

**EN POINTE
TOUJOURS!**

Scénario Les rues de Bizerte



FRANCAIS

4^e compagnie du 3^e RPIMa
Type des unités : choc.

Char du 8^e RIA
Type des unités : ligne.



Placement :

- Arrivée en renfort tour 1 par le bord sud (route M0905-M1705).



TUNISIENS

Éléments du 5^e Bataillon.
Type des unités : vétérans.

Volontaires des Jeunesses Destouriennes.
Type des unités : bleu.



Placement libre dans les bâtiments. Chaque étage de bâtiment vide reçoit un leurre.
Les deux groupes 4-7-6 tunisiens sont indépendants.

Attention à la gestion des leurres. Rappel : un leurre peut faire un mouvement tactique en bâtiment sans être enlevé, on ne peut pas pénétrer dans un hex de leurre (sauf par assaut).



Bizerte, 21 juillet 1961

Les parachutistes doivent s'emparer le 21 de la ville européenne de Bizerte, car elle contrôle la rive nord du goulet (vital pour le passage des navires français). La 3^e compagnie du 3^e RPIMa s'élance en tête. Elle subit de lourdes pertes sur l'avenue Bourguiba, mais finit par atteindre la mer en fin de journée. La 4^e compagnie du 3^e RPIMa, restée à la protection du terrain d'aviation jusqu'à l'arrivée du 3^e REI, est engagée derrière la 3^e compagnie. Elle nettoie toutes les poches de résistances se trouvant dans les rues parallèles et transversales, et que la 3^e compagnie a laissée derrière elle lors de sa progression au plus rapide. De durs combats se poursuivront le 22 juillet pour finir de nettoyer la ville européenne.

Initiative :

Initiative française le premier tour, +1 aux Français ensuite.

Conditions de victoire :

- Français, par bâtiment entièrement nettoyés (ni leurres, ni Tunisiens) : immeuble de plusieurs hexagones 1 PV, maison 0,5 PV.

- Tunisiens : 1 PV par pas perte française détruit ou démoralisé, sauf M-24 = 4 PV.

Durée : 6 tours.

REGLES SPECIALES

Seule la zone M0901-M0905-route-M1705-M1701 est jouable.

Quand une section est démoralisée, tout leurre du même camp empilé ou adjacent à une unité de la section est retiré.

Amazury Game

