il a été devancé par le « Crusader »,

l'Offensive Alliée la plus forte jusqu'ici. Après deux semaines de Combat incroyablement désordonné, les deux Camps se sont usés, mais c'était Rommel qui a été forcé de se retirer dû à une force insuffisante. Il recula jusqu'à l'EL Agheila, en créant quelques coups d'éclats contre les Poursuivants et fers de lance Alliés. La première offensive de Rommel a échoué de peu.

1941 Supervision de la Stratégie

L'Axe a des Unités de qualité supérieure, et une meilleure mobilité, mais est à court de Ravitaillement, et subit le fardeau de l'Attaque. Les Alliés commencent avec un avantage territorial et ont un flux supérieur de Renforts et de Ravitaillement. Utilisant les Retraites à leur avantage, les Alliés peuvent souvent accumuler une quantité supérieure de Ravitaillement.

18.5 BATTLEAXE

Début : Juillet 1941 (Mois 4)

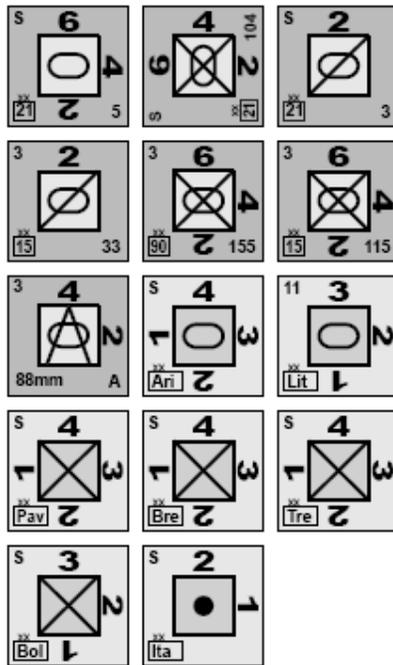
Période : 7 Mois

Fin : Janvier 1942 (Mois 10)

Temps : 2 ou 3 heures

FORCES DE L'AXE DEBUTANTES

Le Déploiement Libre en Libye excepté Tobruk (14 Unités) :



RAVITAILLEMENT D'INITIALE D'AXE : 4 Cartes

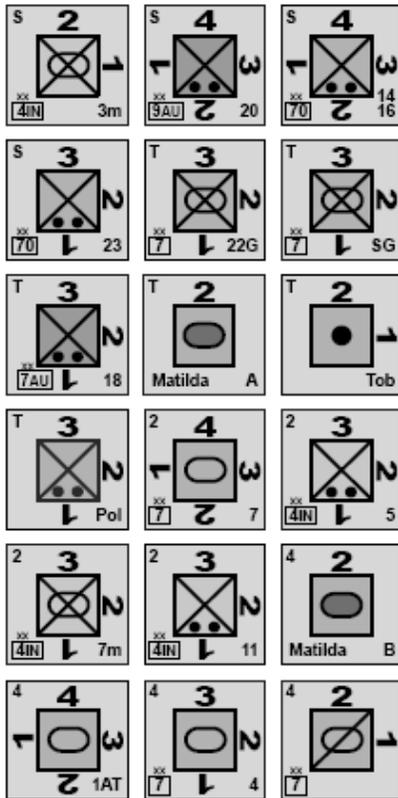
RÉRAVITAILLEMENT DE L'AXE : 2 Cartes/Mois

RENFORTS DE L'AXE :

Mois 5 et 7 (8 Unités)

FORCES ALLIÉES DEBUTANTES :

Déploiement Libre en Egypte et jusqu'à 5 Unités dans Tobruk (18 Unités).



RAVITAILLEMENT INITIAL ALLIÉ : 8 Cartes

RERAVITAILLEMENT ALLIÉ : 3 Cartes/Mois

RENFORTS ALLIÉS : Mois 6, 8, 10 (16 Unités)

BattleAxe

Ce scénario choisit la Campagne 1941 lors du 4ème Mois avec Rommel investissant Tobruk et tenant la frontière. Les Anglais ont échappé à des pertes importantes en reculant, et ont accumulé un avantage en Ravitaillement. [Ce scénario a été présenté lors du Tournoi aux 'Origines 1987'.]

18.6 1942 SCÉNARIOS

Début : Février 1942 (Mois 11)

Période : 10 Mois

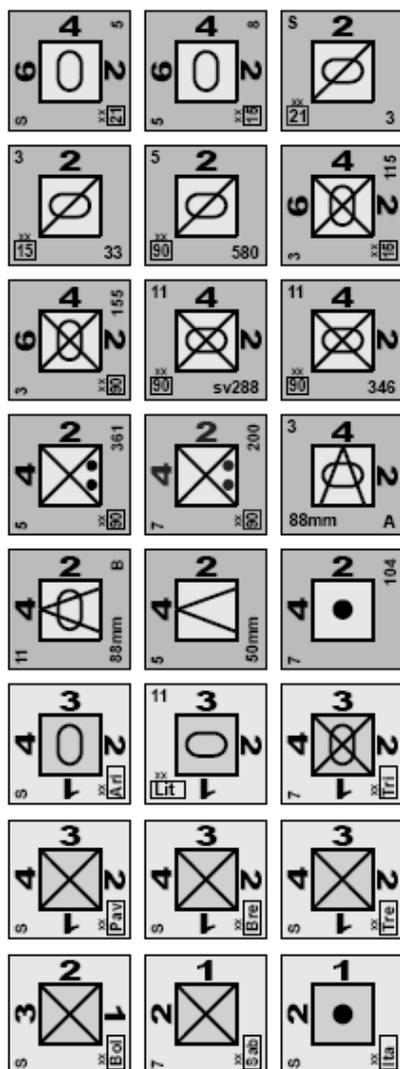
Fin : Décembre 1942 (Mois 20)

Temps : 4-5 heures

FORCES DE L'AXE DEBUTANTES

EL Agheila : 14 des Unités suivantes ci-dessous (au choix du Joueur de l'Axe).

Mersa Brega : 10 des Unités suivantes (au choix du Joueur de l'Axe) :



RAVITAILLEMENT INITIAL DE L'AXE : 5 Cartes

RERAVITAILLEMENT DE L'AXE : 3 Cartes/Mois

RENFORTS DE L'AXE :

Mois 17, 19 et Unités de « M » (8 Unités)

Groupe de Malte : les Unités de l'Axe « M » sont des Renforts facultatifs. Elles peuvent arriver durant n'importe quel Renforcement, mais le Reravitaillement de l'Axe chute immédiatement à 2 Cartes de Ravitaillement par Mois.

FORCES ALLIÉES DEBUTANTES :

Déploiement Libre en Libye et/ou

L'Egypte (10 Unités) :

Après la Poursuite de Rommel jusqu'après EL Agheila, les forces Anglaises se sont nouveau détournées vers d'autres régions du Moyen-Orient. Rommel a frappé inopinément et a chassé les Anglais à nouveau hors de la « Ligne fortifiée de Gazala » enrichie où il a fit une pause. Les Anglais préparaient une nouvelle offensive mais Rommel les a battus suite à une percée, basculant vers le Sud, entourant la Ligne et conduisant vers la côte pour la couper.

Il fut stoppé rapidement et bloqué derrière les Lignes Ennemies, mais les Anglais furent lents à en profiter, et il atteignit une Ligne de Ravitaillement en traversant des Champs de Mines. Les Blindés Britanniques attaquèrent finalement, mais furent défaits et puis mis en Déroute suite à une Contre-Attaque.

Rommel trompa de nouveau les Alliés en dépassant Tobruk et en poursuivant les Forces Britanniques, revenant en arrière la nuit et prenant la Forteresse. Réapprovisionné grâce à la vaste quantité de magasins dans Tobruk, Rommel avança jusqu'en Egypte.

Après une Manœuvre de Sortie Britannique à Mersa Matruh, Rommel a répondu à la Ligne partiellement préparée d'Alamein, la dernière (et la meilleure) position de défense avant Suez. Il attaqua, mais Aucklenck, le Commandant en Chef Allié (au Proche-Orient) a pris le commandement direct et a habilement repoussé ses offensives.

Après des semaines d'accrochages peu concluants, les deux Camps se mirent à l'abri et se renforcèrent. Comprenant que le Renforcement Allié dépassait le sien, Rommel essaya de traverser Alam Halfa fin Août, mais son plan fut déjoué à cause de Champs de Mines et d'un Ravitaillement trop court.

Montgomery réalisa un Renforcement britannique massif avant l'Attaque. Fin Octobre il entama une Bataille implacable d'usure contre un adversaire fortement dépassé en nombre. Rommel revint d'un congé de maladie à temps pour ordonner une Retraite, mais qui fut annulée par Hitler.

Les Anglais perforèrent, les forces Italiennes désagrégées, et l'Afrika Korps furent brisés. Rommel dégagea habilement les restes de ses forces mobiles et s'échappa mais entre-temps les Alliés débarquèrent au Maroc et en Algérie. L'Axe fut détruit en Afrique du Nord.

1942 Supervision de la Stratégie

L'Axe a un meilleur Ravitaillement mais sa position de force se détériore sérieusement au fil du temps.

De nouveau, le poids de l'Attaque est coûteux en Ravitaillement. Le désir de reconstruire les forces épuisées de l'Axe est contre balancé par le facteur temps, Renforcement Allié, et l'apparition des Champs de Mines.

18.7 GAZALA

Début : Mai 1942 (Mois 14)

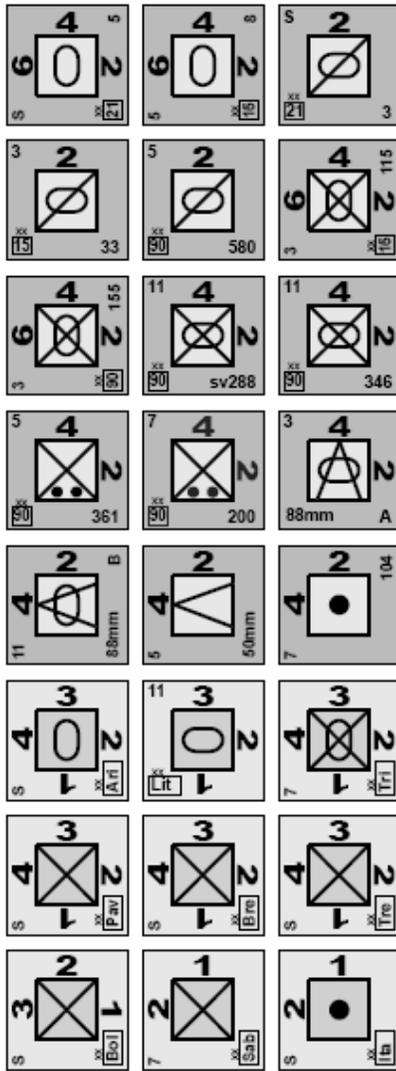
Période : 2 Mois

Fin : Juin 1942 (Mois 15)

Temps : 1-2 heures

FORCES DE L'AXE DEBUTANTES:

Déploiement Libre sur ou à l'Ouest de la Ligne : Gazala- Segnali rotunda Traînée d'EL Abd- de Tengeder- Trigh sud-ouest à Agedabia (24 Unités) :



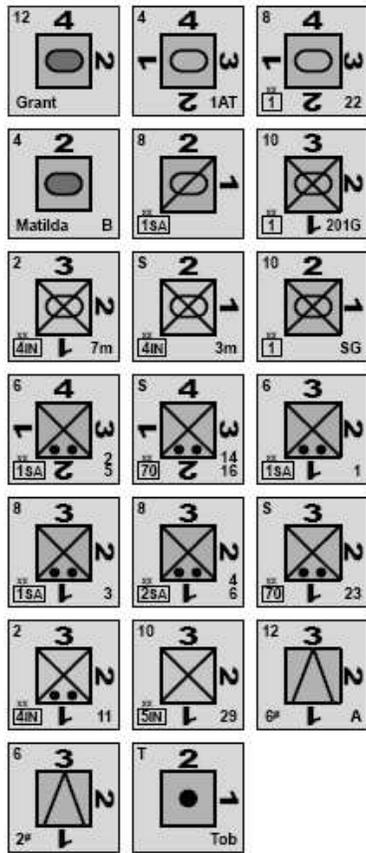
RAVITAILLEMENT D'INITIALE D'AXE : 10 Cartes

RÉRAVITAILLEMENT D'AXE : 3 Cartes/Mois

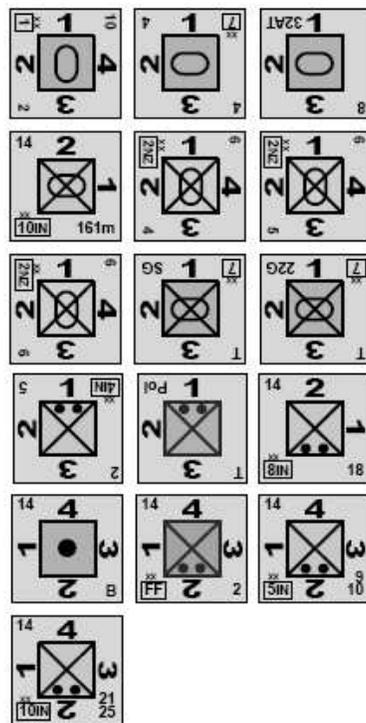
RENFORTS D'AXE : AUCUN

FORCES ALLIÉES DEBUTANTES :

Déploiement Libre sur ou à l'Est de la Ligne : Acroma- Sidi Mufta- BIR Hacheim- Retma- BIR Guba- la Piste vers l'Oasis de Jarabub (20 Unités) :



Alexandria (16 units):



RAVITAILLEMENT INITIAL ALLIÉ : 12 Cartes

RAVITAILLEMENT ALLIÉ : 3 Cartes/Mois
RENFORTS ALLIÉS : AUCUN

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

Avant les déploiements initiaux, faites un Renforcement spécial « PreGame », où chaque Joueur reçoit 30 BP'S (aucun Dé n'est lancé). Le Joueur Allié commence en premier. Ces BP'S peuvent être dépensées à l'occasion de Remplacements, Redéploiements, Cartes ou Champs de Mines Supplémentaires de Ravitaillement comme d'habitude. D'autres Renforcements dans le jeu se déroulent normalement.

Gazala

Ce scénario commence par un ensemble d'étapes pour ce qui sera peut-être la Campagne victorieuse avec retournement la plus remarquable de Rommel. Sa seconde Offensive sur Tobruk rencontra une forte résistance Alliée basée sur un ensemble de boîtes de Champs de Mines, rapidement acheminées par les Anglais à partir des vieilles défenses italiennes de Tobruk.

Bien que les Alliés préparèrent la contre - offensive, Rommel frappa d'abord avec le plan d'une grande sûreté « Crochet Droit ». L'Afrika Korps débordèrent Bir Hacheim et battirent les Forces Motorisées Britanniques à Retma, mais les boîtes de Champs de Mines de la Ligne de Gazala et particulièrement l'impassible Koenig de la France Libre à Bir Hacheim qu'il réussit à tenir. Rommel fut coincé derrière les lignes Britanniques et sans Ravitaillement.

Après la gaffe des Anglais qui l'a sauvé d'une défaite totale, Rommel a renversé la vapeur, a mis en Déroute les Anglais, et a pris Tobruk. Les Anglais manquèrent ici une grande opportunité.

18.8 POURSUITE À ALAMEIN

Début : Juin 1942 (Mois 15)

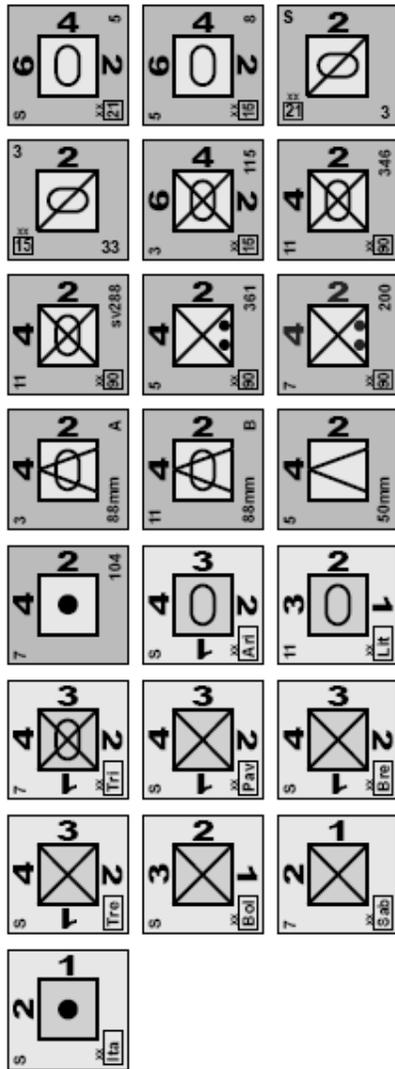
Période : 6 Mois

Fin : Novembre 1942 (Mois 20)

Temps : 2 ou 3 heures

FORCES DE L'AXE DEBUTANTES :

Déploiement Libre en Libye (22 Unités) :



RAVITAILLEMENT INITIAL DE L'AXE : 8 Cartes

RERAVITAILLEMENT DE L'AXE : 3 Cartes/Mois

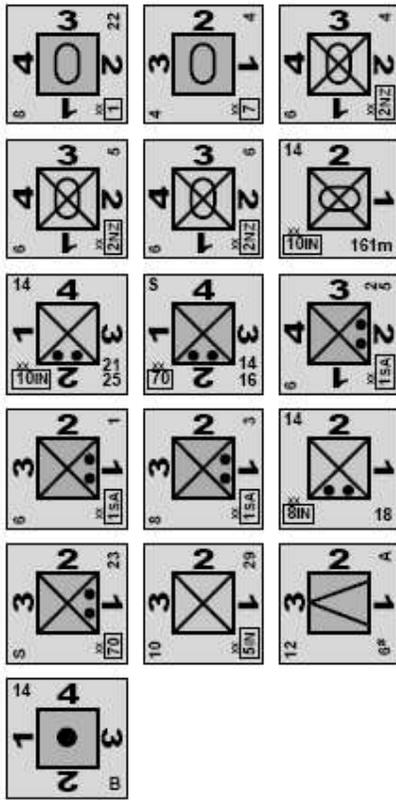
RENFORTS D'AXE :

17, 19 et Unité de « M » (8 Unités)

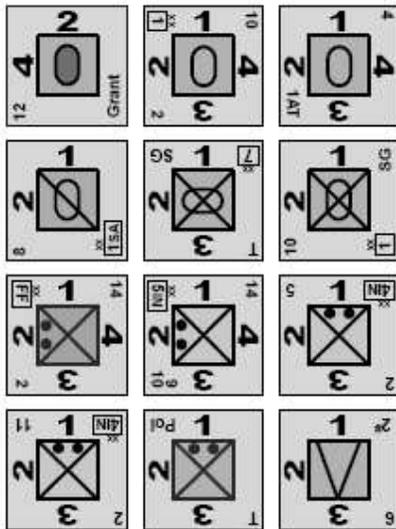
Gruppe de Malte : Les Unités de l'Axe « M » sont des Renforts facultatifs. Elles peuvent être ajoutées durant n'importe quel Renforcement, mais le Reravitaillement d'Axe chute immédiatement à 2 Cartes par commencement de Mois qui Renforcement.

FORCES ALLIÉES DEBUTANTES :

Déploiement Libre en Egypte (16 Unités) :



Alexandria (12 units):



RAVITAILLEMENT INITIAL ALLIÉ : 8 Cartes

RERAVITAILLEMENT ALLIÉ : 3 Cartes/Mois

RENFORTS ALLIÉS :

16, 18 et 20 (16 Unités)

Poursuite à Alamein

Commençant un Mois après Gazala, Rommel a décimé l'Armée Britannique et captura Tobruk et ses immenses Ravitaillements. Lors de ce processus l'Afrika Korps ont également subi de lourdes pertes dont ils ne récupérèrent jamais complètement.

Rommel convainquit le Haut Commandement de l'Axe d'abandonner l'Assaut sur Malte et de consacrer la puissance aérienne et les Ravitaillements à soutenir une Poursuite éclairée jusqu'en Egypte. Ses forces étaient légèrement faibles pour cette tâche mais étaient capables « d'une belle course. » Le manque de dégagement à Malte signifia des problèmes croissants de Ravitaillement pour l'Axe tandis que les Anglais purent se renforcer rapidement près de leur Base et tenir EL Alamein.

19.0 DÉMO : 1940

DÉPLOIEMENT

Le Joueur de l'Axe a initialement déployé une Unité dans Bardia, quatre Unités à Ft. Capuzzo et trois Unités à Sidi Omar. Les Alliés ont une Unité à Sollum, deux Unités à Buq Buq et une Unité à Sofafi. Notez que les diagrammes de Mouvement des Unités sont affichés avec leur Valeur de Combat sur le sommet. Le diagramme représentant la Rangée de Bataille affiche les Unités se faisant face dans la rangée de Bataille. L'Axe a six Cartes de Ravitaillement, les Alliés en ont trois.

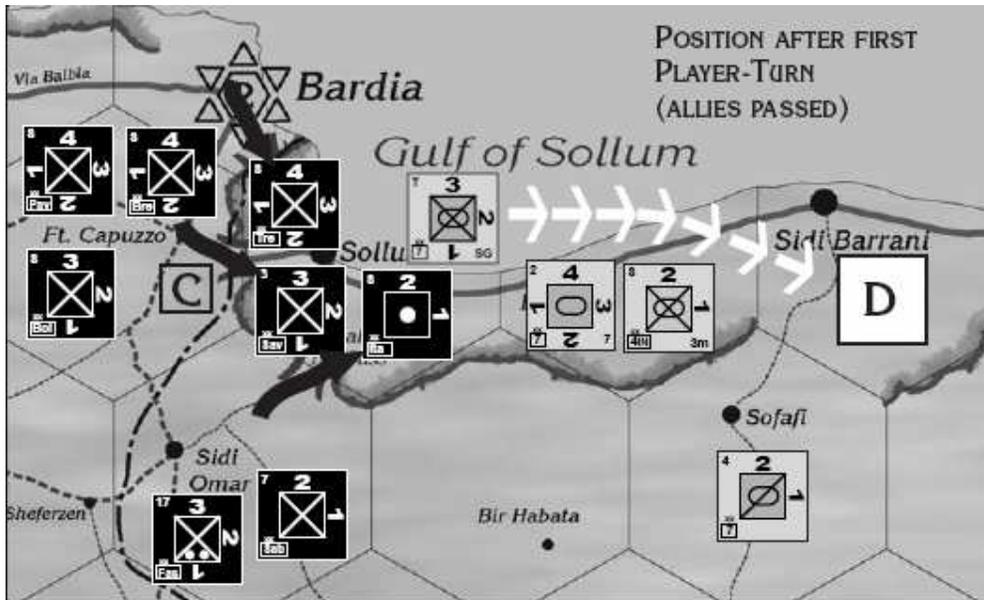
MOIS 1 DU JEU :

PREMIER TOUR DE L'AXE

Puisque c'est le premier Mois du Jeu, l'ordre du Renforcement est laissé tombé. L'Axe dépense une Carte de Ravitaillement (Tour basique) et fait un Mouvement de Regroupement à Sollum (le Point de Commandement, marqué « C », se trouve à Ft. Capuzzo). Un maximum de trois Unités de l'Axe peuvent entrer dans Sollum : elles ont pénétré dans un Hexagone Ennemi via trois passages à travers la crête. Aucune autre Unité de l'Axe ne peut se déplacer, aucune Unité additionnelle ne peut entrer dans Sollum, l'Hexagone de Destination pour le Mouvement de Regroupement.

Le Joueur Allié a maintenant l'option de refuser la Bataille et d'ordonner immédiatement un Mouvement de Retraite à son Groupe Attaqué (seule une Unité dans ce cas). Le Joueur Allié choisit de se retirer à Sidi Barrani. Le Mouvement est un Mouvement légal de Retraite parce que 1) l'Unité recule vers sa Base le long d'une Ligne de Ravitaillement valide (la route côtière) et 2) l'Hexagone en avant a été abandonné, réduisant le Réseau de Ravitaillement. Ni l'un ni l'autre Groupe ne doit se révéler au Joueur adverse.

L'Unité en Retraite est Perturbée (à cause du Désengagement) et doit subir un Feu de Poursuite. Le Joueur Allié informe le Joueur de l'Axe que l'Unité (la plus lente dans le Groupe en Retraite) est une Unité mécanisée. Dans le cas où le Joueur de l'Axe n'a aucune Unité mécanisée ou aucune Unité plus rapide impliquée, il n'y a aucun Feu de Poursuite. L'Unité Perturbée est placée face cachée (« D » dans le diagramme). Il n'y a pas de Bataille, ainsi jusqu'à la fin du Tour du Joueur de l'Axe.



MOIS 1 :

PREMIER TOUR DU JOUEUR ALLIÉ

Le Joueur Allié passe son Tour, ne souhaitant dépenser aucun Ravitaillement. L'Unité Perturbée à Sidi Barrani ne peut récupérer (perturbée, elle doit laisser passer un Tour complet Ennemi).

MOIS 1 :

DEUXIÈME TOUR DU JOUEUR DE L'AXE

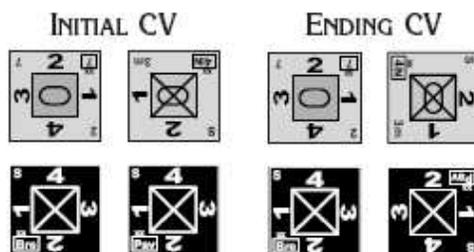
Le Joueur de l' Axe joue une Carte de Ravitaillement (Tour basique) et déplace le Groupe hors de Ft. Capuzzo. Deux Unités attaquent Buq Buq (le maximum permis pouvant traverser un "Côté de l'Hexagone" simple) et la troisième Unité rejoint le Groupe à Sidi Omar.

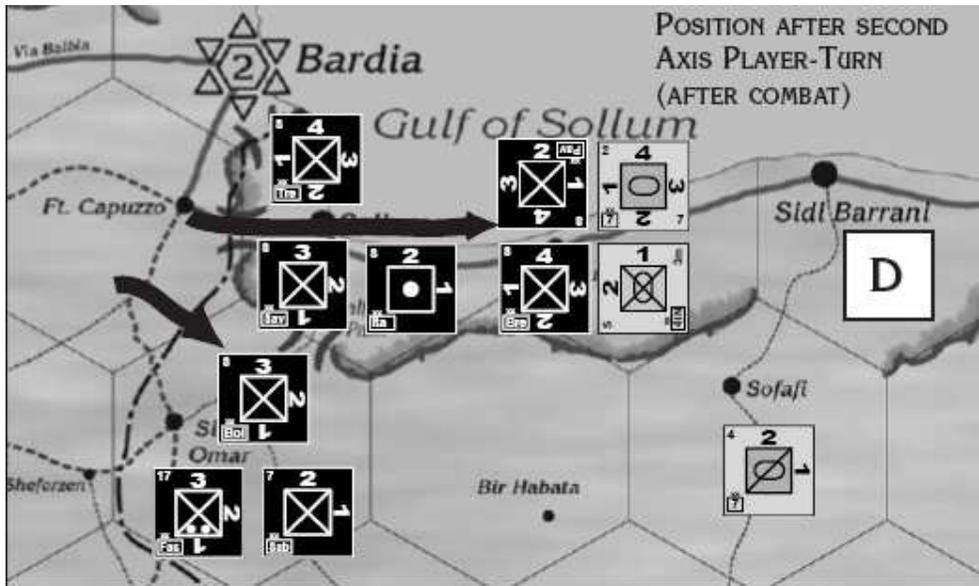
Le Joueur Allié décide de combattre cette fois-ci et a droit au Premier Tir (le Feu Défensif). L'Unité Blindée touche deux fois grâce au Double Feu (DF) mais l'Infanterie Mécanisée manque le Tir (SF).

Le Joueur de l'Axe réduit une de ses Unités d'Infanterie de 2 en Valeur de Combat (alternativement, les deux Unités pourraient avoir été réduites de 1 en Valeur de Combat).

Le Joueur de l'Axe fait feu sur les deux Unités d'Infanterie (Valeur de Combat 4 & 2) suite à un Feu Simple (SF), marquant un coup. Le Joueur Allié réduit l'Unité d'Infanterie Mécanisée de 1 en Valeur de Combat. La Phase de Combat prend fin.

BATTLE ARRAY





**MOIS 1:
SECOND TOUR DU JOUEUR ALLIÉ**

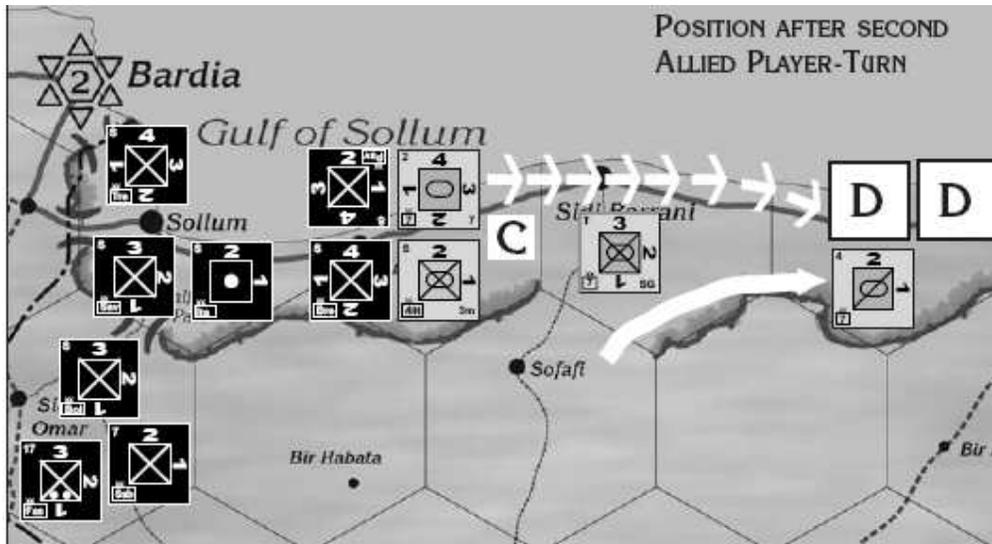
L'Unité Perturbée à Sidi Barrani récupère. Le Joueur Allié choisit de Passer afin de sauver un Ravitaillement. Un Mouvement de Retraite est autorisé lors d'un Passage de Tour et ainsi le Joueur Allié réalise un Mouvement de Regroupement jusqu'à l'Hexagone à l'Est de Sidi Barrani. Le Point de Commandement se situe à Buq Buq (la crête n'interfère pas sur le Point de Commandement). C'est un Mouvement de Retraite légal, puisque toutes les Unités impliquées se déplacent le long des Lignes de Ravitaillement vers leur Base et le Réseau de Ravitaillement a été réduit.

Les Unités de Buq Buq sont en Retraite suite à une Bataille, ainsi que celles qui sont Perturbées. Puisqu'elles sont plus rapides que les Unités Poursuivantes, aucun Feu de Poursuite n'a lieu.

**MOIS 1:
TROISIÈME TOUR DU JOUEUR DE L'AXE**

Le Joueur de l'Axe joue deux Cartes de Ravitaillement pour avoir l'Offensive durant ce Tour et permettant deux Mouvements de Groupe : 1) deux Unités hors de Sollum attaquent Sidi Barrani tandis que la 3^{ème} Unité se déplace à Sidi Omar pour former une Chaîne de Ravitaillement et 2) trois Unités se déplacent hors de Sidi Omar ; deux Unités vont à Sofafi (l'Unité non motorisée fait une Marche Forcée avec succès) tandis que l'autre se déplace à Bir Habata pour former une Chaîne de Ravitaillement (enchaînant Sofafi à Sidi Omar).

Le Joueur Allié fait une Retraite à l'Unité mécanisée à Mersa Matruh. Il ne subit de nouveau aucun Feu de Poursuite, mais l'Unité est perturbée.



**MOIS 1 :
TROISIÈME TOUR DU JOUEUR ALLIÉ**

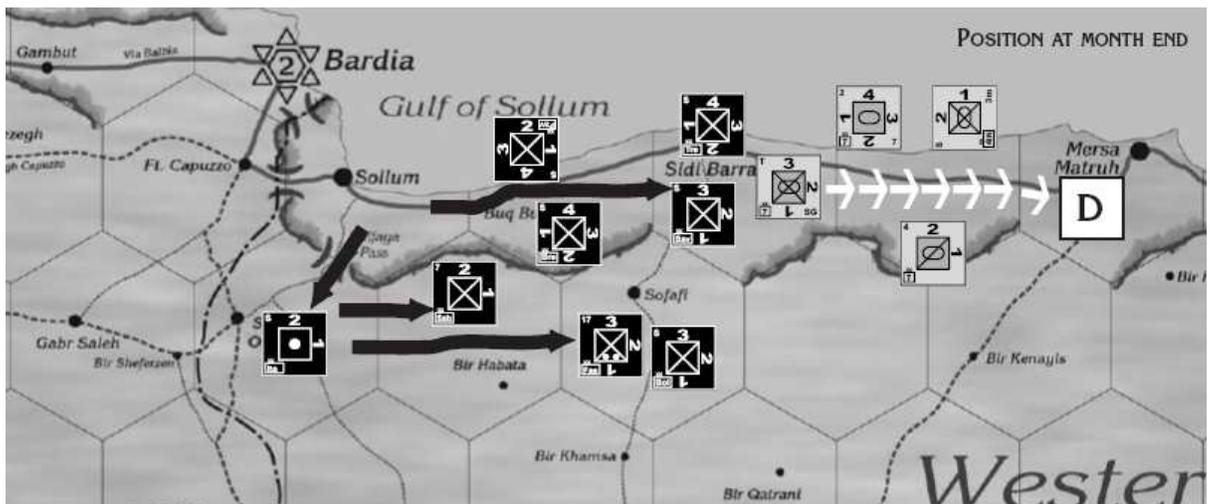
Les deux Unités Perturbées à l'Ouest de Mersa Matruh récupèrent. Le Joueur Allié passe son Tour, ne souhaitant pas améliorer sa position.

**MOIS 1 :
QUATRIÈME TOUR DU JOUEUR DE L'AXE**

Après avoir dépensé quatre Cartes de Ravitaillement le Joueur de l'Axe passe également son Tour, souhaite sauvegarder les deux Cartes de Ravitaillement restantes pour de futurs Mouvements. Puisque les deux Joueurs ont passé durant deux Tours consécutifs, le Mois prend fin.

**POSITION APRÈS DEUXIÈME
TOUR DU JOUEUR ALLIÉ**

POSITION À LA FIN DU MOIS



MOIS 2 : RENFORCEMENT

Le marqueur de Mois est avancé à « 2 ». L'Unité Alliée Perturbée à Mersa Matruh est Ravitaillée, ainsi elle récupère automatiquement. Les deux Joueurs lancent un Dé (deux Dés dans d'autres scénarios). Le Joueur Allié lance un « 4 » et le Joueur de

l'Axe lance un « 5 » ; ainsi, les deux Joueurs reçoivent 9 Points de Renforcement (BP's). Le Joueur Allié a lancé le chiffre le plus bas, il dépense donc ses BP's en premier.

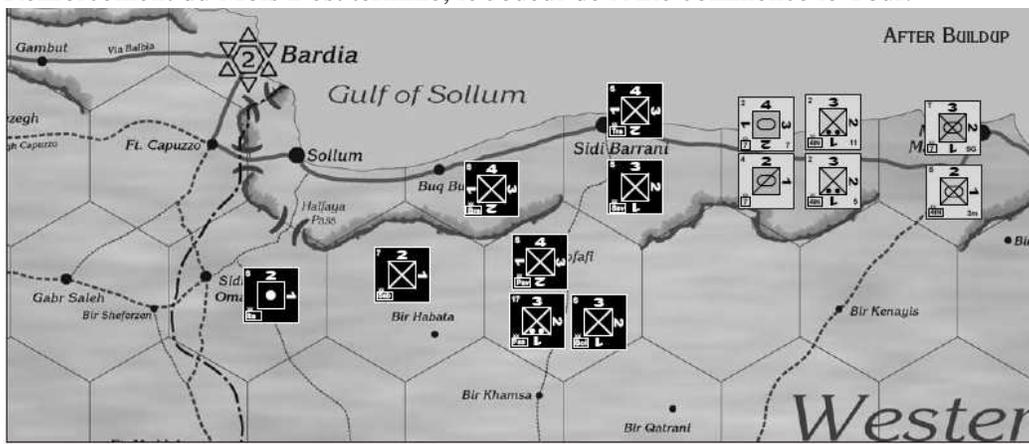
Le Joueur Allié reçoit deux Unités de Renfort dans sa Base et dépense 2 BP's pour les Redéployer vers le Front. Il Redéploie également l'Unité d'Infanterie endommagée vers sa Base (1 BP), reconstruit en une de niveau 1 (2 BP's) et la Redéploie encore à Mersa Matruh (1 BP). Le Joueur Allié sauvegarde les 3 BP's qui restent.

Le Joueur de l'Axe redéploie son Unité d'Infanterie endommagée de Buq Buq à Bardia (1 BP), déplace en une par la mer vers sa Base (1 BP), la Renforce de 2 niveaux (2 BP's) et la déplace via un Redéploiement par Mer à Tobruk (1 BP). Le Redéploiement par Mer vers Bardia n'était pas possible parce que la Capacité Portuaire de l'Axe (1) a été utilisée lorsque l'Unité a été embarquée vers la Base. L'Unité venant de Tobruk est Redéployée à Sofafi (2 BP's). Le Joueur de l'Axe sauvegarde ses deux derniers BP's.

Notez que tous les Redéploiements furent activés uniquement le long des Lignes de Ravitaillement.

Après être certain que toutes les Cartes de Ravitaillement dépensées sont remises dans le paquet (les Joueurs peuvent également y mettre les Cartes de Ravitaillement Factices non désirées) et le mélanger. Le Joueur de l'Axe tire alors deux Cartes, et le Joueur Allié tire trois Cartes.

Le Joueur Allié souhaite contester en premier lors du premier Tour et place une Carte de Ravitaillement face cachée. Le Joueur de l'Axe refuse le défi et la Carte Allié est retournée. Elle s'avère être une Carte factice, le Joueur de l'Axe va devoir donc commencer de toute façon. Le Joueur de l'Axe aurait dépensé une Carte de Ravitaillement pour rien s'il avait tenté d'arrêter l'initiative du Joueur Allié. Le Renforcement du Mois 2 est terminé, le Joueur de l'Axe commence le Tour.



20.0 NOTES DE STRATÉGIE

LIGNES DE RAVITAILLEMENT

La protection des Lignes de Ravitaillement doit être une considération primaire. Pour laisser la libre circulation Ennemie derrière vos lignes arrières est la voie royale vers le désastre ; les Unités de Ravitaillement isolées sont susceptibles de devenir Perturbées et d'être rapidement débordées.

En conséquence, les fronts défensifs doivent être assez loin afin d'empêcher des Mouvements de débordement et assez forts ou profonds pour résister à une Attaque Frontale.

Ceci implique une certaine dispersion des forces, ce qui est contraire à l'efficacité de Mouvement et d'Attaque. Les Joueurs doivent constamment essayer d'obtenir un équilibre optimum entre ces exigences contradictoires.

RÉSERVES

Puisque les Unités désengagées sont Perturbées, il est impératif de maintenir une réserve d'Unités non engagées.

Les Unités dans les Batailles sont effectivement goupillées ; elles ne peuvent pas intervenir ailleurs sans une coûteuse et longue Retraite et Réorganisation.

Quand toutes les Unités sont engagées, la flexibilité est perdue ; il n'y a aucune manière de parer un Mouvement de Débordement ou une Percée, aucune possibilité d'exploiter une occasion, et aucune possibilité de faire une Retraite sans risque.

Puisque les résultats du Champ de Bataille peuvent être relatifs à de petits différentiels de force, il est souvent tentant d'impliquer toutes les forces disponibles. Cependant, perdre telle Bataille signifie souvent perdre la Campagne. Sans Unités de Réserve pour couvrir une Retraite, peu d'Unités survivront à la Déroute suivante.

BATAILLES

Dans *Rommel dans le Désert*, il est commun que plusieurs Batailles soient en cours simultanément. Habituellement quand une armée perd n'importe quelle Bataille, sa position entière est compromise.

Par conséquent, une tactique efficace est de se concentrer sur le gain d'une Bataille, pendant qu'on « Tient la Ligne » dans les autres. Cette tactique exige habituellement un effort majeur dans une Bataille en plus de tenter une Attaque et de fixer d'autres Groupes d'Ennemi à l'aide de plus petites forces.

Le but est d'engager et de fixer le plus possible les Renforts Ennemis et de limiter en général la liberté de Mouvement de votre adversaire. Même lorsque ces affrontements fixés sont lancés à partir d'une position défavorable, la neutralisation d'importantes Forces Ennemies et de la constriction de l'accès Ennemi aux Batailles peuvent représenter un facteur décisif.

En raison du Comptage d'Unités victorieuses, et la possibilité de Renforcement, les Joueurs devraient s'attacher à préserver des Unités de l'élimination : dans la mesure du possible, retirez les assez tôt de situations défavorables.

DÉFENSE MOBILE

En raison d'un environnement mobile fort et la prédominance de l'offensive, de la Contre-attaque et de la grande possibilité que cela soit plus souvent efficace qu'une Défense Passive.

Il y a peu à gagner à jouer la défense, et très peu de positions quand une force inférieure peut faire face à un adversaire bien Ravitaillé. Les seules positions défensives vraiment efficaces sont les goulots de EL Agheila et de Qattara, et celles basées sur des Champs de Mines.

Les Champs de Mines sont chers ; la synchronisation et le de lieu de construction du Champ de Mines est un aspect crucial du jeu défensif, et la prévoyance est la plus requise.

Comme le temps et le Ravitaillement sont les principaux facteurs, le Joueur qui utilise l'option défensive stratégique doit s'efforcer de retarder les avancées Ennemies et soutirer un maximum de dépenses de Ravitaillement Ennemies. Les Retraites tête baissée peuvent être facilement et efficacement suivies par l'autre Joueur. En maintenant une formidable position, vous pouvez forcer votre adversaire à s'approcher avec précaution, et des Retraites correctement planifiées peuvent pousser l'Ennemi à tirer dans le vide.

Cependant, cette stratégie de défense mobile est plus facile à décrire qu'à exécuter ; elle exige du soin dans la planification. Il faudra, en particulier, prendre sérieusement en considération la préparation des Lignes viables « rabattues » qui doivent être menées avec un maximum d'efficacité de Mouvement.

DÉFENSE STATIQUE

En se tenant sur la défensive, plusieurs philosophies sont viables. Le meilleur choix dépend de considérations géographiques, de la force, de l'équilibre en Ravitaillement, et du temps. Trois alignements défensifs basiques sont décrits ci-dessous :

- **La Défense Linéaire** (une forte ligne de front) est bonne en ce qui concerne l'usure, mais pousse au débordement, qui est toujours possible excepté aux limites du plateau et dans les goulots. Ce modèle défensif implique une réserve faible et est inflexible et fragile, avec peu de vellétés offensives. Cependant, ce type de défense devient plus attractif avec une grande force et une bonne position défensive.

- **Défense En Profondeur** fournit une grande sécurité contre d'éventuelles Attaques Soudaines (Blitz). Cependant, la dispersion des forces qui en résultera provoquera un Mouvement facile à lire et des inconvénients durant le Combat. Cette défense est efficace en soutirant la dépense de Ravitaillement Ennemi, mais est très coûteuse en usure d'Unité Amies comparée aux pertes Ennemies.

- **Un forte Réserve Centrale** fournit un maximum de flexibilité et une belle vellété offensive, au prix d'un faible mur à l'avant, exposant les Unités au Front (initialement) à des engagements désavantageux. La capacité à les contre-attaquer fortement ou à faire une Retraite en bon ordre à partir de cet alignement est un avantage important. Cependant, la ligne d'avant devrait ne pas être affaibli au point où une Attaque Eclair pourrait réussir à pénétrer, permettant l'engagement de la réserve, qui annihilerait tous les avantages de ce déploiement.

OFFENSIVE

En général, le Joueur à l'offensive devrait chercher à appliquer et à augmenter la pression sur l'adversaire par le biais de Manœuvres rapides et inattendues, de menaces multiples, d'options hautement puissantes de Tour, et d'engagements goupillés. Le but devrait être de poser le plus de problèmes possibles à l'adversaire qu'il ne pourrait résoudre en un Tour.

En maintenant cette pression, cela forcera votre adversaire à réagir à court terme aux menaces pressantes avec des réponses de plus en plus inefficaces, et sera incapable de poursuivre ses propres objectifs ou de se préparer à votre prochain mouvement.

La concentration des forces est fortement souhaitable pour créer une grosse puissance de frappe, modérée naturellement par les besoins défensifs et de Ravitaillement. En planifiant des Mouvements, les implications futures de la dispersion devraient être considérées. Il est recommandé (mais pas toujours possible) de maintenir une certaine concentration des forces pour un usage immédiat. Indépendamment des avantages évidents en Mouvement et en Combat de la concentration, cela prend du temps de Regrouper une armée dispersée, et en attendant, la pression sur votre adversaire est relâchée.

21.0 NOTES DE CONCEPTION

Rommel dans le Désert inclut les très importants facteurs **psychologiques** de la stratégie, si cruciaux dans la campagne historique et si souvent ignorés dans la plupart des wargames.

Les facteurs comme la surprise et la tromperie, le bluff et la nervosité ne sont pas les caractéristiques simplement bonnes de jeu, mais finalement **nécessaires** pour expliquer ce qui s'est passé dans le Désert Occidental.

Ce jeu reflète également les problèmes de commandement de façon plus réaliste en forçant sur la nécessité de compromis suite à des contraintes d'organisation et de temps.

LES UNITÉS

Il devrait être compris que la Valeur de Combat assigné aux Unités dans le jeu est censé juste représenter cela, leur Valeur de Combat. Le nombre d'hommes, et la qualité et les quantités d'équipements ne peuvent pas commencer à raconter l'histoire entière au sujet de l'efficacité d'une formation militaire durant la Bataille.

Des facteurs tels que le leadership, l'entraînement et le moral ont autant d'impact voire plus sur la « Valeur de Combat » que simplement le nombre.

Tandis que quelques Unités militaires ont continué à fonctionner après avoir subi plus de 80% d'accidents, d'autres se sont rendues ou se sont désagrégées avant la d'avoir eu 10% de pertes. De telles Unités doivent être considérées comme étant réduites à ZERO en Valeur de Combat, quoique leur main d'oeuvre et équipement puissent être pratiquement intacts.

Même une formation cohésive de soldats durs et déterminés peut avoir une Valeur de Combat limitée due à des communications médiocres, à une doctrine défectueuse, à un armement inadéquat, à la mobilité insuffisante, ou à un mauvais leadership.

Certains Blindés « technologiques » et des Unités antichar ont été inclus dans le jeu pour refléter les bonds soudains dans l'efficacité réalisée par les forces existantes avec l'introduction d'un armement nouveau et supérieur.

L'ordre de Bataille Allié a été modifié afin d'éliminer les «allers et retours» historiques des Unités dans le jeu. Le nombre correct et le type de brigades sont préservés, mais les désignations historiques (qui n'ont seulement qu'un intérêt historique) des Unités dans le jeu peuvent parfois être incorrectes, avec une Unité historique se substituant à une autre. Ceci élimine les lourdeurs improductives des Unités dans et hors du jeu.

Par exemple, dans beaucoup de cas une Unité historique a quitté la campagne à un certain point et a été remplacée par une Unité similaire. Dans ce jeu l'Unité originale demeure dans le jeu, représentant l'Unité qui l'a remplacé dans l'OB Allié. Notez que les Unités arrivent sur les bases de leur apparition historique **au front**, du fait que les Alliés maintenaient de nouvelles Unités à l'arrière durant des Mois pour l'entraînement et l'acclimatation.

Voir la table ci-dessous pour les détails.

Unit Substitution

Game Unit	Period	Historical Unit
4 Ind/5	Mar-Jun '40	6 Aus/15
4 Ind/11	Mar-Jun '40	6 Aus/17
4 Ind/7 Mot	Mar-Jun '40	6 Aus/19
4 Ind/7 Mot	Feb '42-	5 Ind/10
4 Ind/3 Mot	Apr '42-	10 Ind/25*
4 Ind/5	May '41-	1 SA/5*
70/23	Jan-Jun '41	9 Aus /24
70/23	Dec '41-	50/150
70/14+16	Jan-Jul '41	9 Aus /26
70/14+16	Dec '41-	50/151*
7 Aus/18	Jun '41-	2 SA/6*
9 Aus/20	Jul-Dec '41	70/16 *
9 Aus /20	Jan '42-	50/69
Pol	Oct '41-Jan '42	1 FF
Pol	Jan '42-	(2 FF)
7/7 Tk	Nov '41-	(CRUS)
2 NZ/4	Dec '41-Jan '42	161 Ind Mot
2 NZ/5	Dec '41-Jan'42	5 Ind/9
2 NZ/6	Dec '41-Jan'42	5 Ind/10*
22 Gd	Jun '42-	44/133*

* Co-identified units

() Units not identified in game

MOUVEMENT

Le Mouvement de Groupe est un mécanisme simple et efficace pour récompenser la prévoyance et la planification dans la concentration et l'organisation des forces. Les commandants ne pouvaient pas TOUJOURS exécuter des manoeuvres parfaites impliquant d'importantes forces. Dire que les limitations de Mouvement imposées par le système sont irréalistes dans l'ère des communications modernes manque de pertinence. Les communications de l'adversaire ne sont pas que rapides ; il peut réagir avant qu'un commandant ne puisse déplacer toutes ses forces et c'est précisément l'effet du système de Mouvement de Groupe.

En limitant la quantité qui peut être faite en même temps, le Mouvement de Groupe souligne également l'« utilisation du temps » (ou du tempo), l'idée étant de poser des problèmes à l'Adversaire qui l'absorberont tandis que vous posez d'autres problèmes. Cette technique, pour laquelle Rommel avait une propension naturelle fut la plus efficace dans un environnement comme le désert, où les événements se développent rapidement, et fut un élément clé de son succès. La capacité de changer puissamment de vitesses mais les chers Mouvements multiples lors des options de Tour octroient d'autres opportunités de bousculer les espoirs Ennemis.

COMBAT

Le système de Combat de ce jeu est également unique. À la différence de la plupart des systèmes de Combat, il favorise que légèrement le Défenseur, comme dans toute guerre de désert. Le désert ne permettant qu'une très légère couverture physique ou visuelle, la mobilité était fondamentalement sans restriction, la densité de l'Unité était très basse, et le flanc intérieur était toujours accroché. L'Afrique du Nord était en fait l'environnement parfait pour « une défense mobile » de contre-Attaque ; les défenses fixes d'infanterie étaient fondamentalement inutiles à moins d'être intensivement fortifiées.

Les effets réalistes et combinés des Armes sont intégrés au système de Combat. Les mathématiques du Combat peuvent sembler simples mais en fait elles produisent deux effets sophistiqués : une courbe en forme de cloche pour l'usure prévue ; et « l'effet d'accélération » de la supériorité de feu, où les différentiels de puissance de feu tendent à s'élargir suivant le temps.

Le système de Combat produit une large variété de résultats, dans lesquels aucun niveau de supériorité ne peut garantir le succès. Durant la Bataille, les choses vont rarement comme prévu. Les vrais commandants ne peuvent pas prévoir ce qu'il se produira, ou ce qu'il ne devrait pas se produire. Ils n'ont pas le gage de sécurité de connaître la véritable « Valeur de Combat » de leurs troupes, ou de consulter « une table des résultats en Combat ».

Dans *Rommel dans le Désert* les Joueurs sont sujets au même manque de certitude.

BATAILLES

Les engagements prolongés exigent des Joueurs de mener des Batailles, plutôt que simplement les initier et ensuite accepter un résultat donné sur un simple coup de Dé. Puisque les Batailles se développent, les questions liées au moment d'une Retraite, de tenir une position, et quand et où accumuler des réserves incombent au commandant.

Les règles de Retraite sont conçues pour refléter les difficultés de dégager des forces engagées dans un environnement mobile et pour souligner l'importance des réserves.

Un Joueur sans réserves non goupillées dans ce jeu est militairement en faillite, impuissant à réagir aux Mouvements de son adversaire.

RAVITAILLEMENT

Les Lignes de Ravitaillement dans le jeu sont fondamentales. Les Joueurs qui ignorent cela se trouveront avec une armée d'Unités Perturbées qui fondra avant l'avancée Ennemie.

L'Enchaînement des Unités le long des voies et des sentiers reflète les problèmes des Réseaux de Ravitaillement le long d'un terrain difficile et reflète également le besoin de plus en plus grand d'Unités de Support aux dépens des Unités de Combat.

Les Cartes de Ravitaillement représentent non seulement les Ravitaillements, mais également le contrôle du temps et les options de Tour. La longueur variable des Mois et les choix d'options de Tour reflètent la « valse-hésitation » nature de la campagne et permettent de diriger l'effort de Ravitaillement. Le Tour Basique est le moyen le plus efficace de Ravitaillement (les options ont des hauts et des bas) mais l'utilisation bien exécutée des options hautement puissantes dérangera les meilleurs plans de votre adversaire.

Une Armée petite mais bien ravitaillée est plus qu'une allumette pour une Armée plus forte mais faiblement ravitaillée. Le secret des niveaux de Ravitaillement présente des opportunités magnifiques de tromperie et de sang-froid.

Le bluff peut parfois faire remporter une Bataille même avec très peu de Ravitaillement, particulièrement contre un adversaire ébranlé ou démoralisé, mais la menace doit être crédible.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de Victoire impliquent usure et position. Leurs Valeurs relatives sont évaluées par PVs.

Une Victoire Décisive récompense un avantage de 2 contre 1 au niveau des Unités restantes à la fin du jeu et représente la reconnaissance de l'inévitabilité d'une Victoire Stratégique avec une telle supériorité en forces, en temps et en Ravitaillement.

La moindre Condition de Victoire se concentre autour de Tobruk. Bien que cette Forteresse avait eu une certaine Valeur militaire, l'avantage essentiel en tenant Tobruk était son statut de meilleur Port défendable dans une région où tout du carburant à la nourriture aux munitions, et même jusqu'à l'eau ont dû être importés. Pour cette raison les Conditions de Victoire ne reconnaissent aucune Valeur à la possession de Tobruk au cas où le Port est assiégé et par conséquent n'est donc pas entièrement actif.

INDEX

Active Battles	8.6	Hexside Limits.....	7.1	Strategy Notes	20.0
Active Player	3.4	Highway Supply	12.3	Supply	12.0
Applying Losses	9.5	Initial Supply Check.....	12.7	Supply Checks	12.7
Assault Turn.....	4.3	Initiative.....	3.3	Supply Chains.....	12.4
Attacker.....	8.3	Minefields.....	14.0	Supply into Battles	12.5
Attacks	8.2	Month	3.1	Supply Lines	12.2
Attrition Victory	17.4	Movement	5.0	Supply Network.....	12.6
Base.....	1.6	Nationality	2.1	Supply Source.....	12.0
Basic Turn	4.1	Oasis	15.0	Targeting.....	9.3
Battle	8.0	Oasis Supply.....	15.1	Terrain	1.4
Battle Array.....	8.5	Offensive Turn.....	4.2	Turn Option.....	4.0
Battle Hexsides.....	8.1	Overrun.....	11.4	Unit Type and Class	2.2
Besieged	13.5	Passive Player.....	3.4	Unsupplied	12.1
Blitz Turn.....	4.4	Partial Retreat	10.4	Victory Conditions.....	17.0
BPs / Buildup Points.....	16.3	Pass Turn	4.5	Withdrawal Move	5.3
Buildup.....	16.0	Player Turn	3.4		
Buildup Supply Check.....	12.7	Port Capacity.....	13.3		
Combat.....	9.0	Positional Victory	17.3		
Combat Rounds	9.1	Probe Combat.....	10.41		
Command Point	5.2	Pursuit Fire.....	10.5		
CV / Combat Value.....	2.3	Raider	12.5		
Decisive Victory	17.2	Rearguard.....	10.4		
Defender.....	8.3	Redeployment.....	16.51		
Designer's Notes	21.0	Refusing Battle	8.4, 10.2		
Disengagement	7.2	Regroup Move	5.2		
Disruption	11.0	Reinforcements.....	16.4		
Disruption Recovery	11.2	Replacements	16.54		
Double Defense.....	9.52	Resupply	16.6		
Double Dice	9.21	Retreat	10.0		
Double Fire.....	9.4	Retreat Routes	10.1		
Elite Unit	2.4	Return for Refit.....	16.52		
Final Supply Check.....	12.7	Roads	1.5		
Firing Units	9.2	Road Bonuses	6.2		
Firepower	9.4	Rommel Bonus	6.3		
Forced March	6.4	Rout	11.3		
Fortresses	13.0	Sea Redeployment	16.53		
Fortress Capture	13.4	Sequence of Play	3.0		
Fortress Supply.....	13.3	Shielding Units	11.11		
Full Retreat.....	10.3	Speed	6.1		
Group	5.0	Stacking	1.3		
Group Move.....	5.1	Step.....	2.3		
Hex Control.....	1.2	Strategic Victory.....	17.1		

GAME RECORD SHEETS

OPPONENT NAME:						DATE:				
TURN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BPs Saved Previous Turn										
+ BPs Received This Turn										
= BPs Available										
- Replacements										
- Redeployments										
- Minefields (15 BPs)										
- Extra Supply Cards (10 BPs)										
= BPs Remaining (carry to next column)										

OPPONENT MINEFIELDS #1 #2 #3

YOUR NAME:						DATE:				
TURN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BPs Saved Previous Turn										
+ BPs Received This Turn										
= BPs Available										
- Replacements										
- Redeployments										
- Minefields (15 BPs)										
- Extra Supply Cards (10 BPs)										
= BPs Remaining (carry to next column)										

----- Fold back along this line -----

YOUR MINEFIELDS #1 #2 #3

THE GAME MONTH

- BUILDUP (except first Month)
- INITIATIVE CHALLENGE
- FIRST PLAYER-TURN
- SECOND PLAYER-TURN

BUILDUP SEQUENCE

- ADVANCE MONTH
- BUILDUP SUPPLY CHECK
- BP DETERMINATION
- FIRST PLAYER BUILDUP
 - Reinforcements
 - BP Expenditure
 - Replacements & Redeployments
 - Minefield Construction
 - Allocate BPs for Extra Supply
 - Resupply (draw all cards at once)
 - Monthly Resupply
 - Extra Supply (allocated above)
 - Bonus Supply (*Fortress Capture*)
- SECOND PLAYER BUILDUP
(repeat player 1 procedure)

PLAYER-TURN SEQUENCE

- INITIAL SUPPLY CHECK
 - Determine Unit Supply
 - Disruption Recovery
- TURN OPTION SELECTION
 - Supply Commitment (hidden)
- MOVEMENT
 - Group/Regroup Move(s) [R*]
 - Retreats (Full and Partial)
 - Probe Combat (if Partial)
 - Pursuit Fire (Retreating units)
 - Move/ Disrupt Retreating Units [R*]
 - Forced Marches
 - Refuse Battle (Passive Player)
 - Pursuit Fire
 - Withdrawal [R*]
- COMBAT (not Pass Turn)
 - Active Battles
 - Defensive Fire [R*]
 - Offensive Fire [R*]
- BLITZ MOVEMENT (Blitz Turn)
(as MOVEMENT)
- BLITZ COMBAT (Blitz Turn)
(as COMBAT)
- FINAL SUPPLY CHECK
 - Disrupt Unsupplied units [R*]
- SUPPLY CARDS REVEALED

[R*] ROUT POSSIBLE (Interrupts Play)

- Route Attrition
- Pursuit Fire
- Withdrawal Move
- Continue Play

FIRE TABLE

		TARGET UNIT					
FIRING UNIT				(SF)	DF	SF	TF
				SF	(SF)	DF	TF
				DF	SF	SF	TF
				SF*	DF*	DF*	SF*

(SF) REQUIRED TARGET HITS
 SF: 6
 * MUST FIRE FIRST DF: 5,6
 TF ONLY IF UNSUPPORTED TF: 4,5,6

BP COSTS PER CV

Armor & Recon	3
Anti-Tank (all)	3
Artillery (all)	3
Mech & Motor Infantry	2
Leg Infantry & Para	1
<i>Elite Units cost double to increase one step</i>	
Minefields	15
Extra Supply Card	10

TURN OPTIONS

	BASIC	MC
	OFFENSIVE	MMC
	ASSAULT	MC*
	BLITZ	MC + MC
	No Cost	PASS (W)

M = Move Phase C = Combat Phase
 * Any/All battles can be Assaults.
 (W) = 1 optional withdrawal move