

## [PROVENCE] NOTRE DAME DE LA GARDE - LA PRISE DE FORT VILLARS.



### Ordre de pose

- |    |  |     |
|----|--|-----|
| 1  |  | x4  |
| 2  |  | x2  |
| 3  |  | x1  |
| 4  |  | x12 |
| 5  |  | x1  |
| 6  |  | x14 |
| 7  |  | x7  |
| 8  |  | x9  |
| 9  |  | x3  |
| 10 |  | x1  |

### Contexte historique

Le 24 août 1944, le général de Monsabert ordonna au général Sudre de s'emparer de la colline de notre Dame de la Garde (Fort Villars pour les Allemands) dont les rochers étaient truffés de casemates. Le 25 août, dès 09h00 du matin, l'attaque fut lancée par la 1ère compagnie du 7ème Régiment de Tirailleurs Algériens (de la 3ème DIA) et par un escadron du 2ème régiment de Cuirassiers (1ère DB). A 13h00, le char de tête, le "Jeanne d'Arc" fut détruit par le tir d'un canon de 88mm. Le char qui suivait, le "Jourdan", sauta sur une mine. Mais bien qu'immobilisé et sous le feu ennemi, il continua à soutenir l'infanterie avec ses armes de bord. Pendant ce temps, menés par un FFI de Marseille, les tirailleurs avaient emprunté un escalier à l'abri des vues ennemies qui leur avait permis de déboucher en haut du plateau Cherchel. A 15h00, ce fut l'assaut final, les tirailleurs s'élancèrent à l'assaut des casemates et les réduisirent en combat rapproché. Vers 16h00 enfin, un drapeau français s'éleva sur le clocher de Notre Dame, visible par tous. A ce moment-là, une immense clameur monta de la ville : les Marseillais avaient compris, la "Bonne Mère" était libérée ! Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

### Briefing

Joueur de l'Axe [Allemagne] : 5 cartes de commandement.

Joueur des Alliés [France] : 5 cartes de commandement, vous jouez en premier.

### Conditions de victoire

6 médailles.

La prise de la Basilique Notre Dame rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

### Règles spéciales

- La batterie d'artillerie de l'Axe est une batterie de 88mm antichar. Appliquer les règles "Canons antichars lourds" (Troupes 23).

- Le joueur de l'Axe pose les champs de mines (Terrains 29 - Champs de mines).