

COL DE KASSERINE



INTRODUCTION

Le scénario **Col de Kasserine** débute mi février 1943, au moment de l'opération 'Früelingswind' (Vent de Printemps), l'offensive allemande dans le sud de la Tunisie, menée par le DAK (Deutsche Afrika Korps) du Maréchal Rommel contre les forces alliées qui défendent les voies de passages le long de la dorsale tunisienne, et en particulier près de la ville de Kasserine, qui commande l'accès au sud de l'Algérie.

La bataille du col de Kasserine fut le premier engagement majeur entre les forces américaines et celles de l'Axe en Afrique. Les troupes américaines, supérieures en nombre mais inexpérimentées et mal commandées, subissent de nombreuses pertes et sont rapidement repoussées à plus de 80 km de leurs positions initiales.

- Les forces **Alliées** sont nombreuses mais dispersées et désorganisées, avec des Français mal équipés et des Américains sans expérience. Quant à l'aviation, elle commence à peine à s'organiser.
- **L'Axe** avec Rommel et son Afrika Korps conduisent une offensive majeure et ont suffisamment de ressources pour atteindre leurs premiers objectifs et, éventuellement, porter la guerre loin en Algérie.

Le scénario démarre avec l'Axe tentant de passer les différents cols. Peut-il atteindre Kasserine et, au delà, Tebessa? Les Alliés peuvent-ils surmonter leur mauvais déploiement initial et survivre à l'assaut du DAK.

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 : 2h+

Camp Favorisé : Axe

Camp le plus difficile à jouer : Alliés

Le scénario du **Col de Kasserine** dure 2 tours, chacun représentant une semaine, et démarre le 16 février 1943. C'est un petit scénario d'introduction.

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



FORCES

Les **Alliés** comprennent les unités **Britanniques**, **Françaises**, 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 partie jouable de la carte représente le centre méridional de la Tunisie, entre Sousse au nord et Gabès au sud.

Les régions dans lesquelles on ne peut entrer (en général dans le nord et le grand sud) sont grisées.

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 IMMÉDIATE

Le **joueur Allié** gagne s'il contrôle Gabès, Sfax et Sousse, avec des unités ravitaillées, à tout moment.

Le **joueur Axe** gagne s'il contrôle TOUTES les villes (pas les villages) en Algérie 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 FIN DE PARTIE

Le **joueur Allié** gagne 2 PV chacune pour le contrôle de : Kairouan, Gafsa et Kasserine

Le **joueur Allié** gagne 5 PV chacune pour le contrôle de : Gabès, Sfax et Sousse

Le **joueur Axe** gagne 2 PV chacune pour le contrôle de : Feriana, Kasserine, M'Fila, Canrobert et Kairouan

Le **joueur Axe** gagne 10 PV pour le contrôle de : Aïn Beida

Chacun des deux camp gagne 10 PV pour le contrôle de : Tebessa.

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] 16-21 février 1943

Bord nord-est de la carte, région avec routes (4 possibilité) : GB: 1st Guards Mec

[Turn 2] 22-28 février 1943

Bord nord-est de la carte, région avec routes (4 possibilité) : 6^{ème} Division blindée britannique avec GB : 26th Arm, 10th RF Mec, 38th Irish Inf, 1st Derbyshire Rec, 2nd Indep Arty, 1st Supply

AXE

Pas de renforts dans ce scénario.

RÈGLES SPECIALES

MÉTÉO

L'essentiel de ce scénario a lieu dans le sud Tunisien a une période de l'année où la météo est globalement clémente, donc les événements habituels de mauvais temps de la grande campagne sont désactivés. Il peut néanmoins y avoir du mauvais temps suite au tirage de cartes.

REPLACEMENTS

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

Dans ce scénario, ce sont 2 par tour pour les [Alliés](#) et 1 pour l'[Axe](#).

CARTES

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

RÈGLES SPECIALES

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour les **Alliés** : Constantine (nord-ouest de la carte, en Algérie),
- Pour l'**Axe** : Gabès au sud, Sousse au nord



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.

CARTE OPÉRATION FRÜLINGWIND (VENT DE PRINTEMPS)

Dans ce scénario, le joueur **Axe** dispose de cette carte en main dès le début, et il est obligé de la jouer (NB : c'est différent du jeu dans la grande campagne où le tirage de cette carte est aléatoire et son jeu purement volontaire)

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 idoine.

