

TUNISIE 42-43



INTRODUCTION

Ceci est le scénario de la grande campagne **Tunisia 42-43**, qui démarre fin novembre 1942 immédiatement après les débarquements de l'Opération Torch en Afrique du Nord. La réaction de l'Axe est rapide, avec capture immédiate des principaux ports et aérodromes de Tunisie, très vite renforcés par un impressionnant pont aérien mené depuis la Sicile voisine.

Dans les mois qui suivent un affrontement dans les conditions pénibles de l'hiver nord-africain a lieu dans les terrains difficiles de Tunisie. Avec le printemps et l'arrivée de la 8^{ème} Armée britannique à la frontière libyenne, les Alliés peuvent enfin reprendre la poussée vers Tunis.

- Les **Alliés** sont nombreux mais dispersés et désorganisés, les Français mal équipés et les Américains sans expérience. L'aviation n'est pas encore au complet, donc les débuts vont être durs.
- L'**Axe** a peu de troupes mais de bonne qualité et son aviation est meilleure, au moins au début. Quand Rommel et son Afrika Korps arrivent mi-février, il y a une petite fenêtre d'opportunité à saisir avant que Monty et ses Rats du Désert arrivent en force sur vos talons.

Le scénario démarre avec les deux camps tentant de construire ou de casser un front continu. L'Axe pourra-t'il tenir ses positions suffisamment longtemps pour éviter une invasion de l'Italie à l'été? Est-ce que les Alliés sauront dépasser le désordre et les faiblesses initiales et monter une offensive décisive sur Tunis?

Attention au mauvais temps, qui va perturber tous vos efforts la moitié du temps.

Les cartes événements du jeu permettent de rejouer pleinement grâce aux nombreuses situations variées qu'elles créent sur les plans diplomatique, militaire, politique ou économique.

DURÉE

Durée : 10h+

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : Axe

La Grande Campagne Tunisia 42-43 dure 30 tours d'une semaine, entre le 15 novembre 1942 et fin juin 1943. C'est le plus long et le plus complexe des scénarios du jeu.

Le **joueur Allié** joue toujours en premier.



FORCES

Les **Alliés** comprennent les unités **Britanniques**, **Indiennes**, **Néo-Zélandaises**, **Sud-Africaines**, **Françaises Libre**, **Françaises**, de la **RAF**, de l'**Armée Américaine** et de l'**Aviation de l'Armée Américaine**.

Les forces de l'**Axe** incluent des unités de l'**Armée Allemande**, l'**Armée Italienne**, la **Luftwaffe** et de la **Regia Aeronautica**.

PLATEAU DE JEU

La carte représente l'essentiel de la Tunisie (sauf son extrémité méridionale) et les régions orientales de l'Algérie. Les autres régions voisines sont représentées par des cases hors-carte.

Les régions dans lesquelles on ne peut entrer (en général dans le sud, ou certaines mers) sont soit grisées, soit décorées avec des rayures.

Une caractéristique importante du terrain sont les crêtes montagneuses, signalées sur la carte par une frontière marron plus épaisse. On peut les traverser, mais avec un coût de +1 point de mouvement et un défenseur de l'autre côté qui recevra des bonus au combat.

EMPILEMENT AÉRIEN : dans ce scénario il est limité à 4 points d'empilement par région, à l'exception des cases hors carte où il est éliminé. La plupart des unités aériennes des deux camps valent en général 1 point d'empilement (sauf les Wings de chasse **Alliés** qui valent 2)



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

Le **joueur Allié** gagne s'il contrôle Bizerte et Tunis avec des unités ravitaillées, à tout moment.

Le **joueur Axe** gagne s'il contrôle TOUTES les villes (pas les villages) en Algérie (Alger et sa case exceptées), avec des unités ravitaillées, à tout moment.

Sinon le joueur ayant le plus de Points de Victoire à la fin du jeu remporte la partie.

PV BONUS

Le **joueur Allié** gagne 1 PV la première fois qu'il capture une ville en Tunisie (pas un village).

Le **joueur Axe** gagne 1 PV pour chaque fois qu'il s'empare d'une ville (pas un village) en Algérie.

Chaque camp reçoit 3 PV pour chaque port de Tunisie qu'il contrôle à la fin de la partie.

Chaque camp reçoit 1 PV par unité blindée ennemie détruite.

RENFORTS

ALLIÉS

Nationalités: FR: Français - GB: Britanniques et Commonwealth - US: Américains - RAF - USAAF

[Tour 1] 15-22 novembre 1942

Alger : US : 175th Art, GB : 140th Art

[Tour 1*] 15-22 novembre 1942 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Algérie hors-carte : US : CCA Arm, 6th Mec, 701st AT, 21st Rec Bn, 1st & 2nd Supply

Escadrilles : Alger : RAF : 81st Sqd

[Tour 2] 23-29 novembre 1942

Algérie hors-carte : US : CCB Arm, 62nd Art, 1st Arm Art th Mec, 501st AT, 19th Inf
GB : 10th Royal Fusilier, 38th Irish Inf, 2nd Indep Art, 2nd Supply, 1st Light AA

Alger : GB : 1st Guards, 1st HFA Arty, 1st Medium Arty, 3rd Supply

Escadrilles : Alger: RAF 89th Sqd, 255th Sqd – USAAF : 52nd Fighter Group

[Tour 2*] 23-29 novembre 1942 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Algérie hors-carte : US : CCC Arm, 813th Art, 20th Inf

Algérie Française : FR : 2^e RTA Inf, 6^e RTA Inf, 1^{er} REI Inf, 15^e RTS Inf, Grp Lepage Arm, Gr Mazoyer Arm, 62^e Art, Logistique

[Tour 3] 30 novembre - 6 décembre 1942

Algérie ou ports : US : 58th SPG Art - GB : 25th Bde Arm, 56th Rec

Escadrilles : Alger : USAAF: 97th Bomb.Sqd

[Tour 4] 7-13 décembre 1942

Algérie Française : FR : 9^e RTA Inf, 1^{er} RTA Inf, 3^e Spahis, 3^e REI Inf, 65^e Art, Logistique

[Tour 4*] 7-13 décembre 1942 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Algérie ou ports : US : 16th Inf, 18th Inf, 1st Art

[Tour 5] 14-20 décembre 1942

Escadrilles : Alger: RAF : 253rd Sqd, 225th Sqd, 241st Sqd

[Tour 5*] 14-20 décembre 1942 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Algérie ou ports : US : 213th AT Art

Escadrilles : Alger: USAAF : 319th Bomb Sqd, 20th Bomb Sqd, 47th Bomb Sqd

[Tour 6] 21-27 décembre 1942 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Algérie ou ports : US : 65th Art

RENFORTS

ALLIÉS

[Tour 6*] 21-27 décembre 1942 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Escadrilles : Alger: RAF : 242nd Sqd, 254th Sqd - USAAF : 2nd Bomb Sqd

[Tour 7] 28 décembre 1942 - 3 janvier 1943

Algérie ou ports : US : 91st Rec

[Tour 7*] 28 décembre 1942 - 3 janvier 1943 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Algérie ou ports : US : 26th Inf, 3rd Supply

[Tour 8] 4-10 janvier 1943

Escadrilles : Alger: USAAF : 522nd Sqd, 523rd Sqd

[Tour 9] 11-17 janvier 1943

Algérie ou ports : US : 15th Inf, 3rd Arty

[Tour 10] 18-24 janvier 1943

Algérie ou ports : US : CCD Arm, 805th AT Arty , 894th AT Art, 4th Supply - GB : 139th Inf, Supply

[Variable: Tours 8 à 11]

Algérie ou ports : GB : 128th Inf, 138th Inf, 5th Indep Art

[Tour 12] 1-7 février 1943

Algérie ou ports : US 778th AT Arty , 899th AT Arty, 1st Rangers

Tripoli : GB : Essentiel de la 8^{ème} Armée (*bloquée 2 tours, puis 50% de mouvement au troisième tour*): Montgomery, XXXth Corps, 22nd Arm, 23rd Arm, 2nd-3rd Arm, 121st Art, 1st Art, 23rd Art, 5th HFA Art, 3rd Art, 5th Medium Art, 6th Indep Art, 7th indep Art, 8th Indep Art, 8th Medium Art, 8th HFA Art, 9th HFA Art, 5th AT Art, 9th AT Art, 10th AT Art, 30th AT Art, 2nd Lt AA, 3rd Lt AA, 4th Lt AA, 1st Inf, 24th Guards, 2nd Inf, 1st Supply, 6th Supply, 7th Supply, 7th Rec, York Dg Rec, 131st Mot, 151st Mot, 152nd Mot, 153rd Mot, 154th Mot, 69th Mot, 11th Hussars, 12th Lancers, 4th Indian Art, 11th Indian Inf, 5th Indian Inf, 7th Indian Inf, Central India Horse Rec.

Libye (adjacent à ou sur Tripoli) : GB : 9th Arm, 2nd Indep Art, 5th Lt AA, 8th Supply, 11th Mot, 5th NZ Inf, 6th NZ Inf, Maori Bn, 2d NZ Mot

Escadrilles : Tripoli: RAF (*Desert Airforce - bloquée 2 tours, 50% de mouvement au troisième tour*) : 11th Sqd, 14th Sqd, 211th Sqd, 24th SAAF Sqd, 37th Sqd, 322nd Wing, 324th Wing, 4th SAAF Sqd, 253rd Sqd, 2nd SAAF Sqd, 3rd SAAF Sqd.

[Tour 13] 8-17 février 1943

Algérie Française : FR : 7^e RTM Inf, 1^{er} RTM Inf, 67^e Art

Escadrilles : Tripoli : *Desert Airforce - bloquée 1 tour, 50% de mouvement au tour suivant*: USAAF : 434th Bomb Sqd, 81st Sqd, 82nd Sqd, 83rd Sqd, 64th Sqd, 65th Sqd, 66th Sqd

[Tour 13*] 8-14 février 1943 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Algérie ou ports : US : 39th Inf

RENFORTS

ALLIÉS

[Tour 14] 15-21 février 1943

Algérie ou ports : US : 47th Inf, 60th Inf, 9th Arty

[Tour 14*] 25-21 février 1943 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Algérie ou ports : US : 133rd Inf, 135th Inf, 168th Inf, 34th Art - GB : 201st Guards Arm, 21st Guards Mec

[Tour 17] 8-14 mars 1943

Escadrilles : Alger : USAAF : 486th Bomb Sqd, 487th Bomb Sqd, 488th Bomb Sqd, 489th Bomb Sqd

[Tour 18] 15-21 mars 1943

Escadrilles : Alger : USAAF : 301st Bomb Sqd, 96th Bomb Sqd, 98th Bomb Sqd, 489th Bomb Sqd

[Tour 19] 22-28 mars 1943

Algérie ou ports : US : 2642nd Arm - GB : 21st Arm, 10th Inf, 12th Inf, 7th HFA Art, 11th Ind Inf, 9th Supply
FR : GBF Arm

Escadrilles : Alger : USAAF : 17th Bomb Sqd, 20th Bomb Sqd

[Tour 21] 5-11 avril 1943

Frontière Libyenne : GB : 21st Arm, 10th Inf, 12th Inf, 4th Indep Art, 4th Supply

Escadrilles : Alger : USAAF : 85th Sqd, 86th Sqd, 87th Sqd

[Tour 23] 19-25 avril 1943

Algérie ou ports : GB : 169th Inf, 9th Inde Art

Escadrilles : Alger : USAAF : 319th Bomb Sqd, 15th Bomb Sqd

[Tour 24] 26 avril - 2 mai 1943

Algérie ou ports : GB : 167th Inf, 168th Inf

[Tour 25] 3-9 mai 1943

Algérie ou ports : US : 7th Inf, 30th Inf

Escadrilles : Alger : USAAF : 84th Bomb Sqd, 85th Bomb Sqd, 86th Bomb Sqd

AXE

Nationalités: GE: Allemands et troupes terrestres de la Luftwaffe - IT: Armée Italienne - LWF: Luftwaffe - REG: Regia Aeronautica

[Tour 1] 15-22 novembre 1942

Grand ports de Tunisie : GE : 1/501st Arm, A-20 Marsh Inf - IT : 20o Art, 1st Lit Inf, 1st & 2nd Supply

[Tour 1*] 15-22 novembre 1942 (celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive)

Grand ports de Tunisie : GE : 91st Inf

Escadrilles : LWF : I./JG53, II./JG53, III./JG53

[Tour 2*] 23-29 novembre 1942 (celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive)

Grand ports de Tunisie : GE : 7th Pz, 90th PzJ, 90th Art, 1st Supply

Frontière Libyenne : IT : T Bersaglieri

Escadrilles : LWF : 8./ZG26, III./ZG26, NaGr.13 – REG : 8o Stormo

[Tour 3] 30 novembre - 6 décembre 1942

Grand ports de Tunisie : GE : 68th Inf, 86th Inf, 754th Inf, 755th Inf, 756th Inf, I-54th PzJ, 33th Inf, 334th Art, A-24 Marsh Inf, A-26 Marsh Inf, Afrika Art, 2nd Supply

[Tour 4] 7-13 décembre 1942

Escadrilles : LWF : II./St.G3, I./JG77, III./JG77, 4.(H)/12

[Tour 5*] 14-20 décembre 1942 (celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive)

Escadrilles : LWF : III./ZG.2, III./SKG10

[Tour 6] 21-27 décembre 1942 (celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive)

Escadrilles : LWF : II./KG.30, III./KG30, I./KG54, II./KG54

[Tour 7] 28 décembre 1942 - 3 janvier 1943

Grand ports de Tunisie : GE : 47th Inf

[Tour 11] 25-31 janvier 1943

Dans le Force Pool (peut être reconstruit): IT : I/GGFFE, II/GGFFE, 125th Inf,

Frontière Libyenne : IT: 35th Inf, 36th Inf, 3rd Art, Prov.Art, 68th Inf, 8o Bersaglieri, 136th Art, San Marco, Monferrato Rec, 66th Inf, 210 Art, 1st Inf, 2nd Supply

RENFORTS

AXE

[Tour 12] 1-7 février 1943

Dans le Force Pool (*peut être reconstruit*): GE: Oasen Rec

Grand ports de Tunisie : GE: 1st Inf, A-77 Marsh Inf, 19th PzJ

Frontière Libyenne : GE (DAK) : Rommel, 5th Pz, 104th Inf, 155th Art, 3rd Supply -IT : 126th Inf, 39th Rec, 80th Arty, 29th Art

[Tour 12*] 1-7 février 1943 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Frontière Libyenne : GE (DAK): 220th Rec, 125th Inf, 382th Inf, 433rd Inf, 220th Art, Ramcke I & II, I-33rd Pzj
IT: Lodi Rec

Escadrilles : LWF : III./StG3, 2.(H)/14, 4.(Pz)/Sch.G.2

[Tour 13] 8-14 février 1943

Dans le Force Pool (*peut être reconstruit*): GE: 155th Inf

Frontière Libyenne : IT: Navarra Rec, 131st Arm, 5o Bersaglieri, 131th Arty, Nizza Rec - GE: 580th Pz, 200th Inf, 361st Inf, Kolbeck, 190th Arty, 4th Supply

[Tour 13*] 8-14 février 1943 (*celles-ci entrent en jeu avec moins de potentiel de mouvement représentant leur arrivée tardive*)

Frontière Libyenne : GE: 8th Pz, 115th Inf, 33rd Art, 605th PzJ, 606th Flak, 5th Supply

Escadrilles : REG : 13o Stormo, 23o Stormo, 5o Stormo, 6o Stormo

[Tour 16] 1-7 mars 1943

Grand ports de Tunisie : GE: 2nd Inf, 961st Inf, 962nd Inf, 999th Arty, A-33 Marsh Inf, HG Pz, 1st AT arty, 3rd/I Pz
- IT: 52nd Inf

[Tour 20] 29 mars - 4 avril 1943

Grand ports de Tunisie : GE: 1/504 Pz - IT: 50th Bersaglieri, 51st Bersaglieri, T.Vol. Inf

RÈGLES SPÉCIALES

MÉTÉO

L'essentiel de cette campagne a lieu en fin d'automne, en hiver et début de printemps (novembre à avril) où la pluie est prépondérante dans le climat, créant des routes embourbées et de mauvaises conditions de vol. Dans le jeu cela prend la forme de bulletin météo qui apparaissent quand nécessaire et vous informent des pénalités subies pour le mouvement.

En outre, quelques cartes vont infliger des pénalités supplémentaires (tempêtes, inondations, fortes pluies...)

REPLACEMENTS

La plupart des remplacements et constructions sont gérés par les cartes. Chaque camp peut recevoir également des remplacements gratuits chaque tour, selon les règles du scénario.

Habituellement de 1 à 4 par tour pour les **Alliés** (en augmentation), de 2 à 1 pour l'**Axe** (en baisse).

CARTES

Deux cartes minimum sont tirées à chaque tour, et les joueurs peuvent en conserver jusqu'à 12 en main.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour les **Alliés** : Alger, puis Tripoli quand elle est capturée,
- Pour l'**Axe** : Tripoli (avant sa capture), Tunis, Bizerte



BROUILLARD DE GUERRE

Les deux camps subissent un brouillard de guerre partiel, i.e. les joueurs ne peuvent pas voir le contenu des piles adverses (seule leur nationalité), sauf à utiliser des cartes de reconnaissance (aérienne ou terrestre).

PERÇÉES

Seules les unités blindées et les chefs peuvent initier une percée.



Les unités mécanisées, certaines unités d'artillerie ou motorisées et certains avions (chasseurs et chasseurs bombardiers ou bombardiers en piqué) peuvent accompagner une percée réussie.

IMPRÉPARATION AMERICAINE AU COMBAT

Cette campagne est le premier engagement des forces US en Europe. Elle montre très vite que celles-ci ne sont pas encore prêtes à combattre sur un pied d'égalité avec leur adversaire.

Dans le jeu, les unités terrestres US recevront une pénalité de **-1 au Moral** dans toutes les batailles jusqu'à ce qu'elles aient reçu l'entraînement, le commandement et l'équipement idoines.



Cela eut prendre du temps, et probablement pas avant 1943
Ce mécanisme est géré par le jeu de cartes.