

FIELD COMMANDER

ROMMEL

Introduction

Bienvenue à Field Commander Rommel, le premier jeu de la série des Field Commander. Mon but en concevant ce jeu a été de rendre accessible la carrière de certains des grands commandants de l'histoire au format d'un jeu facile à apprendre et rapide à jouer. J'ai opté pour le solitaire parce qu'il avait les qualités pour. Les commandants ont des états-majors et des conseillers mais, à la fin, eux seuls prennent les dures décisions qui affectent les vies, changent le cours des campagnes et décident du sort des nations.

Dans ce jeu, vous prendrez toutes les décisions nécessaires pour commander vos forces. Les règles du jeu, les tables et les jets de dé dicteront les actions des forces adverses.

Général Erwin Rommel

Rommel participa à la Première Guerre Mondiale et combattit en Italie, en Roumanie et en France au sein de l'unité d'élite Alpenkorps. Il gagna plusieurs médailles et fut reconnu pour ses rapides prises de décisions tactiques. Les Italiens capturèrent Rommel, mais ses capacités linguistiques et son esprit vif le virent revenir en Allemagne en deux semaines. Entre la Première et la Seconde Guerre Mondiales, il fut instructeur et commandant dans plusieurs écoles militaires en Allemagne. C'est à cette époque qu'il fit la connaissance de plusieurs membres hauts gradés Troisième Reich qui allait bientôt être formé.

Ce sont les exploits de Rommel au cours de la Seconde Guerre Mondiale qui firent de lui une légende. Bien que présent lors de l'invasion de la Pologne, son étoile allait véritablement s'élever avec Case Yellow, l'invasion de la France. A ce moment, son expérience était liée à l'infanterie, mais bientôt il apprit et réécrivit les règles du combat blindé. Il se fit au choc d'un assaut rapide pour mener la bataille

et désorganiser l'ennemi. Ceci lui servirait bien, plus tard, dans les vastes étendues d'Afrique du Nord. Alors que les actions audacieuses de Rommel lui attiraient les critiques des militaires, Hitler et les autres membres du parti nazi l'honorèrent ouvertement comme héros national.

L'Afrique du Nord fut témoin de l'apogée de la puissance et de la carrière de Rommel. Avec des forces et un ravitaillement limités, ses manœuvres audacieuses et son génie tactique déstabilisaient les Alliés même si ceux-ci le surpassaient, de loin, en nombre. Il conduisit l'Axe, à deux doigts de la défaite à Tripoli, au bord de la victoire dans les sables aux abords du Caire. A la fin, des renforts alliés massifs en direction à la fois du Caire et de l'Algérie submergèrent les derniers survivants assiégés. Le déclin de l'Axe continua pour Rommel sur les plages du Débarquement. L'indécision d'Hitler ralentit l'arrivée sur les plages de Normandie des renforts allemands tragiquement nécessaires durant les premières heures vitales de l'invasion. Une fois que les têtes de pont alliées furent établies, ce n'était plus qu'une question de temps avant que leurs ressources supérieures n'écrasent les défenseurs. Même si le Troisième Reich allait bientôt tomber, on se rappellerait de Rommel, avec sa personnalité extraordinaire et ses exploits légendaires, comme l'un des esprits les plus brillants de l'histoire militaire.

Contenu

Dans cette boîte, vous trouverez:

- 3 cartes de campagnes de 28 x 43 cm

- 1 planche de pions

- Ce livret de règles

- 1 dé à six faces

- 1 feuille de marque (à photocopier si nécessaire)



Victoire

Chaque campagne a ses propres conditions de victoire. Pour finir la campagne avec succès, vous devez atteindre cette condition. Certaines campagnes ont également une condition de défaite. Si la condition de défaite est atteinte, vous perdez la campagne. Ces conditions sont notées sur chacune des cartes de campagne.

Exemple de la campagne d'Afrique du Nord: Tenir Le Caire pour gagner la campagne. Vous perdez la campagne si les Alliés tiennent Tripoli.

Note: La campagne d'Afrique du Nord sera utilisée systématiquement à titre d'exemple, afin que vous puissiez vous reporter aux composants du jeu plus aisément.

Tenir une zone

Sur les cartes de campagne, chaque zone possède un nom unique. Il y a deux camps dans le jeu, l'Axe (le joueur) et les Alliés (non joueur). Un camp contrôle une zone s'il a des Forces présentes dans cette zone à la fin d'une phase.



Zones d'objectif

Les zones avec des drapeaux sont des Zones d'objectif. Si aucun camp n'a de Force présente, le camp dont le drapeau est visible dans la zone tient celle-ci. Si une zone n'a ni drapeau ni Force présents, elle est non contrôlée.

Exemple: Tripoli est un objectif. Cela signifie qu'elle est tenue par l'Axe jusqu'à ce que les Alliés y installent une Force.

Fin d'une campagne

La campagne s'achève lorsque la condition de victoire ou de défaite est atteinte ou lorsque le pion de tour dépasse la dernière case de la piste des tours.

Campagnes

Campagne Division Fantôme

Votre division a gagné le surnom de « Division Fantôme » parce que vous manœuvrez rapidement et chargez avec audace dans la bataille. Même votre propre haut commandement ne sait pas où vous vous trouvez la moitié du temps. Ceci peut rendre votre réapprovisionnement problématique, dans le meilleur des cas. Votre but est de tenir les trois objectifs alliés le plus rapidement possible. Cette campagne a le temps de jeu le plus court du fait du faible nombre de Forces sur la carte.

Campagne Afrique du Nord

Votre objectif est de tenir la zone du Caire. Lorsque ceci est fait, la campagne est terminée. Si les Alliés viennent à tenir Tripoli, vous perdez.

Campagne Jour-J

C'est ce que l'on appelle une action de retardement. L'irrésistible machine de guerre alliée surpasse vos forces et il est de votre devoir de les contenir le plus longtemps possible. La campagne se termine si les Alliés tiennent les trois objectifs. Il s'agit de la campagne la plus vaste et celle qui prendra le plus de temps à être jouée.

Points de victoire

De nombreuses cases sur la piste des tours ont un nombre de point de victoire inscrit dans leur coin supérieur droit.

Lorsque la partie se termine, vous marquez le nombre de points de victoire indiqué dans la case correspondant au tour en cours.

Une image d'une section de la piste des tours du jeu. Elle est divisée en quatre cases, chacune correspondant à une période de temps. Dans le coin supérieur droit de chaque case, un nombre indique le nombre de points de victoire à marquer à la fin de cette période.

July 12 August 1942 (Torch 4+)	Sept. 9 to Oct. 1942 (Torch 3+)	Nov. 7 to Dec. 1942 (Torch 2+)	Jan. 5 to Feb. 1943 (Torch 1+)
--------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

Vous ne marquez pas de point de victoire si la condition de défaite a été remplie et a mis fin à la partie.

Exemples:

Division Fantôme: Si vous êtes le premier à tenir les trois objectifs lorsque le marqueur de tour se trouve dans la case « June 5 to 14, 1940 », vous marquez 19 PV.

Afrique du Nord: Si vous êtes le premier à tenir Le Caire lorsque le marqueur de tour se trouve dans la case « Nov. to Dec. 1942 », vous marquez 7 PV.

Jour-J: Si les Alliés sont les premiers à tenir les trois objectifs lorsque le marqueur de tour se trouve dans la case « June 11 to 12, 1944 », vous marquez 5 PV.

Mise en place

Pour commencer, choisissez la carte correspondant à la campagne que vous voulez jouer et placez-la devant vous.



Toutes les campagnes sont mises en place en utilisant la même procédure. La zone de mise en place de chacune des cartes vous fournit toutes les informations dont vous avez besoin pour commencer.

Echelle

Chaque campagne indique l'échelle des Forces. Ceci n'affecte pas la façon de jouer.

Organiser les pions

Au début d'une campagne, vous devez organiser les pions que vous allez utiliser.

Symboles nationaux



Des bannières et des drapeaux apparaissent tout au long du jeu pour identifier les forces nationales, les zones d'objectif et les zones de placement des pions sur la carte. Dans l'ordre ci-dessus on trouve les Alliés: Belgique, France, États-Unis (EU), Royaume Uni (RU), et l'Axe: Italie et Allemagne.

Pions de Force



Les pions de Force possèdent une face à pleine puissance et une face à puissance réduite. La face réduite a un bandeau rouge dans la partie supérieure. Lorsque la Force subit une perte¹, tournez le pion sur sa face réduite. Si une Force subit une perte alors qu'elle est déjà sur sa face réduite, elle est détruite; retirez-là de la carte.

Certaines campagnes indiquent les années à partir desquelles des renforts spécifiques peuvent être tirés. Pour ces campagnes, mettez les Forces non éligibles de côté et ajoutez-les au jeu lorsque le pion de tour avance à l'année les autorisant à entrer en jeu.

Forces de départ et renforts de l'Axe



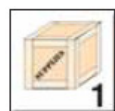
Prenez toutes les Forces de départ et les renforts de l'Axe indiqués dans la zone de mise en place de la carte. Placez les forces de départ sur les zones indiquées de la carte, leur face à pleine puissance du côté visible. Mettez vos renforts de côté.

Forces de départ et renforts alliés



Prenez toutes les Forces alliées indiquées dans la zone des Forces de départ et placez-les sur la carte dans les zones indiquées. Placez les renforts alliés dans un récipient opaque. Vous les tirerez au hasard plus tard, il est donc important que vous ne puissiez pas voir quels pions vous être en train de tirer.

Pions de ravitaillement



Prenez tous les pions de ravitaillement et empilez-les. Les pions de ravitaillement ont des chiffres qui indiquent la valeur de chacun en points de ravitaillement.

Supplies:	
Axis:	2
Allies:	8

Tous les points de ravitaillement qui commencent la campagne en jeu sont notés dans la section ravitaillement. Durant la partie,

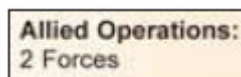
faites librement l'échange avec les pions de ravitaillement non utilisés si nécessaire.

Si vous tombez à court de pions de ravitaillement, utilisez d'autres pions si cela est nécessaire. Les pions de ravitaillement fournis avec le jeu ne représentent pas une limite.

Pions d'opération alliée



Durant la partie, les Alliés tenteront de bâtir des Forces pour lancer des opérations. Trouvez tous les pions d'opération alliés et placez-les dans un récipient opaque.

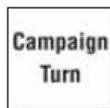


Chaque carte indique le nombre de Forces alliées qui commencent dans la section d'opération alliée de la carte. Tirez le nombre indiqué de pions de Force alliés du récipient et placez-les, sur leur recto, dans la zone d'opération alliée de la carte.

Exemple:

En Afrique du Nord, les Alliés débutent avec 2 Forces dans leur section d'opérations

Pion de tour



Placez le pion de tour dans la case « Start » de la piste des tours de la campagne. Ce pion indique le tour que vous êtes en train de résoudre.

Plans de bataille



Cette zone de la carte indique les pions de plan de bataille qui sont utilisés lors de la campagne par chacun des camps. Les pions de plan de bataille ne sont pas tous utilisés à chaque campagne. Placez les pions de plan de bataille alliés appropriés dans un récipient opaque pour un tirage ultérieur. Les Alliés ont plus d'un pion pour certains plans de bataille. Incluez tous les doubles. Placez les plans de bataille de l'Axe dans une pile pour un choix ultérieur.

Pions d'amélioration



Trouvez tous les pions d'amélioration et placez-les dans un récipient opaque.

Valeurs des pions de Forces

Chaque pion de Force a trois ou quatre chiffres imprimés. Le premier chiffre représente la valeur d'attaque. Certaines forces possèdent également un chiffre en exposant près de leur valeur d'attaque, indiquant une capacité d'attaque supérieure. Le second chiffre est sa valeur de défense. Le troisième

¹ J'ai décidé d'utiliser le terme « perte » pour l'anglais « hit ».

chiffre représente son potentiel de mouvement maximal.



Les chiffres de gauche à droite sont : attaque, attaque supérieure, défense et mouvement maximal.

Les Forces ont également le drapeau de leur nation imprimé le long d'un côté et la désignation de leur unité dans la partie supérieure.

Valeur d'attaque

La Force entrant dans une zone contenant des Forces ennemies est l'attaquant. Lorsqu'elle attaque, la Force doit obtenir au dé un chiffre inférieur ou égal à sa valeur d'attaque pour infliger une perte aux Forces qui défendent. Si la Force qui attaque possède un chiffre en exposant, et que le résultat au dé est inférieur ou égal à cette valeur en exposant, l'attaque inflige deux pertes.

Exemple:

La Force « 15ème Panzer » présentée ci-dessus inflige deux pertes sur un résultat de 1 ou 2 et une perte sur un résultat de 3, 4 ou 5.

Valeur de défense

Une Force est considérée comme défenseur lorsque des Forces ennemies entrent dans sa zone. Lorsqu'elle défend, la Force doit obtenir au dé un chiffre inférieur ou égal à sa valeur de défense pour infliger une perte aux Forces qui attaquent.

Potentiel de mouvement maximal

Ce chiffre est le nombre maximal de zones qu'une Force peut parcourir à chaque tour.

Types de Force

Il existe trois types de Force dans le jeu: blindées, motorisées et d'infanterie. Les Forces blindées ont une image de char, les Forces motorisées une image d'un véhicule et d'un soldat et les Forces d'infanterie une image avec trois soldats.



Blindé Motorisé Infanterie

Feuille de marque du joueur

Commencez par enregistrer les informations concernant la campagne sur une ligne de la feuille de marque fournie. C'est un très bon moyen pour garder une trace de vos anciennes parties et de votre partie en cours.

Options de campagne

Vous pouvez jouer la campagne sans options spéciales, ou bien choisir certaines ou toutes celles indiquées sur la carte de la campagne. Inscrivez sur la

feuille de marque chaque option que vous sélectionnez. Chaque option spécifie un effet et un ajustement de points de victoire. Si une option vous donne un avantage et que vous gagnez, vous devrez payer cette option, à la fin de la campagne, avec le nombre de points de victoire indiqué. Si une option donne aux Alliés un avantage et que vous gagnez, vous serez récompensé, à la fin de la campagne, par le nombre de points de victoire indiqué.

Veillez à enregistrer l'issue de votre campagne lorsque celle-ci s'achève. Ceci constituera un intéressant journal de vos parties passées que vous pourrez analyser dans le futur.

Jets de dé

Lancez un seul dé à six faces à chaque fois qu'un jet de dé est requis.

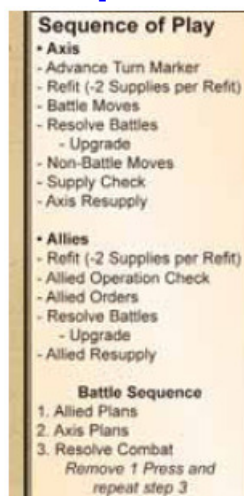
Prise de décisions en solitaire

Il y aura des moments durant la partie où vous aurez besoin de prendre des décisions pour les Forces alliées. Les règles vous indiqueront les choix possibles et ce que vous devrez faire. Si les règles vous laissent plusieurs priorités de validité égale, vous pouvez choisir celle que vous voulez.

Exemple:

Admettons que vous conduisez la phase de réparation des Alliés. Les règles disent de les réparer dans l'ordre, de la valeur d'attaque la plus haute à la valeur d'attaque la plus basse. Les Alliés ont deux Forces avec des valeur d'attaque équivalentes mais ils n'ont suffisamment de ravitaillement que pour réparer l'une d'entre elles. Vous devez choisir laquelle des deux obtiendra la réparation.

Séquence de jeu



A chaque tour, la partie se déroule en suivant les phases décrites ci-après. Une fois qu'une phase est achevée, on ne peut y revenir, et toutes les phases doivent être accomplies dans l'ordre indiqué.

Chaque tour de jeu est divisé en deux sections majeures, votre tour (Axe) et leur tour (Alliés). Pendant votre section du tour de jeu, vous recevrez des ravitaillements et des renforts, déplacerez vos Forces

et initierez des batailles. Pendant leur section, les Alliés accompliront leurs phases.

La séquence de bataille est utilisée lors de la résolution des batailles.

Tour de jeu de l'Axe (vous)

Voici les phases qui constituent votre section à chaque tour de la campagne.

Avancez le marqueur de tour

Déplacez le marqueur de tour d'une case sur la droite le long de la piste de campagne.

Si le pion sort de la piste, la partie prend fin.



Réparations



Si vous avez des Forces retournées sur leur face réduite, vous pouvez dépenser 2 points de ravitaillement pour remettre chacune d'elles sur sa face à pleine puissance.

Exemple:

Trois de vos Forces ont été réduites. Vous pouvez choisir de payer deux points de ravitaillement pour chaque Force que vous désirez remettre à pleine puissance.

Mouvements de bataille

Vous pouvez déplacer un nombre quelconque de vos Forces durant cette phase tant que chaque Force termine son mouvement dans une zone contenant des Forces ennemies. Si une Force ne peut pas terminer son mouvement dans une zone contenant une force ennemie, vous ne pouvez pas la déplacer à ce moment.

Une Force doit stopper son mouvement si elle entre dans une zone contenant des Forces ennemies.

Vous pouvez déplacer une Force d'une zone par tour gratuitement. Chaque zone supplémentaire (dans la limite du potentiel de mouvement maximal de cette Force) coûte 1 point de ravitaillement par Force.

Une fois que vous avez déplacé vos Forces et payé les points de ravitaillement pour celles s'étant déplacées de plus d'une zone, passez à l'étape suivante.

Exemple:

La 15ème Panzer peut se déplacer librement de Benghazi



à la forteresse de Tobrouk. Si vous la déplacez ensuite à Bardia, vous devrez payer un point de ravitaillement. Puis, vous

pouvez payer un second point de ravitaillement pour la déplacer de Bardia à Sidi Barrani. Le mouvement

maximum de la 15ème Panzer étant de 3, elle ne peut donc aller plus loin.

Résoudre les batailles

Les phases utilisées pour résoudre une bataille sont indiquées sur les cartes dans la section « séquence des batailles » de la séquence de jeu.

Plans de bataille alliés

Choisissez la bataille que vous voulez résoudre. Vous pouvez résoudre les batailles dans n'importe quel ordre.

Axis:	Full Italian = 1 • Reduced Italian = 0
	Full German = 2 • Reduced German = 1
	Each Supply = 1
Allies:	Full Allied = 1 • Reduced Allied = 0
	If 3-4 Supplies = +1 Plan, -1 Supply
	If 5+ Supplies = +2 Plans, -2 Supply

Déterminez le nombre de pions de plan de bataille allié que les Alliés doivent tirer. Ceci

est indiqué dans la section des plans de bataille de la carte. En général, c'est un plan de bataille par Force alliée à pleine puissance et zéro par Force alliée à puissance réduite. Les Alliés obtiennent également des plans de bataille supplémentaires suivant le nombre de points de ravitaillements qu'ils possèdent dans la section de ravitaillement allié de la carte.



Une fois que vous avez déterminé le nombre de plans de bataille que les Alliés doivent tirer, tirez-les au hasard du récipient et placez-les face visible sur la table. Vous pouvez regarder les plans alliés avant de sélectionner les vôtres.

Les Alliés ont certains plans de bataille en plusieurs exemplaires. S'il vous arrivait de tirer plus d'un exemplaire d'un même plan, utilisez les tous dans la bataille.

Exemples utilisant le tableau reproduit plus haut:

Les Alliés ont 2 Forces à pleine puissance, 1 Force réduite et 7 points de ravitaillement. Ils recevront donc 4 plans de bataille et dépenseront 2 points de ravitaillement.

Les Alliés ont 4 Forces à pleine puissance, 2 Forces réduites et 3 points de ravitaillement. Ils recevront 5 plans de bataille et dépenseront 1 point de ravitaillement.

Les Alliés ont 2 Forces à pleine puissance et 2 points de ravitaillement. Ils recevront 2 plans de bataille.

Plans de bataille de l'Axe



Maintenant, sélectionnez vos propres plans de bataille. La section des plans de bataille de la carte vous indique le nombre de points de plan de bataille que vous recevez de vos Forces.

Vous pouvez également payer des points de ravitaillement pour obtenir des points de plan de bataille supplémentaires. Pour chaque point de ravitaillement que vous dépensez, vous obtenez un point de plan de bataille.



Le coût de vos plans de bataille est indiqué sur les pions. Le coût de chaque plan est le nombre indiqué entre parenthèses « () ». Placez vos pions de plan de bataille près des pions de plan de bataille de l'Allié tirés plus tôt.

Vous ne pouvez acheter chaque plan de bataille qu'une fois par bataille.

Résolution des batailles

Résolvez la bataille. On considère que tous les jets de dé sont simultanés à chaque round de bataille. Peu importe pour quelle Force ou pour quel plan vous lancez le dé en premier, ils auront tous une chance d'agir. Chaque Force doit lancer le dé et comparer le résultat à son attaque ou sa défense pour voir si elle inflige des pertes à l'ennemi. De plus, chaque plan de bataille doit être activé même si toutes les Forces amies ont été détruites.

Lorsque vous lancez le dé pour les Forces et les plans de l'Axe, vous pouvez le faire dans n'importe quel ordre. Lorsque vous lancez le dé pour les Alliés, faites-le dans l'ordre, de la valeur la plus élevée à la plus basse.

Chaque perte infligée doit être absorbée par l'ennemi. Une perte retournera une Force à pleine puissance sur sa face réduite, ou détruira une Force à puissance réduite et la retirera de la carte.

Lors de l'allocation des pertes aux Forces alliées, allouez-les d'abord aux Forces avec les valeurs d'attaque les plus faibles (si les Alliés attaquent), ou d'abord aux Forces avec les valeurs de défense les plus faibles (si les Alliés défendent). De même, distribuez les pertes aux Forces alliées à pleine puissance avant de les distribuer à celles à puissance réduite.

Exemples:

Les Alliés attaquent avec deux Forces. L'une à une valeur d'attaque de 4, l'autre de 2. Vous leur infligez trois pertes. La première perte réduit la Force avec la valeur d'attaque de 2. La seconde perte réduit l'autre Force, et la troisième perte détruit la Force avec la valeur d'attaque de 2.

Les Alliés défendent avec trois Forces ayant des valeurs de défense de 3, 2 et 2. Ils ont également deux pions de retranchement (Dig-in). Vous infligez six pertes. Les deux premières pertes retirent les pions de retranchement. Les trois pertes suivantes retournent toutes les Forces alliées sur leur face réduite. La dernière perte détruit l'une des Forces ayant une valeur de défense de 2 (celle de votre choix).

Lors de l'allocation des pertes à vos propres forces, vous pouvez le faire de la façon qui vous plait.

Les batailles ne durent qu'un round, sauf s'il y a un plan de bataille « Press » (Poussée) en jeu.

Après la bataille, si toutes les Forces en défense sont détruites, toutes les Forces en attaque survivantes restent dans la zone. S'il y a des Forces en défense qui survivent, reculez toutes les Forces qui attaquent survivantes dans la zone qu'elles occupaient avant de pénétrer dans la zone de la bataille.

Résolvez toutes les batailles durant cette phase.

Explication des plans de bataille

Voici les règles détaillées de chaque plan de bataille. Certains plans ne sont disponibles que pour l'Axe ou pour les Alliés, et sont indiqués comme tel.

Embuscade (Alliés) – Durant le premier round de la bataille, les Alliés obtiennent de lancer le dé et d'infliger des pertes avant que les Forces et les plans de l'Axe ne soient activés.

Assaut (Axe) – Si une Force blindée ou motorisée de l'Axe inflige au moins une perte lors d'une attaque, défaussez ce pion pour infliger une perte supplémentaire.

Artillerie (tous) – L'artillerie peut infliger une ou deux pertes aux Forces ennemies. Un 1 ou un 2 au dé inflige deux pertes, et un 3 inflige une perte. Chaque pion d'artillerie peut tirer une fois par round.

Canons antichars (tous) – Les canons antichars infligent une perte aux Forces ennemies sur un résultat de 1 ou 2. Chaque canon antichars peut tirer une fois par round de bataille.

Raid aérien (tous) – Les raids aériens infligent une perte sur les Forces ennemies sur un résultat de 1, 2 ou 3. Chaque pion de raid aérien permet de lancer le dé une fois par round de bataille.

Cohésion (Axe) – Avant le premier round de la bataille, combinez les valeurs d'attaque ou de défense de deux de vos Forces d'infanterie et/ou motorisées en une seule valeur pour la durée de la bataille.

Exemple:

Vous êtes en défense et avez une unité d'infanterie avec une défense de 2 et une unité motorisée avec une défense de 1. Plutôt que lancer le dé pour obtenir un 2 et un 1, vous lanceriez le dé une fois pour obtenir un 3 ou moins. Si elles venaient à être réduites ou détruites, vous ajusteriez le résultat à obtenir en conséquence.

Déploiement (Alliés) – Avant le début du premier round de la bataille, tirez une Force alliée au hasard dans le récipient des renforts alliés et ajoutez-la à la bataille. S'il n'y pas de Force disponible, tirez un plan de bataille à la place.

Retranchement (tous) – Les pions de retranchement absorbent les pertes venant d'être infligées sur les Forces amies. Défaussez un pion de retranchement pour absorber une perte. Allouez les pertes aux pions de retranchement avant de les allouer aux Forces.

Exemple:

Vos Forces et vos plans de bataille infligent quatre pertes sur les Alliés lors d'un round de bataille. Les Alliés possèdent deux plans de retranchement. Défaussez leur deux pions de retranchement pour absorber deux pertes, puis allouez les deux pertes restantes normalement.

Désorganisation (deux camps) – La désorganisation donne à son propriétaire une chance de défausser des pions de ravitaillement ennemis. Lors du premier round d'une bataille, lancez un dé pour chacun de ces pions. Si un 6 est obtenu, il n'y a aucun effet. Sur un 4 ou un 5, retirez un point de ravitaillement de la section de ravitaillement de l'autre camp. Sur un résultat de 1 à 3, retirez deux points de ravitaillement à l'autre camp. S'il n'y a pas de point de ravitaillement à retirer, la désorganisation n'a pas d'effet.

Exploitation (deux camps) – Les pions exploitation peuvent être utilisés par les attaquants ou par les défenseurs. Si toutes les Forces adverses sont détruites, les Forces restantes du camp qui exploite peuvent se déplacer d'une zone, après qu'elles aient reçu leur amélioration. Le propriétaire des Forces qui exploitent doit payer un point de ravitaillement pour chaque Force déplacée. Les Alliés traitent ce mouvement comme une Avance et déplacent leurs Forces dans l'ordre, de la valeur d'attaque la plus élevée à la plus basse. Vous, l'Axe, pouvez déplacer n'importe lesquelles de vos Forces d'une zone et êtes libre de choisir la zone. Si le mouvement d'exploitation place les Forces dans une zone contenant des Forces ennemies, résolvez la bataille normalement. Même s'il s'agit du tour de l'autre camp, les Forces qui exploitent sont les attaquants.

Exemple:

Vos Forces dans la forteresse de Tobrouk attaquent les Forces alliées dans Bardia. Vous sélectionnez Exploitation comme plan. Vous résolvez la bataille et détruisez toutes les Forces Alliées. Vous décidez de déplacer deux de vos trois Forces survivantes, pour un coût de deux points de ravitaillement. Vous décidez de les déplacer dans Halfaya, qui contient des Forces alliées. Résolvez immédiatement la bataille comme normalement.

Canons de 88 allemands (Axe) – Les canons de 88 allemands peuvent infliger une ou deux pertes aux Forces ennemies. Un résultat de 1 au dé inflige deux pertes et un résultat de 2 ou 3 inflige une perte. Chaque pion de canon de 88 allemand peut tirer une fois par round de bataille.

Renseignement (deux camps) – Avant qu'un autre plan ne prenne effet, le propriétaire peut défausser un plan ennemi au hasard. Si les deux camps possèdent des plans de renseignement, défaussez les deux pions de renseignement.

Poussée (deux camps) – Les poussées étendent la durée de la bataille. Peu importe quel camp les joue, l'effet est le même. Après qu'un round de bataille soit terminé, s'il y a un ou plusieurs pions de poussée en

jeu, défaussez-en un et résolvez un autre round de bataille. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus de pion de poussée.

Exemple:

Vous avez une Force dans une bataille ainsi que les Alliés. Les plans alliés sont : poussée et artillerie. Vous décidez d'acheter un pion de poussée pour cette bataille. Durant le premier round, votre Force détruit la Force alliée, et celle-ci et l'artillerie attaquent vos Forces. Même si toutes les Forces alliées sont détruites, la bataille continue pour un second round. Défaussez un pion de poussée et l'artillerie vous attaque encore. La bataille continue pour un troisième round. Défaussez l'autre pion de poussée et l'artillerie vous attaque encore. La bataille prend maintenant fin.

Sauvetage (deux camps) – Un pion de sauvetage donne au camp qui le possède un point de ravitaillement supplémentaire à chaque fois qu'une Force ennemie passe de sa face pleine puissance à sa face réduite, ou de réduite à détruite. Ne comptez pas les pertes qui sont absorbées par des pions de retranchement ni les pertes infligées après que toutes les Forces ennemies aient été détruites.

Exemple:

A la fin d'une bataille, vous avez infligé huit pertes aux Forces ennemies. Une perte a été absorbée par un retranchement, deux pertes ont fait passer des Forces de leur face pleine puissance à leur face réduite, trois pertes ont détruit des Forces préalablement réduites et deux pertes ont été infligées après que toutes les Forces ennemies aient été détruites. Vous gagnez cinq points de ravitaillement.

Tactiques (deux camps) – Le pion de tactiques permet à son propriétaire de relancer l'un de ses jets de dé. S'il s'agit de votre pion de tactiques, vous pouvez immédiatement relancer n'importe lequel de vos jets de dé. S'il s'agit de celui des Alliés, relancez le premier de leurs jets de dé raté ou sans effet. Une fois relancé, le nouveau résultat doit être utilisé.

Débordement (deux camps) – Le débordement donne à toutes les Forces de son propriétaire +1 à leur valeur d'attaque ou de défense, tout au long de la bataille.

Symbole de fortification

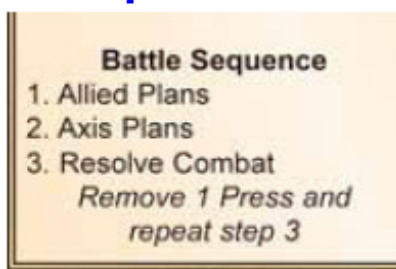


Lorsqu'une bataille se déroule dans une zone contenant un symbole de fortification, chaque force qui défend ajoute 1 à sa valeur de défense tout au long de la bataille. Ce bonus ne s'applique pas aux dés lancés dans le cadre de plans de bataille.

Exemple:

Une zone est défendue par deux Forces avec des valeurs de défense de 3 et 1. Ces Forces devraient normalement obtenir un 3 ou moins et un 1 pour infliger des pertes aux attaquants. A cause du symbole de fortification, elles doivent désormais obtenir un 4 ou moins et un 2 ou moins. Le défenseur possède également un canon antichar; celui-ci continue de toucher sur un résultat de 1 ou 2. Il n'est pas affecté par le symbole de fortification.

Exemple détaillé de bataille



Ce qui suit est un exemple de bataille, pas à pas. La section de la séquence de jeu de chaque carte contient une séquence de bataille. La séquence de bataille détaille les phases conduites pour chaque bataille.

La bataille qui suit se déroule sur plusieurs tours dans la campagne d'Afrique du Nord. Les Alliés tiennent la forteresse de Tobrouk et moi, le joueur, je ressens le besoin de monter une attaque désespérée pour capturer cette zone vitale.

Exemple:

Durant la phase de mouvements de bataille, la 15ème Panzer se déplace de Benghazi à la forteresse de Tobrouk. La Force Pavia se déplace de Tengeder à El Adem, puis, dans un second temps, jusqu'à la forteresse de Tobrouk. Un point de ravitaillement est payé pour le second mouvement.

Il s'agit de mes seuls mouvements de bataille pour ce tour, il est donc maintenant temps de résoudre la bataille.

Trois plans de bataille sont tirés pour les Alliés, un pour chaque Force à pleine puissance et un de plus parce qu'ils possèdent trois points de ravitaillement. Je défausse un de leurs points de ravitaillement pour payer le plan. Ils tirent : débordement, retranchement et poussée.

Je reçois deux plans de bataille, un pour la 15ème Panzer qui est réduite, un pour la Pavia à pleine puissance. Étant presque à court de ravitaillement, je décide de ne pas dépenser de point de ravitaillement pour acheter des plans de bataille supplémentaires. Avec mes deux plans de bataille, j'achète une désorganisation avec un plan de bataille et un canon antichars avec un autre plan de bataille.

Chaque round de bataille se déroule simultanément, donc peu importe l'ordre dans lequel les dés sont lancés. Je commencerai par lancer le dé pour mes Forces et mes plans. Même si je parviens à détruire l'une des Forces alliées, celle-ci aura toujours l'opportunité de lancer le dé pour son attaque de ce tour.

Tout d'abord, je lance le dé pour mon pion de désorganisation et j'obtiens un 4. Sur le pion, je vois qu'un résultat de 4 fait perdre à l'ennemi un pion de ravitaillement. Je retire un pion de ravitaillement allié de la zone de ravitaillement alliée, puis je défausse mon pion de désorganisation.

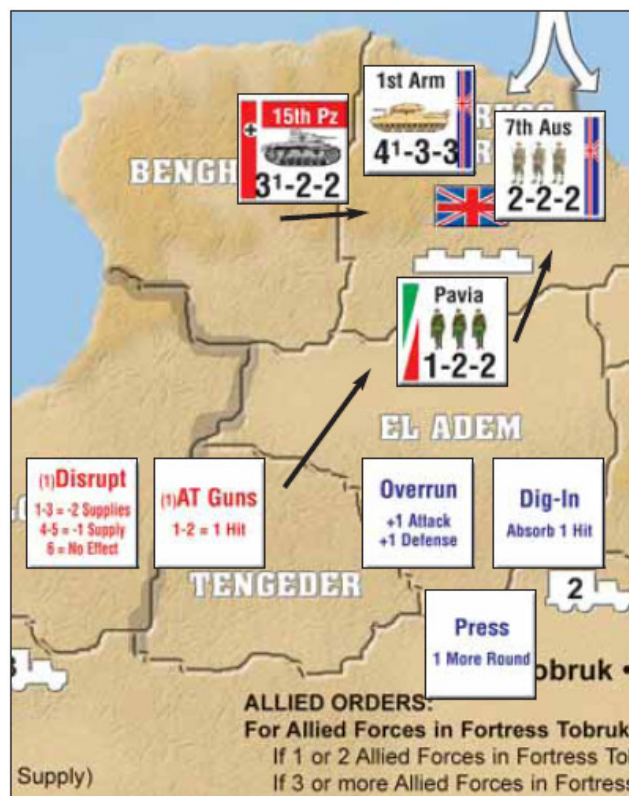
Je lance ensuite le dé pour mes canons antichars et obtiens un 1, ce qui inflige une perte.

Le jet de dé de ma 15ème Panzer donne un 3 et inflige une perte. Si j'avais obtenu un 1, j'aurais infligé deux pertes.

Le jet de dé de ma Pavia donne un 5 et rate. Je devais obtenir un 1 pour toucher.

Ceci me donne un total de deux pertes.

Les Alliés doivent maintenant lancer le dé pour leurs attaques. La 1ère Blindée doit obtenir un 3 ou moins et la 7ème Australienne doit obtenir un 2 ou moins.



Néanmoins, ils défendent une zone avec un symbole de fortification, leurs valeurs montent donc à 4 et 3. De même, les Alliés possèdent un plan de débordement, leurs valeurs montent donc à 5 et 4.

La 1ère Blindée obtient un 2, pour une perte, et la 7ème Australienne obtient un 1, pour une perte.

Pour absorber les pertes que j'ai infligées, je défausse d'abord le pion de retranchement des Alliés pour stopper une perte, puis je retourne la 7ème Australienne (la Force avec la valeur de défense la plus faible) sur sa face réduite pour absorber la seconde perte.

Je choisis de retourner la Pavia sur sa face réduite pour absorber une perte, puis de la détruire pour la seconde perte.

Ceci termine le premier round de la bataille. A cet instant, la bataille devrait normalement s'achever et ma 15ème Panzer retourner à Benghazi comme je n'ai pas réussi à détruire toutes les Forces en défense. Cependant, les Alliés ont un plan de poussée. Je défausse la poussée et entame un nouveau round de bataille.

A ce moment de la bataille, les pions de retranchement, de poussée et de désorganisation ont été utilisés et défaussés. La Force Pavia a été détruite et mise dans la pile des unités détruites de l'Axe pour une éventuelle utilisation ultérieure.

Lors de la prochaine phase de réapprovisionnement de l'Axe, je peux payer deux points de ravitaillement pour la déplacer de ma pile des unités détruites à ma pile des renforts. Une fois qu'elle se trouve dans ma pile des renforts, je peux alors la racheter normalement.

Nous commençons maintenant le second round de la bataille. Comme il n'y a plus de plans de poussée dans la bataille, ce sera le dernier round de la bataille.

Je lance maintenant le dé pour mes canons antichars et la 15ème Panzer et obtient un 2 et un 1. Les canons antichars infligent une perte et la 15ème Panzer en infligent deux, pour un total de trois pertes. Je retourne la 1ère Blindée sur sa face réduite pour une perte, détruis la 7ème Australienne pour la seconde perte, puis détruis la 1ère Blindée pour la troisième perte.

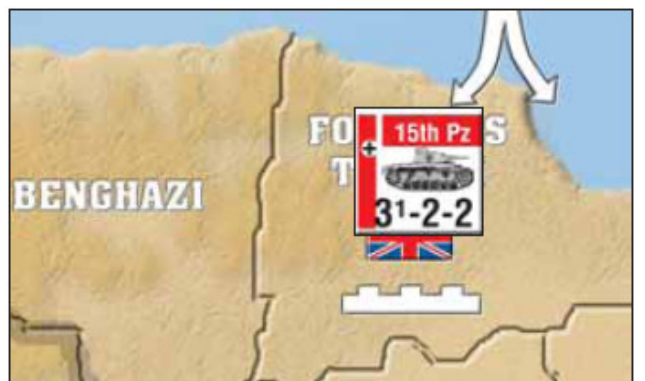
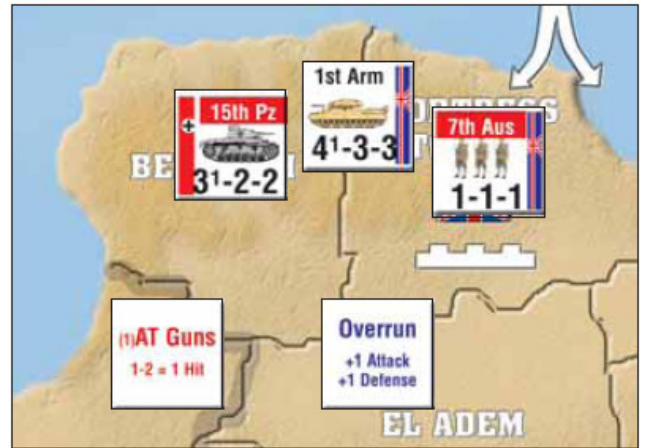
Même s'ils vont être détruits, les Alliés ont le droit de riposter. La 1ère Blindée obtient un 6 et rate, et la 7ème Australienne obtient un 4 et rate aussi. Beaucoup de chance ! La 15ème Panzer survit et reste dans la forteresse de Tobrouk.

Je replace tous les plans de bataille dans leur pile/réceptacle pour qu'ils puissent être utilisés lors de la prochaine bataille.

Deux Forces ennemies ont été détruites au cours de la bataille, j'obtiens donc deux améliorations. Comme une seule de mes Forces a survécu, les deux améliorations sont assignées à la 15ème Panzer. Les détails sur la manière de faire ceci sont couvertes dans la section « Améliorations » des règles, plus bas.

Maintenant que je tiens la forteresse de Tobrouk, je peux apporter de nouvelles Forces directement dans cette zone. Je n'ai plus besoin de les débarquer à Tripoli. Ceci verra mes Forces arriver au front plus rapidement de plusieurs tours.

Je déplace ensuite les deux Forces alliées détruites dans la case des Forces alliées détruites de ma zone de réapprovisionnement pour m'y référer plus tard, lors de ma phase de réapprovisionnement.



Axis Resupply		Tripoli, if held: Fortress Tobruk	
Resupply Points:		1st Arm	
3 per Region free of Allies		41-3	
2 if Holding Fortress Tobruk		7th Aus	
1 per Allied Force destroyed		2-2-2	
(since last Resupply step)			
Pay	Receive		
1	2 Supplies		
x	1 Force (x = Force's Attack value)		

Améliorations

Les Forces peuvent voir leurs valeurs augmenter en participant et survivant à un combat. A la fin d'une bataille, chaque camp reçoit une amélioration pour chaque Force ennemie qui a été détruite dans la bataille. Seules les Forces survivantes peuvent recevoir des améliorations.

Les pions d'amélioration s'ajoutent aux valeurs inhérentes d'une Force.

Une Force ne peut se voir attacher qu'un pion d'amélioration à la fois. Retirez le pion d'amélioration et renvoyez-le dans le récipient si la Force est détruite.

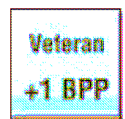


Exemples:

Ce pion «vétéran» ajoute 2 à la valeur d'attaque de la Force. Si la Force avait déjà une valeur d'attaque de 2, elle infligeait une perte sur un résultat de 1 ou 2. Désormais, elle infligera une perte sur un résultat de 4 ou moins.

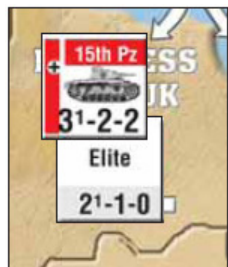


Ce pion «élite» ajoute 2 à la valeur d'attaque, 1 à la valeur de l'exposant et 1 à la valeur de défense. Si la Force avait une valeur d'attaque de 1, elle a désormais une valeur d'attaque de 3, et infligera deux pertes sur un résultat de 1 au dé. Si la Force avait une valeur d'attaque de 4 avec un exposant de 2, elle a désormais une valeur d'attaque de 6 et un exposant 3. Dans les deux cas, la défense de la Force est augmentée de 1.



Le pion «+1BPP» augmente le nombre de points de plan de bataille que la Force génère si elle appartient à l'Axe, ou le nombre de pions de plan de bataille tirés si la Force appartient à l'Allié. Par exemple, une Force allemande à pleine puissance génère normalement deux points de plan de bataille. Avec cette amélioration, elle en générerait trois. Normalement, une Force alliée à puissance réduite ne génère le tirage d'aucun pion de plan de bataille; avec cette amélioration, elle en générerait un.

Déterminez combien de pions d'amélioration vos Forces, ou celles de l'Allié, ont remporté. Pour chaque amélioration, vous pouvez choisir de faire passer une Force de normal à vétéran ou de vétéran à élite. Si vous choisissez d'améliorer une Force normale, tirez un pion d'amélioration et regardez les deux faces. Puis choisissez l'une de vos Forces non améliorées ayant participé à la bataille et placez le pion d'amélioration avec sa face «vétéran» visible sous la Force. Si vous choisissez d'améliorer une Force de vétérans, choisissez l'une de vos Forces de vétérans ayant participé à la bataille et retournez son pion d'amélioration sur sa face «élite».



Exemple:

Pour continuer l'exemple de la section de bataille, je peux maintenant améliorer mes Forces survivantes. Deux Forces ennemies ont été détruites, ma 15ème Panzer obtient donc deux améliorations. Ceci la fera passer de normale à

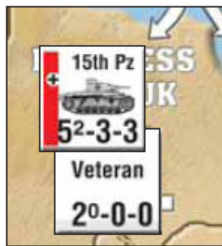
vétéran à élite. Je tire un pion d'amélioration au hasard du récipient.

Lorsqu'elle attaque, ma 15ème Panzer réduite infligera désormais deux pertes sur des résultats au dé de 1 ou 2, et une perte sur un résultat de 3, 4 ou 5. Lorsqu'elle défend, elle infligera une perte sur un résultat au dé de 3 ou moins.

Employez cette même procédure pour améliorer les Forces alliées. Lorsque vous améliorez les Forces alliées, améliorez les Forces qui sont à pleine puissance autant que possible avant d'améliorer les Forces réduites.

Les pions d'amélioration fournis dans le jeu limitent le nombre de Forces pouvant être améliorées à un moment donné.

Lorsque vous réparez une Force qui a été améliorée, quelle appartienne à l'Axe ou aux Alliés, réduisez son amélioration d'un niveau. Cela signifie qu'une Force avec un pion «élite» qui est réparée voit son pion d'amélioration être retourné sur sa face «vétéran», et une Force avec un statut de vétéran renvoie son pion d'amélioration dans le récipient.



Exemple:

Pour continuer l'exemple, je décide maintenant de réparer ma 15ème Panzer lors de ma phase de réparation. Je paye deux points de ravitaillement et la retourne sur sa face à pleine puissance. Je réduis aussi son amélioration d'élite à vétéran. Ceci représente l'afflux de

nouvelles troupes inexpérimentées au sein de l'unité.

Même avec la diminution d'élite à vétéran, mon panzer est toujours une Force puissante. Maintenant, si je pouvais juste la renvoyer au combat pour la refaire passer en élite!

Forces de l'Axe détruites

Mettez vos Forces détruites dans la pile des unités de l'Axe détruites, qui est séparée de la pile des renforts. Vos Forces détruites peuvent être rachetées lors de vos futures phases de réapprovisionnement.

Vous pouvez déplacer des Forces depuis votre pile d'unités détruites à la pile des renforts en payant deux points de ravitaillement pour chaque Force qui sera déplacée durant votre phase de réparation.

Vous pouvez déplacer une Force depuis votre pile d'unités détruites à la pile des renforts en ensuite acheter la Force, le tout lors de la même phase.

En clair, une Force militaire devient généralement inefficace au combat lorsqu'elle a subi 20 à 30% de pertes. A cet instant elle est retirée du combat. Ainsi, bien qu'une Force soit traitée comme détruite dans le cadre du jeu, elle a en réalité été mise à l'arrière

jusqu'à ce qu'elle puisse recevoir des troupes fraîches, des officiers et de l'équipement et qu'elle soit réorganisée en une unité de combat efficace.

Forces alliées détruites

Mettez chacune des Forces alliées détruites dans la section de ravitaillement de l'Axe sur la carte. Elles vous fourniront des points de réapprovisionnement supplémentaires lors de votre prochaine phase de réapprovisionnement.

Après la bataille

Remettez vos plans de bataille dans votre pile et ceux de l'Allié dans le récipient après la bataille.

Mouvements sans bataille

C'est maintenant le moment de déplacer vos Forces qui n'engagent pas de bataille. Vous pouvez déplacer n'importe lesquelles de vos Forces durant cette phase, tant qu'aucune ne pénètre dans une zone contenant des Forces ennemies.

Les Forces qui se sont déplacées lors de votre phase de mouvements de bataille ne peuvent pas se déplacer lors de cette phase.

Après avoir déplacé vos Forces et payé des points de ravitaillement pour celles qui se sont déplacées de plus d'une zone, procédez à la prochaine étape.

Vérification du ravitaillement

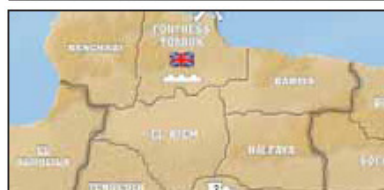


Chaque carte possède une ou plusieurs régions séparées par des lignes sombres. Chaque région a un symbole de camion qui indique le nombre de Forces de l'Axe vous pouvez avoir dans chacune des zones sans subir de pénalité. Le chiffre dans le camion est la limite de Forces pour la région.

Durant cette phase, vérifiez toutes les zones pour vous assurer que vous n'avez pas plus de Forces qu'il n'est permis dans une zone. Pour chaque Force que vous avez au-delà de la limite, vous devez soit infliger une perte à une Force dans cette zone, soit payer deux points de ravitaillement.



Exemple:
La carte d'Afrique du Nord est divisée en trois régions: Tripoli, Tobrouk et l'Égypte. Elles ont des valeurs de ravitaillement respectives de 3, 2 et 1.



zones de Tobrouk sans subir de pénalité.

Exemple:
Vous pouvez avoir jusqu'à deux Forces dans chacune des

Si vous aviez quatre Forces dans une zone, vous seriez deux Forces au dessus de la limite et auriez à infliger un total de deux pertes sur ces Forces. Pour chaque tranche de deux points de ravitaillement dépensés, vous pouvez annuler l'une de ces pertes.

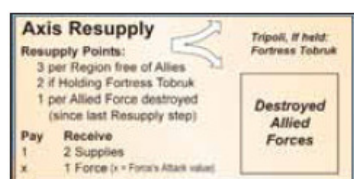
Vérification du ravitaillement allié

Les Alliés n'ont pas à effectuer de vérification du ravitaillement. Ils peuvent empiler un nombre illimité de Forces dans une zone sans pénalité.

Réapprovisionnement de l'Axe

Cette phase vous donne les caisses de carburant, de nourriture et de munitions tant attendues ainsi que les troupes fraîches dont vous avez si désespérément besoin.

Calculer les points de réapprovisionnement



Déterminez le nombre de points de réapprovisionnement que vous recevez. Chaque carte de campagne possède différentes conditions. Si vous satisfaites à une condition, vous obtenez le nombre de points de réapprovisionnement indiqué.

Une fois que vous avez déterminé vos points de réapprovisionnement, envoyez les Forces alliées détruites dans le récipient des renforts. Les Alliés ne possèdent pas de pile pour les unités détruites.

Exemples:

En Afrique du Nord, s'il n'y a pas d'Allié présent dans toute la région de Tripoli, vous ne tenez pas la forteresse de Tobrouk et vous avez détruit deux Forces alliées depuis votre dernière phase de réapprovisionnement, vous recevrez cinq points de réapprovisionnement.

En Afrique du Nord, s'il n'y a pas d'Allié présent dans les régions de Tripoli ou de Tobrouk, vous tenez la forteresse de Tobrouk et vous avez détruit trois Forces alliées depuis votre dernière phase de réapprovisionnement, vous recevrez onze points de réapprovisionnement.

Dépenser les points de réapprovisionnement

Vous devez maintenant dépenser vos points de réapprovisionnement. Tout point non dépensé est perdu, dépensez-les donc tous. Vous pouvez dépenser vos points de réapprovisionnement pour gagner davantage de points de ravitaillement et de Forces et pour déplacer des Forces depuis votre pile d'unités détruites à votre pile de renforts.

En général, chaque point de ravitaillement coûtera la moitié d'un point de réapprovisionnement, donc achetez-les par deux. Placez vos nouveaux pions de ravitaillement dans la section des ravitaillements de l'Axe sur la carte. Effectuez des échanges avec les différents pions de ravitaillement si nécessaire.

Lorsque vous achetez des Forces, le coût de chaque Force est égal à sa valeur d'attaque (n'ajoutez pas la valeur en exposant). Vous pouvez acheter n'importe quelles Forces de votre pile de renforts.



*Exemples:
Avec six points de réapprovisionnement, vous pourriez acheter la 90ème légère, la*

Savona et quatre points de ravitaillement.



Si vous aviez treize points de réapprovisionnement, vous pourriez acheter la 15ème Panzer, la Trento, la 90ème légère et six points de ravitaillement.

Vous pouvez également dépenser des points de ravitaillement pour déplacer des Forces depuis votre pile d'unités détruites à votre pile de renforts. Payez deux points de ravitaillement pour déplacer chaque Force.

Placer de nouvelles Forces



La section des ravitaillements de l'Axe sur la carte spécifie les zones dans lesquelles vous pouvez placer vos nouvelles Forces.

Dans certains cas, une zone doit être tenue par l'Axe pour être utilisée. Ceci sera indiqué dans la zone de réapprovisionnement de la carte.

Exemple:

En Afrique du Nord, l'Axe peut toujours se placer à Tripoli, mais ne peut se placer dans la forteresse de Tobrouk que si la zone est tenue par l'Axe.

Dans les autres cas, la zone n'a pas besoin d'être tenue pour y placer des Forces.

Exemple:

En Afrique du Nord, l'Allié peut toujours se placer dans la forteresse de Tobrouk, à Alexandrie et au Caire.

Si la zone est tenue par le camp adverse, résolvez immédiatement une bataille une fois que toutes les Forces ont été placées et que tous les nouveaux points de ravitaillement ont été acquis. En résolvant ces batailles, ignorez tous les plans de poussée et continuez à accomplir des rounds de bataille jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul camp.

Exemple:

En Afrique du Nord, les Alliés placent de nouvelles Forces et le jet de dé indique qu'elles doivent être placées dans la forteresse de Tobrouk. Malheureusement pour elles, la zone est tenue par les Forces de l'Axe. Une fois que toutes les Forces et les points alliés sont revendiqués et placés, résolvez la bataille pour la forteresse de Tobrouk. Si, après le premier round de la bataille, il reste des Forces des deux camps, résolvez un second round. Continuez de résoudre

des rounds jusqu'à ce que tous les attaquants ou tous les défenseurs de la zone soient détruits.

Tour de jeu des Alliés (eux)

Voici les phases qui constituent le tour de jeu des Alliés. Elles sont pour la plupart très similaires aux phases qui constituent votre propre tour.

Réparations

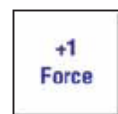
Si des Forces alliées sont retournées sur leur face réduite, dépensez des points de ravitaillement pour les remettre sur leur face à pleine puissance. Payez deux points de ravitaillement alliés pour chaque Force que vous passez de la face réduite à la face pleine puissance. Si l'Allié n'a pas assez de point de ravitaillement pour réparer toutes ses Forces, réparez-les dans l'ordre de leur valeur d'attaque, de la plus élevé à la plus basse.

Vérification des opérations alliées



A chaque campagne, les Alliés s'appuient toujours sur un système de constitution des Forces. Tirez un pion d'opération alliée durant cette phase. S'il s'agit du pion « Go! », les Alliés ont donné le coup d'envoi d'une opération.

Plus de Forces



Si vous tirez un pion « +1 Force », tirez une Force depuis le récipient contenant les renforts alliés et ajoutez-là aux Forces de l'opération alliée. Ajoutez deux Forces si vous tirez « +2 Forces ».

Avances



Pour chaque pion « 1 Advance », tiré, les Forces de l'opération avanceront d'une zone en direction de la Force de l'Axe la plus proche, en utilisant les règles normales de l'avance, lorsqu'elles reçoivent leur ordre « Go! ». Pour chaque pion « 2 Advances » tiré, elles avanceront de deux zones. Chaque Force est limitée par son potentiel de mouvement maximal. Ces avances sont gratuites et ne coûtent pas de points de ravitaillement.

Exemple:

Une Force avec un potentiel de mouvement maximal de 1 entre sur la carte et un pion « 2 Advance » a préalablement été tiré. La Force ne pourra avancer que d'une zone à partir de sa zone de départ.

Go!



Lorsque le pion « Go! » est tiré, les Forces alliées situées dans la section des opérations alliées entrent en jeu. Lancez un dé sur la table des opérations pour chaque pion de Force afin de déterminer la position de départ de celui-ci sur la carte.

Batailles

Si des Forces nouvellement placées terminent dans la même zone que des Forces de l'Axe, résolvez les batailles après que toutes les Forces de l'opération aient été placées et se soient déplacées. Ces batailles sont résolues avant de passer à la phase d'ordres alliés.

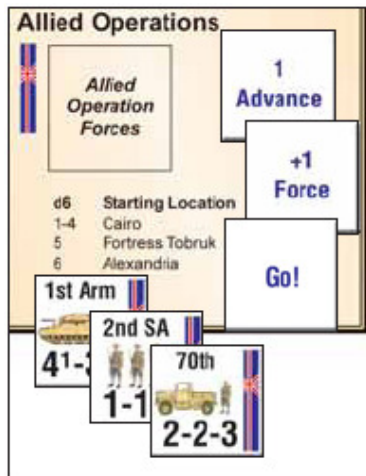
Résolvez ces batailles normalement, en tirant des plans et en dépensant des points de ravitaillement pour en acheter.

Après le « Go! »

Après que vous ayez tiré un « Go! », placé les Forces et résolu les batailles, les Alliés se préparent immédiatement pour leur prochaine opération.

Retournez face cachée tous les pions d'opération et mélangez-les de façon à ne plus savoir qui est qui. Puis, tirez le nombre de pions de Force indiqué dans la section de mise en place pour les opérations alliées et placez-les dans la section des opérations.

Les Alliés sont maintenant prêts pour leur prochaine opération. Si les Alliés n'ont pas suffisamment de Forces, ajoutez immédiatement deux points de ravitaillement à la section de ravitaillement allié sur la carte pour chaque Force qu'ils ne peuvent pas tirer.



Exemple d'opération: C'est le tour 3 en Afrique du Nord. C'est la phase de vérification des opérations alliées et le pion « Go! » vient juste d'être retourné.

Les Alliés ont commencé la partie avec deux Forces prêtes pour une opération, la 1ère Blindée et la 2ème SA ont été tirées.

Le pion « 1 Advance » avait été tiré au premier tour. Le pion « +1 Force » avait été tiré au second tour, donc une Force, la 70ème a été tirée et ajoutée à la zone d'opérations.

Je place maintenant les Forces. J'obtiens un 6 pour la 1ère Blindée et la place dans la forteresse de Tobrouk. J'obtiens un 1 pour la 2ème SA et la place au Caire. J'obtiens un 5 pour la 70ème et elle est placée à Alexandrie.

Chaque Force peut maintenant avancer d'une zone en direction de la Force appartenant à l'Axe la plus proche. La 1ère Blindée se trouve déjà dans une zone tenue par l'Axe, elle ne se déplace donc pas. La Force de l'Axe la plus proche à la fois d'Alexandrie et du Caire se trouve dans la forteresse de Tobrouk, par conséquent, à la fois la 2ème SA et la 70ème se rapprochent d'une zone, en entrant dans El Alamein.

Je résous maintenant la bataille dans la forteresse de Tobrouk. Une fois la bataille résolue, je renvoie les trois pions d'opérations dans le récipient. Je tire ensuite deux Forces alliées pour leur prochaine opération.

Les Forces alliées qui sont placées sur la carte dans le cadre des opérations se déplacent et attaquent normalement durant la phase d'ordres alliés. Ceci signifie que ces Forces peuvent se déplacer et attaquer deux fois pendant le tour où elles sont placées sur la carte.

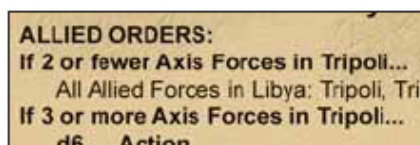
Ordres alliés



Chaque région sur la carte possède une table des ordres alliés. Ces tables déterminent les actions des Forces alliées dans chacune des régions.

Lancez le dé pour chaque région et exécutez les ordres avant de poursuivre avec la région suivante. Si la carte comporte plus d'une région, procédez dans l'ordre que vous voulez. Si une Force est déplacée dans une région différente à cause d'un ordre de mouvement, elle ne se déplace pas une nouvelle fois lorsque vous résolvez les ordres pour sa nouvelle région.

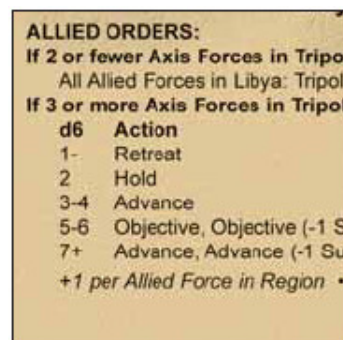
Conditions fixes



Sur certaines tables d'ordres, des conditions fixes peuvent être indiquées.

Lisez ces conditions pour voir si elles s'appliquent aux Forces situées dans les régions concernées. Les Forces qui sont affectées par ces conditions ne sont pas affectées par la table des ordres par jet de dé.

Ordres par jet de dé.



Lancez un dé pour déterminer ce que vont faire les autres Forces dans la région. A plusieurs reprises, le nombre de Forces de l'Axe et des Alliés dans la région modifie le résultat du jet de dé comme indiqué sur la carte.

Vous choisissez l'ordre dans lequel les Forces alliées se déplacent. Déplacez toutes les Forces une fois avant d'en déplacer une seconde fois. Si une Force peut entrer dans une ou plusieurs zones tout en se conformant à ses ordres de mouvement, vous pouvez choisir la zone dans laquelle elle se déplace.

Objectif

Pour chaque ordre « Objectif » obtenu pour une région, déplacez les Forces alliées d'une zone, en direction de l'objectif indiqué par un drapeau le plus proche et qui n'est pas tenu par les Alliés. Si tous les objectifs sont tenus par les Alliés, traitez cet ordre comme un ordre « Aléatoire ». Si les Forces alliées peuvent éviter des Forces de l'Axe tout en se déplaçant du même nombre de zones pour se rapprocher de l'objectif, elles le feront.

Avancer

Pour chaque ordre « Avancer », déplacez chacune des Forces alliées d'une zone en direction de la Force de l'Axe la plus proche.

S'il y a plusieurs zones également proches et qui contiennent des Forces de l'Axe, déplacez les Forces alliées, une à la fois, jusqu'à ce que chaque zone contienne le même nombre de Forces de l'Axe et alliées. S'il reste des Forces alliées à déplacer, commencez un nouveau cycle d'allocation. S'il y a moins de Forces alliées que de Forces de l'Axe, déplacez-les comme indiqué ci-dessus jusqu'à ce que vous n'ayez plus de Forces alliées à déplacer.

Une fois les mouvements effectués, résolvez les combats pour chaque zone de la manière habituelle.

Exemple:

Les Forces alliées dans une zone ont reçu l'ordre d'avancer. Il y a deux zones adjacentes contenant des Forces de l'Axe. Les zones contiennent respectivement une et deux Forces de l'Axe. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle Force alliée à déplacer en premier, et la faire entrer dans l'une ou l'autre zone. La seconde Force alliée ne peut pas entrer dans la zone contenant une Force de l'Axe si la première Force l'a fait (car toutes les Forces de l'Axe doivent être groupées avec une Force alliée avant qu'une autre puisse être groupée avec une deuxième Force). La troisième Force alliée complètera ensuite le jumelage des Forces de l'Axe et des Alliés. S'il y a plus de trois Forces alliées à déplacer, le cycle recommence.

S'il n'y a pas de Forces de l'Axe sur la carte, traitez cet ordre comme un ordre « Aléatoire ».

Tenir

Les Forces alliées ne se déplacent pas.

Aléatoire

Chacune des Forces alliées se déplace dans une zone adjacente choisie aléatoirement.

Retraiter

Les ordres « Retraiter » fonctionnent de la même manière que les ordres « Objectif », sauf que les Forces alliées se déplacent en direction de la zone de placement du réapprovisionnement allié la plus proche et qui n'est pas contrôlée par l'Axe.

Si toutes les zones de placement du réapprovisionnement allié sont contrôlées par l'Axe, traitez cet ordre comme un ordre « Aléatoire ».

Nom de zone

Lorsqu'un ordre indique le nom d'une zone, l'ordre fonctionne comme un ordre « Objectif », sauf que les Forces alliées se déplacent en direction de la zone nommée.

(-1 point de ravitaillement)

Les Forces alliées doivent dépenser des points de ravitaillement pour se déplacer de plus d'une zone. Dépensez un de leurs points de ravitaillement pour chaque Force alliée qui se déplace de plus d'une zone. Si un point de ravitaillement ne peut pas être payé pour une Force, celle-ci ne se déplace pas.

Exemple:

La 2ème Blindée au Caire reçoit un ordre « Avancer, Avancer (-1 point de ravitaillement), Avancer (-1 point de ravitaillement) ». Elle se déplacera de trois zones au prix de deux points de ravitaillement.

Résoudre les batailles

Résolvez les batailles de la manière habituelle. L'Axe est maintenant le défenseur.

Réapprovisionnement allié

Déterminez les nouvelles Forces et les points de ravitaillement

La section de réapprovisionnement allié de chaque carte comporte une table utilisée pour déterminer combien de nouvelles Forces et de points de ravitaillement les Alliés obtiendront. La carte indique également le nombre de jets de dé auxquels ils ont droit et les modificateurs à y appliquer.

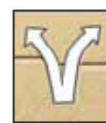
Points de ravitaillement

Placez les nouveaux pions de ravitaillement allié dans la section de ravitaillement allié de la carte.

Nouvelles Forces

Tirez aléatoirement le nombre de nouvelles Forces alliées indiqué depuis le récipient des renforts alliés.

Si les Alliés n'ont pas de Force dans le récipient des renforts, pour chaque Force qui ne peut pas être tirée, l'Allié reçoit deux points de ravitaillement à la place.



Placer les nouvelles Forces

Placez les nouvelles Forces alliées en utilisant, pour déterminer leurs zones de placement, les mêmes règles que celles que vous avez utilisées pour vos zones de placement.

Chaque campagne a sur la carte ses propres notes détaillant comment les Forces alliées doivent être placées.

Campagnes liées

Vous pouvez jouer les campagnes dans l'ordre chronologique pour vivre le déroulement de la carrière du Général Rommel. Lorsque vous faites ainsi, le résultat final d'une campagne modifie la situation de départ pour la campagne suivante.

Plus l'issue d'une campagne vous est favorable et plus la guerre est favorable à l'Axe au début de la campagne suivante. Ceci vous procurera des avantages au début de la campagne suivante; néanmoins, comme vous avez commencé avec des avantages, vos supérieurs attendent plus de vous.

Le contraire est aussi vrai. Si vous n'avez pas été à la hauteur lors de la campagne précédente, vous serez confronté à des désavantages au départ de la nouvelle campagne et vos supérieurs attendront moins de vous.

Lorsque vous ajoutez les Forces indiquées par le tableau ci-dessous, sélectionnez les pions parmi ceux de la pile des renforts. Si les renforts sont divisés par périodes, utilisez ceux de la période la plus ancienne. Ces Forces peuvent être ajoutées à n'importe quelle zone contenant déjà des Forces de départ de ce camp.

PV de la campagne précédente	Ajustements de départ pour la nouvelle campagne	Ajustements en PV pour la nouvelle campagne
40 ou plus	Ajoutez 8 points de réapprovisionnement et/ou de ravitaillement aux Forces de l'Axe	-10
35 à 39	Ajoutez 4 points d'attaque supplémentaires aux Forces de l'Axe	-7
30 à 34	Retirez 1 Force alliée avec la valeur de défense la plus basse	-3
20 à 29	Pas d'ajustement	+0
14 à 19	Ajoutez 1 Force alliée au hasard	+3
7 à 13	Retirez au moins 5 points de réapprovisionnement et/ou de ravitaillement aux Forces de l'Axe	+7
6 ou moins	Retirez au moins 5 points de réapprovisionnement et/ou de ravitaillement aux Forces de l'Axe et ajoutez 2 Forces alliées au hasard	+10

Règles spécifiques aux campagnes

Certaines campagnes ont des règles pour couvrir des situations spécifiques.

Afrique du Nord **Opération Torch**

L'opération Torch peut mettre un terme à la campagne d'Afrique du Nord à partir du début du tour de 1942. Lorsque vous déplacez le pion de tour dans une case avec la notation "Torch", lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué entre parenthèses, les Alliés ont pris Tripoli et la campagne prend fin. Après avoir lancé le dé pour Torch, vous pouvez modifier le résultat. Pour chaque Force de l'Axe sur la carte que vous détruisez, réduisez le résultat de 1.

Jour-J **Mise en place des Forces d'opération**

Tirez les Forces d'opération alliées initiales depuis leur récipient "Après le 6 juin 1944".

Matériel supplémentaire

Nous pensons que proposer du nouveau matériel est le meilleur moyen pour garder aux jeux tous leur attrait. Nous fournirons gratuitement du nouveau matériel pour ce jeu sur notre site Internet:
www.dvg.com

Si vous avez des idées de règles optionnelles, de scénarios ou d'extensions, envoyez-nous un courriel. Notre but est de rendre disponible aussi bien notre propre matériel que celui envoyé par les joueurs.

Crédits

Conception du jeu	Dan Verssen
Développement du jeu	Holly Verssen
Graphismes	Dan Verssen
Recherches	Dave Maurer
Traduction française	Arnauld Della Siega

Remerciements particuliers à Kevin et Kira Verssen pour toute leur patience et leur compréhension!

Remerciements particuliers également à tous ceux qui ont corrigé les premières éditions des règles postées sur notre site Internet et nous ont laissés de précieuses remarques.

Index

Règle ou terme de jeu	Page
Amélioration.....	3, 10
Avancée du pion de tour.....	5
Campagnes.....	2, 15
Campagnes liées.....	15
Contenu.....	1
Crédits.....	15
Dépenser des points de réapprovisionnement.....	11
Exemple de bataille détaillé.....	8, 9
Feuille de marque du joueur.....	4
Fin d'une campagne.....	2
Forces de départ.....	3
Forces détruites.....	10, 11
Histoire du Général Rommel.....	1
Introduction.....	1
Jets de dé.....	4
Mise en place.....	2
Mouvements de bataille.....	5
Mouvements sans bataille.....	11
Options de campagnes.....	4
Ordres alliés.....	13, 14
Pions d'opération alliée.....	3
Plans de bataille.....	3, 5, 6, 7
Pion de tour de campagne.....	3, 5
Pions de Force.....	3, 4
Pions de ravitaillement.....	3
Placer de nouvelles Forces.....	12, 14
Plans de bataille alliés.....	3, 5, 6, 7
Plans de bataille de l'Axe.....	3, 5, 6, 7
Prise de décisions en solitaire.....	4
Réapprovisionnement.....	11, 14
Réapprovisionnement allié.....	14
Réapprovisionnement de l'Axe.....	11
Régions d'objectif.....	2, 14
Régions de la carte.....	11, 13
Règles spécifiques aux campagnes	
Afrique du Nord.....	15
Jour-J.....	15
Renforts.....	3
Réparations.....	5, 12
Résolution des batailles.....	6
Résoudre les batailles.....	5
Séquence de jeu.....	4
Symbole de fortification.....	7
Tenir une région.....	2
Valeurs des pions.....	3, 4
Vérification des opérations alliées.....	12
Vérification du ravitaillement.....	11
Victoire.....	2



Dan Verssen Games

Some of our other fine DVG games...



To see more, please visit us on the web at:

www.dvg.com





SEQUENCE DE JEU

- **Axe**
 - Avancez le marqueur de tour
 - Réparations (-2 points de ravitaillement par réparation)
 - Mouvements de bataille
 - Résolution des batailles
 - Améliorations
 - Mouvements sans bataille
 - Test de ravitaillement
 - Réapprovisionnement de l'Axe
- **Alliés**
 - Réparations (-2 points de ravitaillement par réparation)
 - Vérification des opérations alliées
 - Ordres alliés
 - Résolution des batailles
 - Améliorations
 - Réapprovisionnement des Alliés

SEQUENCE DE BATAILLE

1. Plans alliés
2. Plans de l'Axe
3. Résolution des combats

Retirez une poussée et répétez la phase 3