

EL ALAMEIN 1942



INTRODUCTION

Le scénario **BattleAxe** couvre la contre-attaque du Commonwealth commandée par O'Connor en juin 1941.

Les forces de l'Axe sous Rommel ont attaqué en mars 1941 et obtenu des succès fulgurant, dépassant et isolant Tobruk pour atteindre Sollum. Elles se sont alors retranchées et ont entamé le siège de Tobruk.

- Les forces du **Commonwealth** sont numériquement limitées, conduites par le général O'Connor, et leurs blindés sont 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 ?

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 **BattleAxe** scénario dure 3 tours, chacun représentant 2 semaines, démarrant le 1er juin 1941.

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



FORCES

Les forces du Commonwealth incluent des unités Britanniques, Indiennes, Australiennes, Néo-Zélandaises, Sud-Africaines, Françaises Libres, Grecques et de la RAF.

Les forces de l'Axe incluent 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, Mersa Matruh.

Le joueur de l'Axe remporte le scénario s'il contrôle, ravitaillé, à n'importe quel moment: El Alamein.

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 1 PV la première fois qu'il s'empare de El Ramman.

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

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

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

Le joueur de l'Axe gagne 5 PV la première fois qu'il s'empare de El Alamein.

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

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

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

Chaque camp reçoit 1 PV pour chaque blindé adverse détruit.

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.