

AFRIKA KORPS 1941



INTRODUCTION

Le scénario de campagne **Afrika Korps 1941** est la grande campagne du jeu, démarrant en avril 1941 avec la contre-attaque conduite par Rommel avec son Afrika Korps nouvellement formé contre le Commonwealth.

A la suite des opérations réussies du Commonwealth fin 1940 et début 1941, le haut commandement de l'Axe décide de renforcer les forces italiennes restantes dans en Libye occidentale. Le général Erwin Rommel et sa 5ème Division légère débarque et se préparent à une nouvelle attaque, contre des unités du Commonwealth très dispersées et n'ayant que de maigres forces d'arrêt en Libue.

- Les forces du **Commonwealth** sont numériquement limitées, faibles et dispersées, sous la conduite du 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. Les blindés et unités motorisées doivent aller de l'avant tandis que l'infanterie italienne suit comme elle peut.

Le scénario débute avec les forces de l'Axe prêtes à attaquer. Le Commonwealth pourra-t'il retarder l'avance suffisamment longtemps pour se renforcer ? Rommel pourra-t'il prendre Tobruk ?

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

Les cartes et les événements du jeu permettent une rejouabilité importante, grâce au 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 : plusieurs heures

Camp favorisé : Axe

Camp le plus difficile à jouer : Commonwealth

La **Grande Campagne Afrika Korps 1941** dure 42 tours, chacun de 2 semaines, démarrant en avril 1941 et jusqu'à la fin de 1942. C'est le plus long scénario du jeu.

Le joueur de l'Axe 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, soit Sidra, soit Tripoli.

Le joueur de l'Axe remporte le scénario s'il contrôle, ravitaillé, Alexandria et Suez.

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 3 PV chaque fois qu'il s'empare de Tobruk.

Le joueur du Commonwealth gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Bir Hacheim.

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

Le joueur du Commonwealth gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Mersa Matruh.

Le joueur du Commonwealth gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Gazala.

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

Le joueur du Commonwealth gagne 1 PV chaque tour après le tour 10 s'il contrôle Tobruk.

Le joueur de l'Axe gagne 3 PV chaque fois qu'il s'empare de Tobruk.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Bir Hacheim.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Bardia.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Mersa Matruh.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Gazala.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Derna.

Le joueur de l'Axe gagne 1 PV chaque fois qu'il s'empare de Msus.

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

Le joueur de l'Axe gagne 2 PV la première fois qu'il s'empare de Benghazi.

Le joueur de l'Axe gagne 3 PV la première fois qu'il s'empare de El Alamein.

Chaque camp reçoit 1 PV par unité de Blindés ennemis qu'il détruit.

RENFORTS

COMMONWEALTH

1er avril 1941

9 Aus Hvy Weapons, 9 Aus Reconn, 18 Aus Hvy Infantry, 4 India Arty, 5 India Infantry, Central India Horse, Polish - Air Sqd: 94 SAAF

16 avril 1941

Air Sqd: 1113 RAF, 1 SAAF, 12 SAAF

1er mai 1941

1 Armored, 4 Armored, 7 Armored, Royals Recce, 11 India Infantry, 7 India Infantry, 6 NZ Infantry, 5 SA Infantry

16 mai 1941

Air Sqd: RAF 208, RAF 223

1er juin 1941

150 Motorized, 14 Infantry, 1 Army Armored, 2 NZ Hvy Weapons, 4 NZ Infantry, 5 NZ Infantry, 1 SA Infantry, 2 SA Infantry

Retraits : 23 Infantry, 6 Infantry, 5 India Infantry

16 juin 1941

Air Sqd: RAF 229

1er juillet 1941

10 India Infantry, 29 India Infantry, 9 India Infantry, 3 SA Infantry, 6 SA Infantry

Retraits : 14 Infantry

16 juillet 1941

Air Sqd: RAF 112, SAAF 21

1er août 1941

2 SA Hvy Weapons, 4 SA Infantry, 4 SA Recon - Air Sqd: Rhod 237

Retraits : 9 India Infantry, 18 Aus Hvy Infantry, 150 Motorized

16 août 1941

Air Sqd: SAAF 2, RAF 84

1er septembre 1941

22 Armored, 1 SA Hvy Weapons, 23 Infantry, 16 Infantry

Retraits : 9 Aus Hvy Weapons, 9 Aus Recon, 20 Aus Infantry, 24 Aus Infantry, 26 Aus Infantry

16 septembre 1941

Air Sqd: RAF 8

COMMONWEALTH

1er octobre 1941

c Arty, 14 Infantry - Air Sqd: RAF 238

1er novembre 1941

1 Hvy Weapons, 12 Lancers Recce, 2 Armored - Air Sqd: FFL Lorraine

16 décembre 1941

Air Sqd: RAF 260

1er janvier 1942

1 Free French

Retraits : Polish, 3 Armored

16 janvier 1942

Air Sqd: RAF 272

1er février 1942

8 Armored, 151 Motorized, 50 Hvy Weapons, 69 Motorized

Retraits : 23 Infantry, 14 Infantry

16 février 1942

Air Sqd: RAF 274

1er mars 1942

161 Indian Motorized, 3 Armored

Retraits : 16 Infantry, 7 India Infantry, 6 NZ Infantry, 2 NZ Hvy Weapons, 4 NZ Infantry, 5 NZ Infantry

16 mars 1942

Air Sqd: RAF 30

1er avril 1 1942

2 Free French

16 avril 1942

Air Sqd: RAF 33

1er mai 1942

9 Armored, d Arty

16 mai 1942

Air Sqd: SAAF 3

1er juin 1942

20 India Hvy Weapons, 21 India Hvy Weapons, 25 India Hvy Weapons, 6 NZ Infantry, 2 NZ Hvy Weapons, 4 NZ Infantry, 5 NZ Infantry

RENFORTS

COMMONWEALTH

16 juin 1942

Air Sqd: Rhod 451

1er juillet 1942

e Arty, 18 India Infantry, 9 Aus Hvy Weapons, 9 Aus Reconn, 20 Aus Infantry, 24 Aus Infantry, 26 Aus Infantry. Air Sqd: USAAF 64, USAAF 65, USAAF 66

Retraits : 3 Ind Motorized

16 juillet 1942

Air Sqd: RAF 24, RAF 80

1er août 1942

131 Motorized, 132 Motorized, 133 Motorized, 152 Motorized, 153 Motorized, 154 Motorized, 51 Hvy Weapons, 1 Greek. Air Sqd: USAAF 81, USAAF 82, USAAF 83

Retraits : 1 Army Armored, 25 India Hvy Weapons

16 août 1942

Air Sqd: RAF 250

1er septembre 1942

44 Hvy Weapons. Air Sqd: USAAF 434

Retraits : 22 Motorized

16 septembre 1942

Air Sqd: SAAF 60

1er octobre 1942

Retraits : 9 India Infantry

1er novembre 1942

Retraits : 9 Aus Hvy Weapons, 9 Aus Reconn, 20 Aus Infantry, 24 Aus Infantry, 26 Aus Infantry

AXE

1er avril 1941

ALL 104 Mech, 33 Recon

ITA 17 Pavia Inf, 25 Bologna Inf, 55 Savona Inf, 102 Trento Hvy Weapons, 2 Arty, 61 Infantry, 62 Infantry, 7 Bersaglieri Mech

Air Sqd: LWF StG3 III, StG1 III, StG2 I - REG 153 Fighter

1er mai 1941

ALL 115 Mech, 8 Armored, 155 Motorized

Air Sqd: REG 15 Bomber

RENFORTS

AXE

16 avril 1941

ALL 104 Mech, 33 Recon

ITA 17 Pavia Inf, 25 Bologna Inf, 55 Savona Inf, 102 Trento Hvy Weapons, 2 Arty, 61 Infantry, 62 Infantry, 7 Bersaglieri Mech

Air Sqd: LWF StG3 III, StG1 III, StG2 I - REG 153 Fighter

1er mai 1941

ALL 115 Mech, 8 Armored, 155 Motorized

Air Sqd: REG 15 Bomber

16 mai 1941

Air Sqd: LWF Stg1 I

1er juin 1941

ALL 15 Panzer Arty

Air Sqd: REG 174 Bomber

16 juin 1941

Air Sqd: LWF Jgd26 7, LG1, III

1er juillet 1941

ALL 361 African

16 juillet 1941

Air Sqd: LWF F121 12

1er août 1941

ALL 580 Recon

16 août 1941

Air Sqd: LWF ZG1 8

1er septembre 1941

ITA Recam Armored Car

16 septembre 1941

Air Sqd: REG 2 APC

1er octobre 1941

ALL I/18 Flak

ITA 101 Trieste Hvy Weapons, 65 Motorized, 66 Motorized, 9 Bersaglieri Mech

16 octobre 1941

Air Sqd: REG 360 Fighter

1er novembre 1941

Air Sqd: LWF LG1 II, REG 43 Bomber

RENFORTS

AXE

1er novembre 1941

Air Sqd: LWF LG1 II, REG 43 Bomber

16 novembre 1941

Air Sqd: LWF StG3 I, Jgd27 II

1er décembre 1941

ALL 368 Flak, II/25 Flak

16 décembre 1941

Air Sqd: LWF Jgd27 III, StG3 II - REG 8 Bomber

1er janvier 1942

ITA 12 Bersaglieri Mech, 133 Armored, Lanceria di Novara

16 janvier 1942

Air Sqd: LWF F121 12, ZG1 7, Jgd53 III - REG 209 Dive Bomber

1er février 1942

ALL 114 Flak, I/6 Flak

Air Sqd: REG 20 Fighter

16 février 1942

Air Sqd: LWF Jgd3 I

1er mars 1942

Air Sqd: LWF LG2 1

1er avril 1942

ALL Sonderverband Ivy Weapons

1er mai 1942

ALL 1 African Arty

1er juin 1942

ALL 190 Arty

16 juin 1942

Air Sqd: REG 155 Fighter, 239 Dive Bomber, 244 Bomber

1er juillet 1942

ALL 125 Motorized, 382 Motorized, 433 Motorized

1er août 1942

ALL Ramcke Hvy Airborne Inf,

ITA Articolere Armored Arty, Monf III Recon

RENFORTS

AXE

1er septembre 1942

ALL 164 Recon, 220 Arty, II/5 Flak

ITA 16 Pist, Folg Glider Inf

1er octobre 1942

ITA GGFF (Giovani Fascisti)

DEUX CAMPS

Ils reçoivent de nouvelles unités (e.g. tranchées, dépôts, mines ou obstacles) via l'utilisation 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



REMPACEMENTS

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.