INFLEXIBLES

AFRIQUE DU NORD

UN JEU DE DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILLUSTRÉ PAR ROLAND MACDONALD

LIVRET DE RÈGLES

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 1 17/02/2022 16:28:50



C'est l'été 1940 et la campagne d'Afrique du Nord a commencé. Le Long Range Desert Group (LRDG), une unité de reconnaissance et d'opérations secrètes de l'armée britannique, vient juste d'être constitué. Sa mission consiste à s'introduire derrière les lignes ennemies pour rapporter des renseignements et préparer des raids. Menez ces soldats téméraires dans une série de missions audacieuses, ou commandez les redoutables forces de l'armée royale italienne pour éradiquer ces incursions une bonne fois pour toutes. Prenez les choses en main au milieu du chaos de la guerre du désert, déjouez l'opposition à travers les étendues de sable à perte de vue et les terrains rocailleux, et restez inflexible.

Dans *Inflexibles : Afrique du Nord* vous commandez un groupe de spécialistes de la guerre du désert ou une unité de l'armée régulière italienne. Au travers d'une série de missions, vous devrez lutter pour prendre, tenir ou détruire des objectifs stratégiques. Chaque scénario aura un paysage de tuiles différent des autres, que vous devrez maîtriser afin de prendre des positions avantageuses et vous emparer de vos objectifs. Vous jouerez des cartes de votre pioche pour contrôler vos hommes et tandis que leurs blessures s'accumuleront, vous devrez acquérir de nouvelles cartes pour revigorer vos soldats qui s'épuisent.

SI VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ À INFLEXIBLES : NORMANDIE

Inflexibles : Afrique du Nord est le second jeu à utiliser le système Inflexibles. Si vous avez déjà joué à *Inflexibles : Normandie*, alors les concepts de ce jeu vous seront déjà familiers. Cependant, il est suffisamment différent pour que vous lisiez entièrement ces règles. Voici un résumé des principales différences à considérer :

Échelle : dans *Afrique du Nord*, chaque pion Combattant représente un seul soldat, au lieu d'un groupe de soldats.

Pertes : dans *Afrique du Nord*, si un pion Combattant est retiré du plateau, toutes les cartes Combattant correspondantes sont retirées du jeu. Les pions Combattant qui quittent le plateau ne peuvent pas y revenir, comme ils le pouvaient dans *Normandie*.

Asymétrie : dans la plupart des missions d'*Afrique du Nord*, les objectifs et la composition de l'unité du LRDG et des forces italiennes sont bien plus asymétriques que dans *Normandie*.

Contrôle : dans *Afrique du Nord*, vous pouvez prendre le contrôle d'une tuile occupée par un pion Combattant ennemi si l'ennemi ne la contrôle pas déjà.

Nouveaux éléments : *Afrique du Nord* introduit de nouveaux types de soldats, actions, véhicules, structures et bien plus encore !

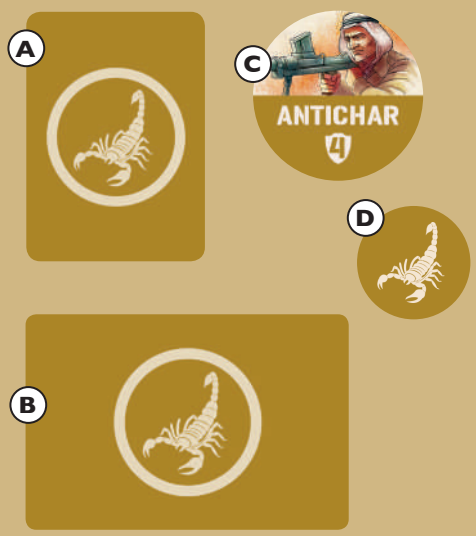
IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 2 17/02/2022 16:28:51

MATÉRIEL

Cette section est prévue pour servir de référence.

Pour commencer à jouer directement, allez en page 8 et consultez cette section au besoin.

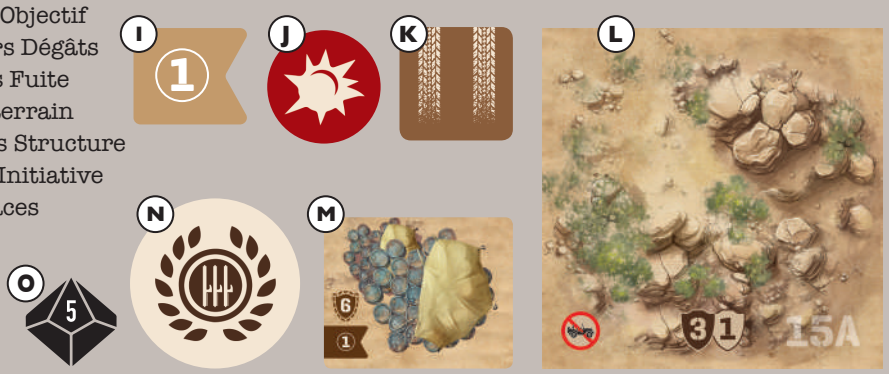
A. 42 cartes des forces du LRDG
B. 3 cartes de véhicules du LRDG
C. 11 pions Combattant/Véhicule du LRDG
D. 16 marqueurs Contrôle LRDG



E. 40 cartes des forces italiennes
F. 3 cartes de véhicules italiens
G. 10 pions Combattant/Véhicule italiens
H. 16 marqueurs Contrôle italiens



I. 3 marqueurs Objectif
J. 24 marqueurs Dégâts
K. 4 marqueurs Fuite
L. 22 tuiles de terrain
M. 6 marqueurs Structure
N. 1 marqueur Initiative
O. 4 dés à dix faces



IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 3 17/02/2022 16:28:53

CARTES

Les cartes de votre pioche représentent les soldats sur le champ de bataille, un chef qui les commande, d'autres ressources à votre disposition, ou le chaos et le désordre du champ de bataille. Vous commencez la partie avec certaines cartes dans votre pioche et d'autres dans votre réserve personnelle, comme indiqué par le scénario. Jouer des cartes de votre pioche vous permettra de : prendre l'initiative, déplacer vos soldats et véhicules sur le plateau, détruire des structures, prendre le contrôle d'objectifs cruciaux et tirer sur l'ennemi. Les cartes de commandement, comme le Sergent ou le Lieutenant, vous permettront de renforcer vos troupes en ajoutant des cartes de votre réserve à votre pioche ; tandis que pour chaque blessure causée par un tir ennemi, vous devrez définitivement retirer une carte de votre jeu.



Cartes LRDG



Cartes Italiens

Cartes Combattant



Les cartes Combattant représentent les soldats de votre section. Chacune d'elle est associée à un pion Combattant.

1. **Dénomination :** c'est le rôle du soldat dans l'unité.
2. **Initiative :** c'est la valeur de la carte lorsqu'elle est utilisée lors de l'enchère pour l'initiative.
3. **Identification du groupe :** c'est le groupe de combat du soldat. Plusieurs cartes Combattant n'ont pas d'identification de groupe.
4. **Actions :** ce sont les différents effets possibles pouvant être obtenus en jouant la carte.
5. **Nom :** c'est le nom du soldat, qui n'a aucun effet sur le déroulement du jeu.
6. **Spécialisation :** ce sont les compétences que possède le soldat, lui permettant de conduire certains véhicules. Seuls le Pilote, le Membre d'Équipage et le Tireur italiens ont des spécialisations.

Cartes Commandant

Les cartes Commandant représentent les officiers et sous-officiers de votre unité, ou des ressources qui ne sont pas représentées sur le plateau, comme l'Avion de Reconnaissance italien. Elles ne sont pas associées à un pion Combattant.



1. **Dénomination :** c'est le grade de l'officier ou le type de ressource.
2. **Initiative :** c'est la valeur de la carte lorsqu'elle est utilisée lors de l'enchère pour l'initiative.
3. **Identification du groupe :** c'est le groupe de combat du soldat. Plusieurs cartes Commandant n'ont pas d'identification de groupe.
4. **Actions :** ce sont les différents effets possibles pouvant être obtenus en jouant la carte.
5. **Nom :** c'est le nom du soldat ou de la ressource, qui n'a aucun effet sur le déroulement du jeu.
6. **Étoiles de commandement :** elles indiquent qu'il s'agit d'une carte Commandant.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 4 17/02/2022 16:28:57



Cartes Brouillard de Guerre

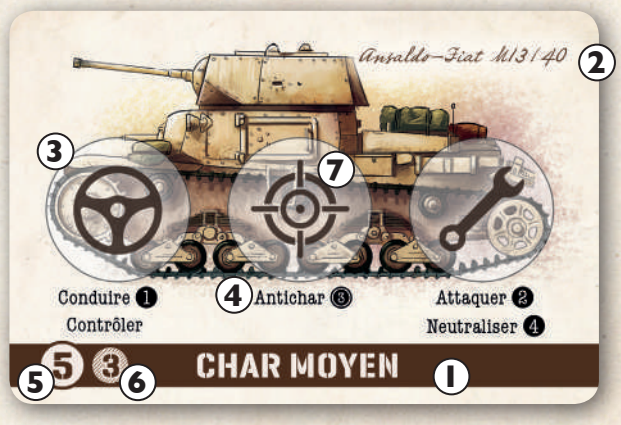
Les cartes Brouillard de Guerre représentent les ruptures de communication causées par le chaos du combat, aggravées par les tactiques de diversion ennemies et par la dispersion de l'unité sur une vaste zone. Les cartes Brouillard de Guerre ne peuvent être utilisées que pour enchérir pour l'initiative. Pour les retirer de la pioche, vous aurez besoin d'un Éclaireur, d'un Sergent-Chef ou d'un Avion de Reconnaissance.

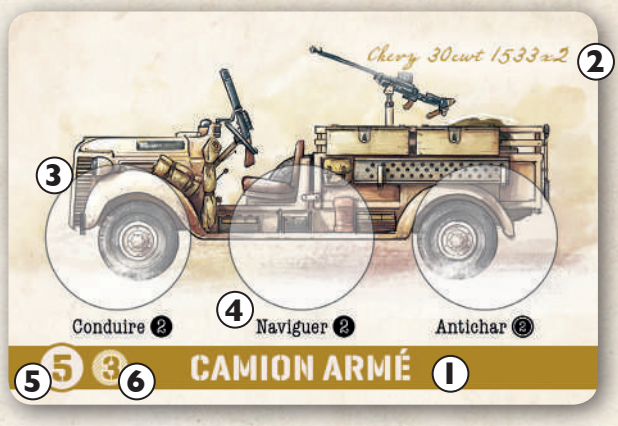
1. **Dénomination**
2. **Initiative :** c'est la valeur de la carte lorsqu'elle est utilisée lors de l'enchère pour l'initiative.

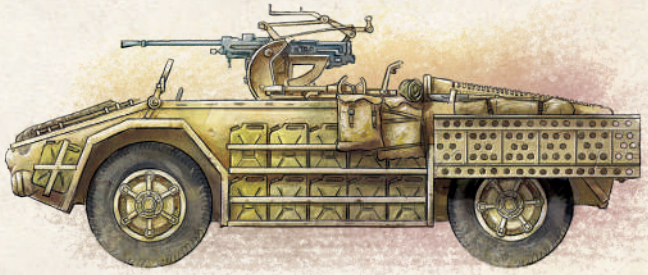
Cartes Véhicule

Les cartes Véhicule sont utilisées pour indiquer la position des soldats dans les véhicules, les actions supplémentaires disponibles pour ces soldats et les dégâts subis par le véhicule. Contrairement aux autres cartes, les cartes Véhicule ne sont jamais mises dans votre pioche ou votre réserve. Elles sont posées devant les joueurs, face visible, pendant la mise en place.

1. **Dénomination :** c'est le type du véhicule.
2. **Modèle :** c'est le modèle du véhicule, qui n'a aucun effet sur le déroulement du jeu.
3. **Sièges :** ces espaces peuvent être occupés par un soldat.
4. **Actions du véhicule :** ce sont les actions qu'un soldat occupant ce siège peut faire à la place d'une action de sa carte Combattant. Par exemple, un soldat sur le siège du milieu d'un Char Moyen peut faire l'action Antichar ③.
5. **Intégrité :** c'est la quantité de dégâts nécessaire pour détruire le véhicule.
6. **Seuil critique :** c'est la quantité de dégâts nécessaire pour immobiliser le véhicule.
7. **Condition d'occupation du siège :** ces sièges ne peuvent être occupés que par des soldats avec des spécialisations particulières. Seul le Char Moyen italien a des conditions d'occupation







IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 5 17/02/2022 16:28:59

PIONS





Marqueurs Contrôle

Les marqueurs Contrôle indiquent les tuiles que vous avez explorées et celles que vous contrôlez.

1. **Exploré :** vos unités peuvent bouger sur cette tuile. Le Saboteur et le Tireur d'Élite du LRDG peuvent bouger sur les tuiles qui n'ont pas été explorées.
2. **Contrôlé :** vos unités peuvent bouger sur cette tuile et vous en contrôlez tous les points Objectif.



Marqueurs Objectif

Les marqueurs Objectif indiquent la valeur stratégique d'une tuile. Vous contrôlez un Objectif si vous avez un marqueur Contrôle (face Contrôlé visible) sur sa tuile.



Marqueurs Fuite

Les marqueurs Fuite indiquent les tuiles par lesquelles vous pouvez fuir le champ de bataille. Le scénario vous dira quels pions Combattant/Véhicule sont autorisés à fuir à partir de ces tuiles.



Marqueur Initiative

Le marqueur initiative indique quel joueur détient l'initiative pendant le tour de jeu et joue son tour en premier.



Marqueurs Dégâts

Les marqueurs Dégâts sont utilisés pour indiquer les dégâts causés aux véhicules.



Marqueurs Structure

Les marqueurs Structure représentent des bâtiments, des ressources et des infrastructures d'importance tactique. Chaque scénario vous indiquera quels marqueurs Structure utiliser et sur quelles tuiles les placer.

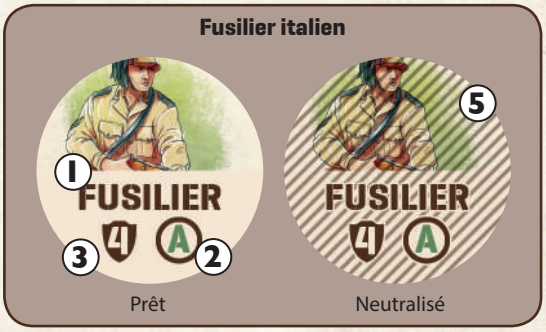
1. **Défense de la Structure :** c'est la valeur que vous devez obtenir pour détruire la Structure avec une action Démolir.
2. **Points Objectif :** c'est la valeur stratégique de la Structure. Ce marqueur rapporte autant de points au joueur italien s'il contrôle la tuile occupée par la Structure. Ce marqueur rapporte autant de points au joueur LRDG s'il fait exploser la Structure.

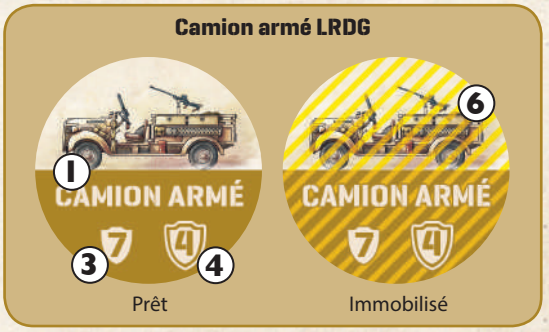
IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 6 17/02/2022 16:28:59

Pions Combattant et Véhicule

Ces pions représentent les soldats et véhicules sur le plateau, que vous contrôlerez par l'intermédiaire de vos cartes Combattant.

1. **Dénomination :** c'est le rôle du soldat ou le type du véhicule.
2. **Identification du groupe :** c'est le groupe de combat du soldat. Plusieurs pions Combattant n'ont pas d'identification de groupe.
3. **Défense standard :** c'est la valeur que votre adversaire doit obtenir pour réussir à toucher ce pion avec une action Attaquer, Mitrailler ou Neutraliser. Le Char Moyen n'a pas de valeur de défense standard, il ne peut donc pas être atteint par les attaques standard.
4. **Défense blindée :** c'est la valeur que votre adversaire doit obtenir pour réussir à toucher ce pion avec une action Démolir ou Antichar. Les Soldats n'ont pas de valeur de défense blindée, ils ne peuvent donc pas être pris pour cible par ces attaques.
5. **Prêt/neutralisé :** c'est le statut du soldat. Si le pion est face hachurée, il est neutralisé et ne peut entreprendre aucune action avant d'avoir été retourné face Prêt visible.
6. **Prêt/immobilisé :** c'est le statut du véhicule. Si le pion est face hachurée, le véhicule est immobilisé. Les soldats dans un véhicule immobilisé ne peuvent entreprendre aucune action de véhicule avant qu'il ne soit réparé.





TUILES DE TERRAIN



Les tuiles de terrain représentent les dunes, les plaines et les installations où vont combattre les unités. Chaque scénario indique quelles tuiles utiliser et comment les positionner.

1. **Identification de la tuile :** chaque tuile a une identification unique, toujours composée d'un numéro et d'une lettre. Chaque tuile a une face A et une face B avec un numéro identique sur les deux faces. L'identification n'est utilisée que pour la mise en place.
2. **Bonus de couverture :** c'est le bonus ajouté à la défense d'un pion Combattant ou Véhicule lorsqu'il est attaqué sur cette tuile.
3. **Terrain difficile :** les véhicules ne peuvent pas entrer sur les tuiles arborant ce symbole.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 7 17/02/2022 16:29:00

MISE EN PLACE

1. **Choisissez un scénario :** choisissez un scénario du livret de scénarios. Nous vous recommandons de les jouer dans l'ordre, en commençant par le scénario 1 : Le terrain d'Atterrissage 7. Toutefois, ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre.
2. **Placez les tuiles :** trouvez les tuiles indiquées par le scénario choisi et placez-les comme indiqué. Chaque tuile a une face A et une face B, avec un numéro identique sur les deux faces, donc si vous devez placer la tuile 14B, c'est l'autre face de la tuile 14A. Toutes les tuiles inutilisées sont remises dans la boîte.
3. **Placez les marqueurs Objectif :** placez les marqueurs Objectif comme indiqué dans le livret de scénarios et remettez les autres dans la boîte.
4. **Placez les marqueurs Structure :** placez les marqueurs Structure comme indiqué dans le livret de scénarios et remettez les autres dans la boîte.
5. **Placez les marqueurs Fuite :** placez les marqueurs Fuite comme indiqué dans le livret de scénarios et remettez les autres dans la boîte.
6. **Choisissez un camp :** les deux joueurs choisissent leur camp et prennent, pour le camp choisi, tous les pions Combattant/Véhicule, cartes et marqueurs Contrôle indiqués dans le livret de scénarios.
7. **Placez les pions :** placez tous les pions Combattant/Véhicule et marqueurs Contrôle dans les espaces indiqués dans le livret de scénarios. Certains pions Combattant peuvent commencer sur leur carte de Véhicule. Assurez-vous que tous les pions soient placés avec la bonne face visible et sur le bon siège. Placez les marqueurs Dégâts à portée de main des deux joueurs.
8. **Prenez l'initiative :** donnez le marqueur Initiative au camp indiqué dans le livret de scénarios.
9. **Composez les pioches :** trouvez le tableau « Cartes de Départ » de votre camp dans le livret de scénarios, prenez toutes les cartes marquées (P), mélangez-les, et placez la pioche face cachée.
10. **Composez votre réserve :** trouvez toutes les cartes de votre camp marquées (R) et placez-les à proximité, face visible. Triez les cartes de votre réserve par dénomination. **Le contenu de votre réserve est visible par tous les joueurs.**
11. **Placez les cartes Véhicule :** trouvez toutes les cartes marquées T pour votre camp et placez-les devant vous sur la table, face visible.
12. **Rangez les cartes restantes :** le reste des cartes de votre camp est remis dans la boîte.





Pioche initiale

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 8 17/02/2022 16:29:01



Scénario 1 : Le terrain d'Atterrissage 7

Avec la pioche et la réserve du LRDG préparées selon les instructions du scénario



Réserve

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 9 17/02/2022 16:29:04

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu, au cours desquels les deux joueurs joueront des cartes pour déplacer leurs soldats, attaquer les forces adverses et prendre des Objectifs. Chaque tour est composé de trois phases :

1. **Piocher des cartes**
2. **Détermination de l'initiative**
3. **Tours de joueurs**

Lorsque la dernière phase a été menée à bien, le tour de jeu est terminé et le prochain tour de jeu commence. Ceci continue jusqu'à ce que l'un des deux joueurs gagne.

PIOCHER DES CARTES

Les deux joueurs piochent quatre cartes pour former leur main.

Lorsque vous aurez besoin de piocher une carte et que votre pioche est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour former une nouvelle pioche. Ne mélangez jamais les cartes de votre zone de jeu pour former une pioche.

DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Les deux joueurs choisissent secrètement une carte de leur main et la révèlent simultanément. Le joueur qui a choisi la carte avec l'initiative la plus élevée prend le marqueur Initiative et le retourne sur la face correspondant à son camp. Ce joueur effectuera ses actions en premier lors de ce tour. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a déjà le marqueur Initiative qui le conserve. Les deux joueurs défaussent ensuite la carte choisie.

TOURS DE JOUEURS

Le joueur avec le marqueur Initiative joue des cartes de sa main, une par une, dans la zone de jeu devant lui. Lorsqu'il n'a plus de cartes en main, ou qu'il ne peut ou ne souhaite plus en jouer, son tour prend fin. Toutes les cartes qui lui restent en main et toutes les cartes qu'il a jouées sont placées dans la défausse. Ensuite, le joueur qui n'a pas l'initiative joue son tour de la même façon.

Vous ne pouvez pas conserver de cartes dans votre main pour les tours suivants.
Chaque carte jouée permet de choisir **l'une** de ces options :

- **Action de carte :** choisissez l'une des actions listées et effectuez-la complètement.
- **Action de véhicule :** si le soldat est sur un siège de véhicule, choisissez l'une des actions de véhicule liée au siège et effectuez-la complètement. Vous ne pouvez pas effectuer d'action de véhicule dans un véhicule immobilisé.
- **Échanger les sièges :** si le soldat est sur un siège de véhicule, échangez sa position avec un autre soldat dans le même véhicule.
- **Se planquer :** remettez la carte dans votre réserve.

Action de carte dans les véhicules

Lorsqu'un soldat est dans un véhicule, il peut effectuer normalement des actions de soutien et de combat. Pour cela, le soldat compte comme étant sur la tuile occupée par le véhicule.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 10 17/02/2022 16:29:04

Entrer et sortir des véhicules

Lorsque vous jouez une carte Combattant, vous pouvez **soit** entrer ou sortir d'un véhicule **soit** repositionner votre soldat dans le véhicule. Vous pouvez faire ceci avant **ou** après avoir résolu l'effet de la carte.
Entrer : déplacez le soldat depuis sa tuile jusqu'à un siège inoccupé d'un véhicule se trouvant sur la même tuile. Un soldat ne peut pas entrer dans un véhicule contenant des soldats adverses. Si la carte Véhicule est actuellement devant votre adversaire, prenez-la et mettez-la devant vous.
Sortir : déplacez le soldat du siège du véhicule vers la tuile occupée par ce dernier.
Repositionner : déplacez le soldat depuis son siège vers un siège inoccupé du même véhicule. Si vous voulez déplacer le soldat sur un siège déjà occupé par un autre soldat, vous devez utiliser la carte pour échanger les sièges, en renonçant à faire une action de carte ou de véhicule.

Brouillard de guerre

Vous **ne pouvez pas** jouer de cartes Brouillard de Guerre pendant votre tour.
Vous **pouvez** choisir une carte Brouillard de Guerre pour la détermination de l'initiative.
La seule façon de retirer une carte Brouillard de Guerre de votre jeu est de faire une action Reconnaître (voir « Actions de Soutien »). Normalement, une carte Brouillard de Guerre restera dans votre main jusqu'à la fin de votre tour, moment où vous la défausserez.

Soldats Neutralisés

Si un pion Combattant est face Neutralisé visible, alors ce soldat est neutralisé et ne peut effectuer aucune action.
Lorsque vous devriez faire une action avec un soldat Neutralisé, retournez son pion face Prêt visible, mais n'effectuez pas l'action. Placez la carte dans votre zone de jeu comme d'habitude. Un soldat Neutralisé peut toujours se planquer, mais ceci ne retourne pas son pion sur sa face Prêt.

Véhicules Immobilisés

Si un pion Véhicule est face Immobilisé visible, les soldats dans ce véhicule ne peuvent effectuer aucune action de véhicule. La seule façon de remettre en état un véhicule immobilisé est d'effectuer l'action Réparer (voir « Actions de Soutien »).

Se planquer

Lorsque vous vous planquez, remettez la carte jouée dans votre réserve. Elle est retirée de votre pioche jusqu'à ce que vous choisissiez de faire une action Renforts pour l'ajouter à nouveau à votre pioche.
Soyez vigilants lorsque vous vous planquez avec une carte comportant l'action Renforts, car vous pourriez ne plus être capable de la faire revenir plus tard dans votre pioche !
Vous ne pouvez pas vous planquer avec les cartes Brouillard de Guerre.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 11 17/02/2022 16:29:04

ACTIONS

ACTIONS DE MOUVEMENT

Conduire X

Déplacez le pion véhicule jusqu'à X tuiles.
Les tuiles que vous traversez et la tuile où vous vous arrêtez doivent être explorées ou contrôlées par votre camp. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur ou à travers une tuile avec le symbole .

Progresser X

Déplacez le pion Combattant jusqu'à X tuiles.
Les tuiles sur lesquelles vous vous déplacez doivent être explorées ou contrôlées par votre camp.

Explorer X

Déplacez le pion Combattant jusqu'à X tuiles.
Si les tuiles que vous traversez, ou la tuile où vous terminez votre mouvement n'ont pas de marqueur Contrôle de votre camp, placez-y un marqueur Contrôle face Exploré visible. Pour chaque marqueur Contrôle ainsi placé, prenez une carte Brouillard de Guerre de votre réserve et mettez-la dans votre défausse.
Si vous devez prendre plus de cartes Brouillard de Guerre qu'il n'y en a de disponibles dans votre réserve, prenez-en alors autant qu'il y en a de disponibles.

Infiltrer X

Déplacez le pion Combattant jusqu'à X tuiles.
Les tuiles que vous traversez, ou la tuile où vous terminez votre mouvement n'ont **pas** besoin d'être explorées ou contrôlées par votre camp.

ACTIONS DE SOUTIEN

Renforts XA

Prenez jusqu'à X cartes de votre réserve et mettez-les dans votre défausse.
Si la carte indique un groupe de combat, alors vous ne pouvez prendre dans la réserve que les cartes de ce groupe de combat.

Commander X

Piochez jusqu'à X cartes et mettez-les dans votre main. Ces cartes peuvent être jouées normalement pendant ce tour.
Si votre pioche est épuisée avant d'avoir pu prendre toutes vos cartes, mélangez les cartes de votre défausse et formez une nouvelle pioche, puis continuez de piocher. Ne mélangez pas les cartes de votre zone de jeu avec celles de la pioche.

Camoufler

Prenez une carte Brouillard de Guerre de la réserve de votre adversaire et mettez-la dans sa défausse. S'il n'a pas de carte Brouillard de Guerre dans sa réserve, cette action n'a aucun effet.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 12 17/02/2022 16:29:04

Contrôler

Prenez le contrôle de la tuile occupée par le pion Combattant en retournant votre marqueur Contrôle face Contrôlé visible.
Si votre adversaire contrôle cette tuile, retournez son marqueur Contrôle face Exploré visible.
Si votre adversaire contrôle cette tuile et l'occupe avec un pion Combattant, vous ne pouvez pas prendre le contrôle de la tuile. S'il y a un pion véhicule vide sur la tuile, vous pouvez quand même prendre le contrôle de la tuile.

Motiver X A

Choisissez jusqu'à X cartes Combattant de votre zone de jeu et mettez-les dans votre main. Ces cartes peuvent être jouées normalement pendant ce tour.
Si la carte indique un groupe de combat, vous ne pouvez choisir que des cartes de ce groupe.

Naviguer X

Choisissez jusqu'à X tuiles. Chaque tuile doit être adjacente à au moins une des autres tuiles choisies et au moins l'une d'elles doit être adjacente au pion Combattant qui effectue l'action.
Si des tuiles choisies ne contiennent pas vos marqueurs Contrôle, placez un marqueur Contrôle sur chacune de ces tuiles, face Exploré visible. Pour chaque marqueur Contrôle ainsi placé, prenez une carte Brouillard de Guerre de votre réserve et mettez-la dans votre défausse.
Si vous devez prendre plus de cartes Brouillard de Guerre qu'il n'y en a de disponibles dans votre réserve, alors prenez-en autant qu'il y en a de disponibles.

Reconnaître

Choisissez une carte Brouillard de Guerre de votre main et retirez-la du jeu. Ensuite, piochez une nouvelle carte.
Si votre pioche est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour former une nouvelle pioche et continuez à piocher. Ne mélangez pas les cartes de votre zone de jeu avec la pioche.
Si vous n'avez pas de carte Brouillard de Guerre dans votre main, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Réparer

Retirez un marqueur Dégâts d'un pion Véhicule sur la même tuile que celle du pion Combattant effectuant l'action. S'il est dans un véhicule, vous ne pouvez réparer que le véhicule qu'il occupe. Si le véhicule était immobilisé et qu'il se retrouve maintenant avec moins de marqueurs Dégâts que son seuil critique, retournez le Pion Véhicule sur sa face Prêt.
Vous ne pouvez pas réparer un véhicule détruit.

Surveiller X

Choisissez jusqu'à X tuiles. Elles n'ont pas besoin d'être adjacentes.
Si des tuiles choisies ne contiennent pas vos marqueurs Contrôle, placez un marqueur Contrôle sur chacune de ces tuiles, face Exploré visible. Pour chaque marqueur Contrôle ainsi placé, prenez une carte Brouillard de Guerre de votre réserve et mettez-la dans votre défausse.
Si vous devez prendre plus de cartes Brouillard de Guerre qu'il n'y en a de disponibles dans votre réserve, alors prenez-en autant qu'il y en a de disponibles.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 13 17/02/2022 16:29:04

ACTIONS DE COMBAT

Attaquer X / Mitrailler X / Démolir X X / Antichar X / Neutraliser X

Lorsque vous effectuez n'importe laquelle des actions de combat indiquées ci-dessus, suivez cette procédure :

1. CHOIX DE LA CIBLE

Choisissez une cible ennemie pour l'attaque :
Pour une action **Attaquer**, **Mitrailler** ou **Neutraliser**, choisissez n'importe quel pion Combattant ou Véhicule ennemi sur le plateau avec une valeur de défense standard. **Le seul pion Véhicule sans valeur de défense standard est le Char Moyen.**
Pour une action **Antichar**, choisissez n'importe quel pion Véhicule sur le plateau.
Pour une action **Démolir**, choisissez un pion Véhicule ou un marqueur Structure **sur la même tuile que le pion Combattant effectuant l'action.** La valeur dans un cercle continu sert contre les véhicules, celle en pointillé contre les structures.
Vous ne pouvez jamais cibler directement un pion Combattant sur une carte Véhicule. Vous devez à la place cibler le véhicule dans lequel il se trouve.

Attaquer X → Y Défense

Antichar X → Y Défense Blindée

Démolir X X → Y Défense Blindée / Y Défense de Structure

2. DÉTERMINATION DE LA VALEUR TOTALE DE DÉFENSE

La valeur totale de défense d'un pion Combattant ou Véhicule est la somme de sa défense de base, du bonus de couverture de sa tuile, et du bonus de portée.
Défense de base : c'est la valeur imprimée sur la cible.
La plupart des véhicules ont une valeur de défense standard et une valeur de défense blindée. Pour une action Attaquer, Mitrailler ou Neutraliser, la défense de base est la valeur de défense standard. Pour une action Antichar ou Démolir, la défense de base est la valeur de défense blindée.
Bonus de couverture : c'est la valeur imprimée sur la tuile occupée par le pion Combattant ou Véhicule. Aucun bonus de couverture n'est accordé pour une action Démolir.
Bonus de portée : c'est la distance en nombre de tuiles entre le pion Combattant ou Véhicule de l'attaquant et celui du défenseur. Comptez la tuile du défenseur, mais pas celle de l'attaquant. Aucun bonus de portée n'est accordé pour une action Mitrailler.

3. JET D'ATTAQUE

Jetez un nombre de dés égal à la valeur de l'action de combat.
Si au moins l'un des dés affiche un résultat supérieur ou égal à la valeur totale de défense, alors l'attaque est réussie.
Le nombre de dés ayant entraîné une réussite n'a pas d'importance.
Un résultat « 0 » est toujours une réussite, quelle que soit la valeur totale de défense.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 14 17/02/2022 16:29:05

4. DÉTERMINATION DES RÉSULTATS

Les résultats de l'attaque dépendent du type de la cible :

SOLDAT : si l'attaque est réussie, vous avez infligé une blessure !

Votre adversaire doit trouver une carte correspondant au pion Combattant blessé et la retirer du jeu.

1. Si possible, il doit retirer la carte de sa **main.**
2. S'il n'a pas de carte de ce soldat dans sa main, il doit la retirer de sa **défausse.**
3. S'il n'a pas de carte de ce soldat dans sa défausse, il doit la retirer de sa **pioche.** Il doit ensuite mélanger les cartes de sa pioche.
4. S'il n'a pas de carte de ce soldat dans sa pioche, il doit à la place retirer le pion Combattant du plateau et retirer toutes les cartes correspondantes de sa réserve.

Si l'attaque était une action Neutraliser, aucune blessure n'est infligée. À la place, retournez le pion Combattant ciblé face Neutralisé visible. S'il est déjà neutralisé, l'attaque n'a aucun effet.

VÉHICULE : si l'attaque est réussie, vous avez infligé des dégâts !

D'abord, choisissez un soldat dans le véhicule, il subit une **blessure.** Suivez les étapes de « Soldat » ci-dessus.
Ensuite, placez un marqueur Dégâts sur la carte Véhicule.
Si le nombre de marqueurs Dégâts est supérieur ou égal au seuil critique du véhicule, celui-ci est **immobilisé.** Retournez le pion Véhicule face Immobilisé visible.
Si le nombre de marqueurs Dégâts est égal à l'intégrité du véhicule, celui-ci est **détruit.** Déplacez tous les pions Combattant de la carte Véhicule vers la tuile occupée par le véhicule. Ensuite, retirez du jeu le pion Véhicule ainsi que sa carte.
Si l'attaque était une action Neutraliser, aucun dégât ou blessure n'est infligé. À la place, choisissez un pion Combattant dans le véhicule et retournez-le face Neutralisé visible. S'il était déjà neutralisé, l'attaque n'a aucun effet.

STRUCTURE : si l'attaque est réussie, vous avez détruit la structure !

Retirez le marqueur Structure du plateau et placez-le devant vous. S'il comporte des points Objectif, vous marquez ces points.

Vous n'infligez toujours qu'une seule blessure, quel que soit le nombre de dés ayant touché la cible. Vous pouvez toujours consulter les cartes que vous avez retirées du jeu. Vous ne pouvez pas consulter les cartes retirées par votre adversaire.

COLLINES



Certaines tuiles ont « 3/1 » en bonus de couverture. Ce sont les tuiles de collines et leur bonus de couverture est variable.
Le bonus de couverture est de 1 si le pion Combattant ou Véhicule sur une colline est attaqué par un autre pion Combattant ou Véhicule sur une colline (depuis la même tuile ou une tuile différente), ou si l'attaque est une action Mitrailler. Dans tous les autres cas, le bonus de couverture est de 3.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 15 17/02/2022 16:29:05

EXEMPLE DE TOUR

C'est le début du premier tour du scénario 6 : Campement Vulnérable. David et Trevor piochent chacun une main de quatre cartes. Les deux joueurs choisissent une de leurs cartes et la révèlent simultanément :

David 



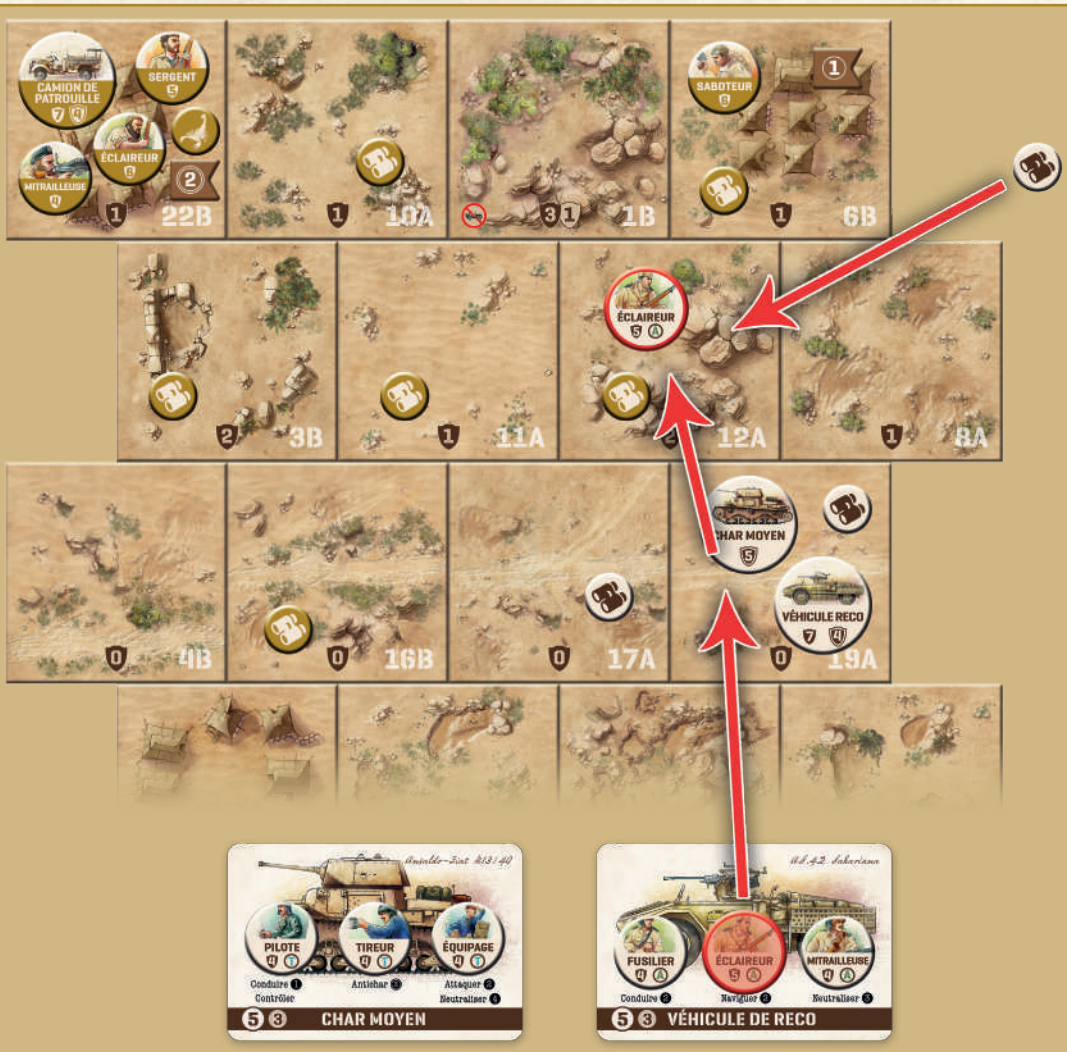
Trevor

La carte de Trevor a la valeur d'initiative la plus élevée, il place donc le marqueur Initiative devant lui et joue ses cartes en premier. Ces deux cartes sont défaussées. Trevor a les cartes suivantes encore en main :









Trevor souhaite faire progresser son Char Moyen sur la tuile 12A, pour se rapprocher de l'objectif sur la tuile 6B. Toutefois, il ne peut pas conduire son véhicule dans les espaces ne contenant pas ses marqueurs Contrôle. Il commence donc par jouer sa carte Éclaireur.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 16 17/02/2022 16:29:09

Avant de faire quoi que ce soit d'autre avec la carte, il fait **sortir** son Éclaireur du véhicule, en le déplaçant du Véhicule de Reconnaissance sur la tuile 19A. Trevor peut encore effectuer une action avec la carte, il choisit donc l'action Explorer pour bouger le pion Combattant éclaireur. Il peut déplacer le pion Combattant jusqu'à deux tuiles et décide de ne le déplacer que d'une seule, sur la tuile 12A. Comme elle n'a pas de marqueur Contrôle italien, il y place un marqueur face Exploré visible. Comme il a placé un marqueur Contrôle, il prend une carte Brouillard de Guerre de sa réserve et la met dans sa défausse.

Maintenant que la tuile est explorée, Trevor joue son Pilote en utilisant l'action de véhicule **Conduire** indiquée par le siège pour déplacer le Char Moyen sur la tuile 12A.







Avec sa Mitrailleuse, Trevor souhaite faire agir son Véhicule de Reconnaissance. Il pourrait **échanger les sièges** avec le Fusilier dans le siège du conducteur. Il décide à la place de **repositionner** sa Mitrailleuse dans le siège laissé vide par l'Éclaireur, puis d'utiliser l'action de véhicule **Naviguer**. Faire ceci lui permet de choisir jusqu'à deux tuiles, tant que la première est adjacente au véhicule et que la seconde est adjacente à la première. Trevor choisit les tuiles 17A et 16B. Puisqu'il n'a pas de marqueur Contrôle en 16B, il en place un et prend sa seconde carte Brouillard de Guerre du tour.

N'ayant plus de cartes en main, Trevor a terminé son tour, il met toutes les cartes qu'il a jouées dans sa défausse.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 17 17/02/2022 16:29:11

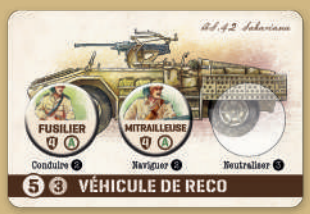
Voici la main de David :



David voudrait éliminer le Char Moyen de Trevor avant qu'il ne fasse des ravages. Il ne peut pas faire d'attaque régulière avec son Saboteur, car le char est bien trop protégé pour être vulnérable aux tirs d'armes conventionnelles. Il devra utiliser son action Démolir à la place, mais il ne peut pas le faire depuis la tuile qu'il occupe. David décide d'**Infiltrer** en déplaçant son Saboteur en 12A.







IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 18 17/02/2022 16:29:16

Ensuite, David utilise son Adjudant pour **Motiver** son Saboteur. Ceci lui permet de remettre dans sa main la carte qu'il vient juste de jouer. En utilisant la carte qu'il vient de récupérer, il utilise l'action **Démolir** contre le Char Moyen !
Ayant choisi sa cible, il calcule la valeur de défense du Char Moyen en ajoutant sa valeur de défense blindée de 5 au bonus de couverture et de portée. Comme l'action Démolir ignore le bonus de couverture et que son Saboteur est sur la même tuile que le char, aucun bonus ne vient s'ajouter à la valeur de défense de 5. L'action Démolir du Saboteur a une valeur de 2, donc David lance deux dés. Il obtient un 5 et un 8 : il a touché sa cible !



Le Char Moyen de Trevor doit subir des dégâts. D'abord, Trevor choisit un soldat dans le char et lui inflige une blessure. Il choisit le Pilote. Trevor n'a plus de cartes en main, il cherche donc le Pilote dans sa défausse et le retire du jeu. Ensuite, il pose un marqueur Dégâts sur la carte du Char Moyen ; qui ne peut prendre que deux autres marqueurs Dégâts avant d'être immobilisé !
La dernière carte de David est une carte Brouillard de Guerre, dont il ne peut rien faire. Il termine son tour en mettant la carte Brouillard de Guerre et les cartes qu'il a jouées dans la défausse. Maintenant que les deux joueurs ont joué, le prochain tour commence.



IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 19 17/02/2022 16:29:16

FIN DE PARTIE

Chaque scénario du livret de scénarios indique quelles sont les conditions de victoire que chaque camp doit remplir. La partie prend fin dès que les conditions sont remplies, sans terminer le tour. Les différentes conditions de victoire sont : prendre des objectifs, fuir ou éliminer l'ennemi.

Prendre des Objectifs

Le scénario indiquera le nombre de points Objectif nécessaire à la victoire. Pour vous attribuer la victoire, le total des points Objectif sur toutes les tuiles que vous contrôlez et sur les marqueurs Structure que vous avez détruits doit être supérieur ou égal au total demandé.
La seule façon pour le LRDG de marquer les points Objectif d'une Structure est de la détruire.
La seule façon pour les Italiens de marquer les points Objectif d'une Structure est d'en contrôler la tuile. Si le LRDG détruit une structure, les Italiens ne peuvent plus marquer ses points Objectif.

Fuir

Le scénario indiquera lesquels de vos pions Combattant et Véhicule doivent fuir afin de gagner. Vous devrez fuir soit avec des pions particuliers, soit avec un certain nombre de pions.
Pour fuir avec un pion Combattant ou Véhicule, il doit se trouver sur une tuile avec un marqueur Fuite et effectuer une action de mouvement. Seuls les pions Combattant et Véhicule indiqués par le scénario sont autorisés à fuir.
Lorsqu'un ou plusieurs pions Combattant ou Véhicule fuient, trouvez toutes les cartes Combattant et Véhicule associées. Ceci inclut toute carte face visible sur la table, dans votre main, pioche, défausse et réserve. Retirez toutes ces cartes du jeu. Ensuite, posez les pions Combattant ou Véhicule devant vous pour indiquer qu'ils ont fui.
Si un pion Combattant ou Véhicule est retiré du plateau parce qu'il a été blessé ou détruit, alors ce pion n'a pas fui.

Éliminer l'ennemi

Le scénario indiquera les pions Combattant ou Véhicule à éliminer afin de gagner. Vous devrez éliminer soit des pions Combattant ou Véhicule particuliers, soit un certain nombre de pions Combattant ou Véhicule.
Pour éliminer l'ennemi, vous devez le retirer du plateau en lui infligeant des blessures ou des dégâts, selon les règles de combat.
Lorsque vous éliminez un pion Combattant ou Véhicule, placez-le devant vous pour indiquer que vous l'avez éliminé. Si un pion Combattant ou Véhicule est retiré du plateau parce qu'il a fui, vous ne l'avez pas éliminé.

Au-delà de tout espoir

Il est possible, mais rare, que vous ne puissiez plus remplir vos conditions de victoire.
Si la condition de victoire de votre adversaire est d'éliminer l'ennemi, il gagne immédiatement. Si la condition de victoire de votre adversaire est de prendre des objectifs, comptez les points Objectif obtenus par chacun. Si votre adversaire en a plus que vous, il gagne immédiatement. Sinon, continuez à jouer jusqu'à ce qu'il en ait plus que vous (moment auquel il gagne) ou jusqu'à ce qu'il ne soit plus capable de prendre les points Objectif nécessaires. Dans ce second cas, le joueur ayant capturé le plus de points Objectif l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le marqueur Initiative en sa possession qui gagne.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 20 17/02/2022 16:29:16

Note historique

Inflexibles : Afrique du Nord est largement basé sur le Long Range Desert Group (LRDG) de la Seconde Guerre mondiale. Cette influence peut se voir dans la composition des cartes, des scénarios proposés, des illustrations utilisées ainsi que dans les mécaniques du jeu.

Notez, toutefois, que ce n'est pas un jeu simulationniste. La mécanique principale de construction de votre pioche est une abstraction évidente de l'identité de chacun des soldats impliqués. La composition exacte du groupe de combat sous forme de jeu a été mise au point en faveur de la jouabilité. Les soldats représentés peuvent ne pas tout à fait ressembler à leurs homologues du LRDG ou italiens. Pendant le développement, la précision historique a été un critère parmi d'autres, et le but principal a toujours été de créer un jeu qui pourrait reproduire *l'expérience* de commander une unité militaire plutôt que sa réalité exacte. Devriez-vous vous précipiter sur un objectif pour le capturer, ou est-il préférable de commencer par neutraliser les forces en défense ? Vos éclaireurs devraient-ils se concentrer sur vos lignes de communication, étendre votre rayon d'action, ou engager des tactiques de diversion ? Devriez-vous engager les troupes de votre adversaire ou bien essayer de les éviter complètement ? Ce sont des décisions que vous devrez prendre dans *Inflexibles : Afrique du Nord*.

Noms des soldats

Des noms ont été ajoutés sur les cartes pour renforcer la sensation que vous commandez de vrais soldats et non de simples abstractions. Les noms des soldats italiens et du LRDG ont été générés à partir de noms courants de l'époque et ne désignent en aucun cas des personnes précises, vivantes ou mortes.

Conception : David Thompson & Trevor Benjamin

Illustration : Roland MacDonald

Développement : Filip Falk Hartelius & Anthony Howgego

Conception graphique : Steven Meyer-Rassow

Traduction version française : Noël Haubry

Relecture : Florent Coupeau, Yohann Heriot, Arnaud Moyon

Maquettage : Maud Rossi

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2020

© 2021 Nuts! Publishing, 2020 Osprey Games

Tous droits réservés.

www.nutspublishing.com

Cette édition traduite de *Inflexibles : Afrique du Nord* est publiée par Nuts! Publishing par accord avec Osprey Games, une division de Bloomsbury Publishing Plc.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 21 17/02/2022 16:29:16

AIDE DE JEU

Séquence de jeu

1. Piochez quatre cartes
2. Déterminez l'initiative

   Choisissez secrètement une carte. Le joueur avec l'initiative la plus élevée prend le marqueur initiative.
3. Tours de joueurs

En commençant par le joueur qui a l'initiative, utilisez les cartes de votre main pour :

Effectuer une action de carte

Effectuer une action de véhicule

Échanger les sièges

ou

Se planquer

Avant ou après chaque carte : **entrer**, **sortir**, ou **repositionner**.

ACTIONS

MOUVEMENT

Conduire X **:** déplacez le pion Véhicule jusqu'à X tuiles explorées.
Progresser X **:** déplacez le pion Combattant jusqu'à X tuiles explorées.
Explorer X **:** déplacez le pion Combattant jusqu'à X tuiles, en explorant les tuiles sans marqueur Contrôle. Prenez un Brouillard de Guerre pour chaque nouvelle tuile explorée.
Infiltrer X **:** déplacez le pion Combattant jusqu'à X tuiles (explorées ou non).

SOUTIEN

Renforts XA **:** prenez jusqu'à X cartes (devant correspondre au groupe de combat spécifié) de votre réserve et mettez-les dans votre défausse.
Commander X **:** piochez jusqu'à X cartes.
Camoufler : votre adversaire doit prendre un Brouillard de Guerre si possible.
Contrôler : prenez le contrôle de la tuile occupée (impossible si elle est occupée par un pion Combattant ennemi et déjà contrôlée).
Motiver XA **:** reprenez jusqu'à X cartes (devant correspondre au groupe de combat spécifié) depuis la zone de jeu dans votre main.
Naviguer X **:** explorez jusqu'à X tuiles adjacentes les unes aux autres, en commençant par une tuile adjacente à la vôtre. Prenez une carte Brouillard de Guerre pour chaque nouvelle tuile explorée.
Reconnaître : retirez du jeu un Brouillard de Guerre en main puis piochez une carte.
Réparer : retirez un marqueur Dégâts d'un véhicule sur la même tuile. Remettez le pion Véhicule face Prêt visible si les dégâts sont inférieurs au seuil critique.
Surveiller X **:** explorez jusqu'à X tuiles. Prenez une carte Brouillard de Guerre pour chaque nouvelle tuile explorée.

IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 22 17/02/2022 16:29:16

COMBAT

Attaquer X / Mitrailler X / Démolir XX / Antichar X / Neutraliser X

1. **Choix de la cible**

   Choisissez un pion Combattant ou Véhicule ennemi.

2. **Déterminez la valeur totale de défense**

   Défense de base (standard / blindée / structure)
   + bonus de couverture de la tuile (sauf pour Démolir)
   + distance en nombre de tuiles (sauf pour Mitrailler)

3. **Jet d'attaque**

   Jetez X dés. Si au moins l'un des dés affiche un résultat supérieur ou égal à la valeur totale de défense, alors l'attaque est réussie (0 est toujours une réussite).

4. **Détermination du résultat**

   Soldat (blessé)

   Retirez du jeu une carte correspondante, à partir de la première position trouvée, dans cet ordre : main, défausse, pioche. S'il n'y en a pas, retirez du jeu le pion Combattant et les cartes correspondantes de la réserve.
   Avec une action Neutraliser, la cible est neutralisée à la place.

   Véhicule (endommagé)

   Un pion Combattant dans le véhicule est blessé (voir ci-dessus).
   Placez un marqueur Dégâts sur la carte Véhicule. Si le nombre de Dégâts est supérieur ou égal au seuil critique, le véhicule est immobilisé. Si le nombre de Dégâts est supérieur ou égal à l'intégrité, le véhicule est détruit.
   Avec une action Neutraliser, l'un des pions Combattant dans le véhicule est neutralisé à la place.

   Structure (détruite)

   Placez la structure devant vous (marquez les points indiqués).



IAN_Livret-de-Règles_2022-02-17.indd 23 17/02/2022 16:29:16







NUTS!
PUBLISHING