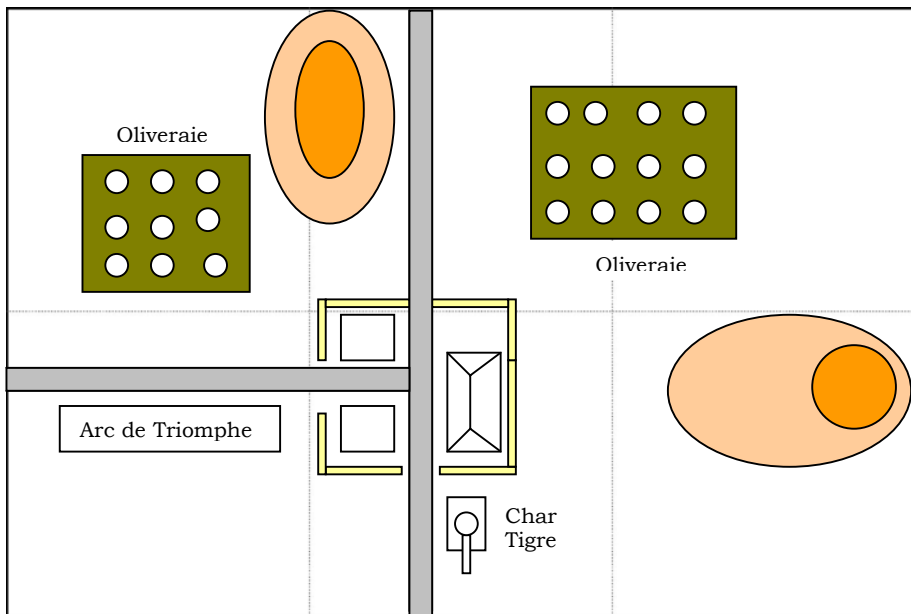


UNE GROSSE PRISE !!!



Tunisie, février 1943

A la suite d'une reconnaissance aérienne, les forces américaines ont repéré un char Tigre en bon état qui semble en panne. Alerté l'Etat-major se décide d'envoyer une équipe d'ingénieurs pour analyser l'engin. Mais auparavant, il conviendra de « nettoyer le terrain ». Et les vétérans de l'Afrika Korps ne vont pas se révéler des clients faciles pour les rookies américains.



Durée : 10 Tours
Dimension : 180 x 120 cm

Les Allemands se placent en premier en placement caché

Les américains jouent en premier.

Conditions de Victoire :

Pour gagner les américains doivent s'emparer du char Tigre en panne et repousser toutes les forces ennemies : aucune unité allemande non démoralisée ne doit se trouver dans les 20 cm du char Tigre.



78° Division d'infanterie

125° Régiment d'infanterie : Se déploie dans les 20 cm du bord nord de la table

- Able Company (Ligne, Conscrits Hésitants), avec 2 bazookas et 1 MMG
- Fox Company Ligne, Conscrits Hésitants) avec 2 bazooka, 1 MMG et 1 mortier de 60
- Un peloton de 3 chars Sherman M4A1

Peloton de Stuart : Entre au tour 5 par le bord Est ou Ouest de la table (à choisir avant le début de la partie)

- 2 chars Stuart M5A1

Soutien hors table

1 batterie de 105mm avec un observateur



Eléments de l'Afrika Korps

Détachement de protection du Tigre : Se déploie dans les 60 cm du bord sud en placement caché.

- 1 compagnie réduite de grenadiers (Ligne, Vétérans) avec une HMG
- 1 compagnie réduite de grenadiers (Ligne, Vétérans) avec une HMG
- 1 section antichar avec un canon AC Pak 38
- 4 retranchements

Blindé de soutien: Se déploie dans les 20 cm du Tigre en panne

- 1 Panzer III N

Renfort : Entre au tour 5 par la route sud

- 1 Panzer VI E Tigre

Scénario de Thierry

Notes : Pour favoriser les américains : remplacer le Tigre de soutien par un Panzer IV F2. Pour favoriser l'allemand, ajouter un autre canon anti-char Pak 38.