



13

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

DU SOUTIEN POUR TOBROUK

23748

MEDITERRANEAN THEATER

RELIEF OF TOBRUK

23 NOVEMBRE / NOVEMBER 23 1941

Operation Crusader

Scenario by Richard Borg

AXIS



MOVE ON 2nd

Germany
Allemagne



ALLIES



MOVE ON 1st

Commonwealth

Setup / Pose

- x15 1
- 2x 2
- x1 3
- 8x 4
- x5 5
- 1x 6
- x5 7
- 1x 8

• Briefing •

• Contexte historique •

Dans le cadre de l'opération de soutien à la ville assiégée de Tobrouk, la 6th Infantry Brigade néo-zélandaise et le 8th Royal Tank Regiment britannique attaquèrent une position allemande, communément appelée le Point 175. Sans doute un peu trop confiants suite à leur récente victoire face à des troupes italiennes, ils furent surpris par la farouche résistance opposée par les défenseurs allemands.

Les Alliés progressaient lentement dans leur attaque quand les chars de Rommel arrivèrent en renfort. Les soldats néo-zélandais tentèrent bien de tenir le terrain qu'ils venaient de capturer, mais furent finalement contraints de se replier.

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

• Historical Background •

As part of the drive to relieve the besieged city of Tobruk, the 6th New Zealand Brigade and 8th Royal Tank Regiment assaulted a German position simply known as Point 175. Overconfident by recent success against Italian forces, they were surprised to find the German defenders putting up such a strong resistance.

Slow progress was being made until Rommel's tanks joined the battle. The New Zealand infantry tried to hold onto the gains they had made, but were finally forced into making a fighting withdrawal.

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

Conditions de victoire

◆ 6 médailles.
Appliquez, pour les Alliés, la règle des pions Exit sur l'hex de route sur la ligne de base du camp de l'Axis. Une unité des Alliés qui débute son tour sur cet hex et sort du champ de bataille est retirée du plateau et le joueur des Alliés place l'une des figurines de cette unité sur son tableau des médailles.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles du Désert Nord-Africain (*Actions 9*).
- ◆ Appliquez les règles des Forces Britanniques du Commonwealth (*Nations 5*).
- ◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1*) aux unités des Alliés et de l'Axis équipées de mitrailleuses (*Matériel 8*), de mortiers (*Matériel 3*) et d'armes antichar (*Matériel 2*). Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur ces unités.
- ◆ Aucun camp ne bénéficie de la Supériorité aérienne. Si vous jouez avec New Flight Plan, le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 1 pour l'Axis, 1 pour les Alliés. Si vous ne jouez pas avec l'extension, lorsque le joueur de l'Axis ou des Alliés joue la carte *Attaque aérienne*, il ne lance qu'un seul dé par unité ciblée.

Conditions of Victory

◆ 6 Medals.
Exit Markers rules are in effect on the road hex on the Axis player's baseline, for the Allied forces. An Allied unit that starts its turn on this hex and moves off the battlefield is removed from the board and the Allied player places one of its figures on the Victory track as a medal.

Special Rules

- ◆ North Africa Desert rules (*Actions 9*) are in effect.
- ◆ British Commonwealth Forces Command rules (*Nations 5*) are in effect.
- ◆ Special Weapon Asset rules (*SWAs 1*) are in effect for Allied and Axis units equipped with machine guns (*SWAs 8*), mortars (*SWAs 3*) and anti-tank guns (*SWAs 2*). Place the proper figure or badge on these units.
- ◆ Neither side has Air Superiority. If you play with New Flight Plan, the number of Air Combat cards is amended for this scenario: 1 for the Axis, 1 for the Allies. If you do not, when the *Air Power* card is played, both sides only roll 1 die per hex.

Mitrailleuse



Machine Gun

Mortier



Mortar

Arme antichar



AT-Gun