



### 3. MENUS

Lorsque vous chargerez "Vulcan", le menu principal sera affiché. Différentes options se présentent bien qu'elles ne soient pas immédiatement disponibles. Ces options sont les suivantes:

#### 3.1 Le menu principal

- . Début d'un nouveau jeu
- . Poursuite du jeu
- . Chargement de l'ancien jeu  
Cette commande chargera un jeu précédemment sauvegardé.
- . Sauvegarde du jeu  
Cette option sauve le jeu dans son état actuel en vue de le continuer ultérieurement.
- . Abandon du jeu  
Cette option abandonne le jeu et permet d'en commencer un autre.
- . Installation  
Cette option vous conduit au menu d'installation décrit ci-dessous.
- . Rechargement des données  
Cette option charge dans la mémoire les données d'installation pour les scénarios.  
A moins que le jeu ne vienne d'être chargé, le rechargement doit être fait au moment de commencer un nouveau jeu.  
Les données sont enregistrées au début de la bande. Rembobinez-la avant de choisir cette option.  
Il n'est pas nécessaire de recharger les données si vous souhaitez continuer avec un jeu précédemment sauvegardé.

#### 3.2 Menu d'installation

Il permet au(x) joueur(s) d'installer certaines des options du jeu comme il(s) l'entend(ent).

Ces options sont les suivantes:

#### Manchet

Le clavier ou le manchet peuvent être utilisés afin de contrôler le jeu.

Les différents types de manchet que vous pouvez utiliser sont Kempston, Sinclair Interface 2 (ou port) et Protek (ou autre manchet de type curseur).

Lorsque vous utilisez un manchet, feu sera la touche d'entrée. Choisissez interface 2 avec le Spectrum « 2. Si vous utilisez le clavier, le curseur sera alors déplacé avec les touches flèche.

#### Son

Lorsque déplacé, le curseur émet un signal sonore bref. Il est possible de couper ce son s'il vous irrite.

#### Mouvement

Le mouvement peut être ouvert ou caché. S'il est ouvert, toutes les unités seront affichées sur la carte. Si caché, seules celles adjacentes à une unité ennemie apparaîtront. Le mouvement est toujours caché lorsque l'ordinateur est en scène mais pour faciliter les choses les unités du joueur sont toutes affichées.

#### Joueurs

Cette option permet de choisir le nombre de joueurs. Le nombre de joueurs peut changer au milieu du jeu afin que l'ordinateur prenne la place d'un joueur et vice versa.

### 3.3 L'ordinateur joue

Avec un seul joueur, cette option choisit de quel côté se trouvera l'ordinateur. Tout comme le nombre de joueurs, il est possible de changer au milieu de la partie.

## 4. SCENARIOS

Lorsque vous commencez un nouveau jeu, vous devez choisir

un scénario. Ils sont au nombre de cinq.

Le vainqueur est déterminé selon l'addition du total des points marqués.

Ces points sont alloués en fonction des techniques de contrôle d'objectifs stratégiques importants qui varient selon le scénario. En outre, on obtient un point pour la destruction de chaque unité ennemie.

Les villes et les terrains d'aviation sont contrôlés par le dernier joueur qui y aura placé une unité à moins que cette unité ne se déplace par route. Au début de chaque scénario, les joueurs contrôlent les villes et les terrains d'aviation derrière leurs lignes.

### (1) La course vers Tunis. (de 25 à 45 minutes).

Ce scénario couvre la tentative initiale des Alliés de la prise de Tunis en automne 1942. Elle dure 19 tours du 12 novembre au 30 novembre 1942.

Points de victoire:

Tunis	8		
Bizerte	6		
Medjez	2	Points à gagner:	
Tabarka	2	Alliés	17
Terrain d'aviation de Bone	2	Forces d l'Axe	18
Terrain d'aviation de Souk Arba	2		
Entrée Algérie (où les unités alliées apparaissent)	8		

Au début, toutes les villes et les terrains d'aviation sont contrôlés par le joueur Axe, à l'exception de Bone et des terrains d'aviation qui se trouvent sur le côté gauche de la carte.

### (2) Kasserine. (de 25 à 45 minutes).

Cette partie couvre l'offensive de printemps de Rommel contre les Américains en Tunisie centrale. Elle dure 12 tours du 14 février au 25 février.

Points de victoire:		Points à gagner:	
Tebassa	4	Alliés	15
Thala	4	Forces de l'Axe	13
Sbiba	4		
Kasserine	2		
Pichon	2		
Terrain d'aviation de Maknassy	2		
Terrain d'aviation de Gafsa	2		
Terrain d'aviation de Thelepte	2		

Les terrains d'aviation de Gafsa et Thelepte sont initialement contrôlés par les Alliés.

### (3) La Huitième Armée. (de 1 à 2 heures).

Cette partie couvre les opérations de la 8<sup>ème</sup> Armée en Tunisie du sud. Elle commence avec l'attaque de Rommel contre Medenine, se poursuit avec l'assaut de Montgomery sur la ligne de Mareth et comprend l'offensive américaine contre Maknassy. Elle dure 22 tours du 6 au 27 mars 1943.

Points de victoire:		Points à gagner:	
Gabes	6	Alliés	20
Medenine	2	Forces de l'Axe	15
Terrain d'aviation de Mareth	6		
Terrain d'aviation de Gafsa	2		
Terrain d'aviation de Maknassy	2		
Point d'entrée de la Lybie (ou les unités alliées apparaissent)	6		

#### (4) Opération Vulcan. (de 2 à 4 heures).

Cette partie couvre la dernière offensive des Alliés s'achevant par la destruction de toutes les forces de l'Axe en Afrique. Elle dure 23 tours du 21 avril au 13 mai 1943.

Points de victoire:	Points à gagner:		
Tunis	32	Alliés	60
Bizerte	16	Forces de l'Axe	32

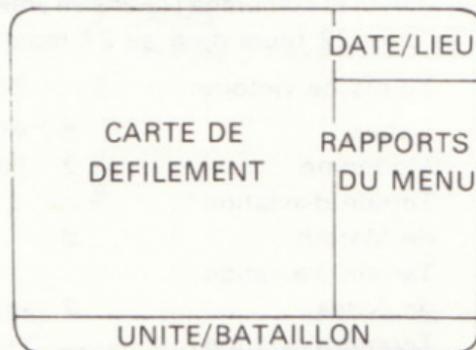
#### (5) La Campagne de Tunisie. (de 8 à 16 heures).

Cette partie couvre les combats en Tunisie, des premiers conflits en novembre 1942 à la destruction des armées de l'Axe en mai 1943. Elle dure 183 tours du 12 novembre 1942 au 13 mai 1943. Les points de victoire ne sont pas alloués. Le jeu s'achève lorsque le joueur des Alliés capture Bizerte et Tunis. Il gagne s'il réussit ces opérations avant la fin avril, le joueur Axe reporte la partie s'il contrôle toujours une des deux villes avant la fin du jeu. Au départ, toutes les villes et les terrains d'aviation sont contrôlés par le joueur Axe à l'exception de Bone et des terrains d'aviation sur le bord gauche de la carte.

#### **SCHÉMA**

Légende:

SPECTRUM



#### 5. AFFICHAGE

Lorsque le jeu est en cours, l'affichage de l'écran se présente en quatre sections (voir diagramme). La section 1 est une fenêtre sur la carte sur laquelle le jeu s'effectue. La section 2 donne la date du tour ou les conditions météorologiques et la section 3 révèle l'identité de l'unité qui reçoit des ordres.

La section 4, quant à elle, est la "fenêtre menu" qui permet d'exposer les différentes options disponibles au moment de donner des ordres et de présenter des rapports, etc.

## 6. UNITES

Les différentes formations militaires qui ont participé à la campagne sont des unités nommées. Les couleurs des différentes nationalités sont les suivantes: les unités britanniques sont en jaune, les unités américaines en blanc, les unités françaises en bleu, les unités allemandes en noir et les unités italiennes en magenta.

La présence d'une unité est indiquée par un symbole qui définit sa catégorie ou un symbole "unité non-identifiée" signifiant qu'elle n'a pas été identifiée par l'adversaire. Si l'option mouvement caché est utilisée, les unités non-identifiées ne sont alors pas affichées.

Afin de faciliter la tâche des joueurs en "noir et blanc", les unités d'Axe apparaissent sur un fond sombre et font face à gauche. Les unités alliées ont un fond clair et font face à droite.

Il existe quatre unités de taille différentes: division, brigade, bataillon et quartier général.

Brigades, bataillons et quartiers généraux peuvent appartenir à une division, auquel cas le nom de la division est donné avec le nom de l'unité lorsque cette dernière reçoit des ordres.

Les unités qui n'appartiennent à aucune division sont qualifiées d'"unités indépendantes". Le quartier général indépendant est appelé quartier général du corps.

Les symboles des unités sont les suivants:



CHAR



CHAR CHURCHILL



INFANTRIE MOTORISEE



INFANTRIE DE PARACHUTISTES



QUARTIER GENERAL



Q.G.



Q.G. MOTORISE



UNITE NON-IDENTIFIEE



UNITE RETRANCHEE



UNITE FORTIFIEE

## 7. SEQUENCE DE JEU

Le jeu s'affectue en une série de tours. Chaque tour représente une journée. L'ordre dans lequel les activités se suivent au cours de chaque tour est le suivant:

- (a) En premier lieu, chaque joueur donne des ordres à ses unités et répartit ses attaques aériennes. Le joueur allié commence la partie.
- (b) Toutes les unités se déplacent simultanément afin d'exécuter les ordres.
- (c) Après le déplacement des unités, les combats commencent entre les unités adjacentes. Les unités qui sont dans l'obligation de battre en retraite à l'issue du combat sont ensuite déplacées et les unités qu'elles bloquaient peuvent continuer d'avancer vers leur objectif.
- (d) Le tour suivant commence.

Alors que l'ordinateur exécute les ordres, les joueurs peuvent défiler sur la carte à l'aide des touches flèche. Il convient également de noter que chaque scénario commence par une offensive d'un côté ou d'un autre. Afin de recréer l'effet de surprise, seul l'attaquant est autorisé à donner des ordres au cours du premier tour de chaque scénario.

## 8. UNITES DE COMMANDE

Les unités doivent recevoir des ordres au début de chaque tour. Si deux joueurs participent, seul celui qui donne des ordres doit regarder l'écran.

Le programme rappelle que chaque unité doit recevoir des ordres en mettant en relief l'unité concernée et en montrant les options disponibles. L'identification de l'unité apparaîtra au bas de l'écran et sera accompagnée d'un symbole qui indiquera le type d'unité. Si le nom de la division est suivi du nombre d'unités qui la composent, l'ordre s'adressera à toutes les unités. Néanmoins, il est toujours possible d'envoyer séparément des ordres à chaque unité (voir D Division ci-dessous).

Lorsque vous êtes assuré que les ordres d'une unité sont corrects, appuyez sur la touche "ENTER" afin de passer à l'unité suivante. (Il convient de noter que le programme passe automatiquement à l'unité suivante si des ordres sont choisis). Si vous appuyez sur la touche "ENTER" sans changer l'ordre ni déplacer le curseur, l'unité continuera alors d'obéir aux anciens ordres. Il est ainsi possible de donner un ordre qui s'effectuera en plusieurs tours et ce procédé vous permettra par conséquent de gagner du temps au moment de donner les ordres. Si par erreur vous déplacez votre curseur ou changez d'avis, remettre le curseur sur l'unité permettra à l'unité de poursuivre l'exécution des ordres précédents.

Il est possible de donner les ordres suivants:

**M MOVEMENT** (mouvement) Cet ordre demande à une unité de changer d'endroit. Utilisez les touches flèche afin de déplacer le curseur clignotant vers la destination requise et appuyez sur la touche "ENTER". Si une unité a déjà des ordres "Mouvement" alors le déplacement du curseur redéfinira sa destination. Si une unité a des ordres "Attente" ou "Fortifier" alors elle recevra automatiquement des ordres "Mouvement" à condition que le curseur ne se trouve pas sur l'unité quand vous appuyez sur la touche "ENTER". Il est possible d'avoir plus d'une unité dans

un carré. Ce procédé est appelé **mise en pile**. Les divisions représentent 7 points de mise en pile, les brigades et les quartiers généraux 3 et les bataillons 1. Il est possible d'avoir un maximum de 12 points de mise en pile dans chaque carré. Approximativement, les joueurs peuvent espérer empiler toutes les unités d'une division.

**A ASSAULT** (Assaut.) Cet ordre ressemble à "Mouvement" et il est donné de la même façon. Toutefois, "Assaut" demande à une unité d'être plus agressive lorsqu'elle essaie d'atteindre son objectif. Ainsi, si elle rencontre une unité ennemie, elle fera de plus gros dégâts au cours des combats qu'une unité qui aura reçu des ordres "Mouvement" bien qu'elle souffrira davantage.

**H HOLD** (Attente). Cet ordre demande à une unité de ne pas bouger. L'unité se retranchera et sera donc protégée au cours des combats tout particulièrement contre les forces blindées. Les unités qui auront reçu des ordres "Attente" peuvent également reprendre des forces. (efficacité.)

**T TRAVEL** (Déplacement). Cet ordre demande à une unité de se déplacer sur route à une vitesse deux fois plus grande que la normale. Il sera seulement donné si l'unité se trouve sur la route et loin d'une unité adverse. Les unités qui se déplacent sont très vulnérables et ne sont pas toujours en mesure d'attaquer. Afin de donner l'ordre, appuyez sur la touche "T" et déplacez le curseur vers une destination, vous devez de nouveau choisir la commande "Déplacement" en appuyant sur la touche "T".

**F FORTIFY** (Fortifier). Cet ordre demande à une unité de renforcer sa position en creusant des trous individuels et en posant des mines, etc. Le résultat sera d'autant plus efficace que l'unité aura consacré beaucoup de temps à la réalisation de ces tâches. Les unités ne pourront être fortifiées que si elles sont déjà retranchées, c'est-à-dire que si elles ont choisi l'option "Attente" au tour précédent. Les unités de chars ne seront peut-être pas fortifiées. Si une unité se déplace, elle perd alors tous les avantages de ses fortifications.

Les quatre actions suivantes peuvent également être choisies à ce moment précis, mais **ne sont pas** considérées comme des ordres.

**D DIVIDE** (Division). Cette option permet à une unité empilée avec d'autres d'être provisoirement séparée afin qu'il soit possible de lui donner des ordres.

**R REPORT** (Rapport). Cette action fournit un rapport sur l'unité en scène (voir ci-dessous pour de plus amples détails).

**I INSPECT** (Inspection). Cette action permet l'inspection du terrain sous les unités. Pendant que vous appuyez sur la touche "I", le terrain à la position du curseur est affiché. Lorsque la touche est libérée, l'affichage habituel réapparaît.

**P PASS** (Franchissement). Cette action franchit provisoirement l'unité que l'on retrouvera ultérieurement et se déplace vers une autre unité voisine. Elle permet d'examiner plusieurs unités mises en pile avant de décider de leur rôle respectif.

Les **zones de contrôle** sont les 8 carrés qui entourent une unité. Lorsque une unité se déplace dans une zone de contrôle ennemie, elle doit arrêter. A noter par ailleurs que le ravitaillement ne sera pas possible par une zone de contrôle ennemie.

## 9. **RAPPORTS**

Lorsqu'un rapport s'avère nécessaire, vous pouvez obtenir les informations suivantes:

**STR STRENGTH** (Force). Donne une indication de la force des unités qu'il s'agisse d'hommes ou de chars.

**MPS MOVES PER TURN** (Mouvements par tour). Donne une indication de la distance que peut parcourir une unité. Le nombre donné est le nombre de carrés qu'elle pourra couvrir en un tour sur terrain dégagé. Elle se déplacera plus lentement sur terrain accidenté.

**SUP SUPPLIES** (Ravitaillement). Donne une indication du niveau de ravitaillement de l'unité. Les unités ayant peu de réserves ne seront peut-être pas en mesure d'attaquer et celles totalement

demunies souffriront doublement lorsqu'elles seront attaquées. Lorsque le signe ✓ est affiché, les unités peuvent recevoir des approvisionnements.

**MOR MORALE** (Moral). Indique le moral des unités. Les unités seront moins susceptibles de battre en retraite à l'issue des combats si le moral est au beau fixe.

**A/AM ATTACK MODIFIER** (Modificateur d'attaque). C'est le modificateur d'attaque de l'unité. Plus le modificateur est élevé, plus l'unité attaque efficacement.

**EFF EFFICIENCY** (Efficacité). Niveau d'efficacité de l'unité. Il est plus faible pour des raisons de fatigue lorsqu'une unité combat. Certaines unités commencent le jeu avec un taux d'efficacité relativement bas qui indique un manque d'entraînement. Une unité peut reprendre des forces lorsqu'elle a reçu des ordres "Attente" (repos ou entraînement). Certaines unités, principalement américaines, n'ont jamais eu d'expérience de combat avant la Campagne de Tunisie. Afin de le montrer, le taux d'efficacité de ces unités ne dépassera pas 70% avant leur premier combat.

**FRT FORTIFICATION** (Fortification). Le nombre donné est le nombre de jours qu'une unité a consacré à la "Fortification" pour notamment l'efficacité de ses moyens de défense.

## 10. MOUVEMENT CACHE

Si l'option mouvement caché est utilisée, seules les unités adjacentes à un adversaire seront affichées. Toutefois, au moment de donner des ordres, toutes les unités de ce côté seront affichées.

Toutes les unités sont affichées lors du premier tour du jeu.

## 11. ATTAQUES AERIENNES

Lorsque les unités d'un joueur ont reçu tous les ordres, les attaques aériennes sont alors réparties.

Le joueur est informé du nombre d'unités aériennes parées (le nombre qui sera probablement utilisé lors des attaques) ainsi

que du nombre de celles qui sont hors d'état de servir (U/S). Les unités deviennent hors d'état de servir après une attaque et ont besoin d'une moyenne de quatre jours pour récupérer. Pour chaque tour, un joueur pourra utiliser toutes, certaines ou aucune des unités parées pour l'attaque.

Afin d'attaquer, il vous suffit de déplacer le curseur sur la cible et d'appuyer sur la touche **ENTER**. Le résultat de la mission sera alors affiché.

Les attaques aériennes peuvent avoir lieu partout mais si elles surgissent à plus de 35 carrés d'un terrain d'aviation allié, elles ne recevront pas d'escorte de combat et seront certainement vaincues.

Une attaque aérienne couronnée de succès a deux effets sur l'attaque des unités car leur mouvement est ralenti et il sera plus facile de les attaquer. Frapper une unité avec plus d'une attaque aérienne ne présente aucun avantage. Toutefois, une attaque aérienne affecte toutes les unités qui se trouvent dans l'empilement cible.

Si vous utilisez un mouvement caché, il sera alors possible d'envoyer un avion en reconnaissance. Choisissez cette mission en appuyant sur la touche "R" et les unités ennemies voisines apparaîtront.

## 12. **COMBAT**

Les combats surgissent entre différentes unités qui terminent en position adjacente. Pour chaque unité qui attaque, l'ordinateur lance un signal lumineux sur les unités attaquées et produit un son dont la longueur varie selon la gravité des dégâts qu'ont subis les unités attaquées. Cependant, si une unité est retranchée, elle n'attaquera pas les unités ennemies qui sont également retranchées.

L'efficacité d'une attaque dépend des facteurs suivants:

- (a) Les types d'unités du défenseur et de l'agresseur.
- (b) Leurs forces.
- (c) Leurs ordres (Assaut, Attente, etc.).
- (d) Le terrain attaqué.

- (e) L'origine de l'attaque: rivière ou oued.
- (f) La fortification du défenseur.
- (g) La mise en pile d'autres unités avec les unités de défense.
- (h) L'efficacité de l'agresseur et le modificateur d'attaque.
- (i) Si le défenseur a épuisé son ravitaillement.
- (j) Les conditions météorologiques.
- (k) Les attaques aériennes contre le défenseur.

Si une unité subit beaucoup de dégâts lors d'une agression, elle devra battre en retraite.

### 13. RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement joue un rôle important dans toute activité militaire. La victoire est souvent assurée si un ennemi peut être coupé de sa base de ravitaillement et le taux d'activité qu'une armée peut supporter est en fonction du ravitaillement disponible. Les règles de ravitaillement de "Vulcan" prennent en compte ces deux aspects.

Les unités transportent du ravitaillement qui est épuisé lorsqu'elles se déplacent, fortifient ou attaquent. Elles ont besoin d'un réapprovisionnement est automatiquement pris en charge par l'ordinateur sous réserve du respect des règles ci-dessous.

#### **Brigades et bataillons**

Il existe deux jeux de règles qui permettent le réapprovisionnement. L'un pour les unités bataillon et brigade et l'autre pour les unités quartier général division (qui a son propre quartier général divisionnel).

Ces unités ne peuvent obtenir du ravitaillement que si elles sont à proximité d'une unité quartier général ou empiètent sur son terrain. Toutes les unités peuvent obtenir des approvisionnements d'une unité quartier général du corps. Par ailleurs, les unités indépendantes peuvent se ravitailler auprès de tous les quartiers généraux. Les unités peuvent également se réapprovisionner auprès de leur propre quartier général divisionnel. Le ravitaillement est perçu auprès de quartiers généraux.

#### **Divisions et quartiers généraux**

Les règles ci-dessus ne concernent ni les quartiers généraux ni les divisions.

Ces unités se réapprovisionnent auprès d'une source d'approvisionnement alliée. Les unités d'Axe se réapprovisionnent à Tunis ou Bizerte. Les unités alliées se réapprovisionnent sur des routes qui commencent sur les extrémités de la carte. Le ravitaillement peut être obtenu auprès de sources qui furent occupées en dernier par l'ennemi. L'itinéraire qui conduit à la source de réapprovisionnement doit être parcouru par route et ne doit pas passer par une unité ennemie ou y être adjacent. Une unité doit être dans les limites de 7 carrés d'une route afin de recevoir des approvisionnements de cette route. Seule une quantité limitée de ravitaillement est disponible pour chaque parti à chaque tour. Par conséquent, si un nombre trop élevé d'unités nécessite du ravitaillement, certaines risquent de ne pas être réapprovisionnées. Le ravitaillement que nécessite une unité dépend de sa taille et de ses actions. Une division a besoin de plus de ravitaillement qu'une brigade qui à son tour en nécessite davantage qu'un bataillon ou qu'un quartier général. Les unités utilisent leur ravitaillement lorsqu'elles se déplacent, fortifient ou combattent. Lorsqu'un combat est en cours. Les unités qui ont reçu les ordres "Assaut" utilisent deux fois plus de ravitaillement que celles qui ont des ordres "Déplacement". Les unités qui ont reçu des ordres. "Attente" utilisent très peu de ravitaillement lors des combats. Les unités qui n'ont pas suffisamment de vivres et de munitions ne seront peut-être pas en mesure d'attaquer.

Les joueurs pourront évaluer les besoins d'approvisionnement d'une unité en examinant un rapport de cette unité. Si la mention "taux de ravitaillement" est cochée, l'unité est alors en mesure de recevoir du ravitaillement. Cette mention indique seulement qu'une unité pourrait recevoir des approvisionnements si ces derniers sont disponibles et non que l'unité va en recevoir (une unité pourrait être en poste avec sa division quartier général et ne pas recevoir de ravitaillement si le quartier général n'en a pas).

## 14. RENFORTS, RETRAITS ET RECOMPLETEMENTS

Les joueurs recevront parfois de nouvelles unités et les anciennes seront retirées. Cette procédure sera automatique, toutefois le joueur en sera averti au préalable.

Les recommentements sont utilisés en vue de remplacer les pertes essuyées au cours des combats. Ils seront automatiquement alloués aux unités en sous-effectifs mais seules les unités qui auront reçu des ordres "Attente" pourront les recevoir.

## 15. TERRAIN

Il y a différentes catégories de terrains dans "Vulcan". Tous les symboles qui n'apparaissent pas sur la légende du terrain ont un rôle purement décoratif.

Les carrés mer et marais salants sont infranchissables alors que les carrés terrain accidenté, montagne, bois, rivière et oued ralentissent le mouvement et donnent une protection au cours des combats. Les montagnes offrent une meilleure protection que le terrain accidenté ou les bois mais ralentissent le mouvement. Les unités qui attaquent d'un carré rivière ou oued sont pénalisées au cours des combats et il est alors nécessaire de placer une unité soit derrière ces particularités du terrain plutôt que sur afin d'assurer une certaine protection. La meilleure protection est offerte par les carrés de fortification. Une unité doit être sur le carré, plutôt que derrière, afin d'en bénéficier. Les fortifications seront une aide précieuse à l'ordre "Fortifier". Il convient de noter que la traversée d'un étroit détroit, tel celui près de Bizerte, est autorisée. Le terrain d'aviation de l'extrémité droite supérieure de la carte représente les terrains d'aviation des Forces de l'Axe de Sicile et Sardaigne.

Les symboles de terrain sont les suivants:

### SYMBOLES DU TERRAIN

	Accidenté	Cyan
	Montagne	Magenta
	Bois	Magenta
	Riviere	Cyan

	Marais salant	Noir
	Fortifications	Noir
	Oued	Noir
	Terrain d'aviation	Noir
	Village	Noir
	Routes	Noir
	Mer	Cyan et noir

## 16. TYPES D'UNITES

Voici un bref résumé des différents types d'unités de jeu :

### **Chars.**

Ces chars sont plus puissants que les autres chars et surtout que l'infanterie. Ils sont toutefois moins efficaces contre les unités retranchées. Les chars sont vulnérables auprès des quartiers généraux et inefficaces en montagne.

### **Les chars Churchill.**

Le char Churchill est plus performant sur terrain accidenté que les autres chars mais moins efficace en combat ouvert en raison de sa faible vitesse.

### **Infanterie motorisée.**

N'est pas particulièrement puissante quand elle attaque et si n'est pas retranchée est très vulnérable aux chars. Elle peut cependant fortifier ses positions et sera ainsi difficile à capturer. Elle est plus appropriée que les chars quand il s'agit d'attaquer des positions fortifiées ou de se déplacer sur terrain accidenté.

### **Fantassins.**

Ressemble à l'infanterie motorisée. Toutefois, les fantassins se déplacent plus lentement. Ils souffrent moins lorsqu'ils se déplacent sur terrain difficile.

### **Parachutistes.**

Ils ressemblent aux fantassins. Les parachutistes ont toutefois un autre calibre.

### **Quartiers généraux.**

Ils représentent non seulement les unités administratives mais également une artillerie de division et autres troupes détachées auprès d'eux. Par conséquent, ils sont particulièrement utiles contre les chars, bien que généralement plus vulnérables que les unités lors des combats.

### **Quartiers généraux motorisés.**

Ils ressemblent aux quartiers généraux mentionnés ci-dessus et appartiennent aux divisions motorisées.

## **17. NOTES DU JOUEUR**

Cette section vous offre des conseils généraux pour mieux jouer.

Avant tout, il est important de préserver vos forces.

Après les combats, utilisez les rapports afin de vérifier les dégâts. Ceci permettra de ventiler des dépenses onéreuses et de procéder à des retraits opportuns. Les unités faibles devraient être retirées et utilisées comme garnisons. Votre adversaire ne saura pas qu'elles présentent des faiblesses.

Il est également important d'évaluer la force de l'ennemi tout particulièrement au moment des attaques. Il n'est pas recommandé d'attaquer avec des unités seules à moins d'être sûr de la faiblesse de l'ennemi qu'elles attaquent. Utilisez par conséquent le plus d'unités possibles lorsque vous prenez la décision d'attaquer. Si vous avez des incertitudes sur la force de l'ennemi, avancez avec le plus grand nombre d'unités. Les tours au milieu de la pluie et de la boue permettent de tester les positions de l'ennemi puisque les dégâts ne sont jamais aussi importants quand les conditions météorologiques sont défavorables.

Lorsque vous êtes attaqué, il est préférable de ne pas bouger à moins de procéder à une retraite puisque les unités retranchées et fortifiées subissent moins de dégâts. Ceci est particulièrement important lorsque vous êtes attaqué par des chars.

La mise en place est importante pour défendre les unités. Essayez si possible d'occuper des terrains utiles, notamment les montagnes. Souvenez-vous que les unités possèdent une zone

de contrôle qui peut servir à bloquer les routes. Il est préférable en montagne de rester près d'une route plutôt que de se mettre en travers. Les unités ennemies pourront éventuellement réussir à franchir l'obstacle mais seront bientôt à cours de ravitaillement et incapables d'avancer davantage jusqu'au moment où elles délogeront vos unités. Si vous êtes bien fortifié, cette tâche leur sera difficile.

Le ravitaillement est une chose vitale. Le meilleur moyen de repousser une agression ennemie est de se placer derrière les attaquants et de stopper leur ravitaillement. Il est ainsi utile de garder des réserves lorsque vous attaquez afin qu'une unité ennemie qui évite votre poussée et se place derrière vos unités ne puisse pas se déplacer dans vos zones arrières et puisse vite être déplacée. Les unités qui sont à cours de ravitaillement peuvent être utiles dans des rôles statiques mais s'essouffleront vite si elles essaient d'attaquer.

Il convient également de noter que la quantité de ravitaillement disponible est limitée. Cet élément est important pour les scénarios 3 et 4. Les Alliés disposent de suffisamment de forces armées pour attaquer mais ils risquent de vite épuiser leur ravitaillement. Il est préférable de concentrer l'assaut sur un ou deux endroits afin de maintenir l'attaque. Si le niveau des approvisionnements baisse considérablement, il est préférable de suspendre toutes les activités pendant quelques tours afin de se ravitailler.

Les forces de l'air doivent être utilisées prudemment. Lorsque elles attaquent, elles doivent soutenir vos assauts et ne pas gaspiller vos ressources en soutenant des attaques qui échoueront sans elles et ne doivent pas négliger leur rôle de reconnaissance.

Le défenseur doit savoir que les forces de l'air ralentissent l'ennemi. Elles peuvent perturber une attaque ou permettre à vos unités de se retirer à temps. Qu'il s'agisse d'attaques ou de défense, la disponibilité des forces de l'air doit être conservée pour des moments critiques.



## 18. HISTORIQUE

Le Maroc français, l'Algérie et la Tunisie étaient des colonies françaises. Lorsque la France fut occupée par les Allemands en 1940, elles choisirent d'honorer le traité de l'armistice que Pétain avait conclu avec les Allemands.

La Campagne de Tunisie commence avec l'opération "Torche" contre un arrière plan de la Sixième Armée allemande perdant du terrain sur le Front est aux Forces russes et aux Armées Panzer allemandes du Général Rommel, vaincues à El Alamein par la Huitième Armée britannique commandée par le Général Montgomery.

L'opération "Torche" fut le résultat de mois de planification de quatre des principaux commandants alliés, le Général Eisenhower, commandant suprême, l'Amiral Cunningham, commandant en chef de la flotte méditerranéenne, le Général Anderson, commandant de la Première Armée britannique et le Maréchal Welsh de la RAF.

Les débarquements en Afrique du Nord furent la répétition générale de l'Opération Overlord, débarquements du jour J, dix-huit mois plus tard.

Les trois convois d'assauts "Torche" commencèrent leur embarcation au large des côtes algérienne et marocaine le 7 novembre 1942. Les conditions météorologiques défavorables et une tempête sur l'Atlantique rendirent le débarquement des Groupements occidentaux sur les plages marocaines très difficile et sans les efforts de la résistance française sur le rivage et l'assaut réussi de Port Safi, les débarquements marocains auraient pu échouer.

Les atterrissages des Groupements central et oriental réussirent à éviter les patrouilles des Forces de l'Axe de la Méditerranée occidentale et atterrirent à Oran et à Algiers. Ces terrains d'atterrissage furent choisis car ils étaient hors de portée des bases aériennes des Forces de l'Axe de Sardaigne et de Sicile.

Après quelques reculs initiaux, la perte des contre-torpilleurs américains Walney et Hartland et l'échec du Regiment des Parachutistes US 509, la Première Division Blindée américaine encercla Oran et le 11 novembre les Français étaient vaincus.

Le succès de l'atterrissage des Groupements orientaux fut soutenu par la force de la résistance française contre les autorités algériennes qui soutenaient Pétain. Mast, le dirigeant des combattants de la résistance française, réussit à gagner le contrôle de nombreuses installations militaires clés ainsi que celui des terrains d'aviation à Maison Blanche et Blida. Les forces de l'air s'envolèrent vite en escadrons de Spitfire et Hurricanes. Ces terrains d'aviation permirent d'instaurer une supériorité aérienne sur Alger. Un soutien solide fut offert aux Alliés par la Royal Navy. Des forts, toujours sous le contrôle des Français, furent bombardés de Gibraltar par les vaisseaux et l'aviation navale et par des porte-avions en Méditerranée. Le 10 novembre, un cessez-le-feu fut négocié et les forces françaises nord africaines du Maroc et de l'Algérie se joignirent aux Alliés.

Tout était donc en place pour écraser les forces Rommel entre les deux forces alliées avançant de l'est et de l'ouest. Toutefois, bien que la Huitième Armée, expérimentée, eût réussi à avancer de l'est, les forces novices de Eisenhower furent enlisées dans les terrains boueux tunisiens après un succès initial.

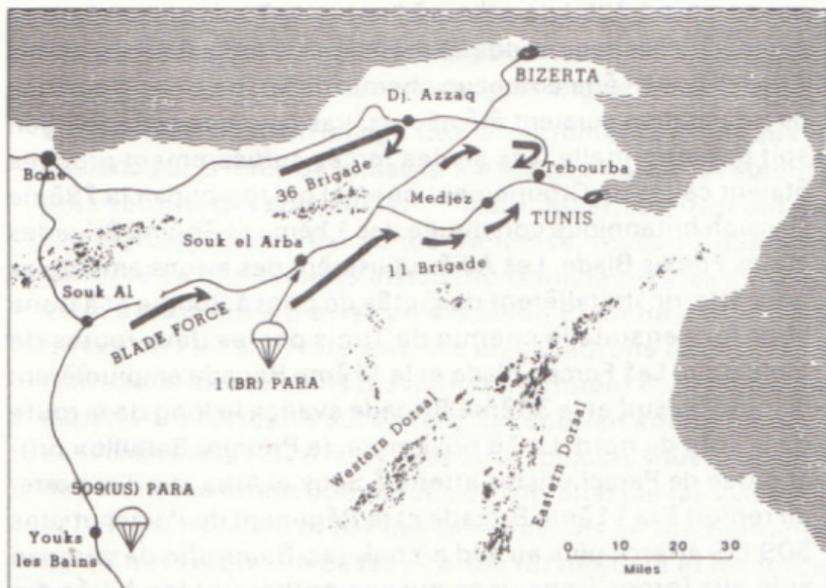
## 19. LA COURSE VERS TUNIS

Le premier objectif des Alliés était de s'emparer de Tunis, qui au 10 novembre n'était occupée que par les Forces de l'Axe. Les Alliés savaient qu'ils devaient agir rapidement parce que les Allemands avaient les moyens de transférer très vite des troupes de l'Europe du sud et du Front de l'est à Tunis. Les Alliés devaient gagner assez de terrain avant la saison des pluies en décembre. Les pluies affectaient en effet les routes et les terrains d'atterrissage faisant parfois entrave au décollage des avions. L'effectif des Forces de l'Axe s'élevait à 15 000 fin novembre avec 50 chars moyens et 20 nouveaux chars Tiger. La tâche qui

attendait les Alliés était gigantesque. L'accès d'Algers, ville qui se situe à 725 kilomètres à l'ouest de Tunis, devait se faire par mer ou par deux routes de montagne le long des montagnes Atlas. Il y avait également un chemin de fer mais des semaines de préparation auraient été nécessaires pour que cette solution soit opérationnelle. Les seules forces suffisamment proches étaient celles du Groupement oriental qui regroupait la 78<sup>ème</sup> Division britannique constituée des 11<sup>ème</sup> et 36<sup>ème</sup> Brigades et des Forces Blade. Les Alliés utiliseront des avions amphibies pour atterrir, installèrent des têtes de pont à Bougie et à Bone et prirent ensuite le chemin de Tunis par les deux routes de montagne. Les Forces Blade et la 11<sup>ème</sup> Brigade empruntèrent la route du sud et la 36<sup>ème</sup> Brigade avança le long de la route de la Côte du nord. Le 16 novembre, le Premier Bataillon britannique de Parachutistes atterrit à Souk el Arba afin d'apporter du renfort à la 11<sup>ème</sup> Brigade et le Régiment de Parachutistes 509 US atterrit plus au sud à Youk-les-Bains afin de venir en aide aux forces françaises qui avaient rejoint les Alliés. La 36<sup>ème</sup> Brigade se heurta à une forte résistance à Djebel Azzaq et ne pouvait plus avancer. La 11<sup>ème</sup> Brigade et les Forces Blade eurent davantage de succès après de violents affrontements, assaillirent Madjez et poursuivirent leurs opérations en vue de s'emparer de Tebourna. Dans l'intervalle, les Forces Blade avançaient vers Tebourna via le col de Chouigui. Toutefois, les Alliés ne purent s'emparer de Djedeida en raison d'une solide opposition allemande soutenue par la Luftwaffe à partir des terrains d'aviation de Tunisie et de Sicile.

Le 1<sup>er</sup> décembre, les Allemands contre-attaquèrent avec le Groupe Luder attaquant les Forces Blade par le nord ainsi que le Groupe Djedeiba et le Groupe Koch attaquant la 11<sup>ème</sup> Brigade de l'est. De violents combats se poursuivirent jusqu'au 3 décembre lorsque le 86<sup>ème</sup> Régiment Panzer Grenadier de la 10<sup>ème</sup> Division Panzer, qui avait atterri à Tunis la veille, fut impliqué dans la bataille avec le Groupe Hudel. Les défenses alliées furent vaincues et durent battre en retraite à Medjez-el-Bab.

## RACE FOR TUNIS



### 20. LE COMBAT D'HIVER POUR LE SURVIE

Fin décembre, il paraissait impossible en raison de pluies incessantes d'attaquer immédiatement Tunis. Les Alliés devaient donc se préparer à deux mois de mobilisation dans la boue. Toutefois, à l'est la Huitième Armée poussait l'armée de Rommel vers l'ouest par la Tripolitaine vers la Tunisie.

Courant décembre et début janvier, quatre nouvelles divisions venant d'Europe vinrent se joindre aux forces allemandes. Ces renforts permirent de lancer l'Opération Eilbote le 18 janvier. En dépit de l'échec de cette offensive, les Allemands ne purent envahir le Corps français XIX et les conséquences auraient pu être graves si la 36<sup>ème</sup> Brigade britannique et CC'B' n'avaient pas été envoyés pour mettre un terme à la débâcle. Cependant les Allemands purent s'emparer du col de Fouduk. L'échec du Corps français XIX se solda par sa retraite du front pour un entraînement plus sévère et pour obtenir des armes américains. Courant janvier, les Allemands renouvelèrent leurs attaques

et utilisant la 21<sup>ème</sup> Division Panzer de l'Armée Panzer de Rommel afin de conduire les offensives sur les cols, les Allemands réussirent à prendre tous les cols de la Dorsale orientale. Courant février, les Allemands continuèrent sur leur lancée avec les 10<sup>ème</sup> et 21<sup>ème</sup> Divisions Panzer en assiégant Sidi Bou Zid et en coupant les deux bataillons d'infanterie alliés. Le 14 février, il fut décidé d'envoyer une force d'aide de Stacks CCC soutenue par 40 char moyens. S'il y avait eu une nouvelle attaque de la Brigade Légère, c'en était fait! Les commandants alliés ignoraient que la 10<sup>ème</sup> Division Panzer occupait également Sidi Bou Zid. En raison de la défaite, les forces alliées durent se retirer de la Dorsale occidentale.

Dans l'intervalle, la Huitième Armée continuait de remporter des victoires et elle assiégea Tripoli le 23 janvier. Rommel dut battre en retraite sur la ligne Mareth, mini ligne Maginot en Tunisie de sud.

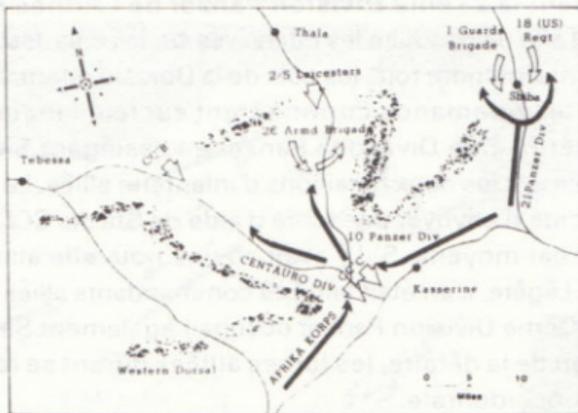
Le 24 juillet, la conférence de Casablanca eut lieu entre le Président Roosevelt et le Premier ministre Churchill. Cette conférence marqua un grand tournant de la deuxième guerre mondiale et de la Campagne de Tunisie. A l'ordre du jour, figuraient non seulement les conditions d'une reddition inconditionnelle mais la nomination de deux commandants adjoints britanniques sous les ordres des Généraux Eisenhower et Alexander et du Maréchal Tedder de la RAF. Ces nominations permirent une plus grande intégration des forces alliées qui à leur tour avait une équipe victorieuse.

## 21. **KASSERINE (la contre-attaque des Forces de l'Axe)**

Kasserine, le col principal de la Dorsale occidentale, se trouve à la tête du large bassin de Foussana (32 kilomètres). Il devint par conséquent l'un des principaux objectifs du Général Keselring, commandant en chef des Forces de l'Axe.

A 04h50, le 19 février, Rommel lança une attaque avec les 10<sup>ème</sup> et 21<sup>ème</sup> Divisions Panzer, la Division Centaure et l'Afrika Korps.

## BATTLE OF KASSERINE



La 21<sup>ème</sup> Division de Panzer reçut l'ordre de s'emparer du col de Sbiba. Toutefois, elle trouva le col sous la haute protection de la 1<sup>ère</sup> Brigade des Gardes, du 18<sup>ème</sup> Régiment de la 1<sup>ère</sup> Division US et de trois bataillons de la 34<sup>ème</sup> Division US. Après deux tentatives avortées, Rommel prit la décision de ne pas confier le col de Sbiba à la 10<sup>ème</sup> Division Panzer mais la redéploya afin de renforcer l'Afrika Korps qui attaquait le col de Kasserine.

Le col de Kasserine, 1,4 kilomètre de largeur, était défendu par la 26<sup>ème</sup> Infanterie américaine et le 19<sup>ème</sup> Régiment du Genie d'Assaut. A l'aube, l'Afrika Korps prit le col d'assaut ayant reçu des ordres de pousser son attaque à Thala. La 26<sup>ème</sup> Infanterie américaine maintint son avance suffisamment longtemps pour permettre une retraite ordonnée et afin, par ailleurs, que la 26<sup>ème</sup> Brigade Blindée installe une position défensive à mi-chemin entre Thala et Kasserine. Bien que les Alliés eussent perdu le col de Kasserine, la bataille était loin de'être terminée.

Le 20 février, les Alliés furent en mesure de maintenir en attente les attaques des Forces de l'Axe mais le 21, la 10<sup>ème</sup> Division Panzer mena la 26<sup>ème</sup> Brigade Blindée vers Thala où les le Régiment 2/5 Leicesters avait mis en place une position de défensive. Bien que les Leicesters eussent subi de grandes

perdes lorsque une colonne des chars de la 10<sup>ème</sup> Division Panzer menés par un char capturé Valentine franchirent leurs lignes, l'opération fut sauvée par les chars de la 26<sup>ème</sup> Brigade Blindée. Au cours de la nuit, les Alliés procédèrent à de nombreuses contre-attaques sur la 10<sup>ème</sup> Division Panzer et les Allemands crurent ainsi que Thala était défendu par une solide force. Les Allemands décidèrent par conséquent de se mettre en position de défensive.

Le 22 février, Rommel et Kesselring se réunirent et prirent la décision d'abandonner l'offensive comme les résultats n'avaient pas été concluants et que la Huitième Armée renforçait ses forces près de Medenine. Les Forces de l'Axe se retirèrent ensuite vers la Dorsale occidentale et transférèrent les 10<sup>ème</sup> et 21<sup>ème</sup> Divisions Panzer sur la côte pour reprendre des forces avant la prochaine offensive prévue contre la Huitième Armée.

Les Alliés comprirent au bout de 48 heures que les Forces de l'Axe avaient disparu. Toutefois, le 24 février, les Alliés occupaient de nouveau le col de Kasserine.

## 22. LA HUITIEME ARMEE

La Huitième Armée, ayant capturé Tripoli le 23 janvier 1943, renouvela en février son ravitaillement pour une offensive à Medine en mars. Lors de la bataille de Kasserine, elle avait attaqué les avant-postes de là ligne de Mareth mais il ne s'agissait pas de attaques de diversion.

Montgomery, par interceptions radio, apprit que les Allemands allaient déployer les 10, 15 et 21<sup>èmes</sup> Divisions Panzer au sud par les collines Matmata afin d'attaquer Medenine.

Les Alliés construisirent par conséquent un solide écran de défensive autour de Medenine. La section nord fut contrôlée par la 51<sup>ème</sup> Division Highland avec la 8<sup>ème</sup> Brigade Blindée en reserve. La section du milieu fut contrôlée par la 7<sup>ème</sup> Division Blindée (les Rats du désert) avec en réserve la 22<sup>ème</sup> Brigade

Blindée et le secteur du sud fut contrôlé par la 2<sup>ème</sup> Division de Nouvelle-Zélande avec la 4<sup>ème</sup> Brigade Légère Blindée en réserve. Les positions de défensive furent mises en place pour détruire des chars plutôt que de protéger l'infanteries. Les Divisions Panzer attaquèrent à l'aube le 6 mars et les Alliés furent en mesure de repousser les attaques avec leur artillerie causant de sévères pertes chez les Allemands. Ce fut un engagement défensif modèle de la Huitième Armée qui dut seulement utiliser ses escadrons de chars à une reprise, sans perte, afin de soutenir le Queens Regiment et la 7<sup>ème</sup> Division Blindée. Les Allemands perdirent 52 chars. Le lendemain, Rommel ordonna de terminer l'engagement et les Divisions Panzer se retirèrent sur les collines Matmata.

Le 9 mars, Rommel quitta l'Afrique du Nord pour terminer son congé de maladie interrompu. Il ne devait plus jamais revenir. L'attaque de Montgomery sur la ligne de Mareth était prévue pour le 17 mars afin de coïncider avec la pleine lune. Les 50<sup>ème</sup> et 51<sup>ème</sup> Divisions ouvrirent avec succès l'attaque qui fut coordonnée avec l'opération "Wop", attaque par le Corps II du Général Patton (US) vers le sud pour s'emparer de Gafsa et de la Station de Sened. Le 20 mars, le 2<sup>ème</sup> Corps de Nouvelle-Zélande soutenu par la 8<sup>ème</sup> Brigade Blindée se déploya vers l'ouest des collines Matmata, commença son attaque sur Tebago et s'empara victorieusement du col de Tebago du Groupe Sahariano. Malheureusement, il s'arrêta pour la nuit sentant que sa position était exposée. Cette manœuvre permit toutefois aux Forces de l'Axe de combler le trou avec la 164<sup>ème</sup> Division et la 21<sup>ème</sup> Division Panzer.

Dans l'intervalle, la Huitième Armée s'empara de son objectif, maintint la tête de pont et fit une chaussée pour permettre à 42 chars Valentine du 50<sup>ème</sup> Régiment Royal de Chars du traversa l'oued. Toutefois, les chars et leurs 2 canons légers n'impressionnèrent pas l'ennemi et Montgomery demanda à Alexander l'aide de Patton suggérant que le Corps II (US) avance par

Maknassy pour couper la route de Gabes. Les Allemands réagirent et envoyèrent la 15<sup>ème</sup> Division Panzer pour vérifier l'avance de la Huitième Armée et la 10<sup>ème</sup> Division Panzer pour stopper l'avance de Patton. Le 22 mars, la 15<sup>ème</sup> Division Panzer terrassa les chars Valentine et le 50<sup>ème</sup> Régiment Royal de Chars. La tête de pont était perdue.

La réaction de Montgomery fut de confier sa principale attaque au 2<sup>ème</sup> Corps de Nouvelle-Zélande lui apportant du renfort avec le Corps X et la 1<sup>ère</sup> Division Blindée. Le Corps II (US) réalisa de meilleurs exploits et repoussa les attaques de la 10<sup>ème</sup> Division Panzer. Le jour J fut prévu pour le 26 mars lorsque le 2<sup>ème</sup> Corps de Nouvelle-Zélande de Freyberg et le Corps X de Horrocks se déplacèrent par le col de Tebago. L'attaque devait être suivie de bombardements aériens avec une couverture aérienne intégrale. L'attaque se déroula comme prévue et la défense allemande de la Vallée s'effondra. L'avance de Horrocks fut provisoirement stoppée le 27 mars par un écran anti-char, mais le 29 mars les objectifs étaient atteints et les batailles de Mareth et de Tebago terminées.



**BATTLE OF MARETH AND TEBAGO**

## 23. OPERATION VULCAN

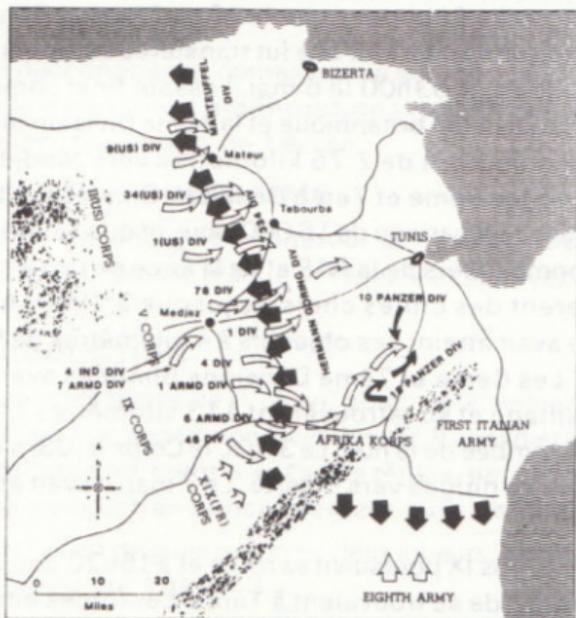
L'Opération Vulcan fut prévue en février 1943. A l'origine, elle excluait le Corps II (US) en raison de son manque d'entraînement et de la difficulté de son ravitaillement sur les routes tunisiennes. Le Général Bradley, mécontent, consulta Eisenhower déclarant qu'il était important pour le moral national américain que le Corps ait une expérience de combat et qu'il participe à l'opération de retrait des Forces de l'Axe du territoire nord africain. Le Corps II (US) reçut donc la section nord avec Bizerte comme objectif. Le Général Alexander transféra le Corps II (US) d'une ligne à une autre. Il transféra également le 1<sup>ère</sup> Division Blindée britannique de la Huitième Armée à la Première Armée. Le rassemblement des forces eut lieu entre le 16 et le 20 avril.

En guise de préliminaire à Vulcan, la Huitième Armée entama les combats à Enfidaville et bien que la 2<sup>ème</sup> Division de Nouvelle-Zélande et la 4<sup>ème</sup> Division Indienne eussent progressé, elles n'étaient assez puissantes pour occuper le terrain face aux contra-attaques allemandes. L'attaque fut suspendue jusqu'au 28 avril en dépit du maintien de la pression de Montgomery sur la ligne.

Le plan du Général Alexander était de coordonner les attaques sur tout le front afin que les Allemands soient cloués au sol et ne puissent plus transporter de réserves d'un côté du front à l'autre pour contre-attaquer. Lorsque le Corps IX ouvrit l'attaque de l'Opération Vulcan le 22 avril, le Général von Arnim déplaça le quartier général de l'Afrika Korps ainsi que trois divisions blindées de la Huitième Armée pour contre-attaquer le Corps IX. La résistance fut solide et bien que le Corps IX eût fait une brèche de 19.5 kilomètres de profondeur sur le front allemand, il fut mis en attente. Le Corps V semblait mieux s'en sortir, bien qu'il eût pris la colline "Long Stop", le Cheval Irlandais du Nord conduisant les chars Churchill jusqu'au djebel pour soutenir l'infanterie. Toutefois, en dépit des modestes gains des Alliés le 28 avril, les pertes allemandes en matière de chars

et de canons furent considérables, tout particulièrement comme elles ne pouvaient pas être remplacées.

#### OPERATION VULCAN



Dans l'intervalle, le Corps II du Général Bradley réalisa peu de progrès les trois premiers jours. Il voulait déplacer ses troupes le long des montagnes pour déborder l'ennemi qui défendait fortement les vallées.

Le 26 avril, Bradley intensifia son offensive et mit la 34<sup>ème</sup> Division à l'attaque lui ordonnant de prendre Hill 609. Le combat de quatre jours dont l'objectif était de prendre la colline fut inscrit dans les annales de l'histoire militaire américaine. Finalement, les Forces de l'Axe se retirèrent vers une tête de pont plus proche aux alentours de Bizerte.

Le 1<sup>er</sup> mai, le Général Alexander demanda à Montgomery de transférer davantage de troupes au Corps IX. En conséquence, la 7<sup>ème</sup> Division Blindée (les Rats du désert), la 4<sup>ème</sup> Division Indienne et la 20<sup>ème</sup> Brigade des Gardes furent transférées,

avec Horrocks à leur tête. Le regroupement des forces eut lieu entre le 1<sup>er</sup> et le 5 mai. Alexander eut recours à de nombreux subterfuges y compris l'installation de faux chars à Bou Arada afin de faire croire à l'ennemi que la 6<sup>ème</sup> Division Blindée se trouvait à Bou Arada. En fait, elle fut transférée au Corps V pour attaquer Medjez. A 03h00 le 6 mai, l'assaut final commença avec la 4<sup>ème</sup> Division britannique et la 4<sup>ème</sup> Division Indienne avançant sur un front de 2.75 kilomètres vers Medjez avec derrière elles les 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> Divisions Blindées. L'avance fut menée avec un barrage de 16 000 obus et quand vint le jour, de légers bombardiers de la RAF et de la force de l'air américain bombardèrent des cibles choisies jusque'à 7h00. A 9h00, l'infanterie avait atteint ses objectifs à 4 kilomètres de la ligne de départ. Les 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> Divisions Blindées avançaient dans son sillage et se retrouvèrent à 13 kilomètres à l'est de Medjez à la tombée de la nuit. Le 3 mai, le Corps II (US) s'empara de Mateur et se dirigea vers Bizerte. Le 7 mai, il avait encerclé Bizerte.

Le 8 mai, le Corps IX poursuivit sa route et à 15h20 des patrouilles d'avant-garde se trouvaient à Tunis. Les forces ennemies se séparèrent en deux groupes. Pendant ce temps, le Corps II US entra dans Bizerte.

Le quartier général du Général von Arnim fut coupé de la plupart de ses forces. Le Général perdit alors contrôle de la bataille et la résistance des Forces de l'Axe s'effondra. Au cours des quatre jours suivants, les Alliés étouffèrent des foyers de résistance. Le Corps IX prit la direction de l'est et rejoignit la Huitième Armée coupant l'Afrika Korps. Plus de 250 000 hommes se rendirent en l'espace des quatre jours. La Campagne de l'Afrique du Nord était terminée. Les Britanniques avaient consacré beaucoup de temps au rassemblement de leurs ressources, les Américains avaient acquis une expérience précieuse du combat pour le théâtre européen et les commandants avaient fait la répétition générale de l'Opération "Overlord" des débarquements de Normandie.

# INSTRUCTIONS SUPPLEMENTAIRES A L'INTENTION DES UTILISATEURS D'ORDINATEURS IBM OU COMPATIBLES

**Noter:** Les chapitres suivants se rapportent au contenu principal du manuel d'utilisation.

La version pour ordinateur domestique a subi certaines modifications afin d'inclure quelques améliorations notamment la possibilité d'impression de l'image de l'écran.

## 1. DEBUT DU PROGRAMME

Après avoir chargé l'ordinateur et introduit DOS, placez le programme dans le disque A. tapez V et appuyez sur la touche ENTER.

## 2. INTRODUCTION

Bien que les règles de "Vulcan" soient relativement complexes, le jeu doit être en principe facile à jouer. Il appartient à l'ordinateur de résoudre les complexités des règles, permettant au joueur de se concentrer principalement sur la stratégie.

"Vulcan", jeu de guerre d'un ou deux joueurs, décrit la Campagne de Tunisie de 1942/43.

Les joueurs choisiront de combattre toute la campagne ou uniquement une des principales batailles. Un joueur commande les forces (alliées) britannique, américaine et française et le second commande les forces (de l'Axe) allemande et italienne. Avec un seul joueur, l'ordinateur sera en mesure de contrôler les deux partis.

## 3. MENUS

Lorsque vous chargerez "Vulcan", le menu principal sera affiché. Différentes options se présentent bien qu'elles ne soient pas immédiatement disponibles. Ces options sont les suivantes:

### 3.1 Le menu principal

- Début d'un nouveau jeu
- Poursuite du jeu
- Chargement de l'ancien jeu

Cette commande chargera un jeu précédemment sauvegardé.

- Sauvegarde du jeu  
Cette option permet au joueur de sauver le jeu à tout moment. Le joueur doit nommer le fichier afin de pouvoir le rappeler par la commande "chargement de l'ancien jeu".
- Abandon du jeu  
Cette option abandonne le jeu et permet d'en commencer un autre.
- Installation  
Cette option vous conduit au menu d'installation décrit ci-dessous.
- Compte rendu  
Cette option vous donne des informations sur les pertes subies par les deux partis. Un compte rendu apparaît automatiquement à la fin de chaque jeu.
- Vidage de l'écran  
Il est possible d'imprimer l'image de l'écran en utilisant une imprimante Epson ou une imprimante compatible Epson. Cette option permettra au joueur d'enregistrer des positions et forces stratégiques de certaines unités lors de tours différents. Elle permettra également au joueur d'enregistrer le résultat pour la postérité. Clé \*.
- Abandon  
En appuyant simultanément sur les touches ALT/CRTL/DEL, l'ordinateur sera réamorcé et le joueur se retrouvera à DOS. Le jeu n'aura **PAS** été sauvé.

### 3.2 Le menu d'installation

Il permet au(x) joueur(s) d'installer certaines des options du jeu comme il(s) l'entend(ent).

Ces options sont les suivantes:

## Mode Démonstration

L'ordinateur peut diriger les deux partis si vous appuyez sur la touche "D" lorsqu'on vous demande de choisir le nombre de joueurs. Vous avez la possibilité de retourner au menu principal après chaque tour et vous pouvez ainsi abandonner le jeu Démonstration.

## Son

Lorsque déplacé, le curseur émet un signal sonore bref. Il est possible de couper son s'il vous irrite.

## Mouvement

Le mouvement peut être ouvert ou caché. S'il est ouvert, toutes les unités seront affichées sur la carte. Si caché, seules celles adjacentes à une unité ennemie apparaîtront. Le mouvement est toujours caché lorsque l'ordinateur joue, mais pour faciliter les choses les unités du joueur sont affichées.

## Joueurs

Cette option permet de choisir le nombre de joueurs. Le nombre de joueurs peut changer au milieu du jeu afin que l'ordinateur prenne la place d'un joueur et vice versa.

### 3.3 L'ordinateur joue

Avec un seul joueur, cette option choisit de quel côté se trouvera l'ordinateur. Tout comme le nombre de joueurs, il est possible de changer au milieu de la partie.

### 3.4 Menu historique "Mais si..."

Cette option permet aux joueurs d'essayer différentes situations sans précédent historique qui auraient pu toutefois arriver.

Choisissez la ou les options(s) que vous désirez et appuyez sur les touches ENTER et KEY afin de jouer le jeu historique.

(1) Les Forces de l'Axe contrôlent Malte.

Tous scénarios.

En 1942, les Forces de l'Axe établirent un plan pour s'emparer de Malte (Opération Héraklès) mais en raison de la victoire de Rommel en Libye, l'opération fut annulée. Selon cette option, l'opération a eu lieu et Malte fut assiégé.

Si ce scénario est choisi, les Forces de l'Axe recevront davantage de ravitaillement et de nouveaux effectifs, tout particulièrement vers la fin du jeu alors que le passage en mer vers l'Afrique sera plus sûr.

(2) Les Forces de l'Axe s'emparent de Bone.

Scénarios 1 et 5.

Le terrain d'aviation de Bone fut capturé par des parachutistes britanniques le 12 novembre. Au moment de leur chute, un bataillon de parachutistes allemands surgit avec l'intention de s'emparer du terrain d'aviation. Mais s'apercevant que c'était trop tard, il retourna à sa base. Selon cette option, les Allemands arrivèrent les premiers.

(3) La destruction de DAK.

Scénario 5 seulement.

Lors de sa retraite de Libye, Rommel fut sous la pression constante de ses supérieurs qui l'encourageaient fortement à se battre. Selon cette option, il a succombé et son armée fut détruite par les forces britanniques supérieures. Si vous choisissez cette option, les Forces de l'Axe n'arriveront pas de Libye. Les forces britanniques de Libye seront également réduites car leur présence sera moins nécessaire.

- (4) Retard des forces du désert.

Scénario 5 seulement.

Selon cette option, la guerre en Libye dura plus longtemps. Si vous la choisissez, les forces en provenance de Libye arriveront trois semaines plus tard. Il convient cependant de noter qu'elles n'arrivent pas toujours à la même heure dans chaque jeu.

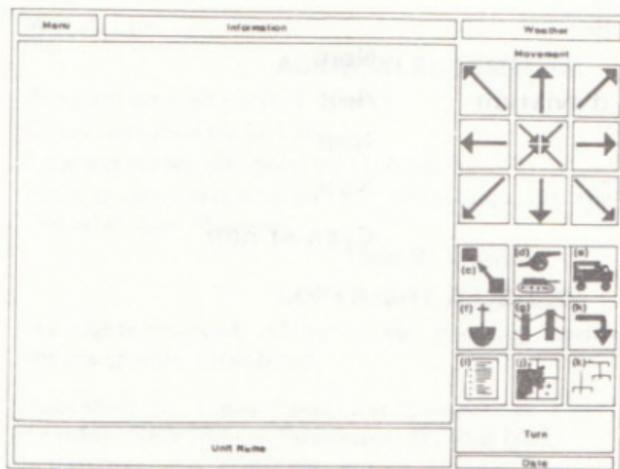
- (5) La neutralité française.

Scénarios 1,2,4, et 5.

Initialement, les Français étaient opposés aux débarquements britanniques et américains mais rejoignirent les Alliés lorsque les Allemands occupèrent le sud de la France.

Selon cette option, ils continuèrent les combats. Si vous la choisissez, les forces françaises ne seront pas avec les Alliés et l'arrivée des premières unités alliées sera retardée.

## 5. The Display



### 5.1 Information Panels

(a) Information

(b) Weather

(c) Turn

(d) Date

(e) Unit Name

## 6. UNITES (Voir page 7)

Dans les graphiques EGA, les couleurs mode sont les mêmes que celles de la version Spectrum.

Si vous avez un affichage CGA, les unités britanniques apparaissent en blanc, les unités américaines en cyan et noir, les unités françaises en cyan et magenta, les unités allemandes en noir et les unités italiennes en magenta.

## 15. SYMBOLES DU TERRAIN (Voir page 16)

Dans les graphiques EGA, les couleurs mode sont les mêmes que celles de la version Spectrum.

Si vous avez un affichage CGA, les symboles du terrain sont les suivants:

	Accidenté	Cyan
	Montagne	Magenta
	Bois	Magenta
	Rivière	Cyan
	Marais salant	Noir
	Fortifications	Noir
	Oued	Noir
	Terrain d'aviation	Noir
	Village	Noir
	Routes	Noir
	Mer	Cyan et noir

# VULCAN AMSTRAD

## Modifications

### COULEURS DES UNITES

Les unités britanniques sont en rouge.

Les unités italiennes sont en bleu.

### COULEURS DU TERRAIN

Les bois sont en vert foncé.

Les montagnes sont en bleu.

Les terrains accidentés sont en rouge.

### MANCHET

Il est possible d'utiliser un manchet à la place des touches flèche en appuyant sur fire (feu) plutôt que sur les touches ENTER ou RETURN.

### ECRAN

Les fenêtres de l'écran ont une disposition différente.

### BIBLIOGRAPHY

- |                                      |                       |
|--------------------------------------|-----------------------|
| The North African Campaign. 1940-43. | - Jackson.            |
| The Battle of Tunis.                 | - Alexander of Tunis. |
| Triumph over Tunis.                  | - T. H. Wisdom.       |
| Road to Tunis.                       | - A. Divins.          |
| A Full Life.                         | - B. G. Horrocks.     |

### ACKNOWLEDGEMENTS

Program written by R. T. Smith.

Cover designed by O. Frey.

Loading screen designed by D. Anderson.

Photographs reproduced by permission of the Trustees of the Imperial War Museum.

1986 R. T. Smith

### COPYRIGHT WARNING

All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

Published by Cases Computer Simulations Ltd., 14 Langton Way, London, SE3 7TL. Telephone: 01-858 0763.

**ARNHEM and DESERT RATS** by the same author are available direct from CCS Ltd. at £9.95 each.



Published by Cases Computer Simulations Ltd.  
© 1986 R. T. Smith