

# AFRIKA KORPS 1942



## INTRODUCTION

Le scénario de campagne **Afrika Korps 1942** est la campagne moyenne du jeu, démarrant en janvier 1942 avec le retour offensif de Rommel après ses défaites de fin 1941.

Après avoir été repoussé par l'opération Crusader, Rommel fit retraite et réorganisa ses forces fin 1941 dans l'ouest de la Libye, d'où il s'élança pour sa contre-attaque. Le Commonwealth a dispersé ses forces sur sa nouvelle conquête et ne dispose que de faibles unités d'arrêt en Libye.

- Les forces du **Commonwealth** sont faibles et dispersées, sous la commandement du général Richie, et leur blindés sont légèrement 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 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 : 6h+

Camp favorisé : Commonwealth

Camp le plus difficile à jouer : Axe

La **Campagne Afrika Korps 1942** dure 26 tours, chacun de 2 semaines, démarrant en janvier 1942 et jusqu'à la fin de l'année.

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 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 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

## 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*

# RENFORTS

## AXE

1er janvier 1942

ITA 12 Bersaglieri Mech, 133 Armored, Lancia 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.