

Campagne Overlord – El Alamein

24 octobre au 04 novembre 1942

A l'automne 1942, les Britanniques ont stoppé l'avance des troupes de Rommel à El Alamein à quelques dizaines de kilomètres d'Alexandrie. Montgomery, nouveau commandant de la 8^e Armée a patiemment préparé ses troupes pour la bataille décisive. Dans la nuit du 24 octobre, les fantassins britanniques s'élancent dans les champs de mines de l'Axe pour une opération de rupture destinée à ouvrir la voie aux blindés, l'opération Lightfoot. La manœuvre échoue et se transforme en bataille d'attrition coûteuse en hommes et en matériel. Rommel, revenu d'Allemagne où il était en convalescence, reprend le commandement des forces germano-italiennes et lance ses panzers dans une contre-attaque. C'est aussi un échec qui lui coûte de nombreux chars irremplaçables. Montgomery peut alors lancer une nouvelle offensive, l'opération Supercharge, qui finit par percer le front. Rommel n'a plus d'autres solutions que la retraite ou la destruction complète de son armée. Il choisira la retraite, qui va l'emmenner jusqu'en Tunisie. Montgomery a gagné la bataille d'El Alamein. Le 1^{er} Ministre anglais Winston Churchill s'exclamera à propos de cette victoire : « Ce n'est pas la fin, ce n'est même pas le commencement de la fin, mais c'est peut-être la fin du commencement. »

La bataille d'El Alamein est le thème de la 2e campagne « Overlord » Mémoire 44 qui se joue en trois scénarios successifs en équipe constituée.

JDrommel



Pour jouer La campagne Overlord El Alamein, il est nécessaire de disposer obligatoirement de deux jeux de base, de deux plateaux désert, de deux extensions Théâtre Méditerranéen, d'une extension Pack Terrain, d'une extension Opération Overlord et accessoirement (pour quelques règles ou badges) d'une extension Théâtre du Pacifique et Guerre d'Hiver.

Notes de campagne

La campagne se joue dans l'ordre chronologique des trois scénarios.

Les scénarios sont à jouer dans l'ordre suivant :

- 1 – Opération Lightfoot (n°5197)
- 2 – Le retour de Rommel (n°12267)
- 3 – Opération Supercharge (n°12271)

Il s'agit d'une Campagne de type « Overlord », donc par équipe avec un général en chef et trois généraux de terrain de chaque côté. Il n'y a pas de jetons de réserve ni de jet de dés de victoire dans cette campagne. C'est le général en chef qui mène sa campagne : pour cela, il va choisir les secteurs attribués à ses généraux en fonction des objectifs tactiques (ceux du scénario) et stratégiques (ceux de la campagne), et du profil de ses généraux (offensif ou défensif, vétéran expérimenté ou jeune loup). Le général en chef peut changer le secteur attribué à chaque général entre deux scénarios.

Il n'y a pas de renfort supplémentaire lors du 1^{er} scénario.

Pour les deux scénarios suivants, le général en chef dispose d'une mince réserve qu'il va attribuer en fonction de l'évolution de la situation dans le secteur qu'il juge crucial. Avant le début du deuxième puis du troisième scénario, le général en chef va choisir une seule unité de renfort parmi les trois disponibles dans sa réserve d'armée et la placer dans le secteur choisi, à la disposition du général commandant le secteur.

Réserve d'armée pour l'Axe : 1 unité d'infanterie italienne, 1 unité de chars allemande, 1 batterie de 88mm antichar.

Réserve d'armée pour les Alliés : 1 unité du génie, 1 unité de chars, 1 unité d'artillerie mobile.

Conditions de victoire

Après le scénario final de la campagne, les points de victoire sont comptés comme suit :

- 1 point par médaille obtenue dans la campagne,
 - 1 point par scénario gagné,
 - 1 point supplémentaire par médaille-objectif obtenue,
- l'équipe qui a le plus de points remporte la campagne.

Le général en chef qui gagne la campagne est promu Fieldmarshall (ou Generalfeldmarschall selon le cas), celui qui a perdu est nommé à l'état-major général, inspecteur de l'administration des camps de formation de l'armée de réserve. Les généraux de terrain gagnants sont décorés devant le front des troupes, les perdants sont fusillés ou mis à la retraite pour raison de santé, suivant les coutumes de leur pays.

Feuille de décompte des points de la campagne, par scénario

(Maximum Alliés : 46 PV+, maximum Axe : 44 PV)

<i>SCENARIO</i>	<i>ALLIES</i>	<i>AXE</i>
Opération Lightfoot	(15)	(13)
Le retour de Rommel	(15)	(15)
Opération Supercharge	(16+)	(16)
Total	(46+)	(44)
	PV	PV

Bibliographie

- Magazine Historica hors-série n°85 – Victoire dans le désert.
- Album Historique 21.PanzerDivision - Ed. Heimdal.
- Magazine Batailles & Blindés hors-série n°8 – Afrika Korps tome 2.
- Militaria Magazine hors-série n°16 – Opération Supercharge.
- « Afrika Korps » - Paul Carell.