



5
23071

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

LA BATAILLE DE KEREN, 2^E PARTIE

MEDITERRANEAN THEATER

BATTLE OF KEREN, PART 2

24-26 MARS / MARCH 24-26 1941



Scénario by Richard Borg

Setup / Pose	
1	x20
2	8x
3	x5
4	1x
5	x4
6	3x
7	x8
8	2x
9	x3
10	x3



• Briefing •



• Contexte historique •

Après s'être emparé du Fort Dologorodoc en Érythrée, le général Platt reçut des rapports lui indiquant que le passage direct à travers les gorges du Dongolaas serait finalement moins compliqué que prévu. Les Italiens s'étaient repliés et malgré les solides positions défensives qu'ils occupaient, leurs troupes étaient numériquement très inférieures. À l'inverse, les Britanniques purent appeler des chars en renfort et les bases d'où opérait la RAF devinrent suffisamment proches pour qu'un appui aérien fut possible.

La bataille finale pour Keren débuta le 24 mars. Les soldats du Génie britanniques progressèrent à travers les gorges, soutenus par des blindés et un barrage d'artillerie intense. Les Italiens ne purent contenir l'avance alliée : le 26 mars, en fin de journée, la route était sécurisée et le haut-commandement italien ordonna la retraite générale.

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



• Historical Background •

After intense fighting in Dongolaas Gorge, the British forces captured Fort Dologorodoc in Eritrea. Soon after, General Platt received reports that passage directly through the rest of the gorge might not be as difficult as originally anticipated. The Italians had pulled back and although still occupying a strong defensive position, their forces were too few in number. The British, on the other hand, had brought forward tanks and the RAF bases had been moved near enough to support the attack.

Thus, on March 24th, the final stage of the battle began. The British Engineers advanced down Dongolaas Gorge, supported by a massive artillery bombardment and armor, all of which proved to be too much for the Italian defenders. By the end of the day on March 26th, the road was cleared and the Italian command had ordered a general retreat.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Troupes du Génie



Combat Engineers

Forces Spéciales



Specialized Units

Cavalerie



Cavalry Units

Conditions de victoire

◆ 5 médailles.

Les 3 hexagones de ville de Keren rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur Allié.

Règles spéciales

◆ Appliquez les règles des Forces Britanniques du Commonwealth (*Nations 5*).

◆ Appliquez les règles de l'Armée royale italienne (*Nations 6*).

◆ Placez un badge ou utilisez les figurines appropriées pour les unités de cavalerie de l'Axe et des Alliés (*Troupes 8*).

◆ Placez un badge sur l'unité d'infanterie d'élite de l'Axe (*Troupes 2 - Unités Spécialisées*). Il s'agit de

Grenadiers italiens.

◆ Placez un badge sur les 2 unités du génie des Alliés (*Troupes 4*).

◆ Appliquez les règles de collines escarpées (*Terrain 13*) pour tous les hex de colline.

◆ Lors de cette bataille, seuls les Britanniques pouvaient compter sur un soutien aérien, et ce dernier était très limité. Laissez la carte *Attaque aérienne* dans le deck, mais seul le joueur britannique peut la jouer normalement. Le joueur italien pourra l'utiliser comme une carte *Reconnaissance* dans la section de son choix. Si vous jouez avec *New Flight Plan* : seul le joueur britannique peut appeler un avion, mais une fois seulement. Le joueur britannique commence la partie avec une carte *Doubliez le Feu* en main. Aucune carte *Combat aérien supplémentaire* ne sera piochée lors de la partie.

Conditions of Victory

◆ 5 Medals.

Each of the 3 town hexes of Keren are a Temporary Medal Objective for the Allied player.

Special Rules

◆ British Commonwealth Forces rules (*Nations 5*) are in effect.

◆ Italian Royal Army rules (*Nations 6*) are in effect.

◆ Place a badge (or use the proper cavalry figure) on the Axis and Allies Cavalry units (*Troops 8*).

◆ Place a badge on the Axis elite Infantry unit (*Troops 2 - Specialized Units*). They are

Italian Grenadiers.

◆ Place a badge on the two Allied Engineer units (*Troops 4*).

◆ Steep Hills rules (*Terrain 13*) are in effect for all Hill hexes.

◆ During this battle, the Italians had no air support while the British could only count on a very limited air presence. Leave the *Air Power* card in the deck, but only the British player can use the card. The Italian player will treat it exactly like a *Recon* card for any section. If you play with *New Flight Plan*: only the British player can fly an air unit, but only one time. The British player starts the game with a *Fighter Boom & Zoom* card. No additional Air Combat cards are drawn during the game.