



Traduction Fabstars

Standard Combat Series:

Yom Kippur

© 1995. The Gamers, Inc. All Rights Reserved

Yom Kippur

La bataille pour le Sinaï

Un jeu Standard Combat Series (SCS)

Game Design: Al Sandrick

Game Development: Dean N. Essig

Series Design: Dean N. Essig

Playtesting: Ron Akens, Marty Arnsdorf, Jerry Axel, John Best, Duane "Sting-like-a-Butterfly" Blocker, John Bowen, Shawn Bozarth, Bob Cloyd, Denny Culhane, Dean Essig, Mark Evans, Myer Foner, Dave Freidrichs, Owen Fuller, Don Gilbertson, Bob Gross, Jeff Hill, Steve Hill, Lindsey Maness, Dave Mignerey, Bob Munns, Don Nesbitt, David Newport, Chip Pharr, Dave Powell, John Reed, Rod Schmisser, Bob Stettler, Joe Sylvester, Ken Thurston, Zach Waltz, Chuck Yingling

Graphics: Dean N. Essig

Production Management: Sara Essig

Copyright ©1995 The Gamers, Inc. All Rights Reserved.

Table des matières

Page	Élément
1	1.0 Règles spéciales générales
5	2.0 Règles spéciales Israéliennes
6	3.0 Règles spéciales Égyptiennes
7	La bataille historique pour le Canal
8	Placement historique Égyptien Variante pour l'exploitation
9	Pearl Harbor Revisité
10	La fin du 3ème temple
11	Shovach Yomin
12	Scénario du 8 Octobre
13	La contre attaque Israélienne en Afrique

The Gamers

Une copie complète de Yom Kippur comprend:

- 1 x boîte
- 1 x règles des séries SCS.
- 2 x dés (un rouge, un blanc)
- 1 x carte 56cmx86cm
- 1x planche de 280 pions
- 1x carte d'enregistrement
- 1 x liste de tarifs actuels

Si il vous manque quelque chose contactez nous . Si vous avez quelque chose en extra joyeux Noël !

Introduction

Yom Kippur est le 4eme jeu de la série de combat standard (SCS) et décrit le front du Sinaï durant la guerre Israelo-Arabe de 1973.

Note sur la carte: Pour les cas des types de terrain de dunes de sable et de terrain caillouteux, si un peu de ces types est présent dans un hex, cet hex est intégralement de ce type de terrain.

Note de scénario: Dans tous les cas, les règles spéciales s'appliquent pleinement à tous les scénarios.

1.0 Règles spéciales générales (General special rules)

1.1 Échelle (Scale)

Chaque tour correspond à 2 jours réels (excepté le 1er tour, qui n'est que de seulement 1 jour), chaque hex mesure 2 miles, et l'étendue en taille des unités va de la compagnie à la brigade.

1.2 Séquence de tour

Début du Tour

- Phase de barrage avant le jeu de l'Égyptien (1er tour uniquement)
- Remise à 0 des unités aériennes (les 2 camps)
- Allocation d'unités aériennes pour l'interdiction des SAM (joueur Israélien uniquement)

Tour Égyptien

- Phase de contrôle de libération de la Réserve d'exploitation (3.4 : Tour 2 et suivant, un succès au jet de dé sur un 9 ou plus).
- Phase de Mouvements
- Phase de Barrage
- Phase de Combat
- Phase de Ravitaillement
- Phase de Pontage
- Phase d'exploitation
- Phase de remplacement de Pas blindés (3.7)
- Phase de nettoyage (enlever les pions DG des unités Égyptiennes)

Tour Israélien

- Phase de Mouvements
- Phase de Barrage
- Phase de Combat
- Phase de Ravitaillement
- Phase de Pontage
- Phase d'exploitation
- Phase de réparation de blindé (2.3 : tour 2 et suivant)
- Phase de nettoyage (enlever les pions DG des unités israéliennes, enlever tous les unités aériennes de la case d'interdiction de SAM)

Fin de tour

- Phase de contrôle du Cessez le feu
- Le pion de Tour est avancé

Explications des unités particulières

	HQ Israélien
	HQ Égyptien
	Unité d'artillerie Force de Barrage
	Unité purement blindée typique Israélienne Task force A, Brigade Nir
	Unité purement blindée typique Egyptienne 3eme Brigade, 4eme division
	Infanterie régulière
	Unité statique
	Infanterie aéromobile
	Infanterie aéroportée
	Commando
	Infanterie mécanisée
	Artillerie régulière
	Artillerie par roquettes
	Artillerie blindée
	Blindé amphibie
	Jeep de reconnaissance
	Blindé de reconnaissance
	Fort Bar Lev
	Génie
	Pont
	SAM
	Unité aérienne Israélienne
	Unité aérienne Egyptienne
	Pont capturé par les Israéliens
	Pont capturé par les Egyptiens
	Désorganisé
	Hors ravitaillement
	Pas perdu

1.3 Empilement (Stacking)

Un maximum de 6 Pas (steps) peuvent être empilés dans un hex. Une unité de génie déployée en pont ne compte pas dans l'empilement.

1.4 Unités


1.4a Unités d'infanterie et unités mécaniques

Les unités suivantes sont des unités d'infanterie:


- Infanterie (infanterie pure, pas l'infanterie mécanique, etc...)
- Commando
- Aéroporé
- Aéromobile
- Unités statiques
- SAMs

Marais: Seules des unités d'infanterie (comme celles ci-dessus) peuvent pénétrer dans des hexes de marais qui ne contiennent pas de route. Les unités mécaniques (de tout type) peuvent uniquement entrer dans des hexes de marais en suivant les routes. Elles sont détruites si elles sont forcées de retraire dans, ou à travers des hexes de marais sans route. Souvenez vous, que les unités ne peuvent attaquer des hexes dans lesquels elles ne peuvent se déplacer.

1.4b Unités capables d'exploitation.

 Les unités avec une barre jaune au bas du pion sont des unités capables d'exploitation.

1.4c Pertes de Pas.

 La plupart des unités ont un ou deux Pas. La 1ere perte est représentée en retournant l'unité, ou en enlevant un Pas à l'unité. La 2nd perte détruit une unité de 2 Pas. Les unités d'infanteries Égyptiennes à 3 Pas indiquent les pertes de la façon suivante – Retourner l'unité pour la 1ere perte; Placer un marqueur de perte sous l'unité pour la 2nd perte; détruire l'unité sur la 3eme perte. Une unité égyptienne à 3 Pas avec un un marqueur de perte de Pas compte comme une unité à un Pas pour l'empilement.

1.5 Unités de génie et HQ au combat.

Si un HQ (quartier général) ou une unité de génie est empilée avec des unités effectuant une attaque ou une défense, décaler d'une colonne sur la table de Combat en faveur de ce camp. Le HQ ou l'unité de Génie ont droit de participer à un combat et peuvent avancer après combat. Les 2 camps peuvent utiliser cette capacité (ils peuvent se neutraliser). Vous pouvez appliquer ces décalages pour des débordements (Overruns) et par des HQ et des unités de génie qui sont sur un côté différent du Canal par rapport aux combats.

Un camp ne peut obtenir plus d'une colonne de décalage en sa faveur lorsqu'il utilise cette règle – quelque soit le nombre de HQ et d'unités de génie (ou la combinaison des 2) impliqués.

1.6 Ravitaillement

1.6a Les HQ sont ravitaillés si vous pouvez tracer une ligne de ravitaillement comme pour la règle SCS 12.1 du bord de carte approprié vers l'unité; Est pour les Israéliens et Ouest pour les Égyptiens. Ce chemin peut être de n'importe quelle longueur. Seules les HQ ravitaillés peuvent ravitailler des unités.


1.6b Les unités sont ravitaillées si elles sont à portée d'un HQ ami (en comptant à partir du HQ vers l'unité). Un HQ trace avec succès une route de ravitaillement vers une unité si les Points de Mouvements suffisent à la faire atteindre un hex adjacent à cette unité – Le tracé n'a pas besoin d'aller jusque dans l'hex de l'unité. Un tracé réalisé dans un hex adjacent à des unités amies est un succès sans se soucier du terrain – mais il est bloqué si l'hex contient une EZOC non bloquée. Des HQ peuvent ravitailler toute unité amie.

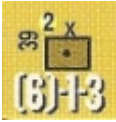
1.6c Les unités égyptiennes à l'Ouest du Canal de Suez sont automatiquement ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de n'importe quelle longueur vers le bord Ouest de la carte comme pour la règle SCS 12.1. D'autre part, la règle en 1.6b « adjacent est assez bon » s'applique aussi ici – Les unités égyptiennes sont normalement ravitaillées lorsqu'elles sont adjacentes au Canal de Suez sur la partie Est. Ceci est le seul cas où une unité peut tracer directement une ligne de ravitaillement vers le bord de carte.

1.6d Les unités du Fort Bar Lev sont toujours ravitaillées. Les forces de Bar Lev ne requièrent pas de ligne de ravitaillement.

1.6e Aucune unité, exceptées les unités Israélienne du Fort Bar Lev, et les Égyptiens comme au point 1.6c ne peuvent être ravitaillées sans l'utilisation d'un HQ ami.

1.7 Effets du non ravitaillement

 Les valeurs d'attaque, de défense, de mouvement et de Barrage sont divisées par 2. Aucun mouvement Aéromobile n'est possible. Les portées des SAMs ne sont pas affectées.



1.8 Artillerie et attaques de Barrage.

1.8a Les unités d'artillerie ont une valeur de Barrage imprimée entre parenthèses sur leur pion. Les unités d'artillerie peuvent mener des attaques de Barrage à 4 hexes ou moins de portée. Les 2 unités d'artillerie rockets (L'unité israélienne "Rckt" et l'unité Égyptienne "FROG") ont des portées de 10 hexes. Résoudre les attaques de Barrage dans la Phase Barrage du joueur.

1.8b Une unité d'artillerie ne peut mener plus d'une attaque de Barrage par phase et ne peut diviser son feu. Un hex ne peut recevoir qu'une attaque de Barrage contre lui dans une même phase. Il n'y a pas de limite dans l'engagement d'unités d'artilleries et aériennes sur une même attaque de barrage.

1.8c Faire des attaques de Barrage contre des hexes ennemis en utilisant la table Barrage. Les résultats possibles d'une attaque sur la table Barrage sont : *No Result* (aucun résultat), *Disorganized* (DG) (Désorganisé), et pertes de Pas. La perte de Pas donne automatiquement un résultat DG sur la pile cible. Appliquer uniquement ces décalages ou les modifications listées sous la table. Seuls les terrains des hexes cibles peuvent affecter les attaques de Barrage. Le Terrain (y compris le Canal de Suez) n'a pas d'effet sur la capacité d'une unité afin qu'elle soit considérée comme adjacente pour les modification.

1.8d Les unités ne peuvent avancer dans des hexes qui ne contiennent plus d'unités ennemies suite à un résultat de barrage d'artillerie – même si le joueur tente d'attaquer l'hex durant la phase de combat.

1.8e Lorsqu'une unité prend 1 Pas de perte lors d'un Barrage, le joueur peut sélectionner toute unité dans la pile pour prendre les pertes de Pas. L'unité sélectionnée n'a pas besoin d'être la plus forte (comme en combat) et le joueur n'est pas obligé de distribuer les pertes (si plus d'une)



1.9 Unités Désorganisées (DG)

Les unités deviennent DG uniquement suite à un résultat sur la table de Barrage. Lorsque la table Barrage donne un résultat DG, marquer toutes les unités de l'hex cible avec un marqueur DG. Les unités non DG peuvent se déplacer au travers ou avec des unités DG sans effets sur elles.

1.9a Récupération de DG: Les unités qui sont DG souffrent des pénalités suivantes : Leurs forces d'attaque (ou force de barrage), de défense ainsi que leur capacité de mouvement sont divisées par 2. Les unités DG ne peuvent mener

des débordements ou des mouvements aéromobiles. Les unités DG n'ont pas de ZOC. Une unité DG perd sa capacité d'exploitation si elle en a une. Le DG n'a pas d'effet sur la portée de ravitaillement ou tout autre soucis lié au ravitaillement, sur l'efficacité des SAMs, les effets de combat des unités de génies et HQ (autre que leur force actuelle de combat). Il n'y a pas d'effet additionnel lors de résultat multiples DG – une unité DG dans une phase de barrage précédent le jeu et un DG plus tard encore lors d'une phase normale de Barrage ne subira pas d'effet supplémentaire.

1.9b Réorganisation des unités DG. Durant la phase de nettoyage (Clean up), le joueur en phase enlève tous les marqueurs DG de ses unités. Être non ravitaillé n'affecte pas la capacité à se réorganiser.



1.10 SAMs

Ce sont les unités de missiles SA-2/SA-6 et les Hawk. Tous les SAMs ont une portée de 12 hexes. Le terrain n'a pas d'effet sur la portée des SAMs. Les mouvements aéromobiles ne peuvent être utilisés à portée d'un SAM ennemi. Les unités aériennes Israéliennes peuvent fonctionner à portée de SAM égyptien, mais uniquement lors de l'application d'une interdiction des SAMs (voir 1.12c). Les unités aériennes égyptiennes ne peuvent jamais fonctionner à portée des SAMs Hawk Israéliens. Plusieurs SAMs ne donnent pas d'effets supplémentaires.

1.10a Les unités SAM se comportent comme toute autre unité, les résultats DG n'affectent pas le portée ou les effets des SAMs.

1.10b Les unités SAM égyptienne doivent rester sur le coté Ouest du canal de suez – Elles ne peuvent traverser le canal vers le coté israélien (exception voir 3.8). L'unité Israélienne Hawk peut traverser le canal si elle le désire.

1.10c Les joueurs doivent identifier la localisation des unités SAM de l'ennemi à la demande. Lorsqu'un SAM est dans une pile d'unités, elle peut être mise en haut de la pile (pour rendre sa recherche plus simple) mais l'ennemi peut toujours voir sous l'unité SAM (ou le marqueur du haut incluant les ponts construits) pour voir la 1ere unités hors marqueur et hors SAM de chaque Stack.

1.11 Mouvement aéromobile

Démarrant de l'hex en cours de l'unité, le mouvement aéromobile permet à l'unité de se déplacer de 25 hexes par phase. Ignorer le terrain pour les mouvements aéromobiles – Chaque hex compte comme 1. Ignorer les unités ennemies et les EZOC lors de mouvements aéromobiles. Mais ne jamais

terminer de tels mouvements dans un hex contenant une unité ennemie (Décoller ou atterrir dans un EZOC est autorisé). **Note:** **Aucune** unité ne peut utiliser **un mouvement normal et un mouvement aéromobile** dans une même phase, et aucune unité DG hors de ravitaillement ne peut utiliser un mouvement aéromobile. Vous ne pouvez pas mener un mouvement aéromobile dans une zone à portée d'un SAM ennemi – L'interdiction de SAM ne permet jamais cela.

1.11a Les unités ne peuvent que faire un mouvement aéromobile dans leur phase de mouvement normale – jamais dans la phase d'exploitation.

1.11b Le joueur israélien peut utiliser un mouvement aéromobile pour transporter 4 Pas d'unités de type infanterie. La capacité israélienne est disponible chaque tour.



1.11c le joueur égyptien peut déplacer ses 2 brigades aéromobiles plus 4 Pas de commando ou d'unités aéroportées par un mouvement aéromobile au tour 1. Au tour 2, il peut uniquement déplacer les brigades aéromobiles.

Ensuite, le joueur égyptien n'a plus de capacité aéromobile du tout.

Note du Designer: Historiquement, la force aérienne israélienne détruit la flotte d'hélicoptères égyptienne aussitôt après qu'elle regagna la maîtrise du ciel. La dégradation de la capacité aéromobile égyptienne reflète cela.

1.11d Un joueur peut utiliser sa capacité aéromobile chaque tour ou elle est disponible. A chaque tour ou il l'utilise, il peut le faire avec les mêmes unités ou d'autres.

1.11e Aucune unité dans ce jeu (sans regarder les titres honorifiques) n'est capable de mener une pénétration aéroportée – seules la mobilité aérienne par hélicoptère est autorisée.

1.12 Unités aériennes

Chaque joueur dispose d'une ou plusieurs unités aériennes à utiliser chaque tour. Placer le nombre d'unités aériennes disponibles pour chaque joueur (en respectant la piste des tours de jeu – *Turn Record Trac*) dans la case des unités aériennes disponibles (*Air Units Available Box*) de chaque joueur. Ces unités aériennes sont disponibles uniquement ce tour et vous ne pouvez pas les conserver de tour en tour. Enlever toutes les unités aériennes restantes de la case des unités



aériennes durant la phase de fin de tour (*Turn End Phase*). Vous pouvez chaque tour les utiliser dans un certain nombre de phases différentes, mais chaque unité aérienne peut uniquement être utilisée une fois.

1.12a Chaque unité aérienne dépensée décale un combat terrestre d'une colonne en faveur du joueur. Utiliser autant d'unités aériennes disponibles pour les affecter à un même combat. Les unités aériennes peuvent être affectées soit à des attaques soit à la défense. Soustraire les unités aériennes utilisées par le défenseur de celles utilisées par l'attaquant et décaler du nombre de colonne obtenu en résultat – à gauche si c'est négatif, à droite si c'est positif. Les décalages au delà des colonnes disponibles ne donnent pas d'effets supplémentaires; dans ce cas utiliser la dernière colonne de la table.

☐ Le défenseur indique toute utilisation d'unités aérienne en **1er** (Avant que l'attaquant ne le fasse et avant de déterminer les rapports).

1.12b Les unités aériennes peuvent attaquer seules ou avec de l'artillerie durant la phase de barrage du joueur (*Barrage Phase*). Plus d'une unité aérienne peut être affectée à un même barrage.

- Chaque point d'unité aérienne Égyptien donne 5 points de Barrage.
- Chaque point d'unité aérienne Israélien donne 12 points de Barrage.

1.12c Interdiction des SAM (*SAM Suppression*) Le joueur Israélien (uniquement) peut tenter d'utiliser ses unités aériennes à portée des SAM Égyptiens en utilisant l'Interdiction des SAM. Durant la phase du pré tour de l'allocation des unités aériennes pour l'interdiction des SAM (*Pre-turn Air Unit SAM Suppression Allocation Phase*), le joueur Israélien peut allouer n'importe quel nombre d'unités aériennes disponibles pour l'interdiction des SAM en les plaçant dans la case SAM Suppression.

⇒ Les unités aériennes ainsi allouées ne sont pas disponibles pour toutes **autres fonctions** des unités aériennes.

Après le placement des unités aériennes dans la case SAM Suppression, lancer un dé sur la table SAM Suppression. Le résultat sera le nombre d'unités aériennes que le joueur Israélien peut déplacer de la **case Air Units Available** (pas de la case SAM Suppression!) vers la case SAM Zone. Faire ce jet sur la table de *SAM Suppression* même s'il n'y a pas d'unités aériennes directement allouées à l'interdiction des SAM (certains appareils sont gérés pour se glisser dedans de toute

façon...) et il n'y a pas d'effet supplémentaire pour l'allocation au delà de 3 unités aériennes en Interdiction de SAM.

Enlever toutes les unités aériennes de la case *SAM Suppression* durant la phase de fin de tour.

Les unités aériennes dans la case *SAM Zone* peuvent évoluer à portée des unités de SAM Égyptiennes – celles ci ne peuvent être dans la case *Air Units Available*. Les unités aériennes de la case *SAM Zone* peuvent être librement utilisées en dehors des zones de portée SAM. Les unités aériennes dans la case *SAM Zone* peuvent faire une attaque de barrage contre des unités SAM avant de tenter de les détruire (Les DG n'ont pas d'effet sur les capacités des SAM).

1.13 Le canal de Suez

1.13a Seules les unités de type infanterie peuvent franchir le canal sans aide. L'unité doit démarrer la phase en étant adjacente au canal, elle dépense tous ses points de mouvements (MA) pour traverser le canal, et ne peut aller plus loin dans cette phase. L'hex pénétré ne peut contenir une unité ennemie ou être dans une EZOC (se souvenir que les unités ennemies avec une force d'attaque de moins de 1 n'ont pas d'EZOC)

1.13b Les unités de type infanterie peuvent attaquer à travers le canal (avec des pénalités de terrain); les autres unités ne peuvent uniquement attaquer des cotés d'hexes de pont. L'avance après combat (pour celle qui attaquent à travers le canal) est autorisée.

1.13c les HQ et les unités SAM Égyptiens ne peuvent franchir le canal de Suez vers le côté Israélien (exception voir 3.8).

1.13d Sans se soucier de la localisation d'un pont, il n'y a jamais le cas où un pont relie 2 hexes de route et autorise un mouvement à travers le canal en utilisant les coût de mouvement sur route. Toujours traverser le pont et payer le coût normal (non routier) de l'hex traversé.



1.14 Ponts

Les unités de génie peuvent construire des ponts. Pour traverser le canal ou une rivière via un pont ne coûte pas de points de mouvement supplémentaires (MP) – On ne tient pas compte du coût de mouvement. Les ponts amis ne réduisent pas les effets de terrain en combat – mais, dans le cas du Canal de Suez, ils peuvent autoriser les unités à attaquer ce qu'elle ne pourrait pas faire autrement. Chaque unité de génie ne peut construire qu'un pont (et doit l'enlever pour le reconstruire ailleurs).

1.14a Une unité de génie peut se convertir en un pont durant toute phase de pontage amie (*Bridging phase*). Lorsqu'une unité de génie construit un pont, retourner l'unité sur sa face pont et placer le pion pour que la flèche indique le côté de l'hex qui est relié à la berge. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de génie converties en pont (ou vice versa) dans un même tour. Une unité de génie utilisée pour gagner un décalage en combat (règle 1.5) ne peut se retourner en pont au cours d'un même tour.

1.14b Le pont peut redevenir une unité de génie durant toute phase de pontage amie. Pour faire cela, retourner le pont, ainsi la face unité de génie est visible et la placer dans l'un ou l'autre hex qui bordaient le pont. Les EZOC et les DG n'ont pas d'effet sur la conversion d'un pont en unité de génie.

1.14c Les ponts NE PEUVENT être construit au travers de bords d'hexes qui contiennent des unités ennemies ou de EZOC. Les ponts peuvent uniquement être construit à travers directement les bords d'hexes Est-Ouest – Ils ne peuvent être construit sur un angle.

1.14d Les ponts sont des pions du jeu – ils n'ont pas de capacité de mouvement, de combat ou une taille en Pas. Ils restent ainsi jusqu'à ce qu'ils soient convertis en une unité de génie. Vous ne pouvez jamais attaquer des ponts par des combats ou des barrages.

1.14e Pour capturer un pont, une unité amie doit se déplacer à travers le pont (ce qui signifie que les 2 hexes auxquels le pont est connecté sont libres de toutes unités ennemies) Le pont est ensuite capturé. Remplacer le pion génie/pont avec un pion pont de la couleur appropriée. Après la capture, un pont ne peut jamais se reconverter en unité de génie – même si il est à nouveau capturé par son propriétaire d'origine (dans ce cas, le remplacer par un pion pont du camp d'origine).

1.14f Au démarrage de sa phase de mouvement (avant que toute unité ne se déplace), un joueur peut détruire autant de ponts qu'il le désire (les siens comme les capturés) en enlevant le pont du jeu. Une fois détruit, un pont ne peut jamais revenir en jeu. (Voir 1.14b pour une meilleure façon pour prendre des ponts amis).

1.14g Les ponts ne peuvent être construit dans des hexes marqués du symbole Aucun pont (*No bridge*) ou ses flèches, pas plus qu'il ne peuvent être construit dans le Golf de Suez au sud de l'entrée du canal (sud de l'hex 4.18).

1.15 Cessez le feu, Victoire, et fin du jeu

La piste des tours de jeu contient un jet de dé pour le Cessez le feu à chaque tour (ce qui signifie que ce n'est pas automatique). Durant la phase de Cessez le feu (*Cease-fire phase*), lancer le dé 2 fois. Si le jet de dé est supérieur ou égal au jet de dé pour le Cessez le feu du tour, un Cessez le feu est imposé par les superpuissances et la guerre (et donc le jeu) se termine (voir aussi Ignorer le Cessez le feu en 1.15b). Le total des PV de chaque camp détermine le vainqueur.

- Les points de victoire sont gagnés de la manière suivante : 1 PV pour chaque camp qui possède **une ou plusieurs unités mécanisées ravitaillées** sur le côté **ennemi** du Canal et 1 PV **par** hex donnant des points de victoire (indiqué sur la carte) sous contrôle ami ¹.

¹ Le contrôle étant définie par le dernier camp qui a occupé l'hex si celui-ci est vide.

Soustraire les PV des Égyptiens du total des Israéliens et comparer le résultat à l'échelle suivante :

Différence	Victoire
+5 ou plus	Majeure Israélienne
+2 à +4	Mineure Israélienne
+1 à -1	Match nul
-2 à -4	Mineure Égyptienne
-5 ou plus	Majeure Égyptienne

1.15a Lorsque le jeu prend fin, déterminer le vainqueur à la fin du dernier tour de jeu.

1.15b Ignorer un Cessez le feu. L'un ou l'autre des joueurs peut annoncer qu'il ignore le Cessez le feu après un succès au jet de dé du Cessez le feu – Le joueur Israélien doit annoncer s'il ignore le Cessez le feu en 1er. Ignorer le Cessez le feu coûte au joueur qui l'annonce 2 PV. Le jeu se poursuit si l'un des joueurs annonce son intention d'ignorer le Cessez le feu. La partie continue normalement (ce qui inclus de futurs jet de Cessez le feu).

Si un second jet de Cessez le feu est un succès, pour pouvez aussi l'ignorer en utilisant la procédure ci-dessus (Incluant le coût en PV). Cependant, si l'un ou l'autre des joueurs ignore le 2nd Cessez le feu (sans se soucier de celui qui l'a ignoré le 1er), le point 1.15c prend effet automatiquement et la partie se déroule jusqu'au tour 12 sans jets de dé pour le Cessez le feu.

1.15c L'intervention des Superpuissances.



Lorsqu'un 2nd Cessez le feu est ignoré, les forces des 2 superpuissances arrivent dans leur intégralité au tour suivant. Les Soviétiques soutiennent les Égyptiens et entrent via l'hex 27.35. Les USA soutiennent les Israéliens et entrent via l'hex B. Toutes les forces d'une Superpuissance entrent au même tour.

Il n'y a pas de restrictions au regard des opérations des forces des Superpuissances contre l'un ou l'autre camp. Cependant, le 1er joueur qui attaque des unités de la Superpuissance ennemie avec des unités de la sienne provoque la 3eme Guerre mondiale et perd 2 PV.

1.15d Restrictions d'une Superpuissance :

Les unités d'une superpuissance employées par un joueur se comportent de la même manière que celles de son camp (elles peuvent s'empiler, attaquer ou défendre ensembles librement), il n'y a aucune restriction au mélange des unités ou de règles particulières excepté les points suivants :

- Des unités d'une Superpuissance ne peuvent être ravitaillées que par leurs propres HQ
- La brigade Aériomobile séparée Soviétique 21st peut mener un mouvement aériomobile chaque tour.
- Les unités blindées d'une Superpuissance ne peuvent être reconstruites.
- Le HQ Soviétique n'est pas confiné par les règles en 3.5a



2.0 Règles spéciales Israéliennes

2.1 Les forts du Bar Lev



Le jeu possède un nombre d'unités pour le fort du Bar Lev. Celles-ci sont exemptées des règles de ravitaillement – Elles le sont toujours. Les forts du Bar Lev doivent convertir les résultats retraites par des pertes. Dans tous autres cas, les Forts du Bar Lev sont comme les unités Israéliennes classiques – y compris pour les effets normaux du terrain.

Note du Désigner : *On pourrait se demander pourquoi il n'y a aucun changement dans la Table de Barrage ou une sorte de modifications de la Table de Combat pour celles qui sont dans un Fort du Bar Lev ou pour celles qui sont dans un hex de Fort. Ces effets sont intégrés dans chaque valeur normale du Fort – se souvenir, que chaque unité de fort représente un nombre de points de force de 40 hommes – mais les unités de Fort ont pratiquement la capacité de défense d'une brigade d'infanterie et même de plusieurs Pas ! Pas mal pour une compagnie de retranchés, c'est le bénéfice qu'ils retirent d'être dans des forts.*

2.2 Le pont PCB



Toute unité blindée Israélienne peut générer le Pont PCB de la façon suivante : A tout moment durant soit la phase de Mouvement soit la phase d'Exploitation, où une unité blindée Israélienne doit se déplacer à travers un hex contenant la fin Orientale de n'importe quelle route PCB ou le long de la route PCB vers le Canal. Placer le pont PCB en position à la fin de la route PCB comme un pont en direction de la flèche PCB sur la carte. L'unité fabriquant le PCB ne peut mener aucune attaque de débordement ou pénétrer dans toute EZOC tandis qu'elle se déplace le long de la route PCB. Le pont PCB est en fonction au moment de sa construction – et peut être utilisé dans cette même phase. Le pont PCB ne peut être construit dans un hex contenant une unité Égyptienne.

Le mouvement le long de la route PCB par une unité blindée coûte les points de mouvement normaux pour chaque hex traversé le long de la route – **Excepté** l'unité générant le pont PCB ne

peut traverser le Canal dans la même phase dans laquelle elle place le pont.

La capacité du pont PCB est disponible du démarrage de la partie de tous les scénarios et le joueur Égyptien ne peut détruire les ponts stockés en prévention de leur utilisation. Le joueur Israélien peut générer uniquement un pont de cette façon à un seul emplacement, il ne peut jamais l'enlever ou le replacer.

Note du Designer : la séquence ci-dessus représente l'installation d'un pont PCB stocké (entreposé dans un bunker à la fin de sa route PCB) vers un certain nombre de blindés. Les blindés ensuite remorque le pont vers une position le long de la route et le lance sur le Canal : une méthode très rapide pour placer un pont – fournissant avec un pont stocké une infrastructure routière là où il y en a besoin.



3.0 Règles spéciales Égyptiennes

3.1 Capacités d'exploitation Égyptienne

Si jamais une unité Égyptienne capable d'exploitation perd un Pas et est retournée, elle perd aussi sa capacité d'exploitation. (La même chose se passe pour les unités US). Vous pouvez récupérer cette capacité en utilisant la réparation de Pas blindés, voir le point 3.7.

3.2 La phase de Barrage avant le démarrage du jeu.

Le joueur Égyptien dispose d'une phase de Barrage spéciale avant le tour 1. Chaque unité d'artillerie Égyptienne peut tirer sur n'importe quelle cible à portée. Les unités d'artillerie peuvent se combiner pour faire ces attaques. Vous ne pouvez utiliser des unités aériennes dans cette phase.

3.3 La Réserve GHQ

La Réserve GHQ représente une force utilisée pour protéger le Caire. Placer ces unités dans la case *GHQ Holding* jusqu'à ce qu'elles soient libérées. Tant qu'elles sont dans la case *Holding*, ces unités sont exemptes de ravitaillement (Elles sont toujours ravitaillées) ; elles ne peuvent engager de combat ou de Barrage (comme attaquant ou défenseur) ; et aucune unité ne peut bouger dans la case *Holding* qui ne lui était pas assignée dans la mise en place. Les sortir au démarrage du 1er tour du joueur Égyptien qui suit l'entrée ou l'attaque d'une unité terrestre Israélienne d'un hex à l'Ouest du Canal de Suez. Lorsqu'elles sont libérées, ces unités entrent en jeu comme renforts n'importe où le long du bord Ouest de la carte – ensembles ou dispersées au choix du joueur. La sortie de la Réserve GHQ libère automatiquement la réserve d'exploitation (ci-dessous) si cette force n'est pas déjà sortie.

3.4 Les Réserves d'Exploitation

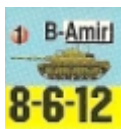
Le haut commandement Égyptien gardait une forte force blindée en réserve pour exploiter la situation générée par l'assaut du franchissement du Canal. Historiquement, ces forces n'étaient pas sorties jusqu'à ce que l'armée Syrienne appelle à l'aide et les Égyptiens à contrecœur exécutèrent une attaque pour baisser la pression qu'ils subissaient. Ces unités doivent être gardées dans la case de la réserve d'exploitation (*Exploitation Reserve Holding Box*) jusqu'à ce qu'elles soient libérées. Lorsqu'elles sortent, ces unités entrent en jeu comme renforts n'importe où le long du bord Ouest de la carte – ensembles ou dispersées au choix du joueur.

La réserve d'exploitation est libérée sur la base d'un jet de dés (2 dés) par le joueur Égyptien au démarrage de son tour. Au démarrage du tour 2, le joueur Égyptien lance 2 dés à chaque tour jusqu'à ce que la Réserve d'exploitation soit libérée. Un jet de 9 ou plus libère la réserve. En outre le réserve d'exploitation est automatiquement libérée lorsque la réserve GHQ est libérée aussi.

3.5 Restrictions et Capacités des unités spécialisées Égyptiennes.

3.5a Les HQ et le Canal. Les HQ de l'armée Égyptienne ne peuvent jamais traverser le Canal de Suez sur le côté d'Israël (à l'Est). Ils doivent toujours opérer depuis la rive Ouest. Le Canal (par les ponts donnés) ne limite pas le tracé d'une ligne de ravitaillement des HQ Égyptiens – en d'autres termes, le HQ est bloqué à l'Ouest du Canal, mais cela ne limite pas sa capacité à ravitailler des Unités à l'Est du Canal.

3.5b La brigade Amphibie 130th. Ces unités peuvent franchir le Canal de Suez pour 2 Points de mouvement ou tout hex de lac pour un cout de 3 MP. Ces unités ne peuvent jamais terminer leur mouvement dans un hex de lac.



2.3 Réparation des blindés

A partir du tour 2, le joueur Israélien lance un dé sur sa table de réparation de blindé (*Tank Recovery*) durant chaque phase de réparation de blindé. Réparer le nombre de Pas blindés équivalent au résultat. Les Pas réparés sont de réelles unités blindées. Vous devez utiliser les Pas réparés dans le tour ou vous les recevez. Placer les unités en reconstruction de la Pile destruction sur ou adjacent à tout HQ Israélien ravitaillé (Ni le HQ ni l'hex de réparation ne peuvent être dans une EZOC). Les HQ qui sont DG peuvent réparer des Pas blindés normalement. Les HQ à l'Ouest du Canal de Suez ne peuvent réparer des Pas. Si aucun HQ Israélien n'est disponible pour accomplir cette procédure, alors vous ne pouvez récupérer aucun Pas.

2.4 La Brigade Gonan



Non ce n'est pas une erreur de voir que les unités de la Brigade Gonan sont illustrées avec des silhouettes de T-55 à la place de M-60 – cette unité était équipée avec du matériel capturé aux Arabes durant la guerre des 6 jours.

2.5 Restrictions au pontage Israélien

Historiquement le joueur Israélien pouvait construire exactement 2 ponts en plus du pont PCB. Donc, le joueur Israélien ne peut avoir uniquement qu'une des ses unités de génie transformée en pont à la fois. Une unité de génie peut devenir un pont dans la même phase où une autre arrête de l'être.

3.6 Première utilisation des ATGM

Aux tours 1, 2, et 3 (uniquement), les éléments suivants prennent effet.

Si, des unités purement blindées Israéliennes (ou des unités purement blindées en conjonction avec d'autres unités) ET des unités Égyptiennes d'infanterie à pied, Mécanisées, aéroportées, ou de commandos sont impliquées dans un combat (sans se soucier de, qui est l'attaquant et qui est le défenseur) et que le résultat du combat qui s'applique au joueur Israélien contient une étoile de David ...

... ensuite, un Pas de blindé Israélien doit être détruit en plus de ce que requiert le résultat du combat.

Ce Pas peut provenir de n'importe quelle unité blindée Israélienne (elle n'a pas besoin d'être de l'unité la plus forte, elle peut provenir d'une plus faible) et ce Pas ne peut être utilisé pour satisfaire l'unité la plus forte qui doit mourir en 1er requis par le résultat du combat (voir règles SGS 8.0b). Le joueur Israélien choisit l'unité pour la perte.

Note du Designer : *Cela peut sembler bizarre d'ajouter les pertes des unités blindées Israéliennes en défense parce que les Sappers (une arme strictement défensive), requiert quelques explications. A cause de la doctrine d'emploi, les unités blindées Israéliennes voyagent toutes seules pour lancer de rapides contre attaques à toute attaque lancée contre elles. Les commandants des blindés Israéliens ont appris que « être immobile c'est mourir » et leurs expériences importantes en combat les avaient convaincu de cette tactique. Bien que cette théorie ait été mise à mal dans les premiers jours de la guerre, les commandants des blindés israéliens lancèrent immédiatement une contre-attaque lorsqu'ils furent confrontés à l'assaut Égyptien – ce qui amena des pertes supplémentaires dues aux sappers.*

3.7 Remplacement de Pas blindés

Chaque scénario donne au joueur Égyptien un nombre de Pas blindés pouvant être remplacés. Placer les pions nombre de perte de Pas dans la case des Pas blindés Égyptiens disponibles sur la carte et utilisez les pour garder une trace des Pas restant disponibles lorsqu'ils sont utilisés. Il peut utiliser ces Pas pour remplacer les pertes de Pas dans ses unités purement blindées durant la phase de Remplacement de blindés Égyptiens (Egyptian Tank Replacement Phase) de chaque tour. Ces Pas sont tout ce qui est disponible pour le joueur Égyptien pour toute la durée du jeu – une fois utilisés, ils ne peuvent plus l'être à nouveau.

Aucune unité ne peut remplacer de Pas tandis qu'elle est dans une EZOC, ou qu'elle est DG ou qu'elle est non ravitaillée.

❑ Les unités détruites ne peuvent revenir en jeu en utilisant ces points de remplacement.

Le joueur Égyptien est libre d'utiliser tous, certains ou aucun de ses Pas de remplacement disponibles dans un même tour.

Note du Designer : *Ces Pas de remplacement représentent de nouveaux blindés étant distribués aux unités du front, pas des blindés retrouvés ou réparés comme c'est le cas pour les Israéliens. La meilleure utilisation de ces Pas est de redonner les 1er Pas perdus aux bonnes unités blindées Égyptiennes pour leur rendre la capacité d'exploitation !*

3.8 Abdul Schnell (Optionnel)

Pour un cout de 2 PV, le joueur Égyptien peut se libérer lui même de la contrainte pour ses HQ et ses SAM de rester à l'Ouest du Canal de Suez. Payer les PV ci-dessus au joueur Israélien avant que le jeu ne démarre et ignorer les points 1.10b et 3.5a

4.0 Scénarios

4.0a Le joueur israélien se place toujours en premier.

4.0b A moins que ce ne soit spécifié autrement les choses suivantes sont vraies: Le joueur Israélien ne peut jamais placer ses unités à l'Ouest du Canal de Suez. Le joueur Égyptien ne peut jamais placer ses unités à l'Est du canal. Déterminer la victoire en utilisant le point 1.15.

4.0c Des forces Égyptiennes désignées par la mise en place sur l'un des 2 côtés de la ligne frontière armée peut se placer aussi bien sur cette ligne.



4.1 La bataille historique pour le Canal.

Premier tour: 1

Dernier tour: Tour 12 ou lorsqu'un cessez le feu est accepté.

Information pour les Israéliens:

Mise en place:

N'importe ou à coté de la route latérale (du 48.15 jusqu'au 10.11):

Reshef Arm Bde (A, B)

N'importe ou à coté de la route de l'artillerie (du 51.24 jusqu'au 10.14):

Pinchas Inf Bde (A, B)

N'importe ou à l'ouest de la route de l'artillerie (51.24 through 10.14) (inclus):

Static Units (1, 2, 3, 4)

w/i 5 22.04: South Corps HQ, Hawk Bn, Engineer Bns (1, 2, 3), Rckt Bn, Arty Bdes (1, 2, 3), Jeep Recon Co, HaSini Recon Bn

17.01: Shom Arm Bde (A)

10.01: Shom Arm Bde (B), Arty Bde (A)

23.20: Mend Recon Bn

27.14: Mend Div HQ

w/i 5 50.19: Alush Inf Bde (A, B, C)

50.01: Amir Arm Bde (A, B)

Bar Lev Forts: une sur chaque symbole du Fort Bar Lev imprimé sur la carte ou pour plus de précision historique :

4.18: Masrek

5.17: Nisan

9.17: Mafzeah

15.17: Lituf

19.21: Botzer

22.22: Lakekan

22.23: Matzmd

29.24: Purkan

32.23: Nozel

38.23: Mfrkt

42.23: Milano

44.23: Ktuba

49.24: Drora

51.24: Lhtznt

55.24: Orkal

54.19: Budapst

Renforts:

Tour 2:

Entrée en zone A: Adan Div HQ, Adan Recon Bn, Nir Arm Bde (A, B), Rami Mech Bde (A, B), Karen Arm Bde (A, B), Fedale Mech Bde (A, B), Arty Bde (B, C)

Entrée en zone B: Sharon Div HQ, Sharon Recon Bn, Erez Arm Bde (A, B), Raviv Arm Bde (A, B), Ivan Recon Bn, Biro Mech Bde (A, B), Arty Bde (D)

Entrée en zone C: Yairi Abn Bde (A, B, C), 23 Abn Bde (A, B, C).

Turn 3:

Entrée en zone A: Barom Arm Bde (A, B), Peled Mech Bde (A, B), Shakd Inf Task Force, Haruv Inf Task Force, Gonen Arm Bde (A, B, C), Baru Mech Bn, Arty Bde (E)

Entrée en zone B: Arty Bde (4), Matt Abn Bde (A, B, C)

Turn 5:

Entrée en zone A: Yaya Abn Task Force, Yossi Abn Task Force, Arty Bn (5) On any Israeli HQ (EZOCs and supply status do not matter): Shun Inf Task Force, Schmk Inf Task Force

Turn 6:

Entrée en zone A, B ou C: Berg Mech Bde (A, B), Revel Mech Bde (A, B)

Turn 7:

Entrée en zone A, B ou C: Chert Mech Bde (A, B)

Informations pour l'Égyptiens:

Pas (steps) de remplacement blindé disponibles: 5

Mise en place:

59.25 et/ou 58.23 (oui, à travers le canal):

18 Inf Div (135 Inf Bde)
Commando Bde (130)

N'importe ou à la frontière de l'armée

2 Inf Div (4, 120 Inf Bde, 117 Mech Bde)
16 Inf Div (16, 112 Inf Bde, 3 Mech Bde)
18 Inf Div (134 Inf Bde, 136 Mech Bde)
21 Tank Div (14 Arm Bde)
23 Mech Div (24 Arm Bde)
2 Army HQ
90 Mech Bde
182 Abn Bde
129 Commando Bde
15 Arm Bde
Arty Bdes (47, 57, 62, 78, 79)
Engineer Bns (1-9, 2-9, 3-9)

N'importe ou au sud de la frontière de l'armée.

4 Tank Div (3 Arm Bde)
7 Inf Div (11, 12 Inf Bde, 8 Mech Bde)
19 Inf Div (5, 7 Inf Bde, 2 Mech Bde)
PLO Inf Bde
Kuwaiti Inf Bn
3 Army HQ
130 Amphib Bde (A, B)
130 Mech Bde
Engineer Bns (1-109, 2-109)
127 Commando Bde
25 Arm Bde
Arty Bdes (53, 55, 60)

N'importe ou à l'Ouest du Canal:

Commando Bdes (128, 131, 132, 134)
140 Abn Bde
Airmobile Bdes (150, 160)
Arty Bdes (39, 63)
8x SAMs
Frog Arty Bde

Réserves GHQ (Dans la case GHQ Holding):

GHQ HQ
3 Mech Div (10, 114 Mech Bde, 23 Arm Bde, Recon Bn)
Ind Arm Bde
Nasser Arm Bde
Pres. Gd Arm Bde
Morocco Inf Bde

Réserve d'exploitation (dans la case Exploitation Reserve Holding Box):

21 Tank Div (18 Mech Bde, 1 Arm Bde, Recon Bn)
23 Mech Div (116, 118 Mech Bde, Recon Bn)
4 Tank Div (6 Mech Bde, 2, 6 Arm Bde, Recon Bn)
6 Mech Div (1, 113 Mech Bde, 22 Arm Bde, Recon Bn)

4.1a (Variante)**Placement historique Égyptien**

Cette variante donne les positionnement historiques des Égyptiens. Elle peut être utilisée par ceux qui veulent plus d'historicité dans la mise en place ou qui veulent être guidé pour leur 1ere partie tandis qu'ils obtiennent un coup de main concernant le placement correct de leurs troupes d'assaut. Utiliser les informations Israéliennes du point 4.1.

20.25: Kuwait Inf Bn

18.24: PLO Inf Bde

16.20: 130 Amphib Bde (A, B)

59.25 and/or 58.23 (oui à travers le canal):

18 Inf Div (135 Inf Bde)
Commando Bde (130)

Les unités suivantes DOIVENT être à l'Ouest du canal.

w/i 3 39.25: 18 Inf Div (134 Inf Bde, 136 Mech Bde), 15 Arm Bde

w/i 3 32.25: 2 Inf Div (4, 120 Inf Bde, 117 Mech Bde), 23 Mech Div (24 Arm Bde)

w/i 3 25.25: 16 Inf Div (16, 112 Inf Bde, 3 Mech Bde), 21 Tank Div (14 Arm Bde)

w/i 3 14.18: 7 Inf Div (11, 12 Inf Bde, 8 Mech Bde), 25 Arm Bde

w/i 3 10.18: 19 Inf Div (5, 7 Inf Bde, 2 Mech Bde), 4 Tank Div (3 Arm Bde)

N'importe ou au Nord de la frontière armée

2 Army HQ
90 Mech Bde
182 Abn Bde
129 Commando Bde
Arty Bdes (47, 57, 62, 78, 79)
Engineer Bns (1-9, 2-9, 3-9)

N'importe ou au Sud de la frontière armée :

3 Army HQ
130 Mech Bde
Engineer Bns (1-109, 2-109)
127 Commando Bde
Arty Bdes (53, 55, 60)

N'importe ou à l'Ouest du Canal de Suez :

Commando Bdes (128, 131, 132, 134)
140 Abn Bde
Airmobile Bdes (150, 160)
Arty Bdes (39, 63)
8x SAMs
Frog Arty Bde

Réserves GHQ (dans la case GHQ Holding):

GHQ HQ
3 Mech Div (10, 114 Mech Bde, 23 Arm Bde, Recon Bn)
Ind Arm Bde
Nasser Arm Bde
Pres. Gd Arm Bde
Morocco Inf Bde

Réserve d'exploitation (dans la case Exploitation Reserve Holding Box):

21 Tank Div (18 Mech Bde, 1 Arm Bde, Recon Bn)
23 Mech Div (116, 118 Mech Bde, Recon Bn)
4 Tank Div (6 Mech Bde, 2, 6 Arm Bde, Recon Bn)
6 Mech Div (1, 113 Mech Bde, 22 Arm Bde, Recon Bn)

4.1b (Variante)**Les Forces d'exploitation alignées**

Cette variante tire rééquilibre la balance vers le joueur Egyptien, utilisez la pour ajuster l'équilibre afin de compenser une différence de niveaux entre les joueurs ou pour voir ce que ça aurait pu être :

Ne pas utiliser les règles 3.4 – Toutes les Réserves d'exploitation sont disponibles au démarrage. Changer la mise en place du point 4.1, 4.1a, 4.2, 4.3 ou 4.4 pour ajouter les éléments suivants :

N'importe ou à l'Ouest du Canal de Suez :

21 Tank Div (18 Mech Bde, 1 Arm Bde, Recon Bn)
23 Mech Div (116, 118 Mech Bde, Recon Bn)
4 Tank Div (6 Mech Bde, 2, 6 Arm Bde, Recon Bn)
6 Mech Div (1, 113 Mech Bde, 22 Arm Bde, Recon Bn)

Réserve d'exploitation (dans la case Exploitation Reserve Holding Box):

Aucune

4.2 Pearl Harbor Révisité

L'IDF était conscient de la taille et du périmètre du déploiement Arabe sur les frontières d'Israël ; cependant, un officier supérieur des renseignements IDF évalua la menace de guerre comme étant très faible. Malgré une augmentation de forces hostiles sur ses frontières l'IDF indiqua un niveau faible d'alerte parmi les commandants de divisions et déplaça également la brigade blindée du Colonel Gabi Amir vers le Sinaï et la 7eme brigade blindée vers le Golan. Ces précautions prouvaient qu'il était cruciale de stopper l'avance Arabe. Ce scénario explore ce qui se serait passé si la Brigade d'Amir n'avait pas été déployée dans la phase initiale de la guerre, et si les renforts Israéliens étaient légèrement retardés..

Premier tour: 1

Dernier tour: Tour 12 ou lorsqu'un cessez le feu est accepté.

Information pour les Israéliens:

Mise en place:

N'importe ou à coté de la route latérale (du 48.15 jusqu'au 10.11):

Reshef Arm Bde (A, B)

N'importe ou à coté de la route de l'artillerie (du 51.24 jusqu'au 10.14):

Pinchas Inf Bde (A, B)

N'importe ou à l'ouest de la route de l'artillerie (51.24 jusqu'au 10.14) (inclus):

Static Units (1, 2, 3, 4)

w/i 5 22.04: South Corps HQ, Hawk Bn, Engineer Bns (1, 2, 3), Rckt Bn, Arty Bdes (1, 2, 3), Jeep Recon Co, HaSini Recon Bn

17.01: Shom Arm Bde (A)

10.01: Shom Arm Bde (B), Arty Bde (A)

23.20: Mend Recon Bn

27.14: Mend Div HQ

w/i 5 50.19: Alush Inf Bde (A, B, C)

50.01: Amir Arm Bde (A, B)

Bar Lev Forts: une sur chaque symbole du Fort Bar Lev imprimé sur la carte ou pour plus de précision historique :

4.18: Masrek

5.17: Nisan

9.17: Mafzeah

15.17: Lituf

19.21: Botzer

22.22: Lakekan

22.23: Matzmd

29.24: Purkan

32.23: Nozel

38.23: Mfrkt

42.23: Milano

44.23: Ktuba

49.24: Drora

51.24: Lhtznt

55.24: Orkal

54.19: Budapst

Renforts:

Tour 2:

Entrée en zone A: Adan Div HQ, Adan Recon Bn, Nir Arm Bde (A, B), Rami Mech Bde (A,B), Karen Arm Bde (A, B), Amir Arm Bde (A, B), Arty Bde (B, C)

Entrée en zone B: Sharon Div HQ, Sharon Recon Bn, Raviv Arm Bde (A, B), Erez Arm Bde (A, B), Arty Bde (D)

Entrée en zone C:: 23 Abn Bde (A, B, C)

Tour 3:

Entrée en zone A:: Barom Arm Bde (A, B), Peled Mech Bde (A, B) Force, Gonen Arm Bde (A, B, C), Fedale Mech Bde (A, B), Baru Mech Bn, Arty Bde (E), Ivan Recon Bn

Entrée en zone B:: Arty Bde (4), Matt Abn Bde (A, B, C)

Entrée en zone C:: Yairi Abn Bde (A, B, C)

Tour 5:

Entrée en zone A:: Yaya Abn Task Force, Yossi Abn Task Force, Arty Bn (5), Shakt Inf Task Force, Haruv Inf Task

Sur n'importe quel HQ Israélien (peu importe de EZOCs ou du statut de ravitaillement): Shun Inf Task Force, Schmk Inf Task Force

Tour 6:

Entrée en zone A, B ou C: Berg Mech Bde (A, B), Biro Mech Bde (A, B), Revel Mech Bde (A, B)

Turn 7:

Entrée en zone A, B ou C: Chert Mech Bde (A, B)

Informations pour les Égyptiens:

Pas (steps) de remplacement blindé disponibles: 5

mise en place :

59.25 et/ou 58.23 (oui, à travers le canal):

18 Inf Div (135 Inf Bde)

Commando Bde (130)

N'importe ou au Nord de la frontière armée :

2 Inf Div (4, 120 Inf Bde, 117 Mech Bde)

16 Inf Div (16, 112 Inf Bde, 3 Mech Bde)

18 Inf Div (134 Inf Bde, 136 Mech Bde)

21 Tank Div (14 Arm Bde)

23 Mech Div (24 Arm Bde)

2 Army HQ

90 Mech Bde

182 Abn Bde

129 Commando Bde

15 Arm Bde

Arty Bdes (47, 57, 62, 78, 79)

Engineer Bns (1-9, 2-9, 3-9)

N'importe ou au Sud de la frontière armée :

4 Tank Div (3 Arm Bde)

7 Inf Div (11, 12 Inf Bde, 8 Mech Bde)

19 Inf Div (5, 7 Inf Bde, 2 Mech Bde)

PLO Inf Bde

Kuwaiti Inf Bn

3 Army HQ

130 Amphib Bde (A, B)

130 Mech Bde

Engineer Bns (1-109, 2-109)

127 Commando Bde

25 Arm Bde

Arty Bdes (53, 55, 60)

N'importe ou à l'Ouest du Canal de Suez :

Commando Bdes (128, 131, 132, 134)

140 Abn Bde

Airmobile Bdes (150, 160)

Arty Bdes (39, 63)

8x SAMs

Frog Arty Bde

Réserves GHQ (dans la case GHQ Holding):

GHQ HQ

3 Mech Div (10, 114 Mech Bde, 23 Arm Bde, Recon Bn)

Ind Arm Bde

Nasser Arm Bde

Pres. Gd Arm Bde

Morocco Inf Bde

Réserve d'exploitation (dans la case Exploitation Reserve Holding Box):

21 Tank Div (18 Mech Bde, 1 Arm Bde, Recon Bn)

23 Mech Div (116, 118 Mech Bde, Recon Bn)

4 Tank Div (6 Mech Bde, 2, 6 Arm Bde, Recon Bn)

6 Mech Div (1, 113 Mech Bde, 22 Arm Bde, Recon Bn)

4.3 La fin du 3eme temple

Le vendredi 5 octobre, le premier ministre Golda Meir tenait une réunion de son cabinet pour discuter de la situation militaire le long de la frontière Israélienne. Rassurée par les officiers supérieurs des renseignements IDF qui indiquaient que les Arabes ne posaient pas de menace immédiate, le cabinet se quitta sans que la décision de mobilisation ne soit prise. Le samedi matin à 06h05, le calme du Yom Kippour fut ponctué par le cri des sirènes prévenant de raids aériens. Les forces Arabes avaient lancées une attaque préventive contre les bases aériennes Israéliennes qui détruisit 40% de forces aériennes au sol. Plus tard, des frappes aériennes (qui inclues un nombre de frappes de missiles SCUD avec des armes chimiques) détruisit le commandement IDF et les installations de contrôle, tuant de nombreux officiers supérieurs. Les attaques terroristes tuèrent de nombreux officiers du gouvernement et de l'armée. Ces attaques paralysèrent le réseau de commandement de l'IDF. A 06h30, les forces terrestres arabes lancèrent leur assaut. Tandis que les réservistes étaient aiguillés vers leurs sites de mobilisation, la structure de commandement d'IDF embarrassée a échoué à fournir des ordres opportuns ou à fournir du transport aux secteurs de combat. Les réserves restèrent complètement paralysés toute la journée. Sur le front du Golan, les brigades blindées 188eme et 7eme, d'abord à la limite finalement cèdent. Les troupes désorganisées ont reflué vers l'arrière en direction d'Israël bloquant les routes pour les renforts. Sentant qu'une grande victoire était à portée de main, le royaume de Jordanie entra dans la guerre le dimanche matin. L'entrée de la Jordanie a détourné des ressources en hommes du nouveau Front central. Le dimanche matin, les syriens contrôlaient les hauteurs du Golan et se préparaient à pénétrer en Galilée le matin suivant. Le lundi matin, les forces de l'IDF qui défendent Jerusalem rapportent que les forces Jordaniennes et Irakiennes encerclaient la ville, les unités israéliennes du Sinaï avaient ordre de se retirer vers El Arish pour raccourcir leur

ligne de ravitaillement. En Galilée, la division Peled engageait les Siriens et était fortement défaite par les équipes de Sagger ATGM. L'artillerie Syrienne commença à bombarder Haifa à 14h30. A 16h00, le ministre de la défense Moshe Dayan entre dans le bureau du 1er ministre et annonce que « c'est la fin du 3ème temple ; nous sommes battus. Nous devons mettre en route l'opération Babylone immédiatement. Le Général Peled attend à son quartier général l'ordre du Go ». Le 1er ministre secoué regarde son ministre de la défense et lui demande « Y-a-t-il une autre voie ? » Dayan répondit « Golda, je souhaite qu'il y en est une ». Le 1er ministre fait un signe de tête imperceptible et avec une main tremblante prend le téléphone.

Premier tour: 1

Dernier tour: Tour 12 ou lorsqu'un cessez le feu est accepté.

Règles spéciales:

A. Unités aériennes. Il n'y a pas d'unités Israélienne dans ce scénario. Le joueur Egyptien dispose de 4 unités aériennes disponibles chaque tour.

B. Chemical Munitions. Toutes les artilleries Egyptiennes ont leur force de barrage doublées pour les tours 1, 2 et 3.

C. Capacités aéromobiles. Le joueur Egyptien a la capacité d'ascension normale du 1er tour à chaque tour.

Information pour les Israéliens:

Mise en place:

N'importe ou le long de la route latérale (du 48.15 jusqu'au 10.11):
Reshef Arm Bde (A, B)

N'importe ou le long de la route d'artillerie (du 51.24 jusqu'au 10.14):
Pinchas Inf Bde (A, B)

N'importe ou à l'ouest de la route d'artillerie (du 51.24 jusqu'au 10.14): (inclus):

Static Units (1, 2, 3, 4)

w/i 5 22.04: South Corps HQ, Hawk Bn Engineer Bns (1, 2, 3), Rckt Bn, Arty Bdes (1, 2, 3), Jeep Recon Co, HaSin Recon Bn

17.01: Shom Arm Bde (A)

10.01: Shom Arm Bde (B), Arty Bde (A)

23.20: Mend Recon Bn

27.14: Mend Div HQ

w/i 5 50.19: Alush Inf Bde (A, B, C)

Les Forts du Bar Lev: une sur chaque symbole du Fort Bar Lev imprimé sur la carte ou pour plus de précision historique :

4.18: Masrek

5.17: Nisan

9.17: Mafzeah

15.17: Lituf

19.21: Botzer

22.22: Lakekan

22.23: Matzmd

29.24: Purkan

32.23: Nozel

38.23: Mfikt

42.23: Milano

44.23: Ktuba

49.24: Drora

51.24: Lhtznt

55.24: Orkal

54.19: Budapst

Renforts:

Tour 2:

Entrée en zone A: Amir Arm Bde (A, B), Adan Div HQ, Adan Recon Bn, Nir Arm Bde (A, B), Rami Mech Bde (A,B), Arty Bde (B)

Entrée en zone B: Erez Arm Bde (A, B), Sharon Div HQ, Sharon Recon Bn, Raviv Arm Bde (A, B)

Tour 3:

Entrée en zone A: Barom Arm Bde (A, B), Peled Mech Bde (A, B) Force, Gonen Arm Bde (A, B, C), Fedale Mech Bde (A, B), Baru Mech Bn, Karen Arm Bde (A, B), Arty Bde (C, E)

Entrée en zone B: Reshef Arm Bde (A), Matt Abn Bde (A, B, C), Arty Bde (4, D)

Entrée en zone C: 23 Abn Bde (A, B, C), Yairi Abn Bde (A, B, C)

Tour 4:

Entrée en zone A: Ivan Recon Bn

Tour 6:

Entrée en zone A: Yaya Abn Task Force, Yossi Abn Task Force, Arty Bn (5), Shakt Inf Task Force, Haruv Inf Task

Sur n'importe quel HQ Israélien (peu importe de EZOCs ou du statut de ravitaillement): Shun Inf Task Force, Schmk Inf Task Force

Tour 7:

Entrée en zone A, B ou C: Berg Mech Bde (A, B), Biro Mech Bde (A, B), Revel Mech Bde (A, B)

Tour 8:

Entrée en zone A, B ou C: Chert Mech Bde (A, B)

Informations pour l'Égyptien:
Pas (steps) de remplacement blindé disponibles: 5

mise en place :

59.25 and/or 58.23 (oui, à travers le canal):

18 Inf Div (135 Inf Bde)
Commando Bde (130)

N'importe ou au Nord de la frontière armée :

2 Inf Div (4, 120 Inf Bde, 117 Mech Bde)
16 Inf Div (16, 112 Inf Bde, 3 Mech Bde)
18 Inf Div (134 Inf Bde, 136 Mech Bde)
21 Tank Div (14 Arm Bde)
23 Mech Div (24 Arm Bde)
2 Army HQ
90 Mech Bde
182 Abn Bde
129 Commando Bde
15 Arm Bde
Arty Bdes (47, 57, 62, 78, 79)
Engineer Bns (1-9, 2-9, 3-9)

N'importe ou au Sud de la frontière armée :

4 Tank Div (3 Arm Bde)
7 Inf Div (11, 12 Inf Bde, 8 Mech Bde)
19 Inf Div (5, 7 Inf Bde, 2 Mech Bde)
PLO Inf Bde
Kuwaiti Inf Bn
3 Army HQ
130 Amphib Bde (A, B)
130 Mech Bde
Engineer Bns (1-109, 2-109)
127 Commando Bde
25 Arm Bde
Arty Bdes (53, 55, 60)

N'importe ou à l'Ouest du Canal de Suez :

Commando Bdes (128, 131, 132, 134)
140 Abn Bde
Airmobile Bdes (150, 160)
Arty Bdes (39, 63)
8x SAMs
Frog Arty Bde

Réserves GHQ (dans la case GHQ Holding):

GHQ HQ
3 Mech Div (10, 114 Mech Bde, 23 Arm Bde, Recon Bn)
Ind Arm Bde
Nasser Arm Bde
Pres. Gd Arm Bde
Morocco Inf Bde

Réserve d'exploitation (dans la case Exploitation Reserve Holding Box):
Aucune

4.4 Shovach Yomin (Pigeonnier)

Ce scénario explore quels effets le plan Israélien (nom de code Shovach Yomin) de renforcement des positions de Bar-Lev aurait eu sur la traversée des Égyptiens. De toutes les variantes, ce scénario est le plus proche historiquement. Les renseignements Israéliens savaient que la guerre éclaterait à 06h00, mais le haut commandement IDF refusait d'autoriser Shovach Yomin il était trop tard pour qu'il ait un impacte sur l'offensive Égyptienne.

Premier tour: 1

Dernier tour: Tour 12 ou lorsqu'un cessez le feu est accepté.

Information pour les Israéliens:

Mise en place:

N'importe ou à l'Est du Canal de Suez:

Reshef Arm Bde (A, B)
Pinchas Inf Bde (A, B)
Amir Arm Bde (A, B)
Engineer Bns (1, 2, 3)
Rckt Bn
Arty Bdes (A, 1, 2, 3)
Jeep Recon Co
HaSini Recon Bn
Shom Arm Bde (A, B)
Mend Div HQ
Mend Recon Bn

N'importe ou à l'ouest de la route d'artillerie (du 51.24 jusqu'au 10.14): (inclus):

Static Units (1, 2, 3, 4)

w/i 5 22.04: South Corps HQ, Hawk Bn

w/i 5 50.19: Alush Inf Bde (A, B, C)

Les Forts du Bar Lev: une sur chaque symbole du Fort Bar Lev imprimé sur la carte ou pour plus de précision historique :

4.18: Masrek
5.17: Nisan
9.17: Mafzeah
15.17: Lituf
19.21: Botzer
22.22: Lakekan
22.23: Matzmd
29.24: Purkan
32.23: Nozel
38.23: Mfrkt
42.23: Milano
44.23: Ktuba
49.24: Drora
51.24: Lhtznt
55.24: Orkal
54.19: Budapst

Renforts:

Tour 2:

Entrée en zone A: Adan Div HQ, Adan Recon Bn, Nir Arm Bde (A, B), Rami Mech Bde (A,B), Karen Arm Bde (A, B), Fedale Mech Bde (A, B), Arty Bde (B, C)

Entrée en zone B: Sharon Div HQ, Sharon Recon Bn, Erez Arm Bde (A, B), Raviv Arm Bde (A, B), Reshef Arm Bde (A), Ivan Recon Bn, Biro Mech Bde (A, B), Arty Bde (D), Arty Bn (5)

Entrée en zone C: Yairi Abn Bde (A, B, C), 23 Abn Bde (A, B, C)

Tour 3:

Entrée en zone A: Barom Arm Bde (A, B), Peled Mech Bde (A, B), Shakd Inf Task Force, Haruv Inf Task Force, Gonen Arm Bde (A, B, C), Baru Mech Bn, Arty Bde (E)

Entrée en zone B: Arty Bde (4), Matt Abn Bde (A, B, C)

Tour 5:

Entrée en zone A: Yaya Abn Task Force, Yossi Abn Task Force

Sur n'importe quel HQ Israélien (peu importe de EZOCs ou du statut de ravitaillement) : Shun Inf Task Force, Schmk Inf Task Force

Tour 6:

Entrée en zone A, B ou C : Berg Mech Bde (A, B), Revel Mech Bde (A, B)

Tour 7:

Entrée en zone A, B ou C: Chert Mech Bde (A, B)

Informations pour l'Égyptien:
Pas (steps) de remplacement blindé disponibles: 5

mise en place :

59.25 et/ou 58.23 (oui, à travers le canal):

18 Inf Div (135 Inf Bde)
Commando Bde (130)

N'importe ou au Nord de la frontière armée :

2 Inf Div (4, 120 Inf Bde, 117 Mech Bde)
16 Inf Div (16, 112 Inf Bde, 3 Mech Bde)
18 Inf Div (134 Inf Bde, 136 Mech Bde)
21 Tank Div (14 Arm Bde)
23 Mech Div (24 Arm Bde)
2 Army HQ
90 Mech Bde
182 Abn Bde
129 Commando Bde
15 Arm Bde
Arty Bdes (47, 57, 62, 78, 79)
Engineer Bns (1-9, 2-9, 3-9)

N'importe ou au Sud de la frontière armée :

4 Tank Div (3 Arm Bde)
7 Inf Div (11, 12 Inf Bde, 8 Mech Bde)
19 Inf Div (5, 7 Inf Bde, 2 Mech Bde)
PLO Inf Bde
Kuwaiti Inf Bn
3 Army HQ
130 Amphib Bde (A, B)
130 Mech Bde
Engineer Bns (1-109, 2-109)
127 Commando Bde
25 Arm Bde
Arty Bdes (53, 55, 60)

N'importe ou à l'Ouest du Canal de Suez :

Commando Bdes (128, 131, 132, 134)
140 Abn Bde
Airmobile Bdes (150, 160)
Arty Bdes (39, 63)
8x SAMs
Frog Arty Bde

Réserves GHQ (dans la case GHQ Holding):

GHQ HQ
3 Mech Div (10, 114 Mech Bde, 23 Arm Bde, Recon Bn)
Ind Arm Bde
Nasser Arm Bde
Pres. Gd Arm Bde
Morocco Inf Bde

Réserve d'exploitation (dans la case Exploitation Reserve Holding Box):

21 Tank Div (18 Mech Bde, 1 Arm Bde, Recon Bn)
23 Mech Div (116, 118 Mech Bde, Recon Bn)
4 Tank Div (6 Mech Bde, 2, 6 Arm Bde, Recon Bn)
6 Mech Div (1, 113 Mech Bde, 22 Arm Bde, Recon Bn)

4.5 La contre attaque Israélienne - La débâcle du 8 octobre.

Ce scénario permet aux joueurs de regarder les plus grands fiasco de l'histoire de l'IDF. Une attaque blindée non soutenue contre les dépôts Égyptiens faite le 8 octobre se terminait en désastre avec des récriminations de toutes parts. Un épisode qui reste controversé en Israël encore aujourd'hui – plus de 20 ans après l'évènement.

Premier tour: 2

Dernier tour: Tour 3

Information pour les Israéliens:

Unités détruites:

Erez Arm Bde (B)
Rami Mech Bde (B)
Raviv Arm Bde (A)
Reshef Arm Bde (A)
Shom Arm Bde (A)
Static Unit (1)
Forts du Bar Lev (Botzer, Matzmd, Drora, Ktuba, Lakekan, Lhtznt, Latuf, Mfrkt, Milano, Nozel, Orkal)

Mise en place :

54.19: Bar Lev Fort (Budapst), Alush Inf Bde (C)
48.17: Alush Inf Bde (B)
46.21: Alush Inf Bde (A)
46.20: Rami Mech Bde (A)
44.18: Adan Recon Bn, Amir Arm Bde (B)
46.16: Adan Div HQ, Engineer Bn (1), Arty Bde (1)
48.16: Arty Bde (2)
43.18: Nir Arm Bde (A, B)
39.18: Static Unit (2)
33.18: Static Unit (3)
33.17: Static Unit (4)
29.24: Bar Lev Fort (Purkan)
30.14: HaSini Recon Bn
29.15: Reshef Arm Bde (B)
28.15: Sharon Recon Bn
27.15: Erez Arm Bde (A), Shom Arm Bde (B)
w/i 2 27.14: Sharon Div HQ, Arty Bde (A, D), Hawk Bn, Rckt Bn
26.07: Jeep Recon Co, Engineer Bn (2)
22.12: Pinchas Inf Bde (A)
20.12: Pinchas Inf Bde (B)
17.12: Mend Recon Bn
16.10: Mend Div HQ, Arty Bde (3), Engineer Bn (3)
16.11: Biro Mech Bde (A)
14.11: Biro Mech Bde (B)
11.12: Ivan Recon Bn
9.11: Raviv Arm Bde (B)
9.03: South Corps HQ, Arty Bde (B)
9.17: Bar Lev Fort (Mafzeah)
5.17: Bar Lev Fort (Nisan)
4.18: Bar Lev Fort (Masrek)

Renforts:

Tour 2:

Entrée en zone A: Amir Arm Bde (A), Karen Arm Bde (A, B), Fedale Mech Bde (A, B), Arty Bde (C)

Entrée en zone C: 23 Abn Bde (A, B, C), Yairi Abn Bde (A, B, C)

Tour 3:

Entrée en zone A: Barom Arm Bde (A, B), Gonen Arm Bde (A, B, C), Peled Mech Bde (A, B), Baru Mech Bn, Haruv Inf Task Force, Shakd Inf Task Force, Arty Bde (E)

Entrée en zone B: Arty Bde (4), Matt Abn Bde (A, B, C)

Informations pour les Égyptiens: Pas (steps) de remplacement blindé disponibles: 2

Unités détruites :

21 Tank Div (14 Arm Bde)
182 Abn Bde
150 Airmobile Bde

mise en place :

51.28: 1x SAM
43.28: 1x SAM
39.29: 1x SAM
32.28: 1x SAM
26.28: 1x SAM
17.24: 1x SAM
16.20: 1x SAM
12.21: 1x SAM
54.20: 131 Commando Bde, 128 Commando Bde
55.21: 18 Inf Div (135 Inf Bde, less one step)
47.22: 129 Commando Bde
47.21: 18 Inf Div (134 Inf Bde)
45.22: 18 Inf Div (136 Mech Bde)
43.23: Arty Bde (79)
45.21: 15 Arm Bde
39.25: Arty Bde (FROG)
41.21: 90 Mech Bde
39.21: 2 Inf Div (4 Inf Bde)
38.20: 2 Inf Div (117 Mech Bde)
39.23: Arty Bde (62)
42.24: Engineer Bn (2-9, Bridge Emplaced), Arty Bde (57), 2 Army HQ
37.21: 2 Inf Div (120 Inf Bde)
36.20: 134 Commando Bde
35.21: 23 Mech Div (24 Arm Bde)
32.24: Engineer Bn (1-9, Bridge Emplaced)
32.23: Arty Bde (63)
33.21: 140 Abn Bde
29.25: Arty Bde (39)
28.25: PLO Inf Bde
31.20: 16 Inf Div (112 Inf Bde)
29.21: 16 Inf Div (3 Mech Bde)
27.20: 160 Airmobile Bde
24.24: Engineer Bn (3-9, Bridge Emplaced)
20.25: Kuwaiti Inf Bn
22.21: Arty Bde (47)
24.20: 16 Inf Div (16 Inf Bde)
25.18: 130 Amphib Bde (A)
23.17: 130 Amphib Bde (B)
21.20: Arty Bde (60)
23.20: 4 Tank Div (3 Arm Bde)
18.14: 19 Inf Div (2 Mech Bde)
17.16: Arty Bde (55)
17.14: 19 Inf Div (5 Inf Bde)
16.14: 19 Inf Div (7 Inf Bde)
15.15: 130 Commando Bde
13.15: 25 Arm Bde
14.14: 127 Commando Bde
14.15: Arty Bde (78), Engineer Bn (2-109)
11.15: 132 Commando Bde, Arty Bde (53)
10.15: 7 Inf Div (8 Mech Bde)
10.16: 7 Inf Div (12 Inf Bde)
13.18: 3 Army HQ, 130 Mech Bde, Engineer Bn (1-109, Bridge Emplaced)
10.17: 7 Inf Div (11 Inf Bde)

Réserves GHQ (dans la case GHQ Holding):

GHQ HQ
3 Mech Div (10, 114 Mech Bde, 23 Arm Bde, Recon Bn)
Ind Arm Bde
Nasser Arm Bde
Pres. Gd Arm Bde
Morocco Inf Bde

Réserve d'exploitation (dans la case Exploitation Reserve Holding Box):

21 Tank Div (18 Mech Bde, 1 Arm Bde, Recon Bn)
23 Mech Div (116, 118 Mech Bde, Recon Bn)
4 Tank Div (6 Mech Bde, 2, 6 Arm Bde, Recon Bn)
6 Mech Div (1, 113 Mech Bde, 22 Arm Bde, Recon Bn)

Victoire

Le joueur Israélien gagne si des unités amies ravitaillées occupent 2 ou plus des hexes suivants à la fin de la partie : 44.21, 24.20, et 10.15. Le joueur Egyptien gagne si il occupe avec des unités ravitaillées 2 de ces hexes ou plus

4.6 La contre attaque Israélienne – La traversée en Afrique et la fin de la guerre.

Ce scénario permet aux joueurs de voir la traversée de Suez par les Israéliens et la fin de la partie de la Guerre du Sinaï en 1973.

Premier tour: 6

Dernier tour: Tour 12 ou lorsqu'un cessez le feu est accepté.

Information pour les

Israéliens:

Unités détruites:

Rami Mech Bde (B)
Shom Arm Bde (A)
Nir Arm Bde (A)
Static Unit (1)
Forts du Bar Lev (Botzer, Matzmd, Drora, Ktuba, Lakekan, Lhtznt, Latuf, Mfrkt, Milano, Nozel, Orkal, Purkan)

Mise en place:

54.19: Bar Lev Fort (Budapst), Alush Inf Bde (C)
50.17: Yaya Abn Task Force
48.16: Arty Bn (5)
48.17: Alush Inf Bde (B), Arty Bde (2)
46.19: Alush Inf Bde (A)
45.19: Rami Mech Bde (A)
44.18: Yossi Abn Task Force
43.18: Peled Mech Bde (A, B)
42.18: Static Unit (4), Yairi Abn Bde (C)
41.15: Karen Arm Bde (A, B)
40.15: Arty Bde (1), Engineer Bn (1)

40.14: Adan Div HQ, Adan Recon Bn
39.15: Amir Arm Bde (A, B), Arty Bde (C)
39.18: Static Unit (2), Yairi Abn Bde (B)
37.15: Gonen Arm Bde (A, B, C)
33.18: Static Unit (3), Yairi Abn Bde (A)
27.17: Jeep Recon Co
29.15: HaSini Recon Bn, Nir Arm Bde (B), Engineer Bn (2)
28.15: Pinchas Inf Bde (A)
28.14: Arty Bde (4, E)
27.12: Hawk Bn, Arty Bn (Rekt)
27.16: Pinchas Inf Bde (B)
27.15: Shom Arm Bde (B)
27.14: Sharon Div HQ, Sharon Recon Bn
26.14: Haruv Inf Task Force
25.17: Raviv Arm Bde (A, B)
23.18: Reshef Arm Bde (A, B)
22.16: Arty Bde (A, D)
22.17: Matt Abn Bde (A, B, C)
22.18: Erez Arm Bde (A, B)
21.17: Shun, Schmk, Shakd Inf Task Force
20.15: Baru Mech Bn
18.13: Mend Recon Bn
17.13: Biro Mech Bde (A)
16.12: Biro Mech Bde (B)
16.10: Mend Div HQ, Arty Bde (3), Engineer Bn (3)
14.12: Barom Arm Bde (B)
13.13: Barom Arm Bde (A)
11.12: Ivan Recon Bn
w/i 2 9.12: Fedale Mech Bde (A, B)
9.14: 23 Abn Bde (C)
9.15: 23 Abn Bde (A)
9.16: 23 Abn Bde (B)
9.03: South Corps HQ, Arty Bde (B)
9.17: Bar Lev Fort (Mafzeah)
5.17: Bar Lev Fort (Nisan)
4.18: Bar Lev Fort (Masrek)

Renforts :

Tour 6:

Entrée en zone A, B ou C :
Berg Mech Bde (A, B), Revel Mech Bde (A, B)

Tour 7:

Entrée en zone A, B ou C :
Chert Mech Bde (A, B)

Informations pour les Égyptiens:

Pas (steps) de remplacement blindé disponibles: 1

Unités détruites :

21 Tank Div (14 Arm Bde)
182 Abn Bde
150 Airmobile Bde
131 Commando Bde

Mise en place:

51.28: 1x SAM
43.28: 1x SAM
39.29: 1x SAM
32.28: 1x SAM
26.28: 1x SAM
17.24: 1x SAM
16.20: 1x SAM
12.21: 1x SAM

54.20: 128 Commando Bde
47.21: 129 Commando Bde
46.21: 18 Inf Div (135 Inf Bde, less one step)
45.21: 18 Inf Div (136 Mech Bde)
44.20: 18 Inf Div (134 Inf Bde)
44.21: Arty Bde (79)
43.21: 15 Arm Bde
41.21: 90 Mech Bde
42.24: 2 Army HQ, Arty Bde (57), Engineer Bn (2-9, Bridge Emplaced)
39.21: 2 Inf Div (4 Inf Bde)
38.20: 2 Inf Div (117 Mech Bde)
38.21: Arty Bde (62)
39.25: Arty Bde (FROG)
37.21: 2 Inf Div (120 Inf Bde)
36.20: 134 Commando Bde
35.21: 23 Mech Div (24 Arm Bde)
34.19: 23 Mech Div (118 Mech Bde, Recon Bn)
34.20: 23 Mech Div (116 Mech Bde)
33.20: 21 Tank Div (1 Arm Bde, Recon Bn)
33.21: Arty Bde (39, 63)
32.19: 21 Tank Div (18 Mech Bde)
32.20: 140 Abn Bde
31.20: 16 Inf Div (112 Inf Bde)
32.24: Engineer Bn (1-9, Bridge Emplaced)
29.21: 16 Inf Div (3 Mech Bde)
29.25: PLO Inf Bde
27.20: 160 Airmobile Bde
24.20: 16 Inf Div (16 Inf Bde)
24.24: Engineer Bn (3-9, Bridge Emplaced)
25.18: 130 Amphib Bde (A)
21.20: 130 Amphib Bde (B)
23.20: 4 Tank Div (3 Arm Bde)
22.21: Arty Bde (47)
20.25: Kuwait Inf Bn
17.17: 7 Inf Div (12 Inf Bde)
17.16: 7 Inf Div (11 Inf Bde)
16.15: 7 Inf Div (8 Mech Bde)
16.17: Arty Bde (60)
15.17: Arty Bde (55)
15.15: 130 Commando Bde
14.14: 127 Commando Bde
14.15: Engineer Bn (2-109), Arty Bn (78)
13.15: 25 Arm Bde
13.18: 3 Army HQ, Engineer Bn (1-109, Bridge Emplaced), 130 Mech Bde
13.17: 6 Mech Div (1, 113 Mech Bde)
12.16: 6 Mech Div (22 Arm Bde, Recon Bn)
11.15: 132 Commando Bde, Arty Bde (53)
11.16: 4 Tank Div (2, 6 Arm Bde)
11.17: 4 Tank Div (6 Mech Bde, Recon Bn)
10.15: 19 Inf Div (5 Inf Bde)
10.16: 19 Inf Div (2 Mech Bde)
10.17: 19 Inf Div (7 Inf Bde)

Réserves GHQ (dans la case GHQ Holding):

GHQ HQ
3 Mech Div (10, 114 Mech
Bde, 23 Arm Bde, Recon Bn)
Ind Arm Bde
Nasser Arm Bde
Pres. Gd Arm Bde
Morocco Inf Bde

Réserve d'exploitation (dans la case Exploitation Reserve Holding Box):

Aucune. Celles ont été sorties.