

LIGNE MARETH



INTRODUCTION

Le scénario **Ligne Mareth** débute mi mars 1943, au moment où est lancée l'opération 'Pugilist', l'attaque par la 8^{ème} Armée des positions fortifiées et défenses du sud Tunisie, dite Ligne Mareth. Cette ancienne ligne de fortifications françaises d'avant-guerre a été remis en état de défense par les forces de l'Axe.

La bataille de la ligne Mareth est la première grande opération de la 8^{ème} Armée depuis la deuxième bataille d'El Alamein. Le 19 mars 1943, l'opération Pugilist, la première attaque britannique, établit une tête de pont mais une tentative de percée est repoussée par des contre-attaques. Finalement, une semaine plus tard, une manœuvre de débordement contraint l'Axe à se replier de 64 km en Tunisie.

- Les forces **Alliées** sont composées des excellentes unités de vétérans de la 8^{ème} armée britannique, bien équipées, largement dotées en artillerie et soutenues par la puissante Desert Air Force.
- **L'Axe** dispose d'une ligne fortifiée renforcée et de bonnes divisions mobiles, mais ces dernières risquent de s'user vite face à la puissance britannique. Il faudra faire bon usage des retraites et contre-attaques.

Le scénario démarre avec les Britanniques devant la Ligne Mareth. Pourront-ils la percer et foncer vers le nord? Et l'Axe saura-t'il la conserver?

Les cartes événements du jeu permettent de rejouer pleinement grâce aux nombreuses situations variées qu'elles créent sur les plans diplomatique, militaire, politique ou économique.

DURÉE

Durée : 3h+

Camp Favorisé : Alliés

Camp le plus difficile à jouer : Alliés

Le scénario de la **Ligne Mareth** dure 3 tours, chacun représentant une semaine, et démarre le 19 mars 1943. C'est un scénario d'introduction mais avec une forte densité d'unités.

Le **joueur Allié** joue toujours en premier.



FORCES

Les **Alliés** comprennent les unités **Britanniques**, **Indiennes**, **Néo-Zélandaises**, **Françaises Libre**, de la **RAF** et de l'**Aviation de l'Armée Américaine**.

Les forces de l'**Axe** incluent des unités de l'**Armée Allemande**, l'**Armée Italienne**, la **Luftwaffe** et de la **Regia Aeronautica**.

PLATEAU DE JEU

La partie jouable de la carte représente l'extrême sud tunisien, près de la frontière libyenne. Tout ce qui est au nord de Sfax n'est pas jouable.

Les régions dans lesquelles on ne peut entrer (en général dans le nord) sont grisées.

Une caractéristique importante du terrain sont les crêtes montagneuses, signalées sur la carte par une frontière marron plus épaisse. On peut les traverser, mais avec un coût de +1 point de mouvement et un défenseur de l'autre côté qui recevra des bonus au combat.

A noter aussi les marais salants, notamment sur les côtes, qui ont une limite d'empilement assez forte.

Les deux cases hors-carte de Ghadames et Tripoli sont innaccessibles aux forces de l'**Axe**.

EMPILEMENT AÉRIEN : dans ce scénario il est limité à 4 points d'empilement par région, à l'exception des cases hors carte où il est éliminé. La plupart des unités aériennes des deux camps valent en général 1 point d'empilement (sauf les Wings de chasse **Alliés** qui valent 2)



VICTOIRE

VICTOIRE IMMÉDIATE

Le **joueur Allié** gagne s'il contrôle Gabès et Sfax avec des unités ravitaillées, à tout moment.

Le **joueur Axe** gagne s'il contrôle TOUTES les villes de départ et celle de Médénine avec des unités ravitaillées, à tout moment.

Sinon le joueur ayant le plus de Points de Victoire à la fin du jeu remporte la partie.

PV BONUS FIN DE PARTIE

Le **joueur Allié** gagne 5 PV chacune pour le contrôle de : Mareth et El Hama

Le **joueur Allié** gagne 10 PV chacune pour le contrôle de : Gabès et Sfax

Le **joueur Axe** gagne 5 PV chacune pour le contrôle de : Gabès et El Hama

Le **joueur Axe** gagne 10 PV pour le contrôle de : Mareth et Sfax

Chaque camp reçoit 1 PV par unité blindée ennemie détruite.

RENFORTS

ALLIÉS

Nationalités: FR : Français - GB : Britanniques et Commonwealth - US : Américains - RAF - USAAF

[Turn 2] 27-31 mars 1943

A Tripoli ou région adjacente : 1ère Division blindée britannique avec

GB : 2nd-3rd Arm, 7th Mech, York Mech, 12th Lancers Rec, 1st Indep Arty, 5th Lit AA, 9th Supply

Dans ou adjacent à Tripoli ou zone de connection Libyenne: 4^{ème} division de l'Armée des Indes avec

GB : 11th Indian Inf, 5th Indian Inf, 7th Indian Inf, 4th Indian Arty, Central India Horse Rec, 8th Supply

AXE

Pas de renforts dans ce scénario.

RÈGLES SPECIALES

MÉTÉO

L'essentiel de ce scénario a lieu dans l'extrême-sud Tunisien a une période de l'année où la météo est globalement toujours clémente, donc les événements habituels de mauvais temps de la grande campagne sont désactivés. Il peut néanmoins y avoir du mauvais temps suite au tirage de cartes.

REPLACEMENTS

La plupart des remplacements et constructions sont gérés par les cartes. Chaque camp peut recevoir également des remplacements gratuit chaque tour, selon les règles du scénario.

Dans ce scénario, ce sont 2 par tour pour les **Alliés** et 1 pour l'**Axe**.

CARTES

Deux cartes minimum sont tirées à chaque tour, et les joueurs peuvent en conserver jusqu'à 12 en main. De plus, pour représenter l'importance du commandement de la 8ème armée par Montgomery, le joueur **Allié** va tirer en sus deux autres cartes (surtout tactiques), pour un total final de 4, aux tours 2 et 3.

RÈGLES SPECIALES

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour les **Alliés** : Tripoli et Ghadames (cases hors-carte),
- Pour l'**Axe** : Sfax



BROUILLARD DE GUERRE

Les deux camps subissent un brouillard de guerre partiel, i.e. les joueurs ne peuvent pas voir le contenu des piles adverses (seule leur nationalité), sauf à utiliser des cartes de reconnaissance (aérienne ou terrestre).

PERÇÉES

Seules les unités blindées et les chefs peuvent initier une percée.



Les unités mécanisées, certaines unités d'artillerie ou motorisées et certains avions (chasseurs et chasseurs bombardiers ou bombardiers en piqué) peuvent accompagner une percée réussie.