

Chi osa vince!

Commandos in Cirenaica, 1942

Chi osa vince! è un gioco in solitario che tratta delle azioni commandos del Long Range Desert Group (LRDG) in Libia nel 1942, l'accento è sulla capacità delle pattuglie di attraversare questo immenso campo di operazioni che è il deserto della Cirenaica partendo dalle basi che sono in Egitto il tutto sfuggendo alla osservazione del nemico.

1 – GENERALITA'

Lo sviluppo generale di una partita è il seguente: si scelgono le unità che sono disponibili in una riserva operativa per formare una o più pattuglie per avviare un'operazione. Il vostro approccio all'obiettivo deve essere il più discreto possibile, percorrendo distanze molto lunghe (a volte più di mille chilometri), evitando di essere scoperti dalle forze dell'Asse (italiane e tedesche). Le vostre pattuglie usano Punti Azione per effettuare azioni come lo spostamento o la ricognizione. Una volta giunti sull'obiettivo, l'attacco ha luogo poi le unità si incamminano sulla via del ritorno alla base, di solito inseguite dalle forze nemiche. Infine, il livello di successo della missione è valutato e le unità che ne hanno bisogno sono poste in manutenzione, che avrà un impatto sulla loro disponibilità per le missioni future.

Se le missioni possono essere giocate indipendentemente l'una dall'altra, la catena permette di affrontare una sfida importante per queste unità Commandos del deserto: tenere nella durata.

Note dell'ideatore: la discrezionalità della pattuglia all'andata ed al ritorno dalla missione è essenziale. All'andata, si tratta di mantenere l'effetto di sorpresa il più a lungo possibile e di ostacolare i tentativi di rilevazione da parte del nemico. Sulla via del ritorno, si tratta di fuggire al meglio... Chi osa vince! è principalmente diretto verso questo gioco del gatto e del topo su un teatro operazione che da solo presenta molti pericoli.

2 - MATERIALE

I componenti del gioco sono i seguenti:

- Pedine che rappresentano unità o marcatori,
- Una mappa di formato A3 che rappresenta la Cirenaica, regione della Libia ed una parte dell'Occidente egiziano. La mappa ha uno spazio chiamato strategico per i movimenti sul terreno ed uno spazio chiamato tattico per i combattimenti.
- Un aiuto al gioco,
- Tre dadi a 6 facce, nominati d6 (non forniti), una dei quali di colore diverso se possibile.

3 – SCALA ED IMPILAMENTO

• **Scala:** un pedone dell'unità LRDG o SAS rappresenta tre veicoli, camion o jeep. I pedoni dell'Asse rappresentano l'equivalente di una sezione.

Un'area quadrata sulla mappa rappresenta circa da uno a cinque km².

Un turno di gioco rappresenta circa un giorno sulla mappa strategica.

• **Impilamento:** non c'è limite ad impilare pedine su qualsiasi area o spazi della mappa.

• Terminologia

Pattuglia: una pattuglia consiste in un insieme di unità che sono metà dei gruppi di combattimento ed unità di supporto. Parecchie pattuglie possono essere in operazione simultaneamente sul campo mentre altre sono in manutenzione, solitamente nelle basi dei Commandos nell'Egitto (Siwa e Kuffra).

Distaccamento: un distaccamento appartiene ad una pattuglia ed è composto da una o più unità di questa pattuglia.

Disponibile: un'unità è disponibile se il suo pedone è sul suo lato anteriore (quindi non ridotto) e se la stessa non è in manutenzione.

Ridotto: un'unità che ha 2 facce (recto-verso) è considerata ridotta non appena subisce danni. La sua pedina è girata sul lato posteriore (verso).

In manutenzione: un'unità di manutenzione non può partecipare ad una missione e quindi essere selezionata. Tale unità è posizionata nell'area di "manutenzione" della scheda e sopra di essa vien posto un indicatore MCO (manutenzione in condizioni operative).

Punti d'azione (PA): un'unità spende punti d'azione per eseguire una o più azioni quali il movimento. I PA sono variabili da un turno all'altro e disponibili per tutte le unità di una pattuglia (compresi i suoi distaccamenti).

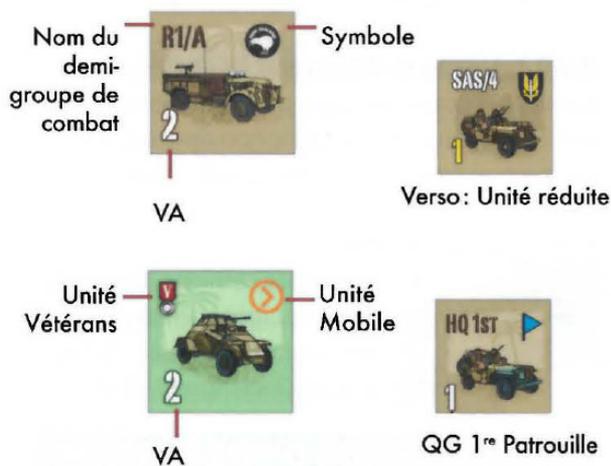
nd6: lancio di un numero di dadi a 6 facce pari a n,

esempio: 3d6 significa lanciare 3 dadi a 6 facce.

Modificatore al dado (MD): il valore da **aggiungere** al risultato ottenuto dal tiro dei dadi.

3.1 – UNITA'

Le informazioni di un pedone unità sono le seguenti:



VA: valore di aggressività dell'unità in combattimento (attacco o difesa).

Veterano: una medaglia su un'unità dell'Asse indica che l'unità è un veterana, quindi può rilanciare il suo tiro di dado d'attacco se è saltato (7.3.2).

Unità di supporto: le unità *Light*, *Heavy*, *Survey*, *Signal*, *Det.* (per *Detachment*) e *Waco* sono unità che possono essere aggregate a qualsiasi pattuglia. In particolare, i camion *Light* e *Heavy* permettono di fornire una migliore capacità di manutenzione sul campo. Le unità *Survey* e *Signal* forniscono una migliore capacità di ricognizione.

Importante: le unità *Light* e *Heavy* non possono muoversi da soli.

Note dell'ideatore: i veicoli sono tutti fortemente modificati per alleggerirli del superfluo, a volte armandoli pesantemente (es: *Cannone Breda*) e soprattutto dotarli del necessario per percorrere lunghe distanze. Un mezzo gruppo di combattimento possiede una potenza di fuoco considerevole rispetto alla sua composizione (3 veicoli) e alla sua agilità. I camion che formano il cuore dei gruppi di combattimento sono 4x4 *CMP Ford F30* e *Chevrolet WA/WB*. Le fedeli *Jeep Willys* sono principalmente assegnati alle unità di comando (*HQ*) e *SAS*.

I LRDG dispongono anche di due aerei (*Big Waco* e *Little Waco*) che operano principalmente insieme perché non sono dotati di radio. Sono utilizzati per l'evacuazione dei feriti e il rifornimento (ricambi, munizioni, ecc.).



3.2 – I MARCATORI



Il contatore del turno: segna il numero del turno e avanza una casella quando tutti i passaggi di un giro sono completati.



Marcatori pattuglia: durante il gioco, per comodità, le unità di una pattuglia sono disposte nella zona dedicata ad esse e il marcatore pattuglia è usato per annotare la posizione sulla mappa strategica. Ogni pattuglia è identificata dal suo numero (1°, 2°, 3°) e dal suo colore (blu, rosso, giallo). Vi sono due marcatori per pattuglia che permette di tenere traccia dei movimenti di un distaccamento.

Nota: l'utilità dei marcatori pattuglia è inferiore se vi è una sola pattuglia in gioco.



Marcatore MCO: questo pedone è disposto su un'unità LRDG per indicare che necessita di manutenzione.



Marcatore PA: questo indicatore numerato consente di contare il numero di punti azione (PA) disponibili all'inizio del turno per tutte le unità di una pattuglia.



Marcatore nascondiglio: questo indicatore viene posizionato su un'area per registrare un'azione di "nascondiglio".



Marcatore Informazioni: questo marcatore è utile per notare sulla traccia numerata la fine di un'azione "informazione".



Marcatore obiettivo: questo pedone fornisce il valore di resistenza dell'obiettivo, come un aerodromo o un deposito di benzina. Più alto è il valore di resistenza, più danno dovrà essere fatto per essere distrutto e più sarà protetto da unità dell'Asse.



Marcatore Reco Asse: indica la posizione di una ricognizione aerea dell'Asse.



Marcatore Reco OK: questi marcatori permettono di tenere traccia di un successo di riconoscimento o di azione di intelligence, di prendere l'iniziativa in combattimento, per rilanciare 1d6 durante un combattimento. Una pattuglia non può avere **più di tre** marcatori "Reco OK".

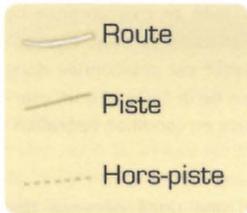


Allarme: questo indicatore indica il livello di allerta delle unità dell'Asse. I fallimenti dei test di Discrezione faranno elevare il livello di allarme.

3.3 – CARTA D'OPERAZIONI

3.3.1 - Carta strategica

Questa mappa è usata per muovere le pattuglie e le unità dell'Asse. Rappresenta una grande parte della regione della Cirenaica ed parte dell'Egitto. Una rete di aree quadrate collegate tra loro è sovrapposta per consentire i movimenti. Le strade che collegano le zone sono di tre tipi, che influiscono sui movimenti delle unità:



Due zone sono **adiacenti** se sono collegate.

Le basi di partenza del LRGD sono nel sud in Egitto, generalmente rappresentate dalle oasi di Koufra e Siwa.

3.3.2 - Carta tattica

La carta è un'astrazione della posizione relativa di obiettivi, dei nemici e delle unità LRDG.



- Lo spazio con la bandiera dell'Asse riceve le unità dell'Asse e gli obiettivi;



- Lo spazio con l'esplosione riceve le unità LRDG che sono in contatto con le unità dell'Asse;



- Mentre lo spazio con la bandiera britannica riceve le unità LRDG in riserva.

Quando un'unità è fuori combattimento, il suo pedone esce dal suo spazio.

3.3.3 - Altri spazi sulla carta

Lo spazio "manutenzione" permette di conservare le unità in manutenzione (quindi non disponibili).



- Le Lo spazio "Support" contiene le unità LRDG di supporto:
 - le unità aeree *Waco*,
 - le unità dei camion di rifornimento: *Light* e *Heavy*
 - le unità speciali: *Survey*, *Signal*, *Detachment (Det)*.

4 – PREPARAZIONE DI UNA MISSIONE

4.1 – SCELTA DELLA MISSIONE E SCELTA DELLE UNITA'

Scegliere uno scenario (vedere 8). La missione indica il budget destinato ad acquistare unità disponibili o a prendere le pattuglie già composte.

Acquista le tue unità e organizzale in una o tre pattuglie massime (1°, 2°, 3°) secondo la seguente scala:

- Mezzo gruppo di combattimento (es: G/A), distaccamento (Det), SAS = **1 punto**
- HQ, *Light* = **2 punti**
- *Survey*, *Signal*, *Heavy*, *Waco* = **3 punti**

Ogni pattuglia **deve** contenere un'unità di comando (HQ).

Durante il gioco, una pattuglia può essere divisa in distaccamenti.

Esempio: con un budget di 4 punti per una piccola operazione, la pattuglia è costituito da un HQ (2) e da un gruppo di combattimento R/A + B (1 + 1) per un totale di tre pedine. Il marcatore pattuglia 1° viene utilizzato per monitorare il viaggio sulla mappa.

4.2 - ALLESTIMENTO

Per ogni pattuglia, posizionare il marcatore PA (o gli indicatori) sulla traccia numerata dopo che sono stati determinati (5.1).

Posizionare il contatore del turno sulla casella 1.

Poi posizionare

- L'indicatore "Alarm!" sulla casella 0 della traccia di allarme;
- Le unità di supporto LRDG disponibili per la missione nell'area "Soutien";
- L'indicatore "obiettivo" del valore appropriato (es: 2) sull'area obiettivo (ad esempio Barce), nonché il numero di unità dell'Asse - facce nascoste – richieste dallo scenario, nell'area obiettivo;
- Le unità dell'Asse, facce nascoste, in ogni area indicata dallo scenario;

- Le altre unità dell'Asse a portata di mano, facce nascoste;
- Il marcatore "Reco Axe" nella sua casella.

Infine, collocare gli indicatori di pattugliamento (1°, 2°, 3°) nelle zone di partenza (ad esempio Siwa) e le rispettive unità nelle colonne corrispondenti nello spazio "pattuglie".

5 – SEQUENZA DI GIOCO

Un turno di gioco segue le seguenti tappe:

1. Determinazione dei Punti d'Azione (5.1)

2. Azioni del LRDG (5.2)

3. Reazioni dell'asse (5.3)

- Effetti dell'allarme.
- Movimento delle unità dell'Asse.

Solamente al termine della missione, si effettuano queste due fasi supplementari:

4. Valutazione della missione (5.4)

5. Manutenzione delle unità (5.5)

Note dell'ideatore: nel sistema di gioco, nel complesso, facendo 6 o più con un d6 non porta buone notizie...

5.1 – DETERMINAZIONE DEI PUNTI D'AZIONE (PA)

All'inizio di ogni turno, ogni pattuglia determina il suo numero di punti d'azione (PA) in base alle sue dimensioni:

Numero di unità	PA
1-3	1d6 + 2
4-8	2d6 + 2
9 +	3d6 + 2

Con un **6 naturale** (cioè senza il +2) su almeno uno dei d6, si verifica un evento (un solo evento per turno). Lanciare **3d6** sulla tabella successiva con un MD funzione dell'area da scegliere dove si trovano le unità di pattuglia. L'effetto si applica immediatamente alle unità di pattuglia e può durare i seguenti giri nel caso di un marcatore MCO posto su un'unità,

Zona	MD
Deserto roccioso	+4
Deserto	+2
Oasis	-2
Villaggio/città/forte/aerodromo	-4

Eventi

3d6: effetto

0 o meno: informazioni e rotture tecniche: la pattuglia vince un pedone "Reco OK" e posizionare un marcatore MCO -2 PA sull'unità a scelta.

1-2: il prossimo test di discrezione è un fallimento.

3: informazioni maggiori, la pattuglia vince due pedoni "Reco OK".

4-5: Infiltrazione: il prossimo test di discrezione beneficia di un MD -1.

6-7: informazioni minori, la pattuglia guadagna un pedone "Reco OK".

8-9: navigazione ottimale: +2 PA.

10-11: pneumatico: posizionare un marcatore MCO -2 PA su un'unità a scelta.

12-13: fare un test di discrezione.

14: benzina: posizionare un marcatore MCO -3 PA su un'unità a scelta.

15: grave incidente meccanico: collocare un marcatore MCO -2 PA su un'unità a scelta.

16: nebbia bassa: il prossimo test di discrezione beneficia di un MD -2.

17: bloccato: posizionare un marcatore MCO -4 PA su un'unità a scelta.

18: immobilizzazione imperativa: nessun movimento questo turno per tutte le unità della pattuglia.

19-20: il prossimo test di discrezione è riuscito.

21-22: rottura importante: posizionare due marcatori MCO -2 PA su due unità a vostra scelta.

Esempio: avete in gioco 2 pattuglie (1°, 2°) composte rispettivamente da 3 e 7 unità. La prima pattuglia lancia 1d6 + 2 e ottiene 4 al dado per un totale di 6 PA. La seconda pattuglia lancia 2d6 + 2 ed ottiene 6 e 6 ai dadi per un totale di 14 PA e innesca un singolo evento (a prescindere dal numero di '6' ottenuto) per questo round. Il giocatore lancia 3d6 e ottiene 16 a cui sottrae un MD -2, perché è in una zona oasi, la seconda pattuglia avrà in totale questo turno di 14 PA - 3PA = 11 PA e un marcatore MCO -3 PA è posto su un'unità di questa pattuglia. Successivamente, questa unità sarà in grado di tentare un'azione di manutenzione per rimuovere questo marcatore.

5.2 – AZIONI DEL LRDG

Ogni unità può spendere tutto o parte dei PA della sua pattuglia di appartenenza in questo turno per svolgere delle azioni. Un'unità può eseguire diverse azioni.

I PA non utilizzati non possono essere riportati al turno successivo.

Se più pattuglie sono in funzione, si può iniziare a spendere la PA di uno e poi passare ad un altro, senza aspettare di aver consumato tutti i PA della prima pattuglia.

5.3 – REAZIONI DELL'ASSE

Le forze dell'Asse (italiane e tedesche) sono "dormienti" all'inizio di una missione. Come una pattuglia si allontana dalle sue basi di partenza, la sua discrezione è testata (6.1.1) per determinare il livello di allarme del nemico e la sua risposta.

Solo le unità dell'Asse dalla faccia visibile e con il simbolo di mobilità si muovono.

Le reazioni dell'Asse si susseguono e sono:

1. effetti dell'allarme.
2. movimento delle unità dell'Asse.

5.3.1 – EFFETTI DELL'ALLARME

Il livello di allarme determina le reazioni dell'Asse:

- **Livello 0:** non succede nulla. Questo è il livello minimo di allarme.
- **Livello 1:** se il marcatore "Reco Axe" è sulla carta, rimuoverlo (rientro della ricognizione aerea).
- **Livello 2:** l'Asse fa decollare una ricognizione aerea. Collocare il pedone "Reco Axe" sulla casella aerodromo più vicina al marcatore pattuglia che ha innescato l'allarme.
- **Livello 3:** attivare (faccia visibile) **una** unità dell'Asse della faccia nascosta presente in un'area adiacente (un quadrato) alla pattuglia o al distaccamento, che ha innescato l'allarme.

In caso contrario, scegliere in modo casuale **una** unità dall'Asse e posizionarla con faccia visibile su una zona idonea correlata più vicina alla zona di pattuglia o distaccamento che ha fatto aumentare il livello di allarme.

Le seguenti aree sono ammissibili: città, villaggio, fortezza o aerodromo.

Se quest'area contiene un'unità dell'Asse o LRDG, scegli un'altra area ammissibile più vicina. Inoltre, se il pedone "Reco Axe" è in gioco, ritorna alla sua casella fuori dal gioco.

- **Livello 4:** applicare le stesse condizioni del livello 3 ma con **due** unità dell'Asse.

Gli effetti dell'allarme si applicano ad ogni turno.

Questo significa che le nuove unità sono "risvegliate" - facce visibili - fintanto che la riserva dei pedoni dell'Asse lo permette nello scenario.

Esempio: una pattuglia che si trova a Fort Maddalena fa alzare il livello di allarme da 2 a 3. Il marcatore Reco Asse viene rimosso dalla carta e posto nella sua casella. Se c'è un'unità dell'Asse, faccia capovolta, a Bardia questa unità viene girata con faccia visibile, in caso contrario, un'unità scelta casuale e posizionata con faccia visibile viene collocata a scelta in una zona adiacente a Fort Maddalena, per esempio nella zona desertica rocciosa a nord-est, collegata da un fuoripista.

5.3.2 – Movimento delle unità dell'Asse

Unità aeree: ad ogni turno, il pedone "Reco Axe" si sposta di **due** zone in direzione di una pattuglia o un distaccamento per il percorso più breve ed entro un limite di **due** zone a distanza massima da un aerodromo.



Quando il pedone "Reco Axe" si trova su un'area con unità LRDG, eseguire un test di Discrezione con un **MD +2**. Se il test ha successo, la pattuglia non è stata avvistata dalla ricognizione aerea. In caso contrario, riportare il pedone sul dorso: la pattuglia subisce un attacco di **VA = 3** sull'numero di unità indicato da 1 d6:

1-3 = 1 unità

4-5 = 2 unità

6 = 3 unità

Quindi, passare il livello di allarme a 3 e rimuovere il pedone di ricognizione aerea dalla scheda (può tornare più tardi).

Notate che gli effetti dell'allarme avranno luogo nel turno successivo (fase 3).

Unità mobili: posizionare ogni unità mobile dell'Asse con la faccia visibile **in una zona** in direzione delle unità LRDG più vicine. Se sono possibili scelte multiple, posizionare le unità verso la pattuglia o distaccamento che contiene meno unità.

Nota: le unità che non hanno il simbolo di mobilità non lasciano mai la loro area.



Se le unità dell'Asse entrano in contatto con le unità LRDG presenti nella zona, fare un test di Discrezione (**MD + 1**), una combattimento può avvenire se il test fallisce (Vedi 7).

Le unità dell'Asse non inseguono **mai** i LRDG nelle aree di Koufra e Siwa. Rimangono nella zona più vicina.

Esempio: a Beda Littoria si trova un'unità dell'Asse con il simbolo di mobilità e Mechili un'unità non mobile. Entrambe le unità sono con le facce visibili. Il marcatore della 1° pattuglia è a Bir Tengeder e il 2° è a Beda Fomm. L'unità dell'Asse a Beda Littoria si trasferisce a Mechili, il percorso più breve per la 1° pattuglia.

5.4 – VALUTAZIONE DELLA MISSIONE

Quando l'ultima unità di pattuglia è tornata alla una base autorizzata dallo scenario, calcolare i punti vittoria (PV) nella tabella seguente ogni volta che una condizione si applica:

Per unità LRDG distrutta	-2
Per unità LRDG ridotta	-1
per unità di comando distrutta	-4
Per unità di comando ridotta	-2
Per unità nemica veterana sconfitta	+1
Per altra unità nemica sconfitta	+0,5
Per obiettivo distrutto	+7
Per obiettivo ridotto (> 50% del suo valore)	+3
Durata della missione < durata storica	+3
Marcatore "allarme" < 3	+3

Il livello di successo della missione è:

Totale PV	Livello	Punti MCO
< -5	catastrofico	-
-5 a 0	fallito	1
0 a 5	moderato successo	2
6 a 10	totale successo	4
Più di 10	notevole successo	5

Il livello di successo permette di recuperare delle unità distrutte o ripristinarle a piena potenza per la modalità "campagna" (successione di scenari) secondo la seguente scala:

Unità distrutta: 2 punti MCO

Unità ridotta: 1 punto di MCO

Esempio: l'obiettivo della missione, di valore 3, ha subito 2 danni (2 turni di combattimento), quindi è "ridotto" (+ 3 PV). Durante la missione, durante l'avvicinamento e durante l'attacco dell'obiettivo, sono state sconfitte 4 unità dell'Asse, tra cui due "veterani" (+ 3 PV). La durata storica della missione in numero di turni è superata (0 PV) ma l'indicatore di allarme è sceso a 2 (+ 3 PV). Infine, le perdite dei Commandos sono leggere con 1 unità ridotta e 1 unità distrutta (-3 PV). Il livello di successo della missione è "totale" (6 PV) in relazione alle perdite inflitte al nemico. Con 3 punti MCO, viene rimessa in efficienza l'unità ridotta e ricostruita l'unità distrutta. Rimane 1 punto MCO.

5.5 – MANUTENZIONE DELLE UNITA'

Per ogni unità che ha ancora un marcatore "MCO", eseguire un test di manutenzione con un **MD -2**. Se il test ha esito positivo, rimuovere il marcatore MCO, l'unità sarà disponibile per la missione successiva, altrimenti lasciare l'unità nello spazio di "manutenzione".

Dispensate i punti di MCO guadagnati.

6 - AZIONI

Nella tabella seguente sono elencate le azioni disponibili per ogni unità LRDG. Un'unità può concatenare diverse azioni nell'ordine desiderato.

Azione	Costo (PA)
Movimento	
Fuori pista	2
Sulla pista	1
Strada	1/2
Supporto aereo	6
Informazioni	2
Ricognizione	3
Nascondiglio	2
Manutenzione	3
Basso profilo	Tutte i PA

6.1.1 - Movimento

Ogni unità di una pattuglia paga il costo in PA.

Le unità possono essere spostate in una pila e la pattuglia paga la somma della PA per ogni unità.

Per i collegamenti di tipo strada, arrotondare verso l'alto il numero di PA speso.

Per ogni zona, esclusi Siwa e Koufra, in cui tra un'unità o una pila di unità, fare un test di discrezione.

Test di discrezione: lanciare un numero di d6 indicato dalla tabella seguente, a seconda del tipo di terreno della zona. Applicare il MD ad ogni d6. Il test ha esito positivo con un risultato inferiore a 6 per ogni d6. Su almeno un risultato di **6 o più** su uno dei dadi, il test fallisce, avanzare il marker "Alarm!" una tacca a destra.

Tipo di area	numero di d6
Deserto (roccioso)	1d6-1
Deserto (sabbia)	1d6
Oasis/Villaggio	2d6
Città/fortezza/aerodromo	3d6

Condizioni su Zone = MD da d6

1-3 unità LRDG = 0

4-6 unità LRDG = +1

7-8 unità LRDG = +2

9 + unità LRDG = +3

Per unità dell'Asse (comprese Reco Asse) = +1

Raggruppamento: quando un'unità di una pattuglia raggiunge un'area di un'altra pattuglia, l'unità può unirsi alla sua nuova pattuglia (cambiando così le sue dimensioni) o rimanere unita alla sua pattuglia originale.

Nota: se il livello di allarme è 4, non è più utile fare dei test di discrezione durante il movimento.

Esempio: una pattuglia di 7 unità dispone di 8 PA ($2d6 + 2 = 4 + 2 + 2$). L'intera pattuglia si posiziona in una zona con un'oasi (ad esempio: Jalo) attraverso una pista per un totale di 7 PA. Un test di discrezione viene eseguito con $2d6 + 2$. Il risultato del $2d6$ è 2,5 per un risultato finale di 4, 7. La pattuglia viene rilevata (7) e l'indicatore di allarme progredisce di una casella verso destra, innescando una risposta dall'Asse (5.3.1). Ci restano 1 PA da spendere.

6.1.2 - Supporto aereo

Se l'unità *Waco* è disponibile per la missione, una pattuglia può richiederne l'uso per fornire una "manutenzione" o "informazioni" con un **MD -1** in qualsiasi area adiacente fino a 2 aree di distanza della pattuglia che richiede il supporto ponendo il pedone *Waco*.

Dopo che l'azione è stata risolta, riposizionare l'unità *Waco* nello spazio di supporto con un risultato di **1-2** con **1d6**. In caso contrario, gli aerei non sono più disponibili per questa missione.

Esempio: una pattuglia situata a *El Cuasc* può richiedere un'azione di informazioni a *Bardia* (2 zone di distanze) ad un costo di 6 PA.

6.1.3 - Informazioni

Questa azione richiede di adibire all'osservazione un'unità per **1 o 2 turni** (senza contare il turno corrente). L'azione consuma **2 PA** ad ogni turno. L'area di informazioni deve essere:

- Un'area obiettivo o adiacente;
- Una zona di villaggio, città, oasi, forte, aerodromo.

Collocare un'unità nell'area da osservare e utilizzare un marcatore Informazioni in riferimento alla pattuglia (es.: 2°) per indicare la fine dell'osservazione sulla traccia numerata da ricordare. La presenza di un'unità dell'Asse nell'area osservata innesca un test di discrezione che può causare un combattimento immediato in caso di fallimento.

Al termine dell'osservazione, durante la fase di azione della pattuglia a cui appartiene l'unità, eseguire un test di discrezione con il seguente MD:

1 turno: MD +1

2 turni: MD +0

Se il test ha esito positivo, aggiungere un marcatore "Reco OK" alla pattuglia quando l'unità di osservazione torna alla zona di pattuglia. In caso contrario, l'osservazione non è riuscita.

Una pattuglia non può avere **più di tre** "Reco OK" (vinto da azione di informazioni o altro).

Esempio: al turno 5, una pattuglia distacca un'unità SAS in un'area adiacente, un villaggio.

Il giocatore decide di mettere l'unità in osservazione per 2 turni e mette un marcatore informazioni sul turno 7.

Al turno 7, se il test di discrezione ha successo, l'unità SAS vince un marcatore "Reco OK" che darà alla sua pattuglia originale quando l'avrà ritrovata.

6.1.4 - Ricognizione

La pattuglia forma un distaccamento di una o più unità per andare in ricognizione. Spostare queste unità in una delle aree adiacenti, senza spendere alcun movimento PA per entrare in questa nuova area.

Fare un test di discrezione con un **MD +1** tenendo conto solo del valore di discrezione del distaccamento.

Se il test ha esito positivo, sostituire le unità nella loro area di partenza e posizionare un marcatore "Reco OK" sull'area riconosciuta. Durante il prossimo test di discrezione all'ingresso di una pattuglia in questa zona, è possibile rifare il test di discrezione se questo non è riuscito, indipendentemente dal risultato del test, rimuovere il pedone "reco OK" dalla zona.

Se la ricognizione fallisce, il distaccamento rimane nella zona e non si riunisce alla sua pattuglia.

Inoltre, se la zona è occupata dalle unità nemiche, allora si accende una combattimento.

Diversi distaccamenti possono partire in ricognizione su aree adiacenti separate. Poi spendere allora **tutti i PA** e contemporaneamente portare i riconoscimenti.

Le unità di supporto *Signal* e *Survey* donano un **MD -1** al test di discrezione.

Esempio: la terza pattuglia, composta da gruppi di combattimento Y1 (A + B), T1 (A + B) e 1 HQ, si trova a Forte Maddalena. Ella lancia una ricognizione verso Bardia con il mezzo gruppo di combattimento T1/A e T1/B e verso la zona desertica rocciosa immediatamente a nord-est con Y1/A per un totale di 6 PA spesi (2 x 3 PA). Le 3 pedine dei due distacchi vengono rimosse dallo spazio della pattuglia e poste sulla mappa rispettivamente nelle due zone da riconoscere.

A Bardia, il distaccamento fa il suo test di discrezione: 2d6 + 0 (area della città, meno di 3 unità) e MD +1 con il risultato dei dadi: 5, 3.

Il test fallisce (5 + 1 = 6). Il distaccamento T1 (A + B) rimane a Bardia e la pattuglia non riceve un marcatore "Reco OK"

Al nord-est, nella zona desertica rocciosa, il test di discrezione è la seguente: 1d6 + 0 e MD +1 con il risultato dei dadi: 4.

Il test ha successo (4 + 1 = 5), l'unità Y1/A ritorna a Fort Maddalena e un marcatore "Reco OK" viene posizionato sull'area riconosciuta. Permetterò alla pattuglia di rifare il suo test di discrezione, se necessario, quando entrerà in quest'area.

Si noti che la 3a pattuglia deve regolare la sua dimensione (marcatore Discrezione) in quanto è ridotto di 2 unità (T1).

6.1.5 - Nascondiglio

La pattuglia può creare un nascondiglio per mettere pezzi di ricambio, munizioni, benzina.

Inserire un marcatore "Nascondiglio" sulla zona, può essere utilizzato da qualsiasi pattuglia. Il nascondiglio non può essere individuato dalle unità dell'Asse.

Utilizzare un nascondiglio permette alle unità presenti nell'area di beneficiare di un **MD -3** per l'azione di *Manutenzione*. Rimuovere il pedone "Nascondiglio" dopo il test, indipendentemente dal risultato.

6.1.6 - Manutenzione

Le unità che hanno un marcatore MCO possono cercare di essere riparate e di rifornirsi sul campo.

Eseguire un test di manutenzione per ciascuna di queste unità. Se è coinvolta più di un'unità, pagare il costo dell'azione una sola volta.

Test di manutenzione: lanciare **1d6** per unità interessata e applicare i possibili MD. Il test ha esito positivo se esce un risultato **inferiore a 3**.

Rimuovere il marcatore MCO.

Modificatori

Nascondiglio: **-3**

Unità *Heavy*: **-2**

Unità *Light*: **-1**

Quando un'unità *Heavy* o *Light* utilizza il suo carico (applicazione del MD per il test di manutenzione), rimuovere il pedone da questa unità per indicarne l'utilizzazione. L'unità *Light* può essere utilizzata solo una volta contro due volte per le unità *Heavy*. Il suo utilizzo si applica a tutte le unità durante l'azione. L'unità è considerata ridotta.

Promemoria: le unità *Heavy* e *Light* non possono muoversi da soli.

Esempio: due unità di una pattuglia soffrono ciascuno di un marcatore MCO ottenuto durante gli eventi. La pattuglia dispone di un'unità di manutenzione "Light" e paga 3 PA per eseguire un test di manutenzione per ciascuna di queste unità sotto MCO. Il bonus dell'unità "Light" (MD -1) si applica alle 2 unità, ma 1d6 viene lanciato per ciascuna unità.

6.1.7 – Basso profilo

La pattuglia mantiene un basso profilo, non si muove e mimetizza le sue tracce. Questa azione consuma **tutto** il PA.

Se tutte le pattuglie di missione scelgono questa azione, abbassare il livello di allarme di 1 casella verso sinistra.

Esempio: il livello di allarme è già a 1 all'inizio della missione, la 1° e 2° pattuglie che devono partire decidono di spendere tutti i loro PA. Il marcatore "Alarm!" ritorna a 0.

7 - COMBATTIMENTO

7.1 – GENERALITA'

Un combattimento interrompe **temporaneamente** lo svolgimento del turno di gioco, e si entra in un turno di battaglia. Parecchi combattimenti possono essere dichiarate nello stesso turno di gioco, trattateli uno per uno nell'ordine della vostra scelta.

Il combattimento non si verifica necessariamente quando le unità dell'Asse entrano in un'area con una pattuglia o un distaccamento: un test di discrezione è fatto e ne consegue un combattimento se il test **fallisce**.

7.2 – POSIZIONAMENTO SULLA CARTA TATTICA

Dividere le unità LRDG sulla mappa tattica tra lo spazio di riserva  e lo spazio di contatto .

Le unità dell'Asse sono posizionate a **faccia in giù** nell'area. 

Solo le unità nella zona  (per l'Asse) e la zona  (per LRDG) possono combattere.

Nello spazio di contatto allineare una a una le vostre unità di fronte alle unità nemiche e il marcatore obiettivo (se presente).

Zona con obiettivo: se la zona di combattimento contiene un obiettivo, prendete un numero di unità dell'Asse **uguale** al valore obiettivo. Collocare queste unità a faccia in giù nella zona iniziando da un'unità in protezione sul pedone obiettivo. Queste unità vengono in completamento a tutte le altre unità imposte dallo scenario. Così un obiettivo può essere protetto da più di un'unità.

Il valore del pedone obiettivo indica il numero di attacchi riusciti che può subire prima che sia completamente **distrutto**. Come l'obiettivo subisce i danni, utilizzare un pedone obiettivo del valore appropriato.

Se il **50% o più** del valore iniziale del bersaglio viene distrutto, l'obiettivo è considerato **ridotto**.

Una volta che un obiettivo è attaccato, il **livello di allarme** passa **obbligatoriamente a 4**.

7.3 – RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

7.3.1 - Iniziativa

Prima dell'attacco, si può spendere un marcatore "reco OK" per prendere l'iniziativa al fine di attaccare per primo le unità nemiche senza che loro possano essere in grado di rispondere a questo attacco (altrimenti l'attacco è simultaneo). L'iniziativa può essere presa solo nel primo turno di combattimento (effetto sorpresa).



Exemple: Zone avec un objectif de valeur 2.

7.3.2 - Vantaggi

- **Unità di comando (HQ):** può essere impilata con un'unità di combattimento. Porta un **MD -1** a questa unità e può essa stessa attaccare individualmente (così la pila ha due attacchi disponibili). Se la pila è danneggiata, l'unità HQ viene colpita con un risultato di **1, 2 o 3** con **1d6**.
- **Sovrannumero:** se il numero di unità è disuguale (LRDG vs Asse), un'unità che non ha nemici in fronte può attaccare un'altra unità con un **VA -1** (minimo 1).
- **Reco OK:** durante un combattimento si può rinunciare ad un pedone "Reco OK" per rilanciare **1d6**.
- **Attacco all'obiettivo:** l'obiettivo può essere attaccato indipendentemente dall'unità dell'Asse che vi è impilata, a scelta del giocatore.
- **Fortificazione:** quando una battaglia si svolge in una zona "fortezza", ogni unità dell'Asse beneficia di un **MD -1** al suo VA.
- **Veterano:** le unità dell'Asse veterane (V) possono rilanciare il loro attacco una volta per ogni turno di combattimento se non riesce.
- **Sgancio dall'obiettivo:** si può sganciarsi dall'obiettivo, se non è distrutto, ma le unità dell'Asse beneficiano di un ulteriore attacco contro di voi, senza la possibilità di vendicarsi (i vostri veicoli lasciano il terreno lasciando quella piccola opportunità di una risposta ordinata). Disponete la vostra pattuglia in un'area adiacente (la prova di discrezione è inutile poiché l'allarme è al suo livello massimo).

7.3.3 – Turni di combattimento

Se questo è il primo turno di combattimento, scoprire a faccia visibile le unità nemiche.

Se si tratta di un nuovo turno di combattimento, riorganizzare le unità dell'Asse mettendole uno per uno contro le unità LRDG che hanno il VA più forte.

Procedura di combattimento: lanciare **1d6** simultaneamente per ogni unità (Asse, LRDG) e confrontare il risultato con il suo VA applicando gli eventuali MD.

Se il risultato è **inferiore o uguale** al VA dell'unità attaccante, girate l'unità avversaria alla sua faccia ridotta o rimuovetela dal gioco se è già ridotta.

Se si tratta di un'unità dell'Asse, metterla da parte per la valutazione del punteggio finale della missione. Questa unità non è correttamente chiamarle "sconfitte", ma le unità LRDG le hanno messe in fuga causando danni sostanziali...

Sulla zona obiettivo: alla fine del turno di combattimento sulla zona obiettivo, un'unità LRDG può passare attraverso lo spazio di riserva liberamente, non è più in contatto con le unità nemiche.

Nota: i combattimenti sono simultanei, il che significa che si lancia **1d6** per unità alla volta sia per le unità di pattuglia e per le unità nemiche. Utilizzare dadi di colore diversi.

7.3.4 - Durata dei combattimenti

- **Zona esterna ad obiettivo:** i combattimenti al di fuori di una zona obiettivo sono schermaglie e i Commandos non cercano l'ingaggio. Così durano **solo un turno**. Le unità superstiti rimangono nella zona. Ci sarà da fare un test di discrezione nel prossimo turno se le unità LRDG sono ancora nella zona (5.3).

- **In zona obiettivo:** i combattimenti in zona obiettivo durano **quanti turni vuoi**, di solito fino a quando l'obiettivo principale è distrutto o ridotto. Un nuovo turno di combattimento (non di gioco) comincia e rimane nella fase di azione del LRDG. D'altra parte quando le unità LRDG lasciano la lotta, questo annuncia la fine della fase di azione e l'inizio della fase di reazione dell'Asse.

Esempi di combattimento

Primo turno di combattimento



L'obiettivo si trova a Tobruk, zona fortificata, che conferisce un **MD -1** al VA delle unità dell'Asse.

La prima pattuglia non ha un marcatore "Reco OK" di giocare per prendere l'iniziativa, il combattimento inizia quindi simultaneamente.

Per LRDG: l'unità G2/B (VA 3) è supportata dall'unità HQ (MD -1) e attacca l'obiettivo. Il risultato di d6 è 4-1 = 3, l'obiettivo è colpito, cambia a 1 (il suo pedone viene girato). L'unità HQ può anche attaccare, si rivolge verso l'unità di fanteria e ottiene un 2, che non pregiudica il nemico.

Il HQ tenta ancora un attacco contro l'unità che protegge l'obiettivo, ma non riesce. Infine, l'unità S1/A attacca l'unità veterana e ottiene un 4, nessun effetto...

Per l'Asse: l'unità di fanteria che protegge l'obiettivo attacca il LRDG di fronte ad esso (G2/B e HQ) e ottiene un 4 con d6 per un risultato finale di 3 (MD -1 per la zona fortificata), che è un successo. Il giocatore lancia 1d6 per scoprire se il quartier generale è colpito, si ottiene 5, si applica sul mezzo gruppo di battaglia che si riduce (verso del pedone). L'unità veterana attacca S1/A e ottiene un 4, e usa la sua capacità di rilanciare i dadi, ma ottiene un 6, nessun effetto. La restante unità di fanteria (VA 1) non ha un obiettivo diretto e può attaccare a scelta un'unità LRDG con un VA -1, minimo 1. Il risultato del dado è 5, senza effetto.



Secondo turno di battaglia

Per questo nuovo turno di combattimento, possibile poiché si tratta di una casella "obiettivo", il giocatore voglia limitare il danno su queste unità e cerchi di distruggere l'obiettivo e poi lasciare la zona. Non prende il rischio di coinvolgere l'unità S1/A che sta lasciando in riserva. Questa unità non sarà in grado di essere attaccata dalle unità dell'Asse.

Per LRDG: l'unità G2/B ridotta attacca l'obiettivo con il vantaggio della sua unità HQ. Il risultato del d6 è 2 con MD-1, l'obiettivo è ora distrutto (il suo pedone è girato o rimosso), che varrà + 7 PV alla fine della missione. L'unità HQ attacca l'unità di fanteria con VA 3 e ottiene un 1 che permette di "sconfiggere" (cioè tenerla lontano temporaneamente), il suo pedone sarà accantonato alla fine del turno di combattimento e varrà 0,5 PV.

Per l'Asse: l'unità di fanteria manca il suo attacco, il suo pedone è ora accantonato dal gioco. L'unità veterana (VA 3) attacca il gruppo di battaglia G2/B + HQ. Il suo VA è di 2 (3 -1 per obiettivo indiretto) e beneficia di un MD -1 perché la casella è fortificata. Ottiene 3 al dado per un risultato finale di 2, che è abbastanza per riuscire nel suo attacco. Il giocatore lancia 1d6 per sapere chi tra HQ e mezzo gruppo di battaglia è colpito, ottiene 6, perde l'unità G2/B (-2 PV). Dobbiamo ancora attaccare l'unità di fanteria (VA 1 minimo, MD -1 casella fortificata) che ottiene un risultato finale di 3, insufficiente per toccare l'unità di HQ che sta uscendo da esso.



La pattuglia vince l'obiettivo, la situazione finale è la seguente.

Lo stallo permette all'Asse di lanciare un attacco senza risposta sull'unità HQ che lascia il sito dell'obiettivo. L'unità veterana ha un VA di 3 (Direct target), un MD -1 (casella fortificata) e ottiene 5 al dado per un risultato totale di 4, insufficiente per toccare le tre jeep di comando che fuggono lontano ... ma l'unità veterana rilancia i dadi e ottiene un 4, che è sufficiente per ridurre l'unità HQ (-2 PV alla fine del gioco).

8 – SCENARI E CAMPAGNE

I seguenti scenari sono concatenati nell'ordine al fine di formare una campagna per l'anno 1942, affrontando il problema della disponibilità delle unità. I livelli di successo di uno scenario impattano sul seguente.

Tuttavia, potete giocare soltanto uno scenario (Scé) con la composizione storica proposta secondo la seguente tabella o comporre le vostre pattuglie con il preventivo indicato:

Scé.	Pattuglie: Unità	Budget
1	1°: T2/A + B, G2/A + B, 2 SAS, Survey, HQ	11
2	1°: T1/A + B, 3 SAS, Light, HQ cap su Bir Tengeder 2nd: Y2/A + B, Signal, HQ cap su Mechili 3rd: R2/A + B, HQ cap su Bir Hacheim	20
3	1st: T1/A + B, 4 SAS, HQ	8
4	1st: T1/A + B, G1/A + B, 1 Det., Heavy, HQ	10
5	Bardia: 1st: G1/A + B, HQ cap su Bardia 2nd: Y1/A + B, HQ cap su Beda Littora 3rd: S1/A + B, 1 Light in riserva	12

	Tobrouk: 1st: 2 SAS, Y1/A + B, HQ	6
--	--------------------------------------	---

Importante:

- Quando le unità dell'Asse sono classificate come presenti in un'area obiettivo, queste unità sono poste sull'obiettivo (in protezione) e completano le unità diseguate casualmente a seconda del livello dell'obiettivo.
- Tra ogni scenario, tutte le unità dell'Asse ritornano disponibili.

8.1 – LA STRADA DI BENGASI, MARZO 1942

Gran parte delle missioni LRDG sono missioni di recupero di informazione "intelligence" che implicano di rimanere fermi su una zona di osservazione intorno a Bengasi per rilevare e valutare le forze nemiche in previsione di incursioni.

• Posizioni iniziali

Msus: 1 x unità Asse non mobile (VA 2) faccia nascosta (FC)

Bengasi, Barce: 1 x unità Asse mobile a scelta FC

1 x unità dell'Asse FC in tutte le aree della città.

• **Durata storica:** 6 turni

• **Partenza/ritorno:** Siwa/Siwa

• **Regole speciali**

Osservazione: condurre due azioni "Informazioni" su almeno una delle seguenti aree: Msus, Beda Fomm, Barce e Bengasi. Rientrare alla base con due di questi marcatori Recon OK equivale a un obiettivo distrutto (7 PV), un singolo marcatore è equivalente ad un obiettivo ridotto (3 PV).

Successo per gli scenari successivi: il "Reco OK" ottenuto (1 o 2) sono disponibili dall'inizio della missione 4 (Raid su Barce).

Variante storica: dal 1942 marzo, tre pattuglie sono mobilitate per fare un'osservazione continua e notare i movimenti sulle strade che portano a Bengasi da Tripoli. In termini di gioco, il budget è di 30 punti per tre pattuglie (uno in osservazione, uno al ritorno, uno all'andata) e si deve effettuare un'azione di ricognizione su base continuativa per 6 giri sulle aree sopra citate.

8 2 - RAID SLONTA, MAGGIO 1942

Questa operazione è un'azione di forza su più punti contemporaneamente. Si tratta di limitare i mezzi del nemico (depositi di carburante, attrezzature...) e testare i suoi mezzi su posizioni che in pochi mesi porteranno alla prima battaglia di El Alamein (luglio). Da ovest, l'Afrikakorps spinge verso Tobruk ma all'est, le unità italiane sono indebolite. Questa operazione consente a LRDG di testare le disposizione multi-Pattuglie...

• Posizioni iniziali

Gazala: 2 x unità mobili tedesche VA 3 e VA 4, FC

Bardia: 1 x unità mobile tedesca VA 3

Bir Tengeder: 1 x obiettivo valore 2, 1 unità casuale FC

Mechili: 1 x obiettivo valore 3

Bir-Hacheim: 1 x obiettivo valore 2, 1 x unità casuale FC

• **Durata storica/successo:** 7 turni

• **Partenza/ritorno:** Siwa/Siwa

• **Regole speciali**

Indeboliti gli italiani: le unità italiane non beneficiano del vantaggio (MD -1) in aree fortificate.

8.3 – PRELUDIO ALLA PRIMA BATTAGLIA DI EL ALAMEIN, 26 LUGLIO 1942

Il 26 luglio, l'obiettivo è un campo d'aviazione della Luftwaffe, vicino Marsa in Egitto, il cui uso principalmente è il rifornimento delle truppe dell'Afrikakorps. Al ritorno, i commandos sono inseguiti e André Zirnheld, ufficiale paracadutista francese del "French Squadron" dei SAS, perde la vita.

• **Posizioni iniziali**

Mersa: 1 x obiettivo valore 3 + 1 x unità di fanteria VA 3 FC

El Daba: 1 x unità mobile VA 4 FC

El-Alamein (assediato): 2 x unità mobili VA 4 FC

Bardia: 1 x unità casuale FC

Forte Maddalena e Giarabub: 1 x unità mobile FC, VA modo casuale

- **Durata storica:** 4 turni

- **Partenza/ritorno:** Siwa/Siwa

- **Regole speciali**

Esplosivi notturni: la pattuglia è equipaggiata con cariche esplosive e l'attacco notturno aiuterà il loro posizionamento. Attaccare l'obiettivo si procede con un MD -1.

Successo per gli scenari successivi: annotare bene il livello di successo di questa missione, ha un impatto sullo scenario 5 (Bardia/Tobruk).

8.4 – RAID SU BARCE, 14 SETTEMBRE 1942

Il vostro obiettivo è quello di fare il maggior danno possibile per le installazioni e gli aeromobili a dell'aeroporto di Barce per preparare l'operazione *Caravan*.

- **Posizioni iniziali**

Barce: 1 x obiettivo valore 4

1 x unità dell'Asse FC su ogni area della costa tra Bengasi a ovest e Mersa a est.

- **Durata storica:** 12 turni

- **Partenza/ritorno:** Koufra (obbligatorio), Siwa (opzionale)/Koufra e-o Siwa

- **Regole speciali**

Manutenzione: le seguenti unità sono in manutenzione (marcatore MCO) nello spazio di manutenzione (se non è già disponibile): *Heavy B, Light, Waco, Y2/A + B, Survey*.

Successo precedente: a seconda del successo della missione 1, si hanno 1 o 2 marcatori "Reco OK" fin dall'inizio di questa missione.

8.5 – BARDIA OGGI, TOBRUK DOMANI, SETTEMBRE 1942

Questo mese di settembre è molto attivo per il LRDG. Le pattuglie effettueranno parecchie missioni con le risorse ridotte.

Missione 1: Bardia

Con questa prima missione, il vostro obiettivo finale è Bardia con le sue installazioni navali e petrolifere, ma un diversivo è organizzato verso Beda Littoria. Per rafforzare il vostro raid su Bardia, una operazione di sbarco di comando simultanea al vostro arrivo a Bardia è previsto a Cambut per una "colpo di mano".

Missione 2: Tobruk

Il vostro secondo obiettivo, pochi giorni dopo Bardia, è un deposito di armi e di benzina situato alla periferia di Tobruk.

- **Posizioni iniziali**

Per entrambe le missioni:

El Adem: 2 x unità casuali FC

El Cuasc: 2 x unità mobili, VA in modo casuale, FC

1 x unità casuale faccia nascosta su tutte le aree di città e villaggi della mappa (ad eccezione di Bardia e Tobruk)

Missione 1-Bardia: 1 x obiettivo valore 4 con 1 x unità mobile VA 3 FC

Missione 2-Tobruk: 1 x obiettivo valore 4 con 1 x unità fissa VA 4 FC

- **Durata storica/successo:**

Missione 1 = 8 turni

Missione 2 = 10 turni

- **Inizio/ritorno:** Koufra/Koufra e/o Siwa

- **Regole speciali**

Manutenzione: le seguenti unità sono in manutenzione (marcatore MCO) nello spazio di manutenzione all'inizio della missione 1: G2 (A + B)

In operazione: le seguenti unità non sono disponibili per la missione 1 o 2 perché in funzione: T1 (A + B), T2 (A + B), Heavy A, Det A, Det B

Rinforzo via mare: lo sbarco del commando della missione 1 si svolge con le unità Det A e Det B a Cambut non appena almeno una unità di una pattuglia entra Bardia. Queste due unità di distacco non possono sbarcare prima del quarto turno e dopo il turno 6. Le due unità sono poi attaccate a una o due pattuglie.

In riserva: una pattuglia (storicamente la 3°) può partire da Koufra a qualsiasi turno a scelta della missione 1. L'unità aerea *Waco* è disponibile.

Rifornimento dell'Asse: a seconda del livello di successo dello scenario 3, applicare le seguenti modifiche alle posizioni delle unità dell'Asse:

- Catastrofico: la missione inizia con un livello di allarme di 2.
- Scacco: la missione inizia con un livello di allarme di 1.
- Successo moderato: nessun cambiamento.
- Successo totale: una sola unità casuale a El Adem e El Cuasc: non collocare unità a Mersa; rimuovere dal resto delle unità non collocate fino a due unità casuali.
- Notevole successo: idem successo totale; un'unità mobile di VA 2 a Tobruk (invece di va 4); rimuovere dal resto delle unità non collocate quattro unità a caso.

Un gioco di Patrick Ruestchmann
Grafica e modelli: studio VaeVictis
Testi francesi e sviluppo: Jean-Louis Badin,
Léonard Ruestchmann, Guillaume S.
Traduzione italiana: Fabrizio Storti