



D
17171

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

TELL EL EISA

10 JUILLET 1942



1 x1

2 1x

3 x12

4 6x

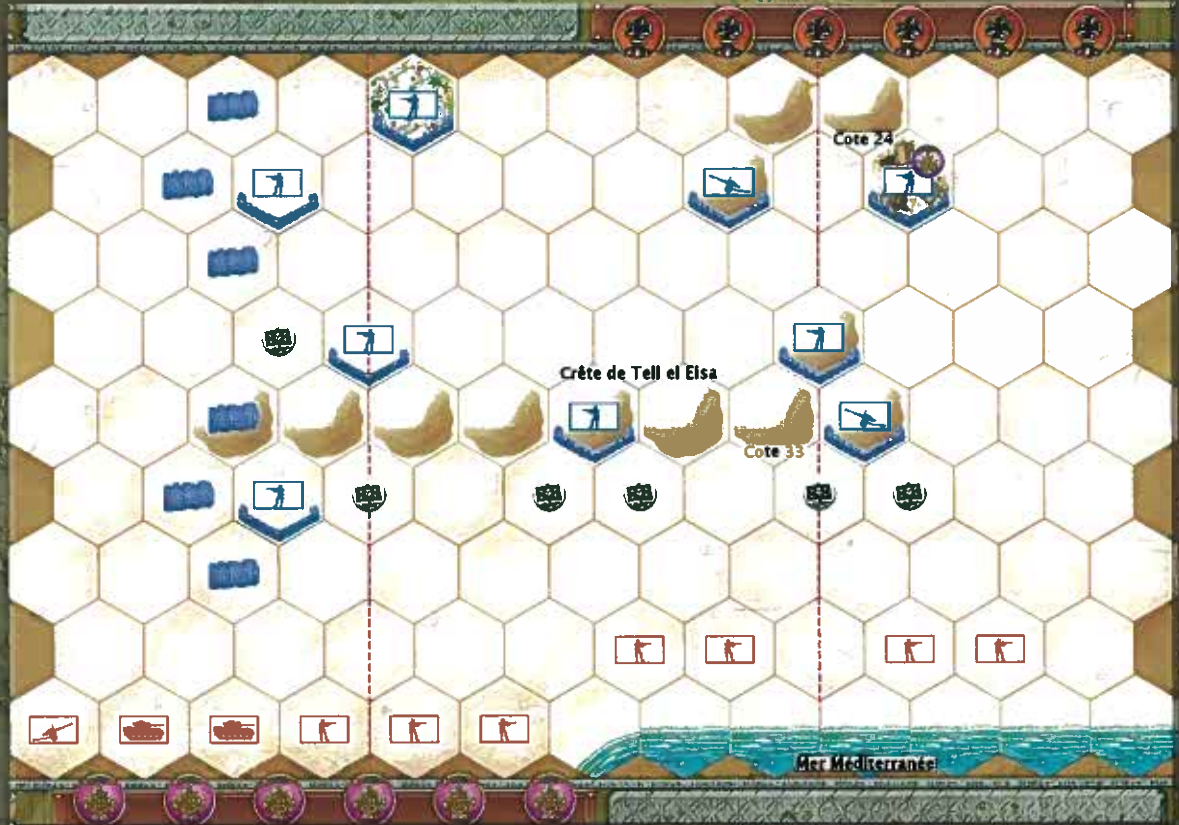
5 x1

6 6x

7 x9

8 1x

9 x6



• Contexte historique •

Au début juillet 1942, les troupes de l'Axe, victorieuses mais épuisées, étaient arrivées devant El Alamein, ultime défense britannique avant Alexandrie. Pour affaiblir Rommel, Le général Auchinleck ordonna d'attaquer sur ses points faibles, les divisions d'infanterie italiennes. Dans la nuit du 9 au 10 juillet, la 26th Australian Brigade, soutenue par les chars "Valentine" du 44th RTR, s'infiltra le long de la côte et attaqua de flanc la crête de Tell el Eisa défendue par la division Sabratha. Surprise, la division italienne se débanda et perdit plusieurs batteries d'artillerie ainsi que deux états-majors régimentaires. Elle n'eut plus aucune valeur opérationnelle dans la bataille. Mais la plus grande perte de Rommel fut, ce jour-là, la destruction de son unité d'interceptions radio qui lui avait permis jusqu'à présent d'espionner les réseaux radio britanniques et de connaître à l'avance leurs intentions.

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

• Briefing •



Joueur de l'Axe [Italie]
• Prenez 6 cartes de Commandement.



Joueur des Alliés [Australie]
• Prenez 6 cartes de Commandement.
• Vous jouez en premier.

Conditions de Victoire

- 6 médailles.
- La capture du QG italien (près de la cote 24) rapporte une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- Appliquez les règles de commandement britannique au joueur des Alliés (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth) et les règles de commandement italien au joueur de l'Axe

(Nations 6 - Armée royale italienne).

- Appliquez les règles du désert nord-africain (Actions 9 - Règles du désert nord-africain).
- Appliquez les règles des attaques nocturnes (Actions 19 - Attaques nocturnes).
- Le joueur de l'Axe pose les champs de mines (Terrains 29 - Champs de mines).

4

Scénario original de jdrommel