

Six Jours 1967



INTRODUCTION

Six Jours 1967 simule la guerre des six jours au Proche-Orient entre Israël et ses voisins arabes. Les forces israéliennes lancent une offensive éclair pour s'emparer du Sinaï et de la Cisjordanie avant que les armées arabes soient opérationnelles. La coalition arabe, regroupant Égypte, Jordanie puis Syrie doit tenir ses positions et pousser l'URSS à intervenir.

Six Jours 1967 se joue en 12 tours représentant chacun une demi-journée entre le 5 et le 10 juin 1967. Il met en scène deux joueurs, un Israélien et un Arabe coalisé (Égypte, Jordanie, Syrie) au Proche-Orient. Les forces des deux camps n'ont rien en commun :

- **Les Israéliens** possèdent les forces les plus puissantes, tant en blindés qu'en aviation, et ont l'avantage de l'initiative.
- **Les Arabes** n'ont pas d'atouts à l'exception de leur nombre, et surtout la possibilité de mettre fin au conflit en s'appuyant sur l'opinion internationale.

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations diplomatiques, militaires, politiques ou économiques variées. Attention au niveau d'intervention soviétique pouvant faire basculer la partie à tout moment...

DURÉE DE JEU

Durée de jeu moyenne : 1h30

Camp favorisé : Aucun

Camp le plus difficile à jouer : Coalition Arabe

Le jeu dure 15 tours (entre le 5 et le 12 juin 1967 au matin), chaque tour étant équivalent à une demi-journée. Le jeu peut se terminer avant les 15 tours en cas de victoire immédiate de l'un ou l'autre camp (voir *infra*).

Le **joueur israélien** joue toujours en premier, suivi du **joueur arabe**.



FORCES

Le **joueur israélien** contrôle les **unités israéliennes (bleu clair)**.

Le **joueur arabe** contrôle les **unités égyptiennes (jaunes)**, **jordaniennes (vertes)**, **syriennes (orangées)**, **irakiennes (mauves)**.

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente le **Proche-Orient** et le **Sinaï** ainsi que la Mer Méditerranée orientale.



Le plateau est divisé en 4 théâtres couvrant les différentes régions : **Israël**, **Egypte**, **Jordanie**, **Syrie**.

-**L'Egypte** est séparée en deux zones : **Sinaï** et **Nil** (à gauche du canal de Suez).

-**La Jordanie** est séparée en deux zones : **Cisjordanie** (région de Jérusalem) et **Transjordanie** (à droite du Jourdain).

-**La Syrie** est séparée en deux zones : **Golan** et **Damas** (au nord est).

Les régions striées du **Liban** et **d'Arabie Saoudite** sont **neutres**, donc **impassables** pour tous.

Aucune unité terrestre ne peut traverser la **Mer Morte** et le **lac de Tibériade**.

Les **aéroports** sur la carte peuvent regrouper un nombre illimité d'unités aériennes.



VICTOIRE

IMMÉDIATE

Le **joueur israélien** est victorieux si à la fin d'un tour, il contrôle à la fois **Suez**, **Port-Saïd**, **Madaba**, **Jérusalem**, **Quneitra**, **Sasa** sans avoir perdu une seule région du théâtre Israël.

Le **joueur arabe** l'emporte immédiatement si le **niveau d'intervention soviétique** atteint **10**, OU s'il **contrôle Tel-Aviv** à la fin de n'importe quel tour de jeu.

Un joueur remporte la victoire s'il atteint **20 PV** à la fin d'un tour

Sinon, le joueur possédant le maximum de points de victoire à la fin du jeu l'emporte.

POINTS DE VICTOIRE SPÉCIFIQUES

Le **joueur israélien** gagne **2 PV** par ville contrôlée suivante : **Suez** / **Jérusalem** / **Quneitra** / **Port-Saïd**.

Le **joueur arabe** gagne **3 PV** par ville contrôlée suivante : **Kiriath-Shmoneh** / **Tibériade** / **Ramla** / **Bersheba** / **Haïfa** / **Dimona**.

RÈGLES SPÉCIALES

PHASE ECONOMIQUE

Cette phase a lieu tous les tours pairs (tour 2, 4, 6...), les joueurs y bénéficient alors de l'octroi d'un revenu et de la possibilité de maintenir leurs unités ou d'en acheter de nouvelles.

Les unités sont reconstructibles dans leurs sources de ravitaillement nationales, et dans les aéroports nationaux pour les unités aériennes.

Coût d'achat des unités et cartes supplémentaires :

- **Division** (unité avec 2 pas de perte) / **unité aérienne** / **Carte supplémentaire** : 3\$
- **Autres** : 2\$

NIVEAU D'INTERVENTION SOVIÉTIQUE (NIS)



Le **NIS** évolue en fonction des cartes jouées, et des zones contrôlées par le joueur israélien :

+1 Point de **NIS** pour le contrôle de chacune des zones suivantes : JERUSALEM / QUNEITRA / SUEZ / ISMAILIA.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour le **joueur israélien** : Tel-Aviv, Haïfa, Ramla.
- Pour les **unités égyptiennes** : Toutes les régions à l'ouest du canal de Suez.
- Pour les **unités syriennes** : Sasa.
- Pour les **unités jordaniennes** et **irakiennes** : Irbid, Madaba et Al Kerak.



POLITIQUE

Jordanie (hors Cisjordanie), **Egypte** (hors Sinai) et **Syrie** (Golan et Syrie) :

Les unités du joueur israélien ne peuvent pas attaquer au début du scénario vers ces territoires. Le jeu de cartes spéciales est nécessaire pour y pénétrer (e.g. comme "*opération Focus*" pour attaquer Ismaïla).

Unités arabes : Seules les **unités égyptiennes**, **jordaniennes** et les **unités aériennes syriennes** sont libres d'attaquer les **unités israéliennes** au départ.

Les **unités irakiennes** sont assimilées en tous points à des **unités jordaniennes**.

Aucune **unité jordannienne** et **égyptienne** ne peut entrer en **Syrie** (Golan et Damas).

Aucune **unité syrienne** ne peut entrer en **Jordanie** (Cisjordanie et Transjordanie).