

RATAS del DESIERTO

Spectrum 48, Plus, 128K

1. INTRODUCCION

Ratas del Desierto es un juego de guerra para 1 ó 2 jugadores basado en la campaña en el “Oeste del Desierto” desde la llegada del Africa Korps en la primavera del 41, hasta su derrota en la batalla del Alamein y su consiguiente retirada de Libia a finales de 1942.

Los jugadores pueden elegir entre jugar toda la campaña o una de sus batallas. Un jugador mandará las fuerzas aliadas británicas, y el otro las del eje germano-italiano. Si juega un solo jugador, éste podrá también elegir el bando en el que quiere jugar y el ordenador controlará las fuerzas contrarias.

2. EL MENU PRINCIPAL

Tras cargar el juego de la manera habitual, aparecerá en pantalla el menú principal. Hay varias opciones disponibles, aunque no todos pueden ser elegidas desde el principio:

Empezar el juego.

Continuar jugando.

Cargar un nuevo juego.

Grabar el juego (mantiene los movimientos producidos, permitiendo continuar en el punto en que se dejó).

Alterar el número de jugadores (jugar contra la máquina o contra otra persona).

Abandonar el juego (para empezar otro nuevo).

Cuando un escenario ha terminado, aparecen también otras opciones:

Ampliar juego. Permite continuar hasta el turno final del siguiente escenario. Por ejemplo, si se ha elegido jugar una batalla (escenario), permite continuar con la batalla (escenario) siguiente.

3. LOS ESCENARIOS

Cuando se empieza el juego, se elige el escenario (es decir, la pantalla) en que desea comenzar. Hay un total de 6 pantallas diferentes para elegir, cada una de ellas representa un diferente campo de batalla.

1. Entrada de Rommel.

Esta pantalla representa la primera ofensiva del Africa Korps. Dura 31 días (cada día representa un turno). Para ganar el jugador del Eje italo-alemán (nor referimos a él como el “Eje”) debe bien capturar Tobruk, o bien cortar el paso en la carretera que lleva a la ciudad. El jugador británico, por supuesto, ganará si impide que el del Eje realice sus planes.

2. Operación. Eje de la batalla.

Es un escenario introductorio que abarca la ofensiva británica conocida como Hacha de Guerra. Dura 7 días y para ganarla, el jugador británico deberá limpiar de unidades enemigas la carrera hacia

Tobruk. El jugador del Eje ganará si lo impide.

3. Operación Cruzada.

Cubre la segunda mejor ofensiva británica para liberar a la situada Tobruk. Abarca el periodo desde el comienzo de las hostilidades hasta la retirada de las fuerzas del Eje hacia El Agheila. La batalla dura 45 turnos.

El jugador británico deberá despejar la carretera de Tobruk o infligir graves pérdidas al enemigo, mientras que el del Eje habrá de mantener el sitio a la ciudad y su posición en la frontera egipcia.

4. La batalla de Gazala.

Abarca desde el comienzo de la batalla de Gazala hasta que se detuvo el avance del Africa Korps en la primera batalla del Alamein. La pantalla dura 39 turnos, y para ganar, el jugador del Eje debe capturar Tobruk y avanzar todo lo que le sea posible, mientras que el británico habrá de mantener su posición en Gazala, o infligir graves pérdidas al enemigo.

5. El Alamein.

Cubre la retirada del Africa Korps en la segunda batalla del Alamein. Dura 19 días, y para ganar, el jugador británico deberá avanzar hacia la frontera Libio-egipcia y provocar pérdidas graves a las fuerzas del Eje. El Eje tratará de mantener su posición.

6. La guerra del Desierto.

Abarca la guerra en el desierto desde el primer ataque de Rommel hasta su retirada de El Agheila a finales del 42. Dura 624 días o turnos. La única manera de ganar es destruir todas las unidades enemigas.

En todas las pantallas es necesario vencer sin sufrir pérdidas excesivas. Si un jugador alcanza la victoria, pero el ordenador juzga que sus pérdidas han sido graves, declarará el juego concluido.

4. EL STATUS DE MALTA

Se usa para alterar la balanza del juego.

Las fuerzas aéreas y navales británicas, operando desde Malta, destruyeron gran cantidad de suministros del Eje, aumentando así la efectividad de sus ataques. Aquí no hay niveles de juego, para las fuerzas del Eje pueden elegir la manera de defenderse. Hay para ellas 3 opciones.

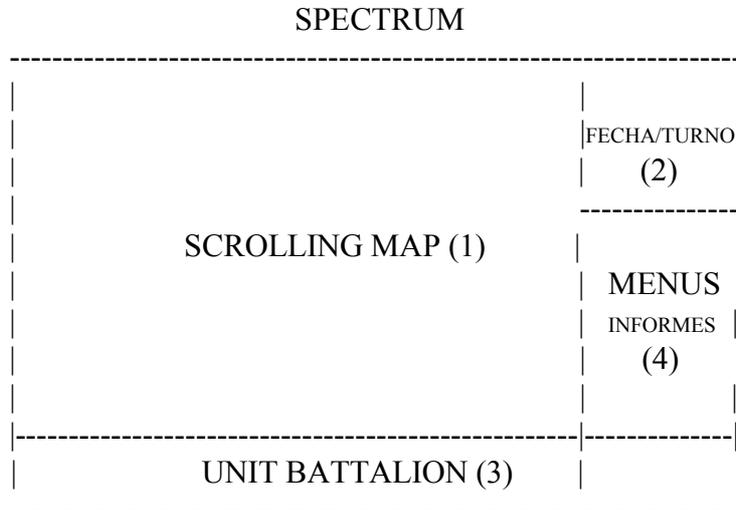
1. Histórica. Recrea la situación histórica en lo referente a la defensa del Eje.

2. Operación Hércules. Esta opción supone que el plan para capturar Malta en el verano del 42 tuvo éxito. Si se elige, las fuerzas del Eje recibirán importantes cantidades de suministros durante la segunda mitad del año 42.

3. Sin usarla como base. Esta opción supone que Malta no fue usada por los británicos como base naval, o que las fuerzas del Eje hicieron un esfuerzo mucho mayor para contrarrestar la efectividad del enemigo. Si se elige, el Eje recibirá suministros homogéneamente durante todo el juego.

5. LA PANTALLA.

Consta de 4 secciones (ver diagrama). La primera muestra el mapa del terreno en que se está dando la batalla. La segunda, indica la fecha y el turno actuales. La tercera identifica la unidad que está recibiendo órdenes, y la cuarta es un menú de las opciones disponibles a la hora de dar las órdenes, además de mostrar informes y mensajes.



6. UNIDADES

Las diversas formaciones militares que toman parte en la campaña se denominan unidades.

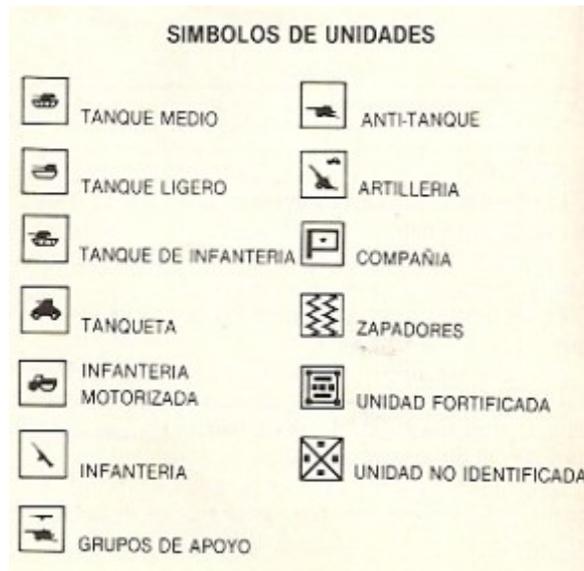
Las unidades británicas se visualizan en azul, las alemanas en negro y las italianas en magenta.

La presencia de una unidad se indica con un símbolo que indica a qué tipo pertenece.

Para quienes juegen en blanco y negro, las unidades del Eje aparecerán de cara a la derecha y con el dibujo relleno, mientras las británicas lo harán cara a la izquierda y con el dibujo sin relleno.

Las unidades pueden ser de 4 tamaños, divisiones, brigadas, batallones y compañías. Solamente los italianos tienen unidades del tamaño de divisiones.

Las brigadas, batallones y compañías pueden pertenecer a una división. Si es así, el nombre de la división aparecerá en pantalla en la sección 3 cuando las unidades estén recibiendo órdenes. La división a la que pertenece una unidad es importante a la hora de que ésta reciba suministros u órdenes. Las unidades que no pertenecen a ninguna división se llaman “Unidades Independientes”. Las compañías independientes se llaman “compañías Corps”.



7. SECUENCIA DEL JUEGO

Se realiza por turnos. Cada turno normal representa un día. El orden que siguen las acciones en cada turno es el siguiente:

- Cada jugador ordena a sus unidades, empezando por el británico. Todas las unidades se mueven simultáneamente en los dos bandos.
- Tras las órdenes, las unidades se han movido, y el combate se produce entre unidades adyacentes. Las unidades que han de retroceder como resultado del combate lo harán, y las enemigas podrán así seguir avanzando hacia su objetivo. Empieza ahora el siguiente turno.

Cada pantalla comienza con un ataque de un bando al contrario. Para mantener la sorpresa, sólo el ejército atacante podrá dar las órdenes durante el primer turno de cada escenario.

Sería bastante aburrido que el juego transcurriera en su totalidad en turnos de un día, por ello, cuando la acción ha decaído (por ejemplo cuando los dos ejércitos se preparan para el siguiente ataque) la duración del turno puede alargarse hasta 6 días. Estos turnos “largos” se denominan “Fases de Reorganización”.

Mientras el ordenador está ejecutando órdenes, los jugadores pueden seguir los movimientos usando los cursores para hacer scrolling del mapa en pantalla.

8. ORDENANDO A LAS UNIDADES

Las unidades deben recibir órdenes al principio de cada turno. Si juegan dos jugadores, sólo el que esté dando órdenes debe mirar a la pantalla.

El programa muestra la unidad que va a recibir las órdenes poniéndolas intermitentes en pantalla y dando el menú de opciones disponibles para ella. En la parte inferior de la pantalla aparecerá la identificación de la unidad, junto con un símbolo que muestra de qué tipo es.

Si tras el nombre de una división aparece el número de unidades que la componen, las órdenes serán recibidas por todas ellas, sin embargo, es aún posible dar órdenes separadamente a cada una.

Cuando las órdenes estén ya correctamente dadas, pulsar ENTER para saltar a la siguiente ciudad (nótese que algunas órdenes hacen que este salto se produzca automáticamente). Si se pulsa ENTER sin mover el cursor ni dar orden alguna, la unidad continuará con sus órdenes anteriores. Es posible que una orden tarde varios turnos en poderse cumplir (esto representará un ahorro de tiempo a la hora de dar órdenes). Si por accidente se mueve el cursor, o se cambia de opinión, volver a colocarlo en su posición primitiva hará que la unidad recupere sus órdenes anteriores.

M MOVERSE, Instruye a la unidad que debe moverse hacia otro punto. Mover el cursor hacia el destino deseado y pulsar ENTER. Si la unidad ya tenía una orden MOVE, esto hará que redefina su destino. Si tenía una orden HOLD o FORTIFY automáticamente recibirá órdenes MOVE si el cursor no está sobre la unidad cuando se pulse ENTER.

A ASALTO. Es similar a MOVE y se da de la misma manera. Sin embargo, ASSAULT hace que la unidad sea más agresiva en sus objetivos, así, producirá más daño al enemigo, pero a su vez, se dañará más ella misma.

H MANTENIMIENTO. Hace que la unidad se quede donde está. Podrá atrincherarse y protegerse durante el combate, y también servirá para que se recobre de la fatiga.

T TRAVESIA. Hace que la unidad avance en carretera a velocidad 4 veces mayor. Sólo podrá darse a unidades que estén en la carretera y lejos del enemigo. Bajo esta orden, las unidades son más vulnerables al ataque y no pueden atacar. Para dar esta orden, pulsar T y mover el cursor a su destino en la carretera. Si ya tenía la orden y se quiere sólo cambiar su destino, se hará de la misma manera.

P IR A PUERTO. Cada unidad británica, por turno, puede moverse entre Alejandria y Tobruk, o viceversa, por mar. Con esta orden se instruye a una unidad para que lo haga. Sólo podrá darse si Tobruk está ocupada por los ingleses.

F FORTIFICARSE. Hace que una unidad fortifique su posición atrincherándose, poniendo minas, etc. Cuanto más tiempo esté fortificada una unidad, mejores serán los resultados. Una unidad sólo puede fortificarse si ya estaba "protegida", (por ejemplo si tenía una orden HOLD en el turno previo). Los tanques no pueden fortificarse y si una unidad se mueve, pierde las ventajas de la fortificación.

D DIVIDIR. Este comando no es una orden, hace que una unidad que estaba agrupada con otras se separe y pueda recibir órdenes por separado.

R INFORME. Hace que el ordenador de un informe sobre una unidad. Tampoco es un comando.

NOTA: Hay lugares donde se agrupan las fuerzas, nos referiremos a ellos como puntos de reencuentro.

Las divisiones cuentan con 7 puntos de reencuentro, las brigadas con 3, los batallones y compañías con 1. En un cuadro se pueden tener hasta 13 puntos de reencuentro. De esta manera un jugador puede juntar en un mismo lugar todas las unidades de una división.

9. INFORMES

Cuando se pide un informe, aparece la siguiente información:

STR Fuerza. Da idea de las fuerzas de una unidad, ya sea en hombres o en tanques.

MPS Movimientos por turno. Informa sobre la distancia hasta la que puede moverse una unidad. El número que da es lo que puede avanzar en un turno sobre terreno llano. En terreno accidentado será menor.

SUP Suministros. Indica el nivel de reservas de una unidad. Una unidad sin suministros no podrá atacar y sufrirá mayores daños si es atacada.

MOR Moral. Se refiere a la situación moral de una unidad. Si la moral de ésta es alta, tendrá menos posibilidades de batirse en retirada tras el combate.

A/M Modificador de ataque. Cuanto mayor sea mayor será la efectividad de la unidad en ataque.

EFF Eficiencia. Da el nivel de eficiencia. Puede ser bajo por causa de la fatiga o de la falta de entrenamiento previo. Una orden HOLD puede hacer que la unidad se recupere de la fatiga o tenga un periodo de entrenamiento para aumentar su eficacia.

FRT Fortificación. Da el número de días que una unidad lleva fortificada.

Además, el informe muestra el número de puntos de aprovisionamiento para los dos ejércitos y el número de reemplazos de material y hombres disponibles para contrarrestar las pérdidas (los reemplazos para alemanes e italianos aparecen separadamente).

10. COMBATE

Ocurre entre unidades adyacentes. Para cada atacante, el ordenador pone intermitentes las unidades que atacan y produce un sonido cuya duración da idea del daño producido en las unidades atacadas. Una unidad atrincherada no atacará las trincheras enemigas.

La efectividad del ataque se determina por varios factores:

- a) El tipo de unidad del atacante y defensor.
- b) Sus fuerzas.
- c) Sus órdenes.
- d) El terreno
- e) El nivel de eficacia del atacante.
- f) El nivel de reservas del atacado.
- g) Si el atacado está fortificado o atrincherado.
- h) Las unidades que rodean al atacado.
- i) La efectividad del ataque se ve también reducida si el atacante está en un lugar escarpado o a nivel inferior (por ejemplo si ataca desde el mar).

Si se infringe daño suficiente en una unidad, ésta tendrá que retirarse.

11. SUMINISTROS

Los suministros juegan un papel muy importante en la guerra en el desierto, ya no sólo en lo referente a reservas de combustible y municiones, sino también en cada unidad en particular, que puede quedar estancada y aislada en un momento crucial por agotamiento de sus reservas.

Cada unidad lleva un nivel de reservas que van consumiendo al moverse, fortificarse y atacar. Además tiene un punto fuera del mapa donde puede aprovisionarse y reponer lo gastado.

Para batallones y Brigadas hay reglas de aprovisionamiento diferentes que para compañías y divisiones (que contienen sus propias compañías).

BRIGADAS Y BATALLONES

Sólo pueden aprovisionarse si están próximas a una compañía. Cualquier unidad puede aprovisionarse en una “compañía Corps”. Las unidades independientes pueden aprovisionarse en cualquier compañía y para el resto de los casos el único medio de aprovisionamiento es la propia compañía.

DIVISIONES Y COMPAÑIAS

Ninguna compañía puede proporcionar suministros a otra compañía.

Estas unidades han de atravesar 7 cuadrados (5 en diagonal) de carretera para aprovisionarse, la carretera deberá estar despejada de enemigos hasta el final del mapa. El aprovisionamiento quedará bloqueado si una unidad enemiga se interpone entre la carretera y la que quiere aprovisionarse.

También servirá como carretera un camino, pues se supone que permite el paso si está despejado, y de la misma manera servirá un puerto. (Banghazi y Tobruk son puertos).

En todos los casos para recibir las provisiones, la unidad deberá estar en la misma línea vertical, horizontal o diagonal que la fuente de aprovisionamiento. Cuando la posición sea correcta el SUP del informe en intermitencia indicará que la unidad puede recibir sus suministros.

Transportar los suministros también los consume. Así, interesará aprovisionarse en el lugar más cercano, y evitar en lo posible que la fuente de suministro sea un puerto, pues éstos aumentan el consumo.

El consumo de una unidad dependerá también de su tamaño y sus acciones (assault consume más que Move y éste más que Hold), sin suministros, ninguna unidad podrá atacar.

12. REFUERZOS, RETIRADAS Y REEMPLAZOS.

De vez en cuando, los jugadores pueden recibir nuevas unidades y retirar las viejas, esto se produce automáticamente.

Los reemplazos pueden ser de dos tipos: Armamento para tanques, e infantería para el resto de las unidades. Los recibirán las unidades más debilitadas automáticamente, pero para ello éstas han de estar bajo una orden HOLD. Los reemplazos se reciben cada mes.

Pueden ocurrir otros cambios cuando se juega en el escenario 6, puede cambiar un tipo de unidad, así como la división a la que pertenece. Estos cambios tratan de reflejar la situación histórica real, pero están muy simplificados.

13. TERRENO

Hay varios tipos de terreno, todos ellos indicados en la tabla de símbolos, cualquier símbolo que no

está en la tabla es meramente decorativo.

El mar, pantanos de salitre, y acantilados escarpados son impasables, mientras escarpas, cimas y zonas escabrosas permiten movimientos lentos y dan cierta protección en combate. Las escarpas pueden servir de protección si se está detrás de ellas, nunca en ellas. La mejor protección la darán los fuertes y fortificaciones y en este caso sí se deberá estar en ellas, no detrás. Ambas serán útiles alrededor de las ciudades, y aunque sean parecidas a la orden FORTIFY, las ventajas no son las mismas.

SIMBOLOS DEL TERRENO	
	ESCARPA (ROJO)
	ACANTILADO ESCARPADO (NEGRO)
	ESCABROSO (ROJO)
	CIMA/CUMBRE (AZUL)
	FORTIFICACION (NEGRO)
	FUERTE (NEGRO)
	CARRETERA (NEGRO)
	SENDERO/CAMINO (NEGRO)
	CIUDAD (NEGRO)
	PANTANOS DE SALITRE/MARISMAS (BLANCO)
	MAR (AZUL)

14. TIPOS DE UNIDADES

Damos un breve resumen de los diferentes tipos de unidades.

Tanque medio

Son muy poderosos contra Infantería y contra otros tanques. Su efectividad baja contra unidades atrincheradas. Son vulnerables contra baterías (Infantería de artillería) y contra unidades anti-tanques.

Tanque ligero

Son parecidos a los pesados, aunque algo más rápidos. En cambio son ligeramente más vulnerables y menos potentes.

Baterías

Son lentas y no muy potentes frente a otros tanques, pero son muy útiles contra infantería y difíciles de destruir en combate.

Tanquetas

No producen grandes daños en combate, pero tampoco los sufren. Son muy rápidas y útiles para cortar retiradas y evitar aprovisionamientos enemigos, en general se encargan de producir “molestias” al enemigo. Normalmente han de retirarse cuando son atacadas.

Infantería motorizada

No son especialmente potentes en ataque, y si no se atrincheran son muy vulnerables a los tanques. Sin embargo, pueden fortificar su posición haciendo muy difícil su captura. Son mejores que los tanques para atacar posiciones fortificadas o atrincheradas.

Infantería

Son como la Infantería motorizada, pero se mueven con mayor lentitud.

Grupos de apoyo

Son una mezcla de Artillería e Infantería. Son más efectivos que la infantería contra tanques, pero menos contra la Infantería contraria.

Artillería

Es útil contra tanques pero vulnerable a la Infantería.

Anti-tanques

Son útiles contra tanques, pero no sirven para nada más. Son vulnerables a la Infantería.

Compañías

Estas no sólo son unidades administrativas, sino también una división de la artillería. Son útiles contra tanques, pero muy vulnerables, por lo que siempre han de llevar suministros.

15. CONSEJOS PARA LOS JUGADORES

Como en cualquier otro juego, es la práctica la que da la habilidad al jugador, sin embargo, hay algunos puntos que conviene recordar a la hora de empezar a jugar, ideas y estrategias que pueden extraerse de lo históricamente acontecido en la batalla.

Uno de los puntos más importantes es decidir la estrategia de ataque. Ir directamente hacia el enemigo sin ningún plan de avance, puede causar que éste se mueva en sentido contrario y además de no encontrarlo habremos gastado gran cantidad de suministros. Si por el contrario avanzamos hacia puntos en su retaguardia, podremos seguirlo tras sus líneas y ganar velocidad evitando tener que cambiar las órdenes en cada turno. Otra estrategia para el asaltante es optimizar el uso de "ASSAULT" en periodos de tiempo cortos, para aumentar la fuerza del ataque sin perder las propias.

El jugador atacado debe procurar ser poco activo y concentrar sus unidades en evitar daños, para contestar al atacante lo más duramente posible. Le interesará estar protegido o atrincherado, sobre todo si su Infantería es atacada por tanques, y esperar a que el atacante agote sus suministros para responder en superioridad de condiciones.

Hay que poner siempre especial atención en no agotar los suministros y en tener despejado el camino hacia los puntos de aprovisionamiento. Las tanquetas son especialmente útiles cortando las líneas de aprovisionamiento enemigas.

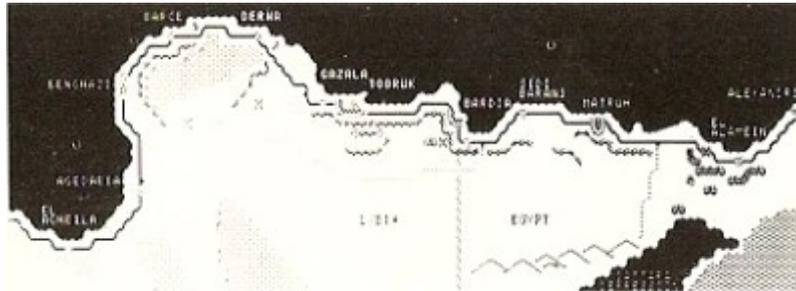
Cuando los suministros están bajos, interesa evitar el ataque hasta que la situación se normalice y estemos en condiciones de responder. Hemos de recordar siempre que hay órdenes que consumen muchos suministros y que hemos de "racionarlas", para que no nos debiliten.

Las fuerzas del eje reciben menos suministros que las británicas, por lo que han de controlar su uso aún con más cuidado.

16. BREVE RESUMEN HISTORICO

La campaña del Norte de Africa fue importante no sólo por su situación geográfica estratégica, sino también porque permitía a las fuerzas aliadas adquirir una importante experiencia con vistas a su actuación en el escenario europeo y permitir que la operación Overlord en 1944 fuera un éxito.

Cuando Inglaterra declaró la guerra a Alemania el 3 de septiembre de 1939, como resultado de la invasión alemana de Austria, la situación en el Norte de Africa era la del mapa contiguo.



Por esta época Italia era neutral, pero favorable a Alemania. Francia y las posesiones británicas en norteáfricaeran los mejores aliados en Inglaterra.

El 11 de junio, Italia se unió a Alemania y declararon la guerra a Inglaterra. El Gobierno francés firmó un armisticio con Alemania, al que se unieron Argelia, Marruecos, Túnez y Siria.

En agosto de 1940, Alemania firmó un pacto de no-agresión con Rusia, así los alemanes encontraron via libre para atacar el Oriente Medio via los Balcanes y Turquía.

Las escaramuzas iniciales de los ingleses en tierra y mar produjeron 3.500 bajas en 3 meses entre los italianos. Mussolini estaba siendo presionado por Hitler, para invadir Egipto y lo atacó el 13 de septiembre. La resistencia británica en la frontera cayó pronto y los italianos avanzaron hasta Sidi Bancini.

Los aliados se repusieron y organizaron en noviembre y diciembre, y en Taranto obtuvieron una victoria sobre la marina italiana tan rotunda, que los desmoralizados italianos no volvieron a ser un problema para ellos.

En diciembre del año 40 los ingleses recuperaron Sidi Bancini y los italianos, atacados por sorpresa, se retiraron a Sollum. Posteriormente cayeron Bardia y Tobruk. En enero del 41 se produjeron más victorias aliadas. Los australianos rompieron las lineas italianas y tomaron Bardia junto con 40.000 prisioneros italianos, a este éxito le siguieron la toma de Benghazi en el oeste de Libia y otros que hicieron que 2 divisiones australianas destruyeran 9 divisiones italianas.

La campaña de Africa, según muchos historiadores, hubiera sido más corta si Inglaterra se hubiera ocupado más de vencer a los italianos. Cuando cayó Sidi Bancini, Hitler autorizó la intervención de la Luftwaffe en el Mediterráneo y luego fue trasladando tropas al Norte de Africa bajo el mando de Rommel. La Royal Navy perdió su supremacía en el Mediterráneo y Malta dejó de ser una segura base naval para Inglaterra.

Mientras, en Abisinia, los aliados consiguieron derrotar a los italianos, pero la necesidad de mandar divisiones a los balcanes debilitó el poder inglés en el Norte de Africa.

17. ENTRADA DE ROMMEL (31 marzo – 20 abril 1941)

Los alemanes bajo el mando de Rommel desembarcaron en Trípoli, con gran despliegue de desfiles para impresionar a los aliados, que apenas notaron su presencia. Posteriormente llegaron más fuerzas y equipos.

Las primeras victorias alemanas sorprendieron a los aliados que se vieron obligados a retroceder. Los alemanes no pudieron, sin embargo, tomar Tobruk, en poder de los australianos, pero su estrategia sorprendente y la sorpresa, castigaron duramente a los británicos.

18. OPERACION EJE DE LA BATALLA (15 junio – 21 junio 1941)

Nuevas pérdidas en Grecia y Creta hicieron que Churchill personalmente supervisara una nueva operación en busca de la decisiva victoria: la operación “Tigre”, que consistió en llevar ingentes cantidades de material pesado (la cantidad exorbitante hizo que se apodaran “tiger-clubs” a los tanques recién llegados) y en estudiar a fondo el armamento enemigo.

Así se organizó la operación “Eje de la Batalla”, que infringió graves pérdidas de los alemanes. Pero éstos, gracias a su famosa “división Panzer”, consiguieron que los aliados acabaran por retroceder perdiendo 99 de sus tanques, frente a los 12 perdidos por las fuerzas del Eje.

19. OPERACION CRUSADER (19 noviembre 1941 – 1 enero 1942)

Fue una compleja batalla librada en una vasta área del desierto. El terreno escarpado hizo difícil la coordinación de las tropas en ambos frentes, así como el mal tiempo, que impedía la normalidad en las comunicaciones.

Los aliados empezaron con pequeñas victorias que pronto se convirtieron en grandes derrotas, y tras una serie de encuentros en los que ambos bandos quedaron muy debilitados, los británicos acabaron perdiendo en el campo de batalla, aunque los daños inflingidos a las fuerzas del Eje y su estrategia militar, constituyeron un gran éxito logístico.

20. LA BATALLA DE GAZALA (26 mayo – 3 julio 1942)

Los aliados habían fortificado la “línea de Gazala”, minado el terreno, cavado trincheras y protegido sus tropas con apoyo de Artillería. Las fuerzas del Eje penetraron tras sus líneas pero sufrieron ingentes pérdidas en hombres y material. El avance continuó con auténticos desastres militares para los ingleses, que así y todo, dañaron seriamente a las fuerzas del Eje. Las aviaciones inglesa y alemana proporcionaron ayuda limitada, debido la dificultad de identificación que produjo el hecho de que ambos bandos usaran el material capturado al enemigo. Los alemanes consiguieron tomar Tobruk mientras los ingleses retrocedían limpiando sus campos de minas. Nuevos ataques hicieron que los aliados acabaran retrocediendo hasta El Alamein.

21. EL ALAMEIN (23 octubre – 10 noviembre 1942)

Aunque El Alamein siempre se haya considerado una gran victoria aliada (“antes de El Alamein todo fueron derrotas, tras El Alamein todo victorias” Churchill), la batalla estaba logísticamente ganada antes de que sonara el primer disparo.

Mientras Rommel estaba sin apenas combustible ni municiones, Montgomery recibía diariamente desde Alejandria 2.500 toneladas de equipo, municiones y provisiones.

La batalla propiamente dicha se dividió en 4 fases de ataque, en las que el numeroso armamento aliado y el duro entrenamiento a que se sometieron las fuerzas como preparativos para la ofensiva demostró su eficacia. Tras escaramuzas iniciales y la muerte de un general alemán de un ataque cardíaco en el campo de batalla, Rommel decidió que había de retirarse y abandonar a la Infantería italiana en un intento de salvar lo que quedaba de sus divisiones Panzer.

De los aproximadamente 100.000 hombres que componían las fuerzas del Eje en El Alamein, unos 40.000 cayeron prisioneros de los aliados, mientras éstos contaron sólo 13.000 entre heridos y muertos. Sobre el campo de batalla quedaron esparcidos los restos de unas 100 armas y 150 tanques aliados, contra 1.000 armas y 400 tanques alemanes.