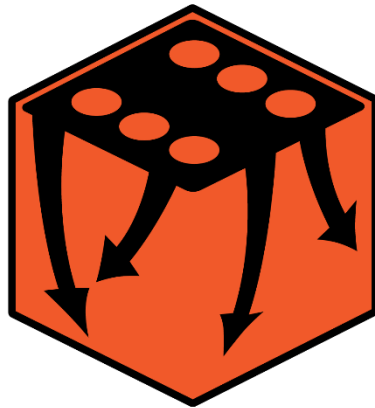


Campanya de Flames Of War (V4)

Nord d'Àfrica

10 de Juny de 1940



IRREGULARS

1. Introducció històrica

Durant la Segona Guerra Mundial, la Campanya del Nord d'Àfrica, també coneguda com la Guerra del Desert, que tingué lloc al desert del nord d'Àfrica entre el 10 de juny de 1940 i fins al 16 de maig de 1943. Va incloure campanyes a Líbia i Egipte (Campanya del Desert Occidental), Marroc i Algèria (l'Operació Torxa) i Tunísia (Campanya de Tunísia).

La campanya va enfrontar els Aliats i a les Potències de l'Eix. L'esforç de guerra aliat va ser dominat sobretot per la Commonwealth britànica i pels exiliats de l'Europa ocupada, fins a l'entrada en la guerra dels Estats Units al desembre de 1941, entrada que es faria efectiva al nord d'Àfrica l'11 de maig de 1943.

La lluita s'inicià amb la captura de Fort Capuzzo (Líbia) per les forces britàniques als italians al juny de 1940. Els italians van respondre amb una ofensiva, a la que la seguí una contraofensiva de la Commonwealth. Davant les grans pèrdues que patien els italians, Alemanya envià a l'Afrika Korps, comandat pel general Erwin Rommel. Després d'una sèrie de batalles de tiba i arronsa pel control de Líbia i Egipte, les forces britàniques, comandades pel General Bernard Montgomery van fer retrocedir a l'Eix fins a Tunísia. Després dels desembarcaments a l'Àfrica nord-occidental de l'Operació Torxa el 8 de novembre de 1942 sota el comandament del General americà Dwight Eisenhower, i després de diverses batalles contra les forces de la França de Vichy (que posteriorment s'uniria als Aliats), les forces de la Commonwealth i les americanes van realitzar un moviment de pinça contra les forces de l'Eix al nord de Tunísia, fent que es rendissin.

Al fer que l'Eix hagués de lluitar en un segon front al Nord d'Àfrica, els aliats occidentals van poder alleugerir d'alguna manera a la Unió Soviètica en la seva lluita contra els alemanys. La informació subministrada per l'operació de desxifrat Ultra va ser una gran contribució a l'èxit aliat al nord d'Àfrica.

1940: Invasió i retirada italiana d'Egipte

El 13 de setembre de 1940, forces italianes van envair Egipte des de les seves bases a Líbia. En aquella època, Egipte era colònia britànica i Líbia colònia italiana. Els italians van ocupar una petita regió a l'oest del país i van establir posicions defensives a Sidi Barrani. El 9 de desembre, els britànics van contraatacar llançant l'Operació Compass que va fer retrocedir als italians fins a El Agheila (Líbia). Durant l'operació, es van capturar un gran nombre de presoners italians.

1941: L'Afrika Korps conquereix Líbia

La derrota de l'exèrcit italià va forçar Hitler a enviar reforços al nord d'Àfrica per tal d'evitar un col·lapse total dels italians. Durant el mes de febrer de 1941, les primeres unitats del que més endavant seria conegut com a Afrika Korps, sota el comandament del general Erwin Rommel, van arribar a Líbia. Inicialment, Rommel només tenia ordres de mantenir la posició contra possibles atacs aliats, però veient que trobava poca resistència va començar una ofensiva improvisada que va fer retirar als britànics fins a la frontera amb Egipte. Després de diversos contraatacs fallits, el 18 de novembre de 1941 els britànics van llançar l'Operació Crusader que

va resultar ser tot un èxit i, abans d'acabar l'any, es va recapturar tot el territori perdut durant la primavera passada fins a El Agheila.

1942: Gazala i El Alamein

Més informació als articles Batalla de Gazala, Batalla de Bir Hakeim, Primera Batalla d'El Alamein, Batalla d'Alam el Halfa, Segona Batalla d'El Alamein.

Operació torxa

Després d'haver-se hagut de retirar a conseqüència de l'Operació Crusader, semblava que l'Afrika Korps havia quedat definitivament derrotat, però els conflictes que estaven tenint lloc al Pròxim Orient havien obligat als britànics a retirar tropes del nord d'Àfrica, mentrestant, les forces de l'Eix havien rebut nous subministraments des de Trípoli. Rommel es va adonar de seguida del canvi de situació i el 21 de gener de 1942 va llançar la seva segona ofensiva. Els alemanys van fer retrocedir als aliats fins a Gazala, on l'avanç va ser temporalment aturat, però després de la Batalla de Gazala, que els alemanys van guanyar, van continuar avançant cap a Egipte, travessant la frontera fins a ser aturats, definitivament, a la Batalla d'Alam Halfa (1 - 27 de juliol). A pesar d'haver pogut parar l'avanç alemany, els aliats es van veure a prop del desastre i van començar a enviar tropes, tancs i tota mena de subministraments. També es va designar un nou comandant del 8è exèrcit britànic, el general Bernard Montgomery.

L'Operació Torxa significa la conquesta d'Algèria i Marroc. Arribat l'octubre, la superioritat numèrica aliada ja era aixafant. Entre el 23 d'octubre i el 4 de novembre de 1942 va tenir lloc la Batalla d'El Alamein que va tenir com a resultat una completa i decisiva victòria aliada. El poc que quedava de l'Afrika Korps va haver de fugir cap a Líbia, perseguit de prop pels aliats.

1943: Retirada de l'Eix del Nord d'Àfrica

A principis de 1943, de forma una mica inesperada, quan els alemanys van atacar les encara inexpertes forces americanes que s'havien endinsat a Tunísia, van aconseguir algunes petites victòries que els van encoratjar a realitzar atacs més importants com el de la Batalla del Pas de Kasserine (19 - 25 de febrer de 1943). Però finalment, la superioritat numèrica, de recursos i de subministraments dels aliats es va acabar imposant i, el 13 de maig de 1943, les últimes forces de l'Eix a Tunísia (250.000 soldats alemanys i italians) van acabar rendint-se als aliats. Així van acabar gairebé 3 anys de guerra a l'Àfrica.



Tanc Crusader Aliat passa pel costat d'un PzKpfw IV en flames

2. Sistema de Campanya

1. Conceptes bàsics

Aquest reglament està ideat per a la gestió dels exèrcits aliats i de l'eix en la històrica campanya del Nord d'Àfrica i regular les seves forces en aquest escenari i en les batalles que generarà. Cada bàndol disposa inicialment d'un número i tipus de forces determinades que es desplacen durant els torns a través del mapa fins a trobar una força enemiga i generar així una batalla. Les batalles es resoldran jugant de manera habitual. En funció dels resultats de les mateixes s'haurà d'anar ajustat la potència de les forces involucrades.

Cada bàndol el pot conformar 1 o diversos generals.

1.1. Forces

Cada fitxa de jugador representa una de les seves forces i es col·loquen en el mapa. Aquestes forces no tenen una composició exacta, sinó que la llista s'elabora específicament per a cada batalla. Tot i això, les forces delimiten:

- El tipus de llista: Infanteria, motoritzada o blindada
- Cada tipus de llista té un FM (factor de moviment):
 - Infanteria = 1
 - Motoritzada i/o blindada = 2
- Potència: representa el desgast que ha patit la Força i oscil·la entre 0 (destruïda) i 100 (potència màxima)
- Al començament de la campanya totes les forces tenen potència 100
- Les unitats poden recuperar potència descansant en ciutats amigues, tot i que queden vulnerables en cas d'un possible atac enemic. Es recuperen en trams de +25 punts de potència cada setmana
- La diferència de potència en dos exercits enfrontats suposa una avantatge en forma de punts per part de l'exèrcit amb potència superior:
 - Diferència de 0 a 25 punts de potència → No hi ha benefici
 - Diferència de 26 a 50 punts de potència → 10 punts extra en la llista d'exèrcit de superior potència
 - Diferència de 51 a 75 punts de potència → 20 punts extra en la llista d'exèrcit de superior potència
 - Diferència de 76 a 99 punts de potència → 30 punts extra en la llista d'exèrcit de superior potència

1.2. El Mapa

En aquesta campanya hi trobem dos mapes: el de moviments i control de territori, on podem moure els exèrcits i generar les batalles, i el de terreny, on veure el tipus de terreny que afecta a cada casella.

Tipus de terreny:

- Desert (Groc): Poca cobertura més enllà d'algun palmera, oasis o construcció aïllada

- Urbà (Gris): Ciutats amb moltes construccions i carrers on hi poc haver manca de línies de visió
- Muntanyós (Marró): Moltes alçades diferents i de difícil avanç
- Coster (Blau): part de la batalla està limitada per aigua (enfrentaments estrets)

Apilament:

Donada la complicada logística a Africa l'apilament de totes les caselles és de 1 excepte de les principals ciutats on es de 2.

Possessió:

Les caselles venen determinades inicialment en el mapa de forces, les que estan en verd es consideren amigues del jugador de l'eix però estan fora del efectes de joc, a la setmana del 8 de Novembre de 1942 o si el jugador de l'eix aconsegueix tot el territori del mapa jugable fins aquell moment, les caselles verdes passen a ser aliades gracies a la operació torxa.

Events:

- Si el jugador de l'eix aconsegueix tota la línia de la costa mediterrània inclòs el canal de Suez, pot intentar un assalt a Malta sempre i quan disposi d'una unitat d'infanteria en una ciutat costera: Realitzarà una tirada a 4+, en cas de fallar perdrà 75 punts de potència de la unitat.
- En cas d'aconseguir Malta, l'exèrcit de l'eix obliga a la España Nacional a entrar a la guerra y comença la invasió de Gibraltar (Partida a 200 punts en entorn muntanyós/urbà on NO hi poden participar divisions blindades)
- En cas d'aconseguir el Mediterrani abans del 8 de Novembre del 42 la operació torxa només permet la invasió del Marroc per part dels aliats.

1.3. Torns

La campanya es divideix en torns. Cada torn equival a una setmana en la línia temporal.

2. Seqüència de Joc

Cada torn es compon del següent:

- Fase d'iniciativa
- Fase d'ordres del jugador actiu
- Fase d'ordres del jugador passiu
- Comprovació d'apilaments
- Resolució de batalles
- Ajustaments de potència
- Ajustaments de possessió de caselles

Una vegada finalitzat el torn s'inicia el següent.

2.1. Fase d'iniciativa

Cada bàndol llença un dau i suma les batalles guanyades en el torn anterior. El que obtingui un major resultat esdevindrà el jugador actiu. En cas d'empat no hi ha modificació de jugador actiu. En aquesta campanya el jugador actiu en el primer torn serà l'aliat.

2.2. Fase d'ordres

El comandant en cap de cada bàndol assigna i resol una de les següents ordres a cada una de les seves forces:

- Atacar: ordre utilitzada per moure una unitat pròpia a una casella rival.
 - Si el moviment acaba en una casella ocupada es produeix una batalla sinó es captura la casella automàticament
 - No es pot travessar una casella ocupada per un exèrcit rival, si ha d'aturar obligatòriament finalitzant així el moviment.
 - Aquesta ordre es pot utilitzar en unitats que inicien el torn en una ciutat portuària per atacar una altra ciutat portuària, però el mar es un lloc perillós en aquesta època...*
- Maniobrar: ordre utilitzada per moure una unitat pròpia dins del propi territori segons el seu factor de moviment.
 - Les forces que maniobren no poden entrar en territori enemic
 - Les forces que han perdut una batalla reben aquesta ordre obligatòriament.
 - Les divisions blindades i motoritzades només mouen 1 quan entren o surten de muntanya o ciutat.
- Defensar: ordre utilitzada per a mantenir el control d'un territori sense moure.
 - Per reforçar els exercits s'ha d'utilitzar aquesta ordre estant a una ciutat portuària.
- *Desembarcaments:
 - A l'inici de la guerra el mar està en disputa i es un lloc molt perillós, per fer un assalt a una ciutat enemiga des de una pròpia tira un dau:
 - 1 → el transport es un fracàs els submarins i avions enemics han acabat amb la major part de la força de combat, es cancel·la l'assalt i es redueix la força assaltant un 75%
 - 2-4 → La navegació ha sigut complicada però s'assoleix el destí. L'assalt es porta a terme però s'ha perdut un 50% de les forces
 - 5 → S'ha pogut evitar la major part de les forces navals enemigues. L'assalt es porta a terme però s'ha perdut un 25% de les forces però l'enemic no s'ho esperava i per tant no comença amb posicions preparades ni Dug in.
 - 6 → La missió ha estat un èxit rotund, l'enemic no s'ho esperava i hem evitat completament les forces navals enemigues. L'assalt es porta a terme sense baixes i l'enemic no s'ho esperava i per tant no comença amb posicions preparades ni Dug in.
 - Si en algun moment un dels dos bàndols controla el canal de suèz, Malta i Gibraltar → 1=2-4, 2-4=5, 5-6=6

2.3. Comprovació de l'apilament

En aquest moment cada jugador determina si viola el límit d'apilament en qualsevol casella. En cas de sobrepassar-lo ha de destruir el número de forces necessàries per a que l'apilament sigui legal. Les forces destruïdes passen a tenir potencia 0 i per tant eliminades de la campanya.

2.4. Resolució de batalles

Cada casella on hi hagi dues forces contraries es considera una batalla. L'ordre en que es juguen les batalles es escollit pel jugador amb la iniciativa.

- Creació de les llistes d'exèrcit:
 - Només es permet l'ús de forces dels suplementes d'Àfrica
 - Els punts màxims per exèrcit són de 100 en caselles normals i 200 en caselles dobles (després es poden afegir els punts extra de diferencia de potencia)
- Escenari:
 - S'escolliran aleatòriament entre els del reglament v4 de FOW o bé arribant a un acord amb el rival.
 - L'atacant serà el jugador amb l'ordre d'atacar en el mapa de moviments
 - L'escenografia haurà de representar casella on es produeix la batalla
- Resolució:
 - En cas d'empat el combat es mantindrà a la següent ronda amb la reducció de potencia que correspongui
 - L'atacant tria si el combat es de nit o de dia
 - Si el defensor porta més d'un torn en la casella es considera que té la posició defensada i per tant totes les seves unitats començaran concealed o dug in.
 - Qualsevol miniatura pot abandonar la taula voluntàriament, els punts per a determinar un vencedor es comptaran com si hagués estat destruïda però no comptaran en la reducció de potencia d'unitat.
- Retirada del perdedor:
 - El jugador que ha perdut es podrà retirar dues vegades el seu Factor de moviment fins a una casella amiga desocupada o on no violi l'apilament, en la següent fase d'ordres haurà d'utilitzar la maniobra obligatòriament.
 - Durant el moviment anteriorment citat no pot travessar caselles enemigues
 - En cas de no poder complir el primer punt l'exèrcit es considera destruït

2.5. Ajustament de potencia

Després de cada batalla, sigui quin sigui el resultat de la mateixa s'ha d'utilitzar la següent formula per ajustar la potencia de la força:

Nova potencia= Potencia actual- [(nº de platons eliminats/nº de platons de la Força)*100]

- S'arrodoneix cap a baix
- No es tenen en compte els independents
- Si es falla una revisió de moral de la companyia es consideren eliminats totes les forces amigues sobre la taula.

2.6. Ajustaments de possessió de caselles

Si l'atacant guanya en una batalla o si travessa territori enemic sense oposició, tots aquests territoris passen a controlar-los aquest bàndol.

2.7. Comprovació d'abastiment

Cada jugador comprova si les seves forces estan abastides. Per això ha de poder dibuixar una línia a través de caselles amigues fins a un port amic. En cas que no ho pugui realitzar la força rebrà una penalització de 10 punts de potència

3. Bibliografia

- https://ca.wikipedia.org/wiki/Campanya_del_nord_d%27%C3%80frica
- Sistema P.A.C.O.