

MEMOIR '44

MEDITERRANEAN THEATER



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Bienvenue dans la septième extension de Mémoire 44 - Le théâtre méditerranéen.

Avant-propos

Au début de la guerre, peu de nations avaient imaginé que les événements les forceraient à se battre en-dehors de l'Europe. Ainsi, lorsque les combats s'étendirent jusqu'en Afrique, rien ou presque n'avait été fait pour préparer une campagne dans le désert.

L'esprit de commandement, l'ingéniosité et la résolution de ces hommes qui combattaient dans des conditions si difficiles nous sont rapportés par l'Histoire. Plus que toute autre armée, ce sont les forces britanniques du Commonwealth, fortes de leur présence aux quatre coins du monde, qui possédaient ces qualités !

Cette extension est indépendante des autres, même si elle reprend parfois certains concepts introduits auparavant, comme les champs de mines ou les troupes du génie du Terrain Pack. Elle est conçue pour être jouée avec le jeu de base de Mémoire 44.

Les 8 scénarios de ce livret ont été conçus pour vous présenter progressivement les nouvelles règles de bataille et vous familiariser avec vos troupes et leurs nouvelles armes antichar !

Comme d'habitude, nous vous conseillons vivement de visiter le site Internet du jeu sur www.memoir44.com pour y trouver de nouveaux scénarios et participer à la communauté mondiale extrêmement active des joueurs de Mémoire 44.

Et par-dessus tout, amusez-vous bien !

Richard Borg

et les Rats du Désert de Days of Wonder

TABLE DES MATIÈRES

I. NOUVEAUX TERRAINS ET BÂTIMENTS 4

Aérodrome (Désert)	4
Littoral (Désert)	4
Ergs & Dunes	4
Escarpelements rocheux	5
Collines (Désert)	5
Quartier général de campagne	5
Oasis	5
Palmeraie	5
Routes (Désert)	6
Villes & Villages (Désert)	6
Oueds	6

II. NOUVELLES RÈGLES & FIGURINES 7

Règles de commandement du BCF	7
Le Flegme britannique	7
Règles de commandement	
de l'Armée italienne	7
Divisions motorisées	7
La Bravoure des artilleurs	7
Règles du désert nord-africain	7
L'armée britannique	8

Matériel 8

Arme antichar	8
Infanterie équipée d'une arme antichar ..	8

III. NOUVELLES MÉDAILLES & MARQUEURS .. 9

Nouvelles médailles	9
Médaille britannique	9
Champs de mines	9
Pions "Exit"	9

IV. NOUVEAUX OBSTACLES 10

Bunkers (Désert)	10
Obstacles routiers (Désert)	10

V. NOUVEAUX BADGES & NOUVELLES UNITÉS 10

Troupes du génie	10
Badges nationaux	
& Badges de forces spéciales	10
SAS britannique	10
Forces spéciales britanniques	11

Armée italienne 11

Forces spéciales italiennes	11
-----------------------------------	----

VI. SCÉNARIOS 11

[Opération Battleaxe] Passe d'Halfaya	12
[Opération Crusader] Aérodrome	
de Sidi Rezegh	14
[Opération Crusader] Retranchés	
à Sidi Omar	16
[Bataille de Gazala] Débordement	
à Bir Hakeim	18
[Bataille de Gazala] Panzer contre Grants ..	20
[Bataille de Gazala] Engagement blindé ..	22
[Bataille de Gazala] Le Chaudron	24
[Bataille de Gazala] Retraite britannique ..	26

RENOIS

Un numéro de page écrit ainsi :  p. 7 indique la page 7 dans les règles originales du jeu **MÉMOIRE 44**.

Un numéro de page écrit ainsi : p. 9 indique la page 9 de ce livret.



Cette icône indique l'introduction d'une nouvelle règle de **MÉMOIRE 44**.

Ces icônes, lorsqu'ils apparaissent, font référence aux extensions précédentes de **MÉMOIRE 44**.



I. NOUVEAUX TERRAINS ET BÂTIMENTS

Parmi les terrains ci-dessous, certains sont simplement des variantes de ceux qui existent déjà dans les extensions précédentes (notamment dans le Terrain Pack), avec un visuel différent. Nous avons rappelé les règles pour que cela soit plus pratique, sauf pour les terrains qui se rapportent directement au jeu de base.

Depuis l'Air Pack, les terrains ont tous une valeur de Test Aérien : nous l'avons donc indiquée ici par souci de cohérence. Si vous n'utilisez pas les règles aériennes, vous pouvez ignorer ces valeurs. Sinon, reportez-vous au livret de règles de l'Air Pack pour savoir comment en tenir compte.

Comme tous les autres packs d'armée de *Mémoire 44*, cette extension ne contient pas de cartes de résumé. Un compendium de ces cartes sera publié ultérieurement : il comportera d'anciennes cartes remises à jour, les cartes des nouveaux terrains et unités présentés dans cette extension, mais aussi des cartes de nouvelles unités et de nouveaux équipements qui apparaîtront dans notre série de Battle Maps, avec des scénarios pré-imprimés. Entre-temps, vous pouvez consulter à tout moment la base de cartes de notre site www.memoir44.com qui comporte toutes les cartes de résumé mises à jour, y compris celles qui concernent cette extension.

Aérodrome (Désert)



- ◆ **Déplacement** : aucune restriction de déplacement.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : Un aérodrome ne bloque pas la ligne de mire.
- ◆ **Test aérien** : 0

 Si vous êtes en possession de l'Air Pack et que vous jouez avec les règles aériennes, des avions peuvent décoller ou atterrir sur l'aérodrome. Selon le scénario, il peut arriver qu'un avion soit pré-positionné sur l'aérodrome avant la bataille.

Littoral (Désert)



◆ **Déplacement** : Le mouvement est limité à 1 hex, sauf si l'unité est à bord d'une barge (LC). Une unité ne peut pas battre en retraite vers ou depuis un hex de littoral, sauf si elle est à bord d'une barge (LC).



- ◆ **Combat** : Une unité ne peut pas combattre si elle est sur un hex de littoral.
- ◆ **Ligne de mire** : Le littoral ne bloque pas la ligne de mire.
- ◆ **Test aérien** : 2

Ergs & Dunes

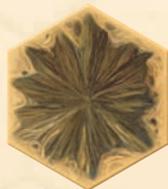


◆ **Déplacement** : Une unité qui monte sur une dune doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

En-dehors de cette restriction de mouvement et d'une valeur de Test Aérien plus élevée, les Ergs & Dunes suivent exactement les mêmes règles que les collines.

- ◆ **Combat** : Toute unité d'infanterie ou de blindés situés en contrebas et qui attaque une unité en hauteur sur une dune enlève 1 dé à son attaque. Par contre, si l'unité attaquante se trouve sur un hex de dunes du même groupe de dunes, à la même hauteur, elle ne subit pas de malus d'attaque. L'artillerie attaque sans malus.
- ◆ **Ligne de mire** : Les dunes bloquent la ligne de mire, excepté depuis des dunes du même groupe de dunes.
- ◆ **Test aérien** : 2

Escarpements rocheux



- ◆ **Déplacement** : Les escarpements rocheux sont infranchissables pour toutes les unités au sol.
- ◆ **Ligne de mire** : Les escarpements rocheux bloquent la ligne de mire.
- ◆ **Test aérien** : 2

Collines (Désert)



- Même effet que les collines du jeu de base (M44 p. 14)
- ◆ **Test aérien** : 1

Quartier général de campagne



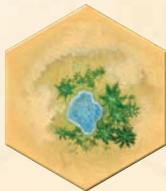
- ◆ **Déplacement** : aucune restriction de déplacement.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : Le quartier général bloque la ligne de mire.
- ◆ **Test aérien** : 1

Capture du Quartier général de campagne

Si l'ennemi capture votre Quartier général de campagne, votre adversaire choisit au hasard l'une de vos cartes de Commandement et la défause. Tant que vous n'avez pas reconquis votre Quartier général, vous jouerez avec une carte de Commandement en moins. Dès que l'une de vos unités réoccupe le Quartier

général, piochez une carte de Commandement supplémentaire pour revenir à votre nombre de cartes d'origine.

Oasis



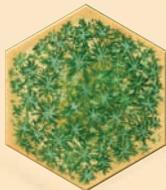
- ◆ **Déplacement** : Une unité entrant dans une oasis doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.
- ◆ **Combat** : Une unité entrant dans une oasis peut combattre durant le même tour. Toute unité d'infanterie ou de blindés attaquant une oasis enlève 1 dé à son attaque. L'artillerie attaque sans malus. Une unité sur une oasis peut ignorer le premier drapeau joué contre elle dans un lancer de dés.
- ◆ **Ligne de mire** : Une oasis bloque la ligne de mire.
- ◆ **Test aérien** : 1



Soins dans l'Oasis

Lorsque les règles de soins dans l'oasis s'appliquent, une unité d'infanterie activée sans ennemi adjacent peut récupérer des figurines. Lancez autant de dés que vous avez de cartes de Commandement, y compris celle utilisée pour activer l'unité d'infanterie en question. Pour tout symbole correspondant à l'unité et pour toute étoile, rajoutez une figurine à l'unité, sans en dépasser le nombre initial. L'unité ne peut ni se déplacer ni combattre ce tour-là.

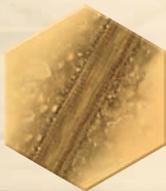
Palmeraie



Les effets de la palmeraie sont identiques à ceux des forêts (M44 p. 14)

- ◆ **Test aérien** : 2

Routes (Désert)



◆ **Déplacement** : Une unité activée qui part depuis une route et effectue l'ensemble de son déplacement sur celle-ci peut se déplacer d'un hex supplémentaire sur la route.



- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : Les routes ne bloquent pas la ligne de mire.
- ◆ **Test aérien** : 0

Exemples : Une unité d'infanterie se déplace de 2 hex sur une route et peut encore combattre, ou alors elle se déplace de 3 hex et ne combat pas. Si une carte **Assaut d'Infanterie** est jouée, l'unité pourra se déplacer de 3 hex et combattre, ou encore de 4 hex sans combattre.

Une unité blindée peut se déplacer de 4 hex sur une route et combattre.

Une unité d'artillerie peut se déplacer de 2 hex sur une route sans combattre. La carte **Tir d'Artillerie** lui permet de se déplacer de 4 hex sur la route !

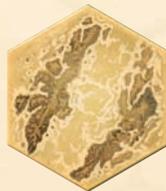
Villes & Villages (Désert)



Même effet que les Villes & Villages du jeu de base
(M44 p. 14)

- ◆ **Test aérien** : 2

Oueds



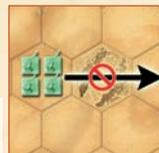
◆ **Déplacement** : aucune restriction de mouvement lors du passage par les extrémités de l'oued. Par contre, les berges de l'oued sont infranchissables dans les deux sens, que ce soit vers l'intérieur ou vers l'extérieur.



◆ **Combat** : Une unité d'infanterie ou de blindés située dans un oued ne peut attaquer que les unités adjacentes. De même, une unité d'infanterie ou de blindés doit être adjacente à l'oued pour pouvoir l'attaquer. Toute unité attaquant un oued enlève 1 dé à son attaque, y compris l'artillerie.



Se déplacer dans le lit de l'oued est permis.



Mais traverser ses berges ne l'est pas.

- ◆ **Ligne de mire** : Un oued ne bloque pas la ligne de mire, à moins qu'une unité ne s'y trouve.
- ◆ **Test aérien** : 2

II. NOUVELLES RÈGLES & FIGURINES



Règles de commandement du BCF

La solidarité qui animait les Forces britanniques du Commonwealth (BCF) lors de l'Opération Dynamo (l'évacuation de Dunkerque) et le courage sans faille dont fit preuve la population civile aux heures les plus noires du Blitz établirent fermement la réputation des Britanniques : un peuple animé par un indomptable "esprit de Dunkerque".

Les Forces britanniques du Commonwealth bénéficient de la capacité suivante :

◆ Le Flegme britannique

Si une unité au sol du BCF est attaquée en combat rapproché et réduite à une figurine, et si elle n'a pas battu en retraite, elle peut immédiatement riposter avec un dé.

Même si l'unité ne possédait qu'une figurine avant le combat, elle peut riposter si elle est encore en vie. Lors d'une riposte, les protections du terrain sont ignorées. Il est possible de riposter même si l'attaque en combat rapproché est réalisée dans le cadre d'une *Percée de Blindés*. Cependant, il n'est pas possible de riposter contre une *Embuscade*.



Règles de commandement de l'Armée italienne

L'Armée royale italienne (Esercito Italiano) était non seulement très mal équipée, mais en plus, elle était menée par des chefs dont les qualités de commandement laissaient à désirer. Ceci lui posa de nombreux problèmes, particulièrement au début de la guerre lors des campagnes de Grèce et d'Égypte, où elle subit des revers désastreux.

Ce constat fut suffisant pour que de nombreux rapports relatant des exploits des Italiens soient tournés en ridicule et oubliés. Pourtant, telle n'est pas la version de leurs plus proches alliés, les officiers de l'Afrika Korps.

Les soldats de l'Armée italienne bénéficient des capacités suivantes :

◆ Divisions motorisées

Même si les Italiens manquaient de véhicules motorisés, la qualité de ceux-ci était souvent supérieure à la moyenne : le général Montgomery lui-même en servit pendant ses campagnes en Afrique du Nord !

Pour chaque drapeau de retraite joué contre elle, toute unité au sol italienne peut reculer de 1, 2 ou 3 hex.

◆ La Bravoure des artilleurs

Les artilleurs italiens étaient réputés pour leur bravoure remarquable : au cours des campagnes dans le désert, totalement encerclés par l'ennemi et équipés de canons obsolètes, certains d'entre eux continuaient à faire feu !

Toute unité d'artillerie italienne peut ignorer le premier drapeau joué contre elle.

Règles du désert nord-africain

Dans les scénarios qui se déroulent dans le désert nord-africain, comme ceux de ce livret, la règle de *Percée de blindés* est modifiée comme suit : lors d'une attaque en combat rapproché réalisée avec succès, l'unité de blindés peut faire une *Prise de terrain*, avancer d'une case supplémentaire, et combattre de nouveau !

Toutes les autres règles relatives à la *Prise de terrain* et à la *Percée de blindés* s'appliquent normalement.

L'armée britannique

Le théâtre méditerranéen contient une armée complète de nouvelles figurines.

42 figurines des "Rats du Désert" - La 8^{ème} armée britannique était composée d'hommes venant des quatre coins de l'Empire britannique et du Commonwealth (et même de quelques exilés de territoires occupés par les nazis en Europe). L'Opération Crusader fut leur baptême du feu, et bientôt, la division des Rats du Désert devint l'une des plus connues de la Seconde Guerre mondiale, participant à de nombreuses offensives importantes en Afrique du Nord et en Italie.



24 chars Crusader - Le plus important des chars britanniques de la campagne nord-africaine, et sans doute le plus apprécié. Produit à plus de 5300 exemplaires, il fut utilisé pour la première fois lors de l'Opération Battleaxe, lorsque les Britanniques attaquèrent en Cyrénaïque. Il joua ensuite un rôle déterminant lors du siège de Tobrouk, donnant son nom à l'Opération !



6 canons de 25 livres - Ce canon fut conçu pour effectuer à la fois des tirs directs et des tirs en cloche comme les howitzers. Sa cadence de tir et sa polyvalence en firent le fer de lance de l'artillerie britannique pendant la Seconde Guerre mondiale, et même au-delà. Certains étaient encore utilisés il y a moins de dix ans !



Matériel

C'est avec la Seconde Guerre mondiale et l'industrialisation totale de la production d'armes que l'humanité connut la période la plus intense de développement de l'armement. De nombreux concepts furent appliqués et employés avec succès, mais très souvent au détriment de ceux qui en firent l'expérience !

Dans *Mémoire 44*, ces nouvelles armes viennent équiper certaines unités, améliorant leur potentiel de combat. Elles sont regroupées sous le nom de Matériel.

Tout Matériel est représenté par une figurine à part entière. Cette figurine est placée avec les soldats qui utilisent le Matériel en question. Lorsque l'unité est éliminée, le Matériel est retiré. Il ne compte pas comme une médaille supplémentaire : l'ennemi ne gagne donc qu'une seule médaille lorsqu'une unité ainsi équipée est éliminée.

Une unité d'infanterie qui dispose de Matériel est considérée comme de l'infanterie dans tous les cas : elle est activée par les mêmes cartes, touchée sur les mêmes résultats au dé, etc. Cependant une unité qui dispose de Matériel ne peut jamais faire une *Prise de Terrain*.



◆ Arme antichar

Le développement des armes antichars portables connut un véritable essor pendant la Seconde Guerre mondiale. Leurs roquettes à charge creuse (HEAT) pouvaient plus facilement percer le blindage des chars que certains canons antichar de calibre supérieur, mais moins maniables car plus lourds.

Le P.I.A.T. britannique, employé pour la première fois lors de l'invasion de la Sicile, en fut un des premiers modèles ; cependant ce n'est pas celui qui sera utilisé dans *Mémoire 44*. Les figurines de Matériel sont neutres (d'où leur couleur grise) afin de pouvoir être utilisées par n'importe quel camp. Le modèle générique de la figurine est celui du lance-roquettes M1A1, plus connu sous le nom de "bazooka".



◆ Unité d'infanterie équipée d'une arme antichar

Lors de la mise en place d'un scénario, toute unité d'infanterie qui porte ce badge doit être équipée d'une arme antichar. Une telle unité aura donc 5 figurines (4 soldats et une arme antichar). Le badge n'est là que sur le papier : dans la mesure où l'arme antichar est directement représentée sur le plateau, vous n'avez pas besoin d'un badge pour la signaler.



Symbole d'une unité d'infanterie équipée d'une arme antichar

◆ **Mouvement** : Lorsqu'elle est activée, une unité d'infanterie équipée d'une arme antichar se déplace de 1 à 2 hex, mais en aucun cas elle ne peut se déplacer et combattre.

◆ **Combat** : Une unité d'infanterie équipée d'une arme antichar a une portée maximale de 3 hex. Elle lance le même nombre de dés qu'une unité d'infanterie normale. Les effets de ces dés s'appliquent normalement, mais en plus, toute étoile obtenue contre une unité de blindés provoque une perte !

◆ **Ligne de mire** : Une unité d'infanterie équipée d'une arme antichar doit avoir une ligne mire sur sa cible, comme une unité d'infanterie normale.

III. NOUVELLES MÉDAILLES & MARQUEURS

Médaille britannique : la Victoria Cross



Décernée pour bravoure face à l'ennemi, la Victoria Cross est la distinction la plus haute et la plus prestigieuse des forces britanniques et du Commonwealth. Depuis sa création en 1856, la Victoria Cross a été décernée 1356 fois. Elle n'a été donnée que 13 fois depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Champs de mines

Le scénario indique quel camp pose les champs de mines.

Les champs de mines sont placés en même temps que les terrains. Commencez par mettre sur la table tous les jetons de mines face cachée et mélangez-les. Placez ensuite un jeton au hasard sur chaque hex marqué d'une mine dans le scénario, en prenant bien soin de garder cachée la face portant un chiffre. Remettez enfin dans la boîte tous les jetons non utilisés, en les gardant cachés de la vue des joueurs.



Quand une unité pénètre dans un champs de mines, elle doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

S'il s'agit d'une unité ennemie, retournez le jeton pour révéler le chiffre. Si le champ de mines est un leurre (chiffre "0"), rangez le jeton dans sa boîte. Sinon, lancez le nombre de dés indiqué sur le jeton et comptez une perte pour tout symbole correspondant à l'unité et pour toute grenade. Ignorez tous les autres symboles, y compris le drapeau. Après explosion, le champ de mines reste actif et le jeton est laissé face visible pour le reste de la partie.

Si l'unité appartient au camp qui a posé le champ de mines, elle doit s'arrêter mais ignorera complètement les autres effets du champ de mines (pas de révélation ni d'explosion).

Note : Conformément à la règle générale de retraite, le champ de mines n'a pas d'effet sur une unité qui bat en retraite. C'est pourquoi une unité battant en retraite pourra traverser un champ de mines sans s'arrêter ni subir de pertes.

Pions "Exit"



Les pions "Exit" sont utilisés dans certains scénarios : ils désignent alors un hex ou une série d'hex par lesquels une unité quittant le plateau peut être sauvée et/ou rapporter une médaille de victoire.



Le pion Exit n°1 est un hex de sortie isolé. En revanche, tous les hex de bord de plateau entre les pions Exit n°2 et 3, eux inclus, forment une ligne d'hex par lesquels une unité peut quitter le plateau et remporter une médaille de victoire.

Lorsque deux pions Exit pointent l'un vers l'autre, ils indiquent un intervalle d'hex de bord de plateau. Cet intervalle inclut les deux hex sur lesquels sont placés les pions Exit.

IV. NOUVEAUX OBSTACLES

Bunkers (Désert)



Les effets d'un bunker du désert sont identiques à ceux des bunkers du jeu de base (M44 p. 16).

De plus, chaque camp peut l'utiliser comme position défensive.

◆ Test aérien : 2

Obstacle routier (Désert)



◆ **Déplacement** : Seule une unité d'infanterie peut pénétrer sur un hex occupé par un obstacle routier. Elle doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

◆ **Combat** : Une unité située sur un obstacle routier est protégée de tous les côtés. Toute unité d'infanterie ou de blindés attaquant un obstacle routier enlève 1 dé à son attaque. Par contre, l'artillerie attaque sans malus. Une unité sur un obstacle routier peut ignorer le premier drapeau joué contre elle.

◆ **Ligne de mire** : Un obstacle routier ne bloque pas la ligne de mire.

◆ Test aérien : 1

V. NOUVEAUX BADGES & UNITÉS

Troupes du génie

Les troupes du génie ont été utilisées pendant la Seconde Guerre mondiale pour améliorer l'efficacité au combat des armées. Elles apportaient du support pour la mobilité, la mise en défense, l'assistance, la topographie, la construction ou la destruction, etc.

Une unité du génie se déplace comme une unité d'infanterie standard. Cependant :

- En combat rapproché, une unité du génie ne tient pas compte des protections apportées par le terrain à l'unité qu'elle attaque pour déterminer le nombre de dés qu'elle peut lancer.

- Une unité du génie prise dans des barbelés réduira son attaque de 1 dé, mais elle pourra ensuite immédiatement enlever les barbelés. Une unité du génie ne peut enlever des barbelés que si elle peut combattre. Il lui est donc impossible de se déplacer de 2 hex et d'enlever les barbelés, sauf si elle a été activée par un **Assaut d'Infanterie**.

- Une unité du génie se trouvant sur un champ de mines doit déminer l'hex au lieu de combattre. Une unité du génie ne peut déminer que si elle peut combattre. Il lui est donc impossible de se déplacer de 2 hex et de déminer, sauf si elle a été activée par un **Assaut d'Infanterie**. Si l'unité ne peut pas déminer, le champ de mines explose.



Enlever les obstacles routiers

Une unité du génie se déplaçant sur un hex bloqué par un obstacle routier peut enlever l'obstacle routier au lieu de combattre. Une unité du génie ne peut enlever l'obstacle que si elle peut combattre. Il lui est donc impossible de se déplacer de 2 hex et d'enlever l'obstacle, sauf si elle a été activée par un **Assaut d'Infanterie**.



Ingénieurs Royaux
(britanniques)



Troupes
allemandes
du génie

Badges nationaux & Forces spéciales

SAS: British Special Air Service

Fondé par l'officier britannique David Stirling pendant la campagne d'Afrique du Nord, le SAS était formé de commandos très bien entraînés et spécialement équipés, agissant loin derrière les lignes ennemies en utilisant des jeeps pour rester mobiles. Le SAS conduisit des raids dévastateurs sur de nombreux objectifs stratégiques ennemis. Ses hommes participèrent ensuite aux opérations les plus audacieuses de la Seconde Guerre mondiale.



Forces spéciales britanniques

Outre le célèbre SAS, l'armée britannique comptait de nombreuses unités de forces spéciales. La guerre vit le développement de ces unités d'élite qui allaient jouer un rôle déterminant dans le conflit, écrivant ainsi quelques-unes des pages les plus glorieuses de cette période. Ce badge est également utilisé pour certaines unités blindées d'élite.



Armée italienne

Même si elle manquait d'équipement, ne pouvant rivaliser avec les Alliés ou les Allemands dans ce domaine, l'Armée italienne était bien plus courageuse que ne le faisait croire la propagande britannique. Malgré l'anéantissement de la 10^{ème} Armée italienne au début de la campagne nord-africaine, les soldats italiens étaient des combattants tenaces, même lorsqu'ils étaient complètement encerclés : les troupes qui débarquèrent en Sicile ne tardèrent pas à s'en rendre compte.



Division d'élite italienne

Constituée en 1939, la "Divisione Littorio d'Assalto" était formée du 33^{ème} régiment blindé, du 12^{ème} régiment Bersaglieri et du 133^{ème} régiment d'artillerie "Littorio". D'abord engagée dans les Alpes, elle fut transférée en Afrique du Nord en 1941 et combattit jusqu'à El Alamein, où elle fut presque entièrement anéantie, avant d'être dissoute en novembre 1942.



Les règles aériennes ne sont pas utilisées dans les scénarios de ce livret. Mettez les cartes *Sortie aérienne* de côté, elles ne serviront pas.

VI. SCÉNARIOS

Les huit scénarios de ce livret décrivent les combats qui eurent lieu à Tobrouk et dans les environs en 1941 et 1942, après l'arrivée de l'Afrika Korps de Rommel en Libye, depuis l'Opération Battleaxe jusqu'à l'Opération Crusader et la bataille de Gazala.

Churchill résumera la situation par ces mots : *"Avant El Alamein, nous n'avions jamais remporté la victoire, après El Alamein, nous n'avons plus jamais subi de défaite."* Le joueur britannique aura fort à faire pour conserver son flegme légendaire !

La bataille de Gazala s'étend à elle seule sur cinq scénarios : ils peuvent être joués indépendamment, mais peuvent aussi être utilisées dans le cadre des règles de campagne simplifiée du plateau *Hiver/Désert*. Il n'est pas nécessaire d'être en possession de ce plateau pour jouer, mais nous vous le conseillons pour une expérience visuelle parfaite. Les règles de campagne peuvent être téléchargées sur www.memoir44.com.

TERMES UTILISÉS

Dans cette extension, les mêmes conventions et termes que ceux de l'Air Pack seront utilisés. Les règles spéciales renvoient aux cartes de résumé correspondantes. Les conditions de victoire utilisent les nouveaux termes officiels :

Médaille-objectif temporaire - La médaille de victoire de l'hex est capturée et temporairement conservée tant qu'une unité du camp approprié tient l'hex. Si l'unité quitte l'hex pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination), la médaille est immédiatement perdue et replacée en jeu dans son hex d'origine.

Médaille-objectif majoritaire - La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp qui occupe le plus d'hex dans ce groupe.

Médaille-objectif définitive - La médaille de victoire est capturée et définitivement conservée dès l'instant où une unité du camp approprié pénètre dans l'hex. Cette médaille n'est jamais rendue ni remise en jeu, même si l'unité devait ensuite quitter l'hex.

Enfin, à tout moment, vous pouvez consulter en ligne toutes les cartes de résumé sur notre site www.memoir44.com.

Amusez-vous bien !

- 15-17 JUN 1941 -

01

4245

PASSE D'HALFAYA

Ordre d'installation

- 1  x15
- 2  x1
- 3  x12
- 4  x2
- 5  x2
- 6  x7
- 7  x10
- 8  x11



Contexte historique

Près de la frontière entre l'Égypte et la Libye, à 3 kilomètres de la côte, la passe d'Halfaya est une route naturelle à travers les escarpements de près de 200 mètres de haut qui s'étendent vers Sollum, au sud-est. Lors de la Seconde Guerre mondiale, qui contrôlait la passe verrouillait l'accès principal vers la Libye et détenait la clé du ravitaillement de Tobrouk, où les forces alliées étaient alors encerclées.

Malheureusement pour eux, depuis le 14 avril 1941, c'est l'Afrika Korps de Rommel qui contrôlait la passe. Le 15 mai, les Rats du Désert de la 7^{ème} Division blindée s'emparèrent de la passe lors de l'Opération Brevity, mais 11 jours plus tard, Rommel lança l'Opération Skorpion : trois groupes d'assaut reprirent le contrôle de la passe, s'y établissant solidement.

Les Allemands tenaient également les aérodromes de Crête, c'est pourquoi le temps pressait pour les Britanniques. Pressé par Churchill lui-même, le général Wavell lança l'Opération Battleaxe. Le 15 juin à l'aube, la 11^{ème} brigade indienne, appuyée par les chars Matildas du 4^{ème} Régiment royal de tanks, attaqua la passe sous un feu d'enfer.

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 [Allemagne/Italie]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Pour le joueur de l'Axe, appliquez les règles des pions "Exit" à la portion de bord de plateau comprise entre eux côté Alliés.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés et les règles de commandement de l'Armée italienne au joueur de l'Axe.

Toutes les unités de chars britanniques sont des blindés d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.

Appliquez les règles de Matériel pour les unités équipées d'une arme antichar.

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

02

4246

L'AÉRODROME DE SIDI REZEGH

Ordre d'installation

- 1  x1
- 2  x4
- 3  x10
- 4  x7
- 5  x1
- 6  x2
- 7  x1
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x1



The board is a hexagonal grid with various terrain tiles and unit icons. The top edge features six circular markers with black crosses. The bottom edge features six circular markers with purple crowns. The map includes the following elements:

- 15^e Panzer:** A label above a group of blue tank icons in the upper-middle section.
- 7^e Armoured Division:** A label below a group of red tank icons in the lower-middle section.
- Player Markers:** A blue shield with a white cross and a purple shield with a white cross are placed on the board.
- Terrain:** The board contains palm trees, roads, and desert terrain tiles.

Contexte historique

L'Opération Crusader fut la troisième et dernière tentative pour briser l'étau allemand autour de Tobrouk - ce fut un succès, même si l'opération avait commencé par un temps épouvantable le 18 novembre. Alors qu'un Corps britannique s'établissait près de la passe d'Halfaya, les autres se répartirent en trois colonnes et commencèrent à traverser le désert. La colonne centrale se dirigea vers Tobrouk afin de rejoindre les troupes assiégées qui allaient tenter une sortie. En tête, la 7^{ème} Brigade blindée et le 7^{ème} Groupe de soutien s'emparèrent de l'aérodrome de Sidi Rezegh, parvenant presque en vue de Tobrouk.

Avec la garnison de Tobrouk d'un côté et les blindés britanniques de l'autre, Rommel comprit la précarité de sa situation. Il réagit rapidement et reprit le contrôle de l'aérodrome. Le major Kummel et sa 15^{ème} Division blindée se mirent ensuite à l'affût des Britanniques.

La 7^{ème} Division blindée britannique avança sur la route de Trigh Capuzzo pour contre-attaquer. Arrivés au point 175, un passage entre les escarpements rocheux de la région, les chars britanniques se portèrent vers l'ennemi, mais ils tombèrent aussitôt dans une embuscade de Kummel et de ses Panzers, qui frappèrent vite et fort. Les Britanniques choisirent la prudence et se replièrent plutôt que d'engager d'autres chars dans l'étroit passage où ils se trouvaient. Reprenant l'initiative, les Allemands utilisèrent un autre passage plus à l'ouest pour attaquer et infligèrent une cuisante défaite aux Rats du Désert.

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

Briefing

Joueur de l'Axe [Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

L'aérodrome rapporte une Médaille-objectif temporaire à qui le contrôle.

Sidi Rezegh rapporte une Médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés.

03

1324

RETRANCHÉS À SIDI OMAR

Ordre d'installation

- 1  x10
- 2  x2
- 3  x7



Contexte historique

Après avoir réussi à se tirer d'affaire à Sidi Razegh, Rommel chercha à profiter de son avantage et envoya l'Afrika Korps vers Sidi Omar, espérant regagner les positions qu'il occupait auparavant à la frontière. En exploitant bien la victoire qu'il venait d'obtenir, il pouvait mettre les Britanniques en déroute.

Mais les forces du Commonwealth ne s'étaient pas enfuies jusqu'en Égypte : elles s'étaient regroupées et retranchées. La confrontation des deux armées eut lieu le 25 novembre. La 21^{ème} Division blindée allemande se retrouva donc face aux canons de 25 livres de la 7^{ème} Brigade indienne, tandis que la 15^{ème} Division blindée allemande affrontait les régiments blindés britanniques, sans qu'un avantage décisif ne soit pris par un camp ou l'autre.

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 [Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Pour le joueur de l'Axe, appliquez les règles des pions "Exit" à la portion de bord de plateau comprise entre eux côté Alliés.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés.

Différenciez avec un badge les blindés d'élite allemands (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

Toutes les unités de chars britanniques sont des blindés d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.

04

4230

DÉBORDEMENT À BIR HAKEIM

Ordre d'installation

- 1  x1
- 2  x8
- 3  x2
- 4  x2
- 5  x2
- 6  x8
- 7  x5
- 8  x5

21^e Panzer

Ariete Division

3^e Indian Motorized Brigade

1^{re} Free French Brigade

Bir Hakeim

Contexte historique

L'Opération Crusader avait été un succès et les Britanniques réussirent à repousser Rommel jusqu'en Cyrénaïque, étirant dangereusement leurs lignes de ravitaillement. La 8^{ème} Armée s'était alors établie le long de la "ligne de Gazala", une série de positions occupées par des brigades et défendues par des champs de mines et des barbelés, à l'ouest de Tobrouk. Au sud, la position fortifiée de Bir-Hakeim était tenue par la 1^{ère} Brigade française libre du général Pierre-Marie Koenig.

Le 26 mai à midi, Rommel lança une manœuvre de diversion au centre de la ligne de Gazala à l'aide d'éléments du 20^{ème} Corps et de camions sur lesquels des hélices avaient été installées pour créer des nuages de poussière et tromper l'ennemi. Ensuite, à la faveur de l'obscurité, ses blindés se replièrent. Son réel objectif était de tenter une audacieuse manœuvre de débordement pour neutraliser la position de Bir Hakeim du sud de la ligne, en se servant des champs de mines de l'ennemi pour couvrir son flanc et ses arrières !

Mais les chars de la 21^{ème} Division blindée furent retenus plus de trois heures contre la 3^{ème} brigade indienne motorisée de la 7^{ème} Division blindée britannique, à six kilomètres au sud-est de Bir Hakeim, avant d'en venir à bout au prix de lourdes pertes. Pendant ce temps la division "Ariete" italienne échouait devant la position fortifiée de Bir-Hakeim, décimée par les canons de 75 mm de la 1^{ère} brigade française libre. 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 [Allemagne/Italie]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

Les deux bunkers rapportent chacun une Médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

Pour le joueur de l'Axe, appliquez les règles des pions "Exit" à la portion de bord de plateau comprise entre eux côté Alliés.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés et les règles de commandement de l'armée italienne au joueur de l'Axe.

Appliquez les règles de Soins dans l'Oasis (*Actions 10 - Soins dans l'Oasis*).

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes (*Troupes 2 - Unités spécialisées*) et le Génie de Combat allemand (*Troupes 4 - Troupes du génie*).

Appliquez les règles de Matériel pour les unités équipées d'une arme antichar.

Le joueur des Alliés pose les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).

05

4231

PANZERS CONTRE GRANTS

Ordre d'installation

- 1  x1
- 2  x6
- 3  x3
- 4  x1



The map is a hexagonal grid with various terrain types and units. The top edge features six black cross icons in circular frames. The bottom edge features six purple crown icons in circular frames. The map is divided into three vertical sections by two vertical dashed lines. The left section contains a yellow hexagon, an orange hexagon, and a green hexagon. The middle section contains two orange hexagons and a green hexagon. The right section contains one orange hexagon and two green hexagons. Units are placed on the map as follows: 15^e Panzer (two blue tank icons), 21^e Panzer (two blue tank icons), 4th Armoured Brigade (four brown tank icons), and several infantry icons (white squares with black silhouettes). A black cross icon is also present on the map.

Contexte historique

Alors que la bataille faisait rage à Bir-Hakeim, la 15^{ème} Division blindée allemande engagea la 7^{ème} Division blindée britannique, plus à la droite du front. La 7^{ème} Brigade motorisée des Britanniques fut rapidement débordée, mais les Allemands se heurtèrent alors à la résistance tenace des Grants de la 4^{ème} Brigade blindée britannique. Les troupes antichar allemandes mettaient du temps à arriver... les nouveaux Grants, exploitant au maximum la puissance et la portée de leur canon de 75 mm, firent pleuvoir l'enfer sur les équipages des Mark III allemands.

Finalement, en fin de matinée, la 21^{ème} Division blindée allemande surgit sur la gauche de la 15^{ème}, et prit aussitôt les Britanniques de flanc. La plupart des Grants furent détruits, et les autres n'eurent d'autre choix que de se replier.

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 [Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

Le Quartier Général de campagne rapporte une Médaille-objective définitive au joueur de l'Axe. Pour obtenir la médaille, le joueur de l'Axe doit contrôler l'hex jusqu'au début de son prochain tour, après quoi il retire l'hex du plateau de jeu.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de quartier général de campagne (*Action 17 - Capture du quartier général de campagne*).

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés.

Différenciez avec un badge les blindés d'élite britanniques (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

06

4232

ENGAGEMENT BLINDÉ

Ordre d'installation

- 1  x10
- 2  x11
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x1



Contexte historique

Le 27 mai 1942, après l'écroulement de son flanc gauche sous le poids de l'attaque parfaitement coordonnée des Panzers, le général Neil Ritchie, commandant de la 8^{ème} armée, appela deux brigades de la 1^{ère} Division blindée de Norrie à la rescousse.

Situées plus au sud, la 22^{ème} Brigade blindée se mit en colonne et accourut au secours des siens, mais elle se heurta subitement à la ligne des Panzers, qui l'attendait en ordre de bataille. Surpris en colonne, les chars britanniques n'eurent pas le temps de se déployer : en quelques instants, la plupart des équipages mordirent la poussière. Ceux qui échappèrent aux chars allemands fuirent vers le nord pour rejoindre la seule Brigade blindée britannique intacte.

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 [Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

L'hex en bout de route côté Axe rapporte une Médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

L'hex en bout de route côté Alliés rapporte une Médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés.

Appliquez les règles de Matériel pour les unités équipées d'une arme antichar.

07

4237

LE CHAUDRON

Ordre d'installation

- 1  x15
- 2  x2
- 3  x7
- 4  x10
- 5  x6



Contexte historique

Malgré leurs victoires contre la 7^{ème} Division blindée, les Allemands ne surent pas poursuivre sur leur lancée. L'Afrika Korps de Rommel était piégé dans une région surnommée "le Chaudron", avec Bir-Hakeim au sud, la solide garnison de Tobrouk et des blindés ennemis au nord, d'autres blindés britanniques rescapés de récents combats à l'est, et les champs de mines de l'ancienne ligne de défense alliée à l'ouest.

Mais les Britanniques ne savaient pas que les Allemands étaient à court de ravitaillement, et ne contre-attaquèrent pas immédiatement. Les forces de Rommel mirent à profit ce répit pour établir de solides positions défensives le long des dunes de Sidi Muftah. Pendant ce temps, la Division italienne "Trieste" traversa sous le feu ennemi les champs de mines au nord de Bir-Hakeim, apportant le ravitaillement tant attendu aux troupes allemandes. La contre-attaque britannique fut finalement déclenchée le 5 juin, mais elle manquait de coordination et ne parvint pas à percer les lignes allemandes, stoppée par le feu des antichars. Une occasion unique avait été perdue...

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 [Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Ouvrir une voie de ravitaillement à travers le champ de mines rapporte une Médaille-objective définitive au joueur de l'Axe. Pour ouvrir une voie de ravitaillement, le joueur de l'Axe doit faire en sorte de

révéler un leurre (valeur "0") parmi les mines. Il ne peut remporter qu'une seule médaille de cette façon.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés. Différenciez avec un badge le génie de combat britannique (*Troupes 4 - Troupes du génie*).

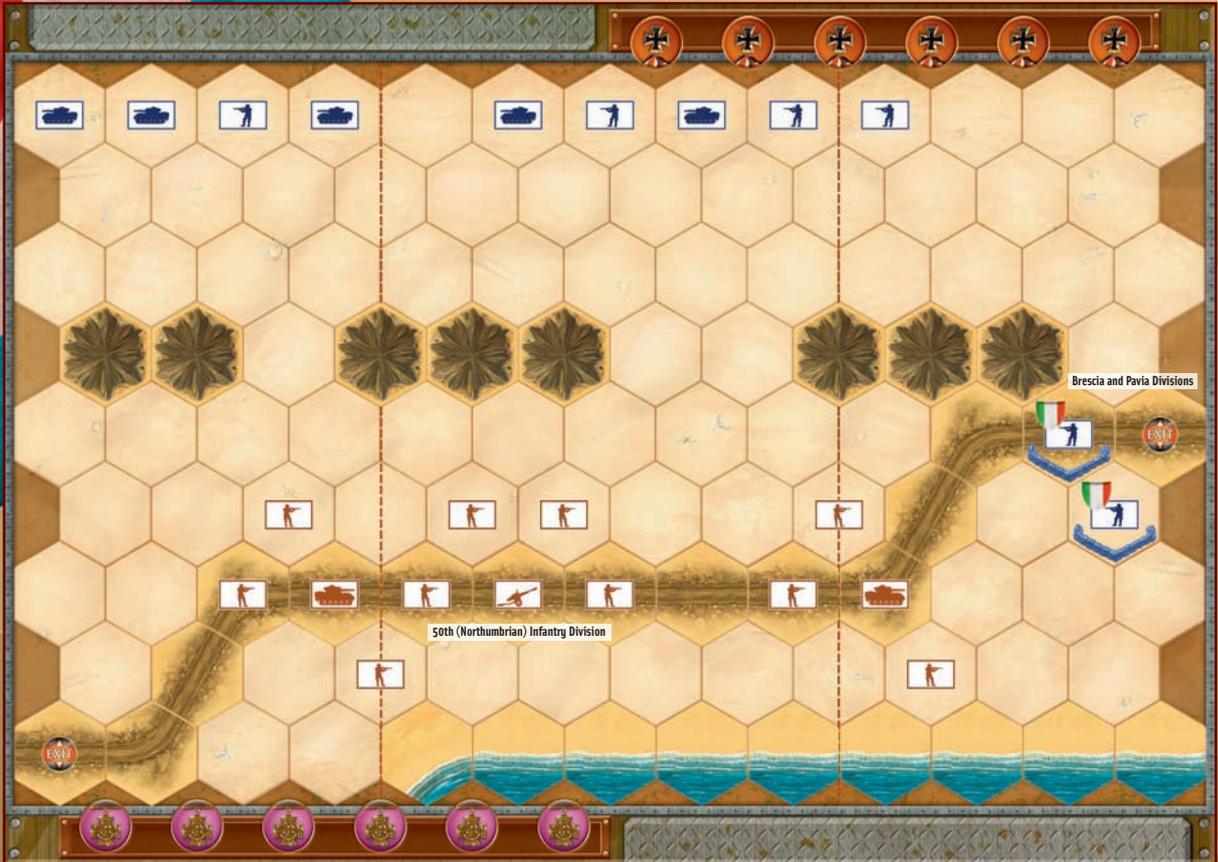
Appliquez les règles de Matériel pour les unités équipées d'une arme antichar.

Le joueur britannique pose les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).

RETRAITE BRITANNIQUE

Ordre d'installation

- 1  x1
- 2  x8
- 3  x4
- 4  x11
- 5  x8
- 6  x2
- 7  x2



Contexte historique

Après l'ouverture d'une voie de ravitaillement à travers les champs de mines britanniques, l'Afrika Korps parvint à s'extirper du Chaudron et à prendre Bir Hakeim, où seuls 500 combattants français blessés furent capturés. Le 13 juin, "Dimanche Noir", la 21^{ème} Division blindée allemande décima la 22^{ème} Brigade blindée britannique : Tobrouk s'en trouvait directement menacée et le 13^{ème} Corps était isolé sur la ligne de Gazala. Le jour suivant, Auchinlek autorisa le général Ritchie à se retirer.

Les défenseurs d'El Adem et des positions voisines tinrent bon, permettant à la 1^{ère} Division sud-africaine de se retirer par la route qui longeait la côte. Mais la route ne pouvait pas assurer l'évacuation de deux divisions. Ne pouvant pas aller vers l'est, verrouillé par les Divisions blindées allemandes, les dernières brigades et la Division de Northumbrie furent obligées d'attaquer les Divisions "Brescia" et "Pavia" et de se diriger vers le sud, puis vers l'ouest. Les Panzers allemands foncèrent vers le nord pour leur couper la route, mais la majeure partie des troupes britanniques put tout de même s'échapper.

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 [Allemagne/Italie]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Pour le joueur des Alliés, appliquez les règles des pions "Exit" aux deux hex de bout de route.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés, et les règles de commandement de l'Armée italienne au joueur de l'Axe.

Revivez les batailles les plus
marquantes de la Seconde Guerre
mondiale avec

OPÉRATION OVERLORD

Combattez en première ligne,
avec jusqu'à 4 joueurs par camp !

Disponible dans votre boutique de jeux habituelle.



Découvrez aussi notre série de **BATTLE MAPS**
au format **OVERLORD** pour **MÉMOIRE 44**, avec des
scénarios pré-positionnés qui n'attendent que vous !

