North Africa '40

RULES OF PLAY



TABLE DES MATIÈRES

1 Introduction 2
2 Contenu 2
3 Déroulement de la séquence de jeu 3
4 Empilement 4
5 Mouvement terrestre 5
6 Cases hors carte 8
7 Zones de contrôle 8
8 Combat 10
9 Modificateurs de combat 12
10 Résultats des combats 14
11 Défense déterminée 15
12 Retraites 17
13 Désorganisation et récupération 18
14 Avance après combat 20
15 Combat de percée 20
16 Ravitaillement et attrition 22
17 ASU et SP 24
18 Unités spéciales 26
19 Remplacements 27
20 Renforts, suppressions et conversions 29
21 Transport naval et ports 30
22 Attaques de convois 31
23 Tables d'événements et points de ressources 33
24 Marqueurs de retardement 33
25 Phase d'attrition du ravitaillement 33
26 Victoire 34
27 Règles optionnelles 34
28 Règles spéciales pour 1940 35
29 Règles optionnelles supplémentaires 39
Scénarios 40
Index 42
Crédits 43

© 2026 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

Illustration by Antonis Karidis

Traduction V1 Christophe GELIS Juin 2026

© 2026 GMT Games, LLC

1.0 INTRODUCTION

Ce jeu est incomplet, posséder North Africa ’41 (NA41) est nécessaire pour y jouer. Cette extension couvre la période de septembre 1940 à décembre 1941. Utilisez toutes les règles de ce livret pour NA40 et NA41. Les modifications importantes apportées aux règles originales de NA41 sont indiquées par le symbole ➤ et encadrées. Les règles spécifiques à 1940 se trouvent à partir de la page 35.

Les abréviations suivantes sont utilisées dans ces règles :

CRT : Table des résultats de combat
EZOC : Zone de contrôle ennemie
LOS : Ligne de ravitaillement
MA : Capacité de mouvement
MP : Points de mouvement
MSU : Unité de ravitaillement mobile
OOS : Non ravitaillé
SP : Point de ravitaillement
TEC : Table des effets du terrain
TQ : Qualité de la troupe
VP : Point de victoire
ZOC : Zone de contrôle

2.0 CONTENU

2.1 Inventaire

Un jeu complet de North Africa ‘40 contient :

- 1 planche de pions
- 1 livret de règles
- 2 fiches de mise en place et de renfort
- 2 fiches d’aide au joueur de NA40 (PAC)
- 1 tableau pour économiser de l’espace
- 1 piste de tour

2.2 La carte

(2.2.1) Échelle et terrain : Chaque hexagone représente une zone d’environ 8 miles et chaque tour de jeu représente 15-16 jours.

(2.2.2) Classification du terrain des hexagones : Dans les hexagones où il existe deux ou plus de types de terrain de base (c'est-à-dire, dégagé et djébel), utilisez le terrain qui est le plus marquant.

(2.2.3) Case de réserve pour les remplacements et le ravitaillement : Utilisez cette case pour garder les unités de remplacement et les points de ravitaillement qui ne sont pas utilisés.

(2.2.4) Case de stockage de Tobrouk : Si la pile d’unités dans l’hexagone de Tobrouk devient trop importante, utilisez cette case pour visualiser les unités.

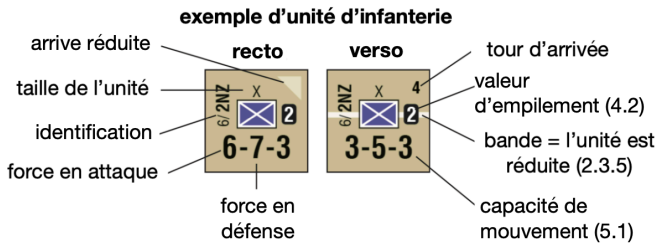
2.3 Les pions de jeu

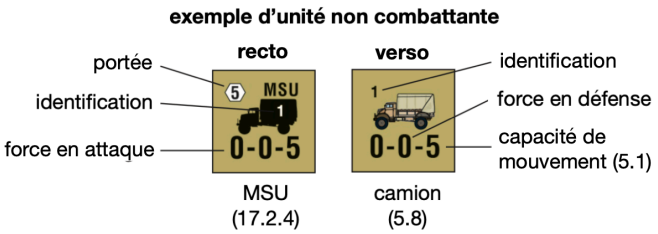
(2.3.1) Types : Il existe trois types de pions dans le jeu :

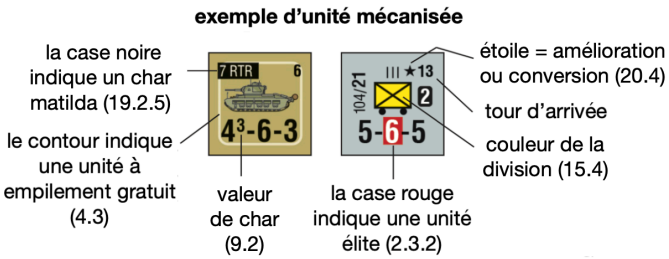
- **UNITÉS DE COMBAT :** Toute unité avec une force en défense ≥1.
- **UNITÉS NON COMBATTANTES :** Toute unité avec une force en défense de 0, à savoir les camions, les MSU, les points de ravitaillement et les remplacements.
- **MARQUEURS :** Ce sont simplement des aides de jeu et des indicateurs de statut.

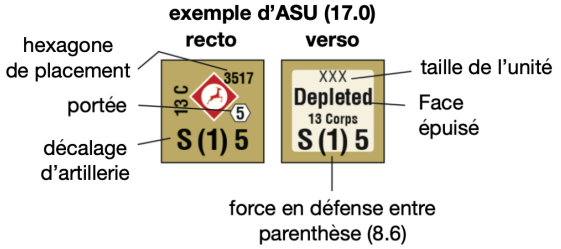
(2.3.2) Comment lire les unités

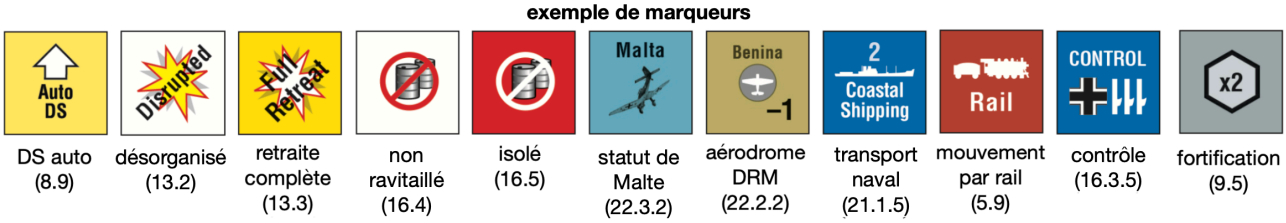
Force en attaque : La force de l'unité en attaque.
Force en défense : La force de l'unité en défense.
Capacité de mouvement (MA) : Le nombre maximum de points de mouvement (MP) que l'unité peut dépenser pour se déplacer et quand même attaquer pendant la phase de combat.











© 2026 GMT Games, LLC

Qualité de la troupe (TQ) : Toutes les unités dont la force défensive est dans un carré rouge sont des unités d'élite. Celles dont la force défensive est dans un carré blanc sont des unités de faible qualité. Toutes les autres unités sont des unités normales. Cette valeur est utilisée pour les cas suivants :

- Décalage de combinaison d'armes d'élite (9.3).
- Défense déterminée (11.2.4).
- Table de ralliement (13.5).
- Attrition due à l'isolement (16.5).
- Désengagement (27.5).

Taille de l'unité : II = Bataillon III = Régiment X = Brigade XX = Division XXX = Corps XXXX = Armée GP = Groupe d'artillerie

(2.3.3) Résumé des types d'unités : Toutes les unités de combat sont soit mécanisées ou non mécanisées. Ceci est important pour déterminer le coût de déplacement dans chaque hexagone.

non mécanisées	mécanisées
Infantry†	Motorized Infantry†
Machine Gun†	Machine Gun Motorized†
Cavalry†	Airborne Infantry Motorized†
Airborne Infantry†	Motorcycle Infantry†
Commando†	Reconnaissance (Recon)*
	Artillery Group (ASU)
	88mm Flak (Silhouetted)*
	Tank (Silhouetted)*
	Army HQ
	Corps HQ (ASU)

† = Unités d'infanterie : Important pour le décalage de combinaison d'armes d'élite (9.3) et les remplacements (19.2.3).

*** Unités de véhicules :** Les unités de chars, de DCA 88mm et de reconnaissance sont collectivement appelées unités de véhicules. Ces unités subissent des pénalités et des restrictions lors de leurs déplacements et attaques à travers les côtés d'hexagones d'escarpement, le périmètre de Tobrouk (9.6) et quand elles attaquent des fortifications (9.5).

Unités avec silhouette : Les unités de DCA 88mm et de chars sont collectivement appelées unités avec silhouette. Ce terme est utilisé dans les règles d'empilement (4.3).

(2.3.4) Couleurs des unités : La couleur d'une unité indique sa nationalité ou sa branche de service.

Unités alliées			Unités de l'axe		
marron clair	Britannique		gris	Wehrmacht	
kaki	Commonwealth*		bleu moyen	Luftwaffe	
vert	Afrique du Sud*		jaune	Italien	
blanc	Polonais				
rouge	Tchèque				

**Commonwealth inclut les Australiens, les Néo-Zélandais, les Sud-Africains et les Indiens.*

Chacun est considéré comme une nationalité différente pour les règles 8.4.2 et 19.3.2.

(2.3.5) Pas : Les unités ont 1, 2 ou 3 pas. Les unités à 3 pas sont indiquées par une fine bande au dos de leur pion (les unités à leur dernier pas sont indiquées par une bande beaucoup plus large). Lorsqu'une unité à 3 pas subit une deuxième perte de pas, elle peut être remplacée par une unité cadre (10.4) du type d'unité approprié (si disponible).



Les trois pas de la 6e brigade de la 2e division néo-zélandaise.

3.0 DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE DE JEU

3.1 Tours de jeu *Chaque tour de jeu doit être effectué dans cet ordre :*

A. Phase de préparation

1. Lancez 1D6 pour déterminer si le marqueur du statut de Malte est déplacé (22.3).

2. Chaque joueur place dans sa base (6.1.3), deux points de ravitaillement, les renforts et les unités de remplacement reçus ce tour-ci.

➤ Exception : Pendant les tours de 1940, chaque joueur ne reçoit qu'un seul point de ravitaillement par phase de préparation. Les britanniques commencent à recevoir 2 SP au début de 1941 et l'axe commence à recevoir 2 SP/Tour lorsque le QG du DAK arrive.

3. Retournez les marqueurs de leaders sur leur face prêt (18.5 - 28.6).

4. Avancez les unités dans la case de reddition (12.5.2).

5. Les retraits (20.2), les suppressions (20.3) et les améliorations/conversions (20.4) sont effectués à ce moment-là.

6. ➤ Les italiens peuvent construire la route de la victoire (S1.2) NA40.

B. Phase d'action *Les joueurs effectuent trois actions (3.2) durant cette phase, sauf pendant les tours d'été où il n'y en a que deux.*

1. 1ère action - Le transport naval depuis l'Italie est autorisé (21.1.3).

2. 2ème action - Pas de deuxième action durant les tours d'été.

3. 3ème action - Le transport naval bénéficie d'un DRM -1 sur la table de navigation (22.2.3).

C. Phase d'attrition du ravitaillement (25.0)

Chaque joueur lance deux dés et consulte sa table d'attrition du ravitaillement. Le résultat détermine si et où il doit retirer un point de ravitaillement ou retourner une ASU (17.1.4) sur sa face épuisé.

© 2026 GMT Games, LLC

D. Phase de points de victoire (S2.3)
Enregistrez les gains ou les pertes de VP sur la piste de points de victoire le cas échéant.

3.2 Séquence d'une action

A. Tour du joueur allié

1. Phase initiale du joueur allié - Le joueur allié peut, dans n'importe quel ordre :
• ÉVÉNEMENTS : Lancer 2d6 sur la table des événements et enregistrer le résultat (23.1).
• REMPLACEMENTS : Restaurer ses unités en utilisant des remplacements (19.0).
• ACHÈVEMENT DES FORTIFICATIONS : Voir 9.5.4 et 9.5.5.
• Retirer ses marqueurs de transport - ferroviaire (5.9), aérien (18.7.6) et côtier (21.1.5).

2. Phase de mouvement allié - Le joueur allié peut, dans n'importe quel ordre, sauf le dernier point :
• Déplacer une partie, aucune ou la totalité de ses unités (5.0).
Ceci inclut le transfert spécial par camion (5.8.4), le transport ferroviaire (5.9), naval (21.0), aérien (18.7.6 axe uniquement) et la retraite complète (13.3).
• Effectuer un DS automatique (8.9).
L'avance après combat de ces unités s'effectue à la fin de la phase de combat.
• Commencer la construction de fortifications (9.5.3).
• Effectuer la démolition et la réparation des ports (21.4).
Ces deux actions doivent être effectuées en dernier, après le déplacement des unités.

3. Phase de combat allié
Le joueur allié peut attaquer les unités ennemies adjacentes (8.0) ou effectuer des tentatives de désengagement (27.5) dans n'importe quel ordre.
Il avance ensuite toutes les unités avec un marqueurs de DS automatique (8.9).
À la fin de la phase de combat il place un point de ravitaillement gratuit (17.4) s'il l'a obtenu.

4. Phase de récupération allié (13.4)
• Les unités alliées désorganisées (13.2) ou en retraite complète (13.3) et ne se trouvant pas dans une EZOC récupèrent un niveau.
Celles qui se trouvent dans une EZOC doivent effectuer un jet de ralliement (13.5).
• Tous les marqueurs de remplacement sur les unités de combat sont retirés.

5. Phase de ravitaillement allié (16.1)
• ➤ Retournez toute MSU utilisée pour étendre le ravitaillement sur sa face camion (16.3.4).
• Vérifier l'état de ravitaillement de toutes les unités alliées.
• Lancer un dé pour déterminer l'attrition due à l'isolement de toutes les unités alliées affectées (16.5).
• Dépenser des SP pour retourner les ASU alliées (17.1.4).

➤ **6. Phase de retardement allié**
Les marqueurs de mitraillage et du LRDG (18.7.5 - 18.8) sont placés et retirés à ce moment-là.
Les marqueurs de retardement (24.0) ne sont plus utilisés.

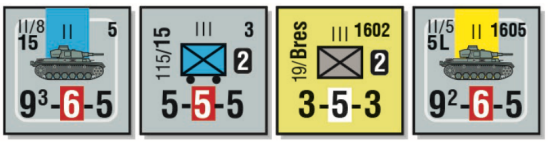
B. TOUR DU JOUEUR ALLEMAND
Identique au tour du joueur allié, remplacez le mot allié par axe et omettre le transport ferroviaire.

4.0 EMPILEMENT

4.1 Limites d'empilement
L'empilement fait référence au placement de plus d'un pion dans un hexagone.
La limite d'empilement pour les deux camps est de **5 points d'empilement**. Les marqueurs n'affectent pas l'empilement et peuvent s'empiler librement dans un hexagone sans limite.

4.2 Valeur d'empilement
La valeur en points d'empilement de la plupart des unités est indiquée par un nombre compris entre 0 et 2 dans un carré noir.
N'importe quel nombre d'unités avec une valeur d'empilement de 0 peut s'empiler dans un hexagone.
Toutes les unités non combattantes (2.3.1) et les ASU (17.1) ont une valeur d'empilement de 0.

4.3 Unités à empilement gratuit
Les unité de char ou de DCA 88mm (unités avec silhouette) n'ont pas de valeur d'empilement imprimée sur leur pion, ce sont des unités à empilement gratuit.
Une peut être empilée gratuitement dans chaque hexagone, toutes les autres unités avec silhouette dans l'hexagone comptent pour 1 point d'empilement chacune.
C'est ce qu'indique la bordure blanche sur le pion.



EXEMPLE : *La valeur d'empilement de chaque unité est indiquée et totalise 5.*
La première unité de chars avec silhouette s'empile gratuitement.

© 2026 GMT Games, LLC

4.4 Restrictions d'empilement

(4.4.1) Généralités : La limite d'empilement ne peut être dépassée que pendant les phases de mouvement, de retraite et d'avance après combat. La limite d'empilement doit être strictement respectée par le joueur dont c'est le tour à la fin de ses phases de mouvement et de combat, ainsi qu'à la résolution de chaque percée et attaque Auto DS (8.9).
Le joueur dont c'est le tour doit alors corriger toute violation d'empilement en éliminant suffisamment d'unités de l'hexagone pour respecter la limite d'empilement.
(4.4.2) Empilement et nationalités : Les unités allemandes et italiennes peuvent s'empiler sans pénalité. De même, toutes les nationalités alliées peuvent s'empiler sans pénalité, cependant voir 8.4.

➤ **4.5 Empilement des divisions**
Les unités d'une même division empilées ensemble ne sont jamais valorisées à plus de trois points d'empilement au total. Les unités appartenant à la même division ont leur numéro ou leur nom de division affiché en gras dans leur ID d'unité (2.3.2).
EXEMPLE : *Deux brigades empilées ensemble, appartenant chacune à une division différente, auraient une valeur d'empilement de quatre. Trois brigades empilées ensemble, où toutes les brigades appartiennent à la même division, auraient une valeur d'empilement de seulement trois.*

➤ **4.6 Marqueurs de formation et présentoirs**
(4.6.1) Généralités : Il y a trois marqueurs de formation dans North Africa '40. Chaque marqueur possède un présentoir pour poser ses unités. Le nombre d'unités pouvant être contenues dans une formation est indiqué sur son présentoir. Vous pouvez empiler les unités sous le marqueur de formation ou les placer sur les présentoirs. Les unités placées sur les présentoirs sont toujours considérées comme étant dans le même hexagone que le marqueur de formation. Le marqueur de formation possède les mêmes propriétés que les unités qu'il représente à l'exception de la valeur d'empilement de la formation qui est utilisée à la place de celle des unités individuelles. Les joueurs peuvent placer ou retirer le marqueur de formation à tout moment, y ajouter ou en retirer des unités à tout moment pendant leur tour, sans coût de MP (pour rejoindre la formation, vous devez vous trouver dans le même hexagone que le marqueur).



(4.6.2) Groupe Babini : Jusqu'à trois unités de chars italiens (de tout type) et une unité d'infanterie motorisée peuvent composer le groupe Babini. Le marqueur du groupe Babini est supprimé lorsque l'effondrement se produit (28.5.2).
Notez également la règle italienne de commandement et de contrôle (28.3.1).





(4.6.3) La 4e brigade blindée et la 7e division blindée : Ces deux formations peuvent détenir le nombre d'unités qui est indiqué sur leur présentoir. Ils servent également de rappel de la règle 8.4.2 pour le joueur allié :
"*Pas plus de trois unités de chars ne peuvent participer à chaque attaque.*"
NOTE DE CONCEPTION : *Toutes les unités de chars britanniques sont des bataillons sans affiliation à une division ou une brigade, vous pouvez les affecter à l'une ou l'autre des brigades blindées.*

5.0 MOUVEMENT TERRESTRE

5.1 Principes de base

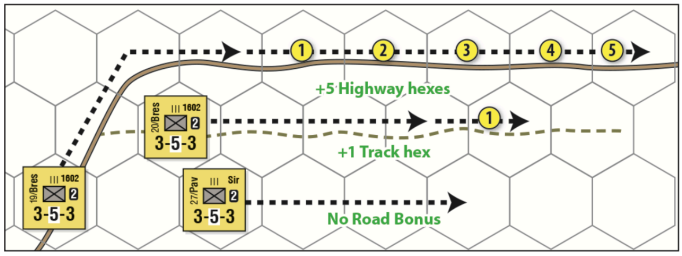
Chaque unité dispose d'une capacité de mouvement (MA), qui correspond au nombre normal de points de mouvement (MP) qu'elle peut dépenser pour se déplacer pendant la phase de mouvement. Chaque hexagone pénétré coûte un certain nombre de MP, comme indiqué dans le TEC. Le mouvement peut être effectué par unité individuelle ou par pile. Si les unités sont déplacées en pile, elles se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente de la pile. Une pile peut déposer des unités au cours de son déplacement. Une unité déposée ne peut plus se déplacer pendant cette phase. Vous devez terminer le mouvement d'une unité ou d'une pile avant de commencer à en déplacer une autre. Une unité ou une pile ne peut pas pénétrer dans un hexagone occupé par une unité combattante ennemie.

5.2 Mouvement routier

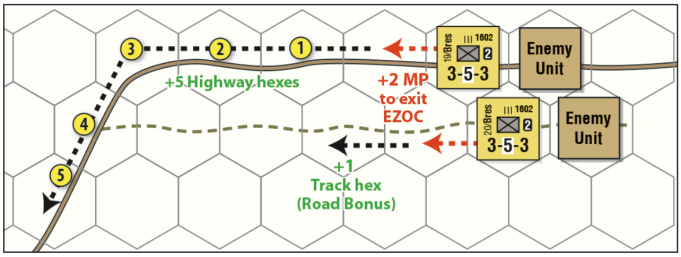
(5.2.1) Généralités : Les voies rapides (la Via Balbia) et les pistes sont collectivement appelées routes. Une unité qui suit le tracé d'une route peut utiliser le coût réduit de cette route. Les unités mécanisées peuvent combiner des mouvements routiers et hors route lors d'un même mouvement.
(5.2.2) Le bonus routier : Si une unité non mécanisée utilise toute sa MA pour se déplacer sur une route rapide et ne démarre pas ou ne se déplace pas adjacente à une unité de combat ennemie, elle peut se déplacer de **8 hexagones** de route rapide au lieu de 3 (elle bénéficie d'un bonus de 5 hexagones de route rapide). De même, si une unité non mécanisée utilise toute sa MA pour se déplacer sur une piste ou une combinaison de route rapide/piste et ne se déplace pas adjacente à une unité de combat ennemie elle peut se déplacer de **4 hexagones** de route rapide/piste au lieu de 3 (elle bénéficie d'un bonus d'un hexagone de route). Les unités non combattantes ennemies ne ralentissent ni n'empêchent en aucune façon le bonus routier.

➤ Les unités peuvent désormais démarrer adjacentes à une unité ennemie et bénéficier tout de même du bonus routier.

© 2026 GMT Games, LLC



Exemples de mouvements non mécanisés.



Le bonus routier est autorisée même si l'unité a quitté une EZOC.

5.3 Mouvement étendu pour les unités mécanisées

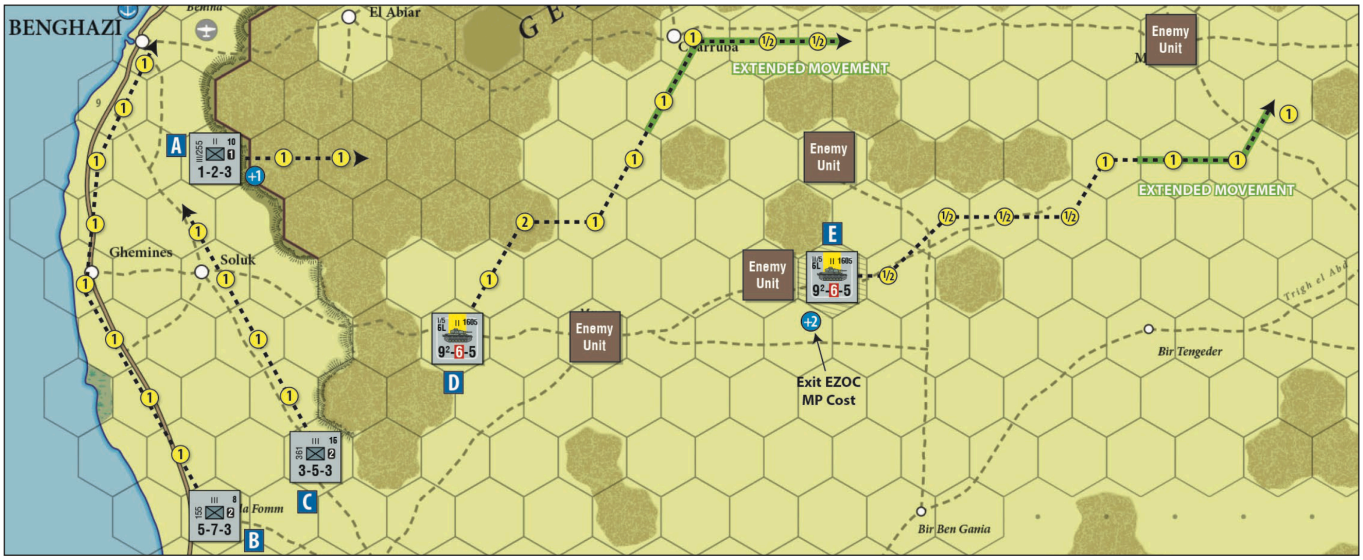
Les unités mécanisées (y compris celles transportées par camion) peuvent utiliser le mouvement étendu pour augmenter leur MA de **3 MP**. Les unité qui utilisent le mouvement étendu ne peuvent pas entrer dans une EZOC. Une unité commençant son mouvement dans une EZOC peut utiliser le mouvement étendu à condition qu'elle sorte de cette EZOC par son premier hexagone de mouvement. Les unités non mécanisées ne peuvent pas utiliser le mouvement étendu, à la place elles reçoivent un bonus routier (5.2.2). Les unités ennemies non combattantes et les unités ennemies combattantes en retraite complète ne ralentissent ni n'empêchent en aucune façon le mouvement étendu.

5.4 Mouvement tactique

Toute unité peut utiliser le mouvement tactique pour se déplacer d'un ou deux hexagones.
Le mouvement tactique n'utilise ni MA ni MP. Les unités utilisant le mouvement tactique peuvent attaquer pendant la phase de combat. Les unités utilisant le mouvement tactique doivent respecter toutes les autres règles de mouvement, notamment :

• S'arrêter en entrant dans une EZOC (pas une EZOC limitée).
• Ne pas traverser un côté d'hexagone interdit ou entrer dans un hexagone interdit.

NOTE DE CONCEPTION : *Cette règle vise juste à rendre le jeu plus facile à jouer. Inutile de compter les MP si vous déplacez l'unité de deux hexagones seulement.*

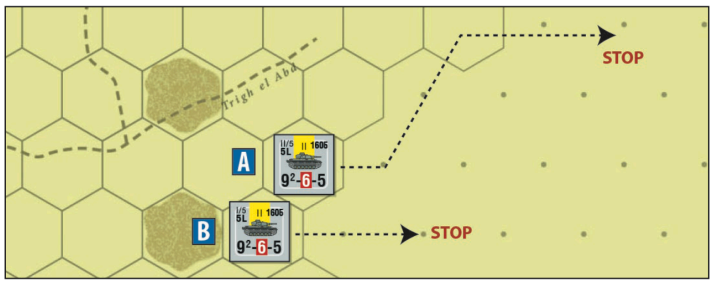


EXEMPLES : *L'unité A dépense 1 MP pour traverser le côté d'hexagone d'escarpement et 1 MP par hexagone accidenté.*
L'unité B se déplace entièrement le long des hexagones de routes rapides et bénéficie donc du bonus de 5 hexagones.
L'unité C se déplace le long des pistes et bénéficie donc du bonus de 1 hexagone.
L'unité mécanisée D n'entre pas dans une EZOC et peut donc utiliser le mouvement étendu pour augmenter sa capacité de mouvement de 3 MP, elle se déplace au total de 8 MP.
L'unité E dépense 2 MP pour sortir de l'EZOC d'où elle part et utilise un total de 8 MP pour atteindre son hexagone final.

5.5 Hexagones de désert sans pistes

Le désert sans pistes est identifié sur la carte par l'absence de la grille hexagonale. Il s'agit d'une simple solution graphique, supposez que, à toutes les fins utiles, les hexagones existent toujours. Par souci de concision, ils seront désormais appelés hexagones désertiques.
Aucune unité ne peut se déplacer, retraiter ou avancer après un combat dans plus de deux hexagones désertiques consécutifs au cours d'une même phase de mouvement ou de combat. Après avoir pénétré dans son deuxième hexagone désertique, l'unité doit s'arrêter ou, si possible, poursuivre son mouvement dans des hexagones non désertiques. Les déplacements dans les hexagones désertiques et non désertiques peuvent être combinés de n'importe quelle manière au cours d'une même phase, tant que l'unité n'a pas pénétré dans plus de deux hexagones désertiques consécutifs.

© 2026 GMT Games, LLC



EXEMPLE : *L'unité A peut traverser deux hexagones désertiques, puis poursuivre son déplacement via des hexagones.*
L'unité B doit s'arrêter après le deuxième hexagone désertique, car il est interdit d'entrer dans un troisième hexagone désertique.

5.6 Quitter la carte
Les unités ne peuvent quitter la carte que pour entrer dans une case hors carte amie (6.1.2).

5.7 Effets des côtés d'hexagones d'escarpement sur le déplacement
Les unités non mécanisées doivent dépenser 1 MP supplémentaire pour traverser un côté d'hexagone d'escarpement. Les unités mécanisées ne peuvent pas le traverser. Toutes les unités peuvent traverser les côtés d'hexagones d'escarpement en suivant le tracé d'une route au coût de la route.

5.8 Camions



(5.8.1) Règle générale : Les camions sont des unités non combattantes, ce ne sont pas des marqueurs. Ils servent à transporter des unités de combat, des unités de remplacement ou des points de ravitaillement. Chaque camion peut transporter une unité de combat (de toute taille), une unité de remplacement ou un point de ravitaillement (ou il peut bouger vide) en utilisant le coût de déplacement mécanisé. Les camions peuvent utiliser le mouvement étendu.
Charger ou décharger des unités ne coûte aucun MP supplémentaire à un camion, il entre simplement dans l'hexagone où se trouve l'unité, la charge et peut poursuivre son déplacement.
L'unité chargée ne doit pas avoir encore bougé. Une unité de combat transportée par un camion ne subit aucune diminution de ses capacités, elle conserve sa ZOC et toutes ses capacités de combat (attaque et défense).
NOTE DE JEU : *Un camion transportant une unité de combat non mécanisée transforme essentiellement cette unité en unité de combat mécanisée.*
(5.8.2) Si vous la déplacez, vous la gardez : une fois qu'un camion a chargé une unité, il doit rester avec elle jusqu'à la fin de la phase de mouvement, il ne peut ni la déposer ni prendre d'autres unités. Un camion qui commence la phase de mouvement empilé avec une unité peut la laisser sur place, se déplacer, prendre une autre unité, puis poursuivre son mouvement. Un camion peut transporter une unité pendant la phase de mouvement et une autre unité lors d'une avance après combat.
(5.8.3) Camions sans unités de combat : Un camion sans unité de combat ne peut pas entrer dans un hexagone contenant des unités ennemies non combattantes (pour les capturer ou les éliminer).
(5.8.4) Transfert spécial de camion : Au lieu de se déplacer, un camion peut être récupéré et placé dans une case amie hors carte, un hexagone de port ami en ravitaillement complet (16.2) ou dans n'importe quel hexagone contenant une unité de combat amie ou un point de ravitaillement actuellement en ravitaillement complet. Les camions non ravitaillés (jugés à cet instant) ou dont la seule source de ravitaillement est un port ne peuvent pas utiliser le transfert spécial.
Les camions ne peuvent transporter aucune unité (y compris les SP) lors d'un transfert spécial.
NOTE DE JEU : *C'est un bon moyen de ramener vos camions à Tripoli ou dans le delta du Nil pour récupérer davantage de ravitaillements ou d'unités.*

➤ Le transfert spécial de camion peut désormais se rendre dans les hexagones de ports.

(5.8.5) Autres règles concernant les camions :
- Les camions n'ont pas de ZOC : 7.1.
- Attaque d'un camion : 8.7 et 10.2.2.
- Remplacement des camions éliminés : 19.1.2.
- Capture par l'axe : 27.1.

5.9 Transport ferroviaire



(5.9.1) Principes de base : La seule ligne ferroviaire du jeu relie la case hors carte du delta du Nil à Mersa Matruh. Le joueur allié peut déplacer le long de cette ligne, une unité de combat (de toute taille), un remplacement ou un point de ravitaillement par phase de mouvement alliée. Le transport ferroviaire coûte à l'unité la totalité de son MA.
Le transport ferroviaire ne doit pas entrer ou sortir d'une EZOC.
Les unités peuvent embarquer/débarquer uniquement dans les villes, les villages, les bornes et le delta du Nil. La ligne ferroviaire ne peut être ni endommagée, ni détruite, ni utilisée de quelque manière que ce soit par le joueur de l'axe. Si une unité utilise le transport ferroviaire, placez le marqueur de transport ferroviaire sur l'unité. Ce marqueur reste en place et peut être retiré lors de la prochaine phase initiale du joueur allié. Les unités de combat sous un marqueur de transport ferroviaire ont leur force en défense divisée par deux (arrondir à l'entier supérieur) et ne peuvent pas attaquer. Les points de ravitaillement et les remplacements sous un marqueur de transport ferroviaire sont inutilisables jusqu'à ce que le marqueur de transport ferroviaire soit retiré lors de la prochaine phase initiale.
(5.9.2) Prolongement de la voie ferrée : Au tour 17 (NA41), la voie ferrée est prolongée de Mersa Matruh à Misheifa (hexagone 2351).
La présence d'unités de l'axe n'a aucune incidence sur l'achèvement de cette section.

© 2026 GMT Games, LLC

6.0 CASES HORS CARTE

6.1 Généralités

(6.1.1) Objectif : Elles représentent les secteurs situés hors de la carte hexagonale.
Les renforts et les remplacements de l'axe commencent en Italie et doivent être transportés par voie maritime jusqu'à Tripoli ou Benghazi (22.3). De Tripoli, ils peuvent rejoindre la carte hexagonale ou naviguer de Tripoli vers l'un des autres ports de la carte (21.0).
(6.1.2) Cases hors carte amies : l'Italie et Tripoli sont amies pour le joueur de l'axe, le delta du Nil est ami pour le joueur allié. Aucun joueur ne peut pénétrer dans les cases hors carte de l'autre.
(6.1.3) Bases : La case de l'Italie est la base de l'axe et la case du Delta du Nil est la base des alliés. Les remplacements, les renforts et les points de ravitaillement de chaque camp sont placés dans leur base respective quand ils arrivent en jeu.
6.2 Propriétés des cases hors carte : Un nombre illimité d'unités peut occuper une case hors carte. Les combats sont interdits et les ZOC ne s'exercent ni dans ni en dehors d'une case hors carte.
Les unités sont toujours ravitaillées lorsqu'elles se trouvent dans une case hors carte. Les unités peuvent rester dans une case hors carte aussi longtemps que le joueur qui les possède le souhaite.
6.3 Cases hors carte et mouvement
(6.3.1) Entrée dans une case hors carte : Les unités qui entrent dans une case hors carte pendant la phase de mouvement doivent s'arrêter et ne peuvent pas en sortir avant l'action suivante.
(6.3.2) Sortie d'une case hors carte : Les unités peuvent quitter Tripoli ou le delta du Nil et se déplacer sur la carte (6.3.3). Les unités de l'axe à Tripoli peuvent également utiliser le transport naval (21.0) pour rejoindre un port sur la carte. Les unités alliées dans le delta du Nil peuvent quitter la case par transport ferroviaire (5.9), par transport naval (21.0) ou par mouvement terrestre.
Les unités de l'axe en Italie ne peuvent quitter la case que par transport naval ou aérien (18.7.6).
(6.3.3) Mouvement terrestre entre une case hors carte et la carte : Tripoli à l'ouest et le delta du Nil à l'est sont considérés comme adjacents à la carte. Ces deux cases hors carte, situées en bordure de carte, sont accessibles uniquement aux unités amies lors d'un mouvement, d'une retraite ou d'une avance après combat. Pendant la phase de mouvement, le coût pour entrer dans une case hors carte depuis le bord de la carte est de 1 MP (ou d'un hexagone en utilisant le mouvement tactique).
Le coût pour sortir d'une case hors carte et entrer sur la carte est toujours celui du premier hexagone traversée, les unités peuvent utiliser le coût des routes, le cas échéant.
Les unités qui quittent le delta du Nil ou Tripoli ne peuvent pas retourner dans une case hors carte lors de la même phase de mouvement.

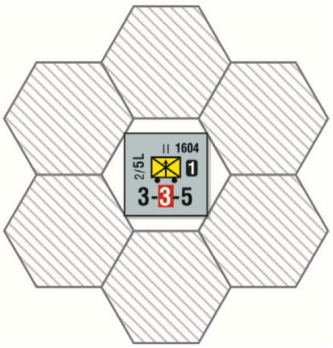
➤ Les unités mécanisées peuvent entrer sur la carte depuis les cases hors carte du delta du Nil ou de Tripoli via n'importe quel hexagone du bord ouest (axe) ou est (alliés), ce qui peut s'avérer nécessaire si des unités ennemies se trouvent à proximité.

(6.3.4) Restrictions relatives à la sortie d'une case hors carte :
• Les unités doivent être en bon ordre (13.1.1) pour sortir d'une case hors carte.
• Les unités non mécanisées et les points de ravitaillement ne peuvent sortir d'une case hors carte que dans un camion ou en utilisant le transport ferroviaire, aérien ou naval.

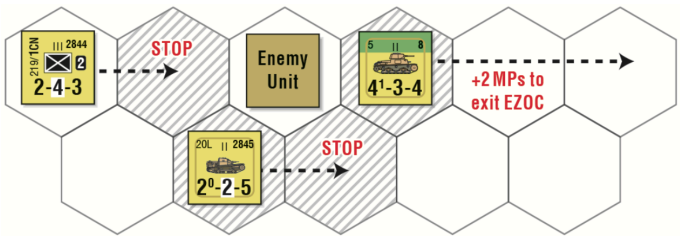
7.0 ZONES DE CONTRÔLE

7.1 Règle générale

Les six hexagones entourant immédiatement un hexagone occupé par une ou plusieurs **unités de combat** (y compris les cadres et les ASU) constituent la zone de contrôle (ZOC) de ces unités.
Les unités non combattantes (camions, MSU, remplacements, points de ravitaillement) et les marqueurs n'ont pas de ZOC.



7.2 ZOC et mouvement



Toutes les unités doivent s'arrêter lorsqu'elles pénètrent dans une EZOC. L'entrée en EZOC ne coûte aucun point de mouvement supplémentaire (+0 MP), la sortie d'une EZOC coûte deux points de mouvement supplémentaires (+2 MP).
Une unité qui commence son mouvement dans une EZOC peut se déplacer directement dans une autre EZOC et s'arrêter.

7.3 ZOC limitées

Une ZOC est dégradée en ZOC limitée si elle s'étend au-delà d'un côté d'hexagone d'escarpement (TEC) ou dans une fortification ennemie (9.5.2).
Une ZOC limitée n'arrête pas le mouvement des unités ennemies et il ne coûte aux unités ennemies que +1 MP pour quitter un hexagone dans une ZOC limitée.
Hormis ces propriétés, les ZOC limitées sont traitées comme des ZOC classiques à tous égards.

© 2026 GMT Games, LLC

7.4 Autres effets des ZOC

- EZOC et retraites : voir 12.1.3 et 12.2.1.
- EZOC et récupération : voir 13.4.
- EZOC et avance après combat : voir 14.4.
- EZOC et lignes de ravitaillement : voir 16.3.2.

➤ 7.5 Liaisons d'hexagone

Les règles des ZOC superposées ont été remplacées par les règles de liaisons d'hexagone, communes aux autres jeux de cette série. Lorsque j'ai rédigé les règles des ZOC superposées, je n'avais pas réalisé que je pouvais simplement utiliser les règles de liaisons d'hexagone et obtenir le même résultat en autorisant les unités ravitaillées à traverser/entrer dans une liaison d'hexagone lors du mouvement et de l'avance après combat.

(7.5.1) Comment elles sont formées

Toute unité de combat en bon ordre (13.1) peut former une liaison d'hexagone.
Lorsque deux unités (ou piles) de ce type sont distantes de deux hexagones (avec un hexagone vide entre elles), elles créent une liaison qu'aucune unité ennemie ne peut pénétrer ni traverser.
En raison de la structure d'une grille hexagonale, il existe deux types de liaisons d'hexagone, les liaisons d'hexagone et les liaisons de côté d'hexagone (voir illustration en bas de la page).
Les unités désorganisée ont une ZOC mais ne peuvent pas former de liaisons d'hexagone.

(7.5.2) Effets des liaisons d'hexagone

- Les unités forcées de retraiter dans une liaison d'hexagone ennemie ou à travers une liaison de côté d'hexagone ennemie sont éliminées.
- Les unités ne peuvent pas avancer après combat dans une liaison d'hexagone ennemie ou à travers une liaison de côté d'hexagone ennemi, sauf si elles pénètrent dans l'hexagone libéré par le défenseur.
- Les unités **qui sont non ravitaillées** (qui ont reçu un marqueur OOS lors d'une phase de ravitaillement précédente) ne peuvent pas pénétrer dans une liaison d'hexagone ennemie ni traverser une liaison de côté d'hexagone ennemie.

Les unités qui n'ont pas de marqueur OOS peuvent le faire.

➤ La modification ci-dessus fait en sorte que les règles relatives aux liaisons d'hexagone se comportent pratiquement de la même manière que les anciennes règles des ZOC superposées.

(7.5.3) Rupture des liaisons d'hexagone

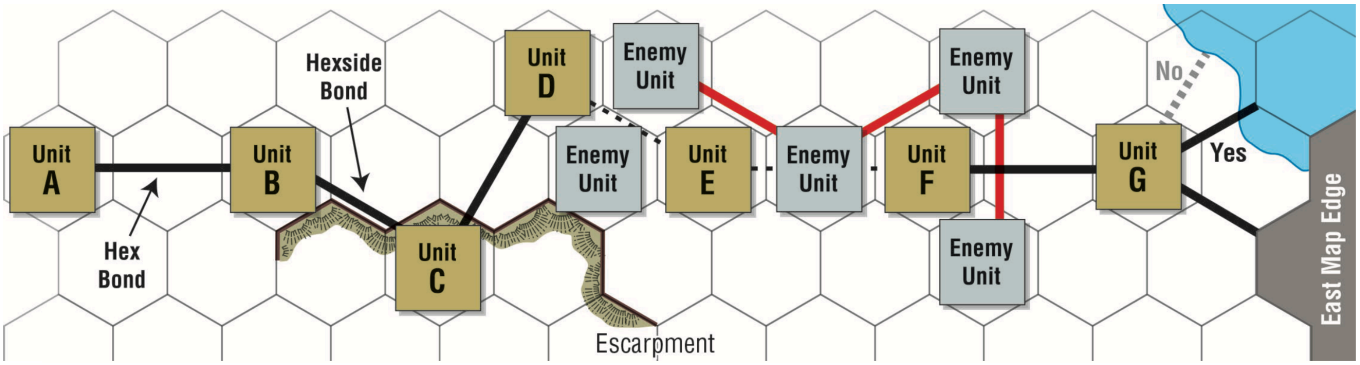
Une liaison de côté d'hexagone est rompue lorsque des unités ennemies se trouvent de chaque côté de la liaison d'hexagone (comme entre les unités D et E dans l'illustration en bas de la page).
Une liaison d'hexagone est rompue lorsque l'hexagone intermédiaire contient une unité ennemie (comme entre les unités E et F dans l'illustration en bas de la page).
Une liaison est rompue dès que la condition se produit.

(7.5.4) Liaisons d'hexagone avec la mer et le bord de la carte :

• **AVEC LA MER :** Une unité peut former une liaison de côté d'hexagone (mais pas une liaison d'hexagone) avec la mer à condition que le sommet de l'hexagone soit entièrement situé dans la mer (comme autorisé dans Normandy '44).

• **AVEC LE BORD DE LA CARTE :** Les unités de l'axe peuvent former une liaison de côté d'hexagone avec le bord OUEST de la carte et les unités alliées peuvent former une liaison de côté d'hexagone avec le bord EST.

(7.5.5) Liaisons d'hexagone et terrain : Il n'y a pas de terrain qui brise une liaison d'hexagone.
Les unités peuvent former des liaisons d'hexagone à travers les côtés des hexagones d'escarpement et de crête.



EXEMPLES DE LIAISONS D'HEXAGONE : *Les lignes noires indiquent des liaisons d'hexagone amies, les lignes rouges indiquent des liaisons d'hexagone ennemies, les fines lignes en pointillés indiquent des liaisons d'hexagone rompues. Il n'y a pas de liaison de côté d'hexagone entre les unités D et E, elle a été rompue, de même pour la liaison d'hexagone entre les unités E et F.*
La liaison d'hexagone entre les unités C et D n'est pas rompue par le côté d'hexagone d'escarpement. Les unités F et G ont toujours une liaison d'hexagone même si elle est intersectée par une liaison d'hexagone ennemie. L'unité G a une liaison de côté d'hexagone avec la mer Méditerranée et son bord de carte ami (le bord EST) mais pas une liaison d'hexagone avec l'un ou l'autre.

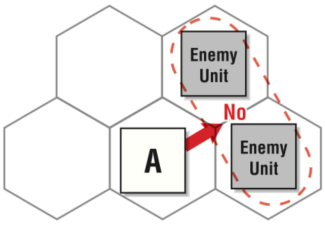
© 2026 GMT Games, LLC

8.0 COMBAT

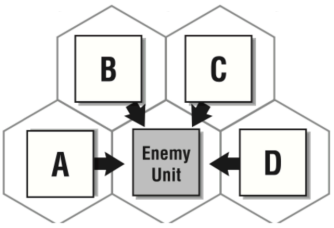
8.1 Principes de base

Pendant la phase de combat, le joueur dont c'est le tour peut attaquer les unités de combat ennemies adjacentes. L'attaque est volontaire : aucune unité ni pile n'est forcée d'attaquer.
Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par phase de combat (exception : le combat de percée [15.0] permet aux unités d'attaquer à nouveau et leur permet d'attaquer une unité qui a déjà été attaquée). Certaines unités d'une pile peuvent attaquer, tandis que les autres n'attaquent pas ou attaquent des hexagones différents. Toutes les unités en défense dans un hexagone doivent être attaquées comme une force de défense combinée. L'attaquant peut mener ses attaques dans n'importe quel ordre et n'a pas besoin de les annoncer à l'avance.
Une unité de véhicules ne peut pas attaquer dans un hexagone où la TEC lui interdit d'entrer ni à travers un côté d'hexagone qu'elle lui interdit de traverser pendant la phase de mouvement.
Voir également la règle optionnelle 27.5 concernant le désengagement.

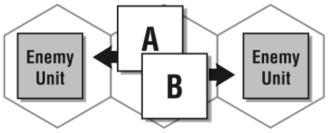
8.2 Combat multi-hexagones



• L'attaquant ne peut attaquer qu'un seul hexagone par combat.



• Une unité ou une pile en défense peut être attaquée depuis un maximum de six hexagones adjacents différents.



• Les unités situées dans le même hexagone peuvent attaquer des défenseurs adjacents situés dans des hexagones différents, à condition que chaque attaque soit menée séparément.



• Aucune unité ne peut diviser sa force d'attaque pour attaquer plusieurs hexagones.

8.3 Procédure de combat

Suivez ces étapes pour chaque combat :
ÉTAPE 1 : Comparez la force d'attaque combinée des unités attaquantes (plafonnée à 9 [8.5.1] ou à 30 [8.8.1]) à la force de défense totale des unités en défense (plafonnée à 15 [8.8.2]) et exprimez cette comparaison sous forme de rapport numérique (attaquant/défenseur).
Arrondissez le rapport de force à l'entier inférieur pour qu'il corresponde à l'une des colonnes de rapports de force figurant dans la table des résultats de combat (CRT).
Les attaques à moins de 1/3 ne sont pas autorisées.
EXEMPLES : *Un rapport de 7/2 correspond à 3/1, 9/4 à 2/1, 6/4 à 1/1 et 5/6 à 1/2.*
ÉTAPE 2 : Les joueurs déterminent si un décalage de colonne est appliqué pour la combinaison d'armes d'élite (9.3).
L'attaquant doit ensuite déclarer si il utilise l'attaque ravitaillée (8.5), le décalage de char (9.2), l'appui d'artillerie (9.4) et/ou l'appui aérien (18.7.4).
Le rapport de force peut être supérieur à 10/1 avant d'appliquer les décalages de colonnes.
ÉTAPE 3 : Le défenseur doit alors décider si il utilise un appui d'artillerie et/ou un appui aérien défensif (18.7.4) et si un décalage de char est appliqué (9.2).
ÉTAPE 4 : Après ajustement des décalages de colonne, lancez 1D6.
Utilisez la colonne correspondante sur la CRT, comparez le résultat du jet de dé et appliquez les résultats.
Les joueurs retirent immédiatement toute perte de pas (10.2) et soit mènent une défense déterminée (11.0) si elle est autorisée, soit effectuent des retraites (12.0) si nécessaire.
Les unités qui battent en retraite sont marquées comme désorganisées ou en retraite complète (13.0).
ÉTAPE 5 : Si le défenseur a été éliminé ou a battu en retraite, alors l'attaquant peut effectuer une avance après combat (14.0).
Le combat de percée (15.0) peut se produire pendant l'avance après combat.

8.4 Commandement et contrôle



(8.4.1) Comando supremo : Les unités allemandes et italiennes ne peuvent participer à la même attaque que si le joueur de l'axe utilise son marqueur comando supremo.
Le comando supremo peut être obtenu via un événement ou acheté pour un point de ressource. Ses effets durent une action du joueur de l'axe.
Après utilisation, replacez le marqueur sur le tableau des marqueurs de l'axe.
Le comando supremo n'est pas nécessaire en défense, les unités allemandes et italiennes peuvent s'empiler et défendre ensemble sans pénalité.
Une attaque Auto DS est considérée comme une "attaque" et nécessite donc le comando supremo pour combiner les unités allemandes et italiennes.
Ce marqueur peut être gardé pour une future action ou un prochain tour (23.2.3).

© 2026 GMT Games, LLC

(8.4.2) Commandement et contrôle allié : Toutes les unités alliées peuvent s'empiler et défendre ensemble sans pénalité. Les restrictions suivantes s'appliquent uniquement aux attaques :
• Deux nationalités au maximum peuvent participer à chaque attaque.
Chaque nation du Commonwealth est considérée comme une nationalité distincte.
• Trois unités de chars au maximum peuvent participer à chaque attaque.



NOTE DE CONCEPTION :
En 1941, les Britanniques étaient encore influencés par la conviction de Liddell Hart selon laquelle les blindés devaient être dispersés et ne massaient pas leurs chars.

8.5 Attaque ravitaillée
(8.5.1) Généralités : Toutes les attaques dans lesquelles l'attaquant souhaite utiliser le décalage de char (9.2) et/ou utiliser 10 ou plus points de force en attaque nécessitent une attaque ravitaillée.
Une attaque ravitaillée coûte 1 SP. Au choix, supprimez un point de ravitaillement ou retournez une ASU (17.1.4) qui est en bon ordre sur sa face épuisé.
Le SP ou l'ASU fournissent une attaque ravitaillée à toutes les attaques à portée (17.3).
Une seule unité de combat dans chaque attaque doit être à portée du SP ou de l'ASU.
Si l'attaque ravitaillée n'est pas achetée ou disponible, alors les attaques sans attaque ravitaillée sont plafonnées à une force en attaque de 9 (appliquée après avoir divisé par deux et doublé) et toutes les unités de char de l'attaquant dans ce combat ont leur valeur de char réduite à 0.
L'attaque ravitaillée est déterminée pour chaque attaque au moment du combat.
Le point de ravitaillement est supprimé ou l'ASU est retournée à la fin de la phase de combat.
Le défenseur n'a pas besoin de dépenser des SP pour défendre.
REMARQUE : *L'attaquant peut avoir un nombre quelconque d'unités participant à une attaque sans attaque ravitaillée, mais seuls 9 points sont comptabilisés.*
(8.5.2) Restriction relative à l'attaque ravitaillée : Une ASU italienne ou allemande ne peut être utilisée pour une attaque ravitaillée que si au moins une unité de cette nationalité participe à l'attaque en étant à portée de l'ASU.
Une ASU alliée peut soutenir toute unité alliée, quelle que soit sa nationalité, sans restriction.
(8.5.3) Rapports écrasants :

➤ Les attaques à 10/1 ou plus et les attaques Auto DS (8.9) nécessitent la disponibilité d'une attaque ravitaillée mais ne la consomment pas, même si un décalage de char est utilisé.

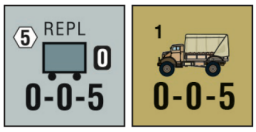
Si l'attaque à 10/1 mène à un combat de percée où une attaque ravitaillée est nécessaire, alors un SP d'attaque ravitaillée disponible (8.5.1) est consommé (retracée jusqu'à l'hexagone dans lequel se trouvaient les unités au début du combat régulier).

8.6 Unités entre parenthèses



La force en défense de ces unités n'est utilisée que si elles sont la seule unité présente dans l'hexagone. S'il y a plusieurs unités de ce type dans l'hexagone, une seule est utilisée.
Lorsqu'elle est empilée avec d'autres unités, l'unité ne peut pas être sélectionnées pour une perte de pas tant que toutes les autres unités en défense ne sont pas éliminées.

8.7 Combat contre les unités non combattantes



Les unités non combattantes seules dans un hexagone sans aucune unité de combat pour les protéger ne peuvent pas être attaquées.
Les unités de remplacement sont éliminées si une unité ennemie pénètre dans l'hexagone où elle se trouvent (exception 12.1.5) ou si toutes les unités de combat avec lesquelles elles étaient empilées sont éliminées ou se rendent (10.2.2).
Les camions, SP et MSU peuvent être soit éliminés, soit capturés, à cause du mouvement ennemi ou pendant le combat (exception 12.1.5), comme décrit dans 10.2.2, 12.5, 14.6, 17.2.3 et 27.1.
L'élimination ou la capture d'unités non combattantes n'arrête pas le mouvement (ou l'avance) et ne coûte pas de MP supplémentaires. Les camions éliminés sont placés dans la case éliminé, les remplacements et les SP sont remis dans leurs réserves respectives.

8.8 Minimums et maximums
(8.8.1) 30 Points en attaque : L'attaquant peut utiliser un maximum de 30 points de force par combat, sous réserve qu'il y ait une attaque ravitaillée (8.5.1).
Tout excédent de points de force est ignoré.
Cette limite s'applique après les division par deux et les doublement.
(8.8.2) 15 Points en défense : Le défenseur peut utiliser un maximum de 15 points de force par combat. Tout point de force excédant ce nombre est ignoré.
Cette limite s'applique après les division par deux et les doublement.
NOTE DE CONCEPTION : *Ces limites de force empêchent le comptage excessif des facteurs et augmentent la dépendance à la combinaison d'armes.*
(8.8.3) Rapports de combat : Un combat avec un rapport inférieur à 1/3 n'est pas autorisé.
Les combats avec des rapports de 8/1 ou 9/1 sont résolus dans la colonne 7/1.
Un combat avec un rapport de 10/1 ou plus obtient automatiquement un résultat de DS.

© 2026 GMT Games, LLC

(8.8.4) Décalages de colonnes : lors de l'application des décalages de colonnes au-delà de la colonne 7/1, partez du principe que les colonnes 8/1, 9/1, etc. existent. Appliquez les limites de la colonne 7/1 après avoir calculé l'effet net des décalages de colonnes de l'attaquant et du défenseur.

EXEMPLE : *Un rapport de 8/1 avec un décalage à gauche pour le terrain sera résolu sur la colonne 7/1, pas sur la colonne 6/1. Un rapport de 7/1 avec un décalage vers la droite sera résolu sur la colonne 7/1.*

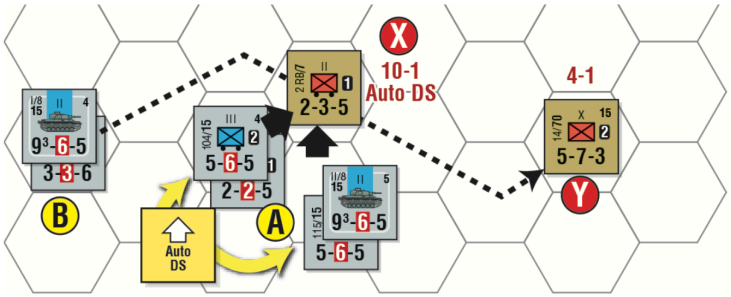
8.9 DS automatique



(8.9.1) Procédure : Les unités en défense peuvent subir un résultat de défense dispersée automatique (Auto DS) pendant une phase de mouvement lorsque le joueur dont c'est le tour a suffisamment d'unités adjacentes à l'hexagone du défenseur pour garantir un rapport de 10/1. Les décalages de char et de combinaison d'armes d'élite (9.2 et 9.3) peuvent être utilisés, mais pas les décalages d'appui aérien ou d'artillerie (qui ne sont attribués que pendant la phase de combat). À ce moment, le joueur dont c'est le tour peut déclarer un Auto DS contre l'hexagone.
Les unités en défense subissent immédiatement un résultat DS et les unités survivantes sont retraitées de **4 hexagones** par le défenseur, conformément aux directives de direction de retraite (12.1.3).
Toutes les unités ayant rendu possible le 10/1 sont signalées par un marqueur Auto DS, elles ne peuvent pas se déplacer plus loin pendant cette phase de mouvement ni participer à un combat régulier lors de la phase de combat suivante.

Important : Les marqueurs Auto DS sont placés dans la phase de mouvement, jamais dans la phase de combat.

(8.9.2) Avance après combat : Pendant la phase de combat, les unités signalées par un marqueur Auto DS peuvent, après la résolution de tous les combats et tentatives de désengagement (27.5), effectuer leur avance après combat à la distance maximale autorisée (14.2), après quoi les marqueurs sont retirés. Comme en combat normal, une seule pile de chaque attaque DS automatique peut effectuer un combat de percée (15.0).



EXEMPLE : *Durant la phase de mouvement de* l'axe, le joueur de l'axe déplace les quatre *unités indiquées ci-contre adjacentes au bataillon anglais.*
Le rapport étant de 21/3, avec deux décalages de char et un de combinaison d'armes d'élite le rapport de force est de 10/1.
Le bataillon anglais subit un résultat DS et il est éliminé.
Les quatre unités allemandes reçoivent des marqueurs Auto DS. La pile B peut alors se déplacer et préparer une attaque à 4/1 (12/7 avec trois décalages) contre l'hexagone Y pour la phase de combat. Une fois tous les autres combats et tentatives de désengagement résolus, les 4 unités qui ont un marqueur DS peuvent effectuer leur avance après combat (8.9.2).

9.0 MODIFICATEURS DE COMBAT

9.1 Diviser par deux et doubler

Une unité ne peut jamais être divisée par deux ou doublée plus d'une fois. Lors de la division par deux, divisez toujours par unité (et non par pile) et arrondissez les fractions à l'entier supérieur. Si une unité est divisée par deux et doublée (par exemple une unité désorganisée défendant dans un hexagone fortifié), elle retrouve sa force imprimée. Les unités sont divisées par deux pour les raisons suivantes :
• Les unités de véhicules (2.3.3) attaquant à travers un côté d'hexagone du périmètre de Tobrouk (9.6) ou dans un hexagone contenant une fortification (9.5).
• Les unités attaquant vers le haut à travers un côté d'hexagone de crête ou d'escarpement.
• Les unités de chars attaquant lorsque le défenseur a une meilleure valeur de char (même dans le djébel où les décalages de char ne sont pas autorisés).
• Attaquer quand elles ont un marqueur non ravitaillée (16.4)
• Les unités désorganisées en défense (13.2) ou avec un marqueur de transport ferroviaire ou naval.
Les unités sont doublées pour les raisons suivantes :
• Défendre dans une ville ou une fortification, sauf les unités de véhicules (TEC).
• Attaquer depuis le bas une crête ou un escarpement (9.6).

9.2 Supériorité du blindage

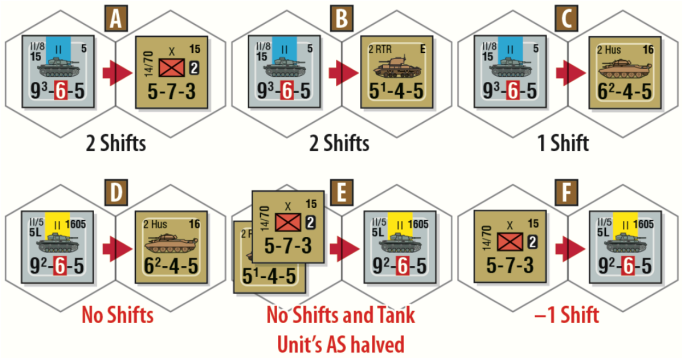
(9.2.1) Généralités sur le décalage de char : Si le terrain (9.2.2) et l'attaque ravitaillée (8.5.1) le permettent, l'attaquant et/ou le défenseur peuvent gagner ou subir des décalages de char dans chaque combat. Chaque décalage déplace la colonne sur la CRT vers la gauche ou la droite.

(9.2.2) Décalage de char et terrain : Les décalages de char ne peuvent jamais être obtenus si le défenseur est dans une fortification, un djébel ou un hexagone de ville.
Les unités de chars qui attaquent à travers un escarpement ou dans et à travers un côté d'hexagone du périmètre de Tobrouk (9.6) ne peuvent pas être utilisées pour obtenir un décalage de char, mais leur présence est suffisante pour empêcher le défenseur d'obtenir le décalage de char.

© 2026 GMT Games, LLC

(9.2.3) Procédure : Comparez la meilleure valeur de char parmi les unités participants à l'attaque avec la meilleure valeur de char dans l'hexagone en défense.
Si le défenseur n'a pas d'unités de chars ou de DCA 88mm, on admet alors que sa valeur est de 0.
Si l'attaquant a la meilleure valeur, il obtient un nombre de décalages de colonne à droite égal à la différence, mais jamais plus de deux décalages maximum (exemples A, B et C ci-dessous).
Si la meilleure valeur de char de chaque côté est égale, alors aucun des deux côtés n'obtient de décalage (exemple D).
Si le défenseur a la valeur la plus élevée, alors l'attaquant n'obtient aucun décalage et il doit diviser par deux (arrondis au supérieur) la force en attaque de toutes ses unités de char (exemple E).
Si l'attaquant n'a pas d'unités de char [➤ avec une valeur supérieure à 0] et que le défenseur en a [➤ avec une valeur supérieure à 0], alors l'attaquant subit un décalage à gauche (exemple F).

➤ **NOTE DE CONCEPTION :** Les modifications dans le paragraphe ci-dessus visent à réduire la valeur des unités de char avec une valeur de 0. Elles ne peuvent ni gagner ni annuler un décalage de char.



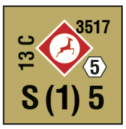
EXEMPLES : *[A] valeur de char de 3 contre une unité d'infanterie = 2 décalages (maximum).*
[B] valeur de char de 3 contre 1 = 2 décalages.
[C] valeur de char de 3 contre 2 = 1 décalage.
[D] valeur de char égales = pas de décalage.
[E] le défenseur a une valeur de char supérieure = pas de décalage et chars attaquant divisés par 2.
[F] l'attaquant sans chars qui attaque une unité de chars = –1 décalage.

(9.2.4) Unités de DCA 88mm : Ces unités ne peuvent jamais obtenir le décalage de char, seulement le nier. Ces unités ont leur valeur de char à l'intérieur d'un cercle blanc comme rappel.
Voir 18.2 pour plus de détails.
Une unité de DCA 88mm en attaque fournit une valeur de char de 4 qui garantira que les unités de chars amies dans son hexagone ne seront pas divisée par deux en raison de la présence d'une unité de char Matilda britannique dans l'hexagone du défenseur (9.2.3).

9.3 Décalage de combinaison d'armes d'élite

Si l'attaquant a à la fois une unité de chars d'élite et une unité de type infanterie d'élite participant à l'attaque, alors l'attaquant reçoit un décalage de colonne favorable sur la CRT d'une colonne vers la droite. Le défenseur n'obtient jamais de décalages pour la combinaison d'armes d'élite.
Ce modificateur peut être utilisé même si l'attaque ne reçoit pas d'attaque ravitaillée.

9.4 Décalage d'appui d'artillerie



(9.4.1) L'attaquant et le défenseur peuvent fournir un appui d'artillerie à tout combat à portée (17.3). L'attaquant doit décider en premier.
L'appui d'artillerie nécessite une ASU amie (17.0) à portée, en bon ordre (13.1) et avec un S comme valeur en attaque.
Chaque appui d'artillerie nécessite que l'ASU soit retournée sur sa face épuisé ou qu'un SP empilé avec l'ASU soit retiré.
Chaque combat est limité à un décalage d'appui d'artillerie.
Si l'attaquant et le défenseur utilisent tous deux un appui d'artillerie, alors les décalages s'annulent.
NOTE DE JEU : *Une attaque avec un appui d'artillerie et utilisant l'attaque ravitaillée coûterait deux points de ravitaillement.*

(9.4.2) Restrictions à l'appui d'artillerie :
• Une ASU italienne ou allemande ne peut être utilisée pour l'appui d'artillerie que si au moins une unité de leur nationalité est impliquée dans le combat.

• ➤ Une ASU ne peut fournir un appui d'artillerie offensif que si elle n'a pas bougé de plus de 2 hexagones lors de la phase de mouvement précédente.
Quelques marqueurs "pas de décalage d'artillerie" sont fournis à titre de rappel.



9.5 Fortifications



(9.5.1) Effets sur le combat : La force en défense de toutes les unités, à l'exception des unités de véhicules, est doublée.
Le doublement dû aux fortifications n'est pas cumulable avec celui dû au terrain.
Une fortification dans l'hexagone du défenseur empêche les deux camps de bénéficier du décalage de char.
Toutes les unités de véhicules sont divisée par deux lorsqu'elles attaquent des fortifications.
(9.5.2) Effets sur les ZOC : Une ZOC est dégradée en ZOC limitée si elle s'étend dans une fortification ennemie (7.3), même si cette fortification est vide.
Les unités dans une fortification exercent un ZOC complète à moins d'être dégradée selon la règle 7.3.

© 2026 GMT Games, LLC

(9.5.3) Construire des fortifications : La construction d'une fortification coûte un point de ressource (23,2). L'hexagone de construction doit contenir ou être adjacent à une unité de combat amie ayant un ravitaillement complet ou portuaire (16,2) qui n'a pas encore bougé durant cette phase de mouvement. La construction se déroule en deux parties, elle commence lors de la phase de mouvement d'une action du joueur dont c'est le tour (placez le pion sur sa face "en construction") et peut être terminée lors de la prochaine phase initiale du joueur propriétaire. La vitesse de construction d'une fortification est déterminée par un jet de dé ou par la présence de fondations existantes (9.5.5).
(9.5.4) Jet de dé d'achèvement de fortification : Lancez un dé pour chaque fortification amie en construction dans un hexagone autre qu'un hexagone de fondations existantes (9.5.5).
Sur un résultat de 1-3 la fortification est achevée et son marqueur est retourné. Si le résultat est de 4-6, le jet de dé d'achèvement échoue, mais peut être retenté lors de la prochaine phase initiale amie.
Une fortification inachevée n'a aucun effet sur le jeu. L'achèvement de la construction et les jets de dé d'achèvement nécessitent une unité de combat amie en ravitaillement complet ou portuaire (16.2) dans ou adjacente à l'hexagone de construction. L'unité peut changer à chaque tour.
(9.5.5) Fondations existantes : *Il s'agit de sites contenant d'anciennes fortifications qui ne nécessitent qu'un travail de minage et d'amélioration.* Les fortifications construites sur l'un des cinq hexagones indiqués comme fondations existantes (voir la TEC) ne nécessitent pas de jet de dé pour être achevées, elles sont terminées lors de la prochaine phase initiale amie.
(9.5.6) Restrictions de construction :
• Pas plus d'une fortification n'est autorisée dans un hexagone.
• Les fortifications ne peuvent pas être construites dans une EZOC sauf en présence d'une unité de combat amie.
• Vous ne pouvez pas attaquer depuis un hexagone dans lequel un marqueur de fortification est en construction.
• Chaque camp est limité à 14 fortifications en jeu à tout moment.
(9.5.7) Suppression : Un marqueur de fortification est supprimé si une unité de combat ennemie pénètre dans son hexagone (voir aussi Retraites 12.1.5). Il peut également être retiré volontairement par le joueur propriétaire à tout moment pendant son tour de jeu.
Une fortification vacante n'entrave en aucune façon le mouvement ennemi.

➤ Dans NA40, l'axe ne peut pas construire de fortifications avant le tour 14.

9.6 Terrain
• **VILLE :** Toutes les unités de combat, à l'exception des unités de véhicules, voient leur force en défense doublée. ***REMARQUE :*** *Alexandrie est la seule ville sur la carte.*
• **DJÉBEL :** Pas de décalages de char et le défenseur obtient un décalage vers la gauche.
• **CRÊTE :** Toutes les unités sont divisées par deux lorsqu'elles attaquent vers le haut et doublées lorsqu'elles attaquent vers le bas (même si une route est utilisée).
• **ESCARPEMENT :** Toutes les unités sont divisées par deux lorsqu'elles attaquent vers le haut et doublées lorsqu'elles attaquent vers le bas (même si une route est utilisée).
Les unités de véhicules ne peuvent attaquer à travers un escarpement que si elles attaquent le long d'une route. Les unités d'infanterie mécanisées peuvent attaquer à travers un coté d'hexagone d'escarpement sans route, mais elles ne peuvent pas avancer à travers lui (14.5).
• **PÉRIMÈTRE DE TOBROUK :** Les unités de chars qui attaquent à travers le périmètre de Tobrouk (vers le port) ne peuvent pas obtenir de décalages de char (9.2.2) et la force en attaque des unités de véhicules est divisée par deux. *Cette caractéristique représente un fossé antichar et devient superflue lorsque des fortifications sont construites à l'intérieur du périmètre de Tobrouk. Notez que le fossé antichar n'a pas d'effet sur les unités attaquant depuis le périmètre de Tobrouk.*
9.7 Autres modificateurs de combat *Les modificateurs suivants se cumulent :*
• Attaque ravitaillée (8.5).
• Appui aérien : un décalage (18.7.4).
• **DÉSORGANISÉ :** Force en défense divisée par deux (13.2).
• **RETRAITE COMPLÈTE :** Force en défense = 0 (13.3).
• **NON RAVITAILLÉES :** Les unités avec un marqueur OOS ont leur force en attaque divisée par 2 (16.4)

10.0 RÉSULTATS DES COMBATS
10.1 Explication des résultats des combats
Les termes "attaquant" et "défenseur" désignent uniquement les unités participant au combat en question et non la situation stratégique.
DS = DÉFENSEUR DISPERSÉ : Le défenseur perd un pas, l'unité choisie est déterminée par l'attaquant. Les défenseurs survivants doivent retraiter de 4 hexagones et sont marqués en retraite complète (13.3).* La défense déterminée n'est pas possible (11.1).
L'attaquant peut avancer après combat (14.0) jusqu'à 4 hexagones.**
DR4 = Le défenseur doit retraiter de 4 hexagones et est marqué en retraite complète (13.3).*
La défense déterminée n'est pas possible (11.1). L'attaquant peut avancer jusqu'à 4 hexagones (14.0).**

© 2026 GMT Games, LLC

D1 = Le défenseur perd un pas. Les défenseurs survivants doivent retraiter de 2-3 hexagones* (à son choix) et être désorganisés. L'attaquant peut avancer jusqu'à 3 hexagones.**

**Les unités non mécanisées se rendent (12.5) si elles retraitent de plus de 2 hexagones.*

***Les unités non mécanisées et les matildas ne peuvent avancer que de 2 hexagones.*

A1/D1 = Les deux camps perdent un pas. Les défenseurs survivants doivent retraiter de 2 hexagones et être désorganisés. L'attaquant peut avancer jusqu'à 2 hexagones.

A1/DR2 = L'attaquant perd un pas. Le défenseur doit retraiter de 2 hexagones et être désorganisé. L'attaquant peut avancer jusqu'à 2 hexagones.

DR2 = Le défenseur doit retraiter de 2 hexagones et être désorganisé.
L'attaquant peut avancer jusqu'à 2 hexagones.

DRX = Les deux camps perdent un pas,*** l'unité choisie est déterminée par le joueur adverse.
Le défenseur doit retraiter de 2 hexagones et devenir désorganisé.
L'attaquant peut avancer jusqu'à 2 hexagones.

EX = Échange : Les deux camps perdent un pas,*** l'unité choisie est déterminée par le joueur adverse. Aucune retraite pour le défenseur. Si tous les défenseurs sont éliminés, l'attaquant peut entrer dans l'hexagone libéré et s'arrêter, il s'agit d'une avancée Limitée (14.2.2).

****Si une unité de DCA 88mm est impliquée, le joueur allié pourrait perdre deux pas, voir 18.2.*

A1 = L'attaquant perd un pas. Aucune retraite ni avance.

10.2 Sélection des pertes de pas

(10.2.1) Qui choisit : Le joueur propriétaire sélectionne l'unité qui subira la perte de pas, sauf si un **EX**, **DRX** ou **DS** a été obtenu. Lorsque ces résultats sont obtenus, le joueur adverse choisit la perte de pas.

(10.2.2) Directives relatives aux pertes de pas :

• Les pertes de pas doivent provenir d'unités ayant contribué à la force en attaque ou en défense pour la bataille.

• Les unités avec une force en défense entre parenthèses (8.6) et les unités de combat qui n'ont pas contribué à la force en attaque ou en défense ne peuvent pas être sélectionnées tant que toutes les autres unités participantes n'ont pas été éliminées.

• Les unités non combattantes sont immédiatement éliminées ou capturées (8.7 - 12.5.1 - 17.2.3 - 27.1) si toutes les unités de combat avec lesquelles elles étaient empilées sont éliminées ou se rendent (12.5)

Au sein de ces directives toute unité peut être sélectionnée, il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse d'une unité qui a fourni un décalage de char.
Si les deux camps doivent supprimer un pas, le défenseur choisit en premier.

10.3 Indication des pertes de pas

Retourner une unité indique qu'elle a subi une perte de pas.
S'il s'agit d'une unité à 1 pas ou d'une unité à 2 pas déjà retournée, elle est éliminée.
Une unité à 3 pas forme un cadre (10.4) pour son troisième pas.

10.4 Cadres et tableau des cadres

(10.4.1) Unité à 3 pas : Lorsqu'une unité à 3 pas subit une deuxième perte de pas, elle peut être remplacée par un cadre du type approprié.
Placez le régiment ou la brigade sur le tableau des cadres et placez le cadre sur la carte à l'emplacement où se trouvait l'unité. Quand un cadre est éliminé, il retourne dans le tableau des cadres et le pion de l'unité est déplacé du tableau des cadres à la case éliminé

(10.4.2) Les cadres ne sont pas obligatoires : Les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser de cadre et de placer l'unité à 3 pas directement dans la case éliminé. Dans ce cas, l'unité perd deux pas, ses 2ème et 3ème pas. Cette option est obligatoire s'il n'y a pas de cadre disponible sur le tableau.

11.0 DÉFENSE DÉTERMINÉE

11.1 Généralités

Le défenseur peut tenter d'annuler la partie retraite d'un résultat de la CRT en utilisant le tableau de défense déterminée, à condition qu'au moins un pas ait survécu au combat et que le résultat du combat le permette.
Un résultat réussi sur ce tableau annule la retraite, la désorganisation et l'avance après combat.

11.2 Le tableau de défense déterminée

(11.2.1) Procédure : Les pertes de pas dues à la CRT sont appliquées avant la résolution de la défense déterminée. Si deux unités ou plus survivent dans la pile en défense, le défenseur en choisit une comme unité de tête (11.2.3). S'il n'y a qu'une seule unité éligible, alors cette unité doit être l'unité de tête. Le terrain de l'hexagone du défenseur détermine la colonne à utiliser sur le tableau.
Utilisez la colonne "Fortifications ou Ville" pour les unités dans les hexagones de fortifications ou de ville, utilisez la colonne "Clair ou Accidenté" pour les unités dans les hexagones clair, accidenté ou désertique. Utilisez la colonne "Autre" pour tous les autres hexagones, djébel, village, Camps (NA40) et fondations existantes sans fortifications.
Les bornes, routes, aérodromes et caractéristiques de côtés d'hexagone n'ont aucun effet sur la détermination de la colonne. Lancez **1D6** et appliquez le résultat.

© 2026 GMT Games, LLC

(11.2.2) Couleurs de fond de la CRT : Si la couleur de fond de la CRT est orange, alors le défenseur subit un modificateur de -1 au jet de dé s'il mène une défense déterminée.
Si le fond est rouge, une défense déterminée n'est pas autorisée.
(11.2.3) Unités de tête : L'unité de tête détermine tout les DRM possibles et sera celle qui subira la perte de pas si elle est requise. Toute unité de combat en bon ordre (13.1.1) qui n'a pas de marqueur de transport ferroviaire ou côtier peut être une unité de tête, à l'exception d'une ASU (17.0).
Si aucune unité de la pile ne peut être l'unité de tête, une défense déterminée est impossible.
(11.2.4) Modificateurs au jet de dé :

–1 L'unité de tête est de faible qualité (2.3.2).	+1 L'unité de tête est élite (2.3.2).
–1 Le résultat sur la CRT est orange.	+1 Soutien DD (11.3).

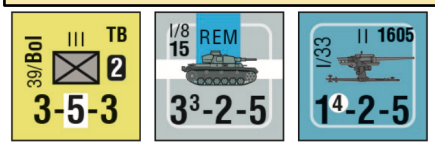
➤ –1 / –2 Démoralisation et effondrement italien (28.5).

Le modificateur maximal pour la défense déterminée est soutien DD (+1) plus une unité d'élite (+1) = +2.

11.3 Soutien pour la défense déterminée (DD)
Le défenseur peut utiliser une unité aérienne ou ASU à portée pour modifier le jet de dé.
Le défenseur doit déclarer un soutien DD avant le lancement du dé. Seules les unités aériennes et ASU sur leur face prêt peuvent être utilisées et une seule unité peut être utilisée pour chaque défense déterminée. Le modificateur maximal pour le soutien DD est de +1.
Une fois utilisées, les unités aériennes ou ASU sont retournées sur leur face utilisé/épuisé.
Remarque : une ASU peut utiliser un SP empilé au lieu d'être retournée.
Une unité aérienne ou ASU, italienne ou allemande, ne peut fournir un soutien DD que si une unité de la même nationalité se trouve dans l'hexagone en défense au début de la défense déterminée.
Important : *Les unités de soutien aérien ne peuvent pas être utilisées pour le soutien DD si votre adversaire a la supériorité aérienne (18.6).*

11.4 Le tableau de défense déterminée
(11.4.1) Liste des résultats
F La défense déterminée échoue.
H Succès - le défenseur tient.
H Succès, mais le marqueur de fortification/camp du défenseur est supprimé.
#/# Pertes de pas : attaquant / unité de tête du défenseur.
1* La pertes de pas de l'attaquant est choisie par le défenseur.
(11.4.2) Réussie mais éliminé : Si le défenseur réussit une défense déterminée mais perd son dernier pas en le faisant (l'hexagone est maintenant vide d'unités de combat), l'attaquant reçoit une avance limitée (14.2.2).

➤ **(11.4.3) Échec de la défense déterminée :** Si la défense déterminée échoue, alors le défenseur doit retraiter à moins qu'il n'ait pas de voie de retraite. Si la pile n'a pas de voie de retraite (toutes les unités dans la pile du défenseur seront éliminées si elles retraitent), alors le défenseur réduit son unité de tête d'un pas (s'il n'a pas déjà perdu un pas dans un résultat **-/1 F**) et relance le dé sur la table de DD.
Le défenseur peut continuer à lancer le dé sur la table de DD, en traitant chaque résultat échec comme un résultat **-/1 F** (en prenant une perte de pas sur son unité de tête pour chaque tentative échouée) jusqu'à ce que toutes les unités en défense soient éliminées ou qu'elles réussissent à tenir.
Si le défenseur avait un DRM +1 pour le soutien DD il l'utilise pour chaque lancer de dé.
NOTE DE CONCEPTION : *Le terme "défense désespérée" de l'édition précédente n'est plus utilisé. Il est devenu inutile et source de confusion. Si vos unités ne peuvent pas battre en retraite, continuez de lancer les dés sur la table de DD jusqu'à réussir ou que toutes vos unités soient éliminées.*



EXEMPLE : *Les trois unités à gauche doivent retraiter suite à un résultat sur la CRT et n'ont pas de voie de retraite.*
Le joueur de l'axe retourne une ASU à portée pour obtenir un DRM +1 pour le soutien DD et conduit une défense déterminée.
Il choisit le régiment italien comme unité de tête et lance un dé en utilisant la colonne "Clair" (les unités occupent un terrain clair). Le jet de dé est modifié par un +1 pour le soutien DD et par un -1 pour la TQ de l'unité italienne. Le jet de dé = 2 ce qui est un échec (F -/-).
Comme la retraite est impossible il peut continuer à lancer le dé, en appliquant une perte de pas pour chaque résultat échec. Il retourne l'unité italienne et relance le dé = 3, un nouvel échec.
*L'unité italienne est éliminée. Il désigne l'unité de char comme unité de tête et relance le dé = 4 qui est modifié en 5 (pour le soutien DD), ce qui est un succès (**H** -/1).*
L'unité de char est éliminée, la retraite et l'avance après combat sont arrêtées. La seule unité restante dans l'hexagone est l'unité de DCA 88mm.

(11.4.4) Défense déterminée d'un port : Si le défenseur est dans un hexagone de port et que la perte de ce port rendra ses unités OOS, alors le défenseur peut les traiter comme une pile en défense sans voie de retraite et peut continuer à effectuer une DD jusqu'à ce qu'elle réussisse ou que toutes les unités soient éliminées.

© 2026 GMT Games, LLC

(11.4.5) Unités de véhicules sans retraite : Après une défense déterminée ratée, si certaines unités peuvent retraiter et les autres non, le défenseur doit faire retraiter celles qui le peuvent et faire des défenses déterminées avec les autres jusqu'à ce qu'elles tiennent ou soient toutes éliminées.

12.0 RETRAITES

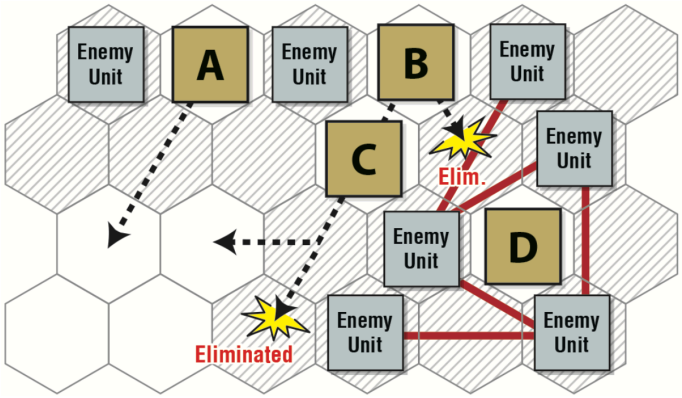
12.1 Procédure de retraite

(12.1.1) Longueur de la retraite : Lorsqu'une retraite est demandée, les unités qui défendent doivent quitter l'hexagone et être retraitées par le joueur qui les possède.
Le nombre d'hexagones est déterminé par le résultat de la CRT.
Les points de ravitaillement sans camion pour les transporter ne peuvent pas retraiter et sont susceptibles d'être capturés (17.2.3). Une unité non mécanisée sans camion pour la transporter se rendra si elle est forcée à retraiter de plus de deux hexagones (12.5.1).
Voir 12.4 pour une méthode permettant de réduire la longueur de la retraite.
(12.1.2) Piles : Une pile d'unités en retraite peut se séparer et retraiter vers différents hexagones. Les unités peuvent retraiter en traversant des unités amies sans perturber les unités qui ne retraitent pas.
(12.1.3) Règles de direction de la retraite : Toutes les retraites doivent respecter les directives ci-dessous. Les directives sont classées par ordre de priorité (La n° 1 prime sur la n° 2, etc.).
1. Retraiter sur n'importe quel hexagone qui n'entraîne pas l'élimination (12.2).
2. On ne peut entrer qu'une seule fois dans un hexagone lors d'une retraite, on ne peut pas faire des allers-retours.
3. EZOC : Si possible, la retraite doit éviter d'entrer dans une EZOC.
Si ce n'est pas possible, un hexagone de la retraite peut entrer dans une EZOC à condition que l'unité en retraite n'entre pas dans une liaison d'hexagone ennemie ou ne traverse pas une liaison de côté d'hexagone ennemie (7.5). Après, tous les autres hexagones de la retraite doivent être libres d'EZOC.
Une unité amie (n'ayant pas retraité durant la phase de combat en cours) annule l'EZOC de l'hexagone qu'elle occupe dans ce cas.
4. Si possible, chaque hexagone de la retraite doit éloigner l'unité ou la pile en retraite de l'hexagone occupé par les unités au moment de la résolution du combat.
5. Si possible, une unité doit finir sa retraite ravitaillée.
(12.1.4) Empilement excessif : Les unités peuvent terminer leur retraite en violation des règles d'empilement. Cependant, l'empilement excessif doit être corrigé avant la fin de la phase de mouvement suivante du joueur concerné, quand toutes les unités excédentaires sont éliminées (4.4).
(12.1.5) Retraites, unités non combattantes et marqueurs :
• Les camions, les MSU et les remplacements peuvent retraiter, les points de ravitaillement non, ils sont capturés ou détruits (17.2.3). Un camion vide peut prendre et transporter n'importe quelle unité de combat ou SP pendant une retraite.
• Les unités non combattantes ennemies (2.3.1), les fortifications ennemies vides, les camps (NA40) et les fondations existantes ne bloquent pas la retraite.
Cependant, les unités en retraite doivent éviter de pénétrer dans ces hexagones si une autre voie de retraite est disponible.
Si il n'y en a pas de disponible, les unités en retraite peuvent entrer ou traverser ces hexagones.
Les camions, les MSU et les remplacements ennemis sont déplacés d'un ou deux hexagones par le joueur qui les possède.
Les SP, les fortifications et les camps restent dans l'hexagone et ne sont supprimés que si la retraite s'y termine, leur capture est impossible.

12.2 Élimination due à une retraite

(12.2.1) Élimination :
Les unités sont éliminées si elles effectuent une retraite dans les hexagones suivants :
IMPORTANT : Dans les cas impliquant des EZOC, les unités de combat amies qui n'ont pas retraité durant la phase de combat en cours annulent les EZOC dans l'hexagone qu'elles occupent.
• Dans un hexagone occupé par une unité de combat ennemie.
• Dans une EZOC si c'est la deuxième EZOC dans laquelle l'unité a retraité.
• Dans un hexagone contenant une EZOC superposée (7.4).
• ➤ Dans ou à travers une liaison d'hexagone ennemie (7.5).
• En arrêtant la retraite dans une EZOC. Une unité mécanisée peut retraiter d'un hexagone supplémentaire pour éviter d'être éliminée, mais cela ne permet pas à une unité ayant retraité dans deux EZOC consécutives de survivre.
• Hors de la carte, sauf si c'est dans une case hors carte amie. (Retraiter dans une case hors carte amie satisfait automatiquement le nombre d'hexagones requis par la retraite.)
• Dans un hexagone où il lui est interdit d'entrer ni à travers un côté d'hexagone qu'elle ne peut traverser pendant la phase de mouvement.
Exemples : *Les unités qui retraitent à travers trois hexagones désertiques consécutifs, ou les unités mécanisées qui retraitent à travers un côté d'hexagone d'escarpement non routier.*

© 2026 GMT Games, LLC



EXEMPLE : *Les lignes rouges montrent les liaisons d'hexagone ennemie.*
Les piles A et B peuvent retraiter à travers une EZOC sans pénalité.
Il est interdit de retraiter dans une liaison d'hexagone ennemie ou à travers une liaison de côté d'hexagone ennemie, ainsi que de retraiter à travers plus d'une EZOC.
L'unité D n'a pas de voie de retraite.

12.3 Combat contre des unités ayant précédemment retraité
Si une unité ou une pile retraite dans un hexagone occupé par un ami et que cet hexagone est attaqué (hors combat de percée [15.3]) lors de la même phase de combat, les unités ayant retraité n'ajoutent pas leur force en défense au combat, ne peuvent pas être sélectionnées pour prendre une perte de pas et en cas de nouvelle retraite, sont éliminées.

12.4 Arrêter une retraite après au moins un hexagone
Toute unité ou pile qui retraite dans un hexagone de port, ville, camp (NA40) ou fortification ami et contrôlé, a la possibilité de s'arrêter et d'y finir sa retraite en payant 1 pas par hexagone non retraité (réduire n'importe quelle unité de combat ayant participé à la retraite).
L'unité ou la pile en retraite est toujours désorganisée ou en retraite complète selon le résultat de la CRT. L'unité doit avoir retraité d'au moins un hexagone et l'hexagone de destination n'est pas une EZOC, à moins que cette EZOC ne soit annulée par une unité amie qui n'a pas retraité (12.2.1).

➤ Arrêter une retraite coûte maintenant 1 pas par pile, par hexagone.

12.5 Reddition
(12.5.1) Comment les unités se rendent : Les unités se rendent dans les conditions suivantes :
• **DÉBORDEMENT :** Les unités non mécanisées se rendent si elles sont forcées de retraiter de plus de deux hexagones durant une seule phase de mouvement ou de combat ennemie à moins qu'elles ne puissent être transportées par un camion (12.1.1). Une unité non mécanisée ne peut pas retraiter de 1 ou 2 hexagones vers un camion, puis embarquer pour terminer un retraite de 3 ou 4 hexagones.
Pour éviter la reddition, l'unité doit être mécanisée dès le début de la retraite.
• Toute unité de combat qui est non ravitaillée (jugée à cet instant) quand elle est éliminée au combat ou en retraite. Pour les besoins de la retraite, utilisez l'hexagone final de sa retraite.
• Les unités éliminées alors qu'elles se trouvent dans un hexagone de port et qui utilisent le ravitaillement portuaire de ce port, se rendent si l'ennemi avance dans le port.
Tous les camions alliés dans la pile sont capturés.
(12.5.2) Case de reddition : Toute unité qui se rend est hors jeu pendant deux tours.
Placez-la dans la moitié gauche de la case de reddition.
Lors de la phase de préparation suivante, déplacez-la dans la moitié droite de la case.
Si une unité se trouve déjà dans la moitié droite de la case de reddition, déplacez-la dans la case éliminé du joueur.
Une fois dans la case éliminé, elle peut être remplacée comme n'importe quelle autre unité.
(12.5.3) Les unités peuvent se rendre volontairement pendant la phase de mouvement du joueur qui les possède.

12.6 L'élimination ne réduit pas l'avance
Si le défenseur est éliminé, l'attaquant reçoit quand même la totalité de son avance après combat.

13.0 DÉSORGANISATION ET RÉCUPÉRATION

13.1 Désorganisation, retraite complète et bon ordre
(13.1.1) Les unités de combat sont toujours dans l'un des trois états suivants : désorganisées, retraite complète ou bon ordre.
Une unité qui n'est ni désorganisée ni en retraite complète est considérée comme étant en bon ordre.
Les unités désorganisées ou en retraite complète peuvent être empilées avec des unités en bon ordre sans que ces dernières ne perdent leur statut.
(13.1.2) Comment une unité devient désorganisée : Toute unité de combat qui retraite suite à un résultat D1, A1/D1, DR2, DRX, or A1/DR2 est désorganisée.
(13.1.3) Comment une unité passe en retraite complète :
• Toute unité de combat subissant un résultat DR4 ou DS passe en retraite complète.
• Toute unité désorganisée qui est forcée de retraiter à nouveau a son statut désorganisée dégradé en retraite complète.
• Volontairement (13.3.4).

© 2026 GMT Games, LLC



13.2 Pénalités de désorganisation

(13.2.1) Une unité désorganisée :

• **MOUVEMENT :** Ne peut utiliser que le mouvement tactique. Ne peut pas utiliser le transport ferroviaire, le transport naval ou sortir d'une case hors carte.

• **COMBAT :** Ne peut pas attaquer et si elle est attaquée, sa force défensive est divisée par deux (arrondi à l'unité supérieure).

• Ne peut pas être l'unité de tête d'une défense déterminée (11.2.1).

• **ASU :** Ne peut pas être retournée sur sa face prêt ni donner des avantages pour les combats (décalages ou soutien DD).

• **REMPLACEMENTS :** Ne peut pas recevoir de remplacements (19.3.1).

(13.2.2) Capacités conservées : Les unités désorganisées conservent leurs ZOC et leurs capacités de décalage de char en défense, mais ne peut pas former une liaison d'hexagone (7.5.1).

(13.2.3) désorganisation et unités non combattantes : les unités non combattantes sont toujours en bon ordre. Les camions transportant des unités désorganisées ne peuvent utiliser que le mouvement tactique.



13.3 Effets de la retraite complète

(13.3.1) Avantage de la retraite complète : Les unités en retraite complète peuvent se déplacer de toute leur MA et utiliser le mouvement étendu ou le bonus routier.
Elles n'ont pas non plus à payer le +2/+1 pour sortir des EZOC/EZOC limitées.

(13.3.2) Pénalités de la retraite complète : Les unités en retraite complète subissent toutes les pénalités de désorganisation (à l'exception de la pénalité de mouvement) ainsi que les pénalités supplémentaires suivantes :

• **ZOC :** Les unités en retraite complète n'ont pas de ZOC.

• **EZOC :** Ne peuvent rester ou se déplacer dans une EZOC que si d'autres unités de combat amies, pas en retraite complète, sont sur le même hexagone.

• **MOUVEMENT :** Elles ne peuvent pas sortir d'une case hors carte, ni se déplacer ou retraiter dans un port, un aérodrome, une fortification, un camp (NA40), un hexagone de ville contrôlé par l'ennemi, ou dans un hexagone contenant des unités de combat ou non combattantes ennemies.

• **RETRAITE AUTOMATIQUE :** Si une unité de combat ennemie bouge, avance, retraite ou commence son mouvement adjacente à une unité en retraite complète et que cette dernière n'est pas empilée avec des unités de combat amies qui ne sont pas en retraite complète, alors les unités en retraite complète doivent immédiatement être reculées de deux hexagones (ou d'un hexagone si la retraite se termine avec une unité amie qui n'est pas en retraite complète) par le joueur qui les possède et l'unité ennemie peut continuer à bouger/avancer/retraiter.

Rappel : Les unités non mécanisées (sans camion pour les transporter) se rendront si elles reculent de plus de deux hexagones dans une seule phase de mouvement ou de combat ennemie (12.5.1).

• **COMBAT :** Elles ont une force en défense de 0. Si elle sont empilées avec d'autres unités, elles ne contribuent pas à la défense (y compris pour les décalages de char).

• **RÉCUPÉRATION :** Elles mettent plus de temps à récupérer (13.4).

• **RETRAITES CONSÉCUTIVES :** Il n'y a pas de pénalité supplémentaire si une unité en retraite complète subit une nouvelle retraite.

NOTE DE JEU : *Une fois en retraite complète, il est difficile d'éliminer une unité, car elle recule automatiquement de deux hexagones si une unité ennemie se déplace à côté d'elle.*

(13.3.3) Capacités conservées : Aucunes, sauf son MA complète.

(13.3.4) Retraite complète volontaire : Pendant une phase de mouvement amie, un joueur peut mettre en retraite complète n'importe quelle unité en bon ordre ou désorganisée qui n'a pas encore bougé.
Il pourrait le faire pour qu'une unité désorganisée utilise son MA complète ou pour qu'elle retraite automatiquement si une unité ennemie se déplace à côté d'elle. Les unités misent en retraite complète volontairement peuvent se déplacer de leur MA complète pendant cette phase de mouvement.

13.4 Phase de récupération

Pendant la phase de récupération toutes les unités amies désorganisées et en retraite complète, qui ne se trouvent pas dans une EZOC, peuvent récupérer un niveau.
Les marqueurs désorganisés sont retirés et les marqueurs de retraite complète sont retournés sur leur face désorganisé. Si une unité désorganisée ou en retraite complète est dans une EZOC alors sa récupération est déterminée par un jet de dé sur la table de ralliement.
Pour les piles d'unités désorganisées, lancez les dés pour chaque unité individuellement.

13.5 Table de ralliement

Jet de dé	Résultat
1-4	L'unité reste dans son état actuel
5-6	L'unité récupère un niveau

Les résultats < 1 = 1, et ceux > 6 = 6

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :
+2 : L'unité occupe un hexagone de port, de camp ou de fortification (non cumulables).
+1 : L'unité est de type élite.
–1 : L'unité est de faible qualité.

© 2026 GMT Games, LLC

14.0 Avance après combat

14.1 Principes de base

Si le défenseur est éliminé ou retraite, alors toutes les unités ayant participé à l'attaque (sauf les ASU qui ont fourni un décalage sur la CRT) peuvent effectuer une avance après combat.
L'avance après combat ne consomme aucun MP, il suffit de compter les hexagones.
Les limites d'empilement doivent être respectées à la fin de chaque avance.
Voir également la règle optionnelle 27.3.1 concernant l'accompagnement de l'avance après combat.

14.2 Longueur de l'avance

(14.2.1) Longueur de l'avance : La longueur de l'avance après combat pour les unités mécanisées (à l'exception des unités de char matilda) et les unités non mécanisées transportées par camions est déterminée par le résultat de la CRT :

Résultat de la CRT	Nombre d'hexagones	Chars matilda / Non mécanisées
DS - DR4	4 hexagones	2 hexagones
D1	3 hexagones	2 hexagones
A1/DR2 - DR2 - DRX - A1/D1	2 hexagones	2 hexagones

Remarque : *Les unités OOS ne peuvent avancer que de 1 hexagone (16.4).*

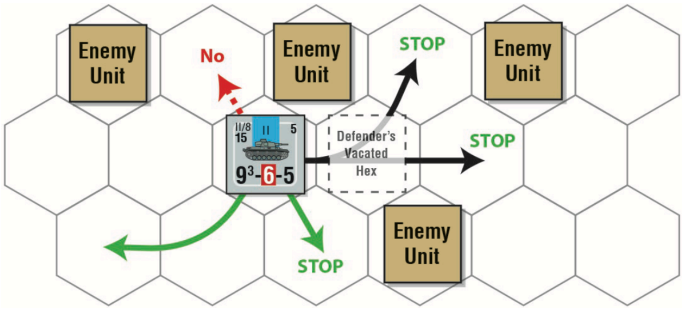
(14.2.2) Avance limitée : Cela se produit lorsque l'hexagone du défenseur a été vidé de ses unités de combat par un résultat EX ou par une défense déterminée réussie mais coûteuse (11.4.2).
L'attaquant ne peut alors occuper que l'hexagone abandonné par le défenseur.

14.3 Avance dans n'importe quelle direction

Les unités peuvent avancer dans n'importe quelle direction (sauf en cas d'avance limitée) et n'ont pas besoin d'entrer dans l'hexagone abandonné par le défenseur.

14.4 Avance et EZOC

Aucune unité ne peut avancer d'une EZOC directement dans une autre EZOC de la même unité ennemie, sauf pour entrer ou sortir de l'hexagone abandonné par le défenseur.
Les unités doivent s'arrêter en entrant dans une EZOC (même si l'hexagone contient une unité amie) avec une exception : les unités peuvent ignorer les EZOC dans l'hexagone abandonné par le défenseur.
Les EZOC limitées sont traitées comme des EZOC classiques durant l'avance après combat.
Ignorez les liaisons d'hexagone durant l'avance après combat.



EXEMPLE : *L'unité de char peut avancer de deux hexagones en ignorant les EZOC dans l'hexagone abandonné par le défenseur.*
Les flèches vertes sont là pour montrer que les unités peuvent avancer dans n'importe quelle direction.

14.5 Terrain et avance

- Aucune unité ne peut pénétrer dans un hexagone ou traverser un côté d'hexagone qui lui est interdit pendant son déplacement régulier.
- **DJÉBEL :** Les unités mécanisées doivent s'arrêter et mettre fin à leur avance si elles entrent dans un hexagone de djébel sauf si elles sortent de l'hexagone par une route.
- **HEXAGONES DÉSERTIQUES :** Les unités doivent s'arrêter et mettre fin à leur avance dans le deuxième hexagone désertique consécutif dans lequel elles entrent.
- **CÔTÉS D'HEXAGONES D'ESCARPEMENT** : Les unités mécanisées ne peuvent les traverser qu'en empruntant une route.

Les unités non mécanisées ne peuvent les traverser que si c'est le premier hexagone de leur avance et qu'elles ont attaqué l'hexagone dans lequel elles entrent.
Les unités mécanisées de type infanterie sont autorisées à attaquer à travers un côté d'hexagone d'escarpement sans route, mais elles ne peuvent pas le franchir.

14.6 Avance et unités non combattantes

Les unités non combattantes ennemies n'arrêtent ou ne ralentissent pas l'avance après combat.
Si une unité avance dans son hexagone, elle est éliminée ou capturée (8.7 - 17.2.3 - 27.1).

15.0 COMBAT DE PERCÉE

15.1 Généralités

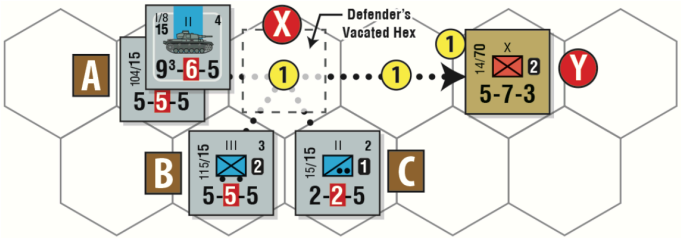
Tout combat qui s'achève par une avance après combat de deux hexagones ou plus autorise l'attaquant à mener un combat de percée.
Le combat de percée permet aux unités d'attaquer lors de leur avance après combat.
L'allocation de l'avance après combat détermine combien d'actions le groupe de percée peut mener.

© 2026 GMT Games, LLC

Liste des actions (chacune coûte 1 hexagone) :
• Avancer les unités dans l'hexagone abandonné par le défenseur et former le groupe de percée (15.2.2 - 15.2.4).
• Avancer d'un hexagone.
• Mener un combat de percée.
Si l'attaque est réussie, l'avance dans l'hexagone abandonné par le défenseur est gratuite.

15.2 Procédure

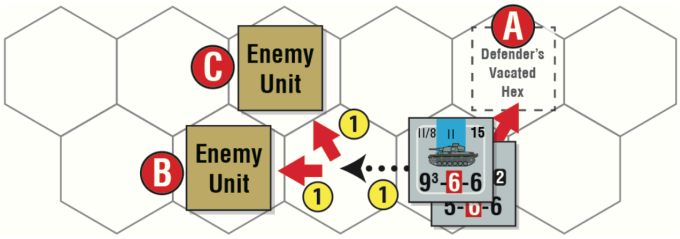
(15.2.1) Déroulement :
1. Déclarer quelle pile constituera le groupe de percée (15.2.2). Si le groupe de percée doit être formé dans l'hexagone abandonné par le défenseur, faites le maintenant (15.2.3 - 15.2.4).
2. Effectuer l'avance après combat du groupe de percée et résoudre les combats de percée au fur et à mesure qu'ils se produisent.
3. Effectuez l'avance après combat des autres unités de l'attaque qui ne faisaient pas partie du groupe de percée. Ces unités ne peuvent pas effectuer de combat de percée.
(15.2.2) Le groupe de percée : Lors de chaque attaque, une seule pile peut effectuer un combat de percée. Cette pile est appelée le groupe de percée.
Le groupe de percée doit terminer complètement son avance après combat et tous ses combats de percée avant que les autres unités ayant participé à l'attaque ne puissent avancer.
RESTRICTIONS :
• Toutes les unités du groupe de percée doivent être soit mécanisées, soit non mécanisées transportées par camion.
• Seules les unités qui ont participé au combat (ou qui accompagne l'avance [27.3.1]) peuvent faire partie du groupe de percée.
• Les limites d'empilement (4.1), le commandement et contrôle (8.4) et la limite des points de force en attaque (8.8.1) s'appliquent au groupe de percée.
(15.2.3) Formation du groupe de percée : Le groupe de percée peut soit être une des piles qui a attaqué, soit être formé dans l'hexagone abandonné par le défenseur en avançant des unités ayant participé à l'attaque (jusqu'à la limite d'empilement).
Ce déplacement sur l'hexagone abandonné par le défenseur coûte seulement un hexagone de l'avance après combat. Cette méthode est le seul moyen d'augmenter la taille du groupe de percée, la pile ne peut pas récupérer des unités amies à mesure qu'elle avance.



EXEMPLE : *Le joueur de l'axe a eu un D1/Advance 3 contre l'hexagone X et le défenseur retraite vers le nord (non montré).*
Les quatre unités de l'axe dans les hexagones A, B et C forment le groupe de percée en avançant dans l'hexagone abandonné par le défenseur.
Avec leur deuxième hexagone, ils avancent adjacents à l'unité Y et utilisent leur troisième hexagone pour mener un combat de percée contre l'hexagone Y. S'ils réussissent, ils peuvent avancer dans l'hexagone Y.

(15.2.4) Cibles éligibles : Le combat de percée peut cibler toute unité ennemie adjacente au groupe de percée (y compris celles qui ont battu en retraite lors du combat initial).
La cible doit se trouver dans un hexagone où le groupe de percée peut légalement avancer.
(15.2.5) Résolution du combat de percée : Calculer les rapports et utiliser la CRT comme pour tout autre combat, sauf que l'attaquant et le défenseur **ne peuvent pas utiliser les supports d'artillerie, aérien ou de DD**. Tous les autres modificateurs de combat s'appliquent (y compris les décalages de char et de combinaison d'armes d'élite).
ATTAQUE RAVITAILLÉE : Si l'attaque originale avait une attaque ravitaillée (8.5), alors le groupe de percée a également une attaque ravitaillée. Si une attaque avec un rapports écrasant de 10/1 (8.5.3) où aucun point de ravitaillement n'a été consommé mène à un combat de percée où le joueur en phase veut utiliser l'attaque ravitaillée, alors il sélectionne un point de ravitaillement ami (ou une ASU) à portée pour fournir une attaque ravitaillée au combat de percée.
(15.2.6) Combat de percée raté : Si un combat de percée n'élimine pas le défenseur ou ne le contraint pas à la retraite, alors le groupe de percée doit arrêter son avance. Un défenseur éliminé par une défense déterminée réussie mais coûteuse met fin à la percée avec une avance limitée (14.2.2).
(15.2.7) Combat de percée réussi : Si le combat de percée réussit à éliminer ou à faire retraiter le défenseur (exception : avance limitée [15.2.6]), alors le groupe de percée peut continuer son avance après combat si il lui reste des hexagones dans son allocation (et peut même mener davantage de combats de percée [15.2.5]). Le joueur dont c'est le tour a le choix de continuer l'avance depuis l'hexagone abandonné par le défenseur ou depuis l'hexagone à partir duquel le combat de percée a été lancé. Si l'avance se poursuit à partir de l'hexagone abandonné par le défenseur, le déplacement vers cet hexagone ne coûte pas un hexagone supplémentaire de l'avance.
Ce prix a déjà été payé par le coût d'un hexagone du combat de percée.

© 2026 GMT Games, LLC



EXEMPLE : *Les deux unités allemandes viennent d'attaquer l'hexagone A et ont obtenu une avance après combat de 3 hexagones.*
Au lieu d'entrer dans l'hexagone abandonné par le défenseur, elles se déplacent d'un hexagone vers la gauche et attaquent l'hexagone B.
L'attaque de percée en B entraîne la retraite du défenseur et permet au groupe de percée de continuer. Le joueur de l'axe n'avance pas dans l'hexagone B, mais conserve plutôt la pile dans son hexagone actuel et attaque l'hexagone C.
Si l'unité C recule, alors le groupe de percée peut avancer dans l'hexagone abandonné.
Les nombres dans les ronds jaunes indiquent le coût en hexagones pour effectuer chaque action.

(15.2.8) Pas d'hexagones supplémentaires : Un groupe de percée ne gagne jamais d'hexagones supplémentaires à son allocation par un combat de percée.
il utilise toujours l'allocation de l'avance après combat de son attaque initiale.

(15.2.9) Les EZOC arrêtent la percée : si le groupe de percée avance dans une EZOC autre que l'hexagone abandonné par le défenseur initial, le groupe de percée doit soit arrêter son avance là, soit mener un combat de percée. Si ce combat de percée efface les EZOC, ou que le groupe de percée se libère des EZOC en avançant dans l'hexagone abandonné par le défenseur, alors il peut continuer son avance si le résultat de la CRT le permet.

(15.2.10) Séparer le groupe de percée : Le groupe de percée peut déposer des unités mais ne peut pas en récupérer de nouvelles au cours de son avance.
Les unités déposées doivent s'arrêter et finir leur avance.

15.3 Combat de percée contre des unités ayant retraité

Contrairement aux retraites lors des combats classiques (12.3), les unités ayant déjà retraité (elles ont donc un marqueur désorganisées) peuvent se défendre contre un combat de percée (en utilisant la moitié de leur force [13.2.1]) et ne sont pas éliminées si elles sont à nouveau contraintes à la retraite (mais elles sont placées en retraite complète).
Si l'hexagone du défenseur dépasse la limite d'empilement (12.1.4), alors toutes les unités excédentaires (au choix du défenseur) ne contribuent pas à la défense.

NOTE DE JEU : *Les unités non mécanisées sans camions se rendront si elles retraitent de plus de deux hexagones durant la même phase de combat (12.5.1), elles se rendront donc si elles sont contraintes de retraiter deux fois.*

15.4 Définition des formations

➤ Cette règle a été supprimée du jeu.

16.0 RAVITAILLEMENT ET ATTRITION

16.1 Phase de ravitaillement



Les unités de combats, les camions et les unités de remplacement sont vérifiées quant à leur ravitaillement pendant la phase de ravitaillement du joueur qui les possède.
Les unités pouvant établir une ligne de ravitaillement (16.3) vers une source de ravitaillement (16.2) sont ravitaillées. Si une unité ou une pile ne peut pas établir de ligne de ravitaillement, elle reçoit un marqueur non ravitaillée. Si l'unité était déjà marquée non ravitaillée, retournez alors son marqueur sur le côté rouge pour indiquer qu'il s'agit du deuxième tour à être non ravitaillée (important pour l'attrition due à l'isolement [16.5]). Si une unité amie qui avait un marqueur non ravitaillée peut désormais tracer une ligne de ravitaillement, le marqueur est retiré.

16.2 Sources de ravitaillement

• **RAVITAILLEMENT COMPLET :** Les unités dans une case hors carte ou les unités sur la carte qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une case hors carte amie sont considérées comme étant en ravitaillement complet.

• **RAVITAILLEMENT PORTUAIRE :** Les unités qui ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une case hors carte, mais qui peuvent en tracer une jusqu'à un port ami contrôlé sont considérées en ravitaillement portuaire.
Le ravitaillement portuaire est identique au ravitaillement complet, sauf que les ports ne peuvent ravitailler qu'un nombre limité d'unités de combat.
Le nombre d'unités de combat qu'un port peut ravitailler est égal à deux fois sa capacité actuelle (21.3).
Le joueur qui les possède peut décider quelles unités sont ravitaillée et lesquelles ne le sont pas lors de chaque phase de ravitaillement amie.

EXEMPLE : Si la capacité du port de Tobrouk est à 4, il peut fournir du ravitaillement à n'importe quelles 8 unités qui pourraient tracer une LOS jusqu'au port.
Si la capacité est à zéro, il ne peut fournir du ravitaillement à aucune unité.

NOTE DE CONCEPTION : *Les points de ravitaillement sont utilisés pour le combat et l'extension d'une ligne de ravitaillement (16.3.4) et ne sont pas une source de ravitaillement.*

© 2026 GMT Games, LLC

16.3 Ligne de ravitaillement

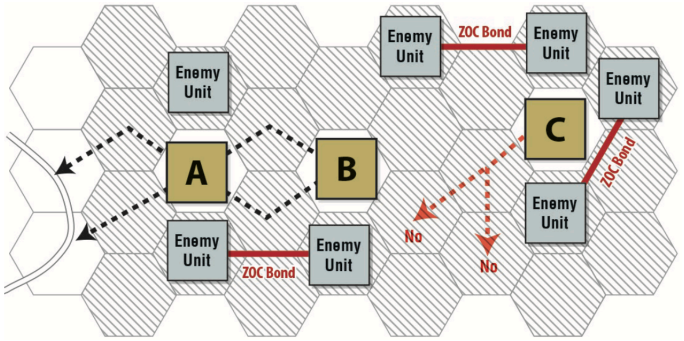
(16.3.1) Généralités : Une ligne de ravitaillement (LOS) est une suite d'hexagones contigus.
Elle commence dans l'hexagone de l'unité amie, traverse une partie hors route (16.3.2) pour rejoindre une route (16.3.3). De là, elle sera tracée sur une distance illimitée le long des routes jusqu'à une source de ravitaillement. La partie hors route (le cas échéant) doit toujours précéder la partie routière.
La partie hors route peut rejoindre directement la source de ravitaillement sans utiliser de route.

(16.3.2) La partie hors route de la ligne de ravitaillement peut être de **cinq hexagones au maximum**, sans comptez l'hexagone où se trouve l'unité.
Comptez chaque hexagone de djébel ou accidenté traversé par la ligne de ravitaillement et qui ne suit pas le tracé d'une route comme **deux hexagones**.
Le tracé ne peut pas :

- Traverser un côté d'hexagone entièrement maritime ou un hexagone de marais.
- Traverser un côté d'hexagone d'escarpement sauf le long d'une route. Exception : La partie hors route d'un chemin de ravitaillement peut être tracée à travers un côté d'hexagone d'escarpement sans route tant que l'unité traçant le chemin est adjacente à ce côté d'hexagone.
- Entrer dans plus de deux hexagones désertiques consécutifs.
- Entrer dans un hexagone de ville, port, aérodrome, camp (NA40) ou fortification contrôlé par l'ennemi.
- Entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi.
- ➤ Entrer dans une liaison d'hexagone ou traverser une liaison de côté d'hexagone ennemie (7.5.2).
- ➤ Entrer dans deux EZOC consécutives vides. La partie hors route de la LOS peut entrer dans une ou plus EZOC vide tant qu'elles ne sont pas consécutives, que chaque EZOC est adjacente à une unité amie et que les restrictions ci-dessus sont respectées (voir exemple ci-dessous).

NOTE DE JEU : *Les unités amies annulent les EZOC dans l'hexagone qu'elles occupent dans le cas du tracé d'une LOS.*

(16.3.3) La partie routière de la ligne de ravitaillement peut être de n'importe quelle longueur mais doit suivre un tracé d'hexagones de route contigus (voie rapide et piste).
Les mêmes restrictions que pour la partie hors route s'appliquent à la partie routière.



EXEMPLE :
Les hexagones hachurés indiquent les EZOC.
Les unités alliées A et B sont ravitaillées.
L'unité C n'est pas ravitaillée.
Notez que la LOS de l'unité B passe par deux EZOC mais elles ne sont pas consécutives et les deux sont adjacentes à une unité amie.



(16.3.4) Extension d'une ligne de ravitaillement : Les MSU (17.2.4) peuvent être utilisées pour étendre une ligne de ravitaillement.
Toute unité amie qui peut tracer une ligne de ravitaillement (hors route ou hors route + route) vers une MSU amie est considérée ravitaillée tant que la MSU est elle-même ravitaillée ou peut tracer une LOS vers une autre MSU dans un réseau.
La MSU finale dans le réseau doit avoir une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement.
Une unité ravitaillée via une MSU a un ravitaillement complet si toutes les MSU du réseau ont un ravitaillement complet.

➤ Toute MSU utilisée pour étendre une ligne de ravitaillement épuise son SP (devenant simplement un camion) dans cette phase de ravitaillement.

(16.3.5) Contrôle des hexagones : Le dernier joueur à occuper ou à traverser un hexagone de ville, d'aérodrome ou de port le contrôle (on suppose que l'hexagone est occupé par des unités non représentées par un pion).
Tous les autres hexagones vides, non soumis à une ZOC, sont amicaux pour les deux joueurs lors du tracé d'une ligne de ravitaillement.

16.4 Pénalités pour absence de ravitaillement

Une unité portant un marqueur non ravitaillée (blanc ou rouge) subit les pénalités suivantes :

- **MOUVEMENT :** Les unités ne peuvent utiliser que le mouvement tactique (5.4), ne peuvent pas entrer dans une liaison d'hexagone ennemie ou traverser une liaison de côté d'hexagone ennemie (7.5).
- **COMBAT :** Sa force d'attaque est divisée par deux.

(les fractions sont arrondies au supérieur, donc 1 divisé par 2 reste 1).

- **AVANCE APRÈS COMBAT :** Limitée à un hexagone.
- **REMPLACEMENTS :** Elle ne peut pas recevoir de remplacements (19.0).

CAPACITÉS MAINTENUES : Les unités non ravitaillées conservent leur force de défense complète, ZOC, valeur de char et qualité de la troupe. Pour les ASU voir 17.1.5.

© 2026 GMT Games, LLC

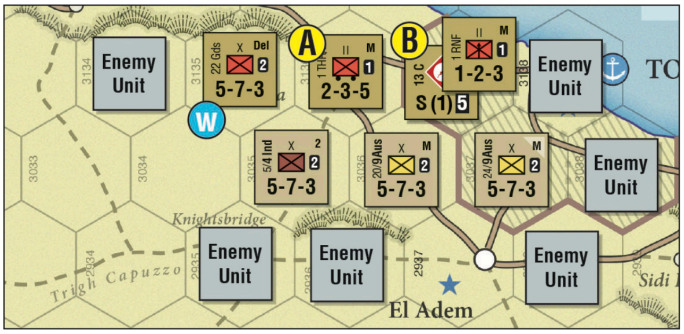
16.5 Attrition due à l'isolement



(16.5.1) Généralités : Une unité de combat qui est non ravitaillée pendant deux phases de ravitaillement amies consécutives (exception : démoralisation italienne [28.5.1]) et qui est **adjacente à une unité ennemie** (exception : absence de source d'eau) subira une attrition due à l'isolement, sauf si ce qui suit s'applique :

- Il s'agit d'une ASU (voir 16.5.2).
- Elle peut tracer une partie hors route de la LOS vers une unité amie en ravitaillement complet.

➤ **ABSENCE DE SOURCE D'EAU :** Une unité de combat qui a un marqueur OSS rouge et qui ne peut tracer une partie hors route de la LOS vers une source d'eau subira une attrition due à l'isolement même si elle **n'est pas adjacente à une unité de combat ennemie**.
Une source d'eau est définie comme un hexagone contenant une ville, un village, un port, une oasis ou une borne que le joueur contrôle ou qui est non contrôlé (16.3.5).
NOTE DE CONCEPTION : *Cette règle a été ajoutée pour rendre difficile la survie des unités OSS dans le désert profond.*



EXEMPLE : *Les sept unités alliées illustrées ci-contre sont non ravitaillées depuis deux phases de ravitaillement amies. Toutes doivent effectuer un jet d'attrition due à l'isolement, à l'exception de l'unité A, car elle n'est pas adjacente à une unité ennemie et de l'unité B car il s'agit d'une ASU. L'ASU sera éliminée lorsque les six autres unités seront parties (16.5.2). Toutes les sept ont une source d'eau dans l'hexagone W (Acroma).*

(16.5.2) Procédure : L'attrition due à l'isolement se produit lors de chaque phase de ravitaillement amie. Lancez un dé pour chaque unités de combat concernée (à l'exception des ASU) et consultez le tableau d'attrition due à l'isolement.
Les ASU sont immunisées contre l'attrition due à l'isolement tant qu'elles sont empilées ou qu'elles peuvent établir une LOS (selon la procédure 16.3) avec une unité amie autre qu'une ASU.
Les ASU qui reçoivent un marqueur non ravitaillée rouge sont éliminées immédiatement si elles ne peuvent pas le faire.
Une unité peut perdre son dernier pas à cause de l'attrition due à l'isolement.
Placez les unités éliminées par attrition due à l'isolement dans la case de reddition.

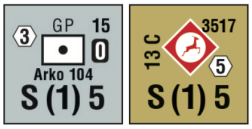
(16.5.3) Tableau d'attrition due à l'isolement

Lancer 1D6	Résultat
1-4	L'unité perd 1 pas
5-6	Aucun effet

(16.5.4) Modificateurs au jet de dés (tous sont cumulables)
+1 **AÉRODROME :** Si l'unité peut tracer une LOS vers au moins un aérodrome ami ou une ASU qui n'est pas adjacent à une unité de combat ennemie.
Cela représente un aérodrome fonctionnel à l'intérieur de la poche. Les aérodromes adjacents aux unités ennemies ne sont pas utilisables.
+1 Si l'unité peut tracer une LOS vers au moins une fortification amie ou un camp (NA40) ami.
+1 La TQ de l'unité est de type élite.
–1 La TQ de l'unité est de faible qualité.

17.0 ASU ET SP

17.1 Unités de soutien d'artillerie (ASU)



(17.1.1) Généralités sur les ASU : Les groupes d'artillerie (18.3) et les QG d'armée/corps seront appelés collectivement unités de soutien d'artillerie (ASU). N'importe quelle ASU sur sa face prêt peut fournir une attaque ravitaillée (8.5). Une ASU avec un S et sur sa face prêt peut également être utilisée pour fournir un appui d'artillerie (9.4) ou un soutien DD (11.3).
Une fois utilisée, une ASU est soit retournée sur sa face épuisé, soit un point de ravitaillement empilé avec elle est supprimé. Les ASU épuisées peuvent être retournés sur leur face prêt en supprimant un point de ravitaillement (17.1.4).
REMARQUE : *Une ASU peut fournir un appui d'artillerie et un soutien DD à plus d'un combat, mais chacun coûte un SP ou retourne l'ASU.*

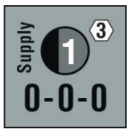
© 2026 GMT Games, LLC

(17.1.2) Propriétés des ASU :
• Ce sont des unités de combat mécanisées (2.3.3).
• **EMPILEMENT :** Elles ont une valeur d'empilement de 0.
• **MOUVEMENT :** Elles peuvent utiliser le mouvement étendu, le mouvement tactique, le transport ferroviaire ou le transport naval. Les ASU de Tobrouk de chaque camp ne peuvent pas bouger, elles sont éliminées si elles doivent retraiter.
• **ATTRITION DUE À L'ISOLEMENT :** Elles fournissent le DRM pour les aérodromes sur le tableau d'attrition due à l'isolement (16.5.4).
• **REMPLACEMENT :** Si elles sont éliminées, les ASU peuvent être remplacées en les achetant avec un point de ressource. les ASU remplacées arrivent sur leur face épuisé.
➤ Les groupes d'artillerie avec une MA de 0 ne peuvent pas être remplacés.
• **EMPLACEMENT D'ENTRÉE :** Les QG d'armée et de corps sont un emplacement d'entrée pour les unités revenant de la case éliminé (19.4.1).
(17.1.3) Restrictions sur l'appui des ASU :
• Seules les ASU à portée (17.3), sur leur face prêt (ou empilées avec un point de ravitaillement) et en bon ordre (13.1) peuvent fournir les avantages énumérés dans 17.1.1.
• ➤ Seules les ASU qui n'ont pas bougé ou qui ont seulement utilisé le mouvement tactique peuvent fournir un appui d'artillerie ou un soutien DD (9.4.2).
• Une ASU peut utiliser le mouvement étendu durant le tour où elle fournit une attaque ravitaillée.
• Les ASU italiennes et allemandes ne peuvent fournir d'attaque ravitaillée, de soutien DD ou d'appui d'artillerie que si au moins une unité de leur nationalité participe aux combats.



(17.1.4) Faces prêt (ready) et épuisé (depleted) : Les ASU ont un seul pas, le verso indique que l'unité est épuisée. Une ASU en bon ordre peut être retournée sur sa face prêt si elle est empilée avec un SP et que ce SP est supprimé.
Cela peut se produire pendant la phase de mouvement du joueur qui la possède (si ni le point de ravitaillement ni l'ASU n'ont bougé) ou pendant sa phase de ravitaillement.
Une ASU ne peut jamais être épuisée pour déposer un SP ou transférer un SP à une autre ASU.
NOTE DE CONCEPTION : *Les ASU ne peuvent pas se déplacer, ramasser un SP, puis continuer à se déplacer comme le font les camions. Ceci afin de décourager leur utilisation comme camions.*
(17.1.5) ASU non ravitaillées : les ASU en bon ordre qui ont un marqueur OOS peuvent toujours fournir une attaque ravitaillée, un appui d'artillerie ou un soutien DD tant qu'elles sont sur leur face prêt.
Voir aussi 16.5.

17.2 Points de ravitaillement (SP)



(17.2.1) Propriétés des points de ravitaillement : Leur fonction principale est de retourner les ASU sur leur face prêt ou de fournir une attaque ravitaillée.
Les SP peuvent être librement combinés et décomposés pendant le jeu à tout moment tant que la quantité totale reste la même. Ainsi, deux unités 1-SP peuvent être combinées en une unité 2-SP et vice versa. Les SP ne sont pas limités par le nombre de pions.
Les SP ont les propriétés suivantes :
• Ce sont des unités non combattantes et ils n'ont aucune valeur d'empilement et aucun pas à perdre au combat.
• Ils ont une portée (17.3) de trois hexagones si ils ne sont pas empilé avec une ASU. Si ils sont empilés avec une ASU, utilisez la portée de l'ASU.
• Ils ne peuvent pas se déplacer seuls. Ils ne peuvent se déplacer que s'ils sont transportés par un camion (17.2.4), un train (5.9) ou expédiés par transport naval (21.0).
• Ils ne peuvent jamais faire une avance après combat ou une retraite, à moins qu'il n'y ait un camion pour les transporter.
(17.2.2) Indication de la consommation de SP : lorsqu'un SP est utilisé, soit vous retirez le SP, réduisez la valeur du SP ou retournez l'ASU sur sa face épuisé (17.1.1).
(17.2.3) Destruction et capture de SP : Si une unité ennemie entre dans un hexagone contenant un SP via le mouvement ou l'avance après combat, lancez un dé pour chaque SP afin de voir si le SP est capturé. Un résultat de 3-6 capture le SP, un résultat de 1-2 détruit le SP.
Remplacez les SP capturés par vos propres SP.
La capture ou la destruction des SP ennemis ne coûte aucun MP, les unités peuvent continuer à se déplacer s'il leur reste des MP.
Le joueur qui possède un point de ravitaillement peut le détruire (le retirer) à tout moment pendant son tour, aucun jet de dé n'est nécessaire.
(17.2.4) Unité de ravitaillement mobile (MSU) : Lorsqu'un camion récupère un SP, retirez le SP et retournez le camion sur sa face MSU. Si le camion dépose son SP ou que le SP est consommé, alors retournez le camion sur sa face régulière. Une MSU a une portée de 5 et a également la capacité spéciale d'étendre une ligne de ravitaillement (16.3.4).
Une MSU ne peut pas utiliser le transfert spécial par camion (5.8.4).

VOIR **IMAGINER**



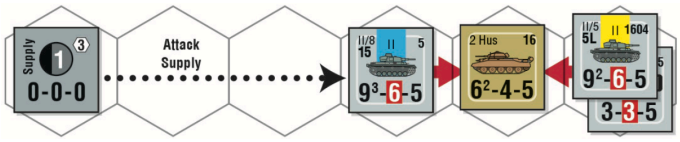




© 2026 GMT Games, LLC

17.3 Portée

La portée correspond à la distance maximale (mesurée en hexagones) à laquelle le MSU, le SP, l'aérodromes ou l'ASU peuvent se trouver d'au moins une unité de combat amie participant au combat.
Utilisez la même procédure que pour le tracé d'une partie hors route de la LOS (16.3.2).
En traçant depuis le MSU, le SP ou l'ASU jusqu'à au moins une unité amie dans le combat.



EXEMPLE : *Le point de ravitaillement de l'axe fournit une attaque ravitaillée à l'unité de char. Les deux autres unités sont hors de portée, mais comme une seule unité de combat est prise en compte pour déterminer l'attaque ravitaillée, cela n'a pas d'importance.*

17.4 Point de ravitaillement gratuit

Un joueur gagne un point de ravitaillement gratuit à la fin de sa phase de combat si pendant son tour :
• Il n'a mené aucune attaque ou DS automatique (8.9).
• Aucune de ses unités n'a utilisé le mouvement terrestre régulier ou le transfert spécial par camion. (elles ne se sont pas déplacées ou ont utilisé uniquement le mouvement tactique, le transport ferroviaire, le transport naval ou le transport aérien).
Si ces restrictions sont respectées, alors il peut placer un point de ravitaillement dans une case hors carte amie ou avec un QG d'armée/corps ami qui est en ravitaillement complet (16.2) jugé à cet instant.

➤ Le point de ravitaillement gratuit peut également être placé dans un port ami contrôlé qui est en ravitaillement complet (pas en ravitaillement portuaire).

18.0 UNITÉS SPÉCIALES

18.1 Unités de reconnaissance



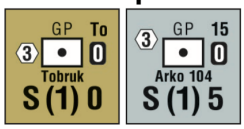
Les unités de reconnaissance attaquées seules dans un hexagone ignorent les pertes de pas (mais pas les pénalités de retraite) en cas de résultat D1 ou DS (y compris en cas d'Auto DS). Toutes les pertes de pas dues aux résultats EX, DRX et A1/D1 sont appliquées normalement.
Une unité de reconnaissance ne peut pas mener une DD si elle utilise cette capacité.

18.2 Unités de DCA 88mm



Ces unités ne peuvent jamais obtenir le décalage de char, elles peuvent seulement annuler celui des unités de chars alliés en attaque ou en défense.
Si elles participent (en attaque ou en défense) à un combat au cours duquel un EX ou un DRX est obtenu, les unités alliés participant à ce combat perdent un pas de char supplémentaire (au choix du joueur allié, qui doit choisir avant que le joueur de l'axe ne sélectionne ses pertes de pas). Si le joueur allié n'a aucune unité de chars impliquée, cette perte de pas supplémentaire est ignorée. Voir aussi 9.2.4.

18.3 Groupes d'artillerie



Les groupes d'artillerie se distinguent par leur symbole d'artillerie OTAN.
Ces unités sont traitées comme une ASU sauf qu'elles ne sont pas un emplacement d'entrée pour les unités revenant de la case éliminé et ne donnent pas de portée aux unités aériennes (18.7.3).
Lorsqu'elle est utilisée pour le décalage d'artillerie ou l'attaque ravitaillée, l'ASU doit être retournée ou un SP empilé avec le groupe d'artillerie doit être retiré.
Les groupes d'artillerie avec une MA de 0 ne peuvent pas être remplacés s'ils sont éliminés.

18.4 QG du DAK



Ce QG n'avait pas de matériel d'artillerie, il ne peut donc fournir d'appui d'artillerie ou de soutien DD. Il ne peut être utilisé que pour fournir une attaque ravitaillée (8.5), servir d'aérodrome (16.5.4 - 18.7.3) et comme emplacement d'entrée pour les unités revenant de la case éliminé (19.4).

18.5 Rommel

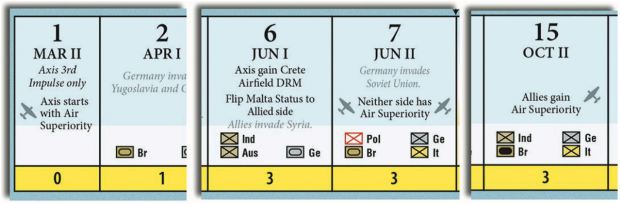


Une fois par tour de jeu, le joueur de l'axe peut utiliser son marqueur Rommel pour relancer un dé d'attaque de l'axe, relancer un dé de défense déterminée de l'axe ou augmenter la capacité de mouvement d'une pile d'unités mécanisées allemandes de 2 MP.
Si un dé est relancé, le deuxième résultat doit être utilisé.
Les unités qui bénéficient des +2 MP doivent rester avec Rommel pendant tout leur mouvement, mais elles peuvent être déposées si Rommel se déplace plus loin avec d'autres unités.
Les camions, MSU et unités de remplacement peuvent bénéficier des +2 MP.
Les unités sous un marqueur de remplacement, désorganisées, non ravitaillées ou utilisant le mouvement tactique ne peuvent pas bénéficier des +2 MP.
Retournez le marqueur Rommel sur sa face utilisé et remettez-le sur le tableau des marqueurs de l'axe après utilisation. Il retourne sur sa face prêt lors de chaque phase de préparation.
Le marqueur Rommel n'est pas une unité de combat ou non combattante, il n'est donc jamais affecté négativement par les unités ennemies ou le ravitaillement.

© 2026 GMT Games, LLC

18.6 Supériorité aérienne

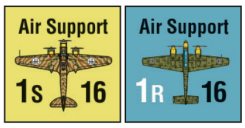
La piste de tour indique quel camp possède la supériorité aérienne ou si celle-ci est contestée.
Si un camp possède la supériorité aérienne, l'autre camp est alors limité de la manière suivante :
• Il ne peut pas acheter de marqueurs d'appui aérien ou de mitraillage avec des RP, cependant il peut recevoir et utiliser les marqueurs s'ils arrivent via un jet de dés d'événement.
• Il ne peut pas utiliser son marqueur d'appui aérien pour l'appui aérien défensif (18.7.4) ni pour le soutien DD (11.3). Il ne peut être utilisé qu'offensivement.
CONTESTÉ : Si aucun des deux camps a la supériorité aérienne, elle est alors considérée comme contestée et les deux camps peuvent ignorer les restrictions ci-dessus.



L'axe commence le jeu (NA41) avec la supériorité aérienne.
Au début du tour 7 aucun des deux camps n'a la supériorité aérienne (contestée).
Au tour 15 les alliés gagnent la supériorité aérienne.

18.7 Unités aériennes

(18.7.1) Comment se les procurer : L'appui aérien, le mitraillage et le transport aérien peuvent être achetés avec des points de ressources ou devenir disponibles grâce à un événement.
Dans ce cas, placez le marqueur sur sa face prêt sur le disque des atouts disponibles.
Chaque camp dispose d'un nombre limité de marqueurs d'appui aérien (un italien, un allemand et deux alliés). Si un marqueur d'appui aérien est reçu alors qu'aucun n'est disponible, il est perdu.
(18.7.2) Sauvegarde : Les unités aériennes n'ont pas à être utilisées pendant l'action durant laquelle elles sont acquises, elles peuvent être conservées pour une future action.
(18.7.3) Portée aérienne : L'appui aérien et le mitraillage ne peuvent être utilisés que dans un rayon de **16 hexagones** d'un QG d'armée/corps ami ou d'un aérodrome ami en ravitaillement complet (16.2).
Le QG doit être en bon ordre.



(18.7.4) Appui aérien : Il ne peut être acheté ni utilisé pour l'appui aérien défensif si votre adversaire bénéficie de la supériorité aérienne (18.6).
Il fournit un décalage vers la droite (appui aérien offensif) ou un décalage vers la gauche (appui aérien défensif) lors de tout combat à portée (tracé depuis l'aérodrome/ASU jusqu'à l'hexagone du défenseur).
L'appui aérien peut aussi être utilisé pour le soutien DD. Le marqueur d'appui aérien italien ne peut être utilisé que si une unité italienne participe au combat, tandis que le marqueur d'appui aérien allemand ne peut être utilisé que si une unité allemande y participe.



(18.7.5) Marqueur de mitraillage : Il ne peut être acheté si votre adversaire possède la supériorité aérienne. À l'achat, le joueur reçoit deux marqueurs pouvant être placés sur n'importe quel hexagone à portée d'un aérodrome ou d'un QG ami. Un seul marqueur peut être placé par hexagone. Le coût d'entrée sur cet hexagone pour votre adversaire est augmenté de 1 MP. Ces marqueurs n'ont aucun effet sur le mouvement tactique, le combat, l'avance après combat, la retraite et les voies de ravitaillement. Leur effet dure une seule action. Ils sont placés lors d'une phase de retardement amie et retirés lors de la prochaine phase de retardement amie.



(18.7.6) Transport aérien de l'axe : Permet au joueur de l'axe de déplacer une unité de remplacement d'infanterie de l'axe ou une unité non mécanisée à 1 pas depuis la case Italie vers n'importe quel aérodrome (y compris Tripoli) ami contrôlé sur la carte qui est en ravitaillement complet et non adjacent à une unité ennemie. Cela coûte à l'unité la totalité de son allocation de mouvement. Placez le marqueur sur l'unité, le marqueur est retiré lors de la prochaine phase initiale amie. Il a le même effet qu'un marqueur de transport ferroviaire (5.9).

18.8 Long Range Desert Group



Il peut être acheté par le joueur allié avec des points de ressources ou devenir disponible grâce à un événement. Il peut être placé sur n'importe quel hexagone qui n'est pas occupé ou adjacent à une unité ennemie. Le coût de mouvement de cet hexagone pour les unités de l'axe est augmenté de 2 MP. Il n'a aucun effet sur le mouvement tactique, le combat, l'avance après combat, la retraite et les voies de ravitaillement. L'effet dure une seule action. Il est placé lors d'une phase de retardement amie et retiré lors de la prochaine phase de retardement amie.
Ce marqueur peut être sauvegardé pour une future action ou un prochain tour (23.2.3).

19.0 REMPLACEMENTS

19.1 Principes de base

(19.1.1) Chaque remplacement peut restaurer un pas d'une unité de combat réduite ou faire sortir une unité de la case éliminée à son pas le plus bas (le cadre pour les unités à 3 pas). Les remplacements sont reçus lors de la phase de préparation et utilisés lors d'une phase initiale du joueur. Les remplacements sont listés sur la piste des tours. Toutes les unités de remplacement reçues sont prélevées dans la réserve de remplacement (19.2.2) et placées dans la base du joueur (6.1.3).

© 2026 GMT Games, LLC

(19.1.2) Remplacement des unités spéciales : les camions et les ASU n'utilisent pas les remplacements. Pour remplacer un camion ou une ASU, le joueur doit dépenser un RP (23.2).
Les camions capturés ne peuvent pas être remplacés.
Les ASU remplacées arrivent sur leur face épuisé.

19.2 Unités de remplacement



(19.2.1) Propriétés : Les unités de remplacement sont des unités non combattantes (2.3.1). Elles n'ont pas de ZOC ou de force en défense et ne peuvent en aucun cas gêner les unités ennemies. Elles sont immédiatement placées dans la réserve de remplacement si elles sont prises au piège seules par une unité de combat ennemie (en se déplaçant dans l'hexagone contenant l'unité de remplacement). Les unités de remplacement peuvent se déplacer seules ou être transportées par transport ferroviaire (5.9) ou naval (21.2). Les unités de remplacement non mécanisées peuvent également utiliser les camions ou le transport aérien (18.7.6).
(19.2.2) Réserves de remplacement : Une fois utilisée ou éliminée, une unité de remplacement est remise dans la réserve de remplacement. Si la piste de tour permet à un joueur de recevoir un remplacement, mais qu'aucun remplacement de ce type n'est disponible dans la réserve, il est perdu.
(19.2.3) Types de remplacements :


Char/Panzer : Utilisé pour toute unité de type chars sauf les matildas (19.2.5).


Char lourd : Utilisé pour toute unité de type chars y compris les matildas.


Infanterie : Utilisé pour tout type d'unité d'infanterie, de reconnaissance ou de DCA 88mm.

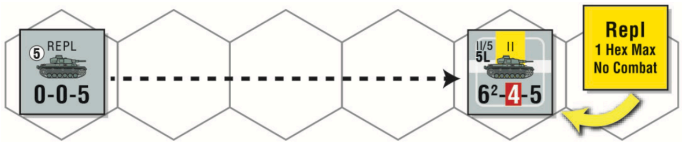
(19.2.4) Any ou Br/Ind : Si la piste de tour indique "any" alors le joueur qui le possède peut choisir un remplacement d'infanterie de n'importe quelle nationalité.
Si la piste de tour indique "Br/Ind" alors le joueur allié peut choisir un remplacement d'infanterie britannique ou indien, à son choix.
(19.2.5) Remplacement des matildas : Ces unités de chars peuvent utiliser uniquement des remplacements de chars lourds.



Les remplacements de chars lourds se trouvent au verso des unités de remplacement de chars standards.
La bande noire identifie une unité de chars comme un char matilda.

19.3 Procédure de remplacement

(19.3.1.) Les remplacements sont utilisés pendant la phase initiale du joueur qui les possède. L'unité de combat doit être en bon ordre (13.1.1) et soit dans la même case hors carte que le remplacement ou avoir une partie hors route de la ligne de ravitaillement (16.3.2) ne dépassant pas 5 hexagones de l'unité de combat au remplacement. L'Unité de combat est restaurée d'un pas et l'unité de remplacement est remise dans la réserve de remplacement.



EXEMPLE : *Tous les remplacements mécanisés ont une portée de 5 hexagones.*
Le remplacement de chars peut restaurer un pas à l'unité de chars allemande.

(19.3.2) Restrictions :
• Aucune unité ne peut recevoir plus d'un remplacement par phase initiale.
• Les remplacements ne peuvent être utilisés qu'avec des unités de la même nationalité.
(19.3.3) Cases de retrait et de réserve : À des fins de remplacement, traiter les unités dans les cases de retrait ou de réserve comme étant situées dans la case du delta du Nil.

19.4 Unités revenant de la case éliminé

(19.4.1) Lieux d'arrivée : Les unités qui sortent de la case éliminé doivent être placées dans l'un des deux lieux énumérés ci-dessous :
• Une case hors carte amie contenant l'unité de remplacement.
• Un hexagone contenant à la fois l'unité de remplacement utilisée et un QG ami qui est en bon ordre et en ravitaillement complet (déterminé à cet instant). Les QG avec uniquement un ravitaillement portuaire ne peuvent ne pas être le lieu d'arrivée des unités qui reviennent.
• Les unités à 3 pas doivent d'abord être placées dans le tableau des cadres, puis le cadre est placé dans la case hors carte ou sur le QG.
(19.4.2) Restrictions pour l'arrivée :
• Les unités ne peuvent pas être placées dans un hexagone adjacent à une unité de combat ennemie, même si l'hexagone de placement contient une unité de combat amie.
• Les unités allemandes et italiennes ne peuvent utiliser qu'un QG d'armée/corps de leur propre nationalité.
• L'empilement excessif est autorisé lorsque l'unité est placée, mais il doit être corrigé avant la fin de la phase de mouvement du joueur.
• Les camions et les ASU ramenés de la case éliminé commencent dans votre base (ASU sur leur face épuisé).

© 2026 GMT Games, LLC

19.5 Marqueurs de remplacement



Indiquez chaque unité recevant un remplacement (y compris les unités qui sortent de la case éliminé) avec un marqueur de remplacement. Cette unité peut se déplacer d'un maximum d'un hexagone pendant la phase de mouvement et ne peut pas sortir d'une case hors carte ou utiliser le transport ferroviaire, par camion, aérien ou naval. L'unité recevant le remplacement ne peut pas attaquer, avancer après combat ou se désengager pendant la phase de combat. Une unité avec un marqueur de remplacement empêche tous les combats hors de l'hexagone et pas seulement ceux impliquant l'unité recevant le remplacement. Toutefois les ASU dans l'hexagone peuvent encore fournir leurs bénéfices (attaque ravitaillée et appui d'artillerie).

NOTE DE CONCEPTION : *Cette règle permet aux unités de rester en première ligne et de recevoir des remplacements tant qu'il n'y a pas de combat dans cet hexagone.*

RETRAIT : Tous les marqueurs de remplacement sont retirés pendant la phase de récupération.

19.6 Cadres et remplacements

Si un cadre reçoit un remplacement, le cadre est replacé dans le tableau des cadres (10.4) et l'unité qu'il représentait est ramenée dans le jeu sur sa face réduite.

NOTE DE JEU : *Veuillez faire attention à ce que l'unité à 3 pas et le cadre ne soient pas tous les deux en jeu en même temps.*

Il devrait toujours y avoir une unité dans le tableau des cadres, soit le cadre, soit l'unité qu'il représente.

20.0 RENFORTS, SUPPRESSIONS ET CONVERSIONS

20.1 Renforts

Les renforts sont placés pendant la phase de préparation à la base du joueur (6.1.3).

Les ASU qui arrivent en tant que renfort arrivent sur leur face prêt.

20.2 Suppressions

Les suppressions se produisent pendant la phase de préparation.

Si une unité est appelée à être supprimée (voir les fiches de mise en place), l'unité est récupérée de sa position actuelle sur la carte et supprimée du jeu.

Le joueur qui la possède n'a pas besoin de supprimer l'unité exacte. Il peut supprimer toute unité du même type, de la même nationalité et qui a la même valeur de char (si applicable).

La priorité de sélection est la suivante :

• Unité à pleine force ou unité réduite, en ravitaillement complet ou portuaire.
• Unité à pleine force ou unité réduite, non ravitaillée.
• Cadre (priorité à un ravitaillé plutôt qu'un non ravitaillé).
• Unité éliminée.

20.3 Retraits

Un retrait est identique à une suppression sauf que l'unité peut éventuellement revenir en jeu plus tard dans la partie. Suivez les mêmes priorités que pour les suppressions en 20.2.

Prenez-la et placez-la dans la case des unités retirées à son niveau de pas actuel peu importe où elle se trouve sur la carte. Une unité peut recevoir des remplacements dans cette case.

Si la seule unité disponible se trouve dans la case éliminée, déplacez-la vers la case des unités retirées à son niveau de pas le plus bas.

20.4 Améliorations et conversions

(20.4.1) Améliorations des chars alliés : *Cela représente de nouveaux chars arrivant dans le delta du Nil mais sans équipages de chars.*

Pour chaque amélioration qui arrive, le joueur allié doit retirer une unité de chars du jeu.

ÉTAPE 1 : Les améliorations ont lieu pendant la phase de préparation.

Lorsqu'une amélioration de char arrive, placez-la dans la case du delta du Nil.

Elle pourra se déplacer normalement lors de la prochaine phase de mouvement allié.

ÉTAPE 2 : Puis dans la même phase de préparation, supprimez du jeu une unité de chars alliée différente. L'unité de chars supprimée peut être dans la case éliminé, la case du delta du Nil ou n'importe où sur la carte, mais elle doit être en ravitaillement complet. L'unité de chars supprimée fournit le personnel pour la nouvelle amélioration. *L'unité de chars supprimée n'a pas besoin d'avoir le même ID d'unité que l'amélioration, qui est fournie uniquement pour un intérêt historique.*

ÉTAPE 3 : Sautez cette étape si l'unité de chars supprimée était dans la case éliminé.

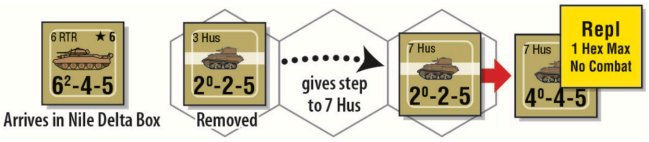
Si l'unité de chars supprimée avait un ou deux pas, elle pourrait transmettre ces pas (ses anciens chars) à une unité de chars réduite ou éliminée nécessitant des remplacements.

L'unité de chars recevant les remplacements doit être en ravitaillement complet et avoir une valeur de char **égale ou inférieure** à la valeur de char de l'unité de chars supprimée.

La distance n'est pas un critère. Toute unité de chars recevant des remplacements de cette manière reçoit un marqueur de remplacement. S'il n'y a pas d'unité de chars éligible pour prendre les "anciens" chars, alors ces anciens pas de char sont perdus.

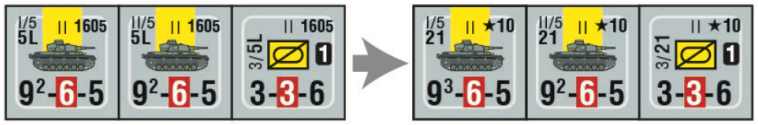
REMARQUE : *Le joueur allié peut retarder l'amélioration vers une phase de préparation ultérieure en faisant simplement glisser l'unité améliorée jusqu'au tour suivant.*

© 2026 GMT Games, LLC



EXEMPLE : *Au tour 6, le joueur allié reçoit l'amélioration du 6 RTR crusader (6²-4-5) et la place dans la case du delta du Nil. L'ancienne unité 6 RTR (5¹-4-4) est actuellement assiégée à l'intérieur de Tobrouk avec seulement un ravitaillement portuaire, elle ne peut donc pas être supprimée. Donc, le joueur allié supprime son unité de char réduite du 3 Hus à la place (avec des chars vickers mark VIB [2⁰-2-5]). Le 3 Hus donne ses anciens chars à l'unité de chars réduite du 7e Hus (2⁰-2-5) sur la carte en ravitaillement complet. Elle est retournée à pleine puissance et reçoit un marqueur de remplacement.*

(20.4.2) Conversions de l'axe au tour 10 (NA41) : Lors de la phase de préparation du tour 10, la 5e division légère devient la 21e panzer division. Où que les unités se trouvent sur la carte, remplacez-les par les nouvelles unités. Si l'unité a été réduite ou éliminée, la nouvelle unité est également réduite ou éliminée.



Aucun marqueur de remplacement n'est requis, les unités peuvent se déplacer et attaquer lors du tour où elles sont converties.

(20.4.3) Conversions de l'axe au tour 10 (NA41) : Lors de la phase de préparation du tour 13 (ou plus tard), trois nouvelles unités peuvent être créées à partir de quatre unités existantes.
Chaque paire d'unités à supprimer doit être en ravitaillement complet et empilée ensemble.
Si cela se produit, supprimez les deux anciennes unités et remplacez-les par la nouvelle unité(s).
La valeur de pas de la nouvelle unité(s) doit correspondre à la valeur de pas combinée des deux unités supprimées. Aucun marqueur de remplacement n'est requis, les unités peuvent attaquer au tour où elles sont converties. La conversion peut être retardée autant de tours que nécessaire.



Si une des deux unités de la paire est dans la case éliminé, alors l'empilement n'est pas requis. Si les deux unités sont dans la case éliminé, supprimez-les et placez la nouvelle unité(s) dans la case éliminé.



(20.4.4) 22e brigade de la garde motorisée : Lors de la phase de préparation du tour 6 (NA41) la 22e brigade de la garde devient motorisée.
Où que l'unité se trouve sur la carte (y compris la case éliminé), remplacez-la par la nouvelle unité à la même valeur de pas. Supprimez l'ancienne unité du jeu.

21.0 TRANSPORT NAVAL ET PORTS *Chaque joueur dispose d'une capacité limitée pour déplacer des unités par voie maritime d'un port ami à un autre.*

21.1 Procédure de transport naval

(21.1.1) Généralités : Les unités utilisant le transport naval doivent commencer et terminer leur mouvement dans un hexagone de port ami. Chaque convoi court le risque d'être attaqué (22.2).
Il existe deux types de transport naval, les convois côtiers et le convoi d'Italie vers l'Afrique.

(21.1.2) Convois côtiers : Il s'agit de la navigation entre un port en Afrique vers un autre port en Afrique. Chaque joueur peut effectuer un convoi côtier gratuit par action.
Chaque convoi côtier peut déplacer jusqu'à 2 points d'expédition (21.2).
Le joueur allié peut acheter un deuxième convoi côtier au coût d'un point de ressource.
Le deuxième marqueur de transport côtier peut servir soit à créer un deuxième convoi de 2 points, soit à augmenter un convoi standard à 4 points. Une fois utilisé, ce marqueur est retiré. Le nombre maximal de convois côtiers par action est d'un pour le joueur de l'axe et de deux pour le joueur allié.

(21.1.3) Convoi d'Italie vers l'Afrique : Le transport naval depuis la case Italie (22.3) n'est autorisé que dans la 1ère action du tour du joueur de l'axe et Tripoli doit être son port de destination, sauf si un point de ressource est dépensé pour un transport à destination de Benghazi (22.3.5).
La taille du convoi n'est limitée que par la capacité du port de destination.

(21.1.4) Restrictions :

• Seuls les ports amis contrôlés (16.3.5 - 27.4) au début de la phase de mouvement du joueur peuvent être utilisés.
• Le transport naval peut être utilisé dans ou hors d'un port qui effectuera une démolition (21.4.2) durant cette phase de mouvement amie.
• Le transport naval est autorisé à entrer et sortir des EZOC tant que c'est un hexagone de port ami contrôlé.



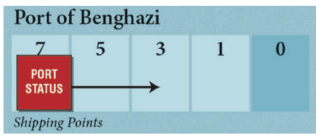
(21.1.5) Marqueur de transport côtier : Placez le marqueur de transport côtier sur toute unité utilisant le transport naval. Il reste sur l'unité jusqu'à ce qu'il soit retiré dans la phase initiale du joueur qui la possède. Le marqueur rappelle aux joueurs que chaque convoi côtier est limité à deux points d'expédition et que les unités transportées ne peuvent être utilisées à aucune fin (attaque, attaque ravitaillée ou remplacement) et que leur force en défense est divisée par deux jusqu'à ce que le marqueur soit retiré. Le marqueur n'est pas utilisé pour les convois à destination de la case hors carte de Tripoli, utilisez plutôt la petite case du port de Tripoli.

© 2026 GMT Games, LLC

21.2 Points d'expédition et limites d'expédition
L'unité de mesure pour le transport naval est le point d'expédition.
Les valeurs des points d'expédition sont calculées comme suit :
• 2 points pour chaque unité de combat avec une valeur d'empilement de 2.
• 1 point pour chaque unité de combat avec une valeur d'empilement de 1.
• 1 point pour chaque pas d'une unité avec une valeur d'empilement de 0 (pas de char, ASU, DCA 88mm, remplacement, camion ou SP). Un MSU (camion + SP) compte pour 2 points.

21.3 Ports et capacité portuaire
(21.3.1) Généralités : Le transport naval à destination et en provenance des ports est limité par la capacité portuaire. La capacité portuaire peut changer en raison de dommages et de réparations (21.4). La capacité portuaire limite aussi le ravitaillement portuaire (16.2).
(21.3.2) Capacités portuaire : Imprimé près de chaque port il y a une piste de port pour enregistrer la capacité portuaire actuelle. La capacité portuaire est le nombre de points d'expédition qui peuvent être à la fois embarqués et débarqués par phase de mouvement.
Si le port n'est pas endommagé, la capacité portuaire est le numéro à l'extrême gauche.
Si le port est endommagé, placez le marqueur de statut du port sur la capacité portuaire actuelle.
EXEMPLE : *À pleine capacité, Tobrouk peut débarquer quatre points d'expédition et embarquer quatre points d'expédition par action.*

21.4 Port, dommage et réparation
(21.4.1) Généralités : Un port peut être endommagé par le joueur qui le possède ou le joueur ennemi, dans les deux cas la procédure est la même.
Lancez un dé et consultez le tableau de démolition et de bombardement des ports.
Chaque coup déplace le marqueur de capacité portuaire de un vers la droite sur la piste de port.
Un port ne peut jamais être endommagé au-delà de 0 (la case à l'extrême droite).
Les ports d'Italie, Tripoli, Alexandrie et du delta du Nil ne peuvent jamais être endommagés.
(21.4.2) Démolition des ports : Les joueurs peuvent démolir leurs propres ports pour en réduire la valeur pour le joueur ennemi (en cas de capture).
La démolition se produit à la fin de la phase de mouvement d'un joueur.
Il doit y avoir une unité de combat amie dans ou adjacente au port et le port devait être sous son contrôle au début de sa phase de mouvement.
Le joueur en phase peut lancer un dé pour chaque case à droite du marqueur de capacité portuaire, il peut lancer moins de dés que cela s'il veut garder une partie du port utilisable.
La démolition du port peut avoir lieu dans la même phase de mouvement que celle où le port a été utilisé pour le transport naval.



EXEMPLE : *Le joueur allié tente de détruire le port de Benghazi qui a actuellement une capacité portuaire de 7.*
Il lance 4D6, un pour chacune des cases à droite du marqueur de statut de port et lance 5, 4, 2 et 1.
Les 5 et 4 sont des touchés, les 1 et 2 n'ont aucun effet.
Le marqueur du port de Benghazi glisse de deux cases vers la droite et a maintenant une capacité de 3.
(21.4.3) Raid aérien : Il peut être acheté avec un point de ressource ou devenir disponible grâce à un événement. Il doit être utilisé immédiatement.
Sélectionnez un port ennemi et lancez 1D6 sur le tableau de démolition et de bombardement des ports.
La portée jusqu'à la cible n'a pas d'importance. Un coup endommage le port d'une case.

➤ Le joueur peut également bombarder Tripoli ou le delta du Nil en appliquant un DRM -2.
Un coup sur ces cibles réduit les points de ressources accumulés (RP) par l'adversaire de un.
Si votre adversaire n'a pas de RP accumulés, retournez son marqueur de ressource sur son verso pour lui rappeler qu'il perd le prochain RP qu'il reçoit.

(21.4.4) Réparation des ports : À la fin d'une phase de mouvement amie, le joueur qui le possède peut augmenter la capacité d'un port ami, qu'il contrôlait au début de sa phase de mouvement, d'une case, moyennant un point de ressource (23.2).
Une unité de combat amie doit se trouver dans ou adjacente au port pour effectuer cette réparation.
Le ravitaillement et les EZOC n'ont aucun effet sur la réparation des ports.
Un port ne peut jamais être réparé de plus d'une case par action amie et jamais au-delà de la case la plus à gauche.
La portion réparée de la capacité portuaire ne peut pas être utilisée lors de la même action que celle de la réparation.

22.0 ATTAQUES DE CONVOIS
22.1 Convois
Chaque transport naval d'une seule unité ou d'un groupe d'unités embarquant dans le même port et avec la même destination est considéré comme un convoi.
Un convoi venant d'un port ne peut pas être combiné avec un convoi venant d'un autre.

© 2026 GMT Games, LLC

22.2 Procédure d'attaque de convoi

(22.2.1) Généralités : Tous les convois doivent faire l'objet d'une procédure de détection en lançant les dés sur la table de navigation (AST). Lancez 2D6 pour chaque convoi et modifiez le résultat à l'aide de vos modificateurs de navigation. L'expédition côtière utilise les modificateurs de convoi côtier (22.2.2), tandis que les convois entre l'Italie et l'Afrique utilisent le modificateur de convoi de Malte (22.3.2).
Le résultat du jet sur l'AST détermine si le convoi est attaqué et quelle sera la force de l'attaque.
L'AST a une colonne pour chaque port. Un convoi doit utiliser la colonne du port d'embarquement ou de débarquement, la moins favorable au joueur en phase (c'est-à-dire la plus à droite).
L'Italie ne possède pas de colonne, utilisez toujours la colonne du port de débarquement pour les convois en provenance d'Italie (qui ne peuvent être queTripoli ou Benghazi [22.3.5]).

(22.2.2) Modificateurs de convoi côtier :



–1 pour chacun des cinq aérodromes indiqués sur la carte, qui sont amis et contrôlés. Utilisez les marqueurs d'aérodrome pour suivre le nombre d'aérodromes contrôlés par le joueur. Les DRM d'aérodrome peuvent être utilisés lors du tour de la capture.
–1 si la Crète est amie et contrôlée.
La Crète commence sous contrôle allié, mais passe sous contrôle de l'axe au début du tour 6.
–1 s'il s'agit de la 3e action d'un tour, en raison de la lune décroissante ou de conditions météorologiques favorables (22.2.3).

(22.2.3) Lune décroissante ou conditions météorologiques favorables : L'expédition côtière effectué dans la 3e action reçoit un DRM -1 sur l'AST en raison de conditions de navigation favorables (lune décroissante ou absence de lune, couverture nuageuse, etc.) qui aideront le convoi à éviter la détection.

(22.2.4) Résolution de l'attaque de convoi : Si le résultat de l'AST est un nombre (2-5), le convoi est attaqué. Si le résultat est un "-", le convoi n'est pas repéré (ou n'est pas attaqué) et il arrive sain et sauf au port. En cas d'attaque, le joueur qui le possède doit lancer 1D6 pour **chaque pas, SP ou camion qui se trouve dans le convoi**. Si le résultat modifié de ce dé est inférieur ou égal au nombre donné par l'AST, alors le pas, le SP ou le camion est détruit (coulé).
Une unité de combat et des camions entièrement coulés sont placés dans la case éliminé.
Les SP et les unités de remplacement détruits retournent dans leurs réserves respectives.



(22.2.5) DRM de convoi de troupes : Les unités de combat, allié et axe, utilisant le transport naval bénéficient d'un DRM +1 à chaque jet de dé "pour toucher" afin de représenter les escortes supplémentaires (croiseurs et cuirassés, par exemple) affectées à leur protection. Ce DRM +1 ne s'applique pas aux remplacements, aux points de ravitaillement et aux camions au sein du même convoi.

➤ Un marqueur est fourni dans NA40 pour rappeler cet important DRM.

EXEMPLE : *Si un convoi composé de deux points de ravitaillement et d'une brigade à trois pas est repéré avec un résultat de 2, alors les points de ravitaillement seront touchés sur un jet de dé de 1 ou 2, tandis que chaque pas de la brigade ne sera touché que sur un jet de dé de 1.*

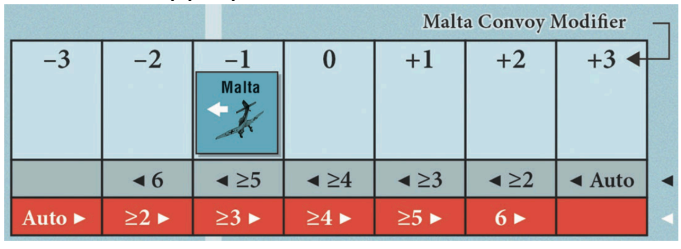
22.3 Malte et les convois en provenance d'Italie

(22.3.1) Généralités : Les convois de l'axe en provenance d'Italie n'utilisent pas les modificateurs de convoi côtier pour déterminer si un convoi a été repéré, ils utilisent plutôt le modificateur de convoi de Malte en vigueur. Les convois en provenance d'Italie doivent débarquer à Tripoli, sauf si un point de ressource est dépensé pour les détourner vers Benghazi (22.3.5).



(**22.3.2) Piste du statut de Malte :** Le modificateur de convoi de Malte est indiqué sur la piste du statut de Malte par le marqueur du statut de Malte.
À chaque phase de préparation, un joueur a la possibilité d'augmenter (joueur allié) ou de diminuer (joueur de l'axe) ce modificateur.
Si le marqueur se trouve sur sa face "luftwaffe" (tours 1-5 et 19), alors le joueur de l'axe tente de diminuer le modificateur.
Si le marqueur se trouve sur sa face allié (tours 6-18), alors le joueur allié tente d'augmenter le modificateur.
La flèche sur le marqueur indique la direction dans laquelle il se déplace si le jet de dé est réussi.

(22.3.3) Procédure : Si un joueur a la possibilité de changer le modificateur, il lance un dé et compare le résultat au chiffre pour réussir situé en bas de la piste du statut de Malte, sous la valeur actuelle du modificateur. Si le résultat est égal ou supérieur au chiffre, le modificateur se déplace d'une case dans la direction appropriée.



EXEMPLE : *Le marqueur du statut de Malte se trouve actuellement dans la case DRM -1 sur sa face luftwaffe. Le joueur de l'axe devra obtenir un 5 ou un 6 (≥ 5) pour déplacer le modificateur de convoi de Malte dans la case -2.*
Il devient progressivement plus difficile pour l'axe de déplacer le modificateur vers la gauche et progressivement plus difficile pour les Alliés de le déplacer vers la droite.

© 2026 GMT Games, LLC

(22.3.4) U-Boote et renforcement de Malte : Le statut de Malte peut également être modifié pendant le tour d'un joueur si un joueur dépense des points de ressources pour *U-Boote en Méditerranée* ou *Malte renforcée* (voir la liste des ressources sur la fiche d'aide au joueur).

➤**(22.3.5) Italie vers Benghazi :** Au prix d'un point de ressource, le joueur de l'axe peut faire naviguer son convoi d'Italie directement jusqu'à Benghazi. Dans ce cas, le joueur de l'axe utilise la colonne Benghazi de l'AST et les DRM d'aérodrome (y compris la Crète).
La piste de Malte est complètement ignorée pour les convois directs vers Benghazi.
NOTE DE CONCEPTION : *Un convoi d'Italie vers Benghazi ne passerait pas près de Malte, mais consommerait davantage de fioul.*

23.0 TABLES D'ÉVÉNEMENTS ET POINTS DE RESSOURCES

Les éléments qui nécessiteraient des ressources précieuses ou de harceler constamment le haut commandement requièrent des points de ressources.

23.1 Table d'événements et points de ressources et atouts

À chaque action, durant la phase initiale de chaque joueur, le joueur actif lance 2D6 et consulte sa table d'événements sur la fiche d'aide au joueur. Le résultat est un point de ressource ou un atout qu'il reçoit immédiatement. Les joueurs ne sont pas tenus d'utiliser leur événement. Les joueurs comptabilisent leurs points de ressources accumulés sur leur piste de points de ressources. Aucun joueur ne peut accumuler plus de quatre points de ressources, tout point de ressource supplémentaire est perdu.

23.2 Utilisation des points de ressources

(23.2.1) Quand : Les points de ressources (RP) ne peuvent être utilisés (dépensés) que pendant le tour d'un joueur ami. Le nombre de pions disponibles est la seule limite à leur utilisation.
Vous pouvez acheter le même atout plusieurs fois au cours d'un même tour si vous disposez de suffisamment de points de ressources.

(23.2.2) Liste des ressources : La liste figurant sur la fiche d'aide du joueur indique tout ce que les points de ressources peuvent acheter, ainsi que leur coût. Les objets en brun clair sont réservés au joueur allié, tandis que ceux en gris ou en jaune sont réservés au joueur de l'axe.
NOTE : *Certains articles deviennent également disponibles lors d'événements.*

(23.2.3) Sauvegardé pour les tours suivants : Certains marqueurs d'atout peuvent être sauvegardés pour une prochaine action ou un prochain tour (raid aérien, mitraillage, transport aérien, LRDG, comando supremo et navigation côtière).
Le nombre de marqueurs est limité, si un autre atout arrive en tant qu'événement, il est perdu.
Les marqueurs sont sauvegardés sur le disque "atouts disponibles" et une fois utilisés ils sont replacés sur tableau des marqueurs du joueur.

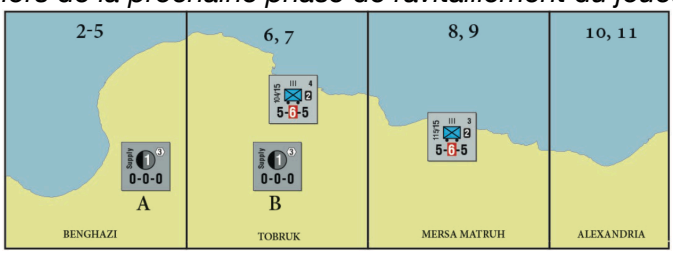
24.0 MARQUEURS DE RETARDEMENT

➤ ***NOTE DE CONCEPTION :*** *Les règles relatives aux marqueurs de retardement ont été supprimées du jeu. Leur effet était trop souvent minime et toujours chronophage.*

25.0 PHASE D'ATTRITION DU RAVITAILLEMENT

25.1 Phase d'attrition du ravitaillement

(25.1.1) Durant la phase d'attrition du ravitaillement, chaque joueur lance deux dés et consulte sa table d'attrition du ravitaillement sur la carte. Le résultat indique un secteur de la carte.
Si le joueur possède une unité de combat dans ce secteur ou au-delà (vers l'est pour l'axe, vers l'ouest pour les alliés), il doit soit retirer 1 SP de ce secteur, soit retourner une ASU présente dans ce secteur sur sa face épuisé.
S'il ne possède ni SP ni ASU dans ce secteur, il doit choisir le SP ou l'ASU le plus proche en hexagones terrestres de ce secteur.
S'il ne peut retourner ni SP ni ASU, toutes les unités du joueur sont marquées OOS.
NOTE DE CONCEPTION : *Si cela se produit, les unités seront probablement de nouveau ravitaillées lors de la prochaine phase de ravitaillement du joueur.*



EXEMPLE : *Le joueur de l'axe possède des unités de combat sur la carte dans les secteurs de Tobrouk et de Mersa Matrouh et des SP dans les secteurs de Benghazi et de Tobrouk. Si il lance un résultat de 2 à 5, il devra retirer le point de ravitaillement A, car il a des unités à l'est de ce secteur. S'il obtient un résultat de 6 à 9, il devra retirer le point de ravitaillement B. S'il obtient un résultat de 10 à 12, aucun SP ne sera retiré.*

(25.1.2) Benghazi et Alexandrie : Les cases hors carte de l'axe ne sont pas prises en compte dans le secteur de Benghazi, et le delta du Nil n'est pas pris en compte dans le secteur d'Alexandrie.

© 2026 GMT Games, LLC

26.0 VICTOIRE

26.1 Victoire automatique

(26.1.1) Victoire automatique de l'axe : Le joueur de l'axe obtient une victoire automatique s'il contrôle Alexandrie (hexagone 2478) à la fin de la phase de ravitaillement du tour du joueur allié avec au moins une unité de combat en ravitaillement complet.

(26.1.2) Victoire automatique des alliés : Le joueur allié obtient une victoire automatique s'il contrôle El Agheila (hexagone 1604) à la fin de la phase de ravitaillement du tour du joueur de l'Axe avec au moins une unité de combat en ravitaillement complet.

27.0 RÈGLES OPTIONNELLES

Toutes ces règles sont recommandées, mais ne sont pas nécessaires si vous jouez pour la première fois.

27.1 Camion capturé



Si un camion allié est présent quand une pile alliée se rend (12.5) alors le joueur de l'axe gagne un camion capturé. Si le camion est une MSU lancez aussi un dé pour déterminer si le point de ravitaillement est capturé (17.2.3).

Seules deux unités de camions capturées peuvent être en jeu à tout moment.

Le camion capturé est traité comme un camion de l'axe en tous points, sauf qu'il ne peut être remplacé et qu'il est retiré du jeu lorsque le joueur de l'axe obtient un 11 ou un 12 à son jet d'attrition du ravitaillement (faute de pièces détachées).

27.2 Ravitaillement par les oasis

Le ravitaillement par les oasis est identique au ravitaillement portuaire, à ceci près qu'une oasis ne peut être ni bombardée ni détruite.

Chaque hexagone d'oasis peut fournir du ravitaillement portuaire à une unité, quelle que soit sa taille.

27.3 Accompagner l'avance et suivre la retraite

(27.3.1) Accompagner l'avance : Les unités qui n'ont pas contribué à une attaque en termes de force en attaque ou de décalages de combat peuvent néanmoins faire une avance après combat.

Toutes les unités de combat et non-combattantes en bon ordre qui n'ont pas participé à une attaque mais qui sont empilées avec les unités attaquantes peuvent avancer après combat avec ces dernières (à condition que ces unités d'accompagnement n'aient pas attaqué ni avancé précédemment durant la phase de combat). Les unités d'accompagnement peuvent faire partie ou constituer en totalité le groupe de percée. Les unités italiennes et allemandes peuvent accompagner ensemble à tout moment, mais ne peuvent participer au combat de percée ensemble que si le comando supremo est en vigueur.

(27.3.2) Suivre la retraite : Une unité ou une pile en retraite peut ramasser les unités de combat, camions et MSU amies sur son passage et ces unités peuvent battre en retraite avec elle.

Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas être ramassées.

Une unité de combat ramassée voit son niveau de désorganisation augmenter d'un niveau, les unités en bon ordre deviennent désorganisées et les unités désorganisées passent en retraite complète.

Les unités déjà en retraite complète ne souffrent d'aucun autre effet de désorganisation.

Les limites d'empilement peuvent être dépassées lors d'un ramassage, mais doivent être corrigées avant la fin de la prochaine phase de mouvement du joueur qui possède les unités.

Les camions ne peuvent pas récupérer de SP lors du suivi d'une retraite, la récupération n'est possible que si ils commencent la retraite empilés ensembles. Une unité non mécanisée peut suivre la retraite sur deux hexagones, puis quitter la pile tandis que celle-ci poursuit la retraite requise.

27.4 Garnisons des ports

En raison de la menace des raids des commandos de marine et d'une population locale souvent hostile aux deux camps, les joueurs doivent mettre des garnisons dans leurs ports sur la carte s'ils veulent conserver le contrôle de l'hexagone. Les ports sans garnison d'au moins une unité de combat à l'intérieur ou adjacente au port deviennent incontrôlés. Un port incontrôlé ne peut être la destination d'un convoi ni une source de ravitaillement portuaire, mais une ligne de ravitaillement et un transport ferroviaire peuvent toujours y être tracés dans ou à travers l'hexagone.

27.5 Désengagement

(27.5.1) Objectif : Un moyen pour le joueur dont c'est le tour de retraiter pendant la phase de combat.

(27.5.2) Table de Désengagement

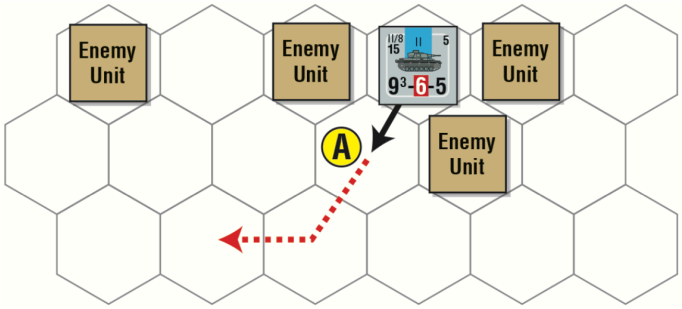
Lancer 1D6	**Résultat**	Les résultats < 1 = 1, et ceux > 6 = 6 **Modificateur de jet de dé :**
1-3	Non	+1 si l'unité/groupe est mécanisée. (En cas de désengagement en groupe, ce modificateur ne s'applique que si toutes les unités de la pile sont mécanisées).
4	Oui (-1 pas)	+1 si la TQ de l'unité/groupe est élite. (En cas de désengagement en groupe, ce modificateur ne s'applique que si toutes les unités de la pile sont élites).
5-6	Oui	-1 si la TQ de l'unité est de faible qualité. (En cas de désengagement en groupe, ce modificateur s'applique même si une seule unité est de faible qualité).

© 2026 GMT Games, LLC

(27.5.3) Procédure : Toute unité en bon ordre avec une MA de 2 ou plus (mais pas les unités qui reçoivent un remplacements) qui n'attaque pas pendant la phase de combat peut tenter un désengagement. Une unité peut attaquer ou effectuer un jet de désengagement, elle ne peut pas faire les deux. Le désengagement peut être résolu à tout moment pendant la phase de combat amie, avant, pendant ou après tous les combats.
Pour résoudre la tentative, utilisez la table de désengagement. Le joueur qui les possède peut faire un jet pour chaque unité de la pile ou diviser la pile en groupes et faire un jet pour chaque groupe.
Le joueur dont c'est le tour peut voir le résultat de chaque tentative avant de décider de lancer la prochaine tentative de désengagement. Le désengagement n'est autorisé que si vous êtes adjacent à une unité ennemie. Le suivi de la retraite n'est pas autorisé.

➤ Les unités doivent maintenant être en bon ordre pour pouvoir utiliser le désengagement.

(27.5.4) Explication des résultats : Un résultat "Non" signifie que le désengagement échoue et que l'unité reste sur place. Un résultat "Oui" permet à l'unité de retraiter **d'un ou deux hexagones** et de devenir désorganisée. Suivez toutes les règles de retraite sauf qu'une unité utilisant le désengagement ne peut pas retraiter dans une EZOC sauf si l'hexagone contient une unité amie. Si le résultat est "Oui -1 pas", alors l'unité ou le groupe perd un pas (au choix du joueur qui les possède) avant de retraiter.
NOTE DE JEU : *Les unités qui utilisent le désengagement récupèrent comme les autres unités lors de la phase de récupération.*



EXEMPLE : *Durant la phase de mouvement, l'unité de panzer se déplace vers l'hexagone A (elle doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans l'EZOC). Durant la phase de combat, elle effectue une tentative de désengagement avec un DRM +2 qui est une réussite et lui permet de retraiter de deux hexagones. (Ce mouvement ne serait pas possible si l'unité de char allemande était non ravitaillée - 3e point, 7.5.2).*

28 RÉGLES SPÉCIALES POUR 1940

28.1 Le marqueur sens unique



(28.1.1) Objectif : Ce marqueur est placé dans l'hexagone 1602 pour signifier qu'aucune unité allié ou de l'axe située à l'est du marqueur ne peut se déplacer dans ou à l'ouest de celui-ci jusqu'à ce que le marqueur soit retiré. Le marqueur est immédiatement retiré lorsque l'unité du QG du DAK entre dans l'hexagone 1602.

(28.1.2) Effets : Tant que ce marqueur est présent, les règles suivantes s'appliquent :
• Les hexagones à l'ouest du marqueur sens unique inclus (y compris Marble Arch et tous les hexagones dont le numéro se termine par 00, 01 et 02) sont interdits aux deux camps.
Les unités de l'axe peuvent traverser cette zone depuis la case de Tripoli pour entrer sur la carte, mais elles ne peuvent pas rester dans cette zone.
• L'axe ne peut pas expédier de troupes via un convoi côtier depuis un port figurant sur la carte vers Tripoli (c'est-à-dire qu'aucune unité ni aucun SP ne peut évacuer la carte vers le refuge sûr de Tripoli).
• Les camions italiens doivent utiliser le transfert spécial de camion (5.8.4) pour retourner à Tripoli.
• La règle de LOS italienne est en vigueur (28.4).
• Les restrictions de commandement et de contrôle italien sont en vigueur (28.3.1).

28.2 Camps italiens



(28.2.1) Généralités : Le joueur de l'axe ne peut pas construire de fortifications avant le tour 14. Jusque-là, il ne peut construire que des camps.
Il y a dans le jeu 10 marqueurs de camp italiens, ce qui constitue une limite stricte.
Les unités italiennes présentes dans un hexagone contenant un marqueur de camp sont soumises aux règles suivantes :
• **COMBAT :** Recevez un décalage de colonne favorable vers la gauche sur la CRT si vous êtes attaqué. Contrairement aux fortifications, les camps n'annulent pas les décalages de char.
• Utilisez la colonne "Autre" sur le tableau de défense déterminée.
• **RETRAITE :** Peut être utilisé pour arrêter une retraite après 1 hexagone de la même manière que les fortifications (12.4).
• Fourni le même DRM +1 à l'attrition due à l'isolement que les fortifications.
• **RÉCUPÉRATION :** Fournit un DRM +2 (13,5).
• **ZOC LIMITÉE :** Toutes les ZOC s'étendant dans ou hors d'un hexagone avec un marqueur de camp sont réduites à des ZOC limitées (7.3).
NOTE *: C'est un inconvénient pour les italiens, cela signifie que les unités alliées n'ont pas à s'arrêter si elles se déplacent adjacentes à un hexagone de camp.*
Elles peuvent payer +1 MP pour sortir de la ZOC limitée et continuer à avancer.

© 2026 GMT Games, LLC

(28.2.2) Construction d'un camp : La construction et la suppression d'un camp suivent les mêmes règles que celles d'une fortification, sauf qu'ils sont automatiquement terminées lors de la prochaine phase initiale du joueur qui les possède, sans jet de dé d'achèvement si l'hexagone du camp est en ravitaillement complet. Ils coûtent 1 RP à construire.

(28.2.3) Suppression d'un camp : Retirez du jeu tous les marqueurs de camp italiens dans la phase de préparation du tour 14. Le joueur de l'axe peut maintenant construire des fortifications.

28.3 Unités de chars italiennes

(28.3.1) Commandement et contrôle italien : Avant la suppression du marqueur sens unique (28.1), pas plus de trois unités de chars italiens ne peuvent participer à chaque attaque.

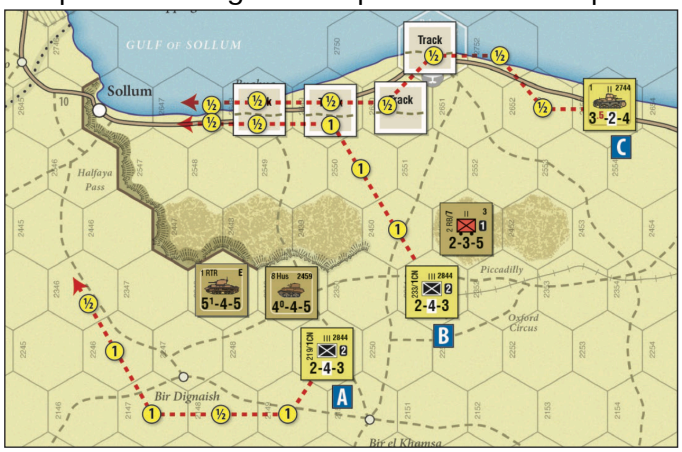
NOTE DE CONCEPTION : *Même restriction que le joueur allié avec la règle 8.4.2.*



(28.3.2) Demi (0,5) valeur de char : Considérez cela comme une valeur entre 0 et 1. Ces unités gagnent un décalage d'une colonne vers la droite sur la CRT lorsqu'elles attaquent des unités qui ont une valeur de char de 0 ou qui n'en ont pas. En défense contre des chars alliés, le joueur allié gagne un décalage vers la droite si sa meilleure unité de chars a une valeur de 1 et deux décalages vers la droite si sa meilleure unité de chars a une valeur de 2 ou 3.

28.4 LOS pour les unités italiennes

28.4.1 Partie hors route de la LOS : Avant le retrait du marqueur sens unique, les unités italiennes ne peuvent pas utiliser de pistes dans la **partie routière** de leur LOS (16.3.1), uniquement des hexagones de voie rapide qui sont connectés à Tripoli ou à un hexagone de port ami. De plus, la partie hors route de leur LOS n'est que de 4 hexagones. La partie hors route de 4 hexagones d'une LOS italienne peut compter les hexagones de piste et de voie rapide comme un demi-hexagone si la LOS suit le tracé de cette route.



EXEMPLE : *Les nombres dans les cercles jaunes indiquent le coût en hexagones de la LOS. L'unité A ne dispose pas d'une partie hors route de 4 hexagones pour sa LOS jusqu'à un hexagone de voie rapide, elle est donc non ravitaillée. Les unités B et C peuvent parcourir 4 hexagones jusqu'au premier hexagone de voie rapide disponible, en comptant les hexagones de piste comme un demi-hexagone, elles sont donc ravitaillées.*



(28.4.2) MSU italiennes : Ces unités ont une portée de seulement 4 hexagones, ce qui limite leur capacité à fournir des attaques ravitaillées et à étendre la partie hors route d'une LOS (16.3.4).

Pour le reste, les camions/MSU italiens fonctionnent selon les règles de NA41.

NOTE DE CONCEPTION *: À l'exception des camions légers AS-37 de fabrication italienne, principalement utilisés par les unités sahariennes et de la GaF en Afrique du Nord, les véhicules à roues italiens employés en Afrique du Nord en 1940 étaient généralement peu performants hors des routes goudronnées. En 1941, de nouveaux modèles de véhicules, plus performants ou améliorés, devinrent plus facilement disponibles et furent utilisés par les forces de l'axe en Afrique du Nord.*

28.5 Démoralisation et effondrement italien



(28.5.1) Démoralisation : Lors de l'action après la première fois où l'unité de char 7 RTR (matilda) effectue une attaque qui élimine ou fait battre en retraite une unité italienne, la démoralisation de l'armée italienne se produit. Lorsque l'action arrive, placez le marqueur démoralisation de l'armée italienne sur la carte bien visible comme rappel.

Les effets de la démoralisation de l'armée italienne sont les suivants :

- Les tentatives de défense déterminée italienne subissent une pénalité de DRM –1.
- Les unités italiennes ne bénéficient plus du délai de grâce d'un tour avant l'attrition due à l'isolement, elles subissent cette attrition due à l'isolement dès le premier tour où elles deviennent isolées (16.5.1). *Autrement dit, elles n'attendent pas que le marqueur OOS devienne rouge.*



(28.5.2) Effondrement : Si à la fin d'une action du joueur de l'axe, Tobrouk et Mechili sont contrôlés par le joueur allié, l'armée italienne s'effondre. Retournez le marqueur démoralisé sur sa face effondrement. L'effondrement a les effets suivants :

- Les tentatives de DD italienne subissent une pénalité de DRM –2.
- Toutes les attaques de l'axe subissent une pénalité d'un décalage d'une colonne vers la gauche.
- Les unités italiennes non ravitaillées durant la phase de ravitaillement de l'axe se rendront.
- Retirez le marqueur Babini après l'effondrement.

© 2026 GMT Games, LLC

(28.5.3) Fin de la démoralisation et de l'effondrement : Les effets ci-dessus cessent immédiatement lorsque le marqueur "sens unique" est retiré (28.1).

28.6 O'Connor



(28.6.1) Propriétés : Le marqueur O'Connor possède des propriétés similaires à celles du marqueur Rommel. Ce n'est pas une unité de combat ou non combattante, il n'est donc jamais affecté négativement par le ravitaillement ou les unités ennemies. Une fois par tour de jeu, le joueur allié peut l'utiliser pour son bonus en "attaque" ou de "retardement".
Le marqueur O'Connor est retiré lors de la phase de préparation du tour 12.

(28.6.2) Bonus en attaque : Un nouveau jet dé sur la CRT comme Rommel lors des attaques (uniquement). Ce bonus peut être utilisé en combat de percée. Si un dé est relancé, le deuxième résultat doit être utilisé.

(28.6.3) Bonus de retardement : Avant le jet de dé pour résoudre le combat, le joueur allié peut utiliser O'Connor pour conférer à une pile alliée en défense la même capacité spéciale d'ignorer les pertes de pas sur les résultats D1 et DS que s'il s'agissait d'une pile d'unités de reconnaissance (18.1).
La pile doit être composée uniquement d'unités mécanisées et la capacité s'applique pendant la durée du tour du joueur, même si l'unité n'est pas en bon ordre et est attaquée à nouveau lors d'un combat de percée. Les unités bénéficiant du bonus de retardement ne peuvent pas utiliser la défense déterminée (11.0) pendant cette action.

(28.6.4) Face utilisé : Après utilisation (pour une attaque ou un retardement), retournez le marqueur O'Connor sur sa face utilisé et replacez-le sur le tableau des marqueurs alliés.
Il est remis sur sa face prêt à chaque phase de préparation.

28.7 Unités spéciales pour North Africa '40



(28.7.1) Le 7e RTR britannique : *Cette unité était un élément crucial de l'offensive du général O'Connor. Elle était composée de chars matilda et leur blindage quasi invulnérable aux armes antichars italiennes fut un choc pour les Italiens.*
Une attaque impliquant le 7e RTR qui élimine ou fait à retraiter une unité italienne déclenchera la démoralisation italienne (28.5.1). Après que le 7e RTR a participé a un combat, que ce soit en attaque ou en défense, le joueur allié ne peut plus déclarer l'attaque surprise (28.8).



(28.7.2) Le 6e RTR britannique : *Cette unité a été rééquipée avec des chars italiens* capturés. Lorsqu'au moins deux bataillons de char italiens M13/40 (indiqués par une bande verte) sont éliminés, le 6e RTR britannique équipé de M13/40 devient disponible. Il arrive à pleine force dans n'importe quel port ami en ravitaillement complet durant la phase initiale du joueur allié.



Placez un marqueur de remplacement sur l'unité. En échange, une unité de char alliée doit être retirée conformément aux étapes 2 et 3 de la règle 20.4.1.
Il n'y a pas d'effet supplémentaire quand/si d'autres bataillons de M13/40 sont éliminés.

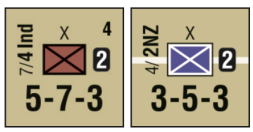


(28.7.3) ASU de Tobrouk : Les alliés obtiennent cette unité deux tours de jeu après que les conditions suivantes se soient produites : Tobrouk est contrôlée par les alliés, en ravitaillement complet et aucune unité de l'axe ne se trouve à moins de deux hexagones de Tobrouk. Placez cette unité à Tobrouk sur sa face prêt.



(28.7.4) Unités de garnison : Les unités de garnison fournies sur la planche de pions NA40 ont leur hexagone de départ dans un rectangle bleu.
Les autres (issues du jeu NA41) sont indiquées par un marqueur de garnison.
Les unités identifiées comme garnisons ne peuvent pas se déplacer tant qu'elles ne sont pas libérées. Elles sont libérées si une unité ennemie se déplace dans un rayon de 3 hexagones de leur position ou si elle la dépasse (en étant plus proche de la base de la garnison que de la garnison elle-même). Utilisez la colonne des hexagones (les deux derniers chiffres du numéro de l'hexagone) pour déterminer si elle est "plus proche". Les trois unités de garnison italiennes à Tobrouk peuvent se déplacer librement à l'intérieur des quatre hexagones du périmètre.

NOTE DE JEU : *Les unités italiennes encadrées d'un symbole OTAN bleu sont des unités de garnison. Ceci est donné à titre informatif uniquement.*



Les brigades 7/4 Ind et 4/2 NZ sont des unités de garnison qui ne rentrent généralement jamais en jeu, mais via un jeu italien agressif et réussi, elles pourraient être libérées.
Dans ce cas, elles ne peuvent pas opérer à l'ouest de Charing Cross (2459).



(28.7.5) Le San Giorgio : Ce marqueur fournit un DRM –1 à tout raid de bombardement contre le port de Tobruk (hexagone 3138).
Retirez ce marqueur immédiatement si l'hexagone du port de Tobruk devient contrôlé par les alliés.



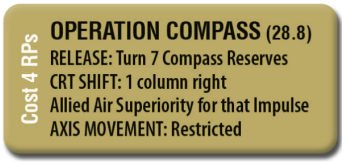
(28.7.6) QG de la 10e armée italienne : Similaire au QG du DAK, cette unité peut ne pas fournir de décalages d'artillerie. Sa portée est uniquement pour l'attaque ravitaillée.
Retirez cette unité au tour 13 (MAR I 1941).
Si ce QG est sur sa face prêt lorsqu'il est retiré, vous ne déposez pas son SP (17.1.4).

© 2026 GMT Games, LLC



(28.7.7) Bn italien du Sahara :
Cette unité est non mécanisée et bénéficie du bonus routier (5.2.2).
Le bn du Sahara possède la capacité spéciale de rester ravitaillé tant qu'il peut établir une LOS hors route vers deux hexagones différents disposant d'une source d'eau (16.5.1).

28.8 Opération Compass (attaque surprise)



Une fois par partie, le joueur allié peut déclarer une attaque surprise. Une attaque surprise ne peut pas être déclarée si le 7e RTR a déjà participé à un combat en tant qu'attaquant ou défenseur. Une attaque surprise coûte **4 points de ressource allié** et ne peut être déclarée qu'à partir du tour 5 durant une phase initiale alliée. Elle n'a pas besoin d'être utilisée le tour où elle est achetée. Les avantages durent une action complète (alliés et axe).
Lorsqu'elle est déclarée, les événements suivants se produisent :
• Le joueur allié reçoit un décalage favorable d'une colonne vers la droite sur toutes ses attaques durant cette action, y compris pour le combat de percée.
• Les alliés ont la supériorité aérienne pour cette action, après quoi elle est contestée (18.6) jusqu'au tour 11 de NA40.
• Les six unités alliées marquées "Réserve Tour 7 Compass" sont libérées. Elles sont automatiquement libérées sans coût en RP au début du Tour 7 si une attaque surprise n'a pas encore été déclarée.
• Dans le tour du joueur de l'axe de cette action, toutes les unités de l'axe qui ne sont pas en retraite complète (ou qui ne se mettent pas volontairement en retraite complète) sont restreintes au mouvement tactique ou au transport naval uniquement.

28.9 Atouts navals britannique



(28.9.1) Escadre côtière britannique et flottille de destroyers australiens :
Ce marqueur double face est utilisé dès le début des deux scénarios (Operazione E et Opération Compass) sur sa face côtière, en tant qu'atout allié disponible.
Une fois utilisé replacez-le dans le tableau des marqueurs.
Il ne peut pas être réutilisé tant qu'il n'a pas été racheté ou reçu en tant qu'événement.
INVERSION/SUPPRESSION : Au tour 12 de NA40 retournez le marqueur de l'escadre côtière britannique sur sa face "flottille de destroyers australiens" (en raison de l'usure des canons de 381 mm du HMS Terror). Le marqueur est supprimé au tour 14 de NA40.
COÛT D'ACHAT : 1 RP
EFFETS : Cet atout naval peut être utilisé à l'une des fins énumérées ci-dessous, à l'exception du bombardement d'un port, qui est réservé à l'escadre côtière.
• Bombarder n'importe quel port qui est sur la carte en utilisant la règle 21.4.3.
• Pour ajouter sa force en attaque à toute attaque sur un hexagone côtier (+4 ou +2).
Il ne peut PAS être utilisé dans un combat de percée.
• Pour transporter un point de ravitaillement de la case du delta du Nil ou de Mersa Matruh vers les ports de Tobrouk, Bardia ou Sollum (28.11) sans avoir à lancer un dé sur la table de navigation (AST)



(28.9.2) La flotte britannique de la Méditerranée : Ce marqueur commence les deux scénarios (Opération E et Opération Compass) comme un atout allié disponible.
Une fois utilisé, replacez-le dans le tableau des marqueurs.
Il ne peut pas être réutilisé tant qu'il n'a pas été acheté ou reçu en tant qu'événement.
La flotte britannique de la Méditerranée est supprimée au tour 14 (MAR II 1941).
COÛT D'ACHAT : 2 RP
EFFETS : Il ajoute un décalage d'une colonne vers la droite sur la CRT lors d'une attaque sur un hexagone côtier. Il peut être utilisé en combinaison avec le marqueur "escadre côtière britannique et flottille de destroyers australiens". Il ne peut PAS être utilisé dans un combat de percée.
NOTE DE CONCEPTION : *Ce marqueur représente un groupe opérationnel comprenant trois cuirassés effectuant un bombardement naval.*

28.10 Notations sur la carte
Ne tenez pas compte des notations sur la carte dans les hexagones 2561 (Release Reserves 2SA) et 2751 (Release Reserves 2NZ) pour les scénarios de 1940, celles-ci ne s'appliquent qu'au jeu NA41.

28.11 Port de Sollum



Si pendant une phase de mouvement allié la ville de Sollum (hexagone 2646) est contrôlée par les alliés, en ravitaillement complet et qu'il n'y a pas d'unités de l'axe adjacentes à Sollum, le joueur allié peut alors payer 1 RP pour placer dans cet hexagone le marqueur "port de Sollum" sur sa face "en construction". Lors de la phase initiale alliée suivante, il peut être retourné sur sa face terminé sans jet de dé d'achèvement. Le port de Sollum a une capacité d'un point d'expédition tant qu'il n'y a pas d'unités de combat de l'axe qui lui soient adjacentes (*Sollum est facilement observable depuis le sommet de l'escarpement*). Utilisez la colonne de Bardia de l'AST pour résoudre les attaques de convoi. Le port peut être reconstruit (coût 1 RP) s'il est bombardé avec succès. Retirez définitivement le marqueur de port s'il devient contrôlé par l'axe ou dans la phase de préparation du tour 14 (MAR II 1941), selon la première éventualité.

© 2026 GMT Games, LLC

28.12 Réserves



(28.12.1) Généralités sur les réserves : Les unités soulignées en noir sur les fiches de mise en place sont des réserves.
Ces unités ne peuvent pas se déplacer tant qu'elles ne sont pas libérées, comme indiqué sur les fiches de mise en place.
Les unités en réserve peuvent recevoir des remplacements.
Une réserve peut être libérée prématurément si une unité ennemie se déplace dans un rayon de 3 hexagones d'elle, ou si elle la dépasse (à l'ouest d'une réserve italienne ou à l'est d'une réserve alliée).
Une fois libérée, le marqueur de réserve est retiré et l'unité n'est plus soumise à cette restriction de mouvement.



(28.12.2) Réserves du tour 7 de Compass : Ces unités sont libérées lors de l'action 1 du tour 7 ou lorsque l'opération Compass est déclarée (28.8), selon la première éventualité.
Elles sont également libérés conformément à 28.12.1.

(28.12.3) Transfert vers les réserves : Les renforts transférés vers la réserve sont placés (et non déplacés) à l'emplacement indiqué sur la carte où ils se trouvent en réserve jusqu'à leur libération.

28.13 Immunité des convois de troupes de l'axe



Les unités de combat de l'axe naviguant d'Italie vers l'Afrique du Nord (Tripoli ou Benghazi) sont immunisées contre les pertes sur l'AST pendant les tours 1 à 12.
Placez le marqueur "Immunité des convois de troupe" sur la case de Malte pour rappeler cette règle.
L'immunité ne s'applique pas aux points de ravitaillement ni aux remplacements.
Cette immunité se termine au début du tour 13.

28.14 Marqueurs d'atout et de ressources non utilisés

Les éléments suivants ne sont pas disponibles à l'achat au début des scénarios (Operazione E ou Opération Compass) :



- Malte renforcée.
- Transport aérien de l'axe.
- Comando Supremo.
- U-Boote en Méditerranée.
- LRDG.
- Appui aérien et mitraillage allemand.

Ceux-ci deviennent disponibles à l'achat comme suit :

- **TOUR 11 (FEB I 1941) :** Malte renforcée.
- **TOUR 14 (MAR II 1941) :** Tous les articles restants figurant sur la liste des ressources de NA41.

29 RÈGLES OPTIONNELLES SUPPLÉMENTAIRES

29.1 Ravitaillement par les oasis

La règle de ravitaillement par les oasis est en vigueur (27.2) avec le changement que chaque hexagone d'oasis peut ravitailler 2 points d'empilement.

29.2 Capacité de transport des camions

Une unité de camions peut transporter deux unités non mécanisées si l'une d'elles est une unité de la taille d'un bataillon (II).

29.3 Raid des commandos britannique



(29.3.1) Le bataillon de commandos MEC britannique devient disponible au tour 7.
S'il se trouve dans la case du delta du Nil, il peut tenter un raid amphibie durant n'importe quelle phase de mouvement alliée.
La tentative coûte 1 RP qu'elle réussisse ou non.
Retirez cette unité au tour 9 si elle est encore en jeu.

(29.3.2) Procédure : Il doit débarquer dans un hexagone côtier en ÉGYPTE qui n'est ni occupé par l'ennemi, ni dans un camp, ni dans une EZOC.
Pour déterminer si le MEC débarque, effectuez un jet de dé sur la table ci-dessous.
Si vous obtenez un résultat de 4 à 6, le MEC débarque et peut ensuite être déplacé d'un hexagone vers l'intérieur des terres.
S'il n'a pas été désorganisé, il peut engager le combat pendant la phase de combat selon les règles standard.
Il doit être ravitaillé comme toute autre unité de combat alliée.

Jet de dé	Résultat
1-2	Échec de la mission — retirez le MEC du jeu
3	Annulation de la mission — retour à la case du delta du Nil
4-5	Le MEC débarque mais est désorganisé
6	Le MEC débarque en bon ordre

© 2026 GMT Games, LLC

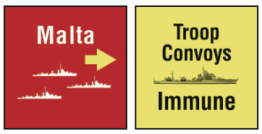
SCÉNARIOS

S1 OPERAZIONE E

S1.1 Mise en place et données du scénario

• **Mise en place :** Utilisez les fiches de mise en place et de renforts de l'OPERAZIONE E. L'empilement excessif des unités de l'axe est autorisé lors de la mise en place, mais doit être corrigé avant la fin de la première phase de mouvement de l'axe.

• Mettez en place la réserve de remplacement et le tableau des cadres suivant les fiches de mise en place et de renforts de NA41.



• **Piste de Malte :** Le marqueur du statut de Malte commence dans la case –3 sur sa face royal navy et placez le marqueur immunité des convois de troupe de l'axe (28.13) dans la case de Malte.

• **Supériorité aérienne :** L'axe a la supériorité aérienne.

• **Crète :** Aucun des deux camps ne contrôle la Crète, le marqueur doit être placé au tour 6 (NA40).

• **Ports endommagés :** Aucun.

• **Points de victoire :** Commence dans la case 0 (S1.3).

• **Points de ressources accumulés :** Axe = 1 - Alliés = 0.

• **Table d'événements :** Utilisez les table d'événements de NA40.

• Toutes les règles spéciales de 1940 sont en vigueur (28.1 - 28.14).

• **Dates de début et de fin :** Ce scénario commence au début de la phase de mouvement de l'axe de la 3e action du tour 1 (il n'y a pas de 3e action alliée au tour 1) et se termine à la fin du tour 12 (NA40).

S1.2 Via Della Vittoria ("Routes de la victoire")



Les six hexagones de voie rapide avec un marqueur de piste au début de ce scénario représentent la construction de la voie rapide côtière et d'un pipeline d'eau vers Sidi Barrani. Graziani était réticent à aller plus loin en Égypte avant que cette route soit réparée.

Traitez ces hexagones comme des hexagones de piste pour le mouvement et la ligne de ravitaillement italienne (28.4) jusqu'à ce que le marqueur de piste soit supprimé.

À partir du tour 2, à chaque phase de préparation, le joueur de l'axe doit supprimer un marqueur de piste (de son choix).

De plus, un marqueur de piste peut être supprimé en raison d'un événement de l'axe.

NOTE DE JEU : *Lorsqu'elles se déplacent sur la voie rapide, les unités mécanisées dépensent 1/2 MP pour entrer dans un hexagone avec un marqueur de piste et 1/4 MP pour entrer dans un hexagone sans un marqueur de piste*

S1.3 Points de victoire (VP) et conditions de victoire

(S1.3.1) Attribution des VP : Dans la dernière ligne de la piste de tour il y a une référence qui indique le nombre d'aérodromes que le joueur de l'axe doit contrôler à chaque tour.

Seuls les cinq aérodromes présents sur la carte sont comptabilisés :

Benina, Martuba, Gambut, Sidi Barrani et Fuka.

Lors de la phase de points de victoire de chaque tour, si le joueur de l'axe contrôle plus que le nombre indiqué, il gagne 1 VP par aérodrome en plus, si il en contrôle moins, il perd 1 VP par aérodrome manquant. L'aérodrome **ne doit pas** être en ravitaillement complet ou portuaire pour être comptabilisé.

➤ Les aérodromes ne doivent plus être ravitaillés pour être comptés.
Cela s'applique également aux scénarios de NA 41.

(S1.3.2) Hexagones d'objectif temporaire : Lors de certains tours dans NA40, la ligne de référence des VP indique également un hexagone de ville, il s'agit d'objectifs bonus.

Si le nom de la ville est imprimé en noir, le joueur de l'axe gagne un VP supplémentaire si il occupe l'hexagone ou si il est le dernier à l'avoir traversé (quel que soit son niveau de ravitaillement).

Si le nom de la ville est rouge, le joueur allié gagne un VP supplémentaire si il occupe l'hexagone ou si il est le dernier à l'avoir traversé (quel que soit son niveau de ravitaillement).

Ces VP bonus sont gagnés pendant la phase de points de victoire et ne s'appliquent qu'à ce tour.

Le joueur adverse ne gagne pas de VP si il contrôle l'objectif bonus de son adversaire.

(S1.3.3) Conditions de victoire : Si aucun joueur n'a obtenu de victoire automatique (26.1) à la fin du dernier tour, le joueur de l'axe remporte la partie si le score de VP est positif et le joueur allié remporte la partie si le score de VP est négatif.

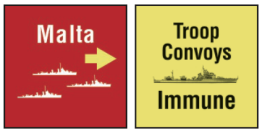
Si le score de VP est de 0, le camp qui a le plus de force en défense sur ses unités de char sur la carte l'emporte.

S2 OPERATION COMPASS

S1.1 Mise en place et données du scénario

• **Mise en place :** Utilisez les fiches de mise en place et de renforts de l'OPERATION COMPASS. Tous les atouts répertoriés comme "disponibles" sont placés sur votre disque des atouts disponibles car ils ont déjà été achetés. Mettez en place la réserve de remplacement et le tableau des cadres alliés suivant les fiches de mise en place et de renforts de NA41.

© 2026 GMT Games, LLC



• **Piste de Malte :** Le marqueur du statut de Malte commence dans la case +1 sur sa face royal navy et placez le marqueur immunité des convois de troupe de l'axe (28.13) dans la case de Malte.
• **Supériorité aérienne :** Lors de la première action du scénario, les alliés ont la supériorité aérienne grâce aux règles d'attaque surprise de l'opération Compass (28,8). Après cela, aucun des deux camps n'a la supériorité aérienne jusqu'au tour 11 (NA40).
• **Crète :** Les alliés contrôle l'aérodrome de la Crète.
• **Ports endommagés :** Aucun.
• **Points de victoire :** Commence dans la case 0 (S1.3).
• **Points de ressources accumulés :** Axe = 0 - Alliés = 2.
• **Table d'événements :** Utilisez les table d'événements de NA40.
• **Dates de début et de fin :** Ce scénario commence au début de la phase de mouvement allié de la 2e action du tour 7 (NA40) et se termine à la fin du tour 12 (NA40).

S2.2 Règles spéciales

(S2.2.1) Toutes les règles spéciales de 1940 sont en vigueur (28.1 - 28.14).
(S2.2.2) Attaque surprise : Commencez le jeu avec l'attaque surprise (28.8), elle a déjà été payée, donc toutes les attaques alliées reçoivent un décalage à droite et les Italiens seront limités au mouvement tactique ou au transport naval lors de leur première action (sauf en retraite complète).

S2.3 Conditions de victoire

Comme dans le scénario S1, Operazione E (S1.3).

S3 LE JEU DE CAMPAGNE 1940 - 1941

Important! *Les règles ci-dessous ne sont pas nécessaires pour jouer les scénarios courts (S1 et S2). Elles ne sont utilisées que si les joueurs souhaitent combiner North Africa '40 avec North Africa '41.*

S3.1 Mise en place et données du scénario

• **Mise en place :** Vous pouvez commencer un jeu de campagne avec le scénario Operazione E ou Opération Compass.
Un jeu de campagne se termine à la fin du tour DEC II 1941.
Cela implique 32 tours au total pour un jeu de campagne à partir de l'Operazione E ou 26 tours si vous commencez à partir de l'Opération Compass.
• **Transition :** Pour passer de NA40 à NA41, utilisez les tours 13 et 14 sur la piste de tour de NA40.
◊ Toutes les données du scénario (par exemple, la piste du statut de Malte, la supériorité aérienne, les dommages portuaires, les points de ressource accumulés et les VP) sont conservées telles quelles.
◊ Au début du tour 14 (NA40), mettez en œuvre la remise en état après Compass (S3.2).
◊ Ensuite, pour le tour suivant, utilisez le tour 2 sur la piste de tour de NA41 et commencez à mettre en œuvre les modifications/ajouts conformément à S3.4.

S3.2 La remise en état après Compass

Au début du tour 14 (MAR II 1941), exécutez la procédure suivante pour passer de NA40 à NA41 :
• À moins d'être actuellement dans la case allié éliminé, la case de reddition ou la case des unités retirées, ramassez ces six pions et placez-les dans la case du delta du Nil :
1RTR, 2RTR, 6RTR (cruiser), 11Hus/7, 1KRRC/7 et 2RB/7.



Transférez ces six unités dans la case du delta du Nil.

• À moins que le 7 RTR ne se trouve actuellement dans la case allié éliminé ou la case de reddition, récupérez le pion de cette unité et placez-le dans la case allié éliminé.





• Si l'un des bataillons de chars avec mitrailleuses, 3Hus, 7Hus ou 8Hus se trouve dans la case allié éliminé, choisissez l'une de ces unités et placez-la dans la case du delta du Nil sur sa face réduite.
• Toutes les unités de la remise en état après Compass dans le delta du Nil sont placées en réserve et libérées au tour 2 de NA41.
Les 16/70 et 22 Gds brigades actuellement en réserve dans le delta du Nil sont également libérées au tour 2 de NA41.
• Renvoyez à la réserve de remplacement allié tous les remplacements de char lourd britanniques et d'infanterie australienne ou néo-zélandaise présents sur la carte.
• Supprimez toutes les unités italiennes actuellement dans la case éliminé de l'Axe ou dans la case de reddition, elles ne sont plus utilisées.
• Tous les régiment d'infanterie italien 3-6-3/1-3-3 et le régiment d'infanterie motorisé italien 10 Bers deviennent désormais des unités non remplaçables et non reconstructibles.
• Supprimez tous les camps. Le joueur de l'axe peut désormais construire des fortifications.
• Voir également 28.14 pour la disponibilité des marqueurs d'atout et des ressources.

© 2026 GMT Games, LLC

S3.3 Restrictions aux mouvements allemands
Avant l'action 3 du tour 14 (MAR II 41), les unités de combat allemandes ne peuvent pas entrer dans une EZOC durant leur mouvement et ne peuvent pas être expédiées via un convoi côtier.
NOTE DE CONCEPTION : *Les premiers éléments arrivés du DAK allemand devaient reconnaître les positions avancées britanniques et rassembler leurs forces jusqu'à l'arrivée de la 15e Panzerdivision en mai. Rommel a désobéi aux ordres et a attaqué prématurément, craignant que les Britanniques ne construisent des fortifications imprenables à Mersa Brega.*

S3.4 La piste de tour de 1941
Les modifications/ajouts suivants à la piste de tour de North Africa '41 s'appliquent :

- **NA41 Tour 1 :** Passez - utilisez à la place le tour 14 de NA40.
- **NA41 Tour 2 :**
  - ◊ Mettez en place les tableaux des cadres et des réserves de remplacement conformément à NA41.
  - ◊ Les marqueurs d'atout de NA41 (28.14) sont désormais tous disponibles à l'achat.
  - ◊ Commencez à utiliser les tables d'événements de NA41.
  - ◊ LIBÉREZ toutes les unités alliées se trouvant actuellement dans la case du delta du Nil.
  - ◊ RAMENEZ une unité de camions alliée.
- **NA41 Tour 3 :**
  - ◊ Ne tenez pas compte du renfort du bataillon d'infanterie motorisée 2 RB/7 (car il est déjà en jeu).
- **NA41 Tour 4 :** SUPPRIMEZ le bataillon d'infanterie motorisée français BIM.
- **NA41 Tour 5 :** Ajoutez deux unités de remplacement de chars lourds alliés sur la piste de tour.
- **NA41 Tour 6 :**
  - ◊ Ne tenez pas compte du renfort du bataillon de chars 7RTR (car il est déjà en jeu).
  - ◊ SUPPRIMEZ les bataillons d'infanterie aéroportée italiens 1L et NLib.
- **NA41 Tour 8 :** SUPPRIMEZ le groupe d'artillerie italien 21C.
- **NA41 Tour 19 :**
  - ◊ SUPPRIMEZ la flottille de destroyers australiens.

S3.6 Conditions de victoire
Selon S2.3 dans NA41. Notez que les deux camps commencent la campagne avec 0 VP.

INDEX

7 RTR (1940) **28.7.1**
Accompagner l'avance **27.3**
Aérodrome **16.5.4 16.3.5**
Améliorations **20.4**
Appui aérien **9.7 11.3 18.7.4 23.2.3**
Appui d'artillerie **9.4 17.1.3**
Arrêter une retraite **12.4**
ASU **9.4 11.2.3 17.1**
Atouts naval Br. (1940) **28.9**
Attaque de convoi **22.0**
Attaque ravitaillée **8.5 9.4**
Attrition due à l'isolement **16.5 28.5**
Avance après combat **8.9.2 14.0 27.3**
Avance limitée **14.2.2**
Bases **6.1.3**
Bon ordre **13.1.1**
Bonus routier **5.2.2**
Cadres **10.4 19.6**
Camions **5.8 29.2**
Camion capturé **27.1 12.5.1**
Camps (1940) **28.2**
Cases hors carte **6.0**
Comando supremo **8.4.1**
Combat **8.0**
Combat de percée **15.0**
Commandement et contrôle **8.4 28.3.1**
Commonwealth **2.3.4**
Contrôle des hexagones **16.3.5**
Conversions **20.4**
Convoi côtier **21.1.2**
Convois d'Italie **21.1.3, 22.3 28.13**
Convoi pour Benghazi **22.3.5**
Côtés d'hexagones d'escarpement **2.3.3 5.7 7.3 9.1 9.2.2 9.6 14.5 16.3.2**
Décalages de char **9.2 28.3.2**
Décalage de combinaison d'armes d'élite **9.3**
Défense déterminée **11.0 28.5**
Désengagement **27.5**
Désorganisation **13.0 13.2**
Diviser et doubler **9.1**
Djébel **2.2.2 9.2.2 9.6 14.5 16.3.2**
DS automatique **8.4.1 8.9**
Empilement **4.0 14.1 15.2 15.3 27.3.2**
Empilement des divisions **4.5**
Empilement excessif **10.2.2 12.1.4 19.4.2**
Extension d'une LOS **16.3.4 28.4.2**
Fondations existantes **9.5.5 12.1.5**
Fortification **9.5**
Garnisons des ports **27.4**
Groupe Babini **4.6.2**
Groupe d'artillerie **17.1 18.3**
Hexagones de désert sans pistes **5.5 12.2.1 14.5**
Immunité des convois de troupes **28.13**
Italien (1940)
- QG de la 10e armée **28.7.6**
- Démoralisation **28.5.1**
- Effondrement **28.5.2**
- LOS **28.4**
- MSU **28.4.2**
- Unités de chars **28.3, 28.7.2**

© 2026 GMT Games, LLC

INDEX

Liaisons d'hexagone **7.5**
Ligne de ravitaillement (LOS) **16.3**
Limite de 30 points en attaque **8.8.1**
Long Range Desert Group **18.8 23.2.3**
Lune décroissante **22.2.3**
Malte **22.3**
Marqueur sens unique (1940) **28.1**
Marqueurs de formation **4.6**
Marqueurs de mitraillage **18.7.5 23.2.3**
Marqueurs de remplacement **19.5**
Marqueurs de retardement **24.0**
Matildas **19.2.3 19.2.5 28.5.1 28.7.1**
Mécanisées **2.3.3**
Minimums & Maximums **8.8**
Modificateurs de combat **9.0 9.7**
Modificateurs de terrain **9.6 14.5**
Mouvement terrestre **5.0**
- Capacité **2.3.2**
- Étendu **5.3**
- Routier **5.2**
- Tactique **5.4**

MSU **16.3.4 17.2.4 28.4.2**
O'Connor (1940) **28.6**
Operation Compass (1940) **28.8**
Pas **2.3.5**
Pénalités hors ravitaillement **16.4**
Périmètre de Tobrouk **2.3.3 9.1 9.2.2 9.6**
Pertes de pas **10.2 10.3 18.2**
Phase d'attrition du ravitaillement **25.0**
Phase de récupération **13.4**
Points d'expédition **21.2**
Points de ravitaillement **6.1.3 16.2 17.2**
Point de ravitaillement gratuit **17.4**
Points de ressources **23.0 21.4.3**
Points de victoire (VP) **S1.3**
Port de Sollum (1940) **28.11**
Portée **9.4 17.3 18.7.3**
Ports dommage et réparation **21.4**
Ports et capacité portuaire **21.3**
Prolongement de la voie ferrée **5.9.2**
QG de corps **16.5.4 17.1**
QG du DAK **18.4**
Qualité de la troupe **2.3.2**
Quitter la carte **5.6**
Raid aérien **21.4.3**
Raid des commandos Br. (1940) **29.3**
Rapports écrasants **8.5.3**
Ravitaillement **16.0 27.2**
Ravitaillement par les oasis **27.2**
Ravitaillement portuaire **16.2 19.4.1**
Reddition **12.5 27.1**
Renforts **20.1**
Reserves (1940) **28.12**
Résultats des combats **10.0**
Retraite automatique **13.3.2**
Retraite complète **13.3 27.3**
Retraite complète volontaire **13.3.4**
Retraites **12.0 17.1.2**
Retraits **20.3**
Rommel **18.5**
San Giorgio (1940) **28.7.5**
Séquence de jeu **3.0**
Sources de ravitaillement **16.2 27.2**
Suivre la retraite **27.3**
Supériorité aérienne **18.6**
Suppression **20.2**
Soutien pour la défense déterminée **11.3**
Table d'événements **23.1**
Table de ralliement **13.5**
Taille de l'unité **2.3.2**
Transfert spécial de camion **5.8.4 28.1.2**
Transport aérien **18.7.6**
Transport ferroviaire **5.9**
Transport naval **21.0 28.1.2**
Unités à 3 pas **2.3.5 10.3 10.4**
Unités aériennes **18.7 23.2.3**
Unités à empilement gratuit **4.3**
Unités avec silhouette **2.3.3 4.3**
Unités de combats **2.3.1**
Unités de DCA 88mm **9.2.4 18.2**
Unités de garnison (1940) **28.7.4**
Unités de reconnaissance **18.1**
Unités de remplacement **19.2**
Unités de tête **11.2.3**
Unités de véhicules **2.3.3**
Unités entre parenthèses **8.6**
Unités non combattantes **2.3.1 5.2.2 5.3 5.8 7.1 8.7 10.2.2 12.5 13.2.3 14.6 17.2 17.4 19.2 27.1 27.3**
Victoire automatique **26.1**
ZOC limitées **7.3**
Zones de contrôle **7.0**

CREDITS

1940 EXPANSION DESIGN: Arthur Dieterly and Mark Simonitch

ORIGINAL GAME DESIGN: Mark Simonitch

DEVELOPERS: Arthur Dieterly and Mark Simonitch

ORDER OF BATTLE: Arthur Dieterly and Fred Thomas

ARMOR SPECIALIST: Robert Fabbro

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

PLAYTESTING: Krzysztof Chadaj, Christian Diedler, Arthur Dieterly, Michal Pinka, and Henrik Reschreiter.

PROOFREADING: Fred Thomas and David Wilkinson.

PRODUCTION COORDINATION: Kai Jensen

PRODUCERS: Tony Curtis, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Traduction V1 Christophe GELIS Juin 2026

© 2026 GMT Games, LLC