

Aide de jeu Totensonntag

le résultat le plus grand commence (axe en 1er si égalité)
au prochain tour : +/- 1 si résultat =5 : choix du résultat, si 6
unité avec initiative plus grand ou égal au résultat peuvent être activées

Jet du dé en simultané

mouvement (tous)
assaut si déjà adjacent (tous)
artillerie peuvent bombarder
débordement = mouvement puis assaut pour blindés ou reco

activation

dé = pts de mouvement (voir terrain) ! +1 pour motorisés
stop en entrant en ZOC
possible de passer de ZOC à ZOC, mais sans débordement
escarpement traversable que par infanterie (+1PM si motorisée)
terrain difficile traversable par tous (+1PM pour blindés et motorisés)
déplacement de 1 hex toujours possible

Mouvement

terrain

Combat

chaque unité attaque séparément, 1 ennemi peut être attaqué plusieurs fois
assaut : unité activée attaque un ennemi adjacent
bombardement, selon portée et si un observateur voit la cible et si l'ordre passe bien.
débordement par blindés ou reco si l'hex de l'ennemi n'est pas un escarpement
puissance de feu : 2 dés + force de l'unité si >= protection de la cible => 1 hit
+1 pour blindés allemands
+2 pour panzerjäger allemand contre un blindé
-1 pour blindé ou reco CW contre blindé allemand
-1 pour débordement contre une unité reco
-1 pour infanterie contre blindés
-1 si cible est dans tranchées ou sur un escarpement
si l'adversaire est éliminé après un assaut ou débordement, on peut prendre sa place
si bombardement, l'attaquant choisit l'unité de la pile qui prend la perte

Pts de victoire

+1 Sidi Rezegh
+1 Gambut
+1 El Adem
+1 Tobruk (9 pts de force)
+1 pour démobiliser une division de l'axe (4 unités éliminées (bat panzer = x2))
-2 pour démobiliser la 7e div blindée du CW (10 unités éliminées)
-1 pour démobiliser la 1e division SA (5 unités éliminées)
-1 pour démobiliser la 6e division NZ (4 unités éliminées)
si total des pts > 0, le CW gagne