

# PLAYBOOK



## INVASION **SICILY**

JULY-AUGUST, 1943

By Rodger B. MacGowan ©1998

### 1.0 Introduction

Ce Livret de Jeu contient tous les scénarios de Invasion : Sicily, plus des notes du concepteur, une bibliographie, des notes de jeu ainsi que des exemples.

### 2.0 Matériel

- Une carte 55x80 cm
- Une planche de 240 pions
- Un Livret de Règles et un Livret de Jeu
- Des fiches de mise en place pour les Alliés et l'axe
- Une fiche avec la Table de Résultats des Combats/Comment Lire les Unités
- Un dé à dix faces

#### 2.1 La Carte

**2.1.1** Une grille hexagonale a été sur imprimée sur la carte afin de normaliser le mouvement et le positionnement des unités. Les hexagones seront ensuite appelés hexs. Chaque hex contient un numéro d'identification à quatre chiffres. Chaque hex représente environ 8,8 km d'un bord à l'autre. Pour aplatir la carte, pliez-là à l'envers des pliures. Vous pouvez aussi utiliser des petits morceaux de bande adhésive repositionnable pour la maintenir en place. Ce type de bande pourra ensuite être retiré sans endommager la carte. Vous pouvez aussi recouvrir la carte d'une plaque de plexiglas, ou bien la plastifier afin de mieux la protéger.

#### 2.1.2 Géographie.

La carte est composée de deux zones de jeu générales : la Sicile et une partie de l'Italie Continentale appelée la Calabre. Messine (hex 4225) est en Sicile, tandis que Reggio (hex 4226) est en Calabre. Toutes les villes et noms de lieux sont donnés en italien. Dans les règles suivantes, vous trouverez parfois des références à la Sicile ou à la Calabre.

### 2.2 Aides de Jeu

*Invasion : Sicily* contient des Fiches de Mise en Place et divers tableaux et tables. Posez-les à côté de la carte pour les consulter facilement en cours de jeu.

**Note :** *Plusieurs tables et tableaux ont également été imprimés sur la carte.*

### 2.3 Les Pions

Il y a deux types de pions dans Invasion : Sicily. Les marqueurs [2.3.3a] et les unités [2.3.3b].

#### 2.3.1 Comment Lire les Unités.

Les nombres et les symboles sur les pions représentent la force, la capacité de mouvement, et le type de l'unité représenté par chaque pion. Reportez-vous à l'aide de jeu Comment Lire les Unités (How To Read Units) pour savoir comment identifier les valeurs, les tailles et les symboles de types des unités.

**2.3.2** Les désignations des unités sont les identifications historiques des unités réelles. Pour une explication des abréviations utilisées sur les pions, voir 20.0.

#### 2.3.3 Catégories des Pions.

**a.** Les marqueurs sont à placer sur la carte pour indiquer le statut d'une unité ou la condition d'un hex, ou à placer sur un compteur pour indiquer un certain niveau ou une condition. Les marqueurs placés sur la carte ne sont pas des unités de combat, mais ils peuvent influencer la résolution du combat.

**Exemple :** *Les marqueurs de Fortifications modifient le résultat du dé utilisé pour la résolution du combat.*

**b.** Les unités de combat terrestres (appelées aussi unités terrestres) sont les pions avec une force d'attaque et de défense. Les unités Inconnues en font aussi partie. La plupart des unités de combat terrestre ont une capacité de mouvement de zéro ou plus, mais les unités de Ports/Plages n'en ont pas.

### 2.4 Explication des Valeurs

Reportez-vous à l'aide de jeu Comment Lire les Unités.

### 2.5 Le Dé

**2.5.1** Ce jeu utilise un dé à dix faces. Le nombre « 0 » est lu comme un dix (10) et non comme un zéro (0) comme dans certains autres jeux.

**2.5.2** Pour résoudre la plupart des fonctions du jeu, vous devrez lancer un dé pour obtenir un résultat. Souvent, ce résultat sera modifié en plus (+) ou en moins (-) en fonction des règles. On

appelle cela des Modificateurs de jet de dé (DRM).

## 3.0 Préparation du Jeu

### 3.1 Mise en Place

*Invasion : Sicily* contient quatre scénarios. Le premier scénario a été conçu comme une introduction au jeu, de façon à ce que les joueurs puissent se concentrer sur l'apprentissage des règles. Nous vous suggérons de commencer par là. Dans tous les scénarios, le joueur de l'axe se place en premier, suivi du joueur Allié.

**3.1.1** Placez vos unités sur la Fiche de Mise en Place dans les cases correspondantes au scénario joué.

**Exemple 1 :** *Le joueur Allié souhaite jouer le scénario 2. Il devra placer ses unités dans la partie inférieure de la Fiche de Mise en Place Allié.*

**Note :** *Dans chaque scénario, le joueur de l'axe devra placer ses unités de CD Inconnues et/ou Ersatz dans une tasse pour les tirer au sort avant de les poser sur la carte [Livret de Règles 14.1.2].*

**3.1.2** Les unités commencent chaque scénario au niveau de force indiqué sur la Fiche de Mise en Place.

**3.1.3** Posez sur la carte les unités ayant une coordonnée d'hex de placement initial imprimé sous elles. Dans la plupart des cas, toutes les unités ne commencent pas sur la carte. Beaucoup d'unités (surtout pour le joueur Allié) commencent le scénario dans des Cases amies, ou bien elles entreront en jeu ultérieurement.

**3.1.4** Lorsque la mise en place des unités est terminée, vérifiez les instructions du scénario pour connaître les règles spéciales et les conditions qui s'appliquent. Commencez à jouer en utilisant la Séquence de Jeu qui se trouve sur la carte.

## 4.0 Points de Victoire

On gagne des PV en contrôlant certaines localisations sur la carte, en causant des pertes à l'ennemi, en fonction des options choisies par les joueurs, et en fonction de certains événements spéciaux.

### 3 Invasion : Sicily : Livret de Jeu

#### 4.1 Total de PV

Seul le joueur Allié gagne des PV. Ceux « gagnés » par le joueur de l'Axe sont soustraits du total Allié.

**Note :** *Il est possible que le joueur Allié ait un total de PV « négatif ».*

#### 4.2 PV Géographiques

Les PV d'une localisation sont gagnés au moment où cette localisation est capturée par le joueur Allié. Ajoutez les PV de cette localisation au total de PV Allié. Si elle est ensuite recapturée par le joueur de l'Axe, soustrayez les PV au total. Le nombre de fois où une localisation peut changer de mains au cours d'une partie n'a pas d'importance ; ajoutez ou soustrayez les PV à chaque fois que cela est nécessaire. Les valeurs en PV des localisations sont imprimées sur la carte. Certains scénarios excluront certaines localisations pour les PV [voir la section PV de chaque scénario].

#### 4.3 Capture des Aéroports

Si les Alliés contrôlent huit aéroports sur la carte, ils reçoivent +6 PV. L'obligation de contrôle des huit aéroports par les Alliés est remplie s'ils contrôlent huit aéroports quelconques en Sicile ou en Calabre.

#### 4.4 Elimination des Pas

Les PV pour l'élimination des unités de combat terrestres sont gagnés (ou perdus) lorsque les pertes sont infligées pendant la partie, de cette façon :

##### 4.4.1 Unités Alliées non Aéroportées/Commandos.

-1 PV par groupe de trois pas perdus par des unités avec une VE à pleine puissance de six ou plus (une unité avec une valeur réduite sur sa face réduite sera également comptée). Avancez le marqueur de Pertes Alliées d'une case à chaque pas perdu jusqu'à ce que trois pas aient été perdus. Puis remettez le marqueur dans la case zéro et soustrayez un PV du total Allié.

##### 4.4.2 Unités Alliées Aéroportées/Commandos.

- 1 PV par pas aéroporté/commando perdu lorsqu'ils sont seuls dans un hex ou empilés avec d'autres unités aéroportées/commandos.
- 2 PV par pas aéroporté/commando perdu lorsque l'unité aéroportée/

commando est empilée avec des unités non aéroportées/commandos.

**Note de Jeu :** *Utilisez les unités aéroportées/commandos comme unités de tête peut être dangereux.*

- Les pas aéroportés/commandos sont directement déduits du total de PV Allié. Ces pertes ne font pas avancer le marqueur des pertes des unités Alliées avec une VE de 6 ou plus.

**Note de Conception :** *Les forces Alliées, prises en globalité, n'étaient tout simplement pas aussi efficaces que les Allemands. Sans pénalités, le joueur Allié astucieux pourrait rectifier ce déséquilibre en utilisant ses unités d'élite pour diriger les attaques multi-hexs contre des positions allemandes particulièrement bien défendues. Historiquement, les commandants Alliés hésitaient à engager leurs unités d'élite dans des combats « ordinaires ». Les joueurs Alliés ont la possibilité d'utiliser leurs formations d'élite comme unités de tête dans des Combats Déclarés, mais ils sont prévenus que les conséquences en PV négatifs peuvent être sévères.*

##### 4.4.3 Unités de Ports/Plages Alliées.

- 1 PV par unité de Ports/Plages Allié placée dans la Case d'Evacuation d'Urgence Allié après avoir réussi à faire une Evacuation d'Urgence.
- 3 PV par unité de Ports/Plages Allié éliminée en combat ou qui a raté son Test de VE pendant une Evacuation d'Urgence.

4.4.4 On ne gagne pas de PV pour les pas Italiens éliminés.

##### 4.4.5 Unités Allemandes.

- +1 PV par groupe de trois pas perdus par des unités avec une VE à pleine puissance de cinq ou plus (ceci inclut les unités Ersatz retournées sur leur face Connue si elles ont été éliminées pour satisfaire des pertes en combat). Les unités réduites avec une valeur de VE inférieure sont également comptées. Utilisez le marqueur de Pertes Allemandes et suivez la même procédure que pour les pertes Alliées, sauf qu'il faut augmenter le total de PV de un par groupe de trois pas Allemands éliminés.

**Exception :** *Chaque pas perdu par une unité Allemande sous un marqueur OoS, en Transport Naval,*

*ou en Assaut Aérien est compté séparément [voir b. ci-dessous].*

- +1 PV par pas perdu par une unité Allemande sous un marqueur OoS, en Transport Naval, ou en Assaut Aérien. Ces pas ne comptent pas dans les pertes par groupe de trois du paragraphe a. ci-dessus.

**Note de Conception :** *Les Allemands étaient passés maîtres dans l'art de reconstruire des unités qui avaient subi des pertes « normales » en combat, mais pouvaient difficilement se permettre de reconstruire des unités complètement éliminées ou qui s'étaient rendues.*

#### 4.5 Actions de Jeu

4.5.1 +/-1 PV potentiel sur la Table de la Chute de Mussolini.

4.5.2 -1 PV si le Groupe B US est choisi pour la Case d'Invasion Amphibie.

4.5.3 -2 PV si une brigade de la Division BR 46 de la Case de l'Afrique est engagée sur la carte.

4.5.4 -3 PV si un régiment de la Division US 1 ou 36 de la Case de l'Afrique est engagé sur la carte.

4.5.5 # Engagement d'un ou plusieurs groupes Brimstone (scénario 4 uniquement).

4.5.6 +# Engagement d'unités du Groupe de Réaction de Calabre de l'Axe (scénarios 3 & 4).

4.5.7 -1 PV à chaque tour où le joueur Allié fait une Opération Navale dans la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe [Livret de Règles 12.6.3].

4.5.8 +/-1 PV par PR dépensé au-delà de la valeur allouée dans les instructions du scénario [Livret de Règles 12.6b et 15.1.2c].

#### 5.0 Scénarios

##### 5.1 Scénario 1. Scénario d'Introduction : La Tête de Pont de Gela

###### 5.1.1 zone de Jeu.

Utilisez la partie de la Sicile au sud de la rangée 2300, à l'est des hexs terminant par xx20 et à l'ouest de ceux terminant par xx30.

### 5.1.2 Durée du Jeu.

Il y a deux tours de jeu. Commencez au TJ 1 et terminez au TJ2. Le temps est automatiquement Sec au premier tour (pas de Tempêtes).

### 5.1.3 Placement.

- Les deux joueurs utilisent la section du scénario 1 de leurs fiches de mise en place respectives.
- Les deux joueurs trient leurs unités pour le scénario 1, placez-les sur la Fiche de Mise en Place (ou dans une tasse pour les unités de DC Inconnues Italiennes), et procédez au placement initial [Livret de Jeu 3.1].

### 5.1.4 Séquence de Jeu.

- Le Segment Stratégique de la Séquence de Jeu n'est pas utilisé pendant le TJ 1. Pendant le TJ 2, n'utilisez que la détermination de la météo et du ravitaillement.
- Ignorez la Planification des Invasions [Livret de Règles 13.1] pour ce scénario.

### 5.1.5 Limitations Spéciales.

- Le joueur Allié a une capacité d'exploitation (Follow Up, voir livret de règle § 13.4) de quatre unités au TJ 1.
- Le joueur Allié a 2 points de soutien aérien et 2 points de soutien navals disponibles à chaque tour, plus la capacité de faire un assaut aérien avec une unité par tour (avant les effets de la Tempête).
- Le joueur de l'Axe a 2 points de soutien aérien disponibles à chaque tour (avant les effets de la Tempête).
- Aucun remplacement n'est disponible pour aucun des camps.

### 5.1.5 Conditions de Victoire.

- Le joueur Allié gagne s'il a +3 PV à la fin du scénario. Les PV pour ce scénario sont :  
 Gela (1823) +1 PV  
 Caltagirone (2224) +1 PV  
 Aéroports : 2023, 2025 et 1927 +1 PV par hex  
 Chaque unité de Ports/Plages placée dans la Case d'Evacuation Allié -& PV  
 Chaque unité de Ports/Plages éliminée à cause du combat ou pendant une Evacuation d'Urgence -3 PV

- Si le joueur Allié n'a que +2 PV ou moins, c'est le joueur de l'Axe qui gagne.

## 5.2 Scénario 2 : Opération Husky (Historique)

### 5.2.1 Zone de Jeu.

Il y a quatorze tours de jeu. Commencez au TJ 1 et terminez au TJ 14. Le temps est automatiquement Sec au premier tour de jeu (pas de Tempêtes).

### 5.2.3 Mise en Place.

- Les deux joueurs utilisent la section du scénario 2 de leur Fiche de Mise en Place.
- Les deux joueurs trient leurs unités pour le scénario 2. Placez-les sur la Fiche de Mise en Place (ou dans une tasse pour les unités de CD Inconnues Italiennes et les unités d'Ersatz Allemandes). [Livret de Jeu 3.1].

**Note :** Sur la Fiche de Mise en Place Allié, vous avez le choix d'utiliser le Groupe B (1<sup>ère</sup> Div US ; 3 unités) à la place du Groupe A (36<sup>e</sup> Div US ; 3 unités). Ce scénario vous oblige à utiliser le Groupe B.

- Le joueur Allié retire les unités de sa Fiche de Mise en Place qui commencent le scénario sur la carte (et tire au sort le bon nombre d'unités dans la tasse).
- Placez le marqueur de Remplacements Alliés sur six, et le marqueur de Remplacements de l'Axe sur deux. Les points de l'Axe sont en plus des unités de renforts Ersatz, et leur utilisation est laissée au libre choix du joueur de l'Axe.

### e. Mise en Place Historique Optionnelle

Si les deux joueurs sont d'accord, le joueur de l'Axe placera ses unités de défense côtière face visible dans leurs hexs de placement historiques :

Unité	Hex
B/202 Div	1307
A/206	2332
A/202 Div	1410
230 Div	2407
A/207 Div	1515
136 Rgt	2511
Trapani Bde	1602
Siracusa	2632
B/207 Div	1620
19 Bde	3016
18 Bde	1823
Catania	3027
208 Div	1903
213 Div	3227

B/206 Div	1931
Messina	4225

Le joueur Allié placera les unités aéroportées/commandos indiquées dans les hexs suivants :

Unité	Hex
1+4 Ranger	1722 (pour débarquer en 1822)
Unité	Hex
3 Ranger	1519
504/82 Abn	2024
3 Cdo	2631
1 SR	2631
1 AL/1 Abn	2729

Les unités aéroportées Alliées sont disponibles pour des assauts aériens (avec la limitation de 5 hexs de 5.2.4a du Livret de Jeu) à partir du TJ 2.

- Placez le marqueur de tour dans la case GT1 du Compteur des Tours. Commencez à jouer en utilisant la Séquence de Jeu Détaillée qui se trouve sur la carte.

**Note :** La Planification des Invasions n'est pas utilisée dans ce scénario. Ignorez les étapes 1.c et 5.c du Segment Stratégique à chaque tour de jeu.

### 5.2.4 Limitations Spéciales.

- Les unités de commandos et aéroportées peuvent être utilisées pendant n'importe quel tour pour envahir/débarquer dans tout hex autorisé, tant que cet hex est dans les cinq hexs d'une unité non aéroportée/commando de la même nationalité.
- Restrictions d'utilisation des unités Alliées :  
 1) Les unités aéroportées Britanniques ne peuvent attaquer que lors du tour de leur mission d'assaut aérien, mais elles peuvent se défendre normalement à chaque tour.

**Note de Conception :** Les Britanniques ont retiré leurs troupes aéroportées de la bataille presque immédiatement.

- La 2<sup>e</sup> Division Blindée US (3 unités) plus la 82<sup>e</sup> Division Aéroportée US (3 unités) ne peuvent pas entrer dans les hexs dont les coordonnées se terminent par xx09 ou plus après le TJ 8 ou la chute de Palerme, selon ce qui se produit le plus tard.

**Note de Conception :** La 2<sup>e</sup> Div. Blindée était gardée en réserve (le

## 5 Invasion : Sicily : Livret de Jeu

*terrain semblait inutilisable pour la division). Toutes les troupes d'élite US se sont retirées après la capture de Palerme. Les Rangers étaient maintenus éloignés des combats, mais comme il n'y a pas d'autre façon de simuler le « sprint final » des bataillons US sur la côte nord, les Rangers sont toujours disponibles pour le joueur Allié.*

3) Les unités de Plages US naval/540 et naval/40 doivent se retirer pendant la Phase de Transport Allié du TJ 5.

**Note de Conception :** *Ces unités du génie ont été désignées par le concepteur comme des éléments de soutien pour les unités d'assaut amphibie (dont les barges de débarquement étaient très attendues pour la future invasion de l'Italie).*

### 5.2.5 Conditions de Victoire.

- a. PV Applicables : Voir le tableau sur la carte.
- b. Niveaux de Victoire :
- |       |                         |
|-------|-------------------------|
| 29+   | Décisive Allié          |
| 20-28 | Opérationnelle Allié    |
| 15-19 | Marginale Allié         |
| 12-14 | Marginale de l'Axe      |
| 9-11  | Opérationnelle de l'Axe |
| 8-    | Décisive de l'Axe       |

## 5.3 Scénario 3 : La Campagne de Sicile

### 5.3.1 Zone de Jeu.

Utilisez toute la carte.

### 5.3.2 Durée du Jeu.

Il y a quatorze tours de jeu. Commencez au TJ 1 et terminez au TJ 14. Le temps est automatiquement Sec pendant le premier tour de jeu (pas de Tempêtes).

### 5.3.3 Placement.

- a. Les deux joueurs utilisent les sections des scénarios 3 & 4 de leurs Fiches de Mise en Place respectives.

**Note :** *Les pions de l'Axe pour les scénarios 3&4 sont identiques. Les pions Alliés sont identiques pour les deux scénarios sauf pour deux groupes spécifiques au scénario 4 uniquement.*

- b. Les deux joueurs trient leurs pions pour le scénario 3, posez-les sur les Fiches de Mise en Place (ou dans une tasse pour les unités de CD Inconnues Italiennes et pour les unités d'Ersatz Allemandes) [Livret de Jeu 3.1].

c. Le joueur Allié choisit le Groupe A ou le Groupe B Américain pour l'invasion amphibie. Si le Groupe B (la 1<sup>ère</sup> Division) est choisi, alors il faut retirer 1 PV au total Allié.

d. Le joueur Allemand retire de sa Fiche de Mise en Place ses unités qui commencent la partie sur la carte (et il tire au sort le bon nombre d'unités dans la tasse).

e. Placez le marqueur de Remplacements Alliés sur six, et le marqueur de Remplacements de l'Axe sur deux. Les points de l'Axe sont en plus des unités de renforts Ersatz, et leur utilisation est laissée au libre choix du joueur de l'Axe.

f. Placez le marqueur de tour dans la case GT1 du Compteur des Tours. Commencez à jouer en utilisant la Séquence de Jeu Détaillée qui se trouve sur la carte.

g. Pour sa première action du TJ 1, le joueur Allié choisit son opération d'invasion amphibie, soit Husky I, soit Husky II, et place le marqueur correspondant dans la case 1 du Compteur des Tours. S'il le souhaite, il peut placer le marqueur d'opération Baytow, Buttress ou Goblet sur le Compteur de Tours (mais pas avant le TJ 6).

h. Lorsque le joueur Allié a choisi son opération d'invasion, le joueur de l'Axe peut repositionner jusqu'à trois unités Allemandes et trois unités Italiennes déjà en Sicile dans n'importe quels autres hexs de Sicile. Si des unités de Défense Côtière Italiennes sont repositionnées, elles ne peuvent être placées que dans des hexs inoccupés avec un symbole de défense côtière.

i. Passez maintenant à la Séquence de Jeu Détaillée qui se trouve sur la carte.

### 5.3.4 Situations Spéciales.

a. Le joueur de l'Axe doit retirer la Division Italienne « Cuneense » (1 unité) au TJ 9. Prenez simplement l'unité et retirez-la du jeu. Si une unité Allié se trouve n'importe où en Calabre au TJ 9, annulez ce retrait.

b. Les unités aéroportées/commandos Alliées ne sont pas limitées à la restriction des 5 hexs imposée dans le scénario 2 [Livret de Jeu 5.2.4a].

c. Les restrictions d'utilisation des unités Alliées [Livret de Jeu 5.2.4b & c] ne s'appliquent pas.

d. Au tour où une unité Allié débarque en Calabre, le joueur de l'Axe reçoit le Groupe de Réaction à l'Invasion de Calabre qui se trouve dans la Case de

l'Italie. Il entre en jeu comme indiqué sur la Fiche de Mise en Place de l'Axe.

### 5.3.5 Conditions de Victoire.

a. PV Applicables : Voir le tableau de PV sur la carte.

b. Niveaux de Victoire :

36+	Décisive Allié
32-35	Opérationnelle Allié
30-31	Marginale de l'Axe
25-26	Opérationnelle de l'Axe
24-	Décisive de l'Axe

## 5.4 Scénario 4 : Et Si...

### 5.4.1 Zone de Jeu.

Comme le scénario 3.

### 5.4.2 Durée du Jeu.

Comme le scénario 3.

### 5.4.3 Placement.

a. Le placement initial de l'Axe est identique à celui du scénario 3. Repositionnement avant l'invasion : Si le joueur Allié n'a choisi qu'un seul pion d'invasion, l'opération initiale sera Husky I ou Husky II. Le repositionnement des unités de l'Axe se fera selon 5.3.3h. Si le joueur Allié a choisi deux pions d'invasion, les invasions initiales auront lieu en Calabre. Le joueur de l'Axe peut repositionner deux unités Allemandes et deux unités Italiennes déjà en Calabre dans n'importe quels autres hexs de Calabre. Si des unités de Défense Côtière Italiennes sont repositionnées, elles ne peuvent être placées que dans des hexs inoccupés avec un symbole de défense côtière.

b. Mise en place Allié. Elle est identique au scénario 3, sauf qu'on y ajoute les deux groupes Brimstone.

### 5.4.4 Situations Spéciales.

a. Le joueur Allié est libre de faire n'importe quelles opérations d'Invasions Amphibies au TJ 1, avec une des trois combinaisons suivantes :

- 1) L'opération Husky I uniquement, *ou*
- 2) L'opération Usky II, *ou*
- 3) Deux des trois opérations d'Invasion Amphibies de Calabre (Baytown, Buttress ou Goblet). On ne peut allouer qu'une seule nationalité Allié par opération [Livret de Règles 14.2]. Le choix

## 6 Invasion : Sicily : Livret de Jeu

de la nationalité peut être fait après la mise en place de l'Axe lorsque les unités Alliées sont placées dans les hexs d'invasion.

Les invasions ultérieures peuvent être faites en utilisant les opérations qui n'ont pas été utilisées au TJ 1. Elles doivent être faites une par une, avec l'intervalle de temps nécessaire de 5 tours entre chaque.

### b. Options Stratégiques de l'Axe.

- 1) Les 4 unités aéroportées de l'Axe dans la Case de l'Italie peuvent utiliser le Transfert Aérien au TJ 1. Elles sont aussi éligibles pour les Assauts Aériens à partir du TJ 2.
- 2) Le Groupe de Réaction à l'Invasion de la Calabre est disponible en intégralité à n'importe quel tour. Le joueur Allié reçoit des PV si son entrée a lieu lors d'un tour où il n'y a pas d'unités Alliées en Calabre [5.4.5].

### 5.4.5 Conditions de Victoire.

- a. PV Applicables : Voir le tableau de PV sur la carte.
- b. Niveaux de Victoire :

<b>36+</b>	Décisive Allié
<b>32-35</b>	Opérationnelle Allié
<b>30-31</b>	Marginale de l'Axe
<b>25-26</b>	Opérationnelle de l'Axe
<b>24-</b>	Décisive de l'Axe

## 6.0 Section du Concepteur

### 6.1 Abréviations des Unités

#### Unités Alliées

**AB** Airborne ; éléments de la 1<sup>ère</sup> Division Aéroportée Britannique. La division n'a pas entièrement combattu en Tunisie et non plus en Sicile.

**AL** Airlanding ; la brigade de planeurs de deux bataillons, éléments de la 1<sup>ère</sup> Division Aéroportée Britannique.

**CCA/CCB** Combat Command A ou B ; les divisions blindées US de l'époque étaient administrativement divisées en formations de combat A et B. Tactiquement, une division blindée pouvait aligner un ou deux groupes de plus, appelés en général « Task Forces », opérant au nom du commandant de l'unité. Chaque Task Force puisait ses unités dans les mêmes unités divisionnaires que les Formations de Combat. En Tunisie, trop de Task Forces avaient été formés, ce qui rendait ces divisions trop faibles pour agir efficacement. En Sicile, la 2<sup>e</sup> Division

Blindés a bien combattu et y a gagné son surnom « Hell on Wheels » (l'enfer sur roues).

**Cdn** Canadien. L'armée Canadienne ressentait encore la douleur de l'opération désastreuse à Dieppe l'année précédente, donc elle voulait prouver sa valeur. La 1<sup>ère</sup> Division Canadienne est arrivée directement d'Angleterre sans avoir eu la chance de pouvoir s'acclimater aux conditions météorologiques méditerranéennes. Plus tard en Italie, les troupes Canadiennes figuraient parmi les meilleures troupes Alliées.

**Cdo** Commando. Dès le début de la guerre, l'Angleterre a formé beaucoup de petites unités de raids composées d'hommes très entraînés. Ils étaient généralement employés dans des missions à petite échelle le long des côtes. En Sicile et plus tard en Italie, ils étaient utilisés en nombres de plus en plus grands mais toujours pour prendre des objectifs vraiment difficiles. Tous les commandos Alliés étaient sous le coup d'un des ordres d'Hitler décrétant qu'ils seraient tués s'ils étaient capturés.

**CLY** County of London Yeomanry. Ces tankistes avaient constamment combattu Rommel en Afrique, et il semblait qu'ils allaient réitérer leurs exploits en Sicile. Malheureusement, la Sicile a démontré la supériorité de l'armement antichar avec des défenseurs bien retranchés dans des sites choisis.

**Gd** Guards. Une brigade des célèbres régiments Royal Household.

**Rcn** Reconnaissance. Le 91<sup>e</sup> Bataillon de Reconnaissance US était une bonne unité avec une expérience de combat limitée en Tunisie. Elle était cependant très légèrement équipée.

**RM** Royal Marines. Beaucoup de bataillons de ce régiment ont été convertis avec succès dans le rôle de commandos.

**Rgnr** Ranger. La 6615<sup>e</sup> Force de Rangers, connue sous le nom des « Darby's Rangers » était le meilleur élément d'élite Américain de toute la guerre. Renforcée par un bataillon de mortiers et parfois plus, les Rangers se sont très bien battus en Sicile, avec toute une série de missions difficiles.

**RT** Royal Tank Regiment. Tous ces bataillons étaient des vétérans de la Guerre du Désert et pensaient qu'ils finiraient par gagner la guerre en Europe.

Ils durent réapprendre beaucoup dans les collines et les montagnes de Sicile et d'Italie.

**SR** Special Raiding Squadron. A la base, 2 groupes du Special Air Service et un commando d'élite.

**Tabor** Tabor (unité d'origine Marocaine). De la grande armée coloniale Française qui a combattu l'Axe en Tunisie puis plus tard en Italie et en France, ce fut la seule unité Française envoyée en Sicile, probablement dans un but politique. Cette unité s'est bien battue et excellait dans la guerre en montagne.

**TF** Task Force. Une partie de la 2<sup>e</sup> Division Blindée US [Voir CCA].

#### Unités Allemandes

**AA** Aufklarungs (reconnaissance) Abteilung. Dans l'armée Allemande, ces unités étaient bien équipées, très mobiles, et dirigée par le meilleur personnel. Dans le cadre du jeu, ce sont des groupes de combat avec des unités divisionnaires rattachées.

**Fest** Festungs (unité de forteresse). Elles étaient généralement composées de personnel peu gradé ou en service limité, avec peu de vétérans. En Sicile, un de ces bataillons a paniqué ; ses officiers sont passés en cour martiale un peu plus tard.

**FJ** Fallschirmjager (parachutistes). Bien que faisant partie des forces aériennes Allemandes, ces unités terrestres se sont révélées être les meilleures de toutes les armées pendant la guerre. Les troupes Alliées détestaient attaquer les parachutistes « fanatiques » parce qu'ils savaient qu'ils allaient subir de lourdes pertes. Le cœur de chacune de ces unités était composé de nombreux vétérans de Crète et de Russie.

**HG** Fallschirm (parachute) Panzer Division Hermann Goering. Cette division aux nombreux noms était très crainte des Alliés, mais ses performances en Sicile ont déçu les commandants de l'Axe. A son crédit, elle a appris de ses erreurs et n'a pas volé sa réputation quand elle était en Italie et particulièrement contre les Russes un peu plus tard. Une partie de la division a été détruite en Afrique du Nord, et la HG était en reconstruction lorsqu'elle s'est battue en Sicile.

**NEAPEL** Groupe Neapel. Un groupe de combat motorisé contenant un

bataillon d'infanterie de remplacement (qui rejoindra plus tard le 129<sup>e</sup> PG Rgt), et le bataillon Schnell (réorganisé et amélioré plus tard en 115 Aufklarungs Bn de la 15<sup>e</sup> Division PG).

**PG** Panzer Grenadier. En 1942, (presque) toutes les divisions motorisées Allemandes ont été renommées avec ce titre et ont officiellement commencé le processus d'acquisition de plus de blindés et de protections antichars. Les divisions de ce type employées en Sicile puis en Italie étaient assez efficaces, bien que faibles en quantité d'infanterie. Les formations majeures de PG employées en Sicile étaient :

**15 PG Div.** Cette division s'appelait la Division Sizilien, une unité de garnison en Sicile à la charge de transférer les remplacements vers l'Afrique du Nord. Lorsque les forces d'Afrique du Nord se sont rendues, la Division Sizilien a été réorganisée en division de combat, en prenant le nom de la 15 Pz Division qui avait été détruite. La plupart de son personnel était des vétérans, mais elle manquait de transports et d'armes lourdes. La division n'était pas standard parce qu'elle avait trois régiments de PG au lieu des deux habituels. Mais aussi, son bataillon de Panzers était composé de chars au lieu de canons d'assaut. En fait ces chars devaient être envoyés en Afrique du Nord, mais la 15<sup>e</sup> PG les a gardés pour elle.

**29 PG Div.** La 29 PG d'origine avait été détruite à Stalingrad, et fut reformée en France en utilisant comme base la nouvelle 345<sup>e</sup> Division d'Infanterie, remplissant les rangs avec des cadres spécialisés de l'ancienne division ayant fui Stalingrad, des blessés de retour, et d'autres incapables de rejoindre l'ancienne division lorsqu'elle était encerclée en Russie. La « nouvelle » 29 s'est aussi bien battue que l'ancienne.

**382 PG Rgt.** Cette unité s'appelait le Groupe Maucke, un autre ensemble d'unités de remplacement. En juillet, elle était composée de deux bataillons non motorisés, et avait été renommée sous le nom du 382<sup>e</sup> (un des régiments de la 164<sup>e</sup> division qui avait été détruit en Afrique du Nord). Envoyée en Sicile, elle s'est battue en tant qu'élément de la Brigade Schmalz sur le front de Catania. Plus tard en Italie, le 382<sup>e</sup> récupéra un troisième

bataillon, et en décembre 1943, il fut absorbé par la 15<sup>e</sup> PG Division.

**Pz** Panzer. Aucune panzer division de la Wehrmacht n'a vu d'actions en Sicile, mais l'une d'entre elles (la 26<sup>e</sup>) qui stationnait dans le sud de l'Italie l'aurait pu. La 26<sup>e</sup> était une unité nouvellement formée construite autour des cadres vétérans de la 23<sup>e</sup> Division d'Infanterie d'avant guerre. Elle s'est très bien comportée en Italie.

**Reggio** Bataillon Reggio. Un bataillon de remplacement motorisé et transformé en unité de ligne de chars Tigre. Les Allemands ont déployé une compagnie de ce type (17 chars) en Sicile. Tous ont été perdus, sauf un. Le Tigre survivant a été évacué depuis Messine.

### Unités Italiennes

**ADRA** Arditi Distruttori della Regia Aeronautica. Cette unité dans le style commando d'élite était fanatiquement fasciste, bien entraînée, et se battant bien. Elle offrait des équipes de sabotage qui débarquaient derrière les lignes Alliées (même en Afrique !). Cependant, ses effets furent mineurs.

**Aosta** Aosta Division. C'était la pire des quatre divisions régulières en Sicile. Elle n'était pas suffisamment forte, mal équipée, composée largement de conscrits Siciliens, et elle n'avait jamais vu l'action. Un semblant de reste de cette division (et toutes les autres divisions Italiennes en Sicile) a survécu et réussi à s'enfuir vers le continent.

**Assi** Assietta Division. Cette division était aussi mal équipée et n'a pas vu d'actions.

**BER** Bersaglieri. Les nombreuses unités portant ce nom étaient en général récemment entraînées, mais en Sicile, la plupart étaient en entraînement ou bien récemment reconstruites suite à une destruction.

**CCNN** Camicie Nere (chemises noires). Avant la guerre, ces unités étaient destinées à diriger l'attaque, mais elles se sont révélées quasiment inadéquates en matériel et en entraînement, leur motivation politique ne suffisait pas à créer l'équilibre. Au moment de l'invasion de la Sicile, leur moral était au plus bas.

**Cuneense** Cuneense Division. Mise en pièces en Russie, les restes de

cette division étaient en reconstruction en Calabre. Comme c'était une division alpine, elle fut envoyée au Col Brenner début août pour protéger l'Italie contre l'occupation Allemande. Elle échoua.

**Liv** Livorno Division. Cette division était inexpérimentée, mais considérée comme bien équipée et entraînée. Ses performances réelles se sont révélées assez tristes.

**Mant** Mantova Division. Cette division était supposée être motorisée mais ne possédait que peu de véhicules. Stationnée en Calabre, elle n'a pas rencontré d'Alliés avant la reddition de l'Italie.

**MG** Mitrailleuses.

**Nap** Napoli Division. Une autre division mal équipée et inexpérimentée. Elle a fait face à virtuellement toute la 8<sup>e</sup> Armée Britannique et, comme on pouvait s'y attendre, elle a été complètement désintégrée.

**Nembo** Un régiment de la Division de Parachutistes Nembo (le reste de la division était en Sardaigne). Les parachutistes Italiens étaient des troupes d'élite et si fascistes que la majorité de cette unité a choisi de continuer à combattre les Alliés après la reddition de l'Italie. Bien que l'unité ne se soit pas rendue en Sicile, elle s'est opposée à des troupes Alliées qui ont traversé le détroit de Reggio à partir du 3 septembre.

**Sem** Semovente. Une unité composée de cet excellent canon d'assaut italien.

## 6.2 Bibliographie

Voir livret en anglais, pages 7-9.

## 6.3 Notes du Concepteur

Comme son nom l'indique, ce jeu concerne les invasions. Je l'ai conçu dès le départ avec cet élément comme point central du jeu, parce que si je joue à un jeu d'invasion, j'aime pouvoir choisir les plages et avoir au moins le choix de qui ouvre la route jusqu'à la côte. Je voulais aussi pouvoir essayer une combinaison d'invasion qui n'a pas été essayée historiquement. Lors de cette conception, nous voulions élargir l'enveloppe des possibilités, mais rester dans un cadre historique. Chacun des cinq sites d'invasion représente un véritable plan historique, mais la clé fut d'étendre le sujet du jeu et d'y inclure la région de Calabre. Cela fit évoluer le jeu des deux

plans majeurs d'invasion de la Sicile à l'inclusion de trois plans alternatifs, ce qui force le joueur de l'Axe à penser à ses arrières et au danger de l'isolement, tout comme la contrepartie historique. Cela devrait aussi apporter quelques éclaircissements pour savoir pourquoi les Alliés ont raté l'invasion. Il ne fait aucun doute que les commandants de l'Axe ont été influencés par les mesures de mystifications avant l'invasion, mais l'élément essentiel de tout wargame est la reconstitution de l'état d'esprit historique dans les deux camps.

Au départ, ce jeu faisait partie d'un jeu plus grand sur la campagne d'Italie ; un jeu qui a vu plusieurs versions de conceptions totalement différentes. Ces versions provenaient de plusieurs sources, y compris ma propre série East Front de GMT. Peut être que l'on trouve des traces de tout ceci dans ce jeu, mais Sicily formait un jeu à lui seul dans toutes ces versions. Mais nous avons utilisé Sicily comme jeu-test pour le reste de l'Italie pour tous les systèmes précédents. Cela nous a aidé à résoudre bon nombre de problèmes de conception, et nous a montré ce qui était pratique et ce qui ne l'était pas. Vous trouverez la majorité du système de jeu ici.

Le centre du système de jeu est la nature de la guerre d'attrition dans ce théâtre. Pour la majorité de la campagne de Sicile puis de l'Italie ultérieurement, les Alliés ont fait la majorité des attaques, et comme l'on pouvait s'y attendre, ils ont subi le plus de pertes. La défense était puissante et la TRC devait le représenter. Les Allemands auraient pu subir moins de pertes s'ils avaient contre-attaqué moins souvent, mais la contre-attaque faisait partie de leur doctrine de combat et ça les a aidé à tenir des positions critiques. Nous n'avons pas inclus la règle de débordement à cause de la nature difficile du terrain, et aussi parce qu'il était tenu par de petites forces.

Le moteur régissant la majorité des fonctions du jeu est le concept d'efficacité des unités. Bien qu'on le trouve maintenant dans la majorité des jeux opérationnels de GMT, il faut noter qu'il a été développé simultanément par les concepteurs avant d'être accepté par l'équipe de conception originale de GMT. C'est encore un autre exemple de la façon dont la conception suit des chemins semblables dans cette industrie. Dans Sicily, l'efficacité mène le combat en dictant qui a l'avantage (le DRM), qui va s'enfuir, qui va être renforcé, et le plus

important, combien d'unités pourront se coordonner dans un combat donné. Tout ceci en tenant compte de la difficulté du terrain où les armées ont combattu, des conditions générales de combat, et de la qualité variable des unités. Beaucoup de choses reposent sur l'efficacité. Historiquement, les Alliés avaient quelques très bonnes unités, mais ils ont du compter sur la qualité moyenne des unités pour la majorité des combats. Bien que l'Axe avait d'excellentes unités et se reposait sur elles pour la majorité des combats, ils ont du aussi traiter avec une grande variation de qualité. Le jeu donne un choix difficile au joueur de l'Axe pour savoir quand et combien de fois utiliser ses meilleures unités contre un Allié supérieur en nombre.

Les règles d'invasion amphibie sont le produit d'un grand nombre de distillations. Heureusement, la majeure partie a été faite au début du processus de conception. Ceci nous a donné plus de temps pour mieux gérer les capacités et comment utiliser le ravitaillement. Les capacités des ports sont basées sur les performances historiques. Les capacités des unités de plages sont basées sur les plans Alliés de construction des plages. Les unités de plages contiennent un élément de défense terrestre, mais le plus important est le personnel qui pouvait travailler sur une plage ou dans un port, mais pas les deux. Les Alliés ont fait des choix distincts, donc le joueur Allié doit aussi faire face à une situation similaire.

Il existe beaucoup de littérature sur cette campagne, et bien que la majorité soit très générale, les OB peuvent être déterminés avec une assez bonne précision en faisant des références croisées et un peu de jugement personnel. De même, il existe des cartes en abondance, mais il y a eu le problème de détermination des routes principales et secondaires. Toutes les routes peuvent être considérées comme bonnes, mais ici, il faut appliquer un standard plus élevé qu'en Russie par exemple. Les armées de deux camps employaient beaucoup d'équipement motorisé, donc un meilleur réseau routier est nécessaire pour obtenir la même mobilité. Il ne fait aucun doute que le terrain a dominé la campagne en Italie continentale. Les montagnes escarpées et les rivières tumultueuses faisaient de chaque kilomètre de Sicile (et d'Italie) un problème à résoudre pour une force militaire avançant depuis le sud. L'Italie (et la Sicile) sont longtemps restées une étude classique de l'effet du terrain sur la guerre.

Pour finir, laissez-moi remercier mes testeurs et en particulier l'équipe de GMT pour leur aide considérable apportée pour terminer la conception et la production de ce jeu. Certains ont fourni du matériel il y a près de dix ans ; je les remercie particulièrement pour leur patience considérable. En fonction des avis sur ce jeu et d'autres facteurs, nous vous présenterons plus tard et plus en détail le reste de la campagne d'Italie.

*Vance von Borries*

## 7.0 Notes du Développeur

Développer Sicily s'est révélé être un défi, pas parce que le jeu avait besoin d'être beaucoup retravaillé (Vance nous a fourni un ensemble remarquablement complet), mais parce qu'une majeure partie du jeu traite du « et si... », des invasions qui n'ont jamais eu lieu (les sites d'invasion de la Sicile et de la Calabre qui n'ont pas été utilisés).

Notre point de départ était historique. Les capacités des ports de Sicile et de Calabre étaient connues, ainsi que les capacités de chaque opération proposée. Nous avons localisé les formations majeures de l'Axe en Calabre (et il n'y en avait pas beaucoup). Nous pouvons voir (comme vous le verrez) en regardant la carte que les Alliés ont raté une occasion en or en ne débarquant pas n'importe où en Calabre avant ou pendant les opérations en Sicile. Si les unités en défense en Sicile avaient été mises à mal ou détruites, il y aurait eu peu à faire pour empêcher une progression rapide des Alliés dans la péninsule Italienne. La campagne d'automne 1943 aurait très bien pu se dérouler au nord de Rome.

Nous ne pouvons pas reproduire les craintes historiques du haut commandement Allié :

- Les 300 pièces d'artillerie côtière dans et autour de Messine étaient largement obsolètes et utilisées en majorité par des Italiens dont les compétences et le moral étaient tous deux suspects.
- La Luftwaffe, préoccupée par les opérations autour de Kursk, n'était pas disponible de façon écrasante.
- Loin de grouiller de troupes Allemandes, la péninsule Italienne était largement désaffectée par les Allemands.

Alors comment empêcher les scénarios d'être une promenade virtuelle pour les Alliés ? Nous avons trouvé plusieurs réponses. D'abord, les opérations navales



Alliées dans les zones de supériorité aérienne de l'Axe coûtent des points de victoire aux Alliés. Même une Luftwaffe affaiblie peut couler et endommager des navires, comme elle l'a prouvé à Salerne. Ensuite, les tables de transport naval sont conçues de façon telle que certaines unités Allemandes pourront toujours traverser la mer quelle que soit la quantité de l'interdiction Alliée (nous ne pouvions pas faire une seule opération d'interdiction aéronavale en Europe pendant la guerre). Finalement, nous avons réintroduit le brouillard de la guerre dans la planification des Alliés en permettant aux unités de l'Axe de se repositionner dans les scénarios trois et quatre. Les Allemands ont une petite chance de battre un débarquement Allié pied à pied comme cela s'est produit, mais les débarquements alternatifs Alliés sont bien plus vulnérables. Si le joueur de l'Axe devine bien, le joueur Allié verra probablement au moins une tête de pont balayée avec la perte de toutes ses unités—c'est du moins ce qui est arrivé à nos testeurs.

Nous espérons que le mélange de risque et d'opportunité pour les deux joueurs vous donnera à tous des parties palpitantes.

Tony Curtis

### 8.0 Tutorial : La Tête de Pont de Gela

Pour préparer ce scénario, reportez-vous à la section 5.1 du Livret de Jeu. Les unités se placent en suivant la procédure de la section 3.0 du Livret de Jeu. Lorsque la mise en place est terminée, toutes les unités Allemandes et Italiennes, y compris les unités de CD Inconnues Italiennes doivent se trouver sur la carte, et toutes les unités US doivent toujours se trouver sur la Fiche de Mise en Place en attendant d'entrer en jeu. Comme le temps est automatiquement Sec au premier tour de jeu [Livret de Jeu 5.1.2], placez le marqueur de Tour avec la face « Dry » visible dans la case GT1 du Compteur de Tours. Le joueur Allié reçoit maintenant deux points de Soutien Aérien et deux points de Transport Naval [Livret de Jeu 5.1.5b]. Placez le marqueur de Points Aériens et le marqueur de Points Navals disponibles dans la case 2 sur la piste des Marqueurs. Le joueur Allemand reçoit deux points de Soutien Aérien au TJ 1 [Livret de Jeu 5.1.5c], donc placez aussi le marqueur de Points Aériens disponibles dans la case 2. Trouvez la séquence de jeu

détaillée sur la carte. Vous êtes maintenant prêts à jouer.

Le Segment Stratégique n'est pas utilisé au TJ 1 (et uniquement pour la détermination de la météo et du ravitaillement au TJ 2). La partie commence par le Segment des Opérations Alliées.

#### Phase de Transport

1. L'Interdiction Navale et Aérienne est ignorée (elle est importante dans les autres scénarios, car empêcher les unités de l'Axe d'entrer ou sortir de la Sicile est une priorité).
2. Procédure d'invasion.
  - a. Le joueur Allié prend ses unités dans la Case d'Invasion Amphibie et les place dans leurs hex d'invasion spécifiques.
  - b. Il place aussi l'unité de Ranger 1+4 dans l'hex de mer 1722. Notez que la règle 13.5.2 exempte l'unité de Ranger 1+4 du placement dans un hex d'invasion et du besoin d'être avec une unité de Plages parce que c'est une unité de commandos.
3. Les Alliés n'ont pas de port opérationnel en Sicile, donc aucun transport naval n'est possible.
4. Missions de Transport Aérien.
  - a. Missions de Transfert Aérien : aucune. Une base aérienne amie sur la carte est nécessaire, mais les Alliés n'en contrôlent pas encore.
  - b. Missions de Ravitaillement Aérien : aucune. Les unités Alliées entrant en Sicile au TJ 1 sont ravitaillées.
  - c. Missions d'Assaut Aérien : une. Le joueur Allié est autorisé à faire une mission d'Assaut Aérien par tour dans ce scénario, donc il choisit l'unité 504/82, et l'hex 2024 (Nisemi) comme cible. Cet hex est un hex de débarquement autorisé [11.4.2.b.4]. Il consulte la Table d'Assaut/Transfert Aérien sur la carte.

**Note de Jeu :** Dans les autres scénarios, exposer une telle unité Alliée à une destruction certaine ne sera sûrement pas souhaitable ; la perte d'unités avec une bonne VE entraîne des pertes de points de victoire.

Le joueur Allié fait un jet sur la table avec un DRM +3 (+2 pour le coût de mouvement hors route dans le terrain difficile de l'hex 2024, et +1 pour la ZDC de l'unité Italienne Det H dans l'hex adjacent 2025). Le résultat est 8, et

modifié en 11 par le DRM. Non seulement la 504/82 est désorganisée, mais elle perd aussi un pas. La 504/82 est retournée et on met dessus un marqueur Disrupted [11.4.2b.5 et Table d'Assaut/Transfert Aérien].

**Note de Jeu :** Si la 504/82 n'avait pas atterri désorganisée, elle aurait pu ralentir mais pas arrêter le mouvement de l'Axe dans la région (à cause des ZDC non rigides [7.2.1]). Dans son état, elle ne peut bloquer que l'hex de route qu'elle occupe.

#### Phase de Mouvement Allié

1. Mouvement des unités terrestres sur la carte.
  - a. La seule unité Allié potentiellement face à un hex côtier occupé par l'Axe est la Rangers 1+4. Toutes les autres unités Alliées occupant des hex d'invasion ont des flèches qui pointent vers des hex côtiers vacants et débarqueront sans opposition [13.2.3]. La Rangers 1+4 peut potentiellement débarquer en 1721, 1822 ou faire un assaut dans l'hex 1823. Passons à la phase de combat, si la Rangers 1+4 attaque l'hex 1823, il devient automatiquement l'hex de tête [13.2.4c]. L'unité devra subir le premier pas de pertes. D'autres unités Alliées plus puissantes peuvent attaquer, mais seulement à mi-puissance à cause de la coordination [9.2.3]. Le joueur Allié décide que la Rangers 1+4 débarquera en 1822 et déplace l'unité dans cet hex.
  - b. Le joueur Allié déplace maintenant ses autres unités de cette façon :
2. 157/45 et l'unité de Plages 20 se déplacent de l'hex d'invasion 1627 en suivant la flèche vers l'hex côtier 1727.
3. 179/45, 180/45, 753 Tank Bn et l'unité de Plages 531 se déplacent de l'hex d'invasion 1725 en suivant la flèche vers l'hex côtier 1826.
4. 16/1, 26/1, 36 Engr et l'unité de Plages 5 Naval/40 se déplacent de l'hex d'invasion 1724 en suivant la flèche vers l'hex côtier 1824.

Comme tous les hexs côtiers où des unités ont pénétré sont des hexs de terrain clair, chaque unité Allié n'étant pas une unité de Plages paie un PM (le coût de mouvement hors route pour entrer dans un hex côtier depuis un hex de mer) [13.2.3]. De plus, les unités US dans les hexs

côtiers 1822 et 1824 paient 1 PM supplémentaire parce qu'elles sont entrées dans des hexs se trouvant dans la ZDC [7.2.1] de l'unité de CD Inconnue Italienne en 1823.

Chaque unité Alliée qui vient de débarquer peut se déplacer de la moitié de sa CM (moins les PM dépensés pour entrer dans les hexs côtiers) [13.2.3a]. Cependant, pour pouvoir se déplacer, chaque unité doit réussir un Test de VE. Chaque jet sera modifié par le coût du terrain hors route de l'hex où est entrée l'unité [13.2.3a]. Il n'est pas nécessaire d'essayer de déplacer les unités Alliées en 1822 et 1824. La 16/1, la 26/1 et la Rangers 1+4 n'ont plus que 1 PM de disponible sur la moitié de leur CM (la moitié de leur CM est de trois PM, moins les deux dépensés pour entrer dans les hexs côtiers) ; mais l'entrée dans les hexs 1922 ou 1923 coûterait 2 PM à cause de la ZDC exercée par l'unité Italienne en 1823.

Dans les hexs côtiers 1727 et 1826, la situation est différente. Les unités Alliées dans ces hexs n'ont dépensé que 1 PM de leur demi-CM de trois PM. Dans l'hex 1727 le joueur Allié fait un jet pour l'unité 157/45 (VE 5). Le résultat est 2 puis modifié en 3 à cause du DRM de +1. C'est réussi, et la 157/45 entre dans l'hex 1827 pour un coût de 1 PM (un PM pour le terrain clair hors route – le détachement Italien G n'a pas de ZDC, donc il n'y a pas de coût supplémentaire).

Dans l'hex 1826 le joueur Allié fait trois jets, tous avec un DRM de +1.

- Le jet de la 179/45 [VE 5] donne 6, modifié en 7. Elle ne va nulle part.
- Le jet de la 180/45 [VE 5] donne 4, modifié en 5. C'est réussi et elle dépense les 2 PM restant pour entrer en 1925 (un PM pour le terrain clair hors route plus un PM pour la ZDC du détachement Italien H).
- Le jet de la 753 Tk [VE 4] donne 2, modifié en 3. C'est réussi et elle dépense les 2 PM restant (lorsque la CM est réduite de moitié, on arrondi à l'inférieur) pour entrer en 1926 (deux PM pour le terrain difficile hors route, mais pas de PM supplémentaire car le détachement Italien G n'a pas de ZDC).

La 504/82 est aussi autorisée à se déplacer, mais à cause de la désorganisation, elle n'a que 2 PM au lieu de 5 (la désorganisation réduit aussi la CM de moitié). Elle peut entrer en 1922 ou 1923, mais le joueur Allié la laisse sur

place pour bloquer le mouvement Allemand.

2. Déclaration des Combats. Le joueur Allié déclare 3 combats.

- Les marqueurs d'Attaques Déclarées sont placés sur la 157/45 et la 753 Tk avec les flèches pointant vers le détachement Italien G en 1927.
- Un marqueur d'Attaque Déclarée est placé sur la 180/45 avec la flèche pointant vers le détachement Italien H en 2025.
- Un marqueur d'Attaque Déclaré est placé sur la pile Alliée en 1824 et un sur l'unité Rangers 1+4 en 1822 avec les flèches pointant vers l'hex 1823 contenant l'unité de CD Inconnue Italienne.

### Phase de Réaction de l'Axe.

- Refus du Combat : aucun. Pour refuser le combat, une unité doit être motorisée et avoir une VE de 5 ou plus [8.2]. Aucune des trois unités Italiennes attaquée ne correspond à ces critères.
- Mouvement de Réaction. La situation des Alliés commence à devenir précaire. Il y a 5 conditions préalables pour la réaction [8.3.1]. Les quatre unités Allemandes à Caltagirone (2224) remplissent toutes les conditions, mais elles doivent réussir un Test de VE pour pouvoir se déplacer.

**Note de Jeu :** *N'oubliez pas que pour les mouvements et combats à venir, la 504/82 ne projette pas de ZDC à cause du marqueur de Désorganisation. Si elle n'avait pas été désorganisée, tout le mouvement de réaction suivant aurait été impossible.*

- 1/HG PG Rgt [VE 5]. Le dé donne 5 ; 1/HG réussit et réagit dans l'hex 2025. Elle paie ½ PM pour entrer en 2124 par la route, plus 2 autres PM pour entrer dans le terrain difficile de 2025 hors route. 1/HG a utilisé 2,5 PM de ses trois disponibles (CM de six réduite de moitié pour le mouvement de réaction [8.3.1]). 1/HG doit s'arrêter dans l'hex 2025 parce qu'elle est entrée dans une ZDC ennemie (exercée par 180/45 en 1925). Elle ne peut entrer dans cet hex en ZDC ennemie que parce que une unité amie (le

détachement Italien H) occupe déjà l'hex (8.3.3).

- I+II/HG Pz [VE 6] réagit aussi dans l'hex 2025 en réussissant son Test de VE avec un jet de 2.
- AA/HG [VE 7] réussit son test avec un jet de trois. Elle se déplace par la route à travers les hexs 2223 et 2123 vers l'hex 2023 qui est occupé par le détachement Italien E. Grâce au mouvement routier sur une route principale, AA/HG ne dépense que ½ PM par hex pour un coût total de 1,5 PM sur ses 3 PM disponibles (CM réduite de moitié, arrondie à l'inférieur [8.3.1]). AA/HG ne peut pas s'avancer plus près de la côte. Les hexs 1922 et 1923 sont inoccupés et en ZDC ennemie, interdisant le mouvement de réaction dans ces hexs [8.3.3].
- L'unité de Tigres [VE 5] rate son Test de VE avec un jet de 0 (qui est égal à 10 [2.3.1]), ce qui laisse les chars puissants mais non fiables mécaniquement à Caltagirone pour le moment.

**Note de Jeu :** *Le joueur Allié sait qu'il a de gros ennuis avec le combat déclaré par 180/45. Ce qui a commencé comme un combat facile à 4 contre 1, s'est transformé en un combat potentiellement fatal à 1 contre 3.*

### Phase de Combat Allié

Le joueur Allié choisit son combat le plus sur en premier. Il attaque l'hex 1823. Aucun point de soutien aérien ou naval n'est alloué. Les marqueurs de Combat Déclaré sont retirés des hexs 1822 et 1824 [9.1.9]. Il désigne l'hex 1824 comme hex de tête. Toutes les unités US dans cet hex attaqueront automatiquement à pleine puissance [9.2.2]. L'unité de tête est le 36<sup>e</sup> Régiment du Génie [VE 6]. Plus tard, pour la détermination du différentiel de DRM dû à la VE [9.4.1 Section VE], la VE du 36<sup>e</sup> sera comparée à la VE de l'unité de tête du défenseur. De plus, si le joueur Allié doit perdre un pas pendant ce combat, c'est le 36<sup>e</sup> qui devra le perdre parce que c'est l'unité de tête [9.5.2 Note 1]. La Rangers 1+4 n'occupe pas l'hex de tête, et comme elle est la seule unité, elle est automatiquement l'unité de tête (notez cependant que les unités de commandos ne peuvent normalement pas être les unités de tête dans un hex n'étant pas l'hex de tête [9.2.4]). Le jet de coordination donne 8, donc la Rangers 1+4 réussit (de peu) à participer à pleine puissance au lieu d'être réduite de moitié

## 11 Invasion : Sicily : Livret de Jeu

[9.2.3]. La force totale d'attaque de l'Allié dans les deux hexs est de 15.

Le joueur de l'Axe retourne l'unité de CD Inconnue sur sa face Connue. Les deux joueurs savent maintenant que c'est l'unité B/207 CD [VE 2] avec une force de défense de 2. Le joueur de l'Axe peut allouer des points de soutien aérien, mais ne le fait pas.

**Note de Jeu :** Ici, le combat sera forcément contre l'Allemand, quel que soit le nombre de points engagés – donc ces points pourraient être mieux utilisés ailleurs.

Le rapport de force est déterminé. On divise la force d'attaque Alliée de 15 par la force de défense de l'Axe de 2. Ce qui donne 7 contre 1 (ignorez le reste de la division) [9.4.1 Section III]. Le joueur Allié consulte la Table de Résolution des Combats (TRC) puis lance un dé et trouve le résultat du combat à l'intersection du résultat du dé et de la colonne 7 contre 1. Pour l'instant, le jet n'est pas modifié [9.4.1 Section VII]. Le dé donne 7, ce qui donne un résultat A1/D2R (l'attaquant perd un pas ; le défenseur perd deux pas et les unités qui survivent doivent retraire d'un ou deux hexs).

Malheureusement pour l'unité B/207, il y a un DRM à appliquer. C'est un DRM favorable pour les Alliés var la VE de 6 de l'unité de tête est supérieure de 4 à la VE de 2 de l'unité de tête du défenseur. Ce qui donne aux Alliés un DRM de -4 [9.4.1 Section Ve]. Cependant, le DRM final est -3 car aucun DRM net ne peut dépasser plus ou moins trois [9.4.1 Section VI].

Donc le DRM -3 change le résultat du dé de 7 en 4 [9.4.1 Section VII]. Le résultat est donc D2R, et c'est ce résultat qui doit être appliqué. La B/207 n'a qu'un seul pas, donc elle est éliminée [3.8.3b]. Comme il n'y a pas de survivants à retraire, le combat est terminé. L'attaquant peut choisir d'avancer immédiatement dans l'hex du défenseur qui vient d'être libéré [9.7] et il choisit de n'avancer que la Rangers 1+4 en 1823. Le joueur Allié possède (pour l'instant) un des hexs à PV du scénario. Le marqueur de PV est avancé dans la case un sur le Compteur. Les autres attaquants n'avancent pas. Conscientes de la menace de l'Axe envers les plages, elles restent pour protéger l'unité de Plages 5 Naval/40 qui est vitale.

La seconde attaque voit s'affronter la 157/45 et la 753 Tk contre le détachement

Italien dans l'hex 1927. Les marqueurs de Combat Déclaré sont retirés des hexs 1827 et 1926. L'hex de tête est le 1827 avec l'unité de tête 157/45. La 753 Tk fait son jet de coordination [VE 4], mais le dé donne un 5. Elle doit donc attaquer avec la moitié de sa force, soit 1 [9.2.3]. Comme le terrain dans l'hex du défenseur est montagneux, les Alliés n'obtiennent pas de décalage de colonne pour les Effets Blindés [9.4.1 Section IV]. Le joueur Allié n'alloue pas de points navals ou aériens, et le joueur de l'Axe alloue un point aérien. Le marqueur de Points Aériens de l'Axe passe de la case 2 à la case 1. Pour être inclus dans le combat, le point aérien doit réussir un jet de coordination. On consulte la Table de Coordination du Combat (à côté de la TRC). Sur un jet de 6 ou moins, le point aérien comptera. Le dé donne 9. Les avions de l'Axe n'interviennent pas, peut être à cause d'une interception ou de mauvaises communications air-sol. Le point aérien de l'Axe ne peut pas être récupéré pour être réutilisé, même s'il n'a pas réellement été utilisé [10.2.2].

**Note de Jeu :** Le jouer Allié pousse un soupir de soulagement, sachant qu'une attaque relativement sûre à 4 contre 1 ne s'est pas transformée en une attaque à 2 contre 1, ce qui se serait produit si le point aérien était intervenu.

Le jet de combat donne un 2. Chaque camp a un DRM. Le détachement Italien occupe un hex de montagne, donc il reçoit un DRM +1 [TET sur la carte]. Les Alliés ont un DRM -1 pour le différentiel de VE entre la 157/45 et le détachement Italien G. Les DRM s'annulent, laissant le résultat initial inchangé (A1/D2R). L'unité Italienne n'a qu'un seul pas à perdre, donc elle est éliminée. Les Alliés sont aussi supposés perdre un pas, mais ce n'est pas le cas. Comme le défenseur devait perdre deux pas, mais n'en a perdu qu'un seul, les pertes de l'attaquant sont réduites de un [9.5.2 Note 2]. La 157/45 et la 753 Tk avancent dans l'hex 1927 et occupent un autre hex à PV. Le marqueur de PV est avancé dans la case 2.

Le combat final ; maintenant, plus moyen de l'éviter ! Le marqueur de Combat Déclaré est retiré de l'hex 1925. La 180/45 [VE 5] est l'unité de tête par défaut. Le rapport de base n'est pas bon. La force d'attaque Alliée est de 4 contre une force de défense de l'Axe de 9 pour la 1/HG, I+II/HG et le détachement Italien H.

Le joueur Allié alloue ses deux points aériens disponibles, et déplace le marqueur de Points Aériens Alliés dans la case zéro. Si le jet de coordination réussit, les deux points de soutien aérien décaleront le rapport à 3 contre 4 ; même si tous les points aériens sont utilisés. Le jet de coordination rate, c'est un 8 alors qu'il fallait obtenir 5 ou moins [Table de Coordination].

Le joueur de l'Axe désigne la I+II/HG [VE 6] comme unité de tête du défenseur. Le dé de combat donne un 7, modifié en 8 à cause du DRM +1 pour la différence de VE entre les deux unités. La TRC est consultée dans la colonne 1 contre 3. Le résultat est A2R. Comme la 180/45 est une unité à deux pas, elle est éliminée. Maintenant il n'y a plus rien pour empêcher l'Axe d'attaquer la 179/45 et l'unité de Plages 531 qui sont très vulnérables.

### Le Segment d'Opérations de l'Axe

La Phase de Transport est omise, tout comme la Phase de Transport Allié l'a été.

### La Phase de Mouvement de l'Axe

1. I+II/HG et 1/HG traversent l'hex 2026 vers l'hex 1926 pour un coût de 5 PM par unité (2 PM par hex de terrain difficile hors route, plus 1 PM pour entrer dans une ZDC Alliée dans l'hex 1926).
2. L'unité 33 Liv se déplace par route vers l'hex 1922 pour un coût de 2,5 PM (1 PM pour le mouvement sur route secondaire dans un hex non clair en 1921, ½ PM pour le mouvement sur route secondaire dans l'hex de terrain clair 1922, plus 1 PM pour la ZDC Alliée projetée dans l'hex 1922 [TET]).
3. Le détachement Italien E bouge de l'hex 2023 vers l'hex 1922 pour un coût de 2 PM (1 PM pour l'entrée dans un hex de terrain clair hors route, plus 1 PM pour la ZDC Alliée projetée dans l'hex [TET]).
4. L'unité d'artillerie Italienne 40 se déplace sur route vers l'hex xxxx pour un coût de 1,5 PM (1/2 PM pour entrer dans chaque hex sur une route principale [TET]). Notez que la 504/82 ne projette pas de ZDC à cause du marqueur Désorganisé.
5. L'unité de Tigres dépense ½ PM pour se déplacer sur route vers l'hex 2124 [TET].

## 12 Invasion : Sicily : Livret de Jeu

Le joueur de l'Axe place ses marqueurs de Combat Déclaré :

1. Dans l'hex 1922, la flèche pointant vers 1823.
2. Dans les hex 2022, 2024 et 2124, les flèches pointant vers l'hex 2123.
3. Dans l'hex 1926, la flèche pointant vers l'hex 1826.

Il n'y a pas de réaction Alliée. Aucune unité ne remplit les conditions pour le Refus du Combat ou la Réaction.

### Phase de Combat de l'Axe

1. Combat contre la Rangers 1+4 [VE 8] à Gela. Le joueur de l'Axe retire le marqueur de Combat Déclaré de l'hex 1922. Comme il n'y a qu'un seul hex d'attaque, c'est l'hex de tête. Le Det. Italien E [VE 4] est désigné comme unité de tête pour prendre l'avantage du décalage d'une colonne pour les effets blindés [9.4.1 Section IV]. Le joueur de l'Axe désigne l'unité d'artillerie Italienne 40 pour apporter son soutien et alloue le point aérien restant à ce combat. Le marqueur de Points Aériens est déplacé dans la case zéro. Les deux types de soutien ont besoin de faire un jet de coordination, et les deux échouent. L'artillerie Italienne 40 [VE 4] ne peut pas apporter son soutien car son jet était de 5 [Table de Coordination de Combat]. Un marqueur « Fired » est placé sur l'unité pour indiquer qu'elle ne pourra plus apporter son soutien pendant cette phase de combat de l'Axe [10.1.1d]. Le jet de coordination du point aérien échoue avec un zéro (qui est égal à 10) [jet nécessaire de 6 ou moins – Table de Coordination du Combat]. Ce qui commençait comme une potentielle attaque à 3 contre 1 avec le décalage des blindés termine à 2 contre 1. Le joueur Alliée pourrait allouer ses deux points de soutien naval, mais même si la coordination réussit, cela ne diminuerait pas le rapport de force, donc ils ne sont pas utilisés. Le rapport final est donc de 2 contre 1 (grâce au décalage des blindés), le dé est lancé et le résultat est 9 (aïe !). Mais le pire est encore à venir. Il y a un DRM +4 pour le différentiel de VE entre les deux unités de tête. Le DRM final ne peut être que +3 [9.4.1 Section VI], ce qui donne un résultat de 11, le pire résultat de la colonne, un A2R. Le Det Italien E, étant l'unité de tête, doit subir le premier pas de pertes et est éliminé [9.5.2 Note 1]. L'unité 33 Liv prend le

second pas de pertes. C'est une unité à pleine puissance avec 2 pas de pertes, donc elle absorbe la perte en perdant un pas et en étant retournée sur sa face réduite [9.5.3]. La 33 Liv peut retraire d'un ou deux hexs, et le joueur de l'Axe la fait retraire d'un hex en 2023. Même si la 504/82 projetait une ZDC, la 33 Liv pourrait retraire dans cet hex parce qu'il est occupé par une unité amie et que la limite d'empilement n'est pas dépassée [9.6.3]. La 33 Liv ne peut pas participer au combat à venir contre l'hex 2024 [9.6.4]. Finalement l'attaque Italienne a échoué aussi misérablement que l'attaque historique contre les Rangers.

2. Le joueur de l'Axe retire les marqueurs de Combat Déclaré des hexs 2023, 2025 et 2124. La AA/HG est désignée comme unité de tête (c'est aussi la seule unité autorisée à attaquer pour l'instant). Le Det Italien H [VE 4] et l'unité de Tigres [VE 5] doivent faire un jet de coordination parce qu'ils n'occupent pas l'hex de tête. Le dé donne 5 pour les Italiens et 7 pour les Tigres, donc les deux unités échouent. Les deux unités ont une force d'attaque de un, et sont toutes deux réduites de moitié. Aucune de ces unités ne peut donc participer au combat parce que leur force d'attaque est inférieure à un [9.2.3]. L'attaquant est donc à 3 contre 1 avec la AA/HG [VE 7] contre la 504/82 réduite [VE 7] réduite à 5 à cause du marqueur de Désorganisation—11.4.2.b7]. Le seul DRM est le -2 pour le différentiel de VE. Le dé donne un 7, modifié en 5 par le DRM. Le résultat est donc B1. Les deux camps doivent perdre un pas. Le pas perdu élimine la 504/82 et la AA/HG est retournée sur sa face réduite. Le joueur de l'Axe n'avance pas.
3. Le joueur de l'Axe retire le marqueur d'Attaque Déclarée de l'hex 1926 (c'est l'hex de tête, parce que c'est le seul hex à attaquer). I+II/HG [VE 6] est l'unité de tête, à nouveau pour prendre l'avantage du décalage des blindés [9.4.1 IV]. La force d'attaque de l'Axe est de 9 contre une force de défense Alliée de 7, ce qui donne un rapport initial de 1 contre 1 (augmenté à 2 contre 1 grâce aux blindés). Le joueur Alliée désigne la 179/45 [VE 5] comme unité de tête du défenseur, mais n'alloue pas de points aériens (à nouveau, leur ajout ne changerait pas le rapport). Cependant, le joueur Alliée

déclare qu'il ne fera Pas de Retraite [9.6.7a] parce qu'une unité de Plages occupe l'hex du défenseur. Le jet donne un 3 modifié en 2 à cause du différentiel de VE. Le résultat est B1 et DR. Les deux unités de tête sont retournées sur leur face réduite pour absorber les pertes. Le joueur Alliée résout maintenant la situation Pas de Retraite à cause du résultat DR. Quelque chose devra être abandonné. Un test de VE est maintenant fait pour la 179/45 réduite [VE 4] qui est l'unité de tête [9.6.7c3]. Le dé donne un 6. Comme la 179/45 a raté son test, elle doit retraire et l'unité de Plages 531 doit évacuer à cause du résultat DR [9.6.7c5].

**Note de Jeu :** *Le joueur Alliée espérait que la 179/45 réussirait son test de VE. En échange d'un second pas de pertes pour la 179/45, l'unité de Plages 531 serait restée dans l'hex côtier 1826 [9.6.7c4]. Maintenant le joueur Alliée perdra 1 PV si la 531 réussit à évacuer, et -3 PV si elle rate son évacuation et est éliminée.*

La 179/45 peut évacuer ou retraire car elle a un chemin de retraite ouvert. Le joueur Alliée choisit de ne pas risquer de perdre l'unité à cause d'un mauvais jet d'évacuation, et retraire en 1727 via 1726 où elle rejoint l'unité de Plages 20 [9.6.6]. La 531 n'a pas cette possibilité. Elle doit évacuer [9.6.6]. Le joueur Alliée fait un test de VE pour la 531 et le réussit avec un jet de 2 [13.3.2]. Soupirant de soulagement, le joueur Alliée retire la 531 de la carte et la pose dans la Case d'Evacuation d'Urgence du scénario 1 [13.3.3]. La pénalité n'est donc que de -1 PV, et le marqueur de PV est ramené dans la case 1.

Le joueur de l'Axe peut maintenant avancer en 1826, mais ne le fait pas.

**Note de Jeu :** *Les pertes de l'Axe ont été lourdes, malgré le succès obtenu. Le joueur Alliée recevra ses substantiels renforts d'exploitation (Follow Up), avec des unités motorisées. Le joueur de l'Axe ne reçoit pas de renforts. Le joueur Alliée doit maintenant prendre deux des trois hexs à PV au TJ 2 pour gagner la partie. Le joueur de l'Axe décide que la stratégie la plus efficace sera de reculer pour former un écran puissant, et limiter le joueur Alliée à ne prendre qu'un seul des trois hexs.*

Comme dernière action de la Phase de Combat, le joueur de l'Axe retire le

marqueur « Fired » de l'unité d'artillerie Italienne 40.

### Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe

1. L'unité AA/HG réduite entre dans l'hex 1923.
2. Le Det Italien H entre dans l'hex 1824.
3. L'unité de Tigres revient à Caltagirone (hex 2224).
4. La 1/HG PG entre dans l'hex 2025.

### Segment de Réorganisation

Aucun camp n'a de PR à dépenser, donc le jeu passe à la Phase de Mouvement Spécial.

Le joueur Allié fait débarquer ses quatre unités d'exploitation (Follow Up) [13.4]. Le débarquement en 1824 est impossible à cause du niveau d'empilement des unités US déjà dans l'hex et de la ZDC Allemande qui y est exercée. Les unités d'exploitation (Follow Up) débarquant dans cet hex ne pourraient pas le quitter, ce qui entraînerait un surempilement à la fin de la phase de mouvement, et l'élimination d'une unité [13.4.5]. Comme la 531 a évacué, le seul hex disponible est celui occupé par l'unité de Plages 20. Les unités d'exploitation (Follow Up) sont placées dans l'hex d'invasion 1627 [13.4.3]. Contrairement aux unités dans la Case d'Invasion, elles ne sont pas obligées de faire un test de VE pour débarquer. Elles dépensent simplement la moitié de leur CM (arrondi à l'inférieur), en payant le coût hors route du terrain de l'hex côtier pour le premier hex où elles entrent [13.4.4]. La CCA/2, le 5è Gp d'artillerie et la 18/1 débarquent tous en 1727 (en dépensant 1 PM) puis entrent en 1827 (en dépensant 2 PM de plus, un pour le terrain clair et un pour entrer dans une ZDC ennemie) ce qui utilise leur demi CM de trois. Le 39è Engrs, avec une CM de 4, dépense la moitié pour débarquer dans l'hex 1727 et entrer dans l'hex 1726.

Le joueur Allié fait un test de VE pour l'unité de Plages 531 [VE 6]. Elle réussit avec un jet de 3, et est déplacée dans la Case de l'Afrique [7.7.3]. Elle est retournée sur sa face Ports [6.3.2 Note] parce que la seule façon de retourner sur la carte est d'utiliser le Transport Naval pour débarquer dans un port opérationnel Allié [6.3.4].

La Phase du Génie offre un dilemme au joueur Allié. Il a désespérément besoin d'une capacité de ravitaillement supplémentaire pour attaquer avec un maximum d'efficacité au tour deux. L'unité de Plages 20 peut être convertie en unité de Ports et déplacée vers Gela qui est occupée par la Rangers 1+4 [6.4 et 6.5]. Ceci offrirait une puissante capacité de ravitaillement aux unités autour de Gela, mais à cause de la présence du Det Italien H en 1924, aucune LDC ne peut être tracée depuis Gela vers les unités autour de l'hex 1727. L'unité de Plages 20 reste en 1727, ce qui permettra à deux unités d'être ravitaillées pendant le TJ 2 (en supposant qu'il fasse beau). Rétrospectivement, déplacer la 36è Engrs à Gela pour rejoindre les Rangers après le combat aurait pu être intéressant. Gela serait maintenant opérationnel, et il y aurait eu de la place pour empiler au moins une des unités de l'hex 1824.

Le marqueur de soutien naval Allié est déplacé dans la case zéro, et le marqueur de tour est avancé dans la case 2.

Résumé : En considérant le désastre dans le secteur de la 45è division, le joueur Allié a de la chance car il continue à jouer. La pénalité de -3 PV pour perdre une unité de Plages pendant une évacuation aurait très bien pu mettre la victoire Allié hors de portée si la 531 avait raté son test de VE au lieu de le réussir. L'Allié est encore largement supérieur en nombre, mais le manque de ravitaillement et le mauvais positionnement des unités rendra le tour 2 difficile. Le vrai joker Allié est l'unité de parachutistes 505/82 (en supposant qu'il fasse beau). Ne vous gênez pas pour jouer le second tour de ce scénario et vous verrez si vous pouvez obtenir une victoire des Alliés (ou préserver la victoire de l'Axe). Eventuellement, si vous pensez que le joueur Allié a été en dessous de la moyenne, recommencez le scénario vous-même et expérimentez un peu. Amusez-vous !

## 9.0 Notes de Jeu

**Scénario 1 :** Que dire d'autre après le tutorial, sauf qu'aucun camp n'a suffisamment de forces pour obtenir une victoire décisive sans l'aide d'une erreur majeure de l'adversaire.

**Scénario 2 :** Est-ce que la vie était agréable ces derniers temps ? Prenez le rôle des Alliés. Voulez-vous donner à votre adversaire une chance d'égaliser depuis sa dernière défaite ? Prenez le rôle

des Alliés. Voyez vous-même comment une force de combat Allié surpuissante a été battue par une timidité stratégique, un splendide terrain défensif, et une poignée d'unités Allemandes tenaces et vraiment bonnes. C'est un scénario où il sera difficile pour le joueur Allié d'obtenir plus qu'une victoire mineure. Avec le recul historique, et avec les unités de l'Axe sous vos yeux, vous devrez vider la Sicile des forces de l'Axe plus tôt que ce qui s'est historiquement produit. Pour obtenir plus qu'une victoire mineure, vous devrez pousser le joueur de l'Axe à faire une erreur comme laisser Messine vulnérable à une attaque tardive aéroportée ou de commandos. Le but principal du joueur de l'Axe (en dehors de protéger Messine contre un coup de main Allié) est de garder les pertes aussi faibles que possible tout en interdisant les hex à PV aux Alliés aussi longtemps que possible. Plus le total de PV Allié sera faible, plus le jet sur la Table de la Chute de Mussolini sera problématique. Vous remarquerez aussi que Palerme et Messine valent bien moins si elles sont capturées avant qu'elles ne soient tombées historiquement. Avec le bon terrain défensif, il est généralement préférable d'abandonner du terrain lorsque vous avez le choix entre conserver l'une de vos quelques unités Allemandes pour la reconstruire, plutôt que de la voir éliminée en essayant de tenir un hex. Comme si le terrain défensif n'était pas suffisant, il y a des fortifications de l'Axe, et elles devraient être utilisées vers le début du scénario pour renforcer les lignes de rivières au sud du port de Catania.

**Scénario 3 :** Le plan de départ de l'opération Husky concernant les débarquements était bien plus ambitieux et dangereux que ce qu'il s'est passé. Les sites d'invasion disponibles permettent maintenant aux Alliés de menacer Palerme et Catania dans les deux premiers tours de jeu. Les unités de Commandos et de Parachutistes peuvent débarquer pratiquement n'importe où. Le joueur de l'Axe doit contrer certaines de ces menaces en repositionnant ses unités. Les tests ont montré que les débarquements sur la côte est peuvent se transformer en désastre Allié si les troupes Allemandes à l'ouest sont ramenées à l'est. La partie ouest de la Sicile comporte trop de sites d'invasion à défendre, donc, le joueur de l'Axe a deux options pour l'ouest : la mauvaise (repositionner les Allemands et perdre les aéroports et Palerme), ou la pire (ne pas repositionner les Allemands et tout perdre). Quoi qu'il en soit, la Table

de la Chute de Mussolini devra être déclenchée le plus tôt possible. Sans PV négatifs pour les unités Allemandes ravitaillées en Sicile, la retraite de l'Axe sera bien moins agréable que dans le scénario 2. En dehors de Messine, il n'y aura aucun avantage à échanger des pas Allemands contre du temps. Cependant, Messine vaut six PV de moins si elle est tenue pendant dix tours (ce qui a pour effet d'interdire au moins un niveau de victoire aux Alliés).

Les côtes nord et est sont un véritable cauchemar pour les garnisons contre les débarquements de commandos qui peuvent maintenant se produire n'importe où sur la carte. Un joueur de l'Axe sage s'assurera d'avoir toujours au moins une issue de secours vers l'intérieur des terres pour les unités en défense sur les routes côtières si celles-ci sont coupées entre Messine et les unités. Messine elle-même est vulnérable à un débarquement aéroporté et de commandos pendant tout le scénario ; n'y laissez pas une garnison trop faible.

Les problèmes de l'Axe ne s'arrêtent pas à Messine. A travers le détroit, la Calabre est maintenant une cible pour une invasion Alliée secondaire. Vous pouvez maintenant choisir combien d'unités de l'Axe renforceront la Sicile, et combien resteront pour défendre la Calabre. Astuce : n'en envoyez pas trop à travers le détroit. Si les Alliés vous coupent de la Calabre, vous aurez encore plus d'ennuis que s'ils ont pris Messine.

Le joueur Allié devrait prendre chaque opportunité d'isoler et détruire des unités Allemandes. Les bonus en PV pour les régiments OoS Allemands détruits sont valables, cela représente le fait que la meilleure façon d'atteindre l'armée Allemande est de leur refuser les cadres dont ils ont besoin pour reconstruire leurs unités. Planifiez également l'invasion secondaire. Décidez vite de la nationalité ayant le meilleur rapport unités de combat/unités de Plages pour l'opération choisie. Assurez vous d'avoir suffisamment d'unités de combat/plages dans la Case de l'Afrique de façon à ce que lorsque vous les déplacez dans la Case d'Invasion Amphibie et commencez le compte à rebours, vous n'avez pas à reprendre ce décompte (et perdre des tours) parce que vous devez y ajouter d'autres unités. Vous devriez probablement mettre trop d'unités dans la Case d'Invasion Amphibie (sachant que les unités en excès pourront entrer en jeu en tant qu'unités d'exploitation (Follow

Up)) de façon à camoufler votre véritable opération. Il vaut la peine de perdre les deux PV pour utiliser les deux divisions de réserve stratégique dans la Case de l'Afrique, ou au moins de libérer des unités de la bonne nationalité en Sicile afin qu'elles puissent agir comme unités d'exploitation (Follow Up).

**Scénario 4 :** En apparence, un double débarquement en Calabre devrait garantir une rapide victoire Alliée, mais les apparences sont trompeuses. Le joueur de l'Axe peut repositionner quatre unités en Calabre, et avec une estimation raisonnable, il attendra pour écraser l'un de vos deux débarquements. L'opération la plus souvent écrasée lors de nos tests fut Buttress, un débarquement capable de couper la route côtière nord en deux ou trois parties. Non seulement il est dangereux à l'extrême d'accoster lorsqu'il y a une force en opposition, mais une fois à terre, chaque tête de pont doit contenir au moins deux hexs côtiers. Une tête de pont d'un hex est trop facilement encerclée et repoussée à la mer. Le ravitaillement sera un casse-tête constant. La capacité portuaire de la Calabre est totalement inadéquate, et les unités de combat ne peuvent tracer leur ravitaillement qu'à cinq hexs des unités de Plages. Les débarquements Alliés aéroportés échoueront souvent misérablement en Calabre, principalement à cause du terrain hostile et de devoir débarquer dans la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe. D'autre part, le joueur de l'Axe peut lancer un régiment de parachutistes par tour à partir du TJ 1 en relative sécurité. Toute tête de pont Alliée laissée sans protection est un gibier pour un assaut aéroporté de l'Axe. En supposant que la Calabre soit envahie en premier, le joueur de l'Axe devrait oublier la Sicile. Economiser autant de pas Allemands que possible est plus important que d'attendre l'inévitable en Sicile. La plupart des unités en Sicile ne seront plus ravitaillées au TJ 2 (avec une réussite raisonnable des débarquements Alliés), donc les unités Allemandes devraient se diriger vers Messine aussi rapidement que possible au TJ 1. dispersez ces pauvres Italiens autour des aéroports et des ports pour retarder les Alliés une fois débarqués, mais ne comptez pas sur les Italiens démoralisés et non ravitaillés pour ralentir qui que ce soit très longtemps. Priez pour qu'il y ait des Tempêtes. N'avez pas peur d'envoyer des unités dans la Case d'Evacuation d'Urgence de l'Axe ; certains pas seront perdus, mais beaucoup pourront parvenir à s'en sortir. Si le joueur Allié réussit à couper

définitivement les deux routes au sud de Reggio Calabria, ce sera votre seule option de sortie. Le joueur Allié devrait lancer une invasion secondaire de la Sicile aussi vite que possible, principalement pour capturer les aéroports et se débarrasser de la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe.

## 10.0 Crédits

Conception : Vance von Borries

Développement : Tony Curtis

Packaging & Direction Artistique : Rodger B. Mac Gowan

Carte : Joe Youst

Pions : Rodger B. MacGowan, Dan & Holly Verssen

Relecture/Mise en Page/Edition des Règles : Gene Billingsley & Tony Curtis

Recherche : Vance von Borries

Aides à la Recherche : Ulrich Blennemann, Kevin Boylan, Tom Burke, Alessandro Massignani, Franklyn Prieskop

Testeurs : Chip Bowles, Kevin Boylan, Gene Dickens, Richard Diem

Traduction : Noël Haubry

Relecture VF : Georges Roosen

## A. Segment Stratégique

### 1. Phase des Evénements Spéciaux

- Table de la Chute de Mussolini
- Le joueur de l'Axe déclare l'Evacuation de la Sicile
- Planification de l'Invasion : le joueur Allié choisit une (ou des) opération(s) d'invasion initiale et/ou place un marqueur d'invasion ultérieure cinq tours plus loin sur le Compte-Tours.

### 2. Phase Météo : Consultez la Table Météo

### 3. Phase de Détermination du Ravitaillement : Ajoutez ou retirez les marqueurs OoS selon les cas.

### 4. Phase de Préparation Aérienne/Navale

- Les deux joueurs consultent le Tableau de Disponibilité Aérienne/Navale.
- Le joueur Allié déclare le Bombardement de Rome (pas de points aériens Alliés pendant ce tour).
- Placez les marqueurs Aériens/Navals sur la Piste des Marqueurs.

### 5. Actions Avant l'Invasion

- Scénario 2 : placement historique optionnel.
- Scénarios 3 & 4 : repositionnement des unités de l'Axe.
- Le joueur Allié révèle son marqueur d'invasion initiale ou ultérieure.

## B. Segment des Opérations Allié

### 1. Phase de Transport Allié

- Allocation des points de soutien aériens et navals à l'interdiction.
- Placez les unités en Invasion Amphibie dans les hexs d'invasion.
- Placez les unités de commandos non assignées dans des hexs de mer.
- Déplacez les unités par Transport Naval entre des ports Alliés, amis et opérationnels.
- Faites les Missions de Transport Aérien.

1) Transfert ou Assaut Aérien : Faites un jet pour chaque unité sur la Table de Débarquement Aérien.

2) Ravitaillement Aérien : Retirez les marqueurs OoS.

### 2. Phase de Mouvement Allié

- Déplacement des unités terrestres sur la carte.
  - Les unités d'Invasion/Cdo désignées pour entrer dans des hexs côtiers occupés ne se déplacent pas.
  - Les unités d'Invasion/Cdo désignées pour entrer dans des hexs côtiers vacants occupent ces hexs ; faites des Tests de VE pour les unités choisies ; celles qui le réussissent peuvent dépenser jusqu'à la moitié de leur CM (moins les PM dépensés pour entrer dans l'hex côtier).

3) Les unités ayant débarqué par Transport Naval peuvent dépenser toute leur CM. Les unités non désorganisées ayant débarqué par Transfert/Assaut Aérien peuvent dépenser toute leur CM.

b. Déclaration des Combats : Placez les marqueurs.

### 3. Phase de Réaction de l'Axe

- Refus du Combat de l'Axe
- Mouvement de Réaction de l'Axe

### 4. Phase de Combat Allié : Résolvez les combats un par un, dans l'ordre choisi par le joueur Allié en utilisant cette séquence :

- Désignation de l'hex de tête : désignation des unités de tête dans tous les hexs de l'attaquant.
- Allocation du soutien d'artillerie, aérien et naval Allié.
- Jets de Coordination pour les hexs n'étant pas les hexs de tête et pour le soutien d'artillerie, aérien et naval.
- Retournez les unités de l'Axe Inconnue dans l'hex du défenseur et désignez l'unité de tête du défenseur.
- Allocation du soutien aérien et d'artillerie de l'Axe.
- Jets de Coordination pour le soutien défensif aérien et d'artillerie.
- Détermination du rapport de forces.
- Lancez un dé, modifiez le résultat avec les DRM, consultez la TRC pour le résultat final.
- Retirez les pertes, le défenseur en premier.
- Faites les retraites, le défenseur en premier (y compris les retraites spéciales ou l'évacuation navale d'urgence).
- Si l'hex du défenseur est libéré, les unités Alliées peuvent avancer (les unités en Invasion Amphibie/Cdos dans des hexs de mer d'invasion *doivent* avancer dans l'hex).

### 5. Contre-attaque de l'Axe : A la fin d'un combat, le joueur de l'Axe peut immédiatement contre attaquer si ses unités n'ont retraité que d'un seul hex. Utilisez la séquence d'attaque, sauf :

- L'hex de tête de l'Axe doit contenir toutes les unités qui ont retraité lors du combat précédent. Les unités Allemandes (uniquement) dans l'hex de tête ont leur force *doublée*.
- Il n'y a pas d'allocation de points de soutien pour aucun camp.
- Les unités de l'Axe adjacentes n'occupant pas un hex du défenseur peuvent participer au combat, mais comme un hex n'étant pas un hex de tête devant faire une coordination.
- Les DRM du terrain du défenseur sont ignorés.

*Les deux joueurs retirent les marqueurs « Fired » à la fin de la Phase de Combat.*

### 6. Phase de Mouvement Motorisé Allié : Les unités motorisées Alliées peuvent se déplacer en dépensant la moitié de leur CM (arrondie à l'inférieur).

## C. Segment des Opérations de l'Axe

### 1. Phase de Transport de l'Axe : Comme la Phase de Transport Allié, sauf :

- Pas de procédure d'Invasion.
- Les points aériens et navals Alliés alloués à l'Interdiction pendant la Phase de Transport Allié continuent de s'appliquer.

### 2. Phase de Mouvement de l'Axe : Comme la Phase de Mouvement Allié, sauf :

- Pas de mouvement d'Invasion Amphibie.
- L'Evacuation de la Sicile peut être exécutée avant le mouvement si elle est déclarée.

### 3. Phase de Réaction Alliée : Comme la séquence de la Phase de Réaction de l'Axe.

### 4. Phase de Combat de l'Axe : Comme la Phase de Combat Allié.

### 5. Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe : Comme la séquence de la Phase de Mouvement Motorisé Allié, sauf que l'Evacuation de la Sicile peut être exécutée avant le mouvement si elle est déclarée.

## D. Segment de Réorganisation

### 1. Phase de Remplacement

- Les deux joueurs dépensent leurs PR. Le joueur de l'Axe peut créer des unités d'Ersatz et les placer sur la carte.
- Le joueur de l'Axe retire les unités d'Ersatz pour renforcer les unités Allemandes réduites/éliminées éligibles.
- Les deux joueurs retirent les marqueurs de Désorganisation.

### 2. Phase de Mouvement Spécial

- Le joueur Allié peut débarquer les unités d'exploitation (Follow Up) et les déplacer de la moitié de leur CM (arrondie à l'inférieur).
- Le joueur Allié peut déplacer des unités entre les Cases d'Invasion Amphibie, d'exploitation (Follow Up) et de l'Afrique.
- Les deux joueurs peuvent tenter de déplacer des unités des Cases d'Evacuation d'Urgence vers les Cases de l'Afrique/Italie.

### 3. Phase du Génie

- Repositionnement des unités de Ports/Plages.
- Construction des fortifications de l'Axe et démolition des ports.
- retrait des fortifications Alliées et réparation des ports.

### 4. Phase des Conditions de Victoire/Changement de Tour

- Déterminez le niveau de victoire si le scénario est terminé.
- Mettez les marqueurs de soutien naval et aérien à zéro.
- Avancez le marqueur de tour d'une case.