



SCENARIOS GUERRE DU DESERT POUR *HOURRE POBIEDA*

Note : une grille en hexagones d'1 UD de diamètre est surimposée sur les cartes afin de permettre d'adapter facilement les scénarios à ce type de surface de jeu.

Scénario 1 : Opération *Crusader*, 1941



Joueur « A », forces du Commonwealth :

- 14 éléments *soft*, dont un motorisé
- 9 éléments de blindés (panacher légers, moyens et lourds)

Le joueur du Commonwealth dispose de 2 bases : Sollum et Tobrouk.

Trois secteurs autour de Tobrouk sont des champs de mines, et les troupes dans Tobrouk bénéficient de retranchements de niveau 2.

Joueur « B », forces de l'Axe :

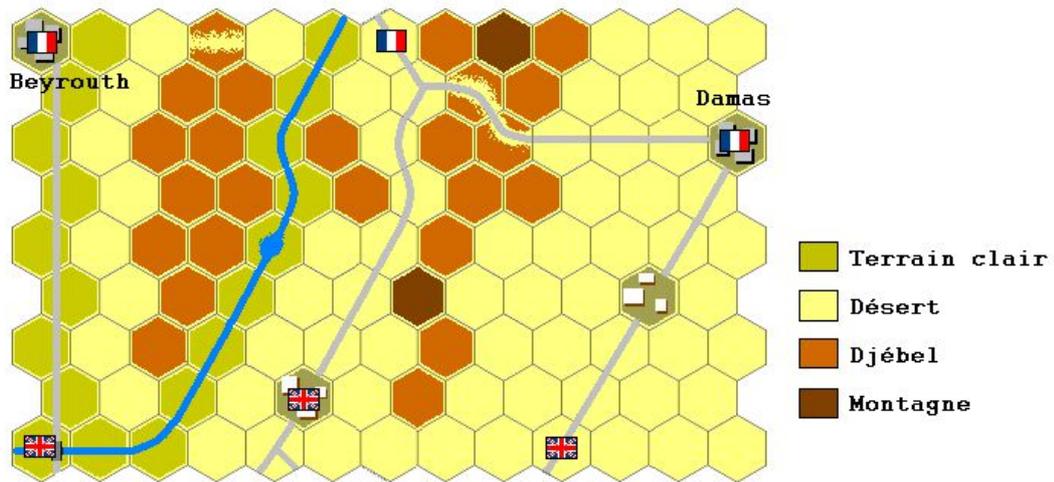
- 5 éléments *soft* motorisés (DAK)
- 4 éléments de blindés Allemands (légers / moyens)
- 14 éléments *soft* Italiens, dont 6 motorisés
- 2 éléments de blindés moyens Italiens (blindage 1, avance rapide 3, Valeur de Combat 2)

Le joueur de l'Axe dispose de deux bases : l'aérodrome de Sidi Rezegh, et Bardia, cette dernière ne produisant que 1d3 points de ravitaillement. Les troupes Italiennes défendant la route de Sollum à Bardia bénéficient de retranchements de niveau 1.

Avant de commencer la partie, le joueur anglais peut collecter 3 x 1d6 points de munitions de son choix, et le joueur allemand 2 x 1d6 points de munitions de son choix.

Le joueur anglais remporte une victoire décisive s'il contrôle Bardia, Sidi Rezegh et Tobrouk à l'issue d'un tour de jeu ; dans tous les autres cas, la victoire échoit au joueur allemand.

Scénario 2 : opération *Exporter*, 1941



Joueur Vichyste (joueur A)

- 11 éléments *soft* (Armée du Levant), dont 2 de troupes de montagne (Goums)
- 4 éléments *soft* (Légion Etrangère)
- 2 éléments de blindés (blindage 2, avance rapide 2, Valeur de Combat 2)

Joueur Allié (joueur B)

- 9 éléments *soft* du Commonwealth (Australiens, Indiens et Britanniques)
- 6 éléments *soft* de Français Libres, dont 2 de Légionnaires
- 2 éléments de blindés (blindage 1, avance rapide 3, Valeur de Combat 1)

Les faubourgs de Beyrouth et de Damas sont considérés comme *centres urbains* en termes de jeu. Les joueurs des deux camps déploient leurs unités dans un rayon d'1 UD autour de leurs bases respectives.

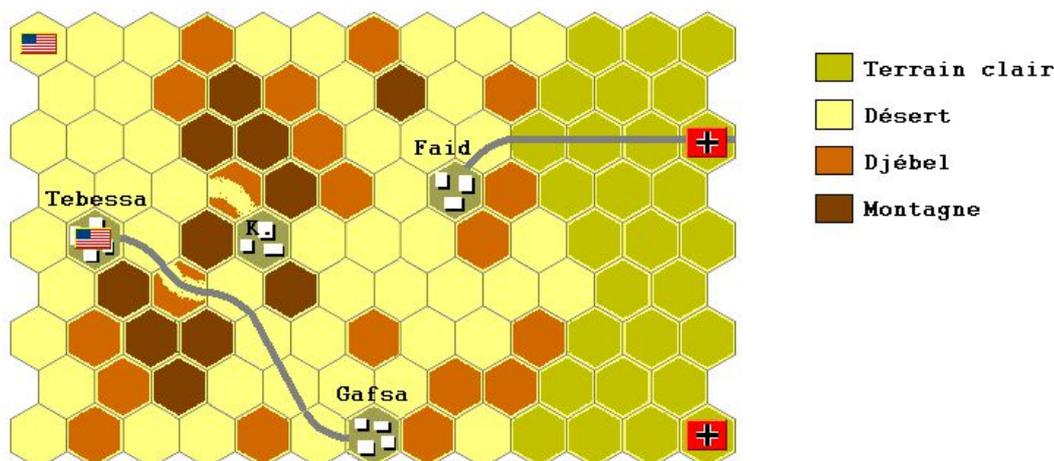
Règles spéciales :

- ✓ Dans les deux camps, l'infanterie est motorisée ou non, au choix des joueurs (ce choix est toutefois déterminé avant de commencer la partie).
- ✓ Les deux camps disposent de trois bases, mais qui produisent chacune seulement 1d3 points de ravitaillement (bleus) par tour.
- ✓ Lorsqu'un camp a perdu 10 points de VC ou plus, son approvisionnement en munitions cesse.
- ✓ Si un assaut met aux prises des éléments de Légionnaires dans les deux camps, tirer 1d6 : sur 4/5/6, le combat est purement et simplement annulé.
- ✓ Dans les deux camps, les légionnaires sont *stoïques* : s'ils défendent un secteur lors d'un assaut, leur unité ne subit pas de perte en cas d'égalité des scores.

La victoire est obtenue uniquement par la capture des trois bases adverses ; dans tous les autres cas, c'est un match nul.



Scénario 3 : Kasserine, 1943



Joueur de l' Axe (joueur A) :

- 5 éléments de blindés moyens Allemands (blindage 2, avance rapide 3, Valeur de Combat 2)
- 1 élément de blindés lourds Allemands (blindage 3, avance rapide 2, Valeur de Combat 3)
- 2 éléments de blindés Italiens (blindage 1, avance rapide 3, valeur de Combat 1)
- 14 éléments d'infanterie Allemande, dont 10 motorisés
- 2 éléments d'infanterie motorisée Italienne (Bersagliers)

Les blindés moyens Allemands bénéficient de la règle additive leur permettant d'employer les pions **verts** pour un assaut faisant suite à une *avance rapide*.

Les blindés lourds Allemands (Tigres) bénéficient de la règle additive leur permettant d'employer les pions **rouges** pour un assaut faisant suite à une *avance rapide*.

Toutes les unités du joueur de l' Axe (y compris les troupes Italiennes) sont considérées comme **vétérans**.

Le joueur de l' Axe dispose de 2 bases, indiquées par les drapeaux sur la carte. Au 1^{er} tour, il collecte toutefois l'équivalent de 3 bases en termes de points de ressources. Si ses effectifs sont réduits à un total de 16 points de VC ou moins, ses bases ne produisent plus alors que 1d3 points de ravitaillement et plus aucuns points d'approvisionnement en munitions.

Le joueur de l' Axe peut déployer ses unités dans un rayon de 3 UD autour de ses bases, c'est-à-dire dans la zone de littoral.

Joueur Américain (joueur B) :

- 3 éléments de blindés moyens (blindage 2, avance rapide 3, Valeur de Combat 2)
- 18 éléments d'infanterie motorisée

Le joueur Américain dispose de retranchements de niveau 1 pour toutes ses unités d'infanterie situées ailleurs qu'en agglomération, et de 2 bases, indiquées par les drapeaux sur la carte.

Les troupes américaines sont considérées comme **bleus**, et leur regroupement est limité à 5 points de VC par unité, dont 3 d'infanterie maximum.

Le joueur Américain peut déployer son infanterie partout, sauf dans la zone de littoral. Six éléments sont toutefois déployés hors table, et rentrent en jeu par la base au Nord-Ouest à partir du 2^{ème} tour. Les blindés sont déployés dans un rayon d'1 UD autour de Kasserine.

Conditions de victoire

Le joueur Allemand remporte une victoire marginale s'il s'empare de Faïd, de Gafsa et de Kasserine ; il remporte une victoire éclatante s'il s'empare également de Tébéssa.

Le joueur Américain remporte une victoire marginale s'il garde le contrôle de Kasserine et de Tébéssa, et une victoire éclatante s'il garde ou reprend le contrôle de toutes les localités.

Note : Tébéssa et Gafsa sont considérées comme *centres urbains* en termes de jeu.