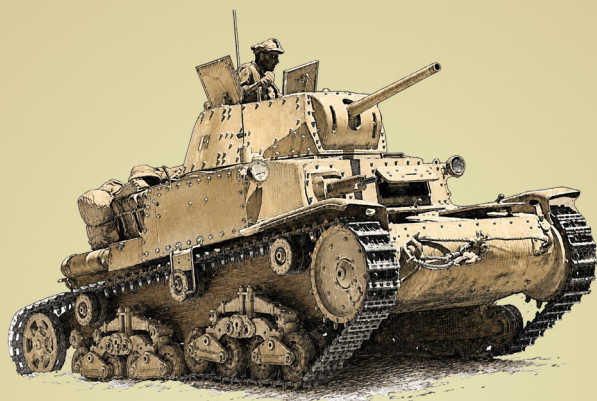




IN THE DESERT

REGOLE - RULES

INTRODUZIONE

Il gioco ricostruisce le fasi della guerra in Nord Africa dal 1940 al 1943, quando l'Asse e il Commonwealth si affrontarono tra Libia ed Egitto con forze limitate ma in genere altamente mobili, costrette a rifornirsi attraverso distanze enormi in un territorio desertico. Sullo sfondo incombe Malta, l'isola fortezza britannica: una spina nel fianco per l'Asse, da cui partono attacchi aerei che minacciano i rifornimenti verso Tripoli e le linee di operazione lungo la costa...

MATERIALI

Tabellone

Il tabellone di gioco raffigura l'area dove avverranno le principali operazioni. È diviso in zone separate da linee bianche.

Alcune zone sono contraddistinte da una stella arancione: indicano le zone chiave che i giocatori devono difendere e/o conquistare.



La suddivisione in zone britanniche (Commonwealth) o italiane (Asse), indicata dalle rispettive bandiere, è funzionale ad alcuni processi di gioco.

Alcune zone, identificate da un apposito simbolo, sono desertiche e hanno effetti particolari sul movimento.



Le città maggiori sono indicate con dei punti rossi e indicano le fonti di rifornimento (Tripoli per l'Asse, e Alessandria e Il Cairo per i britannici). Alcune città sono anche contrassegnate con il simbolo del porto; i porti hanno influenza sull'arrivo dei rinforzi e sui rifornimenti.

Altre zone, quelle desertiche, riportano un simbolo particolare (immagine).

I semicerchi presenti nelle zone di Bengasi, Tobruk, Marsa Matruh e Alessandria hanno la funzione di rendere più agevole il posizionamento delle forze.

Sul tabellone di gioco sono stampate alcune tracce numerate; indicano i rifornimenti disponibili ai due giocatori. Il giocatore britannico ha anche a disposizione il box denominato 'Assigned to Malta', in cui posizionerà gli aerei destinati all'isola.

La dotazione di gioco comprende inoltre:

Traccia dei turni, necessaria allo svolgimento del gioco; essa riporta anche il piazzamento iniziale e i rinforzi previsti.

Tracce degli eventi, una per l'Alleato e una per l'Asse.

Tabelle delle unità, mostra gli effetti in combattimento delle unità e i costi per ricostituirle.

Tabella della sequenza di gioco, per aiutare i giocatori a ricordare le fasi del gioco.

Dadi, utilizzati per risolvere combattimenti e bombardamenti.

Pezzi del gioco

Gli eserciti di entrambi i giocatori sono rappresentati da blocchetti di legno, color sabbia per l'Asse e marroni per i britannici, che rappresentano la fanteria, insieme ad un certo numero di pedine quadrate che rappresentano forze specializzate: carri armati, camion e altri veicoli, aerei, reparti d'élite. La banda rossa sul retro delle pedine specializzate significa che sono 'ingaggiate' ovvero non operative.



OPERATIVO
NON INGAGGIATO



NON OPERATIVO
INGAGGIATO

Le differenze e le capacità delle diverse forze specializzate sono descritte più avanti.

Pedine specializzate e blocchetti verranno da adesso indicati genericamente come 'Forze'. Le pedine circolari vengono utilizzate per registrare i punti sulle tracce presenti sul tabellone di gioco e contrassegnare gli eventi giocati.

CONCETTI DI BASE

Zona

Una zona può essere vuota, occupata da forze amiche oppure occupata da forze nemiche. In una zona non possono essere presenti forze di entrambe le fazioni.

Una zona è occupata quando contiene almeno una forza, anche se si tratta solo di difese preparate o, in casi specifici, di aerei nemici.

Una zona è controllata dall'ultimo giocatore che vi ha mosso forze, tramite movimento e avanzata.

All'inizio del gioco il britannico controlla le zone con la bandiera inglese, l'Asse quelle con la bandiera italiana. Se i giocatori durante la partita assumono il controllo di zone nemiche, possono ricorrere ad appositi segnalini di controllo per ricordarlo.

Ammassamento

In una singola zona non possono esserci più di 8 forze tra blocchetti e pedine. I segnalini ENG, i marcatori e le difese preparate non contano ai fini dell'ammassamento. Il controllo dell'ammassamento si verifica alla fine del movimento; se una zona supera il limite, le forze in eccesso devono essere spostate in una zona amica adiacente e sono ENG. Se tutte le aree adiacenti sono occupate dal nemico, le forze in eccesso sono eliminate.

Forze e stati

Una forza è una qualsiasi unità di gioco: un blocchetto di fanteria o una pedina. Una forza può essere operativa o ingaggiata; rifornita o fuori rifornimento.

Una forza operativa può agire; una forza ingaggiata non può muovere e non può compiere azioni che richiedono attivazione; una forza è rifornita se esiste una linea di rifornimento libera fino a una fonte controllata dal suo giocatore, altrimenti non è rifornita. Le forze rifornite tornano operative all'inizio del turno. Le forze non rifornite non cambiano stato: se erano ingaggiate restano ingaggiate, se erano operative restano operative.

COME SI GIOCA

Il gioco dura otto turni, durante i quali i giocatori si alternano utilizzando i loro punti di rifornimento per muovere, combattere, bombardare, costruire fortificazioni e così via.

Quando i giocatori terminano i punti di rifornimento oppure tutte le forze sono ingaggiate o entrambi i giocatori passano consecutivamente il turno finisce e si passa al successivo; il segnalino del turno viene fatto avanzare di una casella sul Calendario di Gioco.

Quando tutti i turni sono conclusi il gioco termina e vengono controllate le condizioni di vittoria.

Il gioco può concludersi prima se vengono a crearsi alcune condizioni particolari.

Condizioni di vittoria

Se in qualsiasi momento un giocatore controlla tutte le sei zone contrassegnate dalla stella, vince immediatamente e il gioco termina. Inoltre, se in un qualsiasi momento un giocatore non ha più forze terrestri in campo l'avversario vince immediatamente la partita.

Se nessuna di queste condizioni si verifica, alla fine dell'ottavo turno si controllano le condizioni di vittoria: il giocatore che controlla il maggior numero di zone contrassegnate da una stella arancione con forze rifornite vince la partita. Se entrambi i giocatori controllano lo stesso numero di zone contrassegnate da una stella il gioco termina in parità.

Preparazione

I giocatori piazzano le forze iniziali come riportato sulla traccia dei turni. Entrambe le tracce dei rifornimenti vengono portate al massimo della capacità, 10 punti per l'Asse e 11 punti per i britannici. Sulla traccia dei turni il contatore del turno viene posto sulla casella '1'. Il primo turno di gioco parte con l'iniziativa britannica, non è necessario tirare i dadi per l'iniziativa.

SEQUENZA DI GIOCO

All'inizio di ciascun turno entrambi i giocatori controllano i rifornimenti, fanno entrare i rinforzi previsti e ricostituiscono forze in precedenza distrutte; dopo queste azioni avviene la fase operativa, nella quale i giocatori muovono le loro forze ed eseguono combattimenti e bombardamenti. In dettaglio:

- ➡ Ripristino della traccia dei rifornimenti
- ➡ Controllo dei rifornimenti; le forze rifornite tornano operative, quelle non rifornite restano non operative ovvero ingaggiate (ENG)
- ➡ Entrata dei rinforzi previsti per quel turno dal calendario di gioco
- ➡ Ricostituzione delle forze distrutte spendendo punti di rifornimento
- ➡ Malta: il britannico può assegnare aerei a Malta

- ➡ Operazioni: tiro per l'iniziativa, solo una volta all'inizio del turno; il giocatore che la vince decide chi giocherà per primo; poi:
- Azioni del primo giocatore
 - Azioni del secondo giocatore

Le azioni dei giocatori si alternano e continuano fino a quando i giocatori, o almeno uno dei due, hanno punti di rifornimento da spendere, tutte le forze in gioco sono ingaggiate (ENG) o quando entrambi passano consecutivamente. Quando una di queste condizioni avviene il turno finisce e si passa al successivo.

RIFORNIMENTO - RINFORZI - MALTA

I punti di rifornimento (da adesso in avanti SP, Supply Points) rappresentano la capacità di condurre azioni e ricostituire forze. All'inizio di ogni turno, le tracce dei rifornimenti tornano al massimo: 10 per l'Asse e 11 per i britannici. I punti non possono mai superare il valore massimo stampato sulla traccia.

Linee di rifornimento

Una forza è rifornita se può tracciare una linea continua di zone, deserto compreso, contigue, controllate o meno, purché non occupate da unità nemiche. fino a una propria fonte di rifornimento controllata. Qualsiasi forza nemica presente lungo il percorso interrompe la linea. Le zone desertiche consentono il passaggio dei rifornimenti. Le fonti di rifornimento sono Tripoli per l'Asse e Alessandria o Il Cairo per i britannici.

Effetti del rifornimento

Le forze rifornite tornano operative all'inizio del turno, se erano ingaggiate. Le forze non rifornite non cambiano stato: se erano ingaggiate restano ingaggiate; se erano operative restano operative.

Cattura di rifornimenti avversari

Se, durante il movimento o l'avanzata dopo un combattimento, forze dell'Asse entrano a Bengasi, Tobruk, Alessandria o Il Cairo, e tali zone erano occupate o sotto controllo britannico, l'Asse può tentare di catturare SP extra. Il giocatore tira un dado: con 1 ottiene 1 SP, con 2-3-4 ottiene 2 SP, con 5-6 ottiene 3 SP. I punti ottenuti vengono immediatamente aggiunti alla traccia dell'Asse, senza superare il massimo consentito. Non c'è limite al numero di volte che

questo evento può accadere (in altre parole una di queste zone può essere catturata e ricatturata dall'Asse, generando sempre SP extra).

Rinforzi

I rinforzi entrano normalmente a Tripoli per l'Asse e ad Alessandria o il Cairo per i britannici. Se un giocatore controlla Bengasi o Tobruk, può collocare, ad ogni turno, una delle forze di rinforzo in una delle due città.

Ricostituzione delle forze

All'inizio di ciascun turno i giocatori possono spendere punti di rifornimento per ricostituire forze precedentemente eliminate. I costi sono indicati nella tabella delle unità.

Le forze ricostituite vengono collocate in una zona controllata e rifornita. Alcune forze hanno limiti o requisiti speciali per rientrare in gioco.

Malta

Il giocatore britannico può assegnare aerei a Malta per sottrarre punti di rifornimento all'Asse. Per farlo spende 1 SP totale e sposta da uno a quattro aerei britannici non ingaggiati nel box "Assigned to Malta".

Per ogni aereo presente nel box, il giocatore britannico tira un dado: con 1 non succede nulla, con 2-4 l'Asse perde 1 SP, con 5-6 l'Asse perde 2 SP. I punti persi vengono scalati immediatamente dalla traccia dell'Asse. Gli aerei britannici assegnati a Malta rientrano come rinforzi ad Alessandria all'inizio del turno successivo.

OPERAZIONI

Tiro per l'iniziativa

All'inizio di ogni turno entrambi i giocatori tirano un dado; chi fa il risultato più alto sceglie chi ha l'iniziativa per quel turno. In caso di parità si ritirano i dadi.

Attivazione di una zona

Il giocatore con l'iniziativa attiva una zona occupata dalle sue forze. In quella zona, tutte le forze non ingaggiate possono agire; il giocatore può scegliere di attivare solo una parte di esse, le rimanenti potranno essere attivate più tardi durante il turno, quando il giocatore avrà di nuovo l'iniziativa e disporrà degli SP necessari ad attivarle. Ogni attivazione permette una delle azioni seguenti (si pagano i costi in SP se indicati):

- **Muovere:** la forza terrestre attivata si sposta fino a 4 zone contigue non occupate dal nemico; costo: 1 SP, (2 SP per l'Asse quando parte da zone con la bandiera britannica). Gli aerei attivati possono muovere ovunque (e combinare movimento con bombardamento, vedere 'bombardamento').
- **Attacco in movimento:** la forza terrestre attivata si sposta fino a 4 zone contigue non occupate dal nemico e attacca 1 o 2 zone occupate dal nemico; costo 2 SP (3 SP per l'Asse se parte da zone con la bandiera britannica). Le forze attaccanti diventano ingaggiate prima del tiro di dado.
- **Attacco preparato:** la forza terrestre attivata attacca 1 o 2 zone adiacenti senza muovere; costo 1 SP (2 SP per l'Asse se parte da zone britanniche). Le forze attaccanti diventano ingaggiate solo se assorbono perdite, quando avanzano o dopo il primo tiro di dadi.
- **Bombardare:** si attiva una zona con aerei e/o artiglieria e si bombarda senza muovere; costo 0 SP. Se gli aerei combinano movimento e bombardamento pagano 1 SP.
- **Costruire difese preparate:** costa 1 SP e si posiziona una difesa preparata nella zona attivata. Questa azione può essere eseguita da sola oppure in aggiunta a qualsiasi altra azione sopra elencata, a patto che la zona attivata sia solo una.

Quando un giocatore ha eseguito l'azione per cui ha pagato gli SP la sua attivazione termina e l'iniziativa passa all'altro giocatore che può procedere a sua volta con una attivazione; i due giocatori si alternano con le attivazioni finché ci sono SP disponibili oppure finché tutte le forze sono ingaggiate oppure entrambi passano. Quando una di queste condizioni si verifica, il turno finisce e si passa al successivo.

MOVIMENTO

Le forze ingaggiate non possono muovere.
Le forze non ingaggiate possono muovere secondo le regole seguenti.

Movimento terrestre

Le forze terrestri possono muovere fino a 4 zone contigue, purché le zone attraversate siano vuote o occupate da forze amiche.

Possono muovere come un gruppo e finire il movimento nella stessa zona oppure muovere singolarmente e finire il movimento in zone diverse.

Le zone occupate solo da aerei nemici o difese preparate si considerano occupate: per entrarvi è necessario attaccarle.

Solo la fanteria (blocchetti), al termine del movimento, diventa ingaggiata.

Deserto

Entrare in una zona desertica interrompe il movimento terrestre e impedisce l'attacco in movimento.

Gli aerei non sono influenzati dal deserto.

Movimento aereo

Gli aerei possono muovere ovunque sul tabellone, senza limiti al numero di zone, anche attraversando zone occupate dal nemico, purché la zona di arrivo sia rifornita e non venga superato il limite di ammassamento.

Movimento navale britannico

Il giocatore britannico può, una volta per turno, muovere gratuitamente una forza operativa non ingaggiata da un porto controllato a un altro porto controllato. Questo movimento non ingaggia la forza che lo compie.

COMBATTIMENTO

Attacco in movimento

Alla fine del movimento delle unità attivate il giocatore può attaccare, con quelle stesse forze o una parte di esse, una o due zone adiacenti occupate dal nemico.

Le forze che muovono e attaccano sono ingaggiate (ENG) prima di tirare i dadi.

Se nella zona da cui parte l'attacco sono già presenti delle forze, queste ultime non possono unirsi al combattimento insieme alle forze appena mosse. La fanteria non può eseguire l'attacco in movimento.

Attacco preparato

Le forze in una zona possono attaccare una o due zone adiacenti senza muovere. In questo caso diventano ingaggiate solo se assorbono perdite, quando avanzano oppure dopo il primo tiro di dadi. La procedura per risolvere l'attacco preparato è la stessa dell'attacco in movimento.

Attaccare due zone contemporaneamente

E' sempre possibile per l'attaccante suddividere le forze in due diversi attacchi verso due diverse zone. Le forze che attaccano devono essere specificate per ciascun attacco, che viene risolto separatamente, prima uno e poi l'altro.

Procedura

Il combattimento è sempre simultaneo. Entrambi i giocatori tirano tutti i dadi previsti dalle caratteristiche delle forze coinvolte nel combattimento; ogni tipo di forza ha uno specifico risultato da ottenere per infliggere una perdita al nemico.

Questo tiro può essere modificato se intervengono eventuali appoggi quando permesso. Dopo che entrambi i giocatori hanno tirato i dadi, applicano i risultati, prima il difensore e poi l'attaccante.

Gli aerei operativi (non ingaggiati) nella zona attaccata, se non appoggiano il combattimento, possono bombardare le forze attaccanti, prima del tiro dei dadi del combattimento.

Appoggiare il combattimento

Entrambi i giocatori possono utilizzare armi diverse per appoggiare i loro combattimenti, sia in attacco che in difesa, aumentando il tiro per colpire delle forze appoggiate.

L'Asse può usare i carri armati per appoggiare la fanteria mentre gli aerei possono appoggiare sia i carri armati che la fanteria. I britannici possono solo appoggiare la fanteria e i motorizzati con l'artiglieria. Solo alcuni eventi, se giocati, permettono l'appoggio tra armi diverse.

Effetti

I carri armati dell'Asse sottraggono 1 al dado di tutta la fanteria (ovvero blocchetti, motorizzati, autoblindo e meccanizzati) impiegata in combattimento. Soltanto uno dei carri armati presenti nel combattimento può essere utilizzato per appoggiare il combattimento. L'appoggio del carro armato prosegue se l'attaccante decide di continuare il combattimento, a meno che non sia eliminato. Il carro armato che appoggia contribuisce al combattimento tirando normalmente il suo dado per colpire.

Gli aerei dell'Asse sottraggono 1 al dado di tutte le forze impiegate in combattimento, anche carri armati che stanno a loro volta appoggiando il

combattimento; aerei che appoggiano l'attacco (o la difesa) non tirano i dadi e possono appoggiare anche da zone non attivate entro il loro raggio di combattimento.

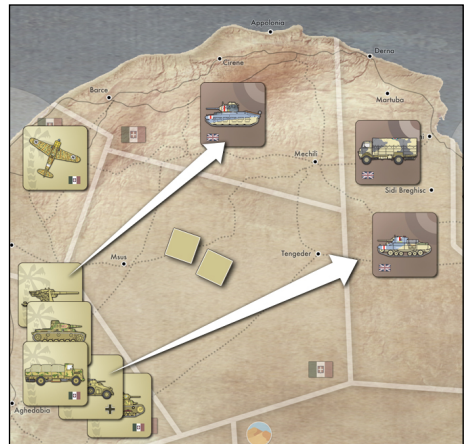
Può essere utilizzato al massimo un aereo per combattimento ed è ingaggiato. L'appoggio dell'aereo si esaurisce con il primo tiro di dadi; se l'attaccante decide di continuare il combattimento e di appoggiarlo con gli aerei dovrà selezionarne un altro disponibile, non ingaggiato.

L'artiglieria britannica che appoggia il combattimento sottrae 1 al dado di tutte le fanterie (blocchetti) e i motorizzati impiegati in combattimento e non tira il dado. Per appoggiare il combattimento l'artiglieria deve essere nella stessa zona delle forze attaccanti; l'appoggio prosegue anche se il combattimento continua. L'artiglieria è ingaggiata.

Il tiro per colpire di una qualsiasi forza non può mai scendere sotto il valore 4.

Continuare il combattimento

L'attaccante, se non è riuscito ad eliminare le forze del difensore, può continuare l'attacco spendendo 1 punto di rifornimento; questa decisione deve essere presa prima di procedere ad un altro attacco. Può esserci solo un tentativo di proseguire il combattimento.



Esempio: l'Asse attiva la zona di Agedabia pagando 2 SP perché eseguirà un attacco in movimento; la Flack attaccherà da sola la zona di Cirene mentre le forze restanti, i due carri, l'autoblindo e la fanteria motorizzata

attaccheranno la zona di Derna, dove sono presenti il carro e la fanteria motorizzata britannica. Quest'ultimo attacco sarà appoggiato dal caccia italiano presente nella zona di Bengasi. Il primo attacco eseguito dalla Flak tira due dadi che per infliggere una perdita devono ottenere 5 o 6. Il secondo attacco invece, dato che c'è l'appoggio dei carri e dell'aereo utilizza quattro dadi (i due carri, l'autoblindo e la fanteria) che per infliggere perdite devono ottenere 4, 5 o 6. Tutte le unità dell'Asse che partecipano all'attacco prima di tirare i dadi vengono voltate in modo da mostrare il lato ENG. Le due fanterie italiane presenti nella zona da cui parte l'attacco non possono partecipare.

PERDITE - RITIRATE - AVANZATA

Le perdite possono essere soddisfatte ingaggiando forze, eliminandole e, per il difensore, ritirando tutte le forze impegnate

In sintesi:

- ➡ Un blocchetto, ingaggiato o meno, se eliminato soddisfa una perdita.
- ➡ Una pedina non ancora ingaggiata può soddisfare una perdita se viene ingaggiata.
- ➡ Una forza ingaggiata soddisfa una perdita se viene eliminata.
- ➡ Una difesa preparata soddisfa una perdita se eliminata.
- ➡ Aerei o artiglieria che appoggiano il combattimento possono assorbire una perdita se eliminati.
- ➡ Il difensore può ritirarsi per assorbire una perdita.

Le perdite possono essere assorbite anche da forze che si trovano nella zona di partenza dell'attacco, anche se non vi hanno preso parte.

Ritirata per soddisfare le perdite

Il difensore può ritirare tutte le forze, sia operative che ingaggiate, che difendono una zona. La ritirata può avvenire solo dalla zona occupata verso una zona adiacente, se già non lo erano. Questa ritirata consente di soddisfare una sola perdita.

Le forze che si ritirano sono ingaggiate. Non è possibile ritirarsi in una zona dove siano presenti forze nemiche. E' ammessa invece la ritirata in

zone controllate dal nemico ma non occupate da forze avversarie.

L'attaccante non può mai ritirarsi per soddisfare le perdite.

Gli aerei non possono ritirarsi ma possono tentare di evacuare.

Ritirata per sganciarsi

Dopo aver tirato i dadi e soddisfatto i risultati del combattimento, il difensore, se ha ancora forze nella zona attaccata può ritirarle tutte volontariamente, prima che l'attaccante continui il combattimento. Le forze che si ritirano in questo modo non si considerano ingaggiate. Le autoblindo possono invece ritirarsi prima che vengano tirati i dadi del combattimento, consultare le regole specifiche.

Avanzata

Se le forze del difensore sono eliminate oppure si sono ritirate, l'attaccante può avanzare nella zona abbandonata dal difensore con tutta o parte delle forze che hanno attaccato ad eccezione degli aerei. Le forze che avanzano rimangono ingaggiate.

Penetrazione dell'Asse

Carri armati, meccanizzati, motorizzati e autoblindo dell'Asse possono avanzare per un massimo due zone dopo un combattimento; la prima zona deve essere quella abbandonata dal difensore, la seconda zona può essere una zona qualsiasi libera da forze nemiche terrestri. Le forze possono dividersi quando eseguono una penetrazione, occupando così più zone.

Evacuazione aerei

Gli aerei nemici eventualmente rimasti nella zona tirano un dado ciascuno per tentare l'evacuazione. Con 4-5-6 possono ritirarsi in una zona amica controllata e rifornita, altrimenti sono distrutti.

BOMBARDAMENTO

Bombardamento aereo

Un giocatore può bombardare zone raggiungibili dai suoi aerei per eliminare forze avversarie.

Gli aerei hanno un raggio di azione espresso in zone, 4 per i caccia e 7 per i bombardieri. Hanno inoltre capacità di colpire diverse, consultare la tabella delle unità. La modalità per

soddisfare le perdite dovute al bombardamento è la stessa del combattimento, tranne che non è possibile utilizzare la ritirata per soddisfare eventuali perdite.

Procedura

Si attiva la zona con l'aereo (o gli aerei); se l'aereo è un caccia si identifica un bersaglio entro il raggio di azione (4); se è un bombardiere si identifica una zona entro il suo raggio di azione (7). In altre parole i caccia possono scegliere il bersaglio, i bombardieri no.

Gli aerei attivati possono prima muovere in una zona amica qualsiasi sulla mappa e poi bombardare entro il loro raggio di azione; in tal caso dovranno pagare 1 SP.

Gli aerei che bombardano sono sempre ingaggiati; lo diventano appena dichiarano il bombardamento e prima di tirare i dadi. Si tirano i dadi e si applicano i risultati (non è ammessa la ritirata per assorbire perdite).

Difesa aerea

Aerei ingaggiati non possono difendersi dal bombardamento aereo.

I caccia non ingaggiati, presenti nella zona oggetto del bombardamento possono tentare di intercettare gli aerei avversari; ogni tiro efficace (5 o 6) elimina un aereo nemico prima del bombardamento. I caccia che tentano un intercettamento sono ingaggiati, anche se il tiro fallisce.

Bombardieri non ingaggiati presenti nella zona oggetto del bombardamento tirano i dadi per difendersi (3 dadi, colpiscono con 6); a prescindere dal risultato non è comunque ammesso infliggere più di una perdita (in altre parole un bombardiere, quando difende, può eliminare al massimo un solo aereo nemico). Il bombardiere è ingaggiato dopo il tiro dei dadi. La difesa aerea avviene prima del bombardamento.

Bombardamento artiglieria

Artiglieria può bombardare unità nemiche durante un combattimento, sia in attacco che in difesa. L'artiglieria deve essere nella zona che si difende o da cui parte l'attacco.

EVENTI

Ciascun giocatore possiede sette gettoni speciali che possono in qualche misura influenzare il corso del gioco. Il display degli eventi ha sette caselle che descrivono gli eventi possibili; ogni evento riporta un numero che rappresenta il massimo di volte che quel determinato evento può essere giocato durante una partita (es: Rommel ha 2, cioè un giocatore può giocare due gettoni sull'evento Rommel durante il corso della partita).

Per attivarli il giocatore posiziona sul display degli eventi, sulla casella appropriata che descrive l'evento desiderato, uno di questi gettoni e applica immediatamente gli effetti dell'evento. Ciascun gettone evento può essere utilizzato solo una volta per partita.

Un evento può essere giocato in qualsiasi momento, alcuni, che lo specificano nel testo dell'evento stesso, anche durante un'azione avversaria. Gli eventi possono essere giocati anche se i punti di rifornimento sono terminati. Non possono essere giocati più di tre eventi per turno (per giocatore) e non è possibile giocare lo stesso evento più di una volta per turno. I differenti disegni sul fronte e sul retro dei gettoni hanno solo una valenza estetica.

Eventi dell'Asse

Riparazioni sul campo: Recupera un tank distrutto; viene posizionato in una zona amica rifornita.

Rinforzi: Recupera due blocchetti eliminati, posizionali in una zona amica rifornita e aggiungi 1 SP alla traccia dei rifornimenti.

Rommel: Puoi attaccare con le forze che sono appena avanzate dopo un combattimento senza pagare SP aggiuntivi oppure puoi attaccare una zona contemporaneamente con forze provenienti da due zone adiacenti, pagando 2 SP.

Sfondamento: Puoi avanzare di tre zone dopo un combattimento con unità terrestri. La prima deve essere la zona attaccata. La fanteria può avanzare di una zona.

Fliegerkorps X: Questo evento può essere giocato quando il britannico assegna aerei a Malta. Prima

di tirare i dadi per le perdite di SP dovute alle forze assegnate a Malta, l'Asse tira un dado; con

- 1-2: un aereo britannico è neutralizzato.
- 3-4: due aerei britannici sono neutralizzati.
- 5-6: un aereo britannico è distrutto e un altro è neutralizzato.

Avvicendamento: Puoi scambiare forze, anche ingaggiate, da una zona a una zona adiacente. Non può essere giocato durante un attacco nemico.

Herkules C3: Può essere giocato solo dal turno 4 al turno 7 durante la fase di assegnazione degli aerei, l'Asse può tentare l'attacco a Malta. Deve essere utilizzata la forza di paracadutisti prevista come rinforzo per il turno 7. L'Asse tira un dado: con 5-6 Malta è conquistata.

Se l'Asse assegna anche un aereo, Malta è conquistata con 4-5-6. Le forze assegnate alla conquista di Malta non rientrano più in gioco. Se Malta è conquistata, il britannico non può più assegnare aerei e quelli presenti a Malta rientrano in gioco nel turno successivo.

Eventi britannici

Ritirata: Le unità presenti in una zona, anche ingaggiate, possono muovere fino a tre zone in direzione di Alessandria. Possono attraversare zone controllate dal nemico: ogni unità che attraversa una zona occupata dal nemico tira un dado: con 1-2-3 viene distrutta.

Rinforzi: Recupera due blocchetti eliminati e posizionali in una zona controllata durante un'operazione britannica.

Supercharge: I carri armati britannici possono appoggiare la fanteria e gli aerei possono appoggiare carri e fanteria, esattamente come l'Asse. L'attacco può essere rinnovato una terza volta pagando un ulteriore SP. Inoltre, il britannico può scegliere quali unità nemiche subiscono le perdite. Giocabile solo dal turno 7.

Nuove tattiche: I carri armati possono appoggiare la fanteria con le stesse modalità dell'Asse.

LRDG: Un aereo nemico a scelta del britannico è ingaggiato; in alternativa, un punto di rifornimento nemico è distrutto.

Avvicendamento: Puoi scambiare forze ingaggiate con forze operative da una zona a una zona adiacente. Non può essere giocato durante un attacco nemico.

Convogli: Un porto controllato dal giocatore britannico è rifornito per tutto il turno. Può essere giocato durante il controllo dei rifornimenti.

FORZE

Fanteria: La fanteria è rappresentata da un blocchetto di legno, color sabbia per l'Asse e marrone per i britannici. Quando muove, la fanteria diventa ingaggiata. La fanteria non può eseguire attacchi in movimento, può solo compiere attacchi preparati. In combattimento tira 1 dado e infligge una perdita con un risultato di 6. La fanteria dell'Asse può essere supportata da carri armati e aerei; la fanteria britannica può essere supportata dall'artiglieria e da altre armi solo se previsto dagli eventi. La fanteria eliminata non può essere ricostituita.



Motorizzati: I motorizzati rappresentano fanteria trasportata su veicoli. In combattimento tirano 1 dado e infliggono una perdita con un risultato di 6. Possono essere ingaggiati per assorbire perdite. I motorizzati dell'Asse possono essere supportati da carri armati e aerei; quelli britannici possono essere supportati dall'artiglieria e da altre armi solo se previsto dagli eventi. I motorizzati possono essere ricostituiti al costo di 1 SP, rimuovendo una fanteria amica dalla mappa. La fanteria impiegata per questa ricostituzione non può rientrare in gioco.



Meccanizzati: I meccanizzati sono disponibili solo per l'Asse. In combattimento tirano 2 dadi e infliggono una perdita con un risultato di 5 o 6. Possono essere ingaggiati per assorbire perdite. Se un meccanizzato viene eliminato, al suo posto entra immediatamente una fanteria, presa tra



quelle eliminate, se disponibile. Questa è un'eccezione alla regola generale sulla fanteria eliminata. I meccanizzati possono essere supportati da carri armati e aerei.

Carri armati: I carri armati tirano 1 dado e infliggono una perdita con un risultato di 5 o 6. Possono assorbire una perdita e diventare ingaggiati. I carri armati dell'Asse possono supportare fanteria, motorizzati, meccanizzati e autoblindo; possono inoltre essere supportati da aerei. Possono supportare ed essere supportati anche se già ingaggiati. I carri armati britannici non possono supportare altre forze né essere supportati da aerei, salvo per effetto di eventi.



Autoblindo: Le autoblindo sono disponibili solo per l'Asse. In combattimento tirano un dado infliggono una perdita con un risultato di 6. Possono ritirarsi di una zona prima di essere coinvolte in un combattimento, subito dopo la dichiarazione dell'attacco ma prima del tiro dei dadi. Se lo fanno, diventano ingaggiate e l'attaccante può avanzare. Le autoblindo già ingaggiate possono comunque ritirarsi. Le autoblindo possono essere supportate da carri armati e aerei. La loro attivazione non comporta spesa di SP se sono l'unica forza a muovere o combattere; tuttavia, se il giocatore non dispone più di SP, non possono essere attivate.



Artiglieria: L'artiglieria è disponibile solo per i britannici. Può bombardare le forze nemiche prima di un combattimento, sia in attacco sia in difesa, tirando 2 dadi e infliggendo una perdita con un risultato di 6. Quando bombarda diventa ingaggiata. In alternativa può supportare fanteria e motorizzati in combattimento. In questo caso diventa ingaggiata. Per bombardare o supportare, deve trovarsi nella stessa zona delle forze che attaccano o difendono.



Flak: La Flak è disponibile solo per l'Asse. Durante un combattimento può infliggere una perdita automatica se il giocatore la ingaggia volontariamente, oppure può tirare 2 dadi; se è



già ingaggiata, infligge una perdita con un risultato di 5 o 6.

La Flak non può essere supportata da carri armati o da aerei.

Paracadutisti: I paracadutisti sono disponibili solo per l'Asse e possono entrare in gioco nel turno previsto solo se l'Asse non gioca l'evento "Operazione Herkules - C3". La loro capacità di movimento è pari a quella della fanteria e come la fanteria, quando muovono, prendono un segnalino ENG.



In combattimento, i paracadutisti possono infliggere o assorbire automaticamente una perdita. La scelta avviene dopo il tiro dei dadi del combattimento. Quando usano questo effetto speciale, vengono girati sul lato ingaggiato e da quel momento si comportano come una normale fanteria fino al turno successivo. I paracadutisti possono essere supportati da carri armati e aerei.

Difese preparate: Le difese preparate possono essere costruite in una zona occupata da forze amiche e attivata, pagando il costo previsto. Non combattono direttamente.

Durante un combattimento possono essere rimosse per assorbire una perdita. Non contano ai fini dell'ammassamento.

Una zona occupata solo da una propria difesa preparata si considera zona amica; per occuparla, l'attaccante deve dichiarare un attacco contro di essa e pagare i costi necessari. In questo caso l'eliminazione della difesa è automatica e avviene senza tiro di dadi.

Aerei: Gli aerei, caccia e bombardieri, possono essere attivati per muovere e bombardare o supportare, pagando i costi di attivazione previsti. In alternativa possono bombardare o supportare zone nemiche entro il loro raggio operativo senza muovere; in tal caso il costo in SP è zero.



Gli aerei dell'Asse possono supportare combattimenti sia in attacco sia in difesa. Gli aerei britannici possono farlo solo tramite eventi specifici. Ogni volta che un aereo bombarda, supporta un combattimento o effettua difesa aerea, viene girato sul lato ingaggiato e non può compiere altre azioni per quel turno.

Raggio operativo degli aerei

I caccia hanno raggio 4 e tirano 1 dado; scelgono il bersaglio e infliggono una perdita con un risultato di 5 o 6.

I bombardieri hanno raggio 7 e tirano 3 dadi, infliggendo una perdita per ogni dado che mostra 6. Le perdite vengono distribuite da chi subisce il bombardamento.

GLOSSARIO

Forza: Termine generico che indica qualsiasi unità di gioco: blocchetti (fanteria), difese preparate e pedine (unità specializzate: carri armati, motorizzati, meccanizzati, autoblindo, aerei, artiglieria, Flak, paracadutisti). Le forze non ingaggiate possono muovere e combattere; quelle ingaggiate (ENG) non possono muovere e possono combattere solo in difesa.

Forze terrestri: Forza che non è un aereo; include blocchetti (fanteria), carri armati, motorizzati, meccanizzati, autoblindo, artiglieria, Flak, paracadutisti e difese preparate.

Operativo: Stato di una forza che può agire (muovere, attaccare, bombardare, supportare). Una forza è operativa se è non ingaggiata e, come regola generale, rifornita. Le forze rifornite tornano operative all'inizio del turno (se erano ingaggiate).

Ingaggiato (ENG): Non operativo, stato di una forza che non può muovere e non può compiere azioni che richiedono attivazione. Può difendersi. Una forza diventa ingaggiata quando: la fanteria muove, una forza attacca (in movimento o preparato), un aereo bombarda, fornisce supporto o intercettazione, artiglieria appoggia o bombarda; quando assorbe una perdita. Le forze ingaggiate restano tali fino al rifornimento o ad eventi che le ripristinano.

Rifornito: Stato di una forza che ha linea di rifornimento libera da forze nemiche fino a una fonte di rifornimento controllata dal giocatore. All'inizio del turno, le forze rifornite tornano operative (se erano ingaggiate). Le forze non rifornite non cambiano stato (se erano ingaggiate restano ingaggiate; se operative rimangono operative ma sono vulnerabili). Fonti: Tripoli (Asse), Il Cairo o Alessandria (britannici).

Occupato: Una zona è occupata quando contiene almeno una forza (amica o nemica). Se contiene solo difese preparate amiche, è considerata amica ma richiede un attacco per essere occupata. Una zona occupata solo da aerei nemici e/o difese preparate si considera occupata e richiede un attacco per entrarvi.

Controllo: Una zona è controllata da un giocatore se è l'ultimo giocatore che ha mosso forze in quella zona (tramite movimento, avanzata, ingresso di rinforzi). Per ricordarlo si usano segnalini di controllo. Il controllo non implica necessariamente occupazione permanente (può cambiare).

Porto: Città contrassegnata dal simbolo porto (Tripoli, Bengasi, Tobruk, Marsa Matruh, Alessandria, Il Cairo). I porti influenzano l'arrivo dei rinforzi e i rifornimenti. Il giocatore britannico può muovere forze gratuitamente tra porti controllati (una volta per turno).

Deserto: Zona con simbolo deserto. Muovere in deserto interrompe il movimento terrestre e vieta l'attacco in movimento. Il deserto non blocca i rifornimenti. Gli aerei non sono influenzati dal deserto.

Bombardamento: Azione di attacco aerea o d'artiglieria su una zona senza movimento (aerei) o con artiglieria nella stessa zona. Il bombardamento elimina forze avversarie; la perdita si soddisfa come in combattimento tranne che non è ammessa la ritirata per assorbire perdite. Caccia e bombardieri hanno raggio e tiri diversi.

Avanzata: Movimento dell'attaccante nella zona abbandonata dal difensore dopo che le forze nemiche sono eliminate o si sono ritirate. Le forze che avanzano sono ingaggiate. Gli aerei non avanzano.

Sfruttamento dell'Asse: forze terrestri ad eccezione della fanteria possono avanzare di due zone (la prima è quella abbandonata dal difensore).

INTRODUCTION

The game reconstructs the phases of the war in North Africa from 1940 to 1943, when the Axis and the Commonwealth confronted each other between Libya and Egypt with limited but generally highly mobile forces, forced to resupply across enormous distances in desert terrain. In the background looms Malta, the British fortress-island: a thorn in the Axis' side, from which air attacks depart that threaten supplies to Tripoli and the lines of operation along the coast.

MATERIALS

Board

The game board depicts the area where the main operations took place. It is divided into zones separated by white lines. Some zones are marked with an orange star: they indicate key zones that players must defend and/or capture.



The division into British (Commonwealth) or Italian (Axis) zones, shown by the respective flags, is used for certain game processes. Some zones, identified by a specific symbol, are desert and have special effects on movement. Major cities are shown with red dots and represent supply sources (Tripoli for the Axis, and Alexandria and Cairo for the British). Some cities are also marked with a port symbol; ports affect the arrival of reinforcements and supply.



Other zones, the desert ones, bear a special symbol (image).

The semicircles present in the zones of Benghazi, Tobruk, Marsa Matruh and Alexandria serve to make unit placement easier.

Some numbered tracks are printed on the game board; they indicate the supplies available to the two players. The British player also has at his disposal the box labeled 'Assigned to Malta', in which he will place the aircraft destined for the island.

The game set also includes:

Turn track, necessary for carrying out the game; It also includes the initial setup and the reinforcements due.

Event tracks, one for the Allied and one for the Axis.

Unit tables, showing the combat effects of units and the costs to rebuild them.

Game sequence table, to help players remember the phases of the game.

Dice, used to resolve combats and bombardments.

Game pieces

The armies of both players are represented by wooden blocks, sand-colored for the Axis and brown for the British, which represent infantry, together with a number of square counters that represent specialized forces: tanks, trucks and other vehicles, aircraft, elite units. The red band on the back of the specialized counters means that they are "engaged", that is, not operational.



OPERATIONAL
NOT ENGAGED



NOT OPERATIONAL
ENGAGED

The differences and the capabilities of the different specialized forces are described later. Specialized counters and blocks will from now on be referred to generically as "Forces". The round counters are used to record points on the tracks printed on the game board and to mark events that have been played.

BASIC CONCEPT

Zone

A zone can be empty, occupied by friendly forces, or occupied by enemy forces. Forces of both factions cannot be present in the same zone.

A zone is occupied when it contains at least one force, even if that is only prepared defenses or, in specific cases, enemy aircraft.

A zone is controlled by the last player who moved forces into it, by movement and advance. At the start of the game the British control the zones with the English flag, the Axis those with the Italian flag. If during play players take control of enemy zones, they may use appropriate control markers to record this.

Stacking

No more than 8 forces (blocks and counters) may be in a single zone. ENG markers, markers and prepared defenses do not count for stacking. Stacking is checked at the end of movement;

if a zone exceeds the limit, excess forces must be moved to an adjacent friendly zone and are ENG. If all adjacent areas are occupied by the enemy, excess forces are removed.

Forces and states

A force is any game unit: an infantry block or a counter. A force can be operational or engaged; supplied or out of supply.

An operational force can act; an engaged force cannot move and cannot perform actions that require activation; a force is supplied if there is an open supply line to a supply source controlled by its player, otherwise it is out of supply.

Supplied forces become operational at the start of the turn. Out-of-supply forces do not change state: if they were engaged they remain engaged, if they were operational they remain operational.

HOW TO PLAY

The game lasts eight turns, during which the players alternate using their supply points to move, fight, bombard, build fortifications, and so on.

When the players run out of supply points, or all forces are engaged, or both players pass consecutively, the turn ends and play proceeds to the next one; the turn marker is advanced one space on the Game Calendar.

When all turns are concluded the game ends and the victory conditions are checked.

The game may end earlier if certain special conditions arise.

Victory conditions

If at any time a player controls all six zones marked with a star, he wins immediately and the game ends. Also, if at any time a player has no more ground forces on the field, the opponent wins the game immediately.

If none of these conditions occurs, at the end of the eighth turn the victory conditions are checked: the player who controls the greatest number of zones marked with an orange star with supplied forces wins the game.

If both players control the same number of zones marked with a star, the game ends in a draw.

Setup

The players place the initial forces as shown on the turn track. Both supply tracks are brought to

maximum capacity, 10 points for the Axis and 11 points for the British. On the turn track the turn marker is placed on space "1".

The first turn of the game begins with British initiative; it is not necessary to roll dice for initiative.

GAME SEQUENCE

At the start of each turn both players check supply, bring in the reinforcements due, and rebuild previously destroyed forces; after these actions comes the operational phase, in which the players move their forces and carry out combats and bombardments. In detail:

- ➔ Supply track restoration
- ➔ Supply check; supplied forces become operational again, unsupplied forces remain non-operational, that is, engaged (ENG)
- ➔ Entry of the reinforcements scheduled for that turn on the game calendar.
- ➔ Reconstitution of destroyed forces by spending supply points
- ➔ Malta: the British player may assign aircraft to Malta
- ➔ Operations: initiative roll, only once at the start of the turn; the player who wins it decides who will play first; then:
 - Actions of the first player
 - Actions of the second player

The players actions alternate and continue until the players, or at least one of them, have no longer supply points to spend, all forces in play are engaged (ENG), or both pass. When one of these conditions occurs, the turn ends and play proceeds to the next one.

SUPPLY - REINFORCEMENTS - MALTA

Supply points (from now on, SP, Supply Points) represent the capacity to conduct actions and rebuild forces. At the start of each turn, the supply tracks return to maximum: 10 for the Axis and 11 for the British. Points can never exceed the maximum value printed on the track.

Supply lines

A force is supplied if it can trace a continuous line of contiguous zones, desert included, controlled

or not, provided they are not occupied by enemy units, to one of its own controlled supply sources. Any enemy force present along the route breaks the line.

Desert zones allow the passage of supply. The supply sources are Tripoli for the Axis and Alexandria or Cairo for the British.

Effects of supply

Supplied forces become operational at the start of the turn, if they were engaged. Unsupplied forces do not change state: if they were engaged they remain engaged; if they were operational they remain operational.

Capture of enemy supply

If, during movement or advance after combat, Axis forces enter Benghazi, Tobruk, Alexandria, or Cairo, and those zones were occupied or under British control, the Axis may attempt to capture extra SP. The player rolls one die: on 1 he gains 1 SP, on 2-3-4 he gains 2 SP, on 5-6 he gains 3 SP. The points obtained are immediately added to the Axis track, without exceeding the allowed maximum. There is no limit to the number of times this event can occur. The same zone can be captured and recaptured by the Axis multiple times during the game; each time the condition is met, the Axis player may attempt to gain extra SP.

Reinforcements

Reinforcements normally enter at Tripoli for the Axis and at Alexandria or Cairo for the British. If a player controls Benghazi or Tobruk, he may place, in each turn, one of the reinforcement forces in one of the two cities.

Reconstitution of forces

At the start of each turn players may spend supply points to reconstitute forces previously eliminated. The costs are indicated in the unit tables. Reconstituted forces are placed in a controlled and supplied zone. Some forces have limits or special requirements to return to play.

Malta

The British player may assign aircraft to Malta to subtract supply points from the Axis.

To do so he spends 1 total SP and moves from one to four British aircraft not engaged into the "Assigned to Malta" box. For each aircraft present in the box, the British player rolls a die: on 1

nothing happens, on 2-4 the Axis loses 1 SP, on 5-6 the Axis loses 2 SP.

The points lost are immediately subtracted from the Axis track.

British aircraft assigned to Malta return as reinforcements to Alexandria at the start of the next turn.

OPERATIONS

Initiative roll

At the beginning of each turn, both players roll one die. The player with the higher result chooses who has the initiative for that turn. In case of a tie, both players roll again.

Activation of a zone

The player with the initiative activates a zone occupied by their forces. In that zone, all non-engaged forces may act; the player may choose to activate only some of them. The remaining forces may be activated later in the turn, when the player regains the initiative and has the necessary SP to activate them. Each activation allows one of the following actions (paying the indicated SP cost if applicable):

- **Move:** The activated ground force moves up to 4 contiguous zones not occupied by the enemy. Cost: 1 SP (2 SP for the Axis when moving from zones with the British flag). Activated aircraft may move anywhere (and may combine movement with bombing; see "Bombing").
- **Move attack:** The activated ground force moves up to 4 contiguous zones not occupied by the enemy and attacks 1 or 2 zones occupied by the enemy. Cost: 2 SP (3 SP for the Axis when moving from zones with the British flag). Attacking forces become engaged before rolling dice.
- **Prepared attack:** The activated ground force attacks 1 or 2 adjacent zones without moving. Cost: 1 SP (2 SP for the Axis when attacking from zones with the British flag). Attacking forces become engaged only if they absorb losses, when they advance, or after the first dice roll.
- **Bombard:** Activate a zone containing aircraft and/or artillery and bomb without moving. Cost: 0 SP. If aircraft combine movement and bombing, they pay 1 SP.

- **Build prepared defenses:** Costs 1 SP and places a prepared defense in the activated zone. This action may be performed alone or in addition to any other action listed above, provided that only one zone is activated.

When a player has completed the action for which they paid the SP, their activation ends and the initiative passes to the other player, who may then perform their own activation. The two players alternate activations until there are no more SP available, or until all forces are engaged, or until both players pass consecutively. When one of these conditions occurs, the turn ends and the next turn begins.

MOVEMENT

Engaged forces cannot move. Non-engaged forces may move according to the following rules.

Ground movement

Ground forces may move up to 4 contiguous zones, provided the zones crossed are empty or occupied by friendly forces. They may move as a group and end the movement in the same zone, or move separately and end the movement in different zones. Zones occupied only by enemy aircraft or prepared defenses are considered occupied: to enter them it is necessary to attack them. Only infantry (blocks), at the end of movement, become engaged.

Desert

Entering a desert zone interrupts ground movement and prevents move attack. Aircraft are not affected by desert.

Air movement

Aircraft may move anywhere on the board, without limits on the number of zones, even crossing enemy-occupied zones, provided that the destination zone is supplied and the stacking limit is not exceeded.

British naval movement

The British player may, once per turn, freely move one operational non-engaged force from a controlled port to another controlled port. This movement does not engage the force that performs it.

COMBAT

Move attack

At the end of the movement of the activated units, the player may attack, with those same forces or with part of them, one or two adjacent zones occupied by the enemy.

The forces that move and attack are engaged (ENG) before the dice are rolled.

If there are already forces in the zone from which the attack starts, these forces cannot join the combat together with the forces that have just moved. Infantry cannot carry out move attack.

Prepared attack

Forces in a zone may attack one or two adjacent zones without moving. In this case they become engaged only if they absorb losses, when they advance, or after the first dice roll. The procedure for resolving the prepared attack is the same as for the move attack.

Attacking two zones at once

The attacker may always split their forces into two separate attacks against two different zones. The forces assigned to each attack must be declared separately, and each attack is resolved independently, one after the other.

Procedure

Combat is always simultaneous.

Both players roll all the dice provided by the characteristics of the forces involved in the combat; each type of force has a specific result to obtain in order to inflict a loss on the enemy. This roll may be modified if any support intervenes when allowed. After both players have rolled the dice, they apply the results, first the defender and then the attacker.

Operational aircraft (non-engaged) in the attacked zone, if they do not support the combat, may bomb the attacking forces before the combat dice roll.

Supporting combat

Both players may use different weapons to support their combats, both in attack and defense, increasing the hit roll of the supported forces.

The Axis may use tanks to support infantry while aircraft may support both tanks and infantry. The British may only support infantry and motorized

units with artillery. Only some events, if played, allow support between different weapon types.

Effects

Axis tanks subtract 1 from the die of all infantry (blocks, motorized, armored cars, and mechanized units) used in combat. Only one of the tanks present in the combat may be used to support the combat. Tank support continues if the attacker decides to continue the combat, unless it is eliminated. The tank providing support contributes to the combat by rolling its die normally to hit.

Axis aircraft subtract 1 from the die of all forces used in combat, including tanks that are in turn supporting the combat; aircraft that support the attack (or defense) do not roll dice and may also support from zones not activated within their combat range. At most one aircraft may be used per combat and it is engaged. Aircraft support is exhausted with the first dice roll; if the attacker decides to continue the combat and to support it with aircraft, he must select another available, non-engaged aircraft.

British artillery that supports combat subtracts 1 from the die of all infantry (blocks) and motorized units used in combat and does not roll the die. To support combat the artillery must be in the same zone as the attacking forces; support continues even if the combat continues. The artillery is engaged.

The hit roll of any force can never go below 4.

Continuing combat

The attacker, if he has not managed to eliminate the defender's forces, may continue the attack by spending 1 supply point; this decision must be taken before proceeding to another attack. There may be only one attempt to continue the combat.

Example: the Axis activates the Agedabia zone by paying 2 SP because it will carry out a move attack; the Flak will attack the Cyrene zone alone, while the remaining forces, the two tanks, the armored car and the motorized infantry, will attack the Derna zone, where the British tank and motorized infantry are present. This latter attack will be supported by the Italian fighter present in the Benghazi zone. The first attack carried out by the Flak rolls two dice, which, in order to inflict a

loss, must obtain 5 or 6. The second attack, instead, since there is support from the tanks and the aircraft, uses four dice (the two tanks, the armored car and the infantry), which, in order to inflict losses, must obtain 4, 5 or 6. All Axis units that take part in the attack are turned to show the ENG side before the dice are rolled.

The two Italian infantry units present in the zone from which the attack starts cannot take part.



LOSSES - RETREAT - ADVANCE

Losses may be absorbed by engaging forces, eliminating them, and, for the defender, retreating all the forces engaged.

In summary:

- ➡ A block, whether engaged or not, if eliminated satisfies one loss.
- ➡ A FORCE that is not yet engaged may satisfy one loss if it becomes engaged.
- ➡ An engaged force satisfies one loss if it is eliminated.
- ➡ A prepared defense satisfies one loss if it is eliminated.
- ➡ Aircraft or artillery supporting the combat may absorb one loss if they are eliminated.
- ➡ The defender may retreat to absorb one loss.

Losses may also be absorbed by forces located in the zone from which the attack is launched, even if they did not take part in it.

Retreat to absorb losses

The defender may retreat all the forces, both operational and engaged, defending a zone. The retreat may take place only from the occupied zone to an adjacent zone. This retreat allows only one loss to be absorbed.

The retreating forces are engaged, if not already engaged. It is not possible to retreat into a zone where enemy forces are present.

Retreat into zones controlled by the enemy but not occupied by enemy forces is allowed. The attacker can never retreat to absorb losses.

Aircraft cannot retreat, but they may attempt to evacuate.

Retreat to disengage

After rolling the dice and satisfying the combat results, the defender, if he still has forces in the attacked zone, may voluntarily retreat all of them before the attacker continues the combat. Forces retreating in this way are not considered engaged. Armored cars may instead retreat before the combat dice are rolled; consult the specific rules.

Advance

If the defender's forces are eliminated or have retreated, the attacker may advance into the zone abandoned by the defender with all or part of the forces that attacked, except aircraft. The forces that advance remain engaged.

Axis exploitation

Axis tanks, mechanized, motorized, and armored cars may advance up to two zones after a combat. The first zone must be the one abandoned by the defender; the second zone may be any adjacent zone free of enemy ground forces. Forces may split during this penetration, allowing them to occupy more than one zone.

Aircraft evacuation

Any enemy aircraft remaining in the zone each roll one die to attempt evacuation. On 4-5-6 they may retreat to a friendly controlled and supplied zone; otherwise they are destroyed.

BOMBARDMENT

Air bombardment

A player may bomb zones reachable by his aircraft in order to eliminate enemy forces.

Aircraft have a range expressed in zones: 4 for fighters and 7 for bombers. They also have different hit capabilities; consult the unit table. The method for absorbing losses due to bombardment is the same as in combat, except that retreat may not be used to absorb any losses.

Procedure

Activate the zone containing the aircraft (or aircraft).

If the aircraft is a fighter, designate a target within its operational range (4). If it is a bomber, designate a zone within its operational range (7). In other words, fighters may choose a specific target, while bombers may not.

Activated aircraft may first move to any friendly zone on the map and then bomb within their operational range; in this case, they must pay 1 SP.

Aircraft that bomb are always engaged; they become engaged as soon as they declare the bombardment and before the dice are rolled. The dice are rolled and the results are applied (retreat to absorb losses is not allowed).

Air defense

Engaged aircraft cannot defend against air bombardment.

Non-engaged fighters present in the zone being bombarded may attempt to intercept the enemy aircraft; each effective roll (5 or 6) eliminates one enemy aircraft before the bombardment. Fighters that attempt an interception are engaged, even if the roll fails.

Non-engaged bombers present in the zone being bombarded roll dice to defend themselves (3 dice, hitting on a 6); regardless of the result, no more than one loss may be inflicted (in other words, a bomber, when defending, may eliminate at most one enemy aircraft). The bomber is engaged after the dice roll. Air defense takes place before the bombardment.

Artillery bombardment

Artillery may bombard enemy units during combat, both in attack and in defense. The artillery must be in the zone that is defending or from which the attack begins.

EVENTS

Each player has seven special tokens that can in some way influence the course of the game. The event display has seven boxes that describe the possible events; each event shows a number that represents the maximum number of times that specific event may be played during a game (e.g. Rommel has 2, meaning a player may play two tokens on the Rommel event during the course of the game). To activate them, the player places one of these tokens on the event display, in the appropriate box describing the desired event, and immediately applies the effects of the event. Each event token may be used only once per game. An event may be played at any time; some, as specified in the text of the event itself, even during an opponent's action. Events may also be played even if supply points have run out. No more than three events may be played per turn (per player), and it is not possible to play the same event more than once per turn. The different drawings on the front and back of the tokens have only an aesthetic value.

Axis events

Field repairs: Recover one destroyed tank; it is placed in a friendly supplied zone.

Reinforcements: Recover two eliminated blocks, place them in a friendly supplied zone, and add 1 SP to the supply track.

Rommel: You may attack with forces that have just advanced after a combat (at no SP cost), or you may attack a zone simultaneously with forces coming from two adjacent zones, paying 2 SP.

Breakthrough: You may advance three zones after a combat with ground units. The first must be the attacked zone. Infantry may advance one zone.

Fliegerkorps X: This event may be played when the British assign aircraft to Malta. Before rolling the dice for SP losses due to the forces assigned to Malta, the Axis rolls one die; on 1-2: one British aircraft is neutralized. 3-4: two British aircraft are neutralized. 5-6: one British aircraft is destroyed and another is neutralized.

Rotation: You may exchange forces, even engaged ones, from one zone to an adjacent zone. It cannot be played during an enemy attack.

Herkules C3: It may be played only from turn 4 to turn 7 during the aircraft assignment phase; the Axis may attempt the attack on Malta. The paratrooper force scheduled as reinforcement for turn 7 must be used. The Axis rolls one die: on 5-6 Malta is conquered. If the Axis also assigns an aircraft, Malta is conquered on 4-5-6. The forces assigned to the conquest of Malta do not return to play. If Malta is conquered, the British may no longer assign aircraft and those present on Malta return to play on the following turn.

British events

Retreat: Units present in a zone, even if engaged, may move up to three zones in the direction of Alexandria. They may cross zones controlled by the enemy: each unit that crosses an enemy-occupied zone rolls one die; on 1-2-3 it is destroyed.

Reinforcements: Recover two eliminated blocks and place them in a zone controlled during a British operation.

Supercharge: British tanks may support infantry and aircraft may support tanks and infantry, exactly as the Axis. The attack may be renewed a third time by paying an additional SP. Furthermore, the British player may choose which enemy units suffer the losses. Playable only from turn 7.

New tactics: Tanks may support infantry in the same way as the Axis.

LRDG: A enemy aircraft of the British player's choice becomes engaged; alternatively, one enemy supply point is destroyed.

Rotation: You may exchange engaged forces with operational forces from one zone to an adjacent zone. It cannot be played during an enemy attack.

Convoys: A port controlled by the British player is supplied for the entire turn. It may be played during the supply check.

FORCES

Infantry: Infantry is represented by a wooden block, sand-colored for the Axis and brown for the British. When it moves, infantry becomes engaged. Infantry cannot carry out move attacks; it may only carry out prepared attacks.



In combat it rolls 1 die and inflicts one loss on a result of 6. Axis infantry may be supported by tanks and aircraft; British infantry may be supported by artillery and by other weapons only if provided for by events. Eliminated infantry cannot be reconstituted.

Motorized: Motorized units represent infantry transported on vehicles. In combat they roll 1 die and inflict one loss on a result of 6. They may be engaged to absorb losses. Axis motorized units may be supported by tanks and aircraft; British ones may be supported by artillery and by other weapons only if provided for by events.



Motorized units may be reconstituted at the cost of 1 SP, removing one friendly infantry from the map. The infantry used for this reconstitution cannot return to play.

Mechanized: Mechanized units are available only to the Axis. In combat they roll 2 dice and inflict one loss on a result of 5 or 6. They may be engaged to absorb losses. If a mechanized unit is eliminated, an infantry unit immediately enters in its place, taken from among those eliminated, if available. This is an exception to the general rule on eliminated infantry. Mechanized units may be supported by tanks and aircraft.



Tanks: Tanks roll 1 die and inflict one loss on a result of 5 or 6. They may absorb one loss and become engaged. Axis tanks may support infantry, motorized units, mechanized units, and armored cars; they may also be supported by aircraft. They may support and be supported even if already engaged. British tanks cannot support other forces nor be supported by aircraft, except through event effects.



Armored cars: Armored cars are available only to the Axis. In combat they roll 1 die and inflict one loss on a result of 6. They may retreat one zone before being involved in combat, immediately after the attack is declared but before the dice are rolled. If they do so, they become engaged and the attacker may advance. Armored cars that are already engaged may still retreat.



Armored cars may be supported by tanks and aircraft. Their activation does not require the expenditure of SP if they are the only force to move or fight; however, if the player has no SP left, they cannot be activated.

Artillery: Artillery is available only to the British. It may bombard enemy forces before a combat, both in attack and in defense, rolling 2 dice and inflicting one loss on a result of 6. When it bombs it becomes engaged.



Alternatively, it may support infantry and motorized units in combat. In this case it becomes engaged. To bombard or support, it must be in the same zone as the attacking or defending forces.

Flak: Flak is available only to the Axis. During combat it may inflict one automatic loss if the player engages it voluntarily, or it may roll 2 dice; if it is already engaged, it inflicts one loss on a result of 5 or 6.



Flak cannot be supported by tanks or aircraft.

Paratroopers: Paratroopers are available only to the Axis and may enter play in the scheduled turn only if the Axis does not play the event "Operation Herkules - C3." Their movement ability is equal to that of infantry and, like infantry, when they move, they take an ENG marker. In combat, paratroopers may inflict or absorb one loss automatically.



The choice is made after the combat dice are rolled. When they use this special effect, they are turned to the engaged side and from that moment behave like normal infantry until the following turn. Paratroopers may be supported by tanks and aircraft.

Prepared defenses: Prepared defenses may be built in a zone occupied by friendly forces and activated, paying the required cost. They do not fight directly.

During combat they may be removed to absorb one loss. They do not count toward stacking.

A zone occupied only by one's own prepared defense is considered a friendly zone; to occupy it, the attacker must declare an attack against it and pay the necessary costs. In this case the elimination of the defense is automatic and takes place without dice rolls.

Aircraft: Aircraft, fighters and bombers, may be activated to move and bombard or support, paying the required activation costs.

Alternatively they may bombard or support enemy zones within their operational range without moving; in that case the SP cost is zero.

Axis aircraft may support combat both in attack and in defense. British aircraft may do so only through specific events. Whenever an aircraft bombs, supports combat, or performs air defense, it is turned to the engaged side and cannot perform other actions that turn.



Aircraft operational range

Fighters have a range of 4 and roll 1 die; they choose the target and inflict one loss on a result of 5 or 6.

Bombers have a range of 7 and roll 3 dice, inflicting one loss for each die showing 6. Losses are assigned by the player suffering the bombardment.

GLOSSARY

Force: Generic term indicating any game unit: blocks (infantry), prepared defenses, and counters (specialized units: tanks, motorized, mechanized, armored cars, aircraft, artillery, Flak, paratroopers). Non-engaged forces may move and fight; engaged forces (ENG) cannot move and may fight only in defense.

Ground forces: A force that is not an aircraft; includes blocks (infantry), tanks, motorized units, mechanized units, armored cars, artillery, Flak, paratroopers, and prepared defenses.

Operational: The state of a force that can act (move, attack, bombard, support). A force is operational if it is non-engaged and, as a general rule, supplied. Supplied forces become operational at the start of the turn (if they were engaged).

Engaged (ENG): Non-operational, the state of a force that cannot move and cannot perform actions that require activation. Engaged forces may still defend themselves. A force becomes engaged when: infantry moves, a force attacks (in move attack or prepared attack), an aircraft bombs, provides support or interception, artillery supports or bombs; when it absorbs a loss. Engaged forces remain so until supply is restored or events restore them.

Supplied: The state of a force that has an open supply line free of enemy forces to a supply source controlled by the player. At the start of the turn, supplied forces become operational again (if they were engaged). Unsupplied forces do not change state (if engaged, they remain engaged; if operational, they remain operational but are vulnerable). Sources: Tripoli (Axis), Cairo or Alexandria (British).

Occupied: A zone is occupied when it contains at least one force (friendly or enemy). If it contains only friendly prepared defenses, it is considered friendly but requires an attack to be occupied. A zone occupied only by enemy aircraft and/or prepared defenses is considered occupied and requires an attack to enter.

Control: A zone is controlled by a player if that player is the last one to have moved forces into that zone (through movement, advance, or entry of reinforcements). Control markers are used to record this. Control does not necessarily imply permanent occupation (it may change).

Port: A city marked with the port symbol (Tripoli, Benghazi, Tobruk, Marsa Matruh, Alexandria, Cairo). Ports affect the arrival of reinforcements and supply. The British player may move forces freely between controlled ports (once per turn).

Desert: A zone with the desert symbol. Moving into desert interrupts ground movement and

forbids move attack. Desert does not block supply. Aircraft are not affected by desert.

Bombardment: An air or artillery attack action against a zone without movement (aircraft) or with artillery in the same zone. Bombardment eliminates enemy forces; losses are absorbed as in combat except that retreat to absorb losses is not allowed. Fighters and bombers have different range and dice rolls.

Advance: The attacker's movement into the zone abandoned by the defender after the enemy forces are eliminated or have retreated. Advancing forces are engaged. Aircraft do not advance.

Axis exploitation: ground forces except infantry may advance two zones (the first is the zone abandoned by the defender).

www.dsimula.com/desert

