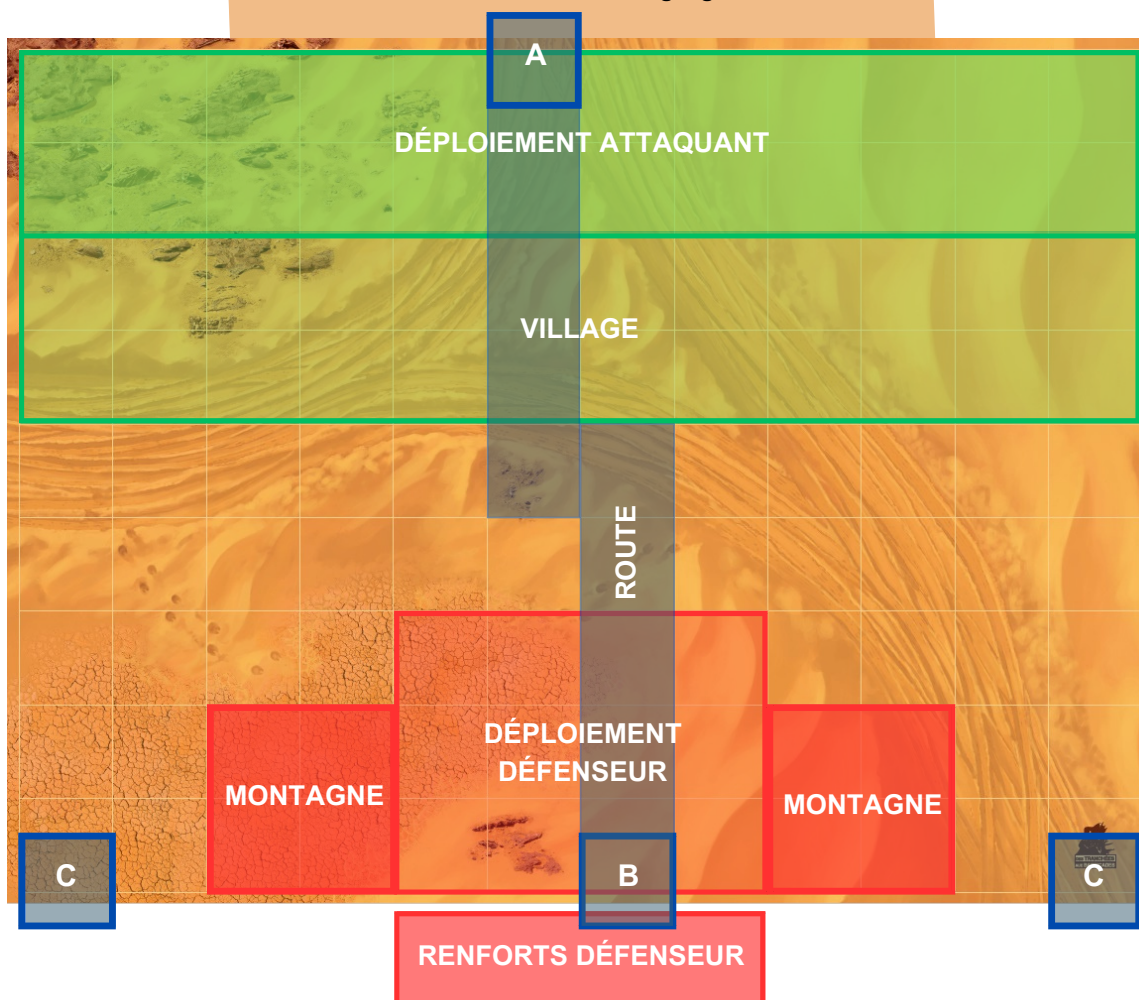


# BATAILLE DE KHAN MAYSSALOUN

Conformément aux accords Sykes-Picot, la France installe une administration militaire en Syrie et au Liban dès la chute de l'Empire ottoman en 1918. À la même période, des groupes nationalistes préparent la formation d'un royaume dirigé par Fayçal ben Hussein, le commandant des forces arabes durant la révolte. Les négociations entreprises par Georges Clémenceau en janvier 1920 n'aboutissent pas, et le 8 mars de la même année, le Royaume arabe de Syrie est proclamé, entraînant le déclenchement de la guerre franco-syrienne. Le 24 juillet 1920, la petite armée syrienne dirigée par le ministre de la Guerre Youssef-al-Azmeh, est écrasée à la bataille de Khan Mayssaloun par l'Armée du Levant composée pour l'essentiel d'unités algériennes et sénégalaises, soutenues par des batteries d'artillerie, des chars et des chasseurs bombardiers. Les forces françaises pénètrent dans Damas dès le lendemain. Contraint à l'exil, Fayçal ben Hussein devient finalement Roi d'Irak en 1921 sous le nom de Fayçal 1er, durant la période du Mandat britannique de Mésopotamie.

Si un joueur dirige une armée française, il est l'attaquant. Dans le cas contraire, les rôles sont déterminés selon la règle générale.



- 1 Les deux zones de montagne sont des terrains très difficiles qui procurent une couverture dense et un bouclier. Aucune bâtiment ne peut être placé en dehors du village et de la zone de déploiement de l'attaquant.
- 2 Le défenseur place deux tranchées dans sa zone de déploiement en dehors de la route, puis il déploie la moitié de ses groupes (arrondi à l'inférieur) et les personnages de son choix à l'exception de son général gratuit dans sa zone de déploiement.
- 3 L'attaquant déploie la totalité de ses groupes et de ses personnages dans sa zone de déploiement. Le char gratuit est conservé en renfort.
- 4 Le défenseur place ensuite son général gratuit dans l'une des deux montagnes.
- 5 Seuls les pions d'activation correspondant au nombre de groupes effectivement déployés sur la table sont placés dans le bol d'activation. Aucun pion « tea time » n'est utilisé durant le premier tour de jeu.





## RÈGLES SPÉCIALES

### LA ROUTE DE DAMAS EST OUVERTE !

L'attaquant dispose d'un char Renault FT gratuit sélectionné dans la liste **France au Levant**. Ce véhicule blindé est conservé en renfort et peut rentrer en jeu à partir du deuxième tour en traversant obligatoirement la zone de route A.

### YOUSSEF-AL-AZMEH

Le défenseur dispose d'un général gratuit qui ne peut pas se déplacer en dehors de la montagne choisie au moment de son déploiement. Youssef-al-Azmeh est un héros chérifien.

FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES
Youssef-al-Azmeh	Entraîné	Fanatique	Légère 	Légère	  

### DÉROULEMENT

#### ◆ ASSOIFFÉS :

Le niveau de stress des groupes de fantassins, cavaliers et armes collectives de l'attaquant augmente d'un niveau si ces derniers se trouvent en dehors du rayon de commandement de leurs leaders lorsqu'un pion « tea time » est tiré.

#### ◆ RENFORTS :

À partir du deuxième tour, tous les pions d'activation sont placés dans le bol d'activation. Les joueurs peuvent déployer leurs groupes conservés en renfort dans la zone correspondante. Le dé utilisé est celui correspondant à l'expérience du groupe activé.

#### ◆ MANQUE DE MUNITIONS :

Le niveau de stress des groupes du défenseur augmente lorsqu'ils échouent à leur jet de précision lors d'un tir.

#### ◆ SANS MERCI :

La partie s'achève lorsque le 5e pion « tea time » est tiré. La partie s'achève également quand le char gratuit sort de la table en passant obligatoirement par la zone de route B ou s'il est mis hors de combat.

### CAPTURE

Youssef-al-Azmeh ne peut pas quitter volontairement la zone de montagne dans laquelle il a été déployé. S'il est mis hors de combat ou s'il est contraint de quitter la zone de montagne, il est capturé et la partie s'achève immédiatement.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

À l'issue de la partie, le défenseur remporte un point de victoire pour chaque groupe ou leader qu'il a retiré à l'adversaire.

Le défenseur remporte trois points de victoire si Youssef-al-Azmeh reste en vie jusqu'à la fin de la partie.

Le défenseur remporte également trois points de victoire si le char gratuit de l'attaquant ne rentre pas sur la table durant toute la partie.

L'attaquant remporte trois points de victoire s'il réussit à faire sortir son char gratuit par la zone de route B, et un point de victoire pour chaque groupe qui réussit à sortir de la table en traversant l'une des zones C. Le char et les groupes doivent tous disposer d'un mouvement suffisant pour pouvoir quitter la table de jeu.

L'attaquant remporte trois points de victoire s'il a réussi à mettre hors de combat Youssef-al-Azmeh.

Le joueur qui remporte le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.