



## LIVRET DE REGLES

### **1.0 Introduction**

### **2.0 Composantes du jeu**

- 2.1 La carte du jeu
- 2.2 Tables et tableaux
- 2.3 Les pions
- 2.4 Le dé

### **3.0 Concepts de base**

- 3.1 Terminologie
- 3.2 Zone de contrôle
- 3.3 Empilement
- 3.4 Efficacité et Unité en pointe
- 3.5 Unité à demie force
- 3.6 Pas des unités
- 3.7 Météo
- 3.8 Couleurs et Formation
- 3.9 Désorganisation

### **4.0 Début de partie**

- 4.1 Mise en place du jeu
- 4.2 Le Tour

### **5.0 Ravitaillement**

- 5.1 Restrictions au ravitaillement
- 5.2 Voies de ravitaillement
- 5.3 Sources de ravitaillement

### **6.0 Mouvement des unités terrestres**

- 6.1 Restrictions au mouvement
- 6.2 Effet des ZOC sur le mouvement
- 6.3 Effets du terrain
- 6.4 Effets de la météo sur le mouvement
- 6.5 Unités à cercle orange
- 6.6 Débordements

### **7.0 Actions de pré-combat**

- 7.1 Déclaration des combats
- 7.2 Esquive du combat
- 7.3 Mouvement de réaction
- 7.4 Déclaration de non-retraite

### **8.0 Combat**

- 8.1 restrictions à l'attaque
- 8.2 Effets du terrain sur les combats
- 8.3 Préparation du combat
- 8.4 Coordination du combat
- 8.5 Détermination du ratio de combat
- 8.6 Résolution du combat

- 8.7 Application des résultats des combats

- 8.8 Retraites

- 8.9 Avance après combat

### **9.0 Unité d'artillerie / antichar**

- 9.1 Feu de soutien de l'artillerie

- 9.2 Défense

- 9.3 Limitation générale de l'artillerie

- 9.4 Unités antichar

### **10.0 Support aérien**

- 10.1 Restrictions aux unités aériennes

- 10.2 Coordination aérienne

- 10.3 Missions d'interdiction

- 10.4 Mission de soutien aérien (CAS)

- 10.5 Missions d'attaque aérienne

### **11.0 Fortifications**

- 11.1 Retranchement

- 11.2 Comment construire un retranchement

- 11.3 Champ de mines

- 11.4 Comment construire un champ de mines

### **12.0 QG et chef**

- 12.1 Caractéristiques du QG

- 12.2 Dépense des points commandement

- 12.3 Modificateur de l'artillerie américaine

- 12.4 Pions chef

### **13.0 Situations spéciales**

- 13.1 Unités de montagne

- 13.2 Chars lourds allemands

- 13.3 Restrictions nationales des alliés

### **14.0 Renforts**

- 14.1 Arrivée des renforts

- 14.2 Entrée des renforts

- 14.3 Sortie de carte

- 14.4 Retrait de jeu

### **15.0 Scénarios**

- 15.1 Scénario 1 : La passe de Faid

- 15.2 Scénario 2 : La campagne

- 15.3 Scénario 3 : Décision de l'Axe

- 15.4 Scénario 4 : Thala

- 15.5 Scénario 5 : Red Bull à la passe de Fondouk.

- 15.6 Scénario 6 : Deuxième bataille de Fondouk

### **16.0 Section de l'auteur**

- 16.1 Abréviations des unités

## 1.0 Introduction

**La situation** : lorsque les troupes anglo-américaines débarquèrent en Algérie et au Maroc le 8 Novembre 1942 (opération Torch), il semblait que la guerre en Afrique du Nord ne devait pas durer plus de quelques semaines. La défaite de l'Axe semblait inévitable. Pourtant, l'envoi rapide de renforts allemands et italiens en Tunisie permit la création d'un nouveau front sur lequel s'essouffla l'avancée alliée. De surcroît, les vétérans de la Panzer Armee Afrika de Rommel quittèrent la Libye pour venir renforcer le dispositif en Tunisie, donnant ainsi l'opportunité à l'Axe de prendre un avantage stratégique.

Le commandement de l'Axe conservait l'espoir réaliste d'une victoire possible sur les alliés grâce à ses forces expérimentées et unifiées, la victoire serait possible en séparant et en défaisant les armées alliées en détail, en commençant par l'inexpérimentée armée américaine. Le jour de la Saint Valentin 1943, l'offensive de l'Axe débutait. Qu'elle ait été un succès, la guerre en Afrique du Nord était rallongée et la libération de l'Europe différée. Cette offensive donnait la possibilité aux Allemands d'effacer le désastre de Stalingrad. Kasserine peut se présenter comme l'ultime possibilité de l'Axe d'inverser le cours de la guerre en Afrique du Nord.

Kasserine est un jeu opérationnel simulant l'offensive italo-allemande dans le centre de la Tunisie durant la deuxième guerre mondiale en février 1943. Le jeu est fait pour 2 joueurs. L'un commande les Italiens et les Allemands et l'autre commande les Américains, les Anglais et les Français. Les joueurs devront manœuvrer leurs unités sur la carte et effectuer les combats suivants la procédure des règles.

**Objectif du jeu** : Le joueur de l'Axe doit prendre et conserver certains objectifs indiqués dans les conditions de victoire propres à chaque scénario. Le joueur allié gagne en empêchant le joueur de l'Axe de remplir ses conditions de victoire.

## 2.0 Composantes du jeu

Kasserine comprend :

- 1 carte
- 420 pions
- 1 livret de règle
- Feuilles de placement
- Aides de jeu
- 1 dé 10

### 2.1 La carte du jeu

La carte couvre la portion de la Tunisie où eut lieu la bataille. La carte est couverte d'hexagones (appelés « hex ») afin de faciliter les déplacements des unités. Chaque

hex a 4 nombres d'identification qui seront utilisés pour les renforts. Chaque hex représente 3,2 Km (2 miles) d'un côté à l'autre.

### Correction importante à apporter à la zone aérienne imprimée sur la carte.

Malgré toute notre vigilance, certaines erreurs sont à regretter. Nous sommes désolés pour ces inconvénients mais nous tenons à élucider tout problème possible.

1. Dans la case d'interdiction il faut ignorer la phrase concernant le « netting out process ». Lisez simplement : « Succès = Reste dans la case » (*Pass = remain in box*).

2. Dans la case de CAS et de mission d'attaque aérienne (*Air Strike and CAS Missions*) alliée et de l'Axe il faut lire, sur la première ligne, « Faites un test ER pour chaque unité aérienne en pointe ».

### 2.2 Tables et tableaux

Kasserine inclut de nombreux tableaux et de nombreuses aides de jeu pour faciliter le placement, l'entrée des renforts et pour résoudre les mouvements et les combats. Placez ces aides à côté du jeu.

### 2.3 Les pions

**2.31** Il existe 5 types de pions

a. La plupart des pions sont des **unités terrestres de combat**. Ils représentent les forces qui se sont battues (ou qui auraient pu se battre) durant cette campagne.

b. Les unités terrestres qui ne sont pas des unités de combat sont les **chefs**.

c. Les unités **aériennes** sont tous les pions illustrés par un avion.

d. Chaque camp a 6 **marqueurs de forces** pour alléger la carte en cas de forte concentration (3.34).

e. Tous les autres pions sont des marqueurs uniquement utilisés pour dépanner les joueurs et faciliter le jeu.

*Note : les 3 pions marqueurs de plan allemand seront utilisés dans la variante présentée dans un futur C3i.*

**2.32** Pour une explication concernant les chiffres et les symboles des pions, consultez l'aide de jeu « Comment lire les unités ».

**2.33** Toutes les unités terrestres de combat possèdent une identification historique. Pour une explication des abréviations, il faut se référer à la section concernant les abréviations de ce livret (16.1).

**2.34** Chaque « Case de regroupement d'unités » des unités terrestres de combat (voir l'aide « comment lire les unités ») est colorée afin de distinguer les unités contrôlées par un QG, ainsi que celles non contrôlées par un QG. Ce système de couleurs a une incidence sur le jeu (12.13 et 12.32).

**2.35** Certains pions blindés n'ont qu'un pas de force (3.6), alors que d'autres de même puissance en ont 2. Non, nous n'avons pas oublié d'imprimer le dos de ces pions; les unités n'ayant qu'un pas de force représentent les unités inexpérimentées ou trop mal équipées.

### 2.4 Le dé

**2.41** Le jeu utilise un dé à 10 faces. Le nombre 0 est lu comme un 10 et non comme un zéro.

**2.42** Pour tenter de réaliser certaines actions, il faudra effectuer un lancé de dé. Il faudra souvent modifier le résultat du dé positivement (+) ou négativement (-). Le modificateur à appliquer au dé est appelé le DRM (*Die Roll Modifiers*).

## 3.0 Concepts de base

### 3.1 Terminologie

#### 3.11 Amis et ennemis

**a. Unités.** Si vous êtes le joueur allié, toutes les unités alliées sont des unités amies; toutes les unités de l'Axe des ennemies. La situation est inversée si vous êtes le joueur de l'Axe.

**b. Phase.** Les phases de l'Axe sont des phases amies pour le joueur de l'Axe et ennemies pour le joueur allié. Les phases de l'allié sont des phases amies pour le joueur allié et ennemies pour le joueur de l'Axe.

**c. Hex et sources de ravitaillement.** Si les troupes alliées ont été les dernières à les occuper ou à les contrôler, ils ou elles sont considérés comme amis pour le joueur allié. Ceux ou celles occupés ou contrôlés en dernier lieu par les troupes de l'Axe sont considérés comme amis par le joueur de l'Axe.

**3.12 Hex contrôlé.** Un hexagone est contrôlé par le dernier joueur ayant fait passer une unité dans cet hex ou étant capable de projeter une zone de contrôle incontestée sur cet hex (3.25).

**3.13 Hex contigu.** C'est une série ininterrompue d'hex connectés les uns aux autres utilisée pour les mouvements et le ravitaillement sur route.

**3.14 Motorisé.** Les unités ayant leur facteur de mouvement dans un carré rouge ou dans

un cercle orange sont considérées comme étant motorisées, ce qui aura une incidence sur leurs capacités (6.5).

### 3.2 Zone de contrôle

L'hex qu'occupe une unité ainsi que les 6 hex l'environnant forment la zone de contrôle de l'unité (ZOC). Les hex sur lesquels l'unité exerce sa ZOC sont appelés « hex contrôlés ». La ZOC d'une unité adverse affecte les mouvements de vos unités (6.2) et limite les possibilités de retraite après un combat (8.83, 8.86, 8.88-9).

**3.21** Une unité terrestre de combat contrôle toujours l'hex qu'elle occupe, même si sa ZOC ne s'exerce sur aucun des 6 hex l'entourant.

**3.22** Les unités terrestres de combat qui n'exercent pas de ZOC sur les 6 hex les environnant ont une bande jaune portant l'inscription « Pas de ZOC » (*No ZOC*) sur le haut du pion. Si, dans un hex où stationnent plusieurs unités, au moins l'une d'elles exerce une ZOC, toutes les autres unités présentent dans l'hex profitent de l'avantage et sont considérées comme exerçant elles aussi une ZOC vers l'hex.

**3.23** La ZOC d'une unité s'étend à travers tous les hex et tous les types de bord d'hex exceptées les interdictions (voir la Table des Effets du Terrain).

**3.24** Une ZOC n'est pas affectée par les autres unités, amies ou ennemies, sauf s'il s'agit d'une ligne de ravitaillement (5.24) ou d'une retraite (8.83).

**3.25** Si les unités d'un seul camp projettent leur ZOC vers un hex vacant, il contrôle cet hex. Si les deux camps ont des unités qui projettent leur ZOC sur le même hex vacant, les deux ZOC coexistent et l'hex est contesté par les deux joueurs.

**3.26** Il n'y a pas d'effet additionnel lorsque plus d'une unité exerce sa ZOC sur un hex.

**3.27** La ZOC d'une unité amie n'affecte pas le mouvement des autres unités amies.

### 3.3 Empilement

L'empilement indique que plus d'une unité stationne dans un hex. La position d'une unité dans une pile n'a pas d'effet sur le jeu.

**3.31** Chaque unité terrestre de combat possède une valeur d'empilement (de 0 à 4). Les unités aériennes, les chefs et les marqueurs n'en ont pas.

**3.32** On peut empiler 9 points d'empilement au maximum dans un hex à la fin d'une phase de jeu. Les unités en mouvement ou en retraite peuvent librement passer à travers des hex à pleine capacité. Si un hex excède

sa capacité d'empilement à la fin d'une phase (ou d'une retraite), le joueur propriétaire doit immédiatement éliminer le surplus.

**3.33** Les joueurs peuvent librement inspecter les piles adverses.

**3.34** Marqueurs forces et boîtes de contrôles. Afin de faciliter le jeu, des marqueurs de force et des boîtes de contrôle sont inclus dans la boîte. Chaque marqueur est identifié, ce qui permet de l'associer à sa boîte de contrôle sur l'aide de jeu. Le marqueur est utilisé pour localiser sur la carte le regroupement de pions correspondant sur la boîte de contrôle de l'aide de jeu.

a. Le joueur peut placer un marqueur force à tout moment sur la carte à la place d'une pile de pions qui seront placés sur la case de contrôle correspondante.

b. Le joueur peut librement et à tout moment permuter des unités depuis la case de contrôle et la carte, à condition que les unités soient dans le même hex que le marqueur force correspondant ou qu'elles soient replacées sur la carte sur le même hex.

c. Le déplacement d'un marqueur force ne peut pas excéder la plus faible capacité de mouvement parmi les unités présentes dans la case de contrôle.

d. Si au moins une des unités présente dans la case de contrôle est une unité motorisée, le marqueur de force devra payer le prix motorisé lors des déplacements.

e. Chaque joueur peut librement inspecter les cases de contrôle de son adversaire.

*Note : les marqueurs force alliés ont leur verso imprimé aux couleurs britanniques ou françaises. Les marqueurs force de l'Axe ont un verso imprimé aux couleurs italiennes. Ces couleurs sont sans conséquence sur le jeu, elles n'ont qu'une valeur pratique.*

### 3.4 Efficacité et Unité en pointe

**3.41 Le niveau d'efficacité (ER, Efficiency Rating)** sur chaque unité représente son degré d'entraînement, de cohésion et d'efficacité au combat. Plus le ER est élevé, plus l'unité est performante.

*Note : la face d'une unité réduite affiche en général, mais pas toujours, une valeur ER amoindrie.*

Plusieurs procédures de jeu imposent à une unité (ou à un groupe d'unités) de tenter un test sur l'ER (3.43).

**3.42 Unité en pointe.** Lorsqu'une unité réalise un test sur l'ER (3.43), il doit désigner une unité de la pile qui représentera l'ensemble de la pile pour le test ER. Cette unité est appelée « l'unité en pointe » et son

ER déterminera le succès ou l'échec du test d'efficacité. Il est à noter que :

a. Le choix de l'unité en pointe est toujours laissé au joueur propriétaire. Il n'est pas obligé de désigner l'unité ayant le ER le plus élevé (mais il est préférable de faire ainsi).

b. L'unité en pointe subit toujours, et au minimum, la première perte (exceptions : 9.43, 11.33d).

**3.43** Le joueur qui effectue le test de l'ER lance un dé et compare le résultat à l'ER de son unité en pointe. Si le résultat modifié du dé est inférieur ou égal à l'ER de l'unité, le test est un succès. Si le résultat du dé modifié est supérieur, c'est un échec.

**3.44** L'ER d'une unité peut être réduit par les pertes au combat, la désorganisation ou le statut non-ravitailé, mais l'ER d'une unité ne peut jamais être inférieur à 1.

### 3.5 Unité à demie force

**3.51** Les unités de combat peuvent avoir leur facteur de combat ou de support divisé par 2 pour plusieurs raisons.

*Exemple : Non-ravitailé (5.14), Terrain (6.36), unité d'artillerie ayant échoué son test de coordination pour l'attaque (8.41).*

**3.52** La division est cumulative. Elle peut donc survenir plus d'une fois par unité ou groupe d'unité pour un même combat. Suivre la séquence des divisions en 3.55.

### 3.53 Division et arrondi

1. Toutes les unités d'artillerie qui supportent (en attaque ou en défense) sont à demie force (arrondir individuellement à l'inférieur).

2. Les unités de combat (hors artillerie) en attaque sont totalisées puis divisées (arrondir à l'inférieur).

**3.54** Quelques unités dans une pile peuvent être divisées sans que les autres soient concernées. Totalisez les forces des unités devant être divisées, puis divisez ce total (arrondir à l'inférieur).

*Exemple : une pile, consistant en 2 unités blindées (valeur d'attaque 4 et 3) et 2 infanteries motorisées, attaque un hex miné. Seules les unités de blindés sont réduites à cause du champ de mines. Leur valeur d'attaque de 4 et de 3 sont additionnées (total 7), et divisées (arrondir à l'inférieur), ce qui nous donne un résultat de 3. L'infanterie motorisée n'est pas réduite par le champ de mines.*

**3.55** La division s'effectue dans l'ordre suivant :

### a. Unité d'artillerie

- Unités qui ont échoué dans leur test ER en vue d'un combat coordonné.

*Note : 1 artillerie dans l'hex du défenseur est toujours coordonnée.*

### b. Unité terrestre de combat hors artillerie :

- Blindé, antiaérien, et antichar attaquant à travers un hex de route dans la montagne ou blindé attaquant un hex contenant un champ de mines.
- Unités portant un marqueur Non-ravitailée (OoS, *Out of Supply*).

## 3.6 Pas des unités

**3.61** Le pas représente la capacité d'une unité à endurer les pertes au combat. Les unités terrestres ont toujours 1 ou 2 pas. Une unité imprimée sur son recto et son verso possède 2 pas, le recto représente l'unité à pleine force, le verso la même unité amoindrie.

*Note : Les QG n'ont qu'un pas. Le verso de l'unité représente le même QG lorsqu'il a dépensé ses Points Commandement (12.2).*

**3.62** Les combats causent des pertes aux unités, réduisant ainsi leur efficacité. Une unité à 2 pas subissant une perte est placée sur son verso (sa face amoindrie). Une unité n'ayant qu'un pas de perte (qui ne possède donc pas de verso) ou une unité à 2 pas ayant déjà subi une perte, sont éliminées et retirées de la carte si elles subissent une perte.

## 3.7 Météo

Les conditions météorologiques gouvernent la campagne de Tunisie. Les deux camps sont affectés. En général, les règles sont écrites en considérant une météo sèche. Les autres conditions météo vont affecter le ravitaillement, le mouvement, la disponibilité des unités aériennes, la coordination et d'autres fonctions du jeu.

### 3.71 Conditions météo

- Les conditions météo sont déterminées durant la phase météo. Le joueur allié lance un dé et consulte la table météo.
- Il existe 3 conditions météo différentes : sec, nuageux et pluvieux.
- La condition météo du tour affecte l'intégralité de la carte.

d. **Optionnel** : Dans quelques scénarios, les conditions météo historiques pour chaque tour sont indiquées sur la piste d'enregistrement des tours par un astérisque. Si les deux joueurs sont d'accords ils

peuvent décider d'appliquer ces conditions météo historiques jusqu'à la fin du jeu.

### 3.72 Effets d'un temps Nuageux.

- Il n'y a aucun effet sur le mouvement.
- Appliquer un +1 au DRM de toute tentative de coordination (10.2) faite par les unités aériennes.

### 3.73 Effets d'un temps Pluvieux.

- Le coût en points mouvement à dépenser pour franchir certains types de terrain est modifié; il convient d'utiliser la colonne Pluvieux sur la table des effets du terrain (TEC). Attention à conserver la différence entre les unités motorisées et non-motorisées.
- Les côtés d'hex de Oued sont infranchissables par les unités possédant un carré rouge ou un cercle orange, sauf si elles utilisent un pont (route majeure ou mineure : 6.35a).
- La longueur d'une ligne de ravitaillement est ramenée de 7 hex à 5 hex (5.21).
- Les pistes sont ignorées et n'ont aucun effet (6.42).

e. Toute tentative de coordination souffre d'un +1 au DRM pour les alliés et d'un +2 pour les Allemands (10.2).

### 3.74 Effets de la Boue.

Si une condition météo de type Nuageux fait suite à une condition de type Pluvieux, il faut continuer d'appliquer les effets du temps Pluvieux indiqués sur la TEC, mais il faut appliquer les effets d'un temps Sec pour tout mouvement sur route (y compris les pistes). Si un temps Sec succède à un temps Pluvieux, il n'y a pas de boue.

## 3.8 Couleurs et Formation

**3.81** Le carré qui indique le type de l'unité sur la plupart des pions est d'une couleur spécifique (pour les unités blindées identifiées par une silhouette, on retrouvera cette couleur sur la petite case indiquant la taille de l'unité). Toutes les unités de même couleur appartiennent à la même formation.

**3.82** Les unités dont le fond de la case identifiant le type de l'unité est blanc sont des unités d'armée. Elles peuvent être utilisées avec n'importe quelle formation (12.13 et 12.32).

## 3.9 Désorganisation

**3.91** La désorganisation est la diminution des capacités d'une unité due à certaines attaques aériennes, à un résultat sur la table d'assaut ou à un résultat de débordement.

**3.92** Une désorganisation comme résultat d'un débordement ou d'un assaut affecte toutes les unités de la pile (cf. 3.94 pour les unités ajoutées ensuite à cette pile).

Un résultat « 1D » ou « 2D » sur la table des attaques aériennes indique que une ou deux unités dans l'hex cible sont désorganisées. *Le joueur qui effectue l'attaque* désigne la ou les unités affectées.

**3.93** Effets de la désorganisation sur les unités :

- Réduire la capacité de mouvement de moitié, arrondir au supérieur (ceci n'est pas cumulatif avec la réduction de la capacité de mouvement due à la présence d'un marqueur Non Ravitaillé (5.14a)).
- Réduire le ER en attaque et en défense de 1 (cumulable avec le -2 dû à la réduction pour non ravitaillement (5.14c)).
- Annuler les points de commandement d'un QG désorganisé.
- Ramener le DRM d'appui feu du QG de division US de -2 à 0 (12.3).
- Il est interdit de tenter :
  - de refuser le combat (7.3),
  - un mouvement de réaction (7.4),
  - un débordement (6.6).
- Possibilité de n'avancer que d'un seul hex après combat (8.91).
- L'artillerie désorganisée ne peut pas effectuer de feu de soutien.
- Impossibilité de construire une fortification (11.22).

**3.94 Marquer la désorganisation.** Placez un marqueur de désorganisation sur le haut de la pile ou de l'unité désorganisée dès qu'il y a désorganisation. Si une ou des unités désorganisées doivent cohabiter, suite à un mouvement, avec des unités non désorganisées, il convient de placer les unités en état normal au-dessus du marqueur de désorganisation et les unités désorganisées en dessous.

**3.95 Fin de désorganisation.** Il faut retirer le marqueur désorganisation durant chaque phase de réorganisation, en suivant la procédure ci-dessous :

- Retirer le marqueur de désorganisation de toute unité ne se trouvant pas dans une ZOC adverse.
- Effectuer un test ER (3.43) pour toute unité désorganisée dans une ZOC adverse. Si le test est un succès, retirez le marqueur. Sinon, l'unité demeure désorganisée et conserve son marqueur.

## 4.0 Début de partie

### 4.1 Mise en place du jeu

4.11 Choisissez le scénario puis référez vous à l'aide de jeu correspondante.

4.12 Consultez la section « Au commencement » (*At Start*) pour le scénario sélectionné. Placez les unités suivant les indications. Le joueur allié positionne toujours ses unités en premier, quelque soit le scénario.

Les unités débute le jeu à leur niveau de puissance (3.6) indiqué par l'aide de jeu. Les unités qui doivent débiter le scénario déjà amoindries sont désignées par un astérisque sur la représentation de leur pion sur l'aide de jeu. Toutes les unités ne sont pas toujours requises par un scénario.

4.13 Les unités aériennes disponibles en début de scénario sont placées dans la case aérienne (*Air Display*) appropriée sur la carte (coin nord-est de la carte).

### 4.2 Le Tour

Kasserine se joue en tours successifs, chacun composé des différentes phases indiquées ci-dessous.

#### A. Segment stratégique (simultané)

- 1- Phase météo
- 2- Phase de renforcements et événements spéciaux
- 3- Phase de détermination du ravitaillement
- 4- Phase de disponibilité aérienne
- 5- Phase aérienne

#### B. Segment d'opérations de l'Axe

- 1- Phase de mouvement de l'Axe
- 2- Phase de réaction alliée
- 3- Phase de combat de l'Axe

(Tournez toutes les unités d'artillerie ayant fait feu sur leur verso à la fin de la phase).

- 4- Phase de mouvement motorisé de l'Axe

#### C. Segment d'opération allié

- 1- Phase de mouvement de l'allié
- 2- Phase de réaction de l'Axe
- 3- Phase de combat de l'allié

(Tournez toutes les unités d'artillerie ayant fait feu sur leur verso à la fin de la phase).

- 4- Phase de mouvement motorisé de l'allié

#### D. Segment de réorganisation (simultané)

- 1- Phase du génie
- 2- Phase de réorganisation
- 3- Phase de détermination de la victoire
- 4- Phase d'enregistrement du tour

Les joueurs effectuent leurs tours jusqu'à la fin du scénario. A la fin du dernier tour, les joueurs évaluent leur position vis à vis des conditions de victoire pour déterminer le camp vainqueur.

*Note : Le scénario 2 peut se terminer avant la fin du jeu si le joueur allemand a accumulé suffisamment de points de victoire pour prétendre à une victoire automatique.*

#### Possibilité de test ER durant un tour :

##### 4.31 Phase aérienne

- a. Les unités aériennes vers la case d'interdiction (10.33).
- b. Chaque unité aérienne de tête menant une attaque aérienne (10.54).

##### 4.32 Phase de réaction alliée/Axe

- a. Chaque tentative de refus d'un combat (7.2).
- b. Chaque tentative de mouvement de réaction (7.4).
- c. Chaque tentative pour ne pas se replier (7.4).

##### 4.33 Phase de combat alliée/Axe (à chaque déclaration de combat)

- a. Coordination de l'artillerie de l'attaquant (8.41).
- b. Coordination de l'artillerie du défenseur (8.41).
- c. Coordination des unités procédant à l'attaque terrestre (8.42).
- d. Coordination CAS de l'attaquant (8.43).
- e. Coordination CAS du défenseur (8.43).
- f. Retraite spéciale à travers une ZOC adverse (8.89c)\*.

##### 4.34 Phase de réorganisation

- a. Retrait du marqueur de désorganisation d'une unité dans une ZOC adverse (3.95) \*.

\* Aucun DRM n'est appliqué à ces test d'ER. Pour le DRM des tests dans tous les autres cas, consultez la section des règles appropriées.

## 5.0 Ravitaillement

L'absence de ravitaillement affecte les capacités de combat et de mouvement des unités (5.14). Une unité doit être ravitaillée pour se déplacer et combattre sans pénalité.

Procédure :

A chaque tour, durant la phase de détermination du ravitaillement, les joueurs vérifient le ravitaillement de leurs unités. Une unité qui se trouve ravitaillée lors de la phase de détermination du ravitaillement est considérée ravitaillée pour tout le reste du tour. Inversement, une unité non-ravitaillée demeure non-ravitaillée pour tout le reste du tour même si elle parvient à se placer en

position d'être ravitaillée suite à un mouvement.

### 5.1 Restrictions au ravitaillement

5.11 Pour être ravitaillée, une unité doit tracer une voie de ravitaillement (5.2) à travers une succession d'hex contigus jusqu'à une source de ravitaillement (5.3) durant la phase de détermination du ravitaillement.

5.12 Une unité qui est capable de tracer une telle voie (5.2) durant la phase de détermination du ravitaillement est ravitaillée pour le reste du tour. Retirez tout marqueur Ravitaillement critique (*Emergency*) ou Non-ravitaillé (*Out of Supply*) de cette unité.

*Note : Les missions aériennes d'interdiction de ravitaillement (10.37) peuvent placer en état Non-ravitaillée une unité qui était pourtant en mesure de se ravitailler.*

Toute unité incapable de tracer une voie de ravitaillement durant la phase de détermination du ravitaillement :

- a. reçoit un marqueur Ravitaillement critique (*Emergency*) (5.13) si elle n'a pas déjà un marqueur Ravitaillement critique ou Non-ravitaillé.

- b. voit son marqueur Ravitaillement critique, si elle en avait déjà un, retourné sur sa face Non-ravitaillée.

- c. conserve son marqueur Non-ravitaillée si elle en avait déjà un.

5.13 Une unité avec un marqueur Ravitaillement critique ne souffre aucune pénalité, mais ce marqueur n'est pas actif au-delà d'un tour.

*Note de l'auteur : Lorsqu'une unité se retrouve loin de ses bases de ravitaillement, elle consomme ses réserves avant d'être réellement non-ravitaillée.*

5.14 Une unité ayant un marqueur Non-ravitaillée (OoS) subit les pénalités suivantes :

- a. Sa capacité de mouvement est réduite de moitié, arrondir au supérieur (ceci n'est pas cumulable avec la réduction due à la désorganisation (3.93a)).

- b. Si l'unité attaque, réduire sa valeur de combat de moitié (arrondir à l'inférieur).

- c. Si l'unité attaque ou défend, réduire son ER de deux (-2) durant le combat (ceci est cumulable avec la pénalité de -1 à l'ER due à la désorganisation (3.93b)).

- d. Si l'unité est de l'artillerie, réduire sa force de soutien à 0.

e. Les unités ayant leur capacité de mouvement imprimée dans un carré rouge ne peuvent pas tenter de :

- refuser le combat (7.3)
- faire un mouvement de réaction (7.4)
- faire un débordement (6.6)

f. Il est impossible de construire une fortification.

5.15 Une unité ne peut pas être éliminée uniquement par manque de ravitaillement.

## 5.2 Voies de ravitaillement

Une voie de ravitaillement est tout chemin constitué d'une succession d'hex contigus ne contenant pas d'unités adverses ou d'hex vacants où s'exerce une ZOC ennemie (contestée ou incontestée). La voie de ravitaillement consiste en une ligne de ravitaillement reliant directement l'unité à sa source de ravitaillement ou, indirectement, à une route de ravitaillement qui mène ensuite vers la source de ravitaillement.

5.21 Une ligne de ravitaillement ne peut pas excéder 7 hex de longueur (ne pas compter l'hex contenant l'unité). Durant les tours de pluie et de boue, la longueur maximale de la voie est ramenée à 5 hex.

5.22 Une route de ravitaillement amie est formée par une suite d'hex de route majeure ou mineure, libres de toute ZOC ennemie, et qui mènent à une source de ravitaillement. Elle n'est pas limitée en longueur. Les pistes ne peuvent être utilisées pour former une route de ravitaillement.

5.23 Une ligne de ravitaillement peut être tracée à travers tous les terrains excepté :

a. les hex de montagne (sauf le long d'une route ou d'une piste),

b. à travers les côtés d'hex escarpés,

c. à travers les côtés d'hex d'oued durant les tours de pluie à moins d'emprunter un pont (toute route majeure ou mineure traversant un oued : 6.345a),

d. à travers les côtés d'hex d'oued durant les tours de boue à moins d'emprunter un pont ou une piste (3.74),

e. à travers des hex de mines ou de retranchements ennemis.

5.24 Une route de ravitaillement ne peut traverser une ZOC ennemie qu'à la condition qu'une unité amie occupe cet hex.

## 5.3 Sources de ravitaillement

5.31 Le joueur de l'Axe a 5 sources de ravitaillement et le joueur allié en a 4. Elles sont imprimées sur la carte. Une source de ravitaillement d'un joueur ne peut jamais être utilisée par son adversaire même s'il est parvenu à la conquérir. Si une source de ravitaillement est occupée par l'ennemi, elle devient inopérante; mais elle pourra à nouveau être utilisée comme source de ravitaillement dès la phase de détermination du ravitaillement faisant suite à sa libération.

5.32 Les unités disponibles qui ne sont pas encore arrivées sur la carte sont automatiquement considérées comme étant ravitaillées. Toute unité en renfort (14.21) est automatiquement ravitaillée durant son tour d'entrée en jeu.

## 6.0 Mouvement des unités terrestres

Durant sa phase de mouvement, un joueur peut déplacer autant d'unités qu'il le souhaite. Il les déplace d'hex en hex dans la direction ou la combinaison de directions qu'il désire. Le mouvement peut être affecté par le ravitaillement, le terrain, la météo et les ZOC adverses. Les débordements (6.6) peuvent être effectués durant la phase de mouvement.

Procédure :

Déplacer votre unité ou votre pile d'unités d'hex en hex contigus. Chaque unité dépense des points mouvement (PM) dans la limite de sa capacité de mouvement (CM) pour

pénétrer dans un hex (voir la table des effets du terrain TEC).

## 6.1 Restrictions au mouvement

Les unités se déplacent durant la phase de mouvement amie, durant la phase de mouvement motorisé ou durant la phase de mouvement de réaction. Ce sont les seuls moments où le mouvement, comme il est décrit ci-dessous, survient. Durant la phase de combat, les unités des deux camps peuvent être amenées à se déplacer comme résultat du combat en avance après combat ou en retraite; ce type de déplacement ne coûte pas de PM et n'est pas considéré comme un mouvement suivant la définition des règles.

6.11 Déplacer les unités une par une ou en pile (6.12). Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant transiter par un même hex durant la phase de mouvement.

6.12 Une pile (3.3) est définie comme un regroupement de 2 unités ou plus dans un même hex. Les unités d'une pile peuvent se désolidariser en se déplaçant seules ou en plus petites piles.

Une fois qu'une pile a débuté son mouvement :

- La CM de la pile est celle de l'unité la plus lente de la pile.
- La pile ne peut pas déposer ou absorber des unités durant son déplacement, mais dès qu'elle a cessé son mouvement, d'autres unités peuvent rejoindre son hex (dans la limite des empilements autorisés (3.32)).

6.13 Une unité ne se déplace qu'une fois par phase de mouvement. Elle ne peut pas dépenser plus de PM qu'elle n'a de CM et elle ne peut pas entrer dans un hex si elle n'a plus suffisamment de PM à dépenser. Les PM non utilisés ne peuvent pas être conservés pour le prochain tour ou donner à une autre unité.

6.14 Une unité qui effectue son mouvement ne peut pas pénétrer dans un hex occupé par une unité ennemie (**Exception** : à moins que cette unité ne soit repoussée grâce à un débordement victorieux - 6.67d). Elle peut pénétrer dans un hex occupé par une unité amie sans pénalité.

6.15 Seules les unités suivantes peuvent se déplacer vers un hex qui les placera en situation non-ravitailée (les plaçant ainsi en situation de recevoir un marqueur Ravitaillement critique durant la prochaine phase de détermination du ravitaillement) :

- toutes les unités allemandes,
- reconnaissance (de toute nationalité)
- voitures blindées (de toutes nationalités)
- toute unité non-motorisée (de toute nationalité)
- toute unité déjà non-ravitailée.



Note de l'auteur : *Pour opérer efficacement, les unités mécanisées doivent évoluer à portée de ravitaillement. Etant donnée la vulnérabilité du ravitaillement, les logisticiens répugnaient à autoriser les unités à sortir hors de ces zones. Les troupes allemandes ne sont pas frappées par cette contrainte car le commandement allemand était prêt à prendre des risques. Quant à la reco et aux voitures blindées, vue leurs fonctions, ils ne peuvent être concernés par cette limitation.*

## 6.2 Effet des ZOC sur le mouvement

### 6.21 En général

a. Dans la plupart des cas, une unité doit dépenser 1 PM supplémentaire pour pénétrer dans une ZOC adverse (même si l'hex est occupé par une unité amie).

**Exceptions :** mouvement de réaction (7.33), 6.22a.

b. Si une unité n'a pas assez de PM pour payer le coût d'entrée dans un hex ainsi que le PM supplémentaire dû à la ZOC adverse, elle ne peut pas entrer dans l'hex.

c. Il n'y a pas de pénalité pour quitter une ZOC adverse.

### 6.22 Procédure

a. Le mouvement débute dans une ZOC adverse :

- Les unités ayant leur CM imprimée dans un carré rouge peuvent pénétrer dans un hex adjacent soumis à une ZOC adverse en dépensant les PM nécessaires suivant la nature du terrain plus un point additionnel. Elles peuvent poursuivre leur mouvement (même dans d'autres ZOC adverses).

- Les unités non-motorisées et celles ayant leur CM imprimée dans un cercle orange peuvent pénétrer dans un hex adjacent soumis à une ZOC adverse en dépensant l'intégralité de leurs PM.

b. Durant le mouvement toutes les unités peuvent entrer dans un hex soumis à une ZOC adverse si elles viennent d'un hex qui n'était pas soumis à une ZOC adverse.

- Les unités à carré rouge peuvent continuer leur mouvement (même dans d'autres ZOC adverses).

- Les unités non-motorisées et à cercle orange peuvent continuer leur mouvement mais doivent quitter un hex soumis à une ZOC adverse pour un hex libre de toute ZOC ennemie avant de pénétrer à nouveau dans un hex soumis à une ZOC ennemie.

**6.23** La ZOC des unités amies n'affectent pas les mouvements de vos unités.

## 6.3 Effets du terrain

La table des effets du terrain (TEC) renseigne sur le coût que doit dépenser chaque type d'unité pour entrer dans un hex suivant la nature de son terrain.

**6.31** Chaque hex contient au moins un type de terrain. Lorsqu'un hex contient plus d'un type de terrain, suivre la procédure suivante:

a. Si l'hex contient plus d'un type de terrain naturel (exemple : clair et collines), les unités ne se déplaçant pas sur route (6.33) doivent considérer le terrain le plus coûteux et dépenser les PM correspondants.

**Exception :** 6.34a

b. Si l'hex contient un retranchement ou un champ de mines, l'unité doit dépenser les PM nécessités par la nature du terrain plus un PM supplémentaire pour chaque marqueur dans l'hex.

**Exemple :** *Par temps sec, une unité blindée n'utilisant pas la route doit dépenser 3 PM pour occuper un hex contenant un terrain clair et collines. La même unité aurait dépensé 4 PM si l'hex avait contenu une fortification.*

**6.32** Une unité ne peut pas pénétrer dans un hex si elle n'a pas suffisamment de PM pour entrer dans l'hex ou pour traverser la bordure d'hex (même si ce devait être le seul mouvement possible de l'unité durant ce tour).

**6.33** Une unité qui se déplace depuis un hex de route directement vers un autre hex de route à travers un côté d'hex traversé par une route, dépense les PM nécessaires pour le mouvement par route sans prendre en compte la nature du terrain de l'hex.

**Note :** *Il existe 3 types de routes, la route majeure, la route mineure et la piste.*

### 6.34 Bois

a. Les PM à dépenser à cause des bois s'ajoute toujours aux PM à dépenser pour la nature du terrain.

b. Ignorez la présence des bois lorsque l'unité se déplace le long de n'importe quel type de route.

c. Deux types de bois sont représentés sur la carte et sur la TEC : l'un représente des zones cultivées d'arbustes et de plantation, l'autre des zones boisées. Les deux fonctionnent identiquement et ont les mêmes effets.

**6.35** Certains types de terrain se trouvent sur les bordures d'hex. Les unités doivent dépenser les PM pour traverser la bordure d'hex en plus des PM à dépenser pour l'hex lui-même.

a. **Oued.** Les ponts à travers un oued sont implicites à chaque croisement entre l'oued et une route majeure ou mineure. Lorsqu'une piste traverse un oued, il n'y a pas de pont, l'unité doit donc dépenser les PM nécessaires pour franchir l'oued avant de poursuivre son chemin. Les unités qui franchissent sur une route n'ont que les PM nécessaires pour le mouvement par route à dépenser.

Les unités à carré rouge ou à cercle orange ne peuvent pas traverser un côté d'hex sans pont d'un oued (y compris en suivant une piste) par temps de pluie.

**Note de l'auteur :** *Même si l'oued draine peu d'eau durant la saison sèche, il peut devenir un sérieux obstacle impossible à franchir après les pluies.*

b. **Escarpements.** Les unités à carré rouge ou cercle orange ne peuvent pas se déplacer, se replier ou attaquer à travers des bords d'hex escarpés sans route, bien que l'artillerie puisse soutenir une attaque déclarée contre des défenseurs derrière un escarpement.

**Note de l'auteur :** *L'escarpement représente un brusque changement de l'élévation de 200 à 500 mètres qui est infranchissable pour des blindés ou de l'artillerie.*

### 6.36 Hex de montagne

a. Les blindés, l'artillerie, les antichars, et les antiaériens ne peuvent pas entrer, quitter, avancer après combat, replier dans ou à travers un hex de montagne à moins d'utiliser une route ou une piste.

b. Les blindés, les antichars et les antiaériens peuvent attaquer (avec une valeur de combat réduite de moitié, arrondie à l'inférieur) à travers un côté d'hex de montagne à condition qu'il soit traversé par une route ou une piste.

**Note :** *L'artillerie peut soutenir une attaque déclarée contre des défenseurs en montagne.*

c. Toutes les unités, exceptées les unités de montagne (13.1), doivent cesser leur mouvement dès qu'elles pénètrent dans un hex de montagne hors route ou piste.

**Exception :** *Pistes (6.42).*

## 6.4 Effets de la météo sur le mouvement

**6.41** Le TEC présente différentes colonnes en fonction de la météo : une pour le sec/nuageux et une pour la pluie.

**Exemple :** *Si le temps actuel est la pluie, une unité motorisée devra dépenser 4 PM au lieu de 3 pour pénétrer dans un hex de collines.*

**6.42** Durant les tours de pluie, tous les effets de la piste sont annulés.

Exception : *Une piste peut toujours servir de ligne de ravitaillement en montagne.*

## 6.5 Unités à cercle orange

Ces unités (généralement de l'artillerie, de l'antiaérien et les QG) sont équipées de camions en quantité diverse. Elles ne sont pas aussi mobiles que les unités avec un carré rouge. Les unités avec un cercle orange doivent dépenser les PM comme des unités motorisées, mais elles ne sont pas concernées par les mouvements de réaction et motorisé. Elles ne peuvent pas pratiquer de débordement (6.61) et ne peuvent pas avancer après un combat (8.97).

Note de l'auteur : *Deux unités de chars français (1/5 RCA et 2/5 RCA) ont un cercle orange. Ces unités étaient équipées de chars D1, lents et utilisés uniquement comme soutien d'infanterie.*

## 6.6 Débordements

Un débordement est une tentative de pénétration dans un hex occupé par l'ennemi (appelé « Hex Cible »). Bien qu'il existe des ressemblances avec le combat (8.0), le débordement est un mouvement. Durant la phase de mouvement ou la phase de mouvement motorisé, toute unité (ou pile) motorisée peut tenter un débordement.

Note pour les débutants : *De grâce, lisez attentivement les règles de combat (8.0) avant d'aborder cette section.*

**6.61** Seules les unités à carré rouge non désorganisées et sans marqueur non-ravitailleur peuvent tenter un débordement. Seule une unité ou une pile d'unités motorisées (jusqu'à 9 points d'empilement) peut effectuer un débordement durant sa phase de mouvement.

Une pile qui déborde :

a. doit débiter le mouvement groupée dans le même hex, et

b. doit laisser derrière elle toute unité non-motorisée ou à cercle orange qui pouvait composer la pile, et

c. ne peut pas prendre des unités en cours de mouvement.

Note : *Une unité (ou une pile) peut subir plusieurs tentatives de débordements par des ennemis en état de procéder.*

**6.62 Restrictions dues au terrain et à la météo**

a. Le débordement est impossible par temps de pluie.

b. Un débordement n'est possible que dans les hex suivants :

- clair (la présence de bois ou de villages n'est pas gênante)  
- vallonné

c. Un débordement ne peut pas être tenté contre un retranchement ou un champ de mines.

**6.63** Le coût en PM du débordement est de 2 PM supplémentaires, plus le coût de l'hex et de la bordure de l'hex cible. Si le débordement est effectué par le côté d'hex traversé par une route, utilisez le coût en PM pour le déplacement par route. La pile d'unités motorisées doit avoir suffisamment de PM pour conduire le débordement. Sinon le mouvement cesse.

**6.64** Un débordement n'est pas un combat déclaré (7.1). Utilisez la table des résultats des combats mobiles pour les débordements.

Note : *Puisque le débordement n'est pas une attaque déclarée (7.1), le défenseur ne peut pas tenter d'esquiver le combat (7.2), d'effectuer un mouvement de réaction (7.3), ou de se replier (7.4).*

**6.65** Le débordement peut être tenté quelque soit le ratio atteint. Les chefs (12.4) et le bonus des armes combinées (8.54) peuvent apporter des colonnes à l'avantage de l'attaquant.

**6.66** Le joueur de l'Axe peut affecter une unité aérienne pour soutenir une attaque par débordement. Le joueur allié ne peut pas associer son aviation à un débordement.

Note de l'auteur : *Les Allemands étaient supérieurs aux alliés dans le domaine de la coordination entre l'aviation et les troupes au sol.*

Le soutien d'un débordement par l'artillerie est impossible pour les 2 camps. La coordination des unités terrestres ne s'applique pas lors d'un débordement.

### 6.67 Procédure

a. Désignez l'unité en pointe (pour l'ER et la détermination des pertes); calculez le ratio; associez le soutien aérien de l'Axe (si le débordement est allemand); modifiez le ratio.

b. Lancez le dé, appliquez les modificateurs dus à l'ER, au soutien aérien allemand ou au terrain (voir TEC), et consultez la table des résultats des combats mobiles.

c. Les unités qui doivent retraiter se replient de 2 hex. *Le joueur qui effectue le débordement dirige la retraite.* Placez un

marqueur Désorganisation sur toutes les unités qui se sont repliées.

d. Si le débordement est un succès et que l'hex cible a été vidé de toutes les unités adverses qui s'y trouvaient, les unités motorisées peuvent avancer dans l'hex cible. On ne tient pas compte des ZOC adverses lors de cette avancée.

e. La pile motorisée peut continuer son déplacement dans la limite de sa CM et peut procéder à un nouveau débordement si elle possède les PM suffisants.

f. Si le débordement ne parvient pas à vider l'hex cible de toutes les unités adverses présentes, la pile motorisée cesse son mouvement dans l'hex adjacent à l'hex cible et perd 1 pas de perte (affecté au choix du propriétaire) en plus des pertes subies d'après le tableau de combat.

## 7.0 Actions de pré-combat

La résolution des combats est précédée d'une série d'actions :

- Déclaration des combats
- Refus du combat
- Mouvement de réaction
- Déclaration de non-retraite

### 7.1 Déclaration des combats

**7.11** A la fin de chaque phase de mouvement amie, le joueur qui a effectué les déplacements annonce les hex ennemis qu'il désire attaquer, et désigne les hex amis adjacents qui vont participer à chaque combat. Les unités d'une même pile peuvent attaquer différents hex.

**7.12** Une attaque ne peut être menée que contre 1 seul hex à la fois. Placez les marqueurs « Attaque Déclarée » (*Declared Attack*) sur chaque unité ou pile d'unités qui attaque, la flèche orientée vers l'hex attaqué.

Note : *On doit placer plusieurs marqueurs Attaque Déclarée sur les piles dont les unités n'attaquent pas le même hex.*

**7.13** Un hex ennemi peut être attaqué par autant d'unité qu'il est possible d'en amener à portée, avec une possibilité de soutien par l'artillerie, l'aviation et la coordination interarmes.

**7.14** Les unités avec une valeur d'attaque de 0 ne peuvent pas participer à un combat. Toute unité (ou pile) dont la valeur de combat totale est devenue inférieure à 1 suite à une division de sa valeur de combat (3.53) ne peut pas attaquer.

**7.15** Une unité ne peut pas déclarer un combat contre un hex ou à travers une bordure d'hex qui lui sont interdits.



Exception : *L'artillerie peut supporter un combat contre un hex qui lui est interdit.*

**7.16** Une fois que les marqueurs Attaque Déclarée ont été placés, les combats sont irrévocables et les hex visés doivent être attaqués par toutes les unités désignés.

## 7.2 Esquive du combat

**7.21** Après que tous les combats ont été déclarés le joueur en défense a la possibilité de mener des esquives de combat. Pour pouvoir tenter une esquive :

- toutes les unités dans l'hex en défense doivent avoir un carré rouge.
- il ne doit pas y avoir de marqueur Désorganisé ou Non-ravitaillé dans l'hex.

**7.22** Effectuer un test ER sur l'unité en pointe dans l'hex. Appliquez les modificateurs possibles dus à une Interdiction aérienne (10.3) ou aux points commandement (12.23).

Si le test ER échoue, la pile reste dans l'hex et doit subir le combat. Si le test ER est un succès, *toutes les unités de la pile* doivent se replier de 2 hex (8.8).

Maintenant, le joueur attaquant a la possibilité d'occuper l'hex avec 9 points empilement après avoir retiré tous les marqueurs Attaque Déclarée concernant ce combat.

Note : *Les unités qui étaient prévues pour cette attaque ne peuvent pas participer à d'autres combats, elles n'ont plus de marqueurs Attaque Déclaré.*

**7.23** Une esquive n'est pas un mouvement. Elle est considérée comme une retraite (8.8).

**7.24** Une unité ou une pile qui est parvenue à esquiver son combat ne peut pas terminer sa retraite dans un hex qui est lui-même la cible d'une attaque déclarée. Cependant elle peut passer à travers un tel hex durant sa retraite.

**7.25** L'esquive ne peut pas être effectuée si le seul chemin de retraite possible passe par un hex vacant soumis à une ZOC adverse.

**7.26** Les unités qui se replient suite à une esquive de combat ne peuvent pas mener un mouvement de réaction durant ce tour.

## 7.3 Mouvement de réaction

Le mouvement de réaction survient après toutes les résolutions d'esquive de combat. Le mouvement de réaction est toujours réalisé unité par unité.

**7.31** Le défenseur peut déplacer n'importe quelle unité à carré rouge, exceptés les QG, se trouvant à 2 hex de l'hex en défense et n'étant pas à plus de la moitié de leur CM (arrondir au supérieur).

Une unité est en état pour effectuer ce mouvement si :

- a. elle a un carré rouge, ET
- b. elle ne se trouve pas dans une ZOC adverse (si l'unité est italienne ou allié, *les Allemands peuvent être en ZOC adverse*), ET
- c. elle doit réussir un test ER (appliquez les modificateurs), ET
- d. elle ne doit pas avoir tenté d'esquiver un combat ce tour, ET
- e. elle ne se trouve pas dans un hex cible d'une attaque déclarée, ET
- f. elle n'est ni désorganisée ni non-ravitaillée.

Note : *S'il n'y a pas d'attaque déclarée, il n'y a pas de mouvement de réaction.*

**7.32** Si l'unité échoue dans sa tentative de mouvement de réaction, elle ne bouge pas et ne peut pas faire d'autre tentative durant cette phase.

**7.33** Durant un mouvement de réaction une unité ne peut pas être adjacente à une unité ennemie ou entrer dans une ZOC ennemie à moins qu'elle n'ait les PM suffisants ET que l'hex concerné soit l'objet d'une attaque déclarée. Si l'unité entre dans une ZOC ennemie, elle ne paie pas de PM de pénalité mais elle doit stopper son mouvement.

**7.34** Le mouvement de réaction ne doit pas obligatoirement être fait en direction de l'hex attaqué. Une unité ne peut pas effectuer de mouvement de réaction dans ou à travers un type de terrain qui lui est interdit.

## 7.4 Déclaration de non-retraite

**7.41** L'option de Non-retraite autorise le défenseur à ignorer la retraite après combat (8.87). Le défenseur peut déclarer une non-retraite si :

- l'hex en défense contient au moins 2 pas, ET
- l'unité dans l'hex en défense contient un retranchement ou un champ de mines, ET
- l'unité en pointe réussit un test ER.

**7.42** Si le test ER est un succès, placez un marqueur « Pas de retraite » (*No retreat*) sur l'hex.

**7.43** Un modificateur au dé de +1 s'applique lors de la résolution du combat si l'hex en défense possède un marqueur Pas de retraite.

## 8.0 Combat

Le joueur qui a placé les marqueurs Attaque Déclarée est le joueur attaquant. L'autre joueur est le défenseur, quelque soit la situation stratégique du moment. L'attaquant résout ses combats dans l'ordre qu'il souhaite en suivant la procédure ci-dessous.

### 8.1 Restrictions à l'attaque

**8.11** Aucune unité ne peut attaquer ou défendre plus d'une fois par phase de combat.

**8.12** Une unité (ou pile) sans un marqueur Attaque Déclarée ne peut pas attaquer (au cas où vous soyez à cours de marqueur Attaque Déclarée, utilisez d'autres marqueurs; le nombre de marqueurs fournis ne doit pas limiter le jeu).

Exception : *Les artilleries adjacentes ou non adjacentes peuvent fournir leur soutien (9.1).*

**8.13** Une unité ne peut pas diviser sa valeur de combat entre plusieurs combats.

**8.14** Une Attaque Déclarée ne peut pas concerner plus d'un hex cible à la fois.

**8.15** L'attaque est toujours volontaire. Une unité (ou une pile) n'a pas à attaquer toutes les unités ennemies dans sa ZOC ou les unités ennemies projetant une ZOC sur son hex.

**8.16** Aucune unité ennemie (quelle soit adjacente ou non à des unités amies) ne peut être attaquée que par de l'artillerie ou par de l'aviation durant la phase de combat.

Note : *Les attaques aériennes peuvent être réalisées durant la phase aérienne.*

**8.17** Toutes les unités dans un hex en défense combattent comme une force combinée. Le défenseur ne peut pas soustraire une des unités au combat.

**8.18** Retirez les marqueurs Attaque Déclarée avant la coordination pour chaque combat.

### 8.2 Effets du terrain sur les combats

**8.21** Les unités en défense bénéficient des avantages de la nature du terrain de leur hex et du périmètre de l'hex.

**8.22** Le défenseur reçoit les modificateurs cumulables suivants:

a. Seulement un modificateur dû à la nature du terrain de l'hex occupé, on sélectionne toujours le plus avantageux pour le défenseur si plusieurs types de terrains cohabitent.

b. Modificateur pour un champ de mines (+1 ou +2) et/ou un retranchement (+1) dans l'hex en défense.

c. Le modificateur dû à la nature du terrain en bordure d'hex si tous les ennemis attaquent à travers ce type de terrain.

**8.23** La nature du terrain de l'hex occupé par l'unité qui attaque n'a pas d'incidence sur le combat.

**8.24** Le ravitaillement (5.14) et le terrain (6.36) peuvent réduire de moitié (3.5) la valeur de combat d'un attaquant. Une unité (ou une pile) qui voit sa valeur de combat devenir inférieur à 1 ne peut pas effectuer l'attaque (voir les conventions concernant la division 3.53).

**8.25** Une unité ne peut pas attaquer à travers un hex dont l'accès lui est interdit.

Exemple : *Une unité blindée ne peut pas attaquer un hex de montagne à travers un côté d'hex dépourvu de route.*

Exception : *L'artillerie peut toujours soutenir un combat à portée quelque soit le type de terrain de l'hex en défense.*

### 8.3 Préparation du combat

**8.31 Sélection de l'unité en pointe.** Chaque joueur doit désigner une unité en pointe pour chaque combat (3.43).

L'unité en pointe est importante car :

- On utilise son ER pour la coordination et la non-retraite, et

- Elle subit la première perte du combat (exceptions 9.43 et 11.33d).

**8.32 Choix de la table de combat.** Une seule des 2 tables de combats (CRT) sera utilisée pour le combat.

Les joueurs identifient la table à utiliser en fonction des critères suivants :

a. La table d'assaut est obligatoire pour tout combat par temps de pluie ou boue ainsi que pour tout combat pour lequel l'hex du défenseur contient :

- un retranchement ou un champ de mines, ou
- une ville, une colline ou de la montagne, ou
- un côté d'hex escarpé.

b. L'attaquant peut choisir la table d'assaut si :

- l'utilisation de la table d'assaut n'est pas obligatoire, et
- au moins une des unités qui participent à l'attaque est motorisée (avec un carré rouge).

### 8.4 Coordination du combat

La coordination est un élément majeure pour le succès d'une attaque ou d'une défense. Dans le jeu, la coordination est représentée par un test de coordination (appelé test ER) durant le combat. L'attaquant peut avoir

jusqu'à 3 coordinations à tenter (pour l'artillerie, l'appui aérien et les autres unités terrestres hors artillerie). Le défenseur peut avoir jusqu'à 2 coordinations à tenter (pour l'artillerie et pour l'appui aérien). Lors du test ER il faut se référer à l'aide de jeu 1 pour prendre en compte les effets du terrain sur la coordination.

Procédure : pour chaque combat, après que l'unité en pointe a été désignée, les joueurs affectent l'artillerie et l'aviation en soutien pour ce combat, le test de coordination a alors lieu comme suit.

**8.41 Coordination de l'artillerie.** Les deux joueurs indiquent quelles artilleries vont participer au soutien de ce combat (9.13). Chacun doit ensuite désigner l'une des artilleries comme l'unité en pointe. Avant de calculer les valeurs de combat, chaque joueur (l'attaquant en premier) doit affecter des points commandement depuis les QG à portée (et le modificateur de coordination d'appui feu US (12.3)), le test ER de l'unité en pointe est alors réalisé en appliquant les modificateurs sur la table de coordination. Le résultat s'applique pour toutes les unités d'artillerie participant au soutien.

Exception : *Il y a toujours une unité d'artillerie dans l'hex en défense qui est coordonnée (9.27).*

Modificateurs (Voir la table de coordination).

Résultats de la coordination de l'artillerie :

- Un résultat inférieur ou égal à l'ER de l'unité en pointe autorise toutes les unités d'artillerie à participer au soutien.

- Un résultat supérieur à l'ER de l'unité en pointe mais inférieur à 10 (voir ci-dessous) réduit de moitié la valeur de soutien de toutes les artilleries participant au soutien (arrondir à l'inférieur). La valeur des artilleries en soutien n'est pas totalisée puis réduite de moitié, mais réduite de moitié individuellement (en arrondissant à l'inférieur).

- Un résultat de 10 signifie qu'aucune unité d'artillerie ne peut soutenir ce combat.

Note : *Quelque soit le résultat de la coordination, toutes les unités d'artillerie sont retournées sur leur face « A fait feu » (Fired).*

### 8.42 Coordination des unités terrestres

Défenseur. Le défenseur n'a pas de test à faire.

Attaquant. Le joueur qui attaque fait un test ER pour son unité terrestre en pointe. Si le test est un succès, le combat a lieu normalement. Sinon, il y a un malus de 2

colonnes sur la gauche pour l'attaquant lors de l'établissement du ratio (8.53).

Modificateurs (Voir la table de coordination).

### 8.43 Coordination de l'appui aérien

a. Avant la coordination de l'artillerie de l'attaquant (8.41), chaque joueur (l'attaquant en premier) peut affecter des unités aériennes en soutien. Ce type de mission aérienne est appelée *Combat Air Strike* (CAS). Une fois que les CAS ont été placés, il est impossible de les retirer ou d'en ajouter avant les combats.

b. Après la résolution de la coordination terrestre, chaque joueur désigne une unité en CAS comme unité en pointe et effectue un test ER pour cette unité en appliquant les modificateurs. Le résultat s'applique pour toutes les unités amies participant au CAS.

Modificateurs (Voir la table de coordination).

Résultat de la coordination CAS :

- Un résultat inférieur ou égal à l'ER de l'unité aérienne en pointe autorise toutes les unités aériennes à participer au CAS.

- Un résultat supérieur à l'ER de l'unité aérienne en pointe signifie qu'aucune des unités aériennes ne pourra participer au CAS dans ce combat.

### 8.5 Détermination du ratio de combat

**8.51 Calcul de la valeur finale de combat.** L'attaquant et le défenseur totalisent leur puissance de combat comme suit :

a. Totaliser toutes les valeurs de combat des unités des deux camps. Certaines unités peuvent avoir leur valeur de combat réduite de moitié. La réduction de moitié est cumulative (il est donc possible d'être réduit plus d'une fois pour un même combat) (3.5).

b. Ajoutez le soutien des unités d'artillerie (8.41).

Note : *Le total des valeurs de combat des unités d'artillerie en soutien ne peut pas excéder le total des valeurs de combat des unités terrestres au combat.*

**8.52 Calcul du ratio de combat.** Le ratio de combat se calcule en divisant la valeur de combat de l'attaquant par la valeur de combat du défenseur. On arrondit toujours au ratio inférieur, en faveur du défenseur.

Exemples : *L'attaquant a une force de 8 et le défenseur une force de 2, le ratio est de 4/1; 8 contre 3 donne un ratio de 2/1; 8 contre 4 donne un ratio de 2/1 et 8 contre 5 donne un ratio de 3/2.*

a. Un ratio final inférieur à ¼ se traduit par l'élimination automatique de toutes les unités qui attaquent (quelque soit la table de combat).

b. Un ratio final supérieur à 7/1 (sur la table d'assaut) est résolu sur la colonne 7/1.

c. Un ratio final supérieur à 8/1 (sur la table de combat mobile) est résolu sur la colonne 8/1.

**8.53 Détermination de la colonne.** Le ratio peut être modifié d'une ou plusieurs colonnes sur la gauche ou sur la droite grâce au bonus des armes combinées (CAB) (8.54), au bonus d'un chef (8.55), ou suite à l'échec de la coordination terrestre (8.42, 8.56).

**8.54 Bonus des armes combinées.** Le CAB (*Combined Arms Bonus*) décale le ratio d'une colonne sur la droite. L'attaquant reçoit le CAB si les conditions suivantes sont remplies :

a. Il doit y avoir au moins une unité de chaque type d'unité suivant dans la force attaquante :

- blindé
- infanterie motorisée, motocyclette ou reconnaissance (voiture non blindée)

b. Le défenseur n'a pas de blindés, d'antichar, ou d'antiaérien lourd dans l'hex en défense.

#### 8.55 Bonus du chef.

**a. Rommel**, chef des unités de l'Axe. Durant la phase de combat de l'Axe, Rommel peut décaler d'une colonne sur la droite le ratio de combat d'une attaque déclarée qui lui est adjacente.

**b. Harmon**, chef d'unités alliées. Le joueur allié peut décaler d'une colonne vers la gauche le ratio de combat d'une attaque déclarée de l'Axe contre l'hex où se trouve Harmon ou contre un hex adjacent.

**8.56 Echec de la coordination des unités terrestres.** Si l'attaquant rate son test ER pour la coordination des unités terrestres, son ratio de combat souffre d'un décalage de 2 colonnes sur la gauche.

#### 8.6 Résolution du combat

Après toutes les coordinations, le calcul des ratios et la rectification des colonnes, l'attaquant calcule les modificateurs au dé et résout le combat.

**8.61 Modificateurs du combat.** Les éléments suivants entraînent un modificateur :

a. Terrain (de l'hex et de sa bordure)

b. Alliés de différentes nationalités

c. Marqueur non-ravitailé ou désorganisé

d. Champ de mines (tournez les marqueurs champ de mines alliés sur leur face connue, *Tried*)

e. Fortification

f. Calcul du différentiel ER. Comparez l'ER de l'unité en pointe en attaque avec celui de l'unité en pointe en défense. Si l'ER de l'unité en défense est supérieur à celui de l'unité en attaque, on applique un modificateur positif équivalent à la différence entre les 2 ER. Si l'ER de l'unité en défense est inférieur à celui de l'unité en attaque, on applique un modificateur négatif équivalent à la différence entre les 2 ER.

Exemple : *L'unité qui attaque a un ER de 5 et celle qui défend un ER de 7. On fait la différence entre l'attaquant (5) et le défenseur (7). Ce qui résulte en un modificateur de +2. L'attaquant doit maintenant prendre en compte un modificateur de +2 lors de la résolution du combat.*

g. Mission CAS de l'attaquant et du défenseur

h. L'hex du défenseur contient un marqueur Pas de Retraite (*No Retreat*) (7.43).

**8.62 Solde des modificateurs.** Il faut associer les modificateurs de l'attaquant et du défenseur. Chaque modificateur +1 annule un modificateur -1. Après cette confrontation entre les modificateurs positifs et négatifs, le modificateur final est appliqué au combat. Le modificateur final ne peut jamais être supérieur à +3 ou inférieur à -3, l'excédant ne sera pas pris en compte.

**8.63 Lancé du dé.** Ajustez le lancé de dé avec le modificateur final. Trouvez l'intersection entre le résultat du dé modifié et la colonne après rectification sur le tableau de combat adéquat. Appliquez immédiatement le résultat indiqué avant de résoudre un autre combat.

Les combats dont le ratio est inférieur à 1/4 sont interdits. Si l'attaque a lieu à un tel ratio, toutes les unités en attaque sont éliminées sans jet de dé. Ceci ne constitue pas un combat. Les ratios supérieurs à 7/1 sont résolus sur la colonne 7/1 dans la table d'assaut. Les ratios supérieurs à 8/1 sont résolus sur la colonne 8/1 sur la table de combat mobile. L'attaquant n'a pas le droit de diminuer le ratio de combat volontairement.

Exemple : *L'attaquant ne peut pas déclarer un ratio de 2/1 si les calculs montrent un ratio de 3/1.*

#### 8.7 Application des résultats des combats

**8.71** Interprétation des résultats des tables de combat :

**DR** Le défenseur doit replier toutes ses unités.

**AR** L'attaquant doit replier toutes ses unités.

**AE** Toutes les unités qui attaquent sont éliminées.

**DE** Toutes les unités qui défendent sont éliminées.

**A-1, 2** L'attaquant élimine 1 (ou 2) pas de perte de sa force attaquante et replie les survivants.

**D-1, 2, 3** Le défenseur élimine 1 (2 ou 3) pas de perte de sa force qui défend et replie les survivants.

**d** Toutes les unités engagées (en attaque ou en défense, selon le côté concerné par ce résultat) sont désorganisées (3.9).

**8.72** Les cases grisées des deux tables de combat imposent des pertes blindées si la force affectée contient au moins un pas de force blindée (valeur de combat rouge) et :

- au moins une unité en défense possède un carré rouge, et/ou

- l'hex du défenseur contient des mines avec un modificateur de +1 ou +2.

Le premier pas de perte doit être affecté à une unité blindée, quelle que soit l'unité en pointe (exception au 8.75). Si l'attaquant n'a aucun pas de perte à éliminer, il doit tout de même perdre 1 pas de perte d'une unité blindée.

Exemple : *Une pile alliée contenant une unité blindée de 2 pas et une unité non-blindée désignée comme unité en pointe attaque un Tigre allemand (valeur de combat rouge) avec un ratio de 3/1. Le dé modifié est de 5, le résultat est un DR grisé. Le Tigre se replie mais, étant donnée la case grisée, le blindé allié devient l'unité en pointe et subit 1 pas de perte même si le tableau de combat n'indiquait pas de perte.*

**8.73** Les unités d'artillerie non adjacentes des deux camps ne souffrent d'aucun résultat de combat; elles ne sont pas réduites, ne retraitent pas, ou n'avancent pas après combat.

**8.74 Application des pertes.** Le joueur propriétaire doit retirer le nombre de pas de perte du total de sa force et non de chaque unité.

a. La procédure à suivre dépend du nombre de pas de perte à retirer:

- Lorsqu'une unité n'ayant qu'un pas subit une perte, on la retire du jeu.

- Lorsqu'une unité ayant 2 pas subit une perte, il faut positionner l'unité sur sa face réduite. Une seconde perte élimine l'unité.

b. Les types d'unités suivant n'ont qu'un seul pas :

- Les unités de combat hors artillerie qui ne sont imprimées que sur une seule face.

- Toutes les unités d'artillerie.

- Les QG.

c. Lorsque le résultat du combat réclame l'élimination d'une unité, il faut la retirer du jeu. Toute unité contrainte de subir plus de pas de perte qu'elle ne peut en supporter est éliminée.

**8.75 Pertes de l'unité en pointe.** L'unité terrestre en pointe (pour l'attaquant comme pour le défenseur) doit subir la première perte imposée par la table de combat.

Exception : Si la case de la table de combat est grisée, la première perte doit être infligée à une unité blindée, quelle soit ou non l'unité en pointe.

**8.76** De plus, une unité en pointe dans un hex en défense ayant le marqueur Pas de retraite doit subir un pas de perte si la table de combat n'indique aucune perte.

**8.77 Réduction de pertes.** Si un camp n'a pas suffisamment de pas pour supporter toutes les pertes qui lui sont imposées, l'autre camp subit un pas de perte en moins.

## 8.8 Retraites

Lorsqu'un résultat de combat indique la retraite, le joueur propriétaire doit replier les unités concernées individuellement (ou par piles) de un ou deux hex, selon son choix ou selon la table de combat, dans n'importe qu'elle direction depuis l'hex d'origine.

a. Aucune retraite ne peut excéder 2 hex.

b. Une retraite provoquée par la table de combat mobile doit être de 2 hex.

c. Une retraite provoquée par la table d'assaut peut être de 1 ou de 2 hex (au choix du joueur propriétaire).

Une unité incapable de respecter les conditions de retraite suivantes est éliminée.

Exception : *Retraite spéciale à travers une ZOC adverse (8.89).*

**8.81** Une unité n'a pas le droit de retraire à travers un bord d'hex qui lui est interdit, hors des limites de la carte ou à travers une unité de combat ennemie. Une unité ne peut pas se replier dans un hex dans lequel elle ne pourrait pas entrer lors d'un mouvement normal.

Note : *Quelques bords d'hex deviennent interdits durant la pluie.*

**8.82** Une unité peut retraire à travers un hex contenant des unités amies même si cela peut provoquer un surempilement temporaire, cependant une unité ne doit pas terminer sa retraite en surempilement. Si c'est le cas, elle doit être éliminée.

**8.83** Une unité ne peut pas terminer sa retraite dans une ZOC adverse. La présence d'unité amie annule la ZOC adverse pour ce point de règle. Une unité peut donc terminer sa retraite dans un hex soumis à une ZOC ennemie et occupé par une unité amie.

**8.84** Une unité peut terminer sa retraite dans un hex cible où le combat n'a pas encore été résolu (dans la limite d'empilement). Elle n'apporte pas sa valeur à la défense et ne saurait être désignée comme unité en pointe. Elle doit, cependant, subir toute élimination ou retraite suite à ce combat.

**8.85** Une unité n'a pas le droit de se replier dans une position qui la place hors ravitaillement à moins qu'il n'y ait pas d'autre solution.

**8.86** L'artillerie, l'antichar et l'antiaérien avec un facteur de mouvement dans un cercle orange ne peuvent pas se replier à travers des hex vacants dans une ZOC adverse.

### 8.87 Option « Pas de retraite »

a. Une unité qui possède un marqueur Pas de retraite n'a pas à se replier mais doit subir un pas de perte supplémentaire.

b. Procédure.

1. Retirez toutes les pertes indiquées par la table de combat, en prenant soin d'appliquer la première perte à l'unité en pointe.

2. La perte additionnelle due au marqueur Pas de retraite doit être appliquée à l'unité en pointe. Si cette dernière a déjà été éliminée durant le combat, il faut appliquer la perte à l'unité dans l'hex en défense possédant l'ER le plus élevé (au choix du défenseur en cas d'égalité).

3. Si la dernière unité en défense dans l'hex est éliminée suite à l'application de la perte supplémentaire, l'attaquant ne bénéficie pas d'une avance après combat.

### 8.88 Retraite à travers une ZOC adverse

a. Aucune unité n'a le droit de retraire à travers un hex de ZOC ennemie, contesté ou non, à moins qu'il n'y ait pas d'autre alternative.

b. Une unité peut se replier à travers un hex sur lequel une unité adverse exerce une ZOC si l'hex est occupé par une ou des unités amies.

c. Une unité peut terminer sa retraite dans un hex sur lequel une unité adverse exerce une ZOC si l'hex est occupé par une ou des unités amies (dans la limite d'empilement).

### 8.89 Retraite spéciale à travers une ZOC ennemie

a. Une unité qui est obligée de se replier à travers un hex vacant sur lequel une unité adverse exerce une ZOC doit se replier de 2 hex et peut être réduite ou éliminée durant cette procédure.

b. L'artillerie, l'antichar et l'antiaérien avec un facteur de mouvement dans un cercle orange ne peuvent pas utiliser cette procédure.

Exception : *Les artilleries blindées alliées peuvent pratiquer des retraites spéciales (puisqu'elles ont un carré rouge).*

c. Procédure :

- Effectuer la retraite de 2 hex. Une pile doit effectuer cette retraite en demeurant groupée.

- Lorsque la retraite est terminée, le joueur propriétaire effectue un test ER sur l'unité qui retraite. S'il s'agit d'une pile, le test est effectué par l'unité en pointe.

- Si le test ER échoue, l'unité en pointe subit un pas de perte. Si le test réussit, il n'y a pas de perte.

d. Une unité est automatiquement éliminée si elle doit se replier à travers deux hex ou plus dans lesquels s'exerce une ZOC ennemie et vide d'unité ennemie.

## 8.9 Avance après combat

Dès qu'un hex cible est vidé de tous ses défenseurs suite à un combat, les unités qui attaquent peuvent l'occuper. La longueur de l'avance après le combat dépend du résultat de la table de combat et de la désorganisation de l'attaquant.

Exception : 8.96

**8.91 Longueur de l'avance.** Les unités en attaque avancent d'un seul hex (celui des unités en défense) lorsque la table d'assaut a été utilisé pour résoudre le combat.

L'avance peut être d'un ou deux hex (le premier étant toujours celui qu'occupaient

les unités en défense, le deuxième est au choix de l'attaquant) lorsque la table de combat mobile a été utilisée pour résoudre le combat.

Le défenseur ne peut jamais avancer après un combat lorsque l'attaquant se replie.

Les unités désorganisées ne peuvent jamais avancer de plus d'un hex après un combat.

**8.92** Un joueur doit avancer immédiatement après un combat, avant de résoudre le combat suivant. Le joueur n'est jamais obligé d'avancer ses unités après un combat. Une fois l'avance après combat effectuée, une unité ne peut jamais combattre une deuxième fois, même si elle se trouve adjacente à des unités ennemies.

**8.93** Seules les unités ayant participé au combat peuvent effectuer une avance après combat. Les unités peuvent avancer depuis n'importe quel hex ayant participé à l'attaque. Les unités ayant juste bloqué la retraite au défenseur (qui n'ont pas eu de marqueur Attaque Déclarée pour ce combat) ne peuvent pas avancer après combat.

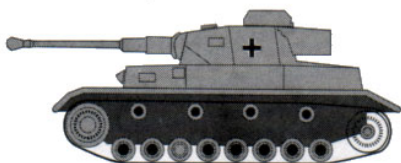
**8.94** Le premier hex de l'avance après combat doit être l'hex occupé par les unités qui étaient en défense. Les unités qui avancent ignorent les ZOC ennemies. L'avance après combat n'est pas un mouvement et ne tient donc pas compte des points mouvement.

**8.95** La limitation d'empilement doit être respectée après une avance après combat.

**8.96** L'avance n'est pas autorisée lorsque le dernier pas de perte ayant éliminé la dernière unité en défense est dû au marqueur Pas de Retraite.

**8.97** Les unités avec un cercle orange ne peuvent pas effectuer d'avance après combat.

*Exception : Les unités d'artillerie blindée dans la force attaquante peuvent avancer après combat lorsqu'elles sont adjacentes à l'hex en défense (grâce à leur carré rouge).*



## 9.0 Unité d'artillerie / antichar

Les unités d'artillerie peuvent participer à un combat contre des unités adjacentes ou non adjacentes. Elles ont une valeur de soutien qui sert à renforcer la valeur de combat des unités amies en attaque ou en défense. Lors

d'un feu de soutien, l'unité d'artillerie doit toujours être à portée de l'hex en défense. Dans la plupart des cas (Exception 9.27), l'unité d'artillerie doit effectuer un test de coordination (8.41) pour participer au combat.

### 9.1 Feu de soutien de l'artillerie

Le feu de soutien de l'artillerie est effectué en utilisant la valeur de soutien des unités d'artillerie ravitaillées participant à l'attaque en conjonction avec une unité attaquante n'étant pas de l'artillerie, ou en utilisant la valeur de soutien des unités d'artillerie ravitaillées participant à la défense en conjonction avec une unité en défense n'étant pas de l'artillerie.

**9.11 Déclaration.** Durant la coordination de chaque combat, l'attaquant puis le défenseur déclarent les soutiens d'artillerie lors du calcul du ratio de chaque combat déclaré.

**9.12** Seule les unités répondant aux conditions (9.13) peuvent participer à un feu de soutien. Les unités d'artillerie à portée ne sont jamais obligées de soutenir un combat.

**9.13** Conditions requises :

a. L'unité d'artillerie doit être à portée de bombardement de l'hex en défense. Chaque unité d'artillerie a sa portée indiquée en hex. La portée se calcule en comptant l'hex cible (ami ou ennemi) mais sans prendre en compte l'hex dans lequel se trouve l'unité d'artillerie qui bombarde.

b. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités d'artillerie à portée de tir pouvant participer à un feu de soutien pour un même combat.

*Exception : Voir 9.3.*

c. Une unité d'artillerie positionnée sur sa face « A fait feu » (*Fired*) lorsque l'attaque est effectuée ne peut pas participer au feu de soutien.

d. Une artillerie avec un marqueur Non-ravitaillée (*OoS*) ou Désorganisée ne peut pas participer au feu de soutien.

**9.14** Une artillerie en défense peut utiliser sa valeur de support ou sa valeur de combat dans un même combat défensif mais pas les deux (9.2). Une unité d'artillerie peut faire feu contre un seul hex en défense dans un tour; elle ne peut pas diviser sa force ni prêter des points à une autre unité d'artillerie.

**9.15** Les unités d'artillerie qui supportent un combat non-adjacent ne sont jamais concernées par les résultats du combat. Une unité d'artillerie qui se trouve dans l'hex en défense, ou qui est adjacente au combat en attaque, subit les résultats du combat.

**9.16** Le terrain ou les autres unités participant au combat n'empêchent jamais le soutien de l'artillerie.

**9.17** Retournez chaque unité d'artillerie sur sa face « A fait feu » (*Fired*) une fois que son test de coordination a été effectué. Ces unités ne pourront plus utiliser leur valeur de soutien pour le reste de cette phase de combat même si la valeur de soutien n'a pas été ou n'a été qu'à moitié utilisée suite à l'échec du test de coordination. Les deux joueurs retournent toutes leurs unités d'artillerie sur leur face normal (le recto) à la fin de la phase de combat de chaque joueur.

### 9.2 Défense

**9.21** Lorsqu'une unité d'artillerie est attaquée dans un hex où elle est seule, il faut utiliser sa valeur de combat et non sa valeur de soutien.

**9.22** Lorsqu'un nombre quelconque d'unités d'artillerie se trouvent dans un hex attaqué, il ne faut utiliser que la valeur de combat combinée et non la valeur de soutien des unités.

**9.23** Lorsqu'un nombre quelconque d'unités d'artillerie, d'Antichar, d'Antiaérien ou de QG (dans n'importe quel ordre) présents dans un hex est attaqué, on ne prend en compte que les valeurs de combat des unités d'artillerie.

**9.24** Lorsqu'une unité d'artillerie est en défense avec des unités n'étant pas des artilleries, Antichar, Antiaérien ou QG, elle ajoute sa valeur de soutien à la défense de l'hex. Elle est sujette aux résultats du combat.

**9.25** Après le combat, retournez toutes les unités d'artillerie dans l'hex en défense sur leur face « A fait feu » (*Fired*).

**9.26** Une unité d'artillerie ne peut pas effectuer de feu de soutien en faveur d'un hex en défense non adjacent si une unité ennemie se positionne dans un hex adjacent à cette artillerie avant que le combat ne soit résolu. On ne tient pas compte de sa valeur de soutien pour le combat et on la place sur sa face « A fait feu ».

**9.27** Une unité d'artillerie (au choix du défenseur) dans l'hex en défense peut automatiquement soutenir sans effectuer de test ER préalable.

**9.28** Une artillerie ne peut jamais supporter une unité (ou une pile) dont la défense est 0.

### 9.3 Limitation générale de l'artillerie

Dans toutes les attaques déclarées, la valeur de soutien en attaque ne peut jamais excéder la valeur de combat des unités en attaque tout comme la valeur de soutien en défense ne

peut jamais excéder la valeur de combat en défense. Les points en excès sont perdus.

Note de l'auteur : *Il n'est pas dans l'intention de l'auteur qu'un seul point en défense ou en attaque puisse appeler à sa rescousse un immense appui d'artillerie.*

## 9.4 Unités antichar

**9.41** En plus des unités avec la silhouette de type antichar, toutes les unités avec une valeur de combat en attaque imprimée en rouge (unités blindées), toutes les unités antiaériennes lourdes et les unités avec une valeur de combat en défense imprimée en rouge, fonctionnent aussi comme des unités antichars (mais seules les unités avec une valeur de combat en défense rouge permettent de prendre en compte l'effet des cases grisées contre les unités blindées ennemies (9.43)).

**9.42** Toute unité antichar dans un hex en défense annule la colonne CAB (8.54).

**9.43** Les Antiaériens et les chars Tigre avec une valeur en défense rouge sont équipées du 88 mm (ou équivalent) qui était capable de transpercer les blindages les plus importants de l'époque. Si une, ou plusieurs unités de ce type, se trouvent dans un hex en défense alors que le résultat du combat est une case grisée (quelque soit la table utilisée), la première perte de l'attaquant doit être affectée à une unité blindée, quelle que soit l'unité en pointe (Exception au point 8.75). Si l'attaquant n'a pas à perdre de pas de perte d'après la table de combat, il devra tout de même faire subir 1 pas de perte à une unité blindée.

## 10.0 Support aérien

Les unités aériennes représentent les unités aériennes tactiques utilisées durant la campagne. Les unités aériennes peuvent réaliser l'une des trois missions suivantes par tour : Interdiction, Support aérien (CAS), Attaque aérienne.

### 10.1 Restrictions aux unités aériennes

**10.11** Les unités aériennes sont placées dans la boîte aérienne (*Air Display*) sur la carte lorsqu'elles ne sont pas affectées à une mission.

**10.12 Procédure de préparation des unités aériennes.** Durant la phase aérienne, retirez toutes les unités aériennes des cases « A Volé » (*Flown*) pour les placer dans les cases « Paré » (*Ready*).

**10.13** Durant le tour, les unités dans la case « Paré » (*Ready*) sont disponibles pour effectuer une mission. Une unité placée ailleurs n'est pas en état d'effectuer une mission aérienne.

**10.14** Chaque unité dans la case Paré peut effectuer une mission dans le tour. Toute unité peut réaliser n'importe quelle mission parmi les 3 présentées, mais elle ne peut en faire qu'une par tour.

**10.15** Une unité aérienne peut effectuer une mission n'importe où sur la carte sans prendre en compte le terrain ou la présence d'unités ennemies.

Exception : *Une unité aérienne ne peut exécuter une mission CAS qu'à la condition qu'un QG ami se trouve dans un rayon de 4 hex de l'hex en défense.*

**10.16** Les unités aériennes ne sont pas affectées par les ZOC, elles n'ont pas de ZOC et ne sont pas affectées par les résultats des combats terrestres.

**10.17** Après qu'une unité a effectué sa mission, placez le pion dans la case « A volé » (*Flown*).

## 10.2 Coordination aérienne

Les unités aériennes sont soumises à un test ER lorsqu'elles exécutent une mission. Voir les points 10.3, 10.4 et 10.5.

Note : *Toute unité aérienne est sujette aux modificateurs de la météo listés sur la case aérienne. L'attaque aérienne et les missions CAS peuvent avoir des modificateurs additionnels (voir la Coordination et la table d'attaque aérienne).*

### 10.3 Missions d'interdiction

**10.31** N'importe quelle unité aérienne peut effectuer une mission d'interdiction.

**10.32** Les unités en interdiction sont placées durant la phase aérienne.

**10.33** Chaque joueur peut placer jusqu'à 4 unités depuis la case « Paré » dans la case « Interdiction ». Faites un test de coordination (modificateurs possibles selon la météo (3.72b, 3.73e)) pour chaque unité placée en interdiction. Les unités qui ratent leur test sont immédiatement placées dans la case « A volé ».

**10.34** Après avoir effectué le test, retournez chaque unité aérienne ayant réussi sur sa face Interdiction dans la case « Interdiction ».

Note : *Ignorez la référence « Netting out process » sur le bord de carte concernant les unités aériennes. Ce point a été abandonné durant les parties tests.*

**10.35** Les unités en interdiction demeurent dans la case « Interdiction » jusqu'à ce qu'elles soient utilisées pour une mission. Après son utilisation, placez l'unité sur sa face normale dans la case « A volé ». Les

unités demeurant toujours dans la case « Interdiction » lors du segment de réorganisation sont placées dans la case « A volé ».

**10.36** Effets de l'interdiction aérienne. Les joueurs peuvent utiliser les unités dans la case « Interdiction » pour :

a. attaquer le ravitaillement ennemi (sur la table d'interdiction du ravitaillement) (10.37), ou

b. ajoutez +1 au dé lors d'un test d'esquive du combat ou de mouvement de réaction de l'ennemi durant ce tour.

**10.37** La table d'interdiction du ravitaillement (voir Tables et Tableaux). Durant le segment d'interdiction de chaque phase aérienne, après que les tests ER ont été réalisés, chaque camp peut allouer (l'Axe en premier) et résoudre des missions d'interdiction du ravitaillement avec, au maximum, 3 unités aériennes provenant de la case « Interdiction ».

Pour ce faire, totalisez le nombre d'unités aériennes affectées à cette mission, et trouvez la colonne correspondant sur la Table d'interdiction du ravitaillement. Lancez un dé. Le résultat indiqué correspond au nombre d'unités avec un carré rouge ou d'artillerie qui vont recevoir immédiatement un marqueur Non ravitaillé (*Out Of Supply*). C'est le joueur qui effectue la mission d'interdiction qui désigne les unités devant recevoir les marqueurs Non ravitaillés.

**10.38 Ravitaillement prioritaire.** Le joueur affecté par cette mission d'interdiction peut décider de placer lui-même des marqueurs Non ravitaillés sur 2 unités à carré rouge ou d'artillerie qu'il désigne à la place de l'une des unités désignée par son adversaire. Les unités recevant un marqueur OoS demeurent Non ravitaillées jusqu'à la fin du tour.

Exemple : *Le joueur allemand affecte 2 unités aériennes à l'interdiction du ravitaillement. Il obtient un 1 au dé sur la table d'interdiction du ravitaillement. Le résultat est donc 3. Le joueur allemand désigne 3 unités à carré rouge ou d'artillerie afin qu'elles reçoivent un marqueur Non ravitaillé (OoS). Le joueur Allié peut alors modifier le choix de l'Allemand en plaçant des marqueurs OoS sur 2 unités de son choix à carré rouge ou d'artillerie pour chaque retrait d'un marqueur placé précédemment par l'Allemand.*

### 10.4 Mission de soutien aérien (CAS)

**10.41** Durant la phase de combat, les deux camps peuvent assigner des unités aériennes pour une mission de soutien aérien appelée CAS (*Close Air Support*). Les 2 joueurs peuvent affecter des unités aériennes à une

mission CAS pour le même combat déclaré. Les unités aériennes sont désignées au début de la résolution de chaque combat.

**10.42** Les unités aériennes disponibles peuvent être affectées pour soutenir tout combat sur la carte pourvu qu'un QG ami non désorganisé se trouve dans un rayon de 4 hex de l'hex en défense où a lieu le combat.

#### **10.43 Procédure de coordination CAS (8.43).**

**10.44** Faites un test ER pour l'unité aérienne en pointe. Les missions qui échouent sont immédiatement placées dans la case « A volé »; aucune unité ne peut plus être affectée à ce combat en remplacement des unités qui ont échoué dans leur test. Appliquez tous les points des unités en attaque ayant réussi leur test comme modificateur négatif (-) au dé. Appliquez tous les points des unités en défense ayant réussi leur test comme modificateur positif (+) au dé. Il faut faire la différence entre les modificateurs + et - avant le combat comme en 8.62.

**10.45** Les unités aériennes en mission CAS ne peuvent pas subir de pertes engendrées par la table de combat.

**10.46** Retirez les unités en mission CAS à la fin de la résolution du combat. Placez les dans la case « A volé ».

**10.47** Restriction pour le CAS français. Le joueur allié ne peut pas assigner d'unités aériennes en mission CAS à des hex en défense ne contenant que des unités françaises ou dans une attaque entièrement menée par des unités françaises.

Notes de l'auteur : *Les alliés ne furent pas les seuls à souffrir d'un manque de coordination entre les unités terrestres et aériennes, mais les américains du II corps refusèrent systématiquement de soutenir les unités françaises.*

### **10.5 Missions d'attaque aérienne**

**10.51** Durant la phase aérienne, sélectionnez les unités aériennes disponibles. Il n'y a pas de limitation au nombre d'unités aériennes pouvant mener une même mission d'attaque aérienne.

**10.52** Une attaque aérienne est possible si l'unité :

- possède une valeur d'attaque aérienne, et
- se trouve dans la case « Paré ».

**10.53** L'hex cible peut se trouver n'importe où sur la carte.

**10.54** Le joueur qui attaque doit désigner une des unités aériennes participant à la mission

pour être l'unité en pointe. Elle subit un test ER (modificateur possible en fonction de la météo (3.72b, 3.73e)). Le résultat du test s'applique à l'ensemble des unités participant à la même mission.

- Un résultat inférieur ou égal à l'ER de l'unité en pointe autorise toutes les unités à effectuer leur attaque à pleine capacité de combat.

- Un résultat supérieur à l'ER de l'unité en pointe divise la valeur d'attaque de toutes les unités par 2 (arrondir à l'inférieur).

- Un résultat de 10 ou plus interdit aux unités d'effectuer leur attaque.

Note : *Aucune unité aérienne ne peut plus être affecté à une mission d'attaque aérienne en remplacement des unités qui ont échoué dans leur test.*

**10.55** Faites la somme des valeurs de combat de toutes les unités aériennes participant à l'attaque aérienne. Trouvez la colonne correspondant à ce total sur la Table d'attaque aérienne (*Air Strike Table*), lancez un dé et appliquez le résultat immédiatement.

**10.56** Les résultats des combats aériens inclus :

- Désorganisation (3.9) : le joueur qui attaque place un marqueur Désorganisé (*Disrupted*) sur un nombre d'unités dans l'hex égal à celui indiqué par le résultat (on ne peut le placer sur une unité déjà pourvu d'un marqueur Désorganisé).
- Perte : le joueur propriétaire retire un pas de perte de l'une des unités de l'hex suivant son choix.

## **11.0 Fortifications**

Il existe deux types de fortifications : les retranchements et les champs de mines.

### **11.1 Retranchement**

Les retranchements représentent des champs fortifiés préparés pour une défense multidirectionnelle. Les retranchements doivent être construits, ils ne sont pas imprimés sur la carte. Le nombre de pions disponibles limite volontairement le nombre de retranchements que chaque camp peut avoir sur la carte en même temps.

**11.11** Le retranchement ennemi bloque la route de ravitaillement à travers l'hex qu'il occupe. Pour autoriser le passage à la route de ravitaillement, il faut détruire le retranchement adverse.

**11.12** Il faut dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour détruire un retranchement ennemi dans un hex inoccupé. Les unités peuvent poursuivre leur

mouvement dans la limite de leur capacité de mouvement.

### **11.13 Effets sur le combat**

a. La table d'assaut est obligatoirement utilisée lorsqu'il y a un retranchement dans l'hex en défense, quelle que soit la nature du terrain.

b. Les unités en défense dans un retranchement entraîne un modificateur de +1 au dé en faveur du défenseur.

c. Un retranchement dans l'hex en défense autorise le défenseur à tenter l'option « Pas de retraite ».

**11.14** Un retranchement fonctionne pour les unités amies jusqu'à sa destruction.

**11.15 Retrait.** Les retranchements peuvent être retirés de la carte durant la phase de réorganisation:

a. Tout retranchement dans un hex occupé par une unité ennemie est automatiquement éliminé.

b. Tout retranchement inoccupé *peut être* volontairement retiré par le propriétaire durant la phase du génie.

c. Les retranchements peuvent être immédiatement réutilisés.

## **11.2 Comment construire un retranchement**

**11.21** Les joueurs ne construisent que leurs propres retranchements. Un retranchement peut être construit sur n'importe quel hex ravitaillé à la fin de la procédure de construction. L'hex ne peut pas contenir d'autre retranchement mais il peut être construit dans une ZOC adverse.

**11.22** Les retranchements peuvent être construits par les types d'unités suivants non désorganisés:

- infanterie
- motocyclette
- infanterie motorisée
- infanterie blindée / panzer grenadier
- infanterie de montagne.

**11.23** Procédure de construction :

a. Durant la phase de génie placez le retranchement sur la face « en cours de construction » qui est sur le verso des pions retranchements.

b. Toute unité qui construit un retranchement doit rester sur place (interdiction de bouger, d'avancer ou de se replier) avant la fin de la phase de génie suivante. Si l'unité quitte l'hex ou devient

désorganisée, il faut retirer le marqueur « retranchement en cours de construction ».

c. Au début de la phase de génie, retournez tous les pions « retranchement en cours de construction » demeurant sur la carte sur leur face normale. L'unité est désormais libre de ses mouvements.

Exemple : Une infanterie alliée se déplace dans l'hex désiré au tour 18 AM. Lors de la phase de génie du tour 18 AM, on place un marqueur retranchement sur sa face « en cours de construction » dans l'hex. Si l'infanterie s'est maintenue dans l'hex, on tourne le pion retranchement sur sa face finale lors de la phase de génie du tour 18 PM. L'infanterie est libre de se déplacer normalement durant le tour 19 AM. Une unité qualifiée peut construire un retranchement par tour.

### 11.3 Champ de mines

Le champ de mines prépare une position à l'avantage du défenseur. Dans certains scénarios, les joueurs ont la possibilité de construire des champs de mines en supplément de ceux déjà existant sur la carte.

Note de l'auteur : Les champs de mines ont joué un rôle crucial en Afrique du Nord, mais les alliés n'avaient installé qu'un petit noyau en Tunisie centrale. Au début de l'offensive, le haut commandement prit conscience de cette lacune et ordonna l'apport de 20000 mines depuis le Maroc et l'Algérie afin de verrouiller les passes. Quelques 3000 mines furent posées dans la passe de Kasserine. L'Axe était tout aussi limité dans ses capacités.

11.31 Un champ de mines bloque le passage à une route de ravitaillement. Une telle voie ne saurait passer par cet hex qu'après avoir procédé à la destruction du champ de mines ennemi.

11.32 Toute unité doit dépenser 2 points mouvement en plus pour pénétrer dans un hex occupé par un champ de mines ennemi (quelle que soit la valeur du champ de mines). Les unités non-motorisées peuvent continuer de se déplacer dans la limite de leur PM. Les unités avec un carré rouge ou un cercle orange doivent stopper leur mouvement (elles ne pourront sortir de l'hex qu'à la prochaine phase de mouvement).

### 11.33 Effets sur le combat

a. La table d'assaut est obligatoire lorsque l'hex du défenseur contient un champ de mines, quelle que soit la nature du terrain.

b. Un champ de mines entraîne un modificateur au dé égal à la valeur inscrite sur le pion champ de mines (+1 pour un champ de mines +1, +2 pour un champ de mines +2).

c. Réduire de moitié (arrondir à l'inférieur) toute unité blindée qui attaque un hex où se trouve un champ de mines.

d. Lorsqu'une case de résultat est grisée sur la table de combat alors que le combat vise un hex contenant un champ de mines avec un +1 ou +2, la première perte doit être affectée à une unité blindée, quelle que soit l'unité en pointe (Exception au point 8.75). Si l'attaquant n'a pas de perte d'après le résultat du tableau, il faut tout de même éliminer un pas de perte d'une unité blindée.

Note : Un champ de mines d'une force de 0 ne cause pas de perte additionnelle aux blindés.

e. Un hex en défense contenant un champ de mines autorise le joueur à tenter l'option « Pas de retraite ».

f. Un champ de mines ennemi dans un hex en défense n'a pas d'effet.

11.34 Un champ de mines ami continue de fonctionner pour les unités amies tant qu'il n'a pas été détruit (11.46).

### 11.4 Comment construire un champ de mines

11.41 Durant la phase de génie, chaque joueur peut placer un ou deux champs de mines (voir 11.45 pour le cas de l'allié).

Note : On ne peut poser qu'un seul champ de mines par hex.

11.42 Limites. Les 2 joueurs n'utilisent que leurs propres champs de mines. On ne peut pas placer plus de champs de mines que le nombre de pions autorisés par le jeu et les instructions du scénario. Aucun joueur ne peut éliminer volontairement l'un de ses champs de mines pour le reconstruire autre part. Lorsqu'un champ de mines est éliminé, il est définitivement retiré du jeu.

11.43 Un champ de mines peut être construit dans n'importe quel hex ravitaillé à la fin de la phase du génie.

a. Il n'est pas nécessaire que l'hex où est placé le champ de mines contienne une unité amie si aucune ZOC ennemie ne s'exerce sur cet hex.

b. Si l'hex est dans une ZOC adverse, il doit contenir une unité amie.

11.44 Tous les champs de mines de l'Axe possèdent un modificateur connu de +1.

11.45 Les champs de mines alliés possèdent un modificateur inconnu.

• Avant le placement initial, assembler tous les pions champ de mines sur la table face Inconnue apparente.

• Lors du placement des champs de mines alliés, il faut tirer au sort les champs de mines à placer sur leur face cachée, aucun des deux joueurs ne doit connaître la valeur du champ de mines.

• La valeur du champ de mines inconnu est révélée (lors de la détermination des modificateurs avant le combat) dès qu'une unité de l'Axe pénètre dans ou attaque son hex. (Un champ de mines inconnu apporte un modificateur de +1 au test de coordination terrestre).

• Si un champ de mines révélé allié possède un modificateur de +1 ou +2, il est maintenu sur la carte jusqu'à son élimination (11.46).

• Si le champ de mines a une valeur « 0, à retirer » (0, Remove), il est immédiatement retiré de la carte.

11.46 Les champs de mines ne sont détruits que durant la phase de génie. Lors de cette phase, les champs de mines dont l'hex est occupé par une unité ennemie sont retirés du jeu.

## 12.0 QG et chef

### 12.1 Caractéristiques du QG

12.11 Les unités QG représentent les équipes de contrôle ainsi que des éléments de support non-combattants. La fonction primaire des QG est d'apporter un modificateur aux tests ER grâce à la dépense de leurs points commandement.

12.12 QG dans un combat déclaré et dans un débordement

a. Les QG ne peuvent pas être l'unité en pointe dans un combat car ils n'ont pas de valeur ER. Ils peuvent occuper l'hex adjacent à l'hex en défense mais ils ont une valeur de combat en attaque de 0. Un QG avec un carré rouge peut participer à un débordement.

b. Les QG contribuent à la défense d'un hex en apportant leur valeur de combat en défense.

c. Tout QG seul (ou seulement empilé avec d'autres QG) dans un hex attaqué a une valeur ER de 5. Dans tous les autres cas, le QG ne peut pas être l'unité en pointe.

### 12.13 Couleur de formation

a. Chaque QG a une bande de couleur distinctive. Toutes les unités terrestres dont la case qui permet d'identifier leur type est d'une même couleur appartiennent à la même formation que leur QG.



b. Toutes les unités terrestres dont la case permettant d'identifier la nature de l'unité est blanche sont des unités d'armée, elles ne sont pas subordonnées à un QG. Si ce type d'unité est désignée comme unité en pointe, elle ne pourra pas bénéficier de l'avantage d'un QG lors du test ER.

c. Pour qu'un QG puisse apporter ses points commandement pour modifier le test ER d'une unité, il faut que le QG et l'unité appartiennent à la même formation.

Exception : *Jet de coordination de CAS.*

## 12.14 Portée de commandement

a. Chaque QG a une portée de commandement de 4 hex. La ligne de commandement est tracée sans tenir compte de la nature du terrain, des ZOC adverses ou des unités ennemies. Lors du calcul de la distance, il faut comptabiliser l'hex où est positionnée l'unité mais pas celui où se trouve le QG.

b. Un QG présent dans un hex en défense peut tout de même donner des points commandement à d'autres unités à portée.

Exemple : *Des unités des 10ème et 21ème Panzer Reg sont attaquées durant la même phase de combat. Les QG de la 10ème et de la 21ème sont à portée des combats, ainsi l'un des QG (mais pas les deux - voir 12.23.b.1) est capable de fournir des points commandement pour ce combat.*

*L'unité en pointe choisie est l'unité de la 21ème. L'artillerie choisie comme unité en pointe appartient au 10ème. Etant donné qu'il ne peut affecter des points commandement qu'une seule fois dans un même combat, le joueur allemand décide de modifier la tentative de coordination de l'artillerie. Cependant, le QG doit être celui du 10ème puisque l'artillerie appartient à cette formation.*

## 12.2 Dépense des points commandement

12.21 Chaque QG possède 1 ou 2 points commandement (le chiffre blanc dans un cercle noir à droite du sigle du QG).

12.22 Lorsqu'un QG dépense des points commandement, il doit dépenser l'intégralité des points (il est impossible de scinder l'affectation de ses points). Lorsqu'il a dépensé ses points, le pion QG est retourné sur son verso, où la valeur de points commandement est nulle.

12.23 A quel moment dépenser des points commandement

a. Phase de réaction amie. Chaque QG peut dépenser ses points pour une des actions suivantes :

- 1) Une tentative d'esquive du combat, ou
- 2) Une tentative de mouvement de réaction, ou
- 3) Une tentative de « Pas de retraite ».

b. Phase de combat amie

1) On ne peut pas affecter les points commandement de plus d'un QG par combat déclaré.

Exemple : *Des unités de la 10ème Panzer mènent une attaque. Deux QG de la 10ème sont à portée, seul l'un des QG peut fournir des points commandement pour ce combat.*

2) Lorsqu'un QG dépense ses points pour une attaque déclarée, il ne peut modifier que:

- a. Coordination de l'artillerie, ou
- b. Coordination de combat terrestre, ou
- c. Coordination CAS.

3) A la fin de la phase de combat amie, remplacer tous les QG qui étaient sur leur face à points commandement nuls sur leur face à pleine valeur.

c. Phase de combat ennemie

1) On ne peut pas affecter les points commandement de plus d'un QG par combat déclaré.

Exemple : *Des unités de la 1ère Division US sont attaquées. Deux QG de la 1ère sont à portée, seul l'un des QG peut fournir des points commandement pour ce combat.*

2) Lorsqu'un QG dépense ses points pour une attaque déclarée, il ne peut modifier que:

- a. Coordination de l'artillerie, ou
- b. Coordination CAS.

3) A la fin de la phase de combat ennemie, remplacer tous les QG qui étaient sur leur face à points commandement nuls sur leur face à pleine valeur.

## 12.3 Modificateur de l'artillerie américaine

12.31 Contre le sacrifice de leur mobilité, certains QG américains peuvent obtenir un modificateur de feu. Ce dernier accorde un modificateur de -2 pour la coordination de l'artillerie pour tout combat dont l'hex en défense est à portée de ce QG.

Note : *Le modificateur de l'artillerie de -2 peut être apporté à un combat où un autre QG allié d'une formation différente intervient pour modifier le jet de dé de l'unité en pointe pour la coordination du combat terrestre.*

12.32 Pour que cela soit possible, l'artillerie qui est l'unité en pointe doit :

- être ravitaillée
- être de la même formation que le QG (même couleur).

12.33 Le QG qui peut fournir un modificateur de feu ne peut pas l'utiliser s'il est désorganisé.

Note de l'auteur : *L'un des avantages des alliés était la précision de l'artillerie US. Lorsqu'elle avait le temps et la communication suffisante, l'artillerie pouvait mettre en place de terrifiants tirs de barrage. A Thala, c'est en grande partie grâce au général Harmon et à la concentration de la 9ème division d'artillerie que les Allemands furent stoppés net.*

12.34 Passer un QG de sa face mobile à sa face autorisant le modificateur de feu (quel que soit le sens, une fois par tour) est possible durant la phase de mouvement alliée. Avant de déplacer son QG, le joueur allié doit faire part de sa décision de modifier son QG puis retourner le pion. Le changement ne coûte pas de points mouvement. Un QG redevenu mobile n'est pas obligé de dépenser des points mouvement.

## 12.4 Pions chef

### 12.41 Caractéristiques

a. Ce sont des unités non-combattantes avec des capacités spéciales. Le pion ne représente que l'homme individuellement. Une unité chef n'est pas un état-major.

b. Un chef n'a pas de valeur d'empilement, pas de valeur de combat et ne peut pas encaisser un pas de perte. Si une unité ennemie pénètre dans son hex, il est immédiatement retiré du jeu (Exception : voir 12.42c).

c. Un chef peut avancer après un combat s'il est empilé avec les unités qui avancent. Il se replie si les unités avec lesquelles il est empilé se replient. Il n'a pas besoin d'être avec l'unité en pointe pour apporter son bonus. Un chef ne peut pas être désorganisé.

### 12.42 Rommel

a. Durant chaque phase de mouvement de l'Axe, Rommel permet de décaler d'une colonne à droite le ratio final d'un débordement effectué dans un hex adjacent à son pion.

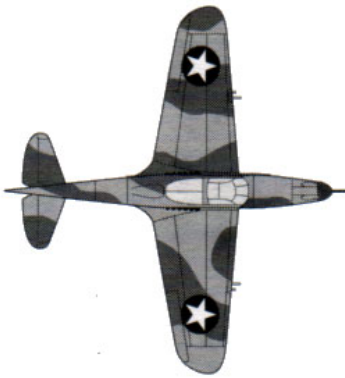
b. Durant chaque phase de combat de l'Axe, Rommel permet de décaler d'une colonne à droite le ratio final d'une attaque déclarée effectuée dans un hex adjacent à son pion.

c. Rommel ne peut pas être éliminé. Si une unité ennemie entre dans son hex, le pion Rommel est déplacé sur l'unité de l'Axe la plus proche (au choix de l'Allemand en cas d'unités équidistantes).

### 12.43 Patton et Harmon

a. Harmon permet de décaler d'une colonne sur la gauche le ratio final d'une attaque déclarée de l'Axe contre un hex en défense qu'il occupe ou qui lui est adjacent. Harmon permet aussi de ne pas tenir compte du modificateur de +1 lors d'une attaque à plusieurs nationalités (13.3).

b. Patton. A partir du début de la phase de combat alliée du tour durant lequel Patton apparaît, il faut augmenter le ER de toutes les unités US de 1 point. Ce bonus se maintient jusqu'à la fin du jeu ou jusqu'à la mort de Patton. Patton ne permet pas le décalage de colonne.



## 13.0 Situations spéciales

### 13.1 Unités de montagne

Il n'y a que 6 unités de montagne dans le jeu. Les 3 unités françaises d'infanterie de montagne, plus l'unité française RACL, le 1er régiment US et l'artillerie allemande 5+6/22.

**13.11** Augmentez le ER de deux (+2) pour toutes les unités de montagne (exceptée l'artillerie) qui effectuent une attaque contre des ennemis dans un hex de montagne.

**13.12** Les unités de montagne ne sont pas obligées de stopper leur mouvement lorsqu'elles pénètrent dans un hex de montagne; elles peuvent continuer leur mouvement dans la limite des capacités de mouvement.

### 13.2 Chars lourds allemands

**13.21** Lorsqu'une ou plusieurs unités de chars Tigre allemands occupent le même hex en défense, la première perte que l'ennemi subit doit être affectée à une unité blindée, quelle que soit l'unité en pointe (Exception à 8.75). Si le résultat de la table n'indiquait pas

de perte, il faut tout de même éliminer un pas de perte blindé.

**13.22** Une fois qu'il y a eu de la pluie, les unités de Tigre ne peuvent plus quitter les routes majeures et mineures pour le restant de la partie. Tous les autres types de terrain deviennent des terrains interdits. Ces unités sont éliminées si elles sont contraintes au repli dans un hex ne contenant pas de route majeure ou mineure. Une unité Tigre ne se trouvant pas sur un hex de route majeure ou mineure au début d'un tour de pluie est éliminée.

Note de l'auteur : *En 1943, les chars Tigre étaient réputés pour leur incapacité à opérer dans la boue.*

### 13.3 Restrictions nationales des alliés

Beaucoup de nationalités différentes ont participé à la campagne en Tunisie et plusieurs ont combattu à Kasserine. Elles ont toutes été placées sous commandement américain, français ou britannique.

**13.31** Pour les règles de combat, il faut prendre en compte 3 nationalités : Américaine (US), Britannique (Br) et Française (Fr).

Note : *Il existe une couleur par nationalité.*

**13.32** Lorsque des alliés de plusieurs nationalités participent à une même attaque, ajoutez +1 au jet de dé pour ce combat; ce modificateur est cumulable avec les autres effets.

Exception : *Effet du chef Harmon (12.43a).*

## 14.0 Renforts

Les deux joueurs reçoivent des renforts. Ils sont constitués d'unités qui arrivent sur la carte. Les instructions des scénarios donnent les informations concernant l'identité, le tour et la zone d'entrée en jeu.

### 14.1 Arrivée des renforts

**14.11** Chaque groupe de renforts a un tour d'arrivée spécifique. Pour l'Axe, le tour indiqué est le tour durant lequel les renforts peuvent entrer sur la carte. Le joueur allié peut différer l'arrivée de ses renforts afin de les faire entrer à une autre localisation. Il faut se référer aux instructions du scénario.

**14.12** Chaque joueur peut, s'il le désire, différer l'arrivée d'un groupe de renfort pour les faire entrer ultérieurement au même endroit. Un joueur doit différer l'arrivée des renforts si les hex d'entrée sont tous occupés par des unités terrestres ennemies. Ils pourront entrer plus tard, dès que les hex d'entrée sont dégagés.

**14.13** Certains renforts alliés ont la faculté d'entrer à une autre localisation si leur arrivée est différée, généralement d'un tour.

### 14.2 Entrée des renforts

**14.21** Les renforts sont considérés ravitaillés pour tout le tour d'arrivée.

**14.22** Une unité terrestre ou un chef en renfort arrivent sur la carte durant la phase de mouvement, mais les unités motorisées peuvent aussi entrer sur la carte durant la phase de mouvement motorisé. Il est impossible d'entrer à d'autres moments.

**14.23** Placez les renforts aériens dans la case « Paré » (*Ready Air Box*) au début du tour.

**14.24** La feuille de mise en place indique l'ordre d'entrée des groupes de renfort, toujours par un bord de carte ou un hex spécifique. Lorsque plusieurs localisations (ou hex) sont possibles, le groupe peut être fractionné pour arriver par plusieurs accès à la fois. L'unité en renfort doit dépenser les PM nécessaires pour pénétrer dans l'hex d'arrivée. Si l'entrée se fait via un hex de route, l'unité bénéficie des avantages de la route. Lorsque l'unité doit être placée sur un hex spécifique sur la carte, elle ne dépense pas de PM pour être placée dans l'hex, elle commence son mouvement de cet hex. Les renforts doivent respecter les limites d'empilement.

**14.25** Une artillerie en renfort ne peut pas fournir de soutien si elle n'est pas sur la carte.

**14.26** Un QG ne peut pas être utilisé tant qu'il n'est pas sur la carte.

**14.27** Si l'hex d'entrée d'une unité en renfort est occupé par une unité ennemie, elle peut entrer par les hex adjacents à l'hex initialement prévu. Si ces hex sont occupés, l'unité est autorisée à entrer par l'hex libre le plus proche du même bord de carte.

**14.28** Les renforts ne peuvent pas entrer dans par une localisation (ou un hex adjacent à la localisation, cette règle est prioritaire sur 14.27) si des unités ennemies ont précédemment quitté la carte depuis cette localisation (voir 14.3). Les renforts alliés ne peuvent pas entrer par des hex compris entre 2 routes du même bord de carte que les Allemands auraient emprunté pour quitter la carte.

**14.29** Certains renforts alliés entrent par le bord sud de la carte, de l'hex 1133 au 2733. Ces unités doivent quitter ces hex dès qu'elles sont entrées sur la carte et n'ont pas le droit d'y retourner.

### 14.3 Sortie de carte

**14.31** Des unités des 2 camps peuvent quitter la carte durant les phases de mouvement ou de mouvement motorisé. Les unités dépensent un point mouvement pour quitter la carte.

**14.32** Les unités de l'Axe ne peuvent quitter la carte que par les 4 points de ravitaillement alliés. Une unité de l'Axe qui a quitté la carte empêche toute tentative de ravitaillement par la source de ravitaillement qu'elle occupe.

**14.33** Les unités alliées peuvent quitter la carte par les hex de ravitaillement allemand 7004 et 7005. Une unité qui quitte la carte empêche toute tentative de ravitaillement par la source qu'elle occupe.

**14.34** Les unités qui ont quitté la carte ne peuvent plus y revenir.

#### 14.4 Retrait de jeu

La feuille de mise en place indique les unités qui doivent être retirées du jeu.

**14.41** Durant le tour indiqué, les unités devant quitter le jeu sont retirées de la carte lors de la phase de renforcement.

**14.42** Si l'unité qui devait être retirée du jeu a déjà été éliminée, aucune autre unité n'est à retirer à sa place.

Note : Si l'unité française I/7 Alg a été éliminée, elle pourra tout de même revenir en jeu lors du tour 22 PM; la plupart du personnel ayant survécu l'unité put être rééquipée.

**14.43** Quelques unités aériennes doivent être retirées du jeu, il suffit de les enlever de la carte.

Note de l'auteur : Les raisons du retrait de certaines unités provient de circonstances spécifiques. Les unités françaises furent rappelées pour être rééquipées et les unités aériennes allemandes furent affectées à la défense stratégique et ne purent donc être plus longtemps utilisées sur le champ de bataille.

### 15.0 Scénarios

Kasserine possède 6 scénarios. Si vous n'êtes pas familiarisé avec les règles du jeu, nous vous conseillons d'essayer le scénario 1.

#### 15.1 Scénario 1 : La passe de Faid

En décembre 1942, les forces françaises formaient la garnison de la passe de Faid afin de couvrir la zone est de la zone montagneuse du centre de la Tunisie, appelée la « Dorsale » Est, en préparation d'un mouvement vers la côte, l'Opération Satin. Prenant conscience de la menace pesant sur leur ligne de ravitaillement, les

forces de l'Axe débutèrent la reconquête méthodique de chaque passe. Le 30 janvier 1943 elles se tournèrent contre la Passe de Faid.

**15.11 Durée du scénario.** Il y a 6 tours, (Jan.) 30 AM à (Fev.) 1 PM. Utilisez la piste des tours sur la feuille de mise en place.

**15.12 Zone du scénario.** Utilisez uniquement la partie de la carte à l'Est de la ligne d'hex 4000 et au Sud des hex dont le numéro se termine par xx17.

**15.13 Placement allié et de l'Axe.** Voir la feuille de mise en place.

#### 15.14 Restrictions particulières.

a. Inexpérience des américains. Pour toute la durée du scénario il faut réduire de moitié (arrondir au supérieur) la valeur de support des unités d'artillerie 33rd, 68th et 91st US.

b. Les unités aériennes alliées sont automatiquement utilisables dès le premier tour.

c. Aucun joueur ne peut placer de champ de mines.

#### 15.15 Sources de ravitaillement

a. Allié : hex 4119 et 4318

b. Axe : hex 7023 et 6034 (jusqu'au tour 31 AM).

#### 15.16 Conditions de victoire

a. Victoire marginale de l'Axe : le joueur de l'Axe obtient une victoire s'il capture et conserve jusqu'à la fin du jeu l'hex 6324.

b. Victoire opérationnelle de l'Axe: en plus de la condition précédente, le joueur de l'Axe obtient la victoire en contrôlant ou en étant le dernier à être passé par les hex 5823 et 5726.

c. Le niveau de victoire de l'Axe est diminué d'un degré si les blindés et l'artillerie de l'Axe ont subi 5 pas de perte ou plus.

d. Le joueur allié obtient une victoire si le joueur allemand ne remplit pas au moins les conditions de victoire marginale.

*Historiquement l'Axe gagna. L'hex 6324 (la passe de Faid et son village) fut conquis et conservé par l'Axe malgré les contre-attaques US.*

Notes de jeu : Si le joueur fait pénétrer ses renforts par le Sud, la passe de Faid doit capituler dès le premier tour. Ce sera le point maximum d'avance de l'Axe. Les unités françaises isolées dans la montagne, dans des retranchements et des champs de mines, seront difficiles à détruire. Deux unités US vont rendre la tâche de l'Axe

ardue. Alors que l'allié est puissant, l'Axe bénéficie d'une supériorité aérienne et en terme de points commandement.

#### 15.2 Scénario 2 : La campagne

*Cette campagne couvre l'opération Fruelingswind de l'Axe contre Sidi Bou Zid, l'opération Morgenfult de Rommel contre Gafsa (Sud de la zone), l'avancée de Thelepte et continue avec la poussée sur les arrières alliés du 19 février.*

**15.21 Durée du scénario.** Il y a 20 tours, 14 AM à 23 PM.

**15.22 Zone du scénario.** Utilisez l'intégralité de la carte.

**15.23 Météo.** Lancez un dé chaque tour sur l'aide de jeu 3.

#### 15.24 Placement

a. Allié : voir la feuille de mise en place 1 et 2.

b. Axe : voir la feuille de mise en place 1 et 2. Notez que les 10ème et 21ème groupes d'assaut ont des restrictions d'entrée en jeu.

#### 15.25 Situations spéciales alliées

a. Libération alliée

1. Les groupes de réserves alliées Fondouk, Sidi Bou Zid et 14 AM sont libérés suivant les conditions stipulées sur la feuille de mise en place.

2. La libération concerne uniquement le mouvement. Avant la libération, les unités se défendent normalement et les unités d'artillerie peuvent soutenir normalement.

3. Si une unité d'un de ces groupes est attaquée, tout le groupe est libéré le tour même de l'attaque de l'unité du groupe.

b. Transfert d'urgence des unités aériennes alliées.

Durant la bataille, la prise de l'aérodrome de Thelepte jeta la confusion dans le camp allié. Pour refléter cet effet :

1. Durant le tour où Thelepte (hex 2730) est contrôlé par l'Axe, il faut retirer immédiatement 2 A20 et 2 P39. Placez ces unités dans la case « A volé » (si elles n'y étaient pas déjà).

2. Le premier tour faisant suite à la prise de Thelepte par l'Axe, les 4 unités demeurent dans la case « A volé ».

3. Le second tour après la prise de Thelepte par l'Axe, un A20 et un P39 sont maintenus dans la case « A volé » alors que les autres reviennent dans la case « Paré ».

4. Le troisième tour après la prise de Thelepte par l'Axe, tout revient dans l'ordre.

c. Le XIX corps de réserve français. Voir la feuille de mise en place alliée 2.

d. Le remplacement allié blindé 20 AM représente 32 chars destinés à la 6ème division blindée anglaise mais finalement expédiés vers des unités US pour colmater les brèches.

e. Percée alliée. Si les alliés parviennent à sortir des unités par les hex 7004 et 7005 (les alliés effectuent alors une percée par la passe de Fondouk, mouvement que craignait le haut commandement allemand), l'Allemand doit immédiatement retirer du jeu un nombre d'unités motorisées dont la valeur totale d'empilement est égale à la valeur totale d'empilement des unités alliées ayant quitté la carte par ces hex. Etant données les conditions historiques, le joueur allié n'a pas le droit de faire quitter la carte à plus de 5 unités.

### 15.26 Sources de ravitaillement

a. Utilisez les 4 sources de ravitaillement alliées sur la carte.

b. Utilisez les 5 sources de ravitaillement allemandes sur la carte mais celle de l'hex 2533 ne devient active qu'à partir du tour 17 AM.

### 15.27 Champ de mines

a. Axe. Utilisez uniquement les 3 champs de mines sur la carte au début du jeu. Aucun champ de mines ne peut être construit.

b. Allié. Le joueur allié assemble tous les champs de mines sur leur face inconnue; lorsqu'il doit placer un champ de mines il tire au sort un pion qu'il place sur la carte sur sa face inconnue. Les pions champ de mines en trop sont conservés hors carte, ils seront utilisés lorsque l'allié construira un champ de mines dans la limite autorisée des 2 champs de mines construits par tour (11.41).

### 15.28 Conditions de victoire

a. L'Axe emporte une victoire automatique au tour 16 AM ou 19 PM s'il détient suffisamment de points victoire.

b. Calcul des points victoire (VP).

1. Installez le marqueur VP sur la position 0 de la piste de VP au début du scénario.

2. Les VP gagnés suite à des éliminations et à des actions sont enregistrés sur la piste VP dès qu'ils surviennent.

3. Les VP pour la localisation (le contrôle) et la sortie d'unités de l'Axe sont ajoutés à la piste VP durant la vérification de la victoire automatique aux tours 16 AM et 19 PM (voir l'aide de jeu 4). Si le total égal ou excède le niveau pour une victoire automatique, le

scénario se termine sur une victoire allemande. Sinon le jeu continue.

*Note : Il faut veiller à ne pas compter plusieurs fois les VP pour une même cause entre les vérifications des tours 16 AM, 19 PM et 23 PM. Il faut donc les retirer de la piste de VP; ils seront compter à nouveau lors de la prochaine vérification.*

4. Détermination de la victoire finale au tour 23 PM. Le nombre de VP accumulés par l'Axe au titre du contrôle de certaines localisations et de la sortie d'unités est ajouté sur la piste VP lors du tour 23 PM. On compare le total de la piste VP au niveau de victoire du tour 23 PM (voir la feuille d'aide de jeu 4).

Note de jeu :

**Joueur allié :** *Votre mot d'ordre doit être « Gagner du temps ». Ne vous accrochez pas à Sidi Bou Zid face à un Allemand doué. Ne vous affolez pas et sauvez ce que vous pouvez en essayant de bloquer l'avance allemande sur Sbeitla. Placez des mines sur la route de Sbeitla, de préférence en 5423.*

*Empressez vous de fortifier la ville de Sbeitla et les alentours. Appuyez vous sur le terrain, l'Oued et la montagne en 4518 et 4424 offrent d'excellentes positions défensives. Rameutez les chasseurs de chars de Tebessa et les restes de Sidi bou Zid pour organiser votre défense puis tenez bon.*

*Ne perdez pas de vue que l'Afrika Corps arrive par le Sud au tour 17 AM, il faut donc que la ligne de défense pour bloquer la route Thelepte/Kasserine (2533-3523) soit prête sans quoi Rommel risque de vous bousculer.*

*Tactiquement, faites payer son avance à l'Allemand. Faites des pertes aux unités blindées de l'Axe en exploitant les combats entraînant des résultats de combat grisés, freiner l'adversaire avec des champs de mines. Souvenez vous que le jeu est long. Si vous avez pu éviter la victoire automatique de l'Axe et que vous avez sauvé suffisamment de troupes au milieu de la partie, vous avez de réelles chances de victoire, les renforts sont à votre avantage durant la deuxième moitié du jeu.*

**Joueur de l'Axe :** *La vitesse est votre alliée. Groupez vos unités à carré rouge et multipliez les débordements pour augmenter vos opportunités de combat et éviter les problèmes de coordination. Laissez l'infanterie et les unités à cercle orange nettoyer les points fortifiés. Une fois atteint l'hex 5423, vous pouvez poser de graves problèmes à l'allié en envoyant une force au Nord à Sbiba (4109) et une autre pour attaquer Sbeitla.*

*Tirez avantage de l'efficacité de vos troupes, le modificateur au dé négatif dont vous profiterez vous évitera des désagréments.*

*Lorsque Rommel et la DAK surviennent, si vos troupes ont fait leur travail correctement, l'allié doit être coincé entre 2 forces. Soyez agressif ! Souvenez vous que la route de Thelepte est votre ligne de ravitaillement et qu'elle doit toujours être sous votre contrôle. Au début ne vous préoccupez pas de la route Bou Chebka/Tebessa (2123-1016), filez sur Thelepte et Kasserine, vous reviendrait alors seulement pour frapper à Bou Chebka et Tebessa.*

*Utilisez la Luftwaffe pour désorganiser les unités d'artillerie alliées qui pourraient vous causer des ennuis dans vos attaques. Conservez toujours quelques Stukas pour le CAS ou pour assister un éventuel débordement. Lorsque vous constatez que les alliés n'ont plus beaucoup d'unités à carré rouge, pratiquez l'interdiction de ravitaillement. Il peut être aussi intéressant de conserver une unité pour effectuer une interdiction.*

*Conservez les conditions de victoire automatique en tête. Si vous parvenez à prendre Sbeitla assez tôt, foncez sur Sbiba pour essayer de l'atteindre avant le regroupement allié et, de là, tentez d'atteindre l'hex 3801. Bien que vous ne puissiez plus remplir les conditions de victoire automatique, vous pouvez encore obtenir une victoire normale.*

### 15.3 Scénario 3 : Décision de l'Axe

*Après la capture de Thelepte sans combat, Rommel souhaitait grouper tous les blindés allemands pour chasser les alliés de Tunisie. Il réclama la 10ème Panzer de Von Arnim mais celui-ci refusa. Rommel fit appel au Comando Supremo à Rome et, à minuit le 18 février, il fit mouvement au Nord en direction de Le Kef. Pour y parvenir, Rommel choisit de traverser la passe de Kasserine et Thala.*

**15.31 Durée du scénario.** Il y a 10 tours, 19 AM à 23 PM.

**15.32 Zone du scénario.** Utilisez toute la carte.

**15.33 Placement.** Voir la feuille de mise en place alliée et de l'Axe. Ne placez que les unités indiquées (oui, l'allié avait perdu beaucoup d'unités).

### 15.34 Restrictions particulières

a. Renforts. Les renforts de l'allié et de l'Axe sont identiques à ceux du scénario 2 à partir du tour 19 AM et suivants.

b. Retraits. Le retrait aérien de l'Axe du tour 22 AM doit être effectué. Le retrait du RACL

français n'est pas à prendre en compte - l'unité n'est pas en jeu au début du scénario.

c. Champs de mines. Voir les feuilles de placement.

d. Les joueurs ne peuvent pas placer plus de 2 marqueurs Retranchement en cours de construction par tour de jeu.

e. Lancez le dé à chaque tour pour déterminer la météo.

**15.35 Rappels des règles.** La plupart des tours de jeu connaîtront une météo Pluie ou Boue.

a. Durant les tours de Pluie :

1) La plupart des coûts du terrain augmentent.

2) Les avantages sur le mouvement des pistes ne jouent plus (6.42) et la portée des lignes de ravitaillement jusqu'à une route de ravitaillement est réduite à 5 hex (3.73c).

3) Les oueds deviennent des obstacles sérieux :

- Les unités à carré rouge ou à cercle orange ne peuvent plus bouger, avancer ou se replier à travers un oued sans passer par un pont (3.73b).

- Une ligne de ravitaillement ne peut franchir un oued que par un pont (c'est à dire une route majeure ou mineure) (5.23 et 6.35a).

4) Les unités aériennes souffrent d'un modificateur pour leur test de coordination de +1 pour l'allié et de +2 pour l'Axe (3.73e).

b. La boue survient pour tous les tours Nuageux qui font suite à un tour de Pluie (3.74). Conservez tous les effets de la pluie exceptés :

1) Les mouvements sur les routes (y compris les pistes) s'effectuent comme par temps sec (3.74).

2) Les pistes peuvent être désormais utilisées pour traverser les oueds pour les mouvements, l'avance, la retraite et les lignes de ravitaillement (6.35a).

### 15.36 Conditions de victoire

a. Utilisez les tableaux de points et les conditions de victoires listés sur l'aide de jeu 4.

b. Placez le marqueur de Points Victoire de l'Axe sur +11.

- Les points victoire pour les pertes (*Steps*) est à un niveau de +11. Enregistrez ensuite les modifications en cours de partie suite aux pertes infligées.

- L'entrée des renforts alliés ou allemands n'a pas d'influence sur les points victoire.

- Il n'y a pas de points pour la sortie d'unités de l'Axe.

- La percée alliée n'est pas prise en compte.

c. Il ne peut pas y avoir de victoire automatique au tour 19 PM dans ce scénario.

- Totalisez les PV pour les localisations occupées et les unités ayant quitté la carte comme indiqué dans la colonne 19 PM.

- Ajoutez à ce total le nombre de PV enregistrés sur la piste de PV. Si le total est de 58 ou plus, la partie s'achève sur une victoire de l'Axe.

- Si le total est inférieur à 58, la partie continue jusqu'au tour 23 PM durant lequel les points victoire sont calculés à nouveau sur la colonne 23 PM.

d. Niveau de victoire du tour 23 PM

1) Ajoutez les PV pour les localisations et les sorties de carte du tour 23 PM aux PV de la piste de PV.

2) Comparez le total au niveau de victoire.

3) Déterminez le niveau de victoire final.

Conseils de jeu

**Axe.** *Il faut échafauder un plan avant de débiter le scénario. Vous avez de quoi effectuer 2 poussées mais vous avez 4 possibilités :*

- *Thelepte vers Bou Chebka et Tebessa*
- *Passe de Kasserine vers Dj Hamra et Tebessa*
- *Passe de Kasserine vers Thala et hex 2401*
- *Sbiba vers 3801*

*Logiquement, il faudra prendre la Passe de Kasserine peu défendue et vous orienter ensuite. N'attaquez pas au Sud et au Nord, l'allié profiterait de vos points faibles.*

**Allié.** *Pour gagner il faudra prendre des risques. Si vous vous contentez d'amasser vos troupes en défense, vous empêcherez l'Axe d'obtenir une victoire stratégique mais vous ne l'empêcherez pas de décrocher la victoire tactique ou opérationnelle. Il faut attaquer les points faibles de l'Axe. N'oubliez pas que le talon d'Achille de l'Axe est son manque d'unités, sachez en profiter.*

### 15.4 Scénario 4 : Thala

*Avec la percée de la Passe de Kasserine consommée le 20, les forces de Rommel poursuivent leur offensive le long de la route vers Thala. C'est là que les britanniques décident de cesser leur mouvement de repli. Cette bataille marque l'ultime limite de l'avance de l'Axe lors de la bataille de Kasserine et la dernière chance de l'emporter en Tunisie.*

**15.41 Durée du scénario.** Il y a 6 tours, 21 AM à 23 PM.

**15.42 Zone du scénario.** Utilisez la partie de la carte à l'Ouest de la colonne d'hex 3700.

**15.43 Placement.** Voir la feuille de mise en place alliée et de l'Axe. L'allié se positionne en premier.

### 15.44 Restrictions particulières

a. Aucun joueur ne peut placer de champs de mines.

b. Les joueurs ne peuvent pas placer plus de 2 marqueurs Retranchement en cours de construction par tour de jeu.

c. Renforts.

1) Il n'y a pas de renforts de l'Axe dans ce scénario.

2) Consultez la feuille de mise en place pour les renforts alliés.

d. Sources de ravitaillement

1) Alliée : 1016 et 2401

2) Axe : 2533 ou 3622

e. Météo. Lancez un dé chaque tour sur l'aide de jeu 3.

### 15.45 Conditions de victoire

a. Il y a 4 localisations possibles pour l'Axe:

1) Tebessa (1016)

2) Bou Chebka (2123)

3) Kalaa Djerda (2506)

4) Thala (2809)

b. L'Axe obtient une victoire tactique s'il occupe l'une de ces villes à la fin du scénario.

c. L'Axe obtient une victoire opérationnelle s'il occupe 2 de ces villes à la fin du scénario.

d. L'allié obtient une victoire tactique s'il empêche l'Axe de conquérir une des villes à la fin du scénario et s'il est parvenu à faire sortir au moins une unité par l'hex 3622.

e. Si aucun camp n'emporte une victoire, le jeu s'achève par un match nul.

*Conclusion : Historiquement les alliés l'emportèrent en mettant en échec l'attaque de diversion de Rommel sur la passe de Bou Chebka. L'arrivée de l'artillerie US décida de la victoire le 22.*

Conseil de jeu

**Joueur de l'Axe :** *Vous êtes dans une situation délicate, vos forces étant trop dispersées pour agir efficacement en début de scénario. Regroupez vous sur un ou deux points pour espérer l'emporter mais en faisant ainsi vous affaiblissez la défense d'autres secteurs. Thala est l'objectif le plus*

accessible, Bou Chebka est possible aussi. Il faut attaquer vigoureusement pour empêcher l'allié de se retrancher, utilisez subtilement votre aviation pour ajouter des modificateurs et pour neutraliser l'artillerie ennemie.

**Joueur allié :** L'allié a suffisamment de renforts pour conserver ses hex de villes; il doit regrouper ses blindés pour effectuer une percée sur les zones faibles de la ligne allemande afin de sortir des unités de la carte. Votre plus grande force est à Dj Hamra (2216), ne la laissez pas sur place si elle n'est pas attaquée directement. Utilisez l'aviation pour gêner le ravitaillement de l'Axe.

### 15.5 Scénario 5 : Red Bull à la passe de Fondouk.

Dans le cadre de la vaste offensive alliée dans le Sud de la Tunisie, la 34ème division d'infanterie US (« Red Bull ») devait capturer la passe de Fondouk. Le contrôle de cette passe était nécessaire pour capturer Kairouan afin de couper la ligne de retraite possible vers le Nord.

**15.51 Placement.** Voir la feuille de mise en place alliée et de l'Axe.

#### 15.52 Informations du scénario :

- Zone du scénario, voir la feuille de mise en place alliée.
- Durée du scénario. Il y a 5 tours.
- Météo, utilisez la météo historique.

**15.53 Placement.** Voir la feuille de mise en place alliée et de l'Axe. L'Axe se positionne en premier.

#### 15.54 Règles du scénario

a. Durant ce scénario l'ordre de jeu est inversé, ainsi le segment d'opération allié précède celui de l'Axe.

b. Aucun joueur ne peut placer de champs de mines ou construire de retranchement.

#### c. Sources de ravitaillement

- Alliée : 5101, 5109, 5713
- Axe : 7004, 7005, 6713

#### d. Divers :

- La route de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers des hex de montagne (à part le long d'une route ou d'une piste) (5.23).
- Pour le joueur allié, seul le 34 Rcn (+) et les unités US ou françaises non-motorisées peuvent volontairement pénétrer dans un hex où le ravitaillement n'est plus assuré (6.15).

#### 15.55 Conditions de victoire

a. Le joueur allié remporte une victoire tactique s'il contrôle les hex 6307 et 6409 à la fin du scénario. Il remporte une victoire opérationnelle s'il contrôle les hex 6307, 6409 et 6305 à la fin du scénario.

b. L'Axe gagne s'il empêche l'allié de remplir ses conditions de victoire.

Conclusion :

*La 34ème division, même renforcée par des éléments blindés, n'était toujours pas assez forte pour emporter la passe. Elle fut stoppée net.*

Conseil de jeu :

**Joueur allié :** La meilleure attaque pour l'allié est par le flanc. La 34ème division doit autant attaquer l'hex 6410 que le 6307. Au Nord, utilisez les unités françaises (y compris les splendides goumiers marocains) pour attaquer les faibles Italiens. L'attaque avec les Français permet une bonne diversion. Votre seule unité de reco ne doit pas être gaspillée dans les combats, utilisez la pour bloquer les renforts allemands.

**Joueur de l'Axe :** Votre meilleure arme est l'aviation. Utilisez 2 unités pour attaquer les piles les plus dangereuses pour vous. Appuyez votre défense sur l'oued et freinez l'avance ennemie pour vous donner le temps de renforcer les hex de victoire.

### 15.6 Scénario 6 : Deuxième bataille de Fondouk

**15.61 Placement.** Voir la feuille de mise en place alliée et de l'Axe.

#### 15.62 Informations du scénario :

- Zone du scénario : voir la feuille de mise en place alliée.
- Durée du scénario : voir la feuille de mise en place alliée.
- Météo, utilisez la météo historique.
- Sources de ravitaillement : voir la feuille de mise en place alliée.

**15.63 Placement.** Voir la feuille de mise en place alliée et de l'Axe. L'Axe se positionne en premier.

#### 15.64 Règles du scénario

a. Durant ce scénario l'ordre de jeu est inversé, ainsi le segment d'opération allié précède celui de l'Axe.

b. Aucun joueur ne peut placer de champs de mines ou construire de retranchement.

#### c. Divers :

- La route de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers des hex de montagne (à part le long d'une route ou d'une piste) (5.23).
- Pour le joueur allié, seul le 34 Rcn (+) et les unités US ou françaises non-motorisées peuvent volontairement pénétrer dans un hex où le ravitaillement n'est plus assuré (6.15).

#### 15.65 Conditions de victoire

a. Le joueur allié remporte la victoire si ses unités contrôlent les hex 6305, 6307 et 6409 à la fin du scénario ET s'il parvient à faire sortir au moins 12 points empilement ravitaillés (voir 14.33 et 15.25e, mais le joueur allemand n'annule pas la sortie des troupes alliées en faisant sortir ses unités).

b. L'Axe gagne s'il empêche l'allié de remplir ses conditions de victoire.

Conclusion :

*Bien que l'assaut ait permis la prise de la passe, la percée ne fut pas suffisante pour permettre de bloquer la ligne de retraite des unités allemandes en replis depuis la ligne Mareth face à la 8ème armée britannique. Le commandement allemand avoua plus tard que si les alliés avaient pu réussir leur offensive, la guerre en Afrique du nord aurait été écourtée d'un mois.*

Conseil de jeu

**Joueur allié :** Vous rêvez de revanche après avoir défendu dans les précédents scénarios. Votre supériorité n'est pas seulement numérique, elle se trouve aussi en terme de mobilité. Un autre avantage de taille : il y a 6 points de commandement contre 2 allemands.

*Le temps est votre principal ennemi. Vous n'avez que 4 tours pour emporter la passe et vous ruer vers le bord de carte. Utilisez la garde dans les combats, préservez vos blindés de pertes inutiles afin de les faire quitter la carte et lancer la 34ème division, un peu trop faible, vers le Sud.*

*Attaquez les hex 6307 et 6410, ce dernier afin de vous autoriser une prise de flanc. Les forces de l'Axe sont si faibles dans le Sud qu'il est possibles de lancer la cavalerie blindée US pour atteindre les arrières et perturber l'arrivée des renforts.*

*Une fois la passe franchie, les puissants blindés alliés peuvent effectuer de dévastateurs débordements. L'aviation alliée peut être efficace, même si cela peut sembler étonnant. Le seul QG allemand est vulnérable aux attaques aériennes.*

**Joueur de l'Axe :** La tâche est rude. Vous avez des forces principalement non-motorisées, quelques réserves et les renforts avance avec une lenteur d'agonisant. Vous aurez à sacrifier toutes vos unités pour freiner l'avance alliée, la clef est de perdre ses troupes judicieusement. Ce qu'il ne faut pas faire :

a. Trop renforcer ses hex en défense. L'adversaire atteindra toujours des ratios suffisamment élevés, il vaudra toujours mieux établir des secondes lignes afin d'empêcher un mouvement trop rapide durant la phase de mouvement motorisé.

*b. Tenter de ne pas se replier. Préférez perdre des hexagones plutôt que des troupes, vous n'en aurez jamais assez.*

*c. Ignorez le flanc Sud. Si votre flanc Sud est tourné, vos renforts seront bloqués et c'est la défaite garantie.*

*L'aviation de l'Axe est faible mais elle peut tout de même désorganiser efficacement la brigade de la garde, les blindés anglais ou l'artillerie US.*

## 16.0 Section de l'auteur

### 16.1 Abréviations des unités

Note : On trouve un (+) ou un (-) sur certaines unités. Le + signifie que l'unité s'est vue adjoindre des renforts, le - qu'on lui a détaché des troupes.

#### Allemands

**A Afrika Marsch.** La qualité de ces unités de remplacement pouvait varier. Elles étaient absorbées par les unités sur la ligne de front.

**AA Aufklarungs Abteilung** (bataillon de reco). Dans l'armée allemande ces unités étaient très bien équipées, excessivement mobile et pourvues du meilleur personnel de la division.

**Algérien Algerian.** Unité spéciale de volontaires arabes, la plupart étaient sur des chameaux. L'Axe enrôla 12000 volontaires arabes durant la campagne de Tunisie mais de nombreuses difficultés apparurent pour entraîner et armer ces unités qui firent piètre figure au combat. Que de telles unités aient été utilisées sur une ligne de front comme à Fondouk est symptomatique de la déficience en infanterie dont souffrait l'Axe.

**Afr Afrika.** Cette unité fut créée à partir du Sonderverband 288, l'une des excellentes unités qui ne furent pas détruites à El Alamein.

**B Bis.** Une unité portant le même numéro qu'une autre. Le régiment 104-B était une unité d'entraînement qui fut utilisée au combat suite au manque d'infanterie à Kasserine.

**Buhse** Unité de commandement du colonel Buhse. Il était le colonel du 47ème rgt Grenadier mais l'état d'urgence du front imposa la création de groupements de combat, l'un d'eux vint du Sud pour rejoindre Rommel.

**DAK Deutsches Afrika Korps** (Corps d'Afrique Allemand). QG de l'unité.

**DALA Deutsch-Arabische Lehr Abteilung** (Bataillon d'entraînement germano-arabe). Cette unité fut formée à partir du Sonderverband 287 qui s'était battu en

Russie. Pourvu d'un personnel arabe et encadré par des Allemands, elle prouva son efficacité. Elle ne fut pas employée à Kasserine mais, pour remédier au manque d'infanterie, fut utilisée à Fondouk.

**Jg Jaeger.** C'était originellement la brigade de parachutistes du colonel Ramcke désormais commandée par le colonel von der Heydte. Elle représentait 1500 hommes très bien équipés et très efficaces au combat.

**K Kradschutzen** (motocyclette). Une unité bien équipée qui était même pourvue de blindés.

**Kasta Kampfstaffel OB.** Cette unité était spécialisée dans la protection de QG de toute arme.

**Koenen** Unité de commando spécial de 56 hommes portant le nom de son chef, le capitaine Fritz von Koenen. Lui et certains de ses hommes parvinrent à fuir en Europe après la capitulation de Tunis. A Kasserine, certains hommes furent habillés en soldat US pour capturer des américains vers Sidi Bou Zid.

**Pz Panzer.**

**PzJg Panzer Jaeger** (Antichar).

**T Tunisian Marsch.** Bataillons de remplacement à destination de von Arnim. En réalité ces unités furent envoyées là où l'on avait besoin d'elles.

Italiens

**Ber Bersaglieri.** Reconnus pour être les meilleures troupes italiennes, les bersaglieri étaient utilisés pour les opérations mobiles.

**CCNN Camicie Nere** (chemises noires). Avant la guerre ces unités étaient supposées mener des assauts mais leur équipement et leur entraînement étaient inadéquats. Le 5ème CCNN était considéré comme une bonne unité, mais c'était sans doute pour la distinguer des autres car elles n'avaient pas gagné de lauriers en Afrique. Le 570ème était une unité de volontaires tunisiens.

**VT « Volontaires » tunisiens** d'une efficacité au combat douteuse.

#### Américains

**Can Canon.** Certaines unités d'infanterie US comportaient une compagnie « canon » équipée de 6 canons de 75 mm howitzers français datant de 1918 montés sur des semi-chenillés. Bien que l'infanterie appréciait l'appui de ces canons, ils n'étaient pas réellement efficaces et furent remplacés.

**CCA Commandement de combat A.** Pour Kasserine, la 1ère division de blindés US fut divisée en 3 commandements de combat, leur

organisation pouvait être modifiée en fonction des besoins. Le problème fut que l'on scinda les commandements en fonction des missions, diminuant l'efficacité de l'unité. La division souffrit de l'absence d'entraînement aux combats dans le désert que les autres unités avaient reçu avant d'arriver en Europe. Kasserine fut son premier test de combat réel en tant que division complète.

**CCB Commandement de combat B.**

**CCC Commandement de combat C.**

**A, B, C, D** Désignation des compagnies.

**E, F, G, H** Désignation des compagnies.

**I, J, K, L** Désignation des compagnies.

**Comp** Compagnie blindée composite formée avec les survivants de Sidi Bou Zid.

**Engr** Génie. Le 19ème du génie était mal entraîné pour le combat mais bien équipé.

**Rcn** Reconnaissance.

**Repl** Remplacement.

**Rngr** Rangers. C'est une partie des « Darby's rangers », peut-être l'une des meilleures unités d'élite de la deuxième guerre mondiale. A Kasserine et pour le reste de la campagne, ils furent renforcés d'une compagnie de mortiers.

**TD Tueur de chars.** L'armée US a une branche de combat autonome pour ses unités antichars. Les TD à Kasserine étaient toutes équipées avec des 75 mm montés sur semi-chenillés. Vu son manque d'efficacité, ce système fut remplacé par un canon à tourelle monté sur un châssis de char.

#### Britanniques

**A, B, C** Désignations de Squadron. Le squadron est identique à la compagnie dans l'armée US. Les britanniques ont conservé l'appellation d'origine pour leurs unités de cavalerie.

**DY** Le Derbyshire Yeomanry. Une excellente unité.

**Fd** Régiment d'artillerie de campagne.

**Gd** Garde. Les 3 bataillons de cette brigade provenaient de l'armée régulière. Ils avaient tous subi de lourdes pertes en décembre en Tunisie mais tous avaient reçu des renforts. Les unités de la garde sont des unités spéciales dans toutes les armées et l'Angleterre ne fait pas exception. La tradition était si forte que cette unité entra dans la bataille avec des uniformes fraîchement repassés.

**CGd** Garde Coldstream.

**GGd** Grenadiers de la garde.

**Hamp** Régiment du Hampshire.

**L** Lanciers. Avant la guerre cette unité était équipée de chevaux. Excellente unité avec un historique impressionnant dont les batailles de Balaclava et Ondourman.

**Lei** Le régiment Leicestershire. Cette unité subit le feu pour la première fois à Thala où elle eut de nombreuses pertes.

**Loth** Lothian and Border Horse. Avant la guerre cette unité était constituée de « gentlemen ». Elle combattit brillamment à Kasserine.

**RB** La Rifle Brigade. Unité composée de vétérans.

**RE** Génie Royal. Le génie était organisé en escadron, chacun d'une taille différente. L'un d'eux se distingua au combat à Thala.

**RHA** Artillerie à cheval royal. En 1943 il n'y avait pas de différence entre ce genre d'unité et l'artillerie régulière.

**RTR** Le Régiment de chars royal.

**WGd** Welsh Guards. Cette unité n'était pas encore en Afrique lors de Kasserine, elle rejoignit plus tard la 1ère brigade de la garde et obtint une belle réputation. Fondouk fut son baptême du feu.

## Français

**Gilbert** Unité de commandement. Un « goum » (unité de la taille d'une compagnie) d'une unité marocaine.

**GTM** Groupe de Tabors Marocains. Regroupement de « tabors » (unité de la taille d'un bataillon) de Marocains sous les ordres d'officiers français. Ils étaient craints par les soldats de l'Axe pour leurs incursions nocturnes derrière les lignes où ils tuaient les sentinelles et leurs coupaient une oreille.

**RACL** Régiment d'Artillerie Coloniale du Levant. Le personnel avait été recruté au Levant et avait été opposé aux Britanniques lors des combats en Syrie et au Liban en 1941. En novembre, ils s'opposèrent au débarquement américain au Maroc.

**RCA** Régiment Chasseurs d'Afrique.

**Riva** Unité de commandement. Unité de zouaves.

**RSA** Régiment Spahis Algériens. Cavalerie d'Algériens.

**RST** Régiment Spahis Tunisiens. Cavalerie de Tunisiens.

**RTA** Régiment de Tirailleurs Algériens.

**RTM** Régiment de Tirailleurs Marocains.

**RTS** Régiment de Tirailleurs Sénégalais. Le régiment à Kasserine (le 15ème) avait été recruté au Sénégal et était dirigé par des officiers blancs. Il combattit bien.

**RMZT** Régiment Mixte Zouave Tirailleurs. Un mixte entre des européens recrutés en Afrique du nord et des tirailleurs algériens.

**Sau** Saulnier. Unité de commandement.

**Scola** Unité de commandement. Unité de zouave.

---

## Equipe de création

**Auteur :** Vance von Borries

**Développeurs :** Tony Curtis, Gene Billingsley

**Directeur artistique :** Rodger B. Mac Gowan

**Producteur :** Gene Billingsley

**Pions :** Mark Simonitch

**Carte :** Mark Simonitch

**Mise en page des règles :** Gene Billingsley

**Recherches :** Vance von Borries

**Contributions aux recherches :** Dirk Blennemann, Joseph van den Borre, Tom Burke, Steve Rothwell

Un grand merci aux testeurs du jeu.





## FEUILLE DE PLACEMENT - ALLIEE

Les unités avec un \* débutent la partie sur leur face amoindrie (une unité aérienne avec un \* débute sur sa face interdiction). Pour les renforts, reportez vous toujours aux aides de jeu originales, nous n'avons mentionné que les renforts qui méritaient un éclaircissement.

### SCENARIO 1 : PASSE DE FAID

#### AU COMMENCEMENT :

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 2 Back*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités.

Groupe Sbeitla : Utilisez 2 unités au tour 30 AM. Le reste n'est utilisable qu'au tour 30 PM.

#### RENFORTS :

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 2 Back*).

Renforts du 31 AM : arrivée par n'importe quel hex du bord Sud - Ouest de 5333.

Le blindé en 4621 suit des règles particulières : il ne peut pas bouger tant qu'il n'a pas réussi un test ER ou qu'une unité adverse ne lui est pas adjacente. Le test ER peut être effectué à chaque tour lors de la phase d'événements spéciaux.

#### Piste des Tours

\* Résultat historique.

### SCENARIO 2 : CAMPAGNE DE KASSERINE

Le scénario débute durant la phase aérienne du tour 14 AM (le mouvement des unités aériennes vers les cases d'interdiction est terminé).

Formez un tas avec les 14 marqueurs mines et tirez au sort les 4 champs de mines devant être placés sur la carte aux endroits indiqués. Les marqueurs restants sont à construire (max 2 par tour).

#### AU COMMENCEMENT : Groupe Fondouk

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 1 Front*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités.

Aucune unité du groupe Fondouk ne peut se déplacer avant le tour 15 AM à moins que :

1. Le groupe d'assaut de la 10ème panzer ne soit entré sur la carte par l'entrée Fondouk, ou
2. Une unité du groupe Buhse de l'Axe se soit déplacée, excepté le renfort 5/5 Ber du tour 14 PM, ou
3. Une unité de l'Axe soit passée au Nord de la ligne d'hex xx19.

#### AU COMMENCEMENT : Groupe Sidi Bou Zid\*

\* *Les mouvements de réaction et les esquives de combat sont interdits pour le tour 14 AM.*

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 1 Front*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités.

Aucune unité du groupe Sidi Bou Zid ne peut se déplacer avant le tour 15 AM à moins que :

1. Le groupe d'assaut de la 10ème panzer ne soit entré sur la carte par l'entrée Faïd, ou
2. Faïd ou Maizilla aient été choisis comme zone d'entrée par le groupe d'assaut de la 21ème panzer, ou
3. Dès qu'une unité sur la carte de la 21ème panzer a bougé.

Les QG US indiqués doivent être placés dans la case d'échange des QG de division US de l'aide de jeu (*US Divisional HQ Unit Exchange Box*).

#### GROUPES DE RESERVE ET RENFORTS

Groupe de Réserve du tour 14 AM. *Tournez ces unités de 90 degrés pour indiquer qu'elles peuvent se déplacer durant le tour 14 AM (voir ci-dessous).*

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 1 Front*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités.

#### Restrictions au mouvement du groupe de réserve 14 AM

1. Aucune unité avec un carré rouge ne peut se déplacer avant la phase de mouvement motorisé allié du tour 14 AM (Exception : le mouvement de réaction est autorisé).
2. Aucune unité avec un cercle orange ou non-motorisée ne peut se déplacer avant le tour 14 PM.

**Renforts 14 PM :**

Cf feuille originale. L'entrée se fait par les hex 5101, 5801 ou 6001. Ce groupe peut entrer durant la phase de mouvement du joueur allié du tour 14 AM si le groupe Fondouk s'est déplacé.

**Renforts 15 AM :**

Cf feuille originale. Le blindé en 4319 donne + 1 PV à l'Axe s'il est choisi.

Le mouvement est désormais autorisé pour les groupes de Fondouk ou de Sidi Bou Zid si tel n'était pas le cas.

**Renforts 15 PM :**

Cf feuille originale. Les renforts en 5101 peuvent entrer en jeu un tour plus tard en 3801.

Les 2 unités françaises sont à retirer du jeu.

**Renforts 16 AM :**

Cf feuille originale (*Allied Set-Up Card 2 Front*). Les renforts en 2729 peuvent arriver dans cet hex ou à côté. Les renforts en 5101, 5801 et 6001 peuvent être retardés d'un tour et arriver en 2401 ou 3801.

**Renforts 17 AM :**

Cf feuille originale. Les renforts peuvent être retardés d'un tour et arriver en 3801.

**Renforts 17 PM :**

Cf feuille originale. Les renforts peuvent être retardés d'un tour et arriver en 2401.

**Renforts 18 PM :**

Cf feuille originale. Les renforts peuvent être retardés d'un tour et arriver en 2401.

**Renforts 19 AM :**

Cf feuille originale. Début des renforts pour le scénario 3.

Les renforts en 2401, 3801 et 5101 peuvent être retardés d'un tour et arriver en 1016.

XIX corps de réserve + 2 PV : une unité par tour arrive sur la carte si :

1. Le joueur allemand n'a pas choisi l'entrée de Fondouk.
2. Aucune unité de l'Axe n'est encore sortie de la carte par le bord nord ou le bord ouest.

L'unité RACL est à retirer.

**Renforts 20 PM :**

Cf feuille originale. Les renforts peuvent être retardés d'un tour et arriver en 3801.

**Renforts 21 AM :**

Cf feuille originale. Les renforts entraînent + 2 PV pour l'Axe s'ils entrent sur la carte.

**Renforts 21 PM :**

Cf feuille originale. Les renforts en 3801 peuvent être retardés d'un tour et arriver en 2401.

Les renforts en 1016 peuvent être retardés d'un tour et arriver en 2401, 2801 ou 5101.

**Renforts 22 AM :**

Cf feuille originale. Tirez au hasard l'un des chefs, l'autre n'est pas utilisé.

**Renforts 22 PM :**

Cf feuille originale. Retour en jeu.

Les renforts en 2401 ou 3801 entraînent + 1 PV pour l'Axe s'ils entrent sur la carte.

<b>SCENARIO 3 : DECISION DE L'AXE</b>
---------------------------------------

**AU COMMENCEMENT :**

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 3*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités.

Les QG US indiqués doivent être placés dans la case d'échange des QG de division US de l'aide de jeu (*US Divisional HQ Unit Exchange Box*).

Formez un tas avec les 14 marqueurs mines et tirez au sort les 4 champs de mines devant être placés sur la carte aux endroits indiqués. Les marqueurs restants sont à construire (max 2 par tour).

**Zone du scénario :** Toute la carte.

**Sources de ravitaillement alliées :** Les 4 imprimées sur la carte.

**Renforts :** Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 2 Front*) et à la traduction des renforts du scénario 2 à partir du tour 19 AM.

#### SCENARIO 4 : THALA

Utilisez la piste de tour sur l'aide de jeu (*Player Aid Card 3*) et lancez le dé pour la météo.

Formez un tas avec les 14 marqueurs mines et tirez au sort les 4 champs de mines devant être placés sur la carte aux endroits indiqués. Les marqueurs restants sont inutilisables. Aucun joueur n'a le droit de construire un nouveau champ de mines. Les joueurs ne peuvent pas placer plus de 2 retranchements en construction par tour.

**Placement et renforts :**

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 1 Back*)

Les QG US indiqués doivent être placés dans la case d'échange des QG de division US de l'aide de jeu (*US Divisional HQ Unit Exchange Box*).

#### SCENARIO 5 : RED BULL A LA PASSE DE FONDOUK

**Placement et renforts :**

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 1 Back*).

Piste des Tours

Mars 27 AM Sec	Mars 27 PM Sec	Mars 28 AM Nuageux	Mars 28 PM Nuageux	Mars 29 AM Sec
----------------------	----------------------	--------------------------	--------------------------	----------------------

**Zone du scénario :** Est de la ligne d'hex 5000, Nord des hex se terminant par xx14. Inversez la séquence de jeu de telle sorte que le segment d'opération allié précède le segment de l'Axe. Aucun camp ne peut construire de retranchement ou de champ de mines.

#### SCENARIO 6 : SECONDE BATAILLE DE FONDOUK

**AU COMMENCEMENT :**

Se reporter à la feuille de placement originale (*Allied Set-Up Card 2 Back*).

**Conditions de victoire du scénario :**

Le joueur allié doit remplir les deux conditions suivantes :

- Tenir les hex 6305, 6307, 6409 à la fin du scénario, et
- Avoir fait sortir pour un total de 12 points empilements en unités ravitaillés par les hex 7004 et 7005.

L'Axe gagne en empêchant l'allié de remplir ses conditions de victoire.

Piste des Tours

Avril 8 AM Sec	Avril 8 PM Sec	Avril 9 AM Nuageux	Avril 9 PM Nuageux
----------------------	----------------------	--------------------------	--------------------------

**Zone du scénario :** Est de la ligne d'hex 5000, Nord des hex se terminant par xx14. Inversez la séquence de jeu de telle sorte que le segment d'opération allié précède le segment de l'Axe. Aucun camp ne peut construire de retranchement ou de champ de mines.

**Sources de ravitaillement :**

Alliée : 5101, 5109, 5713.

Axe : 7004, 7005, 6713.

## FEUILLE DE PLACEMENT - AXE

Les unités avec un \* débutent la partie sur leur face amoindrie (une unité aérienne avec un \* débute sur sa face interdiction). Pour les renforts, reportez vous toujours aux aides de jeu originales, nous n'avons mentionné que les renforts qui méritaient un éclaircissement.

### SCENARIO 1 : PASSE DE FAID

#### AU COMMENCEMENT :

Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 1 Back*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités.

Groupe Sbeitla : Utilisez 2 unités au tour 30 AM. Le reste n'est utilisable qu'au tour 30 PM.

#### RENFORTS :

Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 1 Back*).

Renforts du 30 AM : 7023 ou 5933 mais ils doivent tous entrer par le même hex.

### SCENARIO 2 : CAMPAGNE DE KASSERINE

Le scénario débute durant la phase aérienne du tour 14 AM (le mouvement des unités aériennes vers les cases d'interdiction est terminé).

#### AU COMMENCEMENT : KG Buhse

Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 1 Front*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités. (Si l'une des unités du KG Buhse se déplace avant le tour 15 AM, le groupe Fondouk de l'allié est alors libre de ses mouvements).

#### RENFORTS du TOUR 14 AM :

##### Groupe d'assaut 10 ème Pz

Toutes les unités doivent entrer par l'une de ces entrées : Fondouk (7002 au 7007) ou Faid (7023 - c'est l'entrée historique).

KG Gerhardt (toutes les unités entrent à pleine capacité de mouvement).

KG Reimann (toutes les unités entrent en jeu avec 2 PM en moins).

KG Lang (toutes les unités entrent en jeu avec 4 PM en moins).

##### Groupe d'assaut 21 ème Pz

Toutes les unités doivent entrer par l'une de ces entrées : Faid (7023) ou Maizilla (6034 - c'est l'entrée historique).

KG Stenkoff (toutes les unités entrent à pleine capacité de mouvement).

KG Schütte (toutes les unités entrent en jeu avec 2 PM en moins).

AA580 (+) (toutes les unités entrent en jeu avec 4 PM en moins).

**Troupes d'armée** : elles entrent à pleine capacité de mouvement avec l'un des groupes d'assaut. Historiquement, Koenen entra avec le KG Gerhardt (10 Pz) et les Tigres A et B avec le KG Reimann (10 Pz).

#### Renforts 15 PM :

Cf feuille originale (*Axis Set-Up Card 2 Front*). Le renfort en 7002-7007 entraîne un - 1 PV s'il est choisi.

L'unité Koenen est retirée du jeu.

#### Renforts 17 AM :

Cf feuille originale. KG Menton (Groupe d'assaut DAK).

#### Renforts 17 PM :

Cf feuille originale. KG von der Heydte (Groupe d'assaut DAK).

#### Renforts 18 AM :

Cf feuille originale. Gruppo Centauro (Groupe d'assaut DAK).

#### Renforts 21 AM :

Cf feuille originale. Début des renforts pour le scénario 3.

Les renforts en 7002-7007 entraînent - 1 PV s'ils entrent sur la carte.

**Renforts 21 PM :**

Cf feuille originale. Les renforts peuvent entrer de 7002 à 7007.

**Renforts 22 AM :**

Cf feuille originale. Les unités aériennes sont retirées du jeu.

**SCENARIO 3 : DECISION DE L'AXE****AU COMMENCEMENT :**

Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 1 Back*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités. Placez les unités sur n'importe quel hex de route de 3523 (Kasserine) et 3322 jusqu'à 2730 (Thelepte).

Placez le deuxième groupe dans un rayon de 2 hex autour de 4420 (Sbeitla).

**Zone du scénario :** Toute la carte.

**Sources de ravitaillement de l'Axe :** Les 5 imprimées sur la carte.

**Renforts :** Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 2 Front*) et à la traduction des renforts du scénario 2 à partir du tour 21 AM.

**Piste des PV :** Se positionner en + 11

**Champs de mines :** 7 maxi. Placez en 3 sur la carte au début du jeu. Les 4 restants sont constructibles en cours de partie (pas plus de 2 par tour).

**Retranchement :** 4 maxi. Aucun sur la carte en début de jeu.

**SCENARIO 4 : THALA**

Il n'y a pas de renforts, pas de champ de mines et pas de retranchement pour l'Axe.

**AU COMMENCEMENT :**

Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 2 Back*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités. Placez les unités dans un rayon de 4 hex autour de 2730 (Thelepte).

Placez au choix les unités du deuxième groupe dans les hex 3020, 3120 et 3221.

Placez au choix les unités du troisième groupe dans les hex 3114, 3015 et 3016.

**SCENARIO 5 : RED BULL A LA PASSE DE FONDOUK****Placement et renforts :**

Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 2 Back*).

**Renforts de 27 PM :** leur arrivée est conditionnelle. Chaque unité doit réussir un test ER avant de pouvoir entrer comme renfort. Les tests peuvent être effectués à chaque phase d'événements spéciaux.

**SCENARIO 6 : SECONDE BATAILLE DE FONDOUK****AU COMMENCEMENT :**

Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 2 Back*).

**Renforts :** Se reporter à la feuille de placement originale (*Axis Set-Up Card 2 Back*) pour connaître l'identité et le positionnement des unités. Les renforts en 6713 ou 7010 peuvent différer leur arrivée d'un tour et entrer en 7004 ou 7005.

## KASSERINE AIDE DE JEU

### Effets de la désorganisation

(cumulables avec les effets du non ravitaillement excepté la réduction de moitié de la capacité de mouvement).

*Une unité/pile avec un marqueur Désorganisé (Disrupted) est pénalisée comme suit :*

- Réduire sa capacité de mouvement de moitié (arrondir au supérieur).
- En attaque ou défense, réduire l'ER de 1.
- Le QG perd ses points commandement.
- Le QG de division US perd ses points appui feu.
- La valeur de support d'une artillerie est réduite à 0.
- Les unités avec un carré rouge ne peuvent pas tenter de débordement, d'esquive de combat ou de mouvement de réaction.
- Construction de retranchement impossible.
- Elle ne peut pas avancer de plus d'un hex après combat.

### Effets du Non Ravitaillement

(cumulables avec les effets de la désorganisation excepté la réduction de moitié de la capacité de mouvement).

*Une unité/pile avec un marqueur non ravitaillé (OoS) est pénalisée comme suit :*

- Réduire sa capacité de mouvement de moitié (arrondir au supérieur).
- Si l'unité attaque, réduire sa valeur d'attaque de moitié (arrondir à l'inférieur).
- En attaque ou défense, réduire l'ER de 2.
- La valeur de support d'une artillerie est réduite à 0.
- Les unités avec un carré rouge ne peuvent pas tenter de débordement, d'esquive de combat ou de mouvement de réaction.
- Le QG de division US perd ses points appui feu.
- Impossible de construire un retranchement.

### Unité divisée par deux

*La division par 2 est cumulative et survient dans les cas suivants :*

- Echec de la coordination de l'artillerie : France et Italie <ER mais >8, tous les autres <ER mais >10.
- Attaque depuis un hex de route vers un hex de montagne (blindé, antiaérien et antichar).
- Attaque d'un hex où se trouve un champ de mines (concerne les blindés).
- Unité de combat terrestre non ravitaillée.

### Interdiction de ravitaillement

Jusqu'à 3 unités aériennes amies présentent dans la case Interdiction peuvent être utilisées durant la phase d'interdiction (par chaque joueur) pour tenter d'empêcher le ravitaillement adverse. La colonne à utiliser sur la table d'interdiction de ravitaillement correspond au nombre d'unités aériennes utilisées (ex : 3 unités aériennes autorisent un lancé de dé sur la troisième colonne). Le résultat est un chiffre qui indique le nombre

d'unités Artillerie ou à carré rouge qui vont recevoir un marqueur OoS.

Le joueur qui effectue la mission d'interdiction désigne les unités devant recevoir les marqueurs Non ravitaillé. Le joueur ennemi peut décider de placer lui-même des marqueurs Non ravitaillé sur 2 unités à carré rouge ou d'artillerie qu'il désigne à la place de l'une des unités désigné par son adversaire.

### Table d'interdiction de ravitaillement

#### Explication des résultats :

1-3 = nombre d'unité d'artillerie ou à carré rouge devant recevoir un marqueur OoS.

NR = Pas d'effet.

### Effets du champ de mines

- Modificateur de +1/+2 et impose la table d'assaut.
- Blindé divisé par 2 en attaquant ce genre d'hex (arrondir à l'inférieur).
- +2 PM pour entrer; les unités à cercle orange ou à carré rouge doivent cesser leur mouvement.
- Lorsqu'une case de résultat est grisée sur la table de combat la première perte doit être affectée à une unité blindée (quelle que soit l'unité en pointe) et si l'attaquant n'avait pas de perte d'après le résultat du tableau, il faut tout de même éliminer un pas de perte d'une unité blindée.
- Impossible de tracer une voie de ravitaillement à travers un hex de mines ennemi.
- Un défenseur occupant un hex de mines peut prendre l'option Pas de retraite.

### Effets du retranchement

- Modificateur de +1 et impose la table d'assaut.
- +1 PM pour entrer.
- Impossible de tracer une voie de ravitaillement à travers un hex de retranchement ennemi.
- Un défenseur occupant un hex de retranchement peut prendre l'option Pas de retraite.

### Effets de la montagne

- Les unités à cercle orange ou à carré rouge peuvent seulement entrer, avancer, retraiter ou quitter un hex de montagne part un bord d'hex de route.
- Toute unité doit cesser son mouvement lorsqu'elle pénètre un hex de montagne sans utiliser un bord d'hex de route.  
Exception : les unités de montagne, les RACL et 1 Rngr peuvent continuer leur mouvement dans la limite de leur capacité de mouvement.

### Conditions pour un mouvement de réaction (résoudre unité par unité)

- Doit être une unité à carré rouge et à 2 hex de l'hex en défense.
- Ne doit pas être dans une ZOC adverse (seulement pour les alliés et les Italiens) ou dans un hex en défense (toutes les nations).
- Ne doit pas porter un marqueur Non Ravitaillé ou Désorganisé.

4) Ne doit pas avoir tenter un autre mouvement de réaction dans cette même phase de réaction.

5) Ne doit pas avoir tenter d'esquive de combat.

6) Doit réussir un test ER (modificateurs possibles dus à l'interdiction et au commandement).

### Conditions pour une esquive de combat

- Toutes les unités dans l'hex doivent avoir un carré rouge.
- Aucune unité ne doit porter un marqueur Non Ravitaillé ou Désorganisé.
- L'unité en pointe doit réussir un test ER.

### Conditions pour Pas de Retraite

- L'hex en défense contient un retranchement et/ou un champ de mines.
- L'hex en défense contient au moins 2 pas.
- L'unité en pointe doit réussir un test ER.

### Dépense des points commandement (PC)

- Une fois qu'il a dépensé ses PC, le QG reste sur sa face « Utilisé » jusqu'à ce que tous les QG soient retournés à la fin de la phase de combat.

- Toutes les actions soutenues doivent avoir lieu dans un rayon de 4 hex.

- Un combat déclaré ne peut être soutenu que par un seul QG.

- Le QG et l'unité en pointe doivent posséder la même couleur de formation sinon les PC sont inutilisables.

- A la fin de chaque phase de combat, les QG sont repositionnés sur leur phase normale.

### Quand dépenser des PC

1- Phase de réaction amie :

- Esquive de combat, ou
- Mouvement de réaction, ou
- Pas de retraite.

2- Phase de combat :

- Attaque déclarée (attaquant)
  - Coordination de l'artillerie, ou
  - Coordination terrestre, ou
  - Coordination CAS.
- Attaque déclarée (défenseur)
  - Coordination de l'artillerie ou du CAS.

### Table d'attaque aérienne

L = retirez un pas de perte de l'hex cible (au choix du propriétaire).

D = placez un marqueur Désorganisé sur le nombre d'unités indiqué (au choix de l'attaquant).

### Modificateurs possibles (cumulables) :

- +1 l'hex cible est un hex de colline
- +1 l'hex cible contient un retranchement
- +2 l'hex cible est un hex de montagne ou de ville.
- +2 l'hex cible contient des bois.

## SEQUENCE DE JEU

### A. Segment Stratégique (simultané)

**1. Phase météo.** Le joueur allié lance un dé et consulte la table météo.

### 2. Phase de renforcement et d'événements spéciaux.

**a. Renforts.** Les deux joueurs rassemblent les unités en renforts suivant les groupes d'entrée. Placez les unités aériennes dans la case adéquat.

**b. Retrait** des unités désignées.

### 3. Phase de détermination du ravitaillement.

Les 2 joueurs vérifie les lignes de ravitaillement de ses unités :

- Retirez les marqueurs « Ravitaillement critique » et « Non-ravitailé » des unités désormais en mesure de tracer une ligne de ravitaillement.
- Retournez les marqueurs « Ravitaillement critique » sur leur face « Non ravitaillé » sur les unités ne pouvant toujours pas tracer de ligne de ravitaillement.
- Placez un marqueur « Ravitaillement critique » sur les unités qui viennent de perdre leur possibilité de tracer une ligne de ravitaillement.

**4. Phase de préparation aérienne.** Déplacez toutes les unités aériennes de la case « A volé » (*Flown*) vers la case « Paré » (*Ready*).

### 5. Phase aérienne.

a. Affectez les unités pour la mission d'interdiction (l'Axe en premier) et effectuez les tests de coordination (10.33).

b. Chaque camp effectue les missions d'interdiction du ravitaillement (l'Axe en premier) (10.37).

c. Chaque camp effectue les attaques aériennes (l'Axe en premier) (10.5).

### B. Segment d'opérations de l'Axe

#### 1. Phase de mouvement de l'Axe

a. Mouvement des unités terrestres, les renforts entrent en jeu.

**b. Déclaration de combat.** Déclarez les attaques contre les hex cibles. Placez les marqueurs Attaque Déclarée (*Declared Attack*) sur tous les hex participants à l'attaque.

#### 2. Phase de réaction alliée

a. Tentative alliée d'esquive du combat (7.2).

b. Tentative alliée de mouvement de réaction (7.3).

c. Tentative alliée de Non Retraite (7.4).

**3. Phase de combat de l'Axe** (un combat à la fois)

a. Le joueur de l'Axe désigne l'unité en pointe (8.31) et annonce qu'elle table de combat doit être utilisée.

b. Le joueur allié désigne l'unité en pointe dans l'hex en défense.

c. Les deux camps (l'Axe en premier) désignent toutes les unités d'artillerie en soutien (à portée).

d. Chaque joueur sélectionne une artillerie en pointe et effectue le test ER. Résultats possibles :

- Succès, toutes les unités d'artillerie peuvent soutenir.
- Echec, toutes les unités d'artillerie soutiennent à moitié ou pas du tout (se référer à la table de coordination).

Note : *une unité d'artillerie dans l'hex en défense soutient automatiquement.*

Quelque soit le résultat du soutien, toutes les unités d'artillerie concernées sont retournées sur leur face « A fait feu » (*Fired*).

e. Chaque joueur totalise sa force finale (unités plus artillerie en soutien). Les joueurs déterminent le ratio.

**f. Coordination des unités terrestres** (pour l'attaquant seulement). Effectuez le test ER. Résultats possibles :

- Succès, l'attaque est réalisée normalement.
- Echec, l'attaque est réalisée avec deux colonnes de décalage sur la gauche sur la table de combat.

g. Appliquez des colonnes de décalage pour :  
1. Bonus des armes combinées (8.54)  
2. Bonus du chef (8.55).

On connaît maintenant le ratio final.

h. Déterminez le modificateur au dé de l'attaquant et du défenseur - retournez les marqueurs champs de mines alliés inconnus et résolvez les missions CAS (attaquant en premier) (10.4). Faites la différence entre les modificateurs.

i. Trouvez la bonne colonne sur la table de combat. Lancez un dé et appliquez le modificateur pour obtenir le résultat final.

j. Appliquez le résultat à l'unité

1. Retirez les pas de perte, le défenseur en premier.
2. Retirez les marqueurs « Pas de retraite » et appliquez un pas de perte à l'unité en pointe du défenseur.
3. Effectuez les retraites, défenseur en premier (8.89).

k. Si l'hex en défense est vacant, les unités de l'Axe peuvent avancer après combat (8.9).

4. A la fin de la phase de combat, retournez les unités d'artillerie et les QG sur leur face normale (8.9).

#### 5. Phase de mouvement motorisé de l'Axe.

Toutes les unités de l'Axe avec un carré rouge peuvent se déplacer de la moitié de leur capacité de mouvement (arrondir au supérieur). Aucun mouvement allié n'est autorisé.

### C. Segment d'opérations alliées

**1. Phase de mouvement alliée.** Même séquences que pour l'Axe.

**2. Phase de réaction de l'Axe.** Même séquences que pour l'allié.

**3. Phase de combat alliée.** Même séquences que pour l'Axe.

4. A la fin de la phase de combat, retournez les unités d'artillerie et les QG sur leur face normale (8.9).

**5. Phase de mouvement motorisé alliée.** Même séquences que pour l'Axe.

### D. Segment de réorganisation (simultané)

#### 1. Phase du génie

a. Retirez les champs de mines ennemis localisés dans des hex où se trouvent vos unités terrestres de combat.

b. Retirez les retranchements ennemis localisés dans des hex où se trouvent vos unités terrestres de combat.

c. Possibilité de retirez volontairement les retranchements amis inoccupés.

d. Placez les retranchements et les champs de mines.

#### 2. Phase de réorganisation

a. Prélevez les marqueurs d'interdiction aérienne dans la case d'interdiction aérienne et placez les dans la case appropriée « A volé ».

b. Retirez les marqueurs « Désorganisés » (*Disrupted*) des unités amis ne se trouvant pas en ZOC adverse. Effectuez un test ER pour les unités désorganisées dans une ZOC adverse.

**3. Phase de détermination de la victoire.** Vérifiez les conditions de victoire du scénario. Si les conditions de victoire automatique sont atteintes, le jeu s'arrête.

**4. Enregistrement du tour.** Déplacez le marqueur de tour d'une case vers la droite et débutez un nouveau tour.

## ASSAULT COMBAT RESULTS TABLE = TABLE DE COMBAT D'ASSAUT

**Ratio extrême :** Le ratio initial (avant la réaction du défenseur) ne peut pas être inférieur à 1/4. Si le ratio final est égal ou inférieur à 1/5, toutes les unités de l'attaquant sont éliminées. Tout ratio supérieur à 7/1 est traité sur la colonne 7/1.

### Explications des résultats des combats

#### Codes des résultats :

A = attaquant                      D = Défenseur                      d = désorganisé  
E = éliminé                          R = retraite (2 hex sur la table mobile, 1 ou 2 hex sur la table d'assaut)

# = **nombre de pas de perte.** L'unité en pointe doit subir la première perte (Exception avec les cases grisées). Si un camp n'a pas suffisamment de pas pour supporter toutes les pertes qui lui sont imposées, l'autre camp subit un pas de perte en moins.

**Case grisée** (pertes dues aux mines ou à une unité avec une valeur de défense imprimée en rouge, 9.43 et 13.21) = toute force contenant un blindé (facteur d'attaque imprimé en rouge) participant à une attaque déclarée contre un hex contenant un champ de mines ou une unité avec une valeur de défense imprimée en rouge doit :

- souffrir une perte sur une unité blindée (au choix de l'attaquant) avant toute autre unité (exception à la règle voulant que la première perte aille à l'unité en pointe).
- s'il n'y a pas de perte indiquée, un pas de perte d'une unité blindée doit tout de même être éliminé.

#### Table de coordination des combats :

Dé modifié sur l'ER de l'unité en pointe	Unités de combat Non-Artillerie	CAS	Artillerie	
< ou = ER	Valeur de combat totale	Modificateur total du CAS	< ou = ER	Soutien total
> ER	Décalage de 2 colonnes à gauche	Pas de modificateur du CAS	> ER < 10	Soutien divisé par 2
			≥ 10	Pas de soutien

### Modificateurs au jet de dé de coordination (DRM)

Modifié par :	DRM	CAS	Artillerie	Unités de combat
Modificateur de l'artillerie US	- 2	-	Y	-
Points commandement (même couleur de formation)	- #	Y	Y	-
Combat mobile	+ 1	Y	Y	Y
Bois dans l'hex cible	+ 2	Y	Y	-
Collines* dans l'hex cible	+ 1	-	-	Y
Montagne dans l'hex cible	+ 2	-	-	Y
Champ de mines dans l'hex cible	+ 1	-	-	Y
Bord d'hex de Oued	+ 2	-	-	Y
Bord d'hex d'escarpement	+ 2	-	-	Y
Les marqueurs Attaque Déclarée sont dans 3 hex ou plus pour ce combat	+ 1	-	-	Y
Météo	+ 1 ou + 2	Y	-	-
Un seul hex possède un marqueur Attaque Déclarée	- 1	-	-	Y

Y = s'applique pour ce type de coordination.

\* Utilisez le DRM de la montagne si l'hex contient de la montagne et des collines.

## MOBILE COMBAT RESULTS TABLE = TABLE DE COMBAT MOBILE

**Table mobile :** L'attaquant peut choisir la table mobile si la table d'assaut n'est pas imposée et si l'attaquant possède au moins un blindé dans sa force (valeur d'attaque imprimée en rouge). Le ratio initial (avant la réaction du défenseur) ne peut pas être inférieur à 1/4. Si le ratio final est égal ou inférieur à 1/5, toutes les unités de l'attaquant sont éliminées. Tout ratio supérieur à 8/1 est traité sur la colonne 8/1.

### Résolution des combats (Tables d'assaut et mobile)

#### Désignation des CAS

L'attaquant et le défenseur doivent assigner leurs unités aériennes en mission CAS sur l'hex en défense concerné.

#### Calcul de la valeur d'attaque de l'artillerie

1. Totalisez la valeur de soutien des artilleries de l'attaquant utilisées pour soutenir ce combat.
2. Désignez une artillerie comme unité en pointe et lancez un dé pour la coordination.
3. Selon le résultat, tout, une moitié (arrondi à l'inférieur) ou aucun soutien est ajouté à la valeur d'attaque des unités terrestres. Toutes les unités d'artillerie ayant tenté le soutien, quelque soit le résultat de la coordination, sont retournées.

#### Calcul de la valeur d'attaque des unités terrestres hors-artillerie

1. Totalisez la valeur d'attaque de toutes les unités participant au combat.
2. Divisez par deux les unités ou piles (cumulable) :



- a. Blindé, antichar et antiaérien qui attaquent à travers un hex de montagne autorisé.
- b. Blindé qui attaque un hex en défense contenant un champ de mines.
- c. Porteur du marqueur Non Ravitaillé.

3. Additionnez la valeur de soutien des artileries à la valeur d'attaque totale.

#### Calcul de la valeur de défense

1. Totalisez la valeur de défense de toutes les unités hors-artillerie se trouvant dans l'hex en défense.  
(Note : une unité d'artillerie dans l'hex en défense peut automatiquement additionner sa valeur de soutien)
2. Désignez une artillerie comme unité en pointe et lancez un dé pour la coordination.
3. Selon le résultat, tout, une moitié (arrondir à l'inférieur) ou aucun soutien est ajouté à la valeur de défense des unités terrestres.  
Exception : une artillerie dans l'hex en défense est toujours coordonnée.
4. Toutes les unités d'artillerie ayant tenté le soutien, quelque soit le résultat de la coordination, sont retournées.

#### Détermination du ratio de combat

Divisez la valeur d'attaque totale par la valeur de défense totale pour obtenir le ratio de combat.

#### Coordination de l'attaquant et modifications de colonne

1. Désignez une unité en pointe et effectuez le test de coordination.
2. Selon le résultat, l'attaque est coordonnée (pas de colonne de décalage) ou non coordonnée (2 colonnes de décalage à gauche).
3. Effectuez les décalages de colonnes éventuels pour le bonus interarmes et les chefs.

#### Application des modificateurs au dé (cumulables)

Lancez le dé pour appliquer les modificateurs (+) du CAS défenseur.

Lancez le dé pour appliquer les modificateurs (-) du CAS attaquant.

- + 1 hex en défense contient un retranchement
- + 1 ou + 2 hex en défense contient un champ de mines (révélez les champs de mines présents inconnus)
- + # type de terrain de l'hex en défense et / ou du bord de l'hex en défense
- + 1 différentes nationalités chez les alliés participent à l'attaque
- + 1 hex en défense pourvu d'un marqueur Pas de Retraite (*No Retreat*)
- + / - # différentiel d'ER

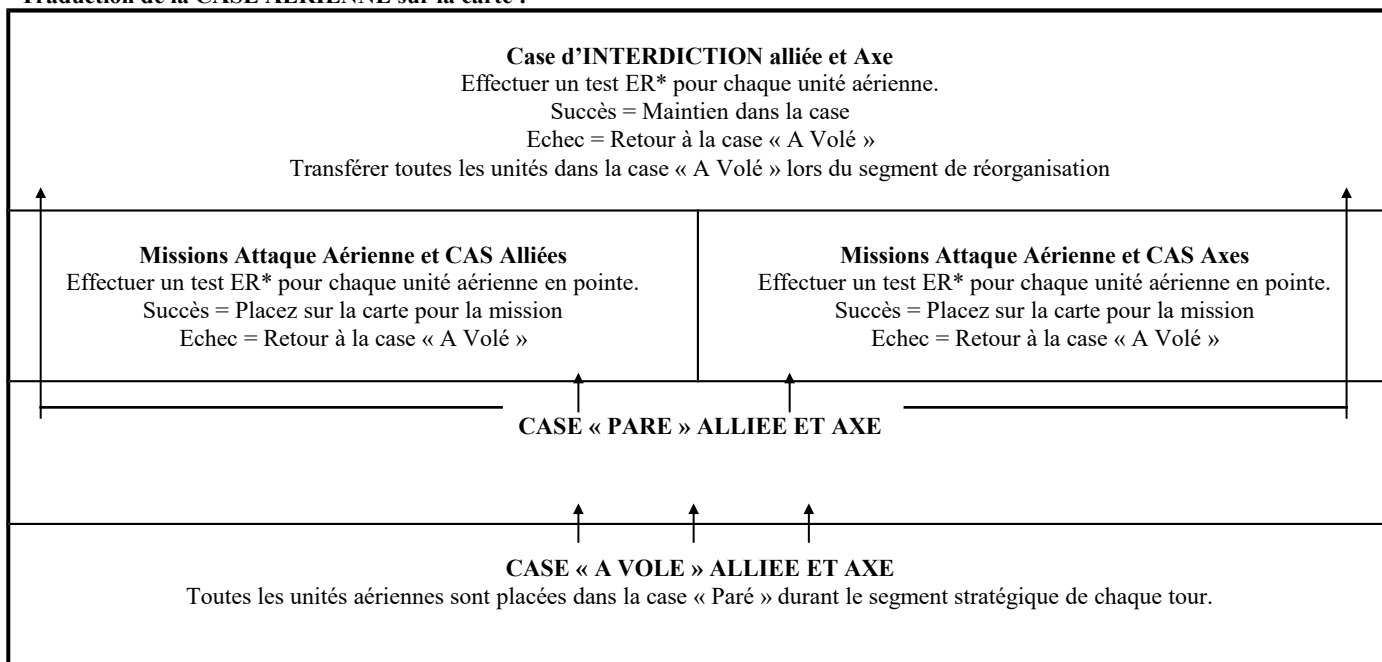
#### Solde des modificateurs

1. Chaque modificateur + 1 annule un modificateur - 1.
2. Le modificateur final ne peut pas excéder + 3 ou - 3.

#### Lancez le dé

Appliquez le modificateur. Trouvez le croisement entre ce résultat et la colonne modifiée sur la table de combat adéquat. Appliquez les pertes indiquées. Si l'hex en défense est vidée, l'attaquant peut avancer après combat (exception 8.96).

#### Traduction de la CASE AERIENNE sur la carte :



#### \* Modificateurs à appliquer au test ER aérien :

- Allié : + 1 par temps Nuageux ou Pluie
- Axe : + 1 par temps Nuageux, + 2 par temps Pluie

## Table des Effets du Terrain

	Type de Terrain	Points Mouvement à dépenser				Table d'Assaut obligatoire	Effets sur le combat	Effets sur le débordement	Effets sur coordination
		Sec, Nuageux*		Pluie**					
		Non-mot	Carré rouge et cercle orange	Non-mot	Carré rouge et cercle orange				
	Clair	1	1	1	2	NE	NE	NE	NE
	Vallonné	2	2	2	3	NE	NE	+ 1 DRM	NE
	Collines	2	3	3	4	Oui	+ 1 DRM	P	+ 1 DRM
	Montagne <sup>(a)</sup>	3 <sup>(b)</sup>	3 <sup>(b)</sup>	4 <sup>(b)</sup>	5 <sup>(b)</sup>	Oui	+2 DRM <sup>(a)</sup> (c)	P	+ 2 DRM
	Bois	NE	+ 1 <sup>(d)</sup>	NE	+ 1 <sup>(d)</sup>	NE	NE	+ 2 DRM	+2 DRM <sup>(e)</sup>
	Route majeure	1/2	1/2	1/2	1/2	NE	OT	NE	NE
	Route mineure	1/2	1/2	1	1	NE	OT	NE	NE
	Piste <sup>(e)</sup>	Coût OT / 2		OT <sup>(h)</sup>		NE	OT	NE	NE
	Ville	OT	OT	OT	OT	Oui	+ 1 DRM	P	NE
	Village	OT	OT	OT	OT	NE	NE	NE	NE
	Oued	+ 1	+ 2	+ 3	P	NE	+ 1 DRM	+ 2 DRM	+ 2 DRM
	Escarpement <sup>(f)</sup>	+ 2	P	+ 3	P	Oui	Facteur d'attaque/2	P	+ 2 DRM
	Champ de mines ennemi	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2	Oui	+ 1 ou + 2 DRM Blindé en attaque /2	P	+ 1 DRM
	Retranchement ennemi	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	Oui	+ 1 DRM	P	NE
	Pénétration en ZOC ennemie <sup>(i)</sup>	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	NE	NE	NE	NE

### Notes :

\* Un tour Nuageux qui succède à un tour de Pluie = Boue (il faut alors utiliser la table d'assaut et les restrictions sur les mouvements dues à la Pluie excepté sur les routes et les pistes).

\*\* Il faut utiliser la table d'assaut.

(a) Blindé, antiaérien et antichar ne peuvent pas entrer, quitter, retraiter à travers ou hors de, attaquer un hex de montagne à moins qu'ils n'empruntent un côté d'hex traversé par une route ou une piste (voire h).

(b) Toute unité pénétrant en montagne par un bord d'hex dépourvu de route ou de piste doit cesser son mouvement (exceptées certaines unités 13.1).

(c) Divisez par 2 la valeur d'attaque de tout blindé, antichar et antiaérien capable d'attaquer un hex de montagne (voir note a).

(d) Ignorez les bois lorsque le déplacement suit une route ou une piste.

(e) A ajouter à l'artillerie qui attaque ou à la coordination CAS lorsque l'hex en défense contient des bois.

(f) Aucune unité à carré rouge ou à cercle orange ne peut se déplacer ou attaquer à travers.

L'artillerie peut soutenir derrière un escarpement.

(g) Les pistes ne peuvent pas annuler le coût d'un bord d'hex d'oued.

(h) Les unités à carré rouge ou cercle orange ne peuvent pas utiliser les pistes pour entrer, quitter, retraiter à travers ou hors de, attaquer un hex de montagne durant les tours de Pluie.

(i) Les unités à cercle orange et les unités non motorisées peuvent entrer dans une ZOC ennemie, mais elles ne peuvent pas passer directement dans une autre ZOC ennemie adjacente. Si le mouvement débute dans une ZOC ennemie, ces unités peuvent entrer dans une autre ZOC ennemie adjacente mais elles doivent dépenser tous leurs PM.

### Table de la Phase de Mouvement

Type de mouvement	Carré Rouge	Cercle Orange	Non-motorisé
Totalité des PM durant la phase de mouvement	oui	oui	oui
La moitié des PM durant la phase de mouvement motorisé	oui	NA	NA
Effectuer une esquive de combat	oui	NA	NA
Effectuer un mouvement de réaction	oui	NA	NA
Effectuer un débordement	oui	NA	NA
Début en ZOC ennemie et se déplacer vers ZOC adjacente	oui	oui*	oui*
Se déplacer d'une ZOC adverse vers l'autre durant le mouvement	oui	NA	NA

### Abréviations :

NE = Pas d'effet.

OT = Appliquer les effets pour les autres types de terrain de l'hex.

P = Interdit.

+ # = Surplus de PM à dépenser en plus des autres types de terrain de l'hex.

+ # DRM = Nombre à ajouter au jet de dé lors du combat.

\* L'unité doit dépenser tous ses PM. NA = Interdit

## POINTS VICTOIRE (Kasserine Player Aid Card 4)

Utilisables pour les scénarios 2 et 3

N'utilisez les conditions de victoire automatique des tours 16 AM et 19 PM que pour le scénario 2.

Hex	Nom de la localisation	16 AM	19 PM	23 PM
<b>Pour les localisations : comptez les PV au tour indiqué</b>				
1016	Tebessa	-	35	20
2123	Bou Chebka	-	6	9
2506	Kalaa Djerda	-	4	6
2730	Thelepte	-	3	6
3120	Passe Kasserine	-	7	4
4109	Sbiba	4	6	-
4420	Sbeitla	16	5	5
5713	Hadjeb el Aioun	4	-	-
5726	Sidi Bou Zid	8	-	3
6005	Pichon	8	2	4

**Pour les unités de l'Axe sortie de la carte par l'hex : comptez les PV comme indiqués**

5101	16	6	3
2401 et/ou 3801	-	-	24

**Pour les pertes infligées : +/- VP à enregistrer sur la piste de VP immédiatement, quel que soit le tour**

Chaque blindé de l'Axe ou QG	- 2
Chaque blindé allié, artillerie ou QG	+ 1

**Pour les actions : +/- VP à enregistrer sur la piste de VP immédiatement, quel que soit le tour**

Percée allié (15.25e)	-12 (scénario 2 uniquement)
Groupe de renforts alliés	+ # PV listés dans les renforts
Groupe de renforts de l'Axe	- # PV listés dans les renforts

Niveau de victoire	16 AM	19 PM	23 PM
Victoire automatique ou décisive de l'Axe	40 +	58 +	70 +
Opérationnelle de l'Axe	NA	NA	43 - 69
Marginale de l'Axe	NA	NA	25 - 42
Marginale allié	NA	NA	17 - 24
Opérationnelle allié	NA	NA	7 - 16
Décisive allié	NA	NA	6 et -

**Cases de concentrations de forces de l'Axe** - Peuvent être utilisées dans tous les scénarios

Kampfgruppe 1, Kampfgruppe 2 ....

**Piste d'enregistrement des points victoire**

## PISTE DES TOURS (Kasserine Player Aid Card 3) -

Scénarios 2, 3 et 4.

Sec

Nuageux

Pluie

\* = résultat historique

**Notes sur la piste des tours :**

A = Début du scénario 2.

B = Début des conditions de victoire incertaines de l'Axe.

(C3: variante)

E = Début du scénario 3.

F = Vérification des conditions de victoire automatique du scénario 2.

G = Début du scénario 4.

H = Fin des scénarios 2, 3 et 4; vérification des conditions de victoire des scénarios 2, 3 et 4.

## Possibilités de test ER durant un tour de jeu

1. Phase aérienne

- Unités aériennes dans la case interdiction (10.33).

- Chaque mission d'attaque aérienne (10.54).

2. Phase de réaction

- Chaque tentative d'esquive du combat (7.2)

- Chaque tentative de mouvement de réaction (7.3)

- Chaque tentative de non retraite (7.4)

3. Phase de combat (chaque attaque déclarée)

- Coordination de l'artillerie de l'attaquant (8.41)

- Coordination de l'artillerie du défenseur (8.41)

- Coordination des unités terrestres de l'attaquant (8.42)

- Coordination CAS de l'attaquant (8.43)

- Coordination CAS du défenseur (8.43)

- Retraite spéciale à travers une ZOC ennemie (8.89c)\*

4. Phase de réorganisation

- Retrait du marqueur Désorganisé alors que l'unité est dans une ZOC ennemie (3.95)\*.

\* = Aucun modificateur au dé n'est appliqué pour ces tests ER. Pour les autres tests, il convient de consulter les points de règles correspondants.

**Cases de concentrations de forces alliées** - Peuvent être utilisées dans tous les scénarios

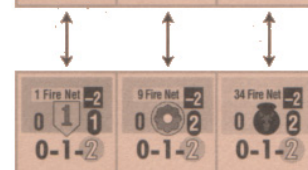
Task Force A, Task Force B ....

## QG de division US

**Case d'échange**

A utiliser pour les scénarios 2, 3 et 4

Mode mobile



Mode Appui Feu



Cette traduction a été réalisée par l'équipe de Jocade SARL.  
Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouvez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à

### JOCADE

32, rue de beauséjour  
21000 Dijon  
[jocade@jocade.com](mailto:jocade@jocade.com)  
03.80.58.25.36

afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de nous contacter aux coordonnées ci-dessus ou de consulter notre site internet :

[www.jocade.com](http://www.jocade.com)



**GMT Games**  
P.O. Box 1308 Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGAMES.com](http://www.GMTGAMES.com)