

# GANDAMAK 1842



## INTRODUCTION

**Gandamak 1842**, la première guerre anglo-afghane, voit la première tentative de vassalisation de l'Afghanistan par l'empire britannique. Les Anglais doivent s'emparer de Kaboul, y installer un roi de leur convenance et le maintenir. Le joueur afghan doit repousser l'envahisseur en isolant ses garnisons et en poussant les tribus à l'insurrection. Le relief comme les voies de ravitaillement jouent un rôle majeur durant ce conflit.

**Gandamak 1842** se joue en 16 tours, représentant chacun trois mois entre janvier 1839 et décembre 1842. Il met aux prises deux joueurs, l'un contrôlant les forces impressionnantes de la compagnie des Indes et les troupes britanniques, l'autre les tribus afghanes.

Les camps sont dissemblables car les Afghans sont constitués essentiellement d'unités de guérillas aguerries à la montagne, alors que les Britanniques possèdent un avantage numérique comme qualitatif au départ.

Les problèmes de ravitaillement et les aléas diplomatiques pourraient bien cependant causer de lourdes difficultés pour les Anglais à se maintenir dans ce rude et austère pays...

Les cartes événements essentielles ici, vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations politiques, diplomatiques, économiques et militaires variées.

## DURÉE DE JEU

Durée de jeu moyenne: 2h00.

Camp favorisé: Afghan.

Camp le plus difficile à jouer: aucun.

Le jeu dure 16 tours (entre janvier 1839 et décembre 1842), chaque tour étant équivalent à 3 mois.

Le joueur afghan joue toujours avant le **joueur britannique**.



# FORCES

Le **joueur britannique** contrôle les **unités de l'armée des Indes (oranges)**, **régulières (rouges)** et du prétendant au trône Shah Shuja (roses claires).

Le **joueur afghan** contrôle les unités afghanes (grises), et **baloutches (bleues claires)**.

## PLATEAU DE JEU

La carte représente l'Afghanistan oriental et l'ouest de l'empire des Indes britanniques, ainsi que deux cases hors carte symbolisant le Baloutchistan (Kerat) et Shikapur. Les Afghans ne peuvent jamais entrer dans le territoire des Indes Britanniques



## VICTOIRE

### VICTOIRE IMMÉDIATE

- Un des joueurs atteint 20 PV ou plus à la fin de son tour.

### VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

Le joueur possédant plus de PV que son adversaire gagne la partie.

### **Bonus PV**

- Le **joueur britannique** gagne 1 PV la première fois qu'il contrôle chacune des villes suivantes : Kabul / Kandahar / Jelalabad / Ghazni / Kerat.

- Le **joueur afghan** gagne 1 PV par UC de l'armée des Indes éliminée.

- Le **joueur afghan** gagne 2 PV par UC régulière britannique éliminée.

### **PV Réguliers**

- Le **joueur britannique** et le **joueur afghan** gagnent chacun 2 PV par tour tant que leur prétendant respectif est à Kabul (via jeu de cartes), soit Shah Shuja pour les premiers et Dost Muhamad pour les derniers.

### **PV fin de partie**

- Le **joueur britannique** et le **joueur afghan** gagnent chacun 3 PV à la fin de la partie s'ils contrôlent Kabul.

- Le **joueur britannique** et le **joueur afghan** gagnent chacun 1 PV à la fin de la partie pour chacune des autres villes suivantes : Kandahar / Jelalabad / Ghazni / Kerat.

# RÈGLES SPÉCIALES

## PHASE ÉCONOMIQUE :

Tous les tours pairs (tour 2, 4, 6...), les joueurs bénéficient d'une phase économique pour acheter et entretenir leurs troupes.

## Coût d'achat des unités et cartes supplémentaires

- Toute infanterie ou cavalerie afghane ou baloutche, chariot : 1\$
- Carte supplémentaire, Artillerie, Cavalerie britannique ou de Shah Shujah, Régulier : 3\$
- Toutes les autres unités : 2\$

## SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- **Britannique** : Peshawar / Shikarpur et Kabul (seulement pour un temps, annulable par carte).

Toutes les unités de Shah Shuja sont considérées comme ravitaillées.

- **Afghan** : toutes les unités afghanes sont considérées comme ravitaillées à l'intérieur de l'Afghanistan.

- **Baloutchistan** : toujours ravitaillés dans la case de Kalat.



## DOST MUHAMAD

Le chef afghan 'Dost Muhamad' a une exceptionnelle capacité à survivre des pires situations. Même si il est éliminé, il ré-apparaît une fois (c'était une fausse alerte).

## CHEFS GÉNÉRIQUES AFGHAN

Les chefs afghans 'Sirdar' sont des chefs génériques. Ils remplacent un chef Afghan nommé s'il est éliminé.

## LIMITES DE DÉPLACEMENT

Les **unités et chefs baloutches** ne peuvent jamais entrer en Afghanistan ni aux Indes au delà de leur case hors carte.

Les **unités et chefs afghans** ne peuvent jamais entrer aux Indes.

## HIVERS

Les tours de Janvier de chaque année (1,5,9 et 13), toutes les unités en Afghanistan subissent une pénalité de mouvement de 1. En outre les routes ne sont pas fonctionnelles (i.e. le coût de 0.5 passe au prix normal sans route, fonction du terrain).

## GUERRILLAS ET CAMOUFLAGE

Les **unités et chefs afghans** peuvent se camoufler pour se déplacer et ne seront alors attaquables que si détectées. Par contre elles ne peuvent pas attaquer en restant camouflées et devront donc se révéler pour le faire (avec un chef).

Elles peuvent par contre co-exister (si cachées et non détectées) avec des unités adverses dans une même région mais elles n'en prennent alors pas le contrôle, car il faut être visible pour le faire (et avoir un chef pour attaquer).

