

Tables de Combat

Tour de jeu

Tour arabe

- phase aérienne arabe
- mise en place puis enlèvement des ponts sur le canal
- mouvement des unités terrestres arabes
- combat terrestres arabes
- les pions « choc » placés sur les unités arabes sont enlevés

Tour israélien

- phase aérienne israélienne
- premier mouvement israélien
- combats israéliens
- les pions « choc » placés sur des unités israéliennes sont enlevés
- deuxième mouvement israélien

Combats aériens

Potentiel de combat des unités aériennes

Nationalité	Intercepteurs	Bombardiers
Israël	6 (3)	3 (2)
Egypte	4 (2)	2 (1)
Syrie	3 (2)	2 (1)
Irak	3 (2)	2 (1)

Le nombre entre parenthèse représente le potentiel de combat réduit.

Le potentiel de combat en défense d'un hélicoptère ou d'un para et de 1.

Résultats des combats aériens

Dé	Rapport de force						Tirs de SAM
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	
1	-	-	-	-	-	r	r
2	-	-	-	-	r	rr	rr
3	-	-	-	r	rr	Rrr	Rrr
4	-	-	r	rr	Rrr	RRR	RRr
5	-	r	rr	RRr	DRR	DDR	DRR
6	r	rr	RRr	DRR	DDR	DDD	DDR
7	rr	Rrr	DRR	DDr	DDD	DDD	DDR

Les combats à moins de 1-3 sont résolus comme 1-3, ceux à plus de 4-1 sont résolus comme 4-1

Le joueur israélien ajoute 1 au dé pour chacun de ses combats aériens.

Tir de SAM : retrancher au dé le nombre d'hex de distance entre la cible et le SAM, et 1 point si le SAM est réduit. A partir du tour 6, retrancher 1 point supplémentaire à tous les lanceurs de dé.

Explication des résultats :

r : 1 avion repoussé

R : 1 avion réduit

D : 1 avion détruit

Le joueur attaqué décide quel est l'avion touché. S'il en a moins de 3, les résultats les plus défavorables s'appliquent en premier.

Résultat des combats

Attaquant Arabe

(ou blindés israéliens attaquant, seuls de l'infanterie non-motorisée égyptienne)

Dé	Rapport de force						6-1
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	
1	AE	AE	AR	Ar	EX1	Dr	Dr*
2	AR	AR	Ar	Ar	Dr	Dr*	Dr*
3	AR	Ar	Ar	EX1	Dr*	DR	DR
4	Ar	Ar	-	Dr	Dr*	DR	EX2
5	Ar	-	Dr	Dr*	Dr*	DR	EX2
6	-	Dr	Dr	Dr*	Dr*	EX2	DE

Attaquant israélien

(cas général)

Dé	Rapport de force						6-1
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	
1	AR	Ar	Ar	EX1	Dr	Dr*	Dr*
2	Ar	Ar	-	Dr*	Dr*	Dr*	DR
3	Ar	-	Dr	Dr*	Dr*	DR	EX2
4	-	EX1	Dr*	Dr*	DR	DR	EX2
5	-	Dr	Dr*	DR	DR	DR	DE
6	Dr	Dr*	DR	DR	DE	DE	DE

Il est interdit d'attaquer à moins de 1 contre 3

A plus de 6 contre 1, prendre la colonne 6-1 en ajoutant 1 au dé pour chaque point de rapport de force au dessus de 6 (exemple : 8 contre 1, ajoute 2 au dé)

Explication des résultats

AE/DE : L'attaquant ou le défenseur est éliminé

AR/DR : L'attaquant ou le défenseur est réduit, recule d'une case et reçoit un pion « choc »

Ar*/Dr* : L'attaquant ou le défenseur recule d'une case et reçoit un pion « choc »

Ar/Dr : L'attaquant ou le défenseur recule d'une case

EX : Défenseur comme DR, attaquant : réduction d'un nombre d'unités égale au nombre d'unités du défenseur

EX2 : Défenseur comme DE, attaquant réduction d'un nombre d'unités égal au nombre d'unités du défenseur

Bombardements

Blindés, inf. motorisés, paras, fortins	Autres unités, SAM, ponts	0	1	2	3	4	5	6	7	8
		-	-	-	-	*	*	*	R	R
-	-	-	-	-	-	*	R	D	D	D

Le joueur israélien ajoute 2 au résultat du dé

Un avion réduit enlève 1 résultat du dé

Résultat : * : choc, R : unité réduite, D : unité détruite