

MEMOIR '44

Richard Borg

BREAKTHROUGH



FOREWORD



Welcome to the definitive Breakthrough board maps for Memoir '44. Included in this expansion you will find two double-sided, hard-mounted, custom-printed board maps for Memoir '44, covering all four map environments released to date (countryside, beach, winter and desert).

One word of caution: These boards are almost twice as large as a standard Memoir '44 board map; they have been printed at the very largest size possible with current printing technology. Each board is made of 9 folded panels instead of the standard 6. Due to the special manufacturing process used, no reinforcement tape could be added along the edges. To ensure their longevity, please use extra special care when folding and unfolding these boards.

The scenarios: We have included 15, never-in-print-before, Breakthrough scenarios, courtesy of Jacques "jdRommel" David and Richard Borg himself. In one instance - Sword Beach - we have included two different renditions of the same battle. We hope this serves as a source of encouragement for budding scenario designers and highlights how differences in expansions (one version only requires the base game, the other a gamut of expansions) can yield different, though equally fun, games.

About the material required: The base game(s) and expansion(s) required to play any given scenario are indicated by the icons in the upper left corner of that scenario's battle map page. A summary of the legends for these icons can be found on the last page of this booklet. We have tried to be exhaustive, accounting for the slightest badge or unit present; you should of course feel free to use stand-in game pieces of your own choice if you don't yet own a specified expansion.

About the Command deck: If you own 2 copies of the base game - or even just 2 complete decks of Command cards - we encourage you to try and shuffle these Command decks together before playing any Breakthrough games. Your battles will be that much more enjoyable.

The Command Staff at Days of Wonder.



AVANT-PROPOS



Bienvenue dans cette nouvelle extension pour Mémoire 44 : les plateaux Breakthrough. Vous y trouverez deux plateaux grand format double-face, de 13 hex par 17, avec lesquels vous pourrez jouer des batailles à grande échelle sur n'importe quel terrain (campagne, plage, hiver et désert) !

Avant toute chose, nous tenons à vous prévenir qu'en raison de leur très grande taille (près du double d'un plateau de Mémoire 44) il convient de manipuler les plateaux Breakthrough avec précaution. En effet, il n'a pas été possible de les renforcer comme les plateaux standard car la méthode de fabrication ne le permet pas à cette échelle. Ces plateaux sont composés de 9 panneaux au lieu de 6, et ont été imprimés à la plus grande taille que le permet la technique d'impression actuelle.

Vous trouverez aussi 15 scénarios Breakthrough dans cette extension, dont la plupart sont inédits. Ils sont signés de Jacques « jdrommel » David et de Richard Borg. Nous avons même inclus deux versions différentes de la même bataille (Sword Beach), une de chaque auteur. Nous espérons que cela encouragera les créateurs de scénarios en herbe et illustrera à quel point l'utilisation des extensions peut transformer un scénario : le scénario Sword Beach se joue uniquement avec le jeu de base, tandis que le scénario Percée sur la plage, son équivalent, requiert de nombreuses extensions ! L'expérience de jeu s'en trouve considérablement modifiée, bien que le plaisir reste intact !

Vous constaterez que certains scénarios ne peuvent être joués qu'avec une ou plusieurs extensions, ou même avec un jeu de base supplémentaire. Les symboles d'extensions requises sont indiqués au-dessus de chaque scénario et référencés à la dernière page de ce livret. Parfois, une extension n'est demandée que pour un badge (par exemple le Pacific Theater pour l'artillerie mobile), aussi êtes-vous libre de trouver une solution de remplacement s'il vous manque telle ou telle extension.

Enfin, si vous possédez deux exemplaires du jeu de base, ou au moins deux paquets de cartes, nous vous recommandons de jouer en Breakthrough en mélangeant ces deux paquets pour ne former qu'une seule pioche. Cela enrichira grandement votre expérience de jeu.

L'État-Major de Days of Wonder

WESTERN FRONT / FRONT DE L'OUEST
1 COUNTER-ATTACK OF THE BEF / CONTRE-ATTAQUE DU BEF
 5142 MAY 21 / 21 MAI 1940

- Setup order / Ordre de pose
- 1x [Icon]
 - 3x [Icon]

AXIS Germany Allemagne

MOVE ON 2

ALLIES Great Britain/France Grande-Bretagne/France

MOVE ON 1

Map showing hexagonal terrain with various units and locations: Arras, Beaurains, Mercatel, Fichesy, Agny, Wailly, Arras-Beaumontz, Achicourt, Dainville, Warlus, Simencourt, Duisans.

- Elite infantry Infanterie d'élite
- AT-Gun Arme antichar
- Elite armor Blindés d'élite
- Mobile artillery Artillerie mobile

• Historical Background •

France, May 1940 - With the first of Guderian's Panzers reaching the English Channel near Noyelles-sur-Mer, the Allied forces find themselves cut in two. The situation soon becomes untenable. Thankfully, Lord Gort's British Expeditionary Force (BEF) has withdrawn from Belgium and is now in the vicinity of Lille. He orders General Francklin, commander of the 50th Infantry Division, to lead a counter-attack. He splits his forces in two: on the left, the 4th Royal Tank Regiment and the 6th Durham Light Infantry; on the right, the 7th RTR and the 8th DLI, now providing the "Frankforce" its backbone. The French of the 3rd DLM (3rd Mechanized Light Division) provide cover on its right flank.

The British armored columns circumvent Arras by the South, taking Rommel's 7th Panzer "Phantom" Division by surprise. Panicked, the motorcycles of 7th Kradschützen Rgt make a hasty retreat; the German anti-tank guns find themselves powerless against the heavily armored Matildas, and are soon crushed. But Rommel's personality saves the day: he orders his campaign artillery and flak to score direct hits on the British tanks. Then, with evening fast approaching, the Luftwaffe puts a decisive end to the Allied counter-attack. During the night of May 21-22, the BEF falls back on its initial position. Lord Gort is now left with a single option - ordering evacuation of the BEF by sea, at Dunkirk.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
 [Germany]

- ◆ Take 5 Command cards.

Allied Player
 [Great Britain/France]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Conditions of Victory

- ◆ 12 Medals.

Agny, Wailly and Beaurains are Temporary Medal Objectives for the Allied forces. The church in Arras is a Temporary Medal Objective for the Axis forces.

Special Rules

British Commonwealth Forces command rules are in effect, for British units (*Nation 5 - British Commonwealth Forces*). Blitz rules are in effect (*Actions 15 - Blitz rules*). Special Weapon Asset rules (*SWA 1 - Special Weapon Assets Rules*) are in effect for the units equipped with

Anti-Tank weapons (*SWA 2 - Anti-Tank Weapon*). Place a badge on German elite infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*) and on the German mobile artillery unit (*Troops 14 - Mobile Artillery*). Place a badge on British "Matildas" elite tank units (*Troops 2 - Specialized units*). The Axis artillery unit with a Battle Star is a Flak 88mm gun: it may move 0-1 or battle at 2, 2, 2. Stars rolled score a hit on Armor. Target must be in line of sight. Ignores terrain battle protections. The "Air Power" card cannot be played by the Allied player. If he draws it, he must immediately discard it and draw a new one.

• Contexte historique •

France 1940. Alors que les premiers Panzers de Guderian avaient atteint la Manche à Noyelles-sur-Mer, coupant en deux les forces alliées, le BEF de Lord Gort, qui s'était replié de Belgique, se trouvait dans la région de Lille. La situation catastrophique des Alliés exigeait une contre-attaque pour couper le couloir des Panzers. Le Général Francklin, commandant la 50^e Division d'Infanterie, fut chargé de cette opération. Il scinda ses forces en deux colonnes, celle de gauche étant formée du 4^e RTR et du 6^e DLI et celle de droite du 7^e RTR et du 8^e DLI. Les Français de la 3^e DLM furent chargés de couvrir le flanc droit de la « Frankforce ».

Contournant Arras par le sud, l'attaque blindée britannique surprit les unités de la 7^e Division Blindée allemande de Rommel, notamment les soldats du 7^e Régiment de Motocyclistes qui, paniqués, battirent en retraite. Contre les chars Matildas fortement blindés, les canons antichars allemands ne purent rien faire et furent irrémédiablement écrasés. C'est la personnalité de Rommel qui sauva la situation en faisant donner toute son artillerie de campagne et sa Flak en tir direct sur les tanks anglais. L'intervention de la Luftwaffe en fin de journée porta le coup de grâce à la tentative alliée. Dans la nuit du 21 au 22 mai, les Britanniques se replièrent sur leurs positions de départ. Pour Lord Gort, il ne restait plus qu'une solution, l'évacuation du BEF par mer à partir de Dunkerque.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Àxe
 [Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés
 [Grande-Bretagne/France]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 12 médailles.

Les villages d'Agny, Wailly and Beaurains rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés. L'église d'Arras rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Àxe.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement du BCF aux unités britanniques (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*). Appliquez les règles de Blitz (*Actions 15 - Règles de Blitz*). Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de*

Matériel) pour les unités allemandes équipées d'une arme antichar (*Matériel 2 - Arme antichar*). Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes et les unités de blindés d'élite alliés (*Troupes 2 - Unités spécialisées*), ainsi que l'unité d'artillerie mobile (*Troupes 14 - Artillerie mobile*). L'artillerie allemande marquée d'une étoile de bataille est une batterie de canons de 88 : elle peut se déplacer de 1 hex ou combattre, tire à 2,2,2 sans tenir compte des restrictions de terrains et doit avoir une ligne de mire dégagée sur sa cible pour tirer. Un résultat « étoile » inflige une perte s'il est obtenu contre des blindés. Si le joueur des Alliés tire la carte « Attaque aérienne », il doit la défausser et en tirer une autre.

2 WESTERN FRONT 4643 **BATTLE OF ABBEVILLE** **BATAILLE D'ABBEVILLE** FRONT DE L'OUEST MAY 28-30 / 28-30 MAI 1940

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x1
 - 2 12x
 - 3 x6
 - 4 6x
 - 5 x17
 - 6 9x
 - 7 x6
 - 8 2x
 - 9 x1
 - 10 2x
 - 11 x3

AXIS x6 **Germany** **Allemagne**

MOVE ON 2

ALLIES x6 **France**

MOVE ON 1



• Historical Background •

France, May 1940 - The Allied High Command has already ordered several counter-attacks against the German bridgehead on the Somme river to the south of Abbeville; alas they have all failed. After the defeat of the British 1st Armoured Division, it is the 4th French Armored Division (4th DCR) of De Gaulle, recently promoted to temporary General, that is called into action. With all the might of its 150 armored vehicles, including 30 B1-bis heavy tanks and 3 infantry battalions supplemented by the 22nd RIC on loan from a neighboring division, the 4th DCR hammers the positions of the 57th Infantry Division on the bridgehead.

On May 28, the French seize Huppy and progress toward the Somme, crushing the German anti-tank guns which are ill-equipped to pierce the heavy armor of the B1-bis. On the German side, chaos ensues and troops start withdrawing toward Abbeville. Evening falls and the French, not realizing the scope of their success, fail to press their advantage further. On the 29th, the French renew their push, primarily toward Mont de Caubert. But the German troops dug-in on these heights use their Flak 88 guns to repel any advance, destroying several heavy tanks, and managing to hold the line. By the end of that day, the opportunity to push the Germans back behind the Somme has vanished. On the 30th, the French launch one final attack against Mont de Caubert, where they face a reinvigorated opponent. By the 31st, they are spent and replaced by the 51st "Highland Division". Abbeville is still in German hands.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
[Germany]

- ◆ Take 6 Command cards.

Allied Player
[France]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Conditions of Victory

- ◆ 10 Medals.

The church in Abbeville and the central hex of Mont de Caubert are Temporary Medal Objectives for the Allied forces.

Special Rules

Blitz rules are in effect (*Actions 15 - Blitz rules*).

Place a badge on the French B1-bis elite tank units and another badge on the French elite infantry units of the 4th BCP (*Troops 2 - Specialized units*).

The Somme is impassable, except over the bridges (*Terrain 8 - Rivers & Waterways*).

The Axis artillery unit with a Battle Star is a Flak 88mm gun: it may move 0-1 or battle at 2, 2, 2. Stars rolled score a hit on Armor. Target must be in line of sight. Ignores terrain battle protections.

• Contexte historique •

À fin de résorber la tête de pont allemande sur la Somme au sud d'Abbeville, l'État-Major allié engagea plusieurs contre-attaques. Après l'échec de la 1^{re} Division Blindée britannique, la 4^e DCR du Général de Gaulle, tout nouvellement promu, passa à l'attaque. Forte de plus de 150 blindés dont 30 chars lourds B1-bis et de trois bataillons d'infanterie auxquels il faut ajouter le 22^e RIC, prêté par une division voisine, la 4^e DCR allait frapper les positions de la 57^e Division d'Infanterie allemande qui tenait la tête de pont.

Dès le 28 mai, les Français s'emparèrent de Huppy et avancèrent vers la Somme, écrasant les canons antichars allemands, trop faibles pour percer la cuirasse des B1-bis. Paniquées, les troupes allemandes reflurent sur Abbeville. Au soir, les Français ignorant l'ampleur de leur succès n'exploitèrent pas la brèche créée. Le 29 mai, l'attaque reprit en direction du Mont de Caubert. Les troupes allemandes retranchées sur ces hauteurs et appuyées par plusieurs canons de Flak 88 tinrent cette fois leurs positions. L'attaque française perdit de sa vigueur au fur et à mesure de la perte de ses chars lourds. À la fin de la journée du 29 mai, les Français avaient manqué l'occasion de repousser les Allemands au nord de la Somme. Le 30 mai, la 4^e DCR lança une ultime attaque, mais elle se heurta à la défense renforcée du Mont de Caubert. Le 31 mai, la 4^e DCR éxsangue fut relevée par la 51^e « Highland Division » : la poche allemande d'Abbeville n'avait pas été résorbée.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe
[Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés
[France]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 10 médailles.

L'hex central du Mont de Caubert et l'église d'Abbeville rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Appliquez les règles de Blitz (*Actions 15 - Règles de Blitz*).

Différenciez avec un badge les blindés d'élite B1-bis et les unités d'infanterie d'élite françaises du 4^e BCP (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

La Somme est infranchissable, sauf par les ponts (*Terrains 8 - Rivières*).

L'artillerie allemande marquée d'une étoile de bataille est une batterie de canons de 88 : elle peut se déplacer de 1 hex ou combattre, tire à 2,2,2,2 sans tenir compte des restrictions de terrains et doit avoir une ligne de mire dégagée sur sa cible pour tirer. Un résultat « étoile » inflige une perte s'il est obtenu contre des blindés.

3 WESTERN FRONT FRONT DE L'OUEST
SWORD BEACH
 6367 JUNE 06 / 6 JUIN 1944

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x9
 - 2 10x
 - 3 x12
 - 4 9x
 - 5 x4
 - 6 2x
 - 7 x2
 - 8 3x
 - 9 x3
 - 10 7x
 - 11 x8
 - 12 8x

AXIS Germany Allemagne MOVE ON 2

ALLIES Great Britain Grande-Bretagne MOVE ON 1

Elite infantry Infanterie d'élite

Commandos

• Historical Background •

The early hours, morning of June 6, 1944 - Men of the British 6th Airborne Division airdrop inland to capture the bridges over the Orne River and canal and prevent the German armored formations in the area between Normandy and Paris from moving west to attack the left flank of the upcoming Allied beachhead. Shortly thereafter, the 8th Brigade Group of the 3rd British Division, supported by Commandos of the 1st Special Service Brigade and the amphibious Sherman tanks of the 13th and 18th Hussars, lands on Sword beach. The Germans are about to find out how illusory the protection of ill-named strong-points Cod and Trout really are, in the face of a determined armada...

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

- Briefing •**
- Axis Player**
 [Germany]
- ◆ Take 5 Command cards.
- Allied Player**
 [Great Britain]
- ◆ Take 6 Command cards.
 - ◆ You move first.

Conditions of Victory

- ◆ 12 Medals.

Casino Riva Bella, Strong-point Trout and the Chateau are Permanent Medal Objectives for the Allied forces. The two bridges over the Orne River and Canal form a Temporary Majority Medal Objective worth 2 Medals for whoever controls it.

The two hexes on the outskirts of Caen form a Temporary Majority Medal Objective worth 3 Medals for whoever controls them. The Axis player controls them at game start, and thus has a 3 Medals headstart.

Special Rules

Place a badge on the German elite infantry unit and on the Commando infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*).

The Axis player is in control of the Bunkers and may claim them as a defensive position (*Terrain 2 - Bunkers*). Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and not used in this scenario.

• Contexte historique •

Aux premières heures de la journée du 6 juin 1944, les hommes de la 6^e Division Aéroportée britannique atterrirent dans le Cotentin pour s'emparer des ponts de l'Orne et de son canal. Il fallait en effet sécuriser ces passages pour empêcher les blindés allemands d'attaquer le flanc gauche de la tête de pont alliée qui allait se former quelques heures après le Débarquement. À l'aube, le 8^e Groupe de Brigade de la 3^e Division britannique, soutenue par des commandos de la 1^{re} Brigade de Service Spécial et les chars Sherman amphibies des 13^e et 18^e Hussars, débarqua sur Sword Beach. Les Allemands se rendirent rapidement compte que le Mur de l'Atlantique était loin d'être infranchissable, surtout face à une armada aussi résolue...

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

- Briefing •**
- Joueur de l'Axe**
 [Allemagne]
- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- Joueur des Alliés**
 [Grande-Bretagne]
- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
 - ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 12 médailles.

Le casino de Riva Bella, le bunker « Trout » et le Château rapportent chacun une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés. Les ponts sur l'Orne et sur le canal forment une médaille-objectif majoritaire rapportant 2 médailles à qui les contrôle. Les deux hex des faubourgs de Caen forment une médaille-objectif majoritaire rapportant 3 médailles à qui les contrôle. L'Axe commence donc la partie avec 3 médailles d'avance puisqu'une unité allemande se trouve déjà à Caen.

Règles spéciales

Différenciez avec un badge l'unité d'élite allemande et les commandos britanniques (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

Seul le joueur allemand peut utiliser les bunkers comme moyen de défense (*Terrains 2 - Bunkers*). N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes « Sortie aérienne » sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.

4
6541

WESTERN FRONT

**BREAKTHROUGH
TO THE BEACH**

**PERCÉE
SUR LA PLAGE**

FRONT DE L'OUEST

JUNE 06 / 6 JUIN 1944

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x16
 - 2 1x
 - 3 x3
 - 4 11x
 - 5 x5
 - 6 5x
 - 7 x3
 - 8 4x
 - 9 x5
 - 10 2x
 - 11 x2
 - 12 1x
 - 13 x1
 - 14 7x
 - 15 x12
 - 16 12x
 - 17 x9
 - 18 12x



AXIS Germany Allemagne

ALLIES Great Britain Grande-Bretagne

Elite infantry Infanterie d'élite	Sniper Tireur d'élite	Special Forces Forces spéciales	Flame thrower tanks Blindés lance-flammes	Mobile artillery Artillerie mobile	Kieffer Commando Commando Kieffer
--------------------------------------	--------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------



• Briefing •

- Axis Player**
[Germany]
- ◆ Take 6 Command cards.
- Allied Player**
[Great Britain]
- ◆ Take 6 Command cards.
 - ◆ You move first.

• Historical Background •

Sword Beach - 07:20, June 6, 1944 - The DD tanks of 13/18 Hussars and Flaiks of 22 Dragoons land, followed by the men of 2nd East Yorkshire Rgt on Queen Red and those of 1st South Lancashire Rgt on Queen White. In the space of a few minutes, 200 men fall in front of withering fire from strong-point Cod. But others keep moving, followed by Special Forces, and by noon they've seized all their objectives. The road to Caen is now open...
That same day, on the outskirts of Caen. - The Germans muster the only sizeable unit within reach, the 21st Panzerdivision. Around 16:00 the Division's Kampfgruppen lead the charge. KG Rauch reaches the coast between Luc-sur-Mer and Lion-sur-Mer and cordons off the Brits on Sword Beach from their Canadian brethren on Juno. But the spectacular arrival of hundreds of British gliders over St Aubin d'Arquenay puts a stop to the Germans, who are soon forced to retreat back to Caen.
The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions of Victory

- ◆ 12 Medals.
- Lion-sur-Mer is a Permanent Medal Objective for the Armored Axis units.
- Pegasus Bridge, over the Orne canal, is a Permanent Medal Objective for the British Special Forces starting on the ocean baseline (but not for the commandos next to the bridge).
- Special Rules**
- Place a badge on the three British Special Forces units, on the British Commando unit by the bridge and on the German elite infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*).
- Place a badge on the Mobile Artillery units on the ocean's baseline (*Troops 14 - Mobile Artillery*). They can move and fire, even when on water.
- Place a badge on the two flame thrower tank units. These tanks are Churchill AVRE and behave like Combat Engineers when entering minefields (*Troops 4 - Combat Engineers*).
- Place a badge on the three German Sniper units (*Troops 10 - Snipers*).
- The Axis artillery unit with a Battle Star is a Flak 88mm gun: it may move 0-1 or battle at 2, 2, 2, 2. Stars rolled score a hit on Armor. Target must be in line of sight. Ignores terrain battle protections. The Flak 88 Gun in the beach bunker does not grant a medal to the Allied player, even if destroyed. The artillery units in a bunker cannot move nor retreat.
- Reinforcements:** As soon as a player reaches 5 medals, he may call reinforcements in. The Axis player's reinforcements are the 5 units with a Battle Star (except for the 88 Gun). These units cannot be ordered until the Axis player reaches 5 medals. The Allied player's reinforcements are not on the battlefield at game start; instead, he may deploy 5 new infantry units and 2 new armor units on his baseline as soon as he gets his first 5 medals. This deployment is free: the units can then be ordered with a Command card.
- The Axis player lays out the minefields (*Terrain 29 - Minefields*).
- Air rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and not used in this scenario. In addition, the Axis player cannot use the Air Power card. When drawn, he must immediately discard it and draw a new one.

• Contexte historique •

Le 6 juin 1944, alors que les troupes américaines débarquaient sur Omaha Beach et Utah Beach, les Anglo-Canadiens prenaient pied sur les plages situées plus à l'est, dont Sword Beach. Les fantassins des régiments du Yorkshire et du Lancashire, ainsi que les « Flaiks » du 22^e Dragoons, débarquèrent sous un feu nourri, perdant près de 200 hommes en quelques minutes seulement, et ce malgré le soutien des chars Sherman amphibies des 13^e et 18^e Hussars. Cependant, malgré les pertes, les objectifs définis par le Haut Commandement furent atteints vers midi, et l'avancée vers Caen put commencer. Compreneant le danger, les Allemands tentèrent de lancer une contre-attaque avec la seule grande unité disponible de la région, la 21^e Panzerdivision. Mais les Kampfgruppen de la division ne passèrent à l'attaque que vers 16h. L'un d'entre eux, le Kampfgruppe Rauch, parvint à atteindre la côte entre Luc-sur-Mer et Lion-sur-Mer, menaçant de couper la plage anglaise « Sword » de la plage canadienne « Juno ». Cependant, l'arrivée spectaculaire de centaines de planeurs britanniques dans les cieux de la région contraignit les Allemands à se replier rapidement afin d'éviter d'être débordés.
Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

- Joueur de l'Axe**
[Allemagne]
- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- Joueur des Alliés**
[Grande-Bretagne]
- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
 - ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 12 médailles.
- Lion-sur-Mer rapporte une médaille-objectif définitive au joueur de l'Axe s'il y amène une unité de blindés.
- Pegasus Bridge rapporte une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés s'il y amène une unité de Forces spéciales depuis la plage.
- Règles spéciales**
- Différenciez avec un badge les blindés lance-flammes (*Troupes 13 - Blindés lance-flammes*). Ces chars sont des Churchill AVRE et peuvent retirer les champs de mines au lieu de combattre, exactement comme une unité du Génie.
- Différenciez avec un badge les tireurs d'élite (*Troupes 10 - Tireur d'élite*).
- Les unités d'artillerie allemandes marquées d'une étoile de bataille sont des canons de 88 : ils peuvent se déplacer de 1 hex ou combattre, tirent à 2,2,2,2 sans tenir compte des restrictions de terrains et doivent avoir une ligne de mire dégagée sur leur cible pour tirer. Un résultat « étoile » inflige une perte s'il est obtenu contre des blindés. Le 88 de la plage ne rapporte aucune médaille s'il est détruit. Toute artillerie sous bunker ne peut ni se déplacer, ni battre en retraite.
- Renforts : lorsqu'un camp atteint 5 médailles, il peut appeler ses renforts : pour l'Axe, il s'agit des unités marquées d'une étoile de bataille, à l'exception de l'artillerie (ces unités ne peuvent rien faire avant que l'Axe n'atteigne 5 médailles). Pour les Alliés, il s'agit d'un renfort de 5 unités d'infanterie et de 2 unités de chars à déployer sur la ligne de départ du camp allié. Ce déploiement est gratuit, mais les unités doivent ensuite être activées pour se déplacer et combattre.
- Le joueur de l'Axe place les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).
- N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes « Sortie aérienne » sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario. Si le joueur de l'Axe tire ou reçoit la carte « Attaque aérienne », il doit la défausser et en tirer une autre.

WESTERN FRONT / FRONT DE L'OUEST
5 COLDSTREAM HILL LA PRISE DE LA COTE 309
 4625 JULY 30-31 / 30-31 JUILLET 1944

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x11
 - 2 21x
 - 3 x9
 - 4 6x
 - 5 x2
 - 6 9x
 - 7 x8

AXIS Germany Allemagne

MOVE ON 2

ALLIES Great Britain Grande-Bretagne

MOVE ON 1

Elite units / Unités d'élite

Mobile artillery / Artillerie mobile

Combat engineers / Unités du Génie

Flame thrower tanks / Blindés lance-flammes

• Historical Background •

Taking advantage of the departure of two armored divisions hastily sent west to counter the 1st US Army's Operation Cobra, Montgomery sends the 2nd British Army to the assault of the Virois bocage in Operation Bluecoat. Their first objectives are two heights to the east of Saint-Martin-des-Besaces: Hill 226 and Hill 309. On July 30, the German front lines, held by the 276 and 326 Infantry Divisions who were entrenched behind minefields, are bombarded and then eviscerated by the assault of the 15th "Scottish Division" and 43rd "Wessex Division" along with support from the "Crocodile" flame thrower tanks of the 141st RAC.

Following the breach made by the British infantry, the tanks of the Guard Armoured Brigade rumble forward toward their objectives. But a surprise setback soon comes with the appearance on the battlefield of the "Jagdpanthers" of the 654th sPzJg Abt, soon followed by the "Tiger II" tanks of the 503rd sPz Abt and a Kampfgruppe of the 21st Panzerdivision. During the day of July 31, the "Guards" lose many Churchill tanks from the repeated blows of the German heavy armor, but manage to hold their ground on the positions conquered earlier. Operation Bluecoat is now ready to move to its second phase - the capture of Mont-Pinçon.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
 [Germany]

- ◆ Take 5 Command cards.

Allied Player
 [Great Britain]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Conditions of Victory

◆ 12 Medals.
 Hill 226 and Hill 309 are Temporary Medal Objectives for the Allied forces.

Special Rules

Place a badge on Allied engineer units (*Troops 4 - Combat Engineers*) and on Allied "Crocodile" Flame Thrower Tanks (*Troops 13 - Flame Thrower Tanks*).
 Place a badge on the Allied "Sexton" and German "Wespe" Mobile artillery units (*Troops 14 - Mobile Artillery*).

Place a badge on the German "Jagdpanther" and "Tiger II" elite tank units and another on the German Grenadier infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*).

The German player lays out the Minefields (*Terrain 29 - Minefields*).

Air Rules are optional: If used, shuffle both Air Sortie cards into the deck before game start.

• Contexte historique •

Profitant du départ de deux divisions blindées allemandes, déplacées vers l'ouest pour contrer l'opération « Cobra » de la 1^{re} Armée américaine, Montgomery lança la 2^e Armée britannique à l'assaut du bocage virois : l'opération « Bluecoat » venait de commencer. Les premiers objectifs de cette opération étaient les hauteurs à l'est de Saint-Martin-des-Besaces, les cotes 226 et 309. Le 30 juillet, les premières lignes allemandes, tenues par les 276^e et 326^e Divisions d'Infanterie et protégées par des champs de mines, furent laminées sous les bombardements et l'assaut des 15^e « Scottish Division » et 43^e « Wessex Division », appuyées par les chars lance-flammes, les « Crocodiles » du 141^e RAC.

Une fois la percée effectuée par les fantassins britanniques, les chars de la Guard Armoured Brigade s'élancèrent à leur tour vers leurs objectifs. La surprise vint de l'apparition sur le champ de bataille des « Jagdpanthers » du 654^e Bataillon de chasseurs de chars, puis des « Tigres II » du 503^e Bataillon de blindés et d'un Groupe de Combat de la 21^e Panzerdivision. Le 31 juillet, les « Guards » perdirent de nombreux chars « Churchill » sous les coups des blindés lourds allemands mais ils tinrent sans faiblir les positions conquises. L'opération « Bluecoat » put alors passer à la seconde phase, objectif : le Mont-Pinçon.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe
 [Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés
 [Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

◆ 12 médailles.
 Les cotes 226 et 309 rapportent chacune une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Différenciez avec un badge le génie de combat (*Troupes 4 - Troupes du Génie*) et les chars lance-flammes « Crocodile » (*Troupes 13 - Blindés lance-flammes*) alliés.

Différenciez avec un badge les unités d'artillerie mobile « Sexton » alliées et les « Wespe » allemandes (*Troupes 14 - Artillerie mobile*).

Différenciez avec un badge les blindés d'élite « Jagdpanther » et « Tigre II » et les « Panzergrenadiere » allemands (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

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

Les règles aériennes sont en option. Si utilisées, les deux cartes « Sortie aérienne » sont mélangées à la pioche avant la partie.

6 WESTERN FRONT FRONT DE L'OUEST
BREAKTHROUGH AT MORTAIN **CONTRE-ATTAQUE DE MORTAIN**
 AUGUST 07-12 / 7-12 AOÛT 1944

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x1
 - 2 12x
 - 3 x6
 - 4 1x
 - 5 x8
 - 6 15x
 - 7 x6
 - 8 6x
 - 9 x2
 - 10 7x
 - 11 x6

AXIS Germany Allemagne

MOVEMENT 1

ALLIES United States États-Unis

MOVEMENT 2

Elite infantry
Infanterie d'élite

Mobile artillery
Artillerie mobile

• Historical Background •

While Patton's tanks roll through Brittany, threatening France's center, Hitler orders Field Marshal Von Kluge to launch an armored counter-attack to cut the Avranches corridor. The Germans struggle to regroup 150 tanks from the remnants of four armored divisions before venturing into hedgerow country on the night of August 6-7. Initially they make good progress, except around Saint Barthélemy and Hill 317 near Mortain. But soon the fog lifts, unveiling a sky full of rocket-equipped Typhoons from the 2nd Tactical Air Force. The Panzer assault is stopped dead in its tracks. For the next 4 days, it's a duel to the last between the US infantry and the German Panzers. Finally on August 12, Von Kluge is forced to call the retreat. The ultimate attempt to save Normandy has failed.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

- Axis Player**
[Germany]
- ◆ Take 5 Command cards.
 - ◆ You move first.
- Allied Player**
[United States]
- ◆ Take 5 Command cards.

Conditions of Victory

- ◆ Allied player: 12 Medals.
- ◆ Axis Player: Allied units killed give the Axis player no medals in this scenario. Instead, the Axis player must seize 5 out of the 7 Permanent Medal Objectives that are Mortain's Train Station and the villages of Juvigny, Milly, Saint Pois, le Mesnil-Adelée, Montigny and Saint Hilaire.

Place a badge on the two mobile German artillery units (*Troops 14 - Mobile Artillery*).

Re-supply rules (*Actions 24 - Re-Supply*) are in effect for the Supply Trucks (*Troops 17 - Supply Trucks*).

Air rules are in effect. Give both Air Sortie cards to the Allied player before game start. Use the Spitfire (*Airplanes 4 - Supermarine Spitfire*) with their Ground Interdiction (*Air Rules 5 - Ground Interdiction*) and Strafing (*Air Rules 10 - Strafing*) to simulate the Typhoons' devastating effect.

The Allied player alone is also able to conduct Air Strikes (*Actions 3 - Air Strikes*) when playing Recon 1 cards.

If the Axis player draws an Air Power during the game, he must play it as an Artillery Bombard instead.

Special Rules

All Axis infantry and 3 of the Allied infantry are elite units (*Troops 2 - Specialized Units*). Use badges for the elite Allied infantry.

• Contexte historique •

Alors que les chars de Patton se répandaient en Bretagne et vers le centre de la France, Hitler ordonna au Maréchal Von Kluge de lancer une contre-attaque blindée pour couper le corridor d'Avranches. Avant l'attaque, les Allemands eurent des difficultés pour regrouper les unités de quatre divisions blindées, soit environ 150 Panzers. Dans la nuit du 6 au 7 août, l'attaque allemande commença dans un terrain peu favorable aux chars, bocage entrecoupé de collines, coïncé entre deux rivières : la Sée et la Sélune. Grâce au brouillard matinal qui cachait leurs mouvements, la progression des unités allemandes fut bonne, même si les défenseurs américains résistaient sur place en formant le hérisson, notamment à Saint Barthélemy et sur la cote 317 à Mortain.

Dès que le brouillard se leva, des nuées de « Typhoons » de la 2^e Tactical Air Force prirent leur envol et se jetèrent sur les colonnes blindées en envoyant des salves de roquettes antichars. L'assaut des Panzers fut irrémédiablement stoppé. Pendant quatre jours, un duel à mort se déroula entre les fantassins américains et les chars allemands. Enfin, le 12 août, les Allemands commencèrent leur repli. Selon Von Kluge, « l'ultime tentative pour restaurer la situation en Normandie » venait d'échouer.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

- Joueur de l'Axe**
[Allemagne]
- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
 - ◆ Vous jouez en premier.
- Joueur des Alliés**
[États-Unis]
- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ Joueur des Alliés : 12 médailles.
 - ◆ Joueur de l'Axe : 5 médailles-objectifs définitives.
- La gare de Mortain et les villages de Juvigny, Milly, Saint-Pois, le Mesnil-Adelée, Montigny et Saint-Hilaire rapportent chacun une médaille-objectif définitive au joueur de l'Axe.

Différenciez avec un badge les deux unités d'artillerie mobile allemandes (*Troupes 14 - Artillerie mobile*).

Les Camions de transport (*Troupes 17 - Camions de transport*) peuvent renforcer des unités (*Actions 24 - Renforcement d'effectif*).

Appliquez les règles aériennes. Le joueur des Alliés peut lancer des raids aériens (*Actions 3 - Raids aériens & Blitz*) à l'aide de Spitfire qui symboliseront les Typhoons pour ce scénario (*Avions 4 - Supermarine Spitfire*). Les deux cartes «Sortie aérienne» sont données au joueur des Alliés avant la partie.

Si le joueur de l'Axe tire la carte « Attaque aérienne », il doit la jouer comme la carte « Tir d'artillerie ».

Règles spéciales

Différenciez avec un badge les trois unités d'infanterie d'élite alliées (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Les unités d'infanterie allemandes sont toutes des unités d'élite. Mettre un badge est inutile.

WESTERN FRONT / FRONT DE L'OUEST

7 THE SURRENDER OF ELSTER'S COLUMN / LA COLONNE ELSTER

5841 AUG.20 - SEPT.16 / 20 AOÛT - 16 SEPT. 1944

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x22
 - 2 9x
 - 3 x2
 - 4 2x
 - 5 x3
 - 6 1x
 - 7 x8
 - 8 2x
 - 9 x1
 - 10 1x
 - 11 x8
 - 12 15x
 - 13 x12
 - 14 10x
 - 15 x4
 - 16 3x

AXIS Germany Allemagne

MOVES ON 1

ALLIES French Resistance Résistance française

MOVES ON 2



• Historical Background •

With the landing of the Allied forces in Provence (Operation Dragoon), German occupation troops have been issued a general retreat order; As early as August 17, 1944, garrisons in the South-West of France evacuate en masse; their occupants, a long way from home, now begin their long haul back North. While motorized units are able to breakthrough and escape quickly, the same cannot be said for those on foot.

Marschgruppe Süd, under the command General Elster, is the last one to depart; its soldiers find themselves constantly harassed by French Resistance fighters and the relentless strafing and bombardments of Allied warplanes that dominate the air. The Germans put up a good fight for survival but finally find themselves blocked against the Loire River, unable to cross the entrenched bridge in Resistance hands at Decize. Left with no attractive option, General Elster surrenders on September 16, at Beaugency, along with 20,000 of his men.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player [Germany]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Allied Player [French Resistance]

- ◆ Take 5 Command cards.

Conditions of Victory

- ◆ Allied player only: 8 Medals.
- ◆ Axis player: The Axis player achieves Victory if, and only if, he manages to exit 3 of his units through the Exit markers on the Allied player's baseline.

Special Rules

All Allied forces are French Resistance units (*Nations 1 - French Resistance*). Badges are not required.

Place a badge on the three elite German infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*).

The Allied player alone is able to conduct Air Strikes (*Actions 3 - Air Strikes*).

Remove the Barrage card from the deck before starting the game, as neither the Germans nor the Resistance had any artillery support.

The "Air Power" card cannot be played by the Allied player. If he draws it or receives it at game start, he must immediately discard it and draw a new one.

Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and not used in this scenario.

• Contexte historique •

Après avoir reçu l'ordre de repli général dès le 17 août 1944, les troupes d'occupation allemandes évacuèrent leurs garnisons du sud-ouest de la France et entamèrent une longue retraite vers le nord. Les unités motorisées parvinrent rapidement à sortir de la nasse, mais le groupement de marche sud, appelé « colonne Elster » du nom du général qui la commandait, se déplaçait à pied en ne couvrant que trente à cinquante kilomètres par jour. Constatant harcelée par l'aviation alliée et les groupes de FFI, la colonne Elster sentit peu à peu le piège se refermer sur elle. Ses unités progressèrent en combattant mais ne parvinrent pas à franchir la Loire au pont de Decize, tenu par les Résistants français. Se sachant coincé, le Général Elster décida alors de se rendre le 16 septembre avec ses 20 000 hommes. C'est à Beaugency, le 16 septembre, que sa reddition fut signée.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe [Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [Résistance française]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ Joueur des Alliés : 8 médailles.
- ◆ Pour le joueur de l'Axe, appliquez la règle des pions « Exit » aux trois hex de bord de plateau marqués d'un pion. Le joueur de l'Axe remporte la partie si et seulement si il parvient à faire sortir 3 unités.

Règles spéciales

Toutes les unités alliées sont des Résistants (*Nations 1 - Résistance française*). Mettre un badge est inutile.

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes (*Troops 2 - Unités spécialisées*).

Le joueur des Alliés peut lancer des Raids aériens (*Actions 3 - Raids aériens*).

Retirez la carte « Tir de barrage » du jeu au début de la partie : aucun des deux camps ne bénéficie de soutien d'artillerie.

Si le joueur de l'Axe pioche ou reçoit la carte « Attaque aérienne », il doit la défausser et en tirer une autre.

N'utilisez pas les règles aériennes : les cartes « Sortie aérienne » sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.

WESTERN FRONT FRONT DE L'OUEST
8 **NOVILLE TO FOY REPLI VERS FOY**
 6380 DECEMBER 20 / 20 DÉCEMBRE 1944

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x22
 - 2 3x
 - 3 x9
 - 4 20x
 - 5 x1
 - 6 1x
 - 7 x1
 - 8 1x
 - 9 x6
 - 10 3x
 - 11 x9
 - 12 1x EXIT
 - 13 x7

AXIS Germany Allemagne

MOVEMENT 1

ALLIES United States États-Unis

MOVEMENT 2

Noville

Recogne

Foy

To Bastogne

5p Combat engineers Unité du Génie

Mortar Mortier

AT-Gun Arme antichar

Elite infantry Infanterie d'élite



• Briefing •

Axis Player [Germany]

- ◆ Take 4 Command cards.
- ◆ You move first.

Allied Player [United States]

- ◆ Take 5 Command cards.

• Historical Background •

Battle of the Bulge, morning of December 20, 1944 - Noville is already under attack, but the enemy seems to be groping, rather than making a concentrated attack. Fog and snow have hampered the action and the beleaguered Americans can only tell what is happening from up real close. Allied Command has told them to withdraw to Foy, but with the fog, the sound of gunfire seems to swirl around them from every direction. Can the column make it to Foy, not to even mention Bastogne?

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions of Victory

- ◆ 10 Medals.

The baseline road hex with an Exit marker is worth 1 Victory Medal for each Allied truck figure that manages to exit the board toward Bastogne.

The three sets of road hexes connecting Noville, Foy and Recogne are each worth a single Temporary Medal Objective for the Axis player. If the Axis player occupies one or more hexes in any of these sets at the start of his turn, he scores one Temporary Medal. Only one medal is gained for each set, regardless of the number of road hexes held there.

Special Rules

Heavy Fog rules are in effect, reducing combat effectiveness. Dice symbols rolled that match a unit being targeted

only score hits when battling the unit in Close Assault. All Grenades rolled still score hits as normal.

Place a badge on the two elite Allied Parachute infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*) and on the lone German engineers unit (*Troops 4 - Combat Engineers*). Tiger Tank rules are in effect (*Troops 16 - Tiger Tanks*).

Supply Truck rules are in effect (*Troops 17 - Supply Trucks*). Re-supply rules are not in effect, however; trucks in this scenario are transporting wounded men.

Special Weapon Assets rules (*SWAs 1 - Special Weapon Assets*) are in effect for the units equipped with Anti-Tank weapons (*SWAs 2 - Anti-Tank Gun*) and Mortar (*SWAs 3 - Mortar*).

Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and not used in this scenario.

• Contexte historique •

Le 20 novembre 1944, pendant la bataille des Ardennes, les parachutistes de la 101^e Division Aéroportée étaient assiégés à Noville, sous le feu de l'ennemi. Cependant, ils n'avaient pas affaire à une attaque concentrée, mais plutôt à de petites escarmouches incertaines. La neige et le brouillard ralentissaient les opérations et les parachutistes ne pouvaient pas distinguer ce qui se passait avant que l'ennemi ne soit tout proche. Retranchés dans le village, les forces alliées reçurent bientôt l'ordre de se replier sur Foy. Tout autour d'eux, les coups de feu crépitaient dans le brouillard, semblant venir de partout à la fois. La colonne allait-elle parvenir à Foy, sans parler de Bastogne ?

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Conditions de victoire

- ◆ 10 médailles.

Toute figurine de camion de transport allié quittant le champ de bataille par l'hex de route marqué d'un pion «Exit» rapporte une médaille de victoire au joueur des Alliés.

Les ensembles routiers reliant Noville, Foy et Recogne rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe s'il occupe au moins un hex de route faisant partie de ces ensembles au début de son tour. L'Axe ne peut gagner qu'une médaille par ensemble routier, même s'il occupe plusieurs hex de route. L'Axe peut donc gagner un maximum de trois médailles temporaires de cette façon, en plaçant une unité entre Noville et Foy, une autre entre Foy et Recogne, et une troisième entre Noville et Recogne.

Règles spéciales

Règle de brouillard : Lors d'un combat à distance, ignorez tous les symboles du dé correspondant à l'unité ciblée.

Ces symboles ne seront pris en compte que pour un combat rapproché. La grenade est prise en compte dans tous les cas.

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite alliées (*Troupes 2 - Unités spécialisées*) et l'unité du génie de combat allemand (*Troupes 4 - Troupes du Génie*). Les blindés allemands à une figurine sont des Tigres (*Troupes 16 - Tigres*).

Appliquez les règles des camions de transport (*Troupes 17 - Camions de transport*). Les camions transportent des blessés : n'appliquez pas la règle de Renforcement d'effectif.

Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) aux unités équipés d'une arme antichar (*Matériel 2 - Arme antichar*) ou d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*).

N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes « Sortie aérienne » sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.



• Briefing •

Joueur de l'Axe [Allemagne]

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [États-Unis]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

9 WESTERN FRONT FRONT DE L'OUEST
OPERATION AMHERST
 APRIL 08 / 8 AVRIL 1945

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x9
 - 2 1x
 - 3 x21
 - 4 2x
 - 5 x1
 - 6 11x
 - 7 x1
 - 8 1x
 - 9 x11
 - 10 9x
 - 11 x3
 - 12 11x
 - 13 x4
 - 14 2x
 - 15 x3
 - 16 4x

AXIS Germany Allemagne

MOVEMENT 1

MOVEMENT 2

ALLIES France

The map shows a hexagonal grid with various terrain types: Flooded Fields, High Ground, and Forest. Key locations include Groningen, Assen, Steenwijk, Coevorden, Hogeveen, and an Airfield. A canal runs through the center. Units are placed on the board, and movement paths are indicated by arrows.

• Historical Background •

April 1945 - The Third Reich is in its final throes. But Netherlands is still under the iron grip of the German forces, following the disaster of Operation Market-Garden. Heading North toward the heart of the Reich, the Canadian tanks and Polish artillery of 2nd Corps are making slow progress in the face of increasingly desperate German troops. Massive carpet-bombing could pave the way, but might break the dykes and flood the low-lying countryside. Queen Wilhelmina has successfully begged it off, in an effort to spare the civilian population.

So on the night of April 7, despite terrible weather, two sticks of French SAS - some 676 men from the 2nd and 3rd French Regiments de Chasseurs Parachutistes - jump behind the enemy lines, in the Drenthe province. Their objective: to capture bridges over the Canal, north of Groningen, and gain control of the airfield at Steenwijk, in a bid to trap the local SS troops. By April 9th lead elements of 2nd Corps' make contact with the French but it is only with the help and courage of the local population that total control is finally achieved two weeks later.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
 [Germany]

- ◆ Take 5 Command cards.
- ◆ You move first.

Allied Player
 [France]

- ◆ Take 6 Command cards.

Conditions of Victory

◆ 6 Medals.
 The two bridges over the Canal and the airfield are Temporary Medal Objectives for the Allied forces.

Special Rules

Before the Axis player takes his first turn, the Allied player makes three paratroops, each with 3 figures (*Actions 20 - Parachutage*).
 All German infantry units are Special Forces (*Troops 2 - Specialized Units*). Badges are not required.
 All Allied infantry units are Special Forces Para units (*Troops 2 - Specialized Units*). Badges are not required.
 Flooded Fields (*Terrain 23 - Flooded Fields*) and High Ground rules (*Terrain 25 - High Ground*) are in effect.
 Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and not used in this scenario.

• Contexte historique •

En avril 1945, le Troisième Reich n'était plus que l'ombre de lui-même. Cependant, après l'échec de l'Opération Market-Garden, les Pays-Bas étaient toujours sous le contrôle de la Wehrmacht. Les blindés canadiens et l'artillerie polonaise du II^e Corps progressaient lentement vers le cœur du territoire allemand, mais rencontraient encore une résistance tenace. L'aviation alliée aurait pu recourir aux tapis de bombes pour faciliter la progression, mais le risque aurait été de détruire les nombreuses digues de la région, créant de graves inondations. De plus, la reine Wilhelmina avait supplié le Haut Commandement de ne pas recourir à cette solution expéditive qui aurait mis de nombreuses vies civiles en danger.

C'est pourquoi, la nuit du 7 avril, malgré un temps épouvantable, les forces spéciales françaises des 2^e et 3^e Régiments de Chasseurs Parachutistes, soit 676 hommes en tout, furent largués dans la province de Drenthe, derrière les lignes ennemies. Leur objectif : prendre les ponts qui enjambaient le canal au nord de Groningue et capturer l'aérodrome de Steenwijk, afin de prendre au piège les troupes SS déployées dans la région. Le 9 avril, les éléments du II^e Corps établirent le contact avec les parachutistes français, mais ce n'est qu'avec l'aide de la courageuse population locale que les Alliés prirent définitivement le contrôle de la région deux semaines plus tard.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe
 [Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés
 [France]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

◆ 6 médailles.
 Les ponts et l'aérodrome de Steenwijk rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Avant le premier tour du joueur de l'Axe, le joueur des Alliés peut effectuer trois parachutages de 3 figurines chacun (*Actions 20 - Parachutage*).
 Les unités d'infanterie des deux camps sont toutes des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.
 Appliquez les règles de champs inondés (*Terrains 23 - Champs inondés*) et de hauteurs (*Terrains 25 - Dignes & hauteurs*).
 N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes « Sortie Aérienne » sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.

10
3129

MEDITERRANEAN THEATER

OPERATION CRUSADER

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

NOV.19 - DEC.05 / 19 NOV. - 5 DÉC. 1941

Setup order / Ordre de pose

- 1 x4
- 2 9x
- 3 x2
- 4 1x
- 5 x1
- 6 11x
- 7 x1
- 8 1x
- 9 x1
- 10 1x
- 11 x16
- 12 8x
- 13 x12

AXIS

x6

Germany/Italy
Allemagne/Italie

MOVE ON 2

ALLIES

x6

Great Britain
Grande-Bretagne

MOVE ON 1

- Elite infantry
Infanterie d'élite
- Afrikakorps
- Italian units
Troupes italiennes
- Mobile artillery
Artillerie mobile
- Big Guns
Artillerie lourde

• Historical Background •

The Marmaric Desert, November 19, 1941. General Auchinleck orders General Cunningham, to launch the British Eighth Army into a massive offensive into Libya in a bid to destroy the Italo-German armored divisions and free up the garrison in Tobruk. Over the next three weeks, over 700 British tanks face off against 240 German Panzers and 150 Italian tanks in desert battles around Sidi Rezegh and its airfield. The garrison in Tobruk even attempts a break out to connect with the Eighth Army. After many engagements with varied outcomes, Rommel is forced to order the remnants of Panzergruppe Afrika to retreat toward Gazala, beaten not by his opponent's strategy, but rather its overwhelming material superiority. Tobruk is free!

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions of Victory

◆ 12 Medals.

The British Medal in Tobruk is a Permanent Medal Objective for British units starting on the Allied player side of the board only. Only a single medal can be won that way, regardless of how many British units reach Tobruk.

The German Medal in the Campaign Headquarters on the Allied baseline is a Permanent Medal Objective for the Axis player.

Special Rules

North African Desert rules are in effect (*Actions 9 - North African Desert Rules*).

British Commonwealth Forces (*Nation 5 - British Commonwealth Forces*) and Italian Royal Army command rules (*Nation 6 - Italian Royal Army*) are in effect.

Oasis Recovery rules are in effect at Bir el Chleta, Bir el Gobi and Gabr Saleh (*Actions 10 - Oasis Recovery*). Those rules also apply to each camp's Campaign HQ.

Place a badge on the elite German infantry near Gambut (*Troops 2 - Specialized Units*).

Place a badge on the German heavy artillery in Gambut and the British heavy artillery near Gabr Saleh. Both are Big Guns (*Troops 3 - Big Guns*).

Place a badge on the mobile German artillery unit near Gambut (*Troops 14 - Mobile Artillery*).

Place a badge on the two Afrikakorps units of Panzers with 4 tanks each (*Troops 2 - Specialized Units*).

The Axis artillery unit with a Battle Star is a Flak 88 mm gun: it may move 0-1 or battle at 2, 2, 2. Stars rolled score a hit on Armor. Target must be in line of sight. Ignores terrain battle protections.

The Allied player lays out the minefields around Tobruk and the Axis player those around Sidi Omar/Halfaya and Bir el Gobi (*Terrain 29 - Minefields*).

Air rules are optional. If used, give the Allied player one Air Sortie card and shuffle the other one in the deck, at game start.

• Briefing •

Axis Player
[Germany/Italy]

◆ Take 6 Command cards.

Allied Player
[Great Britain]

◆ Take 6 Command cards.

◆ You move first.

• Contexte historique •

Alors que la guerre du désert battait son plein, le Général Auchinleck ordonna au Général Cunningham, commandant la 8^e Armée britannique, de déclencher une offensive majeure dans le désert de Marmarique, en Libye, dans le but de détruire les forces blindées germano-italiennes et de délivrer la garnison de Tobrouk. L'offensive fut baptisée «Opération Crusader» et fut lancée le 19 novembre 1941. Elle allait opposer plus de 700 chars britanniques à environ 240 Panzers et 150 chars italiens. Les objectifs secondaires de l'opération étaient, entre autres, la prise de Bardia et de Sollum.

Pendant trois semaines, des combats de rencontre entre blindés eurent lieu dans le désert, principalement autour de Sidi Rezegh et de son aérodrome. La garnison de Tobrouk tenta même une sortie pour rejoindre les troupes de la 8^e Armée. Après de nombreux combats aux fortunes diverses, Rommel dut s'avouer vaincu, non par la tactique mais par la supériorité matérielle de ses adversaires. Le 5 décembre, il rompit le combat et replia les restes du Panzergruppe Afrika vers Gazala pour un retour à El Agheila en Tripolitaine. Tobrouk était délivrée.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Conditions de victoire

◆ 12 médailles.

Si une unité britannique parvient à traverser le plateau pour entrer à Tobrouk, elle rapporte une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés.

La prise du QG de campagne des Alliés à Gabr Saleh rapporte une médaille-objectif définitive au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*).

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*) et les règles de commandement de l'armée italienne au joueur de l'Axe (*Nations 6 - Armée royale italienne*).

Appliquez les règles de soins dans l'oasis (*Actions 10 - Soins dans l'oasis*). En utilisant les mêmes règles,

les blindés peuvent être réparés dans leur QG de campagne respectif.

Placez un badge sur l'unité d'infanterie d'élite allemande et les unités de l'Afrikakorps (*Troops 2 - Unités spécialisées*), ainsi que sur l'artillerie mobile (*Troops 14 - Artillerie mobile*) et l'artillerie lourde (*Troops 3 - Artillerie lourde*).

L'artillerie allemande marquée d'une étoile de bataille est une batterie de canons de 88 : elle peut se déplacer de 1 hex ou combattre, tire à 2,2,2,2 sans tenir compte des restrictions de terrains et doit avoir une ligne de mire dégagée sur sa cible pour tirer. Un résultat «étoile» inflige une perte s'il est obtenu contre des blindés.

Le joueur de l'Axe place les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*) autour de Bir el Gobi, tandis que le joueur des Alliés les place autour de Tobrouk.

Les règles aériennes sont en option : si utilisées, une carte «Sortie aérienne» est donnée au joueur des Alliés avant la partie, la seconde étant mélangée à la pioche.

• Briefing •

Joueur de l'Axe
[Allemagne/Italie]

◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés
[Grande-Bretagne]

◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

◆ Vous jouez en premier.

11
6370

MEDITERRANEAN THEATER

BATTLE OF ALAM EL HALFA | **LA BATAILLE D'ALAM EL HALFA**
AUG. 30 - SEP. 07 / 30 AOUT - 7 SEPT 1942

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x1
 - 2 7x
 - 3 x9
 - 4 12x
 - 5 x8
 - 6 1x
 - 7 x3
 - 8 3x
 - 9 x18
 - 10 12x

AXIS

Germany
Allemagne

MOVE ON 2

ALLIES

Great Britain
Grande-Bretagne

MOVE ON 1

Alam el Halfa Ridge

Ruweisat Ridge

El Alamein

Combat engineers
Unités du Génie

• Historical Background •

The battle of Alam el Halfa might be Rommel's last shot at defeating the British Eighth Army and taking Egypt; his Afrika Corps numerical superiority was slowly dwindling away and would soon be outnumbered by the Allies. With waiting no longer an option, he set in motion the same maneuver he had attempted at Gazala.

Informed by ULTRA of the Axis plan to outflank his front lines and attack from the south, Montgomery carefully positioned his forces along the Alam el Halfa and Ruweisat ridges. Digging in some of his tanks and willing to stay on the defensive, Montgomery was finally about to test his military doctrine in his first battle in North Africa.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
[Germany]

- ◆ Take 6 Command cards.

Allied Player
[Great Britain]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Conditions of Victory

- ◆ 8 Medals.
- The three town hexes next to the railroad tracks are Permanent Medal Objectives for the Axis forces.

Special Rules

North African Desert rules are in effect (*Actions 9 - North African Desert Rules*).
British Commonwealth Forces command rules (*Nation 5 - British Commonwealth Forces*) are in effect.
Place a badge on the German engineer units (*Troops 4 - Combat Engineers*).
The Allied player lays out the Minefields (*Terrain 29 - Minefields*).
Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and not used in this scenario.

• Contexte historique •

La bataille d'Alam el Halfa fut la dernière tentative de Rommel pour vaincre la 8^e Armée britannique et s'emparer de l'Égypte : devant l'arrivée constante de renforts alliés, la supériorité numérique de son Afrikakorps s'amenuisait de jour en jour. Il ne faudrait pas longtemps pour que les Alliés prennent le dessus. Le temps jouant contre lui, il décida de lancer un plan d'attaque similaire à celui qu'il avait utilisé à la bataille de Gazala.

Cependant, les services secrets britanniques avaient éventé le plan de Rommel qui consistait à déborder les lignes des Alliés et attaquer depuis le sud. Montgomery plaça donc ses forces le long des crêtes d'Alam el Halfa et de Ruweisat, en faisant même enterrer des chars pour former un solide réseau défensif. Cette première bataille de Montgomery en Afrique du Nord allait lui donner l'occasion de mettre à l'épreuve sa tactique militaire, essentiellement basée sur la défense.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe
[Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés
[Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 8 médailles.
- Les trois hex de village situés près de la voie ferrée rapportent chacun une médaille-objectif définitive au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*).
Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).

Différenciez avec un badge les unités du génie de combat allemand (*Troupes 4 - Troupes du Génie*).
Le joueur des Alliés place les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).
N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes «Sortie aérienne» sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.

12
4717

EASTERN FRONT

NACH MOSKAU!

FRONT DE L'EST

NOV. 23 - DEC. 05 / 23 NOV. - 5 DEC 1941

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x10
 - 2 4x
 - 3 x8
 - 4 3x
 - 5 x2
 - 6 16x
 - 7 x6
 - 8 3x
 - 9 x2
 - 10 1x
 - 11 x11
 - 11 11x
 - 12 x12

AXIS x6 **Germany**
Allemagne

MOVEMENT 1st

ALLIES x5 **Soviet Union**
Union soviétique

MOVEMENT 2nd

- Elite infantry
Infanterie d'élite
- Mobile artillery
Artillerie mobile
- Big Guns
Artillerie lourde
- Cavalry
Cavalerie

• Historical Background •

By November, Operation Typhoon is in full swing. The Wehrmacht is at the gates of Moscow. Up North, Klin has fallen and the XXXXth Panzer Korps is rumbling towards the Soviet capital. But the Russians are hanging on somehow, with "General Winter" on their side. On the 27th, the thermometer fell to -40° C. For the Germans who thought they'd be in Moscow long before now, Hell has frozen over! Tank tracks are soldered into the frozen mud, weapons are too cold to hold with bare hands, and men are dying in place. The 2nd Panzerdivision manages to reach Lobnia and Kimki, 10 miles from the Kremlin, but can't go any further. The Russians have thrown all they have, including factory workers, to protect Mother Russia. The Germans stop and go on the defensive. Initiative has changed hands...

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
[Germany]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Allied Player
[Soviet Union]

- ◆ Take 5 Command cards.

Conditions of Victory

◆ 15 Medals.

The Allied player suffers Sudden Death the instant a German unit enters the Moscow hex marked with a Medal.

Special Rules

Blitz Rules are in effect (*Actions 15 - Blitz rules*).

Russian Command rules are in effect (*Nations 2 - Red Army*).

The German infantry units equipped with a badge are Panzergrenadiers (*Troops 2 - Specialized Units*).

The German artillery in Klin is a Mobile Artillery unit (*Troops 14 - Mobile Artillery*). Place a badge on it.

The other German artillery is a Big Gun (*Troops 3 - Big Guns*).

Place a badge on it.

Place a badge on the two Siberian cavalry units (*Troops 8 - Cavalry*).

Three Russian infantry units have 3 figures only. They represent the Factory Workers forced into the battle.

The Istra and the Volga-Moskva canal are frozen (*Terrains 47 - Frozen Rivers*).

General Winter rules are in effect. At the start of each of his turn, the Axis player rolls 2 dice. For any Grenade roll, he must remove 1 figure from a German unit of his choice. Any unit wiped out that way still counts as a medal for the Allied player.

Air rules are optional. If used, give the Axis player one Air Sortie card and shuffle the other one in the deck, at game start.

• Contexte historique •

Le 23 novembre 1941, la Wehrmacht était déjà aux portes de Moscou, et l'opération Typhon (Unternehmen Taifun) battait son plein. Au nord, le XXXX^e Corps de blindés allemand progressait vers la capitale soviétique après avoir eu raison de Klin. Mais les Russes étaient toujours là, et avec un allié de poids : le « Général Hiver » et les températures extrêmement basses qui l'accompagnaient.

Le 27 novembre, le mercure avait chuté à -40°C. À cette température, l'huile employée pour les culasses des armes gèle, empêchant le fonctionnement de celles-ci. Les chenilles des chars, quant à elles, étaient soudées au sol, prises dans la boue glacée. De très nombreux soldats, non équipés pour se battre en hiver, furent victimes d'engelures. De leur côté, les Russes avaient jeté toutes leurs forces dans la bataille, y compris des bataillons d'ouvriers réquisitionnés pour défendre leur usine. La 2^e Panzerdivision arriva néanmoins jusqu'à Lobnia et Khimki, à une trentaine de kilomètres du Kremlin. Mais elle n'alla pas plus loin : le 5 décembre, à bout de forces, les Allemands stoppèrent et passèrent à la défensive. L'initiative venait de changer de camp.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe
[Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés
[Union Soviétique]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

◆ 15 médailles.

L'Axe remporte automatiquement la partie si une de ses unités entre dans l'hex de Moscou marqué d'une médaille (mort subite).

Règles spéciales

Appliquez les règles de Blitz (*Actions 15 - Règles de Blitz*).

Appliquez les règles de commandement russe au joueur des Alliés (*Nations 2 - Armée Rouge*).

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes (*Troupes 2 - Unités spécialisées*), l'artillerie mobile (*Troupes 14 - Artillerie mobile*), l'artillerie

lourde (*Troupes 3 - Artillerie lourde*) et la cavalerie russe (*Troupes 8 - Cavalerie*).

Les unités russes à trois figurines représentent les bataillons d'ouvriers réquisitionnés pour la bataille.

L'Istra et le canal Volga-Moskva sont gelés (*Terrains 47 - Rivières gelées*).

Règle de « grand froid » (gelures pour la troupe, panne matérielle pour les chars ou l'artillerie) : au début de chaque tour, le joueur de l'Axe jette deux dés. Pour chaque grenade obtenue, il retire une figurine de son choix à une de ses unités. Une unité anéantie par le froid compte normalement comme médaille au joueur des Alliés.

Les règles aériennes sont en option : si utilisées, une carte « Sortie aérienne » est donnée au joueur de l'Axe avant la partie, la seconde étant mélangée à la poche.

13
4000

EASTERN FRONT

THE TATSINKAYA RAID

L'AÉRODROME DE TATSINKAÏA

DEC. 24 - DEC. 29 / 24 DEC. - 29 DEC 1942

FRONT DE L'EST

Setup order / Ordre de pose

- 1 x1
- 2 20x
- 3 x4
- 4 4x
- 5 x7
- 6 4x
- 7 x2
- 8 2x
- 9 x1
- 10 3x

AXIS x5 **2** MOVE ON

Germany
Allemagne

Ulegorskiy

Tatsinskaïa

Bystrava River

Mikhailov

ALLIES x6 **1** MOVE ON

Soviet Union
Union soviétique

• Historical Background •

Paulus' 6th Army has been stuck in the Stalingrad pocket since November 27. Soviet Operation «Little Saturn», launched December 16, smashes through the front lines of Italian 8th Army, letting several Soviet armored divisions roll through. At the head of 24th Tank Corps, General Badanov breaks through on a distance of 150 miles and reaches Tatsinskaïa. His T-34s roll onto the airfield that is littered with Junkers-52 refueling toresupply Stalingrad and cause widespread havoc. The Germans immediately counter-attack with elements of 11th Panzer and 306th Infantry Division. Despite horrendous tank losses, Badanov holds the airfield another 4 days before escaping back to the Russian front lines. The German efforts to relieve Stalingrad have been badly disrupted.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
[Germany]

- ◆ Take 5 Command cards.

Allied Player
[Soviet Union]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Conditions of Victory

- ◆ 10 Medals, including the Tatsinskaïa Airfield for the Allied player.

The Tatsinskaïa Airfield is a Permanent Medal Objective for the Allied player.

Special Rules

Russian Command rules are in effect (*Nations 2 - Red Army*).
The Bystrava is frozen (*Terrains 47 - Frozen Rivers*).

All German units are camouflaged at the start of the battle (*Actions 16 - Camouflage*), except for the units in Tatsinskaïa and in the field bunkers.

Air rules are optional. If used, shuffle the two Air Sortie cards in the deck, at game start.

• Contexte historique •

La 6^e Armée de Paulus était encerclée dans la poche de Stalingrad depuis le 27 novembre. L'opération russe «Petite Saturne», déclenchée le 16 décembre, avait ouvert une brèche dans le front de la 8^e Armée italienne dans laquelle s'engouffrèrent plusieurs corps blindés soviétiques. Le Général Badanov, à la tête du XXIV^e Corps blindé, effectua une percée de 240 km et atteignit l'aérodrome de Tatsinskaïa. Les T-34 déboulèrent alors sur le terrain d'aviation encombré de Junkers-52 chargés de ravitailler Stalingrad, faisant un carnage parmi les avions de transport qui n'avaient pas eu le temps de décoller. Les Allemands réagirent prestement en contre-attaquant avec des éléments de la 11^e Panzer et de la 306^e Division d'Infanterie. Pendant 4 jours, Badanov tint l'aérodrome, subissant d'énormes pertes en chars, puis le 29 décembre il perça l'encerclement pour rejoindre les lignes russes avec quelques survivants. Le raid blindé du Général Badanov, malgré la perte de la plupart de ses chars, avait semé le chaos sur les arrières allemands et contribua à accélérer la chute de Stalingrad privée de ravitaillement.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe
[Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés
[Union Soviétique]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 10 médailles, dont celle de l'aérodrome de Tatsinskaïa pour le joueur des Alliés.

L'aérodrome de Tatsinskaïa rapporte une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement russe au joueur des Alliés (*Nations 2 - Armée Rouge*).

La Bystrava est gelée (*Terrains 47 - Rivières gelées*).

Toutes les unités allemandes, à l'exception des unités d'infanterie sous bunker et des troupes de Tatsinskaïa, sont camouflées au début du scénario (*Actions 16 - Camouflage*).

Les règles aériennes sont en option. Si utilisées, les deux cartes «Sortie aérienne» sont mélangées à la pioche en début de partie.

14 EASTERN FRONT | BATTLE OF PROKHOROVKA | BATAILLE DE PROKHOROVKA | FRONT DE L'EST
5913 | JULY 12 / 12 JUILLET 1943

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x9
 - 2 2x
 - 3 x5
 - 4 6x
 - 5 x6
 - 6 5x
 - 7 x2

AXIS Germany Allemagne

MOVE ON 2

ALLIES Soviet Union Union soviétique

MOVE ON 1

Map locations: Iasna Poliana, Malina Malatschki, Teterevino, Hill 241, Vinogradovka, Vaselieka, Hill 252, Sovkhoz Oktiabrskiy, Prokhorovka, Hill 232, Psel River, Klutschi, Hill 276.

• Historical Background •

The morning of July 12, 1943, somewhere in the vicinity of Prokhorovka - Having successfully broken through the third line of Soviet defenses the previous evening, the tank crews of Feldmarschall Manstein's IInd SS-Panzer Korps, are finishing breakfast and getting ready to mop up the last of the Soviet reserve units. But unbeknownst to them, 800 tanks of General Rotmistrov's 5th Guards Tank Army have reached Prokhorovka the previous night and now suddenly charge the surprised Germans. Breaking through the German ranks, they close in; many a single combat at point blank range ensues.

By the end of the day, the field is littered with the hulls of burning tanks, Germans and Russians alike. The next day, Hitler announces a stop to the offensive at Kursk. Unternehmen Zitadelle (Operation Citadel) has failed!

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
[Germany]

- ◆ Take 6 Command cards.

Allied Player
[Soviet Union]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Conditions of Victory

- ◆ 12 Medals.

Special Rules

Tiger tank rules are in effect (*Troops 16 - Tigers*).
All Axis infantry units are elite units (*Troops 2 - Specialized Units*). Badges are not required.
If you are running short on Russian tank pieces, use Allied (US) tanks from the base game instead.
Air Rules are optional. If used, give each player one Air Sortie card at game start.

• Contexte historique •

Le 12 juillet au matin, dans la région de Prokhorovka, avant que le Feldmarschall Manstein ne relance le II^e Corps de Panzers SS en avant, le Général Rotmistrov déclencha sa propre offensive. Les trois corps de la 5^e Armée Blindée de la Garde s'élancèrent vers le sud : près de 800 chars russes se précipitèrent à toute vitesse sur les lignes allemandes. Les Panzers firent d'abord des coups sombres dans cette masse blindée qui fonçait à l'aveuglette, puis les blindés des deux bords se retrouvèrent inextricablement mêlés et commencèrent à se battre à bout portant. À cette distance, les fameux Tigres allemands ne pouvaient plus bénéficier de tous les avantages de leur blindage et de la longue portée de leur canon. Les combats firent rage toute la journée sans que la victoire ne se décide pour l'un ou l'autre camp.

Au soir du 12 juillet, le champ de bataille était couvert de carcasses fumantes, mais les Russes, malgré leurs énormes pertes, avaient brisé le potentiel offensif des Allemands. Dès le 13 juillet, Hitler ordonna de suspendre l'offensive sur Kursk : l'opération Zitadelle venait d'échouer. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe
[Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés
[Union Soviétique]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 12 médailles.

Règles spéciales

Les unités de blindés allemands avec une seule figurine sont des Tigres (*Troupes 16 - Tigres*).
Toutes les unités d'infanterie allemandes sont des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.
Si vous n'avez qu'une extension Eastern Front, il vous manquera des chars russes : remplacez-les par des chars alliés de la boîte de base.
Les règles aériennes sont en option : si utilisées, chaque camp reçoit une carte « Sortie aérienne » avant la partie.

15
4683

PACIFIC THEATER

MANADO LANDINGS

DÉBARQUEMENT
À MANADO

JANUARY 11-13 / 11-13 JANVIER 1942

THÉÂTRE PACIFIQUE

- Setup order / Ordre de pose
- 1 x3
 - 2 1x
 - 3 x3
 - 4 2x
 - 5 x16
 - 6 4x
 - 7 x3
 - 8 3x
 - 9 x18
 - 10 6x
 - 11 x1
 - 12 3x
 - 13 x1
 - 14 5x
 - 15 x8
 - 16 3x

ALLIES

Netherlands Pays-Bas

MOVE ON 2

Axis

Japan Japon

MOVE ON 1

• Historical Background •

January 11, 1942, Minahasa peninsula, somewhere on the northern part of Celebes, Dutch East Indies - The Japanese offensive is in full swing. Taking advantage of the night, Sasebo combined landing force sets foot on the beach at Kema and Manado. The Dutch defenders, vastly outnumbered, fight sporadically and withdraw inland toward the Tinoor Heights. In the morning of the 12th, paratroopers of the 1st Yokosuka special landing force drop in and soon seize Longoan airfield, despite valiant resistance from the Dutch armored troops.

With the issue of the battle no longer in doubt, surviving Dutch units withdraw inland to pursue guerilla operations. Surrounded by overwhelming Japanese forces, they are eventually captured and summarily executed.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

Axis Player
[Japan]

- ◆ Take 6 Command cards.
- ◆ You move first.

Allied Player
[Netherlands]

- ◆ Take 5 Command cards.

Conditions of Victory

◆ 10 Medals.

The main hex of Longoan airfield is a Temporary Medal Objective for the Axis forces.

Special Rules

Imperial Japanese Army Command rules are in effect (*Nations 3 - Imperial Japanese Army*).

Special Weapon Asset Rules are in effect (*SWAs 1 - Special Weapon Assets*) for the Japanese unit equipped with a Mortar (*SWAs 3 - Mortar*).

Night Combat rules are in effect (*Action 19 - Night Attacks*).

Once in full daylight, as long as the Axis player has enough figures to form full airborne units, he may attempt to airdrop units on each turn (*Actions 20 - Paradrop*). Each paradrop requires an order (for example, with an "Attack" card, the Axis player may airdrop 3 units, or move 2 ground units and airdrop 1 unit, etc.).

All airdropped units are elite Paratrooper units (*Troops 2 - Specialized Units*).

Air rules are optional. If used, give the Axis player both Air Sortie cards. Place a Japanese Zero (*Airplanes 7 - Mitsubishi A6M Zero*) on the Aircraft carrier and an American P-40 (*Airplanes 1 - Curtiss P-40 Warhawk*) on the main airfield hex.

• Contexte historique •

Au début de l'année 1942, l'offensive japonaise en Indonésie battait son plein. Le 11 janvier, profitant de la nuit, la Force de Débarquement «Sasebo» prit pied sur l'île principale des Célèbes, à Kema et Manado. Les défenseurs hollandais, inférieurs en nombre, se replièrent vers l'intérieur des terres en combattant. Certains trouvèrent refuge sur les hauteurs de Tinoor. Dans la matinée du 12 janvier, des parachutistes de la 1^{re} Force Spéciale de Débarquement «Yokosuka» furent largués autour de l'aérodrome de Longoan. Une contre-attaque menée par des automitrailleuses hollandaises infligea de lourdes pertes aux assaillants qui réussirent pourtant à s'emparer de l'aérodrome. Sachant la bataille perdue, les forces hollandaises survivantes se réfugièrent à l'intérieur de l'île et menèrent des actions de guérillas, mais les Japonais, maîtres des lieux, finirent par les capturer et les exécuter.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe
[Japon]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés
[Pays-Bas]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

◆ 10 médailles.

L'hex principal de l'aérodrome de Longoan rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement japonais au joueur de l'Axe (*Nations 3 - Armée impériale japonaise*).

Appliquez les règles de combat nocturne (*Actions 19 - Attaques nocturnes*).

Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) à l'unité japonaise équipée d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*).

Appliquez la règle de Parachutage au joueur de l'Axe (*Actions 20 - Parachutage*). Dès que le jour est levé, à chacun de ses tours et tant qu'il lui reste assez de figurines pour former des unités complètes de parachutistes, le joueur de l'Axe peut faire des largages de parachutistes sur les hex marqués d'une étoile. Tout largage demande une activation (par exemple, avec une carte « Attaque », il est possible de faire trois largages, ou de déplacer deux unités au sol et de faire un largage, etc.). Les parachutistes ainsi largués sont des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

Les règles aériennes sont en option. Si utilisées, les deux cartes « Sortie aérienne » sont données au joueur de l'Axe avant la partie. Placez un Zero (*Avions 7 - Mitsubishi A6M Zero*) sur le porte-avions et un P-40 (*Avions 1 - Curtiss P-40 Warhawk*) sur l'hex principal de l'aérodrome.

BREAKTHROUGH



SCENARIOS

Scenarios marked with an asterisk (*) are from jdrommel.
All others are by Richard Borg.

WESTERN FRONT

Counter-Attack of the BEF*	2
Battle of Abbeville*	4
Sword Beach	6
Breakthrough to the Beach*	8
Coldstream Hill*	10
Breakthrough at Mortain*	12
The Surrender of Elster's column*	14
Noville to Foy	16
Operation Amherst	18

MEDITERRANEAN THEATER

Operation Crusader*	20
Battle of Alam el Halfa	22

EASTERN FRONT

Nach Moskau!*	24
The Tatsinskaya Raid*	26
Battle of Prokhorovka*	28

PACIFIC THEATER

Manado Landings	30
-----------------	----



SCÉNARIOS

Les scénarios indiqués par un astérisque (*) sont de jdrommel.
Les autres sont de Richard Borg.

FRONT DE L'OUEST

Contre-attaque du BEF*	2
Bataille d'Abbeville*	4
Sword Beach	6
Percée sur la plage*	8
La prise de la cote 309*	10
Contre-attaque de Mortain*	12
La colonne Elster*	14
Repli vers Foy	16
Opération Amherst	18

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

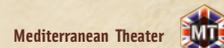
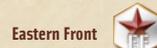
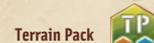
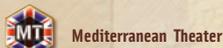
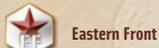
Opération Crusader*	20
Bataille d'Alam el Halfa	22

FRONT DE L'EST

Nach Moskau !*	24
L'aérodrome de Tatsinskaïa*	26
Bataille de Prokhorovka*	28

GUERRE DU PACIFIQUE

Débarquement à Manado*	30
------------------------	----



© 2004-2020 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.
Made in Germany / Fabriqué en Allemagne.

