

COMPASS 1940



INTRODUCTION

L'**Operation Compass** est le nom que les Britanniques donnent à la contre-offensive qu'ils lancent en novembre 1940 contre les Italiens ayant envahi l'Égypte en septembre.

Les Italiens lancent l'invasion le 13 septembre puis, après quelques succès initiaux, cessent l'offensive et se retranchent dans les environs de Sidi Barani. De leur côté, les troupes du Commonwealth s'enterrent également pour protéger Mersa Matruh.

- Les forces du **Commonwealth** sont bien organisées, disposent de meilleurs tanks et sont conduites par un général de talent, O'Connor.
- Les **Italiens** dirigés par Graziani ont un moral bien plus bas, de mauvais blindés et une très faible mobilité. Ils doivent à tout prix bloquer les attaques adverses, tout en se préparant à la retraite, pour conserver une force combattante pour l'avenir.

Le scénario démarre à la fin de l'invasion initiale, lorsque les forces du Commonwealth s'appêtent à contre-attaquer début décembre (Opération Compass). Les Italiens pourront-ils tenir leurs positions, voire même stopper l'avance ennemie? Et le Commonwealth pourra-t'il écraser les Italiens et conquérir la Libye?

Attention au ravitaillement, surtout pour le Commonwealth, car les percées initiales trop profondes et trop rapides peuvent très bien vous couper de vos sources !

DURÉE DU JEU

Durée de jeu le plus long : 2h00
Camp favorisé : Commonwealth
Camp le plus difficile à jouer : Axe

Le scénario Compass dure 8 tours, chacun de 2 semaines, débutant le 8 décembre, 1940.

Le **joueur du Commonwealth** joue toujours en premier.



FORCES

Les forces du Commonwealth comprennent des unités Britanniques, Indiennes et de la RAF.

Les forces Italiennes se composent de l'Armée Italienne et des avions de la Regia Aeronautica.

PLATEAU DE JEU

La carte couvre la portion d'Afrique du Nord entre Tripoli et le Canal de Suez.

Il y a 2 théâtres: Libye et Egypte

La plupart des unités italiennes métropolitaines d'infanterie sont restreintes dans leurs mouvements à une zone de 2-3 régions le long de la côte et de la route principale qui s'y trouve [la 'Coastal Road']

Les régions non jouables dans ce scénario (essentiellement au sud de la carte) sont grisées.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

Le joueur du Commonwealth remporte le scénario s'il contrôle, ravitaillé, la localité d'Agedabia.

Le joueur Italien gagne le scénario s'il contrôle, ravitaillé, la localité de Mersa Matruh.

Le joueur Italien gagne le scénario s'il contrôle la ville et la forteresse de Tobruk à la fin du scénario

Sinon le vainqueur est le camp avec le plus de points de victoire à la fin de la partie.

PV BONUS

Le joueur du Commonwealth gagne 1PV la première fois qu'il s'empare de Bardia.

Le joueur du Commonwealth gagne 2 PV la première fois qu'il s'empare de Tobruk.

Le joueur du Commonwealth gagne 1PV la première fois qu'il s'empare de Derna.

Le joueur du Commonwealth gagne 1PV la première fois qu'il s'empare de Benghazi.

Le joueur Italien gagne 1 PV à chaque fois qu'il reprend Ft Madellina (si perdu auparavant).

Le joueur Italien gagne 5 PV s'il contrôle Derna à la fin de la partie.

Le joueur Italien gagne 5 PV s'il contrôle Benghazi à la fin de la partie.

Le joueur Italien gagne 5 PV s'il contrôle Agedabia à la fin de la partie.

RENFORTS

Les renforts suivants sont reçus durant le jeu (ils arrivent en sus de ceux qui pourraient être obtenus par le jeu de cartes ou d'événements). Les joueurs peuvent recevoir certaines nouvelles unités (e.g. tranchées, dépôts, mines ou obstacles) par le jeu des cartes.

Le **joueur du Commonwealth** reçoit les renforts suivants aux dates ci-après :

Tour 7: 1-14 Mars

RAF 11 Sqd, 37 Sqd, 38 Sqd, 39 Sqd, 3 SAAF Sqd

RÈGLES SPÉCIALES

INFANTERIE ITALIENNE

La plupart des unités d'infanterie italienne métropolitaine et des Chemises Noires, qui sont non-motorisées, ont leur mouvement restreint aux régions contenant une route majeure ou adjacentes à celle-ci (soit en général au maximum à 2-3 régions de la côte)

Elles portent un blason italien sur leur pion.

Les infanteries (locales) suivantes font exception : 1 Sibelle, 2 Pescatori, 3 Gennaio, 61 Sirte, 62 Marmanica, 63 Cirene



REMPACEMENTS

Chaque joueur reçoit 1 remplacement tous les tours pairs. Tous les autres remplacements et les éventuels reconstructions sont gérés par les cartes.

CARTES

Deux cartes sont tirées chaque tour, et les joueurs peuvent en conserver jusqu'à 10 en main.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

– Pour les unités du **Commonwealth** : Alexandria, ports

– Pour les unités **Italiennes** : Tripoli

NB: du fait de la supériorité de la Royal Navy, le ravitaillement de l'Axe ne peut pas passer par les ports.



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).

PERCEES

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.