

CRUSADER 1941



INTRODUCTION

Le scénario **Crusader** couvre la contre-attaque du Commonwealth commandée par Ritchie en novembre 1941.

Après l'échec de l'offensive **BattleAXe**, les forces du Commonwealth se sont arrêtées, regroupées, réorganisées et préparés à une nouvelle attaque.

- Les forces du **Commonwealth** dirigées par Ritchie sont plus fortes mais leurs blindés restent inférieurs aux Panzer allemands.
- Les forces de l'**Axe** que dirige Rommel ont des unités allemandes au moral élevé, les Panzers sont supérieurs aux engins adverses, mais les troupes italiennes à pied manquent gravement de mobilité et de réactivité. Elles doivent bloquer l'adversaire et soutenir le siège de Tobruk.

Le scénario débute durant le siège, lorsque les forces du Commonwealth lancent leur contre-attaque. Est-ce que l'Axe pourra conserver ses positions ? Le Commonwealth peut-il percer et dégager Tobruk ? Peut-on repousser Rommel jusqu'en Tunisie ?

Attention, surtout pour le Commonwealth, de ne pas dépasser les lignes de ravitaillement suite à un succès initial trop rapide !

Les cartes et les événements du jeu permettent une rejouabilité importante, grâce aux situations nombreuses et variées qu'ils vont créer sur le champ de bataille ou les plans diplomatiques ou politiques.

DURÉE DU JEU

Durée de jeu le plus long : 2h00

Camp favorisé : Axe

Camp le plus difficile à jouer : Commonwealth

le scénario **Crusader** scénario dure 8 tours, chacun représentant 2 semaines, démarrant le 1er novembre 1941.

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



FORCES

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

Les forces de l'Axe comprennent des unités de l'Armée Allemande, l'Armée Italienne, de la Luftwaffe et 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, les 3 localités suivantes : Tobruk, Gazala et Agedabia.

Le joueur de l'Axe remporte le scénario s'il contrôle, ravitaillé, la forteresse de Tobruk avant le tour 4 (inclus)

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 5 PV s'il élimine Rommel

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

Le joueur du Commonwealth gagne 3 PV la première fois qu'il s'empare de Beda Fomm

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

Le joueur du Commonwealth gagne 1 PV s'il contrôle Tobruk à la fin du scénario

Le joueur du Commonwealth gagne 3 PV s'il contrôle Agedabia à la fin du scénario

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV la première fois qu'il s'empare de Tobruk.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV s'il contrôle Sollum à la fin du scénario.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV chaque fois qu'il prend le contrôle de Fort Capuzzo.

Le joueur de l'Axe gagne 3 PV s'il contrôle Agedabia à la fin du scénario.

Le joueur de l'Axe gagne 2 PV s'il contrôle Benghazi à la fin du scénario.

Le joueur de l'Axe gagne 5 PV s'il contrôle Tobruk à la fin du scénario.

Chaque camp reçoit 1 PV par unité de blindé adverse détruite.

RENFORTS

Aucun joueur ne reçoit de renforts pendant le scénario.

Les joueurs peuvent recevoir certaines nouvelles unités (e.g. tranchées, dépôts, mines ou obstacles) par le jeu des cartes.

RÈGLES SPÉCIALES

INFANTERIE ITALIENNE

La plupart des unités d'infanterie italienne métropolitaine et des Chemises Noires, qui sont non-motorisées, on leur mouvement restreints 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



REPLACEMENTS

Tous les 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,
- Pour les unités **Italiennes** : Tripoli



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.