

[GUERRE DU DÉSERT] LES CANONS D'ABD EL RAHMAN

- LE SACRIFICE DE LA 9TH ARMOURED BRIGADE.



Ordre de pose

1		x12
2		x2
3		x9
4		x8
5		x12
6		x2
7		x9

Contexte historique

Lors de l'offensive de fin octobre sur le front d'El Alamein (Opération Lightfoot), l'infanterie britannique avait souffert de lourdes pertes pour atteindre ses objectifs. Montgomery déclencha alors l'opération Supercharge, destinée à la rupture définitive du front. Le général néo-zélandais Freyberg fut désigné pour lancer l'attaque initiale vers la crête d'Aqqaqir. La 9th Armoured Brigade fut chargée de rompre la ligne de canons antichars positionnée par Rommel le long de la piste d'Abd El Rahman (aussi appelée piste du télégraphe). Pour le Brigadier Currie, il s'agissait d'une mission de sacrifice, ses chars devaient franchir une première ligne de canons antichars avant d'atteindre la piste d'Abd El Rahman et d'affronter la seconde ligne de défense composée de canons de 88mm antiaériens et enfin percer jusqu'à la crête d'Aqqaqir. Protégés par l'obscurité de la nuit, les chars anglais écrasèrent la première ligne ennemie tout en souffrant leurs premières pertes. Mais quand le jour se leva, ils furent des cibles faciles pour les 88mm, ce fut alors un véritable massacre. A la fin de la journée, la 9th Armoured Brigade ne comptait plus que 19 chars intacts sur les 94 engagés le matin, les autres achevaient de brûler au milieu du désert.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

Briefing

Joueur de l'Axe [Allemagne] : 4 cartes de commandement.

Joueur des Alliés [Royaume-Uni] : 6 cartes de commandement, vous jouez en premier.

Conditions de victoire

10 médailles.

Atteindre la piste d'Abd El Rahman est une médaille-objectif définitive pour le joueur des Alliés.

Atteindre la crête d'Aqqaqir est une médaille-objectif temporaire pour le joueur des Alliés.

Règles spéciales

- Appliquer les règles "Commandement du BCF" (Nations 5).
- Appliquer les règles "Matériel" (Matériel 1) et "Arme

antichar" (Matériel 2) aux 4 unités d'infanterie de l'Axe avec badge adéquat.

- Différencier avec un badge l'unité d'artillerie lourde (Troupes 3) et les trois canons antichars lourds de l'Axe (Troupes 23).

- Le joueur de l'Axe pose les champs de mines (Terrains 29).

- Appliquer les règles "Désert nord-africain" (Actions 9).

- Appliquer les règles "Attaques nocturnes" (Actions 19).

- Les chars du joueur de l'Axe ne peuvent être activés que lorsque le jour est complètement levé (niveau 6 sur la carte de visibilité).