

# • HALF-TRACKS •



## HALF-TRACKS - DETAILED RULES

TROOPS  
18

### HALF-TRACKS

- 1-3 figures, per scenario
- Treated as Armor, for all purposes
- Move 0-2 and battle 2 2
- On successful *Close Assault*, may *Take Ground* but not *Overrun*
- When adjacent to weakened friendly unit, may *Re-supply* it in lieu of battling



The Axis player had already destroyed 2 Half-Tracks. With this third one, he gains a Medal.



### Half-tracks - Unit

The number of Half-Track figures to deploy in a Half-Track unit is indicated in the small yellow circle located in the lower right corner of the Half-Track icon. This number may range from 1 to 3 figures. For instance, on the *Tobruk* Battle Map, there are three German Half-Track units, each with 2 Half-Track figures.

### Half-tracks - Targeting

A Half-Track unit is treated as armor when being targeted in battle. The attacker scores 1 hit for each Armor dice symbol or Grenade rolled against the Half-Track unit.

### Half-tracks - Medals

A Half-Track unit hit by enemy fire and destroyed does not necessarily provide the opponent with a Medal, unlike other units in the game.

To keep track of this, we recommend placing each eliminated Half-Track figure on a Medal stand, until three figures are gathered, at which point you can replace the figures by a Medal token. Half-Track figures removed from the board as a result of re-supplying your troops (see *Re-Supply*, below) never count toward a medal; instead, these figures are simply removed from the board, once used.

# • HALF-TRACKS •

## Half-tracks - Movement & Battle

An ordered Half-Track unit may move up to 2 hexes and battle any enemy target unit 2 or fewer hexes away. It combats with 2 dice. On a successful Close Assault, it may **Take Ground** but not do an **Armor Overrun**. Instead of battling, it may *re-supply* another unit (see below).

### ADDITIONAL TERRAIN CONSIDERATIONS

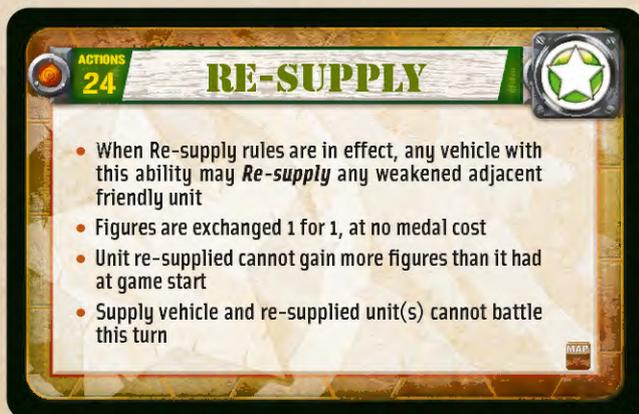
A terrain that is identified in the rules as *Impassable* or *Impassable to Armor & Artillery* is also considered as impassable to Half-Track units.

In addition:

- ◆ **Oceans & Shorelines** - Half-Tracks cannot retreat into ocean hexes, except when on a Landing Craft.
- ◆ **Cliffs & Sea Bluffs** - Half-Tracks may not move up/down from the beach, oceans or shorelines.
- ◆ **Wire** - Half-Tracks may remove wire.
- ◆ **Railroad Bridges & Railroad Tracks** - Half-Tracks moving onto a Railroad Track or Railroad Bridge must stop.

## Half-tracks - Re-supply

When a Half-Track is adjacent to a friendly ground unit that is weakened, i.e. that no longer has the full figure count it had at the start of the scenario, the Half-track may re-supply that ground unit *instead of battling*.



ACTIONS  
24

### RE-SUPPLY

- When Re-supply rules are in effect, any vehicle with this ability may *Re-supply* any weakened adjacent friendly unit
- Figures are exchanged 1 for 1, at no medal cost
- Unit re-supplied cannot gain more figures than it had at game start
- Supply vehicle and re-supplied unit(s) cannot battle this turn

MAP

Units that can thus be re-supplied include infantry, armor, artillery and cavalry units, among others.

Units that are formed of a single figure (e.g. Snipers, Airplanes on the ground, etc...), Trains, and Landing Crafts can never be re-supplied.

A Half-Track unit may move before it re-supplies a weakened unit and a weakened unit may move before it is re-supplied.

The Re-Supply Action takes place during the Battle phase of the Game Turn (Step 4 on the Game Turn sequence on page 6 of the Memoir '44 Rule book).

For each Half-Track figure removed by the player from its Half-Track unit, one figure (of the correct type) is returned to a weakened adjacent friendly ground unit. A re-supplied unit may not gain more figures than it had at the start of the game.

More than one adjacent weakened unit may be re-supplied from the same Half-Track unit during this phase, but none of the units being re-supplied nor the Half-Track unit can battle this turn.

Half-Track figures that are used to re-supply an adjacent friendly unit are removed from the game, and never count toward a Medal for the opponent.

### COMMAND CARD CONSIDERATIONS

- ◆ **Armor Assault** - Half-Track units may be ordered by this Command card. Units in Close Assault roll 1 additional die.
- ◆ **Ambush, Close Assault, Firefight** - Half-tracks units may be ordered by these Command cards.
- ◆ **Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** - Half-Track units may not be ordered using any of these Command cards.
- ◆ **Their Finest Hour** - A Half-Track unit may be ordered by this Command card when an Armor symbol or a Star is rolled. Ordered units battle with 1 additional die.

*Note: Tactic cards that order Infantry units (Infantry Assault, Move Out) do not order Half-Track units.*

### ACTIONS CONSIDERATIONS

- ◆ **Collapsible Rafts and Boats** - A Half-Track unit may not be transported by Collapsible Rafts or Boats.
- ◆ **Heroic Leader** - A Heroic Leader may not be added to a Half-Track unit.
- ◆ **Hospital Recovery, Oasis Recovery** - A Half-Track unit may not recover in a Hospital or Oasis.
- ◆ **Reinforcements** - A Half-Track unit may not be used as Reinforcement.



• DETAILED RULES •

# • HALF-TRACKS •



## MÉMOIRE 44™

### HALF-TRACKS - RÈGLES DÉTAILLÉES

**TROUPES**  
18

### HALF-TRACKS



- 1 à 3 figurines selon le scénario
- Considérés comme des blindés dans tous les cas



- Se déplacent de 0-2 et combattent 
- Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une *Prise de Terrain* mais pas une *Percée de Blindés*
- Au lieu de combattre, peuvent *renforcer l'effectif* de toute unité amie adjacente qui a subi des pertes



MAP



Le joueur de l'Axe avait déjà détruit deux half-tracks. La destruction d'un troisième lui permet d'acquérir une médaille.



#### Half-tracks - Unité

Il peut y avoir de 1 à 3 figurines par unité de half-tracks. Ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante. Par exemple, sur la Battle Map *La prise de Tobrouk*, il y a 3 unités de half-tracks de 2 figurines chacune.

#### Half-tracks - Attaque

Quand elle est prise pour cible, une unité de half-tracks est considérée comme une unité de blindés. Un résultat blindé ou grenade obtenu contre elle provoque une perte.

#### Half-tracks - Médailles

Une unité de half-tracks détruite ne rapporte pas forcément de médaille à l'adversaire, contrairement à d'autres unités.

Tout dépend en fait du nombre de half-tracks détruits pendant la bataille, *qu'ils proviennent de la même unité ou d'unités différentes* : pour chaque série de 3 half-tracks qu'il détruit, l'adversaire remporte une médaille.

Chaque fois qu'un half-track est détruit par l'adversaire, ce dernier le place sur un emplacement de son compteur de médailles. Lorsqu'il en a détruit 3, il peut les remplacer par une médaille de Victoire.

Les half-tracks utilisés pour renforcer vos troupes (voir *Renforcement d'effectif* ci-dessous) ne comptent jamais comme une médaille, ils sont simplement retirés du plateau après avoir été utilisés.

# • HALF-TRACKS •

## Half-tracks - Mouvement et Combat

Une unité de half-tracks activée peut se déplacer jusqu'à 2 hex et combattre avec 2 dés dans un rayon de 2 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une **Prise de terrain** mais pas une **Percée de blindés**. Une unité de half-tracks qui ne combat pas *peut renforcer l'effectif* d'une autre unité à la place (voir plus loin).

### TERRAINS - CAS PARTICULIERS

Un terrain **Infranchissable** ou **Infranchissable pour les blindés** et **l'artillerie** est également infranchissable pour les half-tracks.

De plus :

- ◆ **Mer & Rivages** - Les half-tracks ne peuvent battre en retraite dans la mer ou sur un hex de rivages que s'ils sont à bord d'une barge (LC).
- ◆ **Falaises & Escarpements** - Les half-tracks ne peuvent pas monter/descendre depuis/vers la plage.
- ◆ **Barbelés** - Les half-tracks peuvent retirer les barbelés.
- ◆ **Ponts ferroviaires & Voies ferrées** - Les half-tracks qui y entrent doivent stopper.

## Half-tracks - Renforcement d'effectif

Lorsqu'une unité de half-tracks est adjacente à une unité amie qui a subi des pertes (et donc a moins de figurines qu'au début du scénario), elle peut *renforcer l'effectif* de cette unité *au lieu de combattre*.



**ACTIONS 24 RENFORCEMENT D'EFFECTIF**

- Lorsque les règles de renforcement d'effectif s'appliquent, tout véhicule ayant la capacité peut *renforcer* toute unité amie adjacente qui a subi des pertes
- Retirez autant de véhicules que vous ajoutez de figurines à l'unité que vous renforcez. L'adversaire ne remporte aucune médaille à cette occasion
- Une unité ne peut pas être renforcée au-delà de son effectif initial
- Ni les véhicules de soutien, ni les unités renforcées ne peuvent combattre ce tour-ci

Il est donc possible de renforcer l'effectif d'une unité d'infanterie, de blindés, d'artillerie ou de cavalerie, entre autres.

Les unités formées d'une seule figurine (tireur d'élite, avion, etc.), les trains et les barges (LC) ne peuvent jamais être renforcées ainsi.

Une unité de half-tracks peut se déplacer avant de renforcer l'effectif d'une unité, et une unité peut se déplacer avant d'être renforcée.

Le Renforcement d'effectif a lieu pendant la phase de combat du tour de jeu (étape 4 du tour de jeu, page 6 du livret de règles de Mémoire 44).

Pour chaque half-track que vous retirez de l'unité, ajoutez une figurine de type correspondant à l'unité affaiblie que vous renforcez, sans en excéder le nombre initial.

Il est possible de renforcer l'effectif de plusieurs unités à la fois à partir de la même unité de half-tracks, mais les unités renforcées ne peuvent pas combattre ce tour-ci.

Les half-tracks utilisés pour le Renforcement d'effectif sont retirés du plateau, mais ne rapportent pas de médaille à l'adversaire.

### CARTES DE COMMANDEMENT

- ◆ **Assaut de blindés** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec cette carte et combat donc avec un dé supplémentaire en combat rapproché.
- ◆ **Embuscade, Combat rapproché, Fusillade** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec ces cartes.
- ◆ **Infiltration, Consolidation de position, Médecins & Mécaniciens** - Les half-tracks ne peuvent pas être activés avec ces cartes.
- ◆ **Action héroïque** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec cette carte si un symbole de blindés ou une étoile est obtenu(e) au dé. Elle combat alors avec un dé supplémentaire.

*Note: les cartes **Tactique** qui activent des unités d'infanterie (**Assaut d'infanterie, À l'attaque**) ne peuvent pas être utilisées pour activer des unités de half-tracks.*

### ACTIONS SPÉCIALES

- ◆ **Canots démontables & Bateaux** - Les half-tracks ne peuvent pas être chargés sur des canots démontables & bateaux.
- ◆ **Commandant héroïque** - Il ne peut pas y avoir de Commandant héroïque dans une unité de half-tracks.
- ◆ **Soins hospitaliers / Soins dans l'Oasis** - Une unité de half-tracks ne peut pas regagner de figurines dans un hôpital ou un oasis.
- ◆ **Renforts** - Une unité de half-tracks ne peut pas être appelée en renfort.



# LONG RANGE PATROL CARS



## DETAILED RULES

### Long Range Patrol Cars - Unit

The number of Patrol Car figures to deploy in a Patrol Car unit is indicated in the small yellow circle located in the lower right corner of the Patrol Car icon. This number may range from 1 to 3 figures. For instance, in the *Raid on Barce* scenario, there are six Patrol Car units, each with 1 Patrol Car figure.

### Patrol Cars - Targeting

A Patrol Car unit is treated as Infantry when being targeted in battle. The attacker scores 1 hit for each Infantry dice symbol or Grenade rolled against the Patrol Car unit. The enemy re-rolls all battle dice that score a hit. One hit is confirmed for each re-roll that is a Grenade; all other re-rolls are ignored.

### Patrol Cars - Medals

A Patrol Car unit that is destroyed (when all figures in the Patrol Car unit's hex have been eliminated) provides the opponent with a Medal, like other units in the game.

### Patrol Cars - Movement & Battle

An ordered Patrol Car unit may move up to 4 hexes and battle any enemy target unit 3 or fewer hexes away. It combats with 3 dice in close assault (enemy on adjacent hex), 2 dice against a target at 2 hexes and 1 die against a target at 3 hexes. On a successful Close Assault, it may *Take Ground* but not do an *Armor Overrun*.

TROOPS 19 LONG-RANGE PATROL CARS

- 1-3 figures, per scenario
- Treated as Infantry, for all purposes
- Move 0-4 and battle 3 2 1
- On successful *Close Assault*, may *Take Ground* but not *Overrun*
- Enemy re-rolls all battle dice that score a hit
- One hit is confirmed for each re-roll that is a Grenade; other re-rolls are ignored

### ADDITIONAL TERRAIN CONSIDERATIONS

A terrain that is identified in the rules as *Impassable* or *Impassable to Armor & Artillery* is also considered as impassable to Patrol Car units.

In addition:

- ♦ Oceans - Patrol Cars cannot retreat into ocean hexes, except when on a Landing Craft.
- ♦ Cliffs & Sea Bluffs - Patrol Cars may not move up/down from the beach, oceans or shorelines.
- ♦ Wire - Patrol Cars may not remove wire.
- ♦ Railroad Bridges & Railroad Tracks - Patrol Cars moving onto a Railroad Track or Railroad Bridge must stop.

### COMMAND CARD CONSIDERATIONS

- ♦ Infantry Assault - Patrol Car units may be ordered by this Command card and move up to 4 hexes and battle.
- ♦ Move Out - Patrol Car units may be ordered using this Command card.
- ♦ Ambush, Close Assault, Firefight - Patrol Car units may be ordered by these Command cards.
- ♦ Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics - Patrol Car units may not be ordered using any of these Command cards.
- ♦ Their Finest Hour - A Patrol Car unit may be ordered by this Command card when an Infantry symbol or a Star is rolled. Ordered units battle with 1 additional die.

### ACTIONS CONSIDERATIONS

- ♦ Collapsible Rafts and Boats - A Patrol Car unit may not be transported by Collapsible Rafts or Boats.
- ♦ Heroic Leader - A Heroic Leader may be added to a Patrol Car unit.
- ♦ Hospital Recovery, Oasis Recovery - A Patrol Car unit may not recover in a Hospital or Oasis.
- ♦ Reinforcements - A Patrol Car unit may not be used as Reinforcement.

# • VOITURES TOUT-TERRAIN •



• RÈGLES DÉTAILLÉES •

## Voitures tout-terrain - Unité

Il peut y avoir de 1 à 3 figurines par unité de voitures tout-terrain. Ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante. Par exemple, dans le scénario *Raid sur Barqa*, il y a 6 unités de voitures tout-terrain, chacune comportant une figurine.

## Voitures tout-terrain - Attaque

Quand elle est prise pour cible, une unité de voitures tout-terrain est considérée comme de l'infanterie. Un résultat infanterie ou grenade obtenu contre elle est un coup au but. L'attaquant doit ensuite relancer les dés qui ont touché : toute grenade obtenue lors du deuxième jet provoque une perte. Les autres résultats sont ignorés.

## Voitures tout-terrain - Médailles

Comme la plupart des autres unités du jeu, une unité de voitures tout-terrain détruite rapporte une médaille à l'adversaire.

## Voitures tout-terrain - Mouvement et Combat

Une unité de voitures tout-terrain activée peut se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre dans un rayon de 3 hex. En combat, elle lance 3 dés contre une unité située dans un hex adjacent, 2 dés contre une unité située à 2 hex de distance et 1 dé contre une unité à 3 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une *Prise de terrain* mais pas une *Percée de blindés*.

TROUPES  
19

## VOITURES TOUT-TERRAIN



- 1 à 3 figurines selon le scénario
- Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas



- Se déplace de 0-4 et combat 
- Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une *Prise de Terrain* mais pas une *Percée de Blindés*
- Lorsque l'unité est touchée, l'adversaire relance les dés qui ont touché



- Toute grenade obtenue lors de ce 2<sup>e</sup> jet fait perdre une voiture à l'unité. Tous les autres résultats sont ignorés.

MAP  
018

## TERRAINS - CAS PARTICULIERS

Un terrain *Infranchissable* ou *Infranchissable pour les blindés* et l'*artillerie* est également infranchissable pour une unité de voitures tout-terrain.

De plus :

- ◆ **Mer & Rivages** - Les voitures tout-terrain ne peuvent battre en retraite dans la mer ou sur un hex de rivages que si elles se trouvent à bord d'une barge (LC).
- ◆ **Falaises & Escarpements** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas monter/descendre depuis/vers la plage.
- ◆ **Barbelés** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas retirer des barbelés.
- ◆ **Ponts ferroviaires & Voies ferrées** - Les voitures tout-terrain qui y entrent doivent stopper.

## CARTES DE COMMANDEMENT

- ◆ **Assaut d'infanterie** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte pour se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre.
- ◆ **À l'attaque** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte.
- ◆ **Embuscade, Combat rapproché, Fusillade** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec ces cartes.
- ◆ **Infiltration, Consolidation de position, Médecins & Mécaniciens** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas être activés avec ces cartes.
- ◆ **Action héroïque** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte si un symbole d'infanterie ou une étoile est obtenu(e) au dé. Elle combat alors avec un dé supplémentaire.

## ACTIONS SPÉCIALES

- ◆ **Canots démontables & Bateaux** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas être chargées sur des canots démontables & bateaux.
- ◆ **Commandant héroïque** - Une unité de voitures tout-terrain peut comporter un commandant héroïque.
- ◆ **Soins hospitaliers / Soins dans l'Oasis** - Une unité de voitures tout-terrain ne peut pas regagner de figurines dans un hôpital ou un oasis.
- ◆ **Renforts** - Une unité de voitures tout-terrain ne peut pas être appelée en renfort.

3 4240 THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN LE CROCHET DE ROMMEL ROMMEL'S RIGHT HOOK MEDITERRANEAN THEATER MAY 27 / 27 MAI 1942

**AXIS** Germany Allemagne **MOVE ON 1<sup>st</sup>** x6

**ALLIES** Great Britain Grande-Bretagne **MOVE ON 2<sup>d</sup>** x4

**Setup order** 14x 1

Briefing

Contexte historique

Lors de la bataille de Gazala, Rommel envoya sa 90<sup>e</sup> Division Légère vers El Adem, sur les arrières britanniques. La réussite de cette manoeuvre permettrait à Rommel de protéger son flanc droit en forçant son ennemi à se mettre sur la défensive. La division de Rommel, effectuant un vaste crochet, ne tarda pas à rencontrer la 7<sup>e</sup> Brigade Motorisée, ce qui donna lieu à un combat bref mais intense dans les dunes du désert. Vaincus, les Britanniques durent se replier sur El Adem. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Historical Background

During the battle of Gazala, Rommel sent his 90<sup>th</sup> Light Division toward El Adem, far to the British rear. If successful, the move would put the British onto the defensive and help protect Rommel's exposed right flank. The Light division soon made contact with the British 7<sup>th</sup> Motor Brigade, both forces roaring through the hills. The fighting was brief but intense: the British were quickly beaten and their remnants withdrew towards El Adem. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.
- ◆ Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).
- ◆ Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemande (*Troops 2 -*

*Unités spécialisées*) et l'unité du Génie de combat britannique (*Troops 4 - Troupes du Génie*).

- ◆ Les véhicules légers allemands sont des voitures tout-terrain (*Troops 19 - Voitures tout-terrain*).
- ◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) à l'unité équipée d'une arme antichar (*Matériel 2 - Arme antichar*).
- ◆ N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

Conditions of Victory

- ◆ 5 Medals.

Special Rules

- ◆ North African Desert Rules are in effect (*Actions 9 - North African Desert Rules*). In addition, Allied Armor units may only move 2 hexes and battle, not the normal 3 hexes.
- ◆ British Commonwealth Forces Command rules are in effect (*Nations 5 - British Commonwealth Forces*).
- ◆ Place a badge on the 2 German elite infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*)

and on the British engineer unit (*Troops 4 - Combat Engineers*).

- ◆ Patrol Cars rules are in effect (*Troops 19 - Long Range Patrol Cars*).
- ◆ Special Weapon Asset (*SWAs 1 - Special Weapon Assets*) are in effect for the unit equipped with an anti-tank weapon (*SWAs 2 - Anti-Tank Gun*).
- ◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.

Patrol Cars  
PC  
Voitures tout-terrain

AT-Gun  
Arme antichar

Elite infantry  
Infanterie d'élite

Combat engineers  
Unité du Génie

Briefing

**AXIS**

Italy  
Italie

MOVE ON 2<sup>d</sup>

x4

Supply Depot

Barracks

Barce

**ALLIES**

Great Britain  
Grande-Bretagne

MOVE ON 1<sup>st</sup>

x5

**Setup order**

2x		1
x2		2
1x		3
x2		4
1x		5
x5		6
4x		7
x4		8
6x		9
x3		10

• Contexte historique •

Pour couper les lignes de communication de Rommel et entraver l'attaque qu'il allait lancer contre El-Alamein, de nombreux raids furent organisés contre les points-clés des arrières allemands. Le 13 septembre 1942, après un trajet de 150 km, les véhicules commandos des Néo-Zélandais et des Guards atteignirent leur cible : le village de Barqa, aux mains des Italiens. Les Néo-Zélandais passèrent aussitôt à l'attaque tandis que les Guards lançaient leur assaut sur les casernes de la ville et les dépôts de munitions alentour. Les Italiens dépassés appelèrent des chars en renfort, mais trop tard : après avoir incendié les installations de l'aérodrome et détruit les dépôts, les forces alliées repartirent aussi vite qu'elles étaient venues. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Historical Background •

To interrupt Rommel's lines of communication and hamper his anticipated offensive against El Alamein, a number of raids were ordered on key locations to the Axis' rear. The New Zealanders and Guards patrols were sent onto Barce. After traveling 100 miles, they were in position on September 13<sup>th</sup>. The New Zealanders attacked the town while the Guards launched an assault on the barracks and the Italian supply depot. Tanks were called to stop the carnage but to no avail: the hit-and-run forces rendezvoused outside Barce and escaped, leaving burning aircraft and destroyed supplies in their wake. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

◆ 4 médailles.  
Tout hex d'aérodrome ou de dépôt rapporte une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés s'il réussit à le saboter.

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*).
- ◆ Différenciez avec un badge l'unité blindée d'élite italienne (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

- ◆ Les véhicules légers britanniques sont des voitures tout-terrain (*Troupes 19 - Voitures tout-terrain*). Dans ce scénario, elles ne peuvent pas entrer dans un hex de village (et les blindés non plus).
- ◆ Le joueur des Alliés peut tenter de saboter tout hex d'aérodrome et de dépôt (*Actions 6 - Sabotage*). Il suffit d'obtenir une étoile au dé pour que le sabotage soit réussi.
- ◆ Appliquez les règles de Soins dans l'oasis (*Actions 10 - Soins dans l'oasis*).
- ◆ N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

Conditions of Victory

◆ 4 Medals.  
The 2 Airfield and 2 Supply Tent hexes are each Permanent Medal Objectives for the Allied player, if successfully sabotaged.

Special Rules

- ◆ North African Desert rules are in effect (*Actions 9 - North African Desert Rules*).
- ◆ British Commonwealth Forces (*Nations 5 - British Commonwealth Forces*) and Italian Royal Army Command rules (*Nations 6 - Italian Royal Army*) are in effect.
- ◆ Place a badge on the elite Italian tank

- unit (*Troops 2 - Specialized units*).
- ◆ Patrol Cars rules are in effect (*Troops 19 - Long Range Patrol Cars*). Allied Patrol cars and Axis armor units may not move onto town hexes.
- ◆ The Allied player may attempt to sabotage the Airfield and Supply Tent hexes (*Actions 6 - Sabotage*), by successfully rolling 1 Battle Star against each hex.
- ◆ Oasis recovery rules are in effect (*Actions 10 - Oasis Recovery*).
- ◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.

Patrol Cars

PC

Voitures tout-terrain

Elite armor

Blindés d'élite

5 THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN / MEDITERRANEAN THEATER  
**LES PANZERS DE L'ATLAS / PANZERS IN THE ATLAS**  
 FEBRUARY 15 / 15 FÉVRIER 1943

**AXIS**  
 Germany / Allemagne  
 MOVE ON 1<sup>st</sup>  
 x6

**ALLIES**  
 United States / États-Unis  
 MOVE ON 2<sup>d</sup>  
 x4

**Setup order**

- 15x 1
- x1 2
- 2x 3
- x11 4
- 1x 5
- x3 6
- 2x 7

• Briefing •

• Contexte historique •

Après les sanglants combats de décembre 1942, la Tunisie était sous le contrôle des Allemands, à l'exception de la région de Sidi Bouzid. Dès le 14 février, les Panzers passèrent à l'attaque. Se ruant à travers les passes de Faïd et de Maizila, ils submergèrent les positions des forces alliées qui tenaient la région. Le général Fredendall, commandant le II<sup>e</sup> Corps américain, ne réalisa pas immédiatement l'ampleur de l'attaque et demanda au 3<sup>e</sup> Bataillon de tenir sa position en attendant des renforts. Le 15, il comprit enfin la menace et ordonna une contre-attaque pour sauver le 3<sup>e</sup> Bataillon, à présent isolé. À peine les chars américains s'étaient-ils approchés qu'ils furent pris sous le feu de 80 Panzers déployés sur les hauteurs alentour. Les chars allemands dévalèrent ensuite les pentes pour finir le travail. En quelques minutes, la contre-attaque américaine avait été anéantie, et les lignes alliées considérablement fragilisées. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Historical Background •

After very bloody fighting during December 1942, most of Tunisia was in German control. One exception: the area around Sidi Bou Zid. Both sides spent January reorganizing, but on February 14<sup>th</sup>, the Panzers went on the offensive, attacking Sidi Bou Zid. Pushing through the Faïd and Maizila passes, they overran the Allied position. The commander of the US II Corps failed to recognize the scope of the German attack, ordering the 3<sup>rd</sup> Battalion to hold its position and wait for reinforcements. Early on the 15<sup>th</sup>, he finally realized the threat and ordered a counterattack to relieve the isolated Battalion. As the American tanks of Combat Command C approached, more than 80 German tanks unleashed fire onto both flanks from the heights above and moved in for the kill. Within minutes the American counterattack was destroyed, and the Allied lines in Tunisia was in danger of being shattered. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

**Conditions de victoire**

◆ 6 médailles.  
 Pour le joueur des Alliés, appliquez les règles des pions "Exit" à la portion de bord de plateau comprise entre eux côté Axe.

**Règles spéciales**

◆ Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, la carte "Attaque aérienne" ne permet aux Alliés que de lancer un seul dé par hex visé, et non deux comme indiqué sur la carte.

- ◆ Tous les half-tracks (*Troupes 18 - Half-tracks*) peuvent renforcer des unités (*Actions 24 - Renforcement d'effectif*).
- ◆ Différenciez avec un badge l'unité de blindés d'élite allemande (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).
- ◆ N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

**Conditions of Victory**

◆ 6 Medals.  
 Exit markers are in effect on the portion of the Axis baseline in between the 2 Exit markers, for the Allied forces.

**Special Rules**

- ◆ North African Desert Rules are in effect (*Actions 9 - North African Desert Rules*). In addition, the Air Power Command card is amended as follows: Roll 1 battle dice per hex for both the Allied and Axis attack.
- ◆ Re-supply rules (*Actions 24 - Re-supply*) are in effect for all Half-tracks (*Troops 19 - Half-Tracks*).
- ◆ Place a badge on the German elite tank unit (*Troops 2 - Specialized Units*).
- ◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.





FRONT DE L'OUEST

WESTERN FRONT

6

# LE MESNIL-ADELÉE

5876

AUGUST 07 / 7 AOÛT 1944



### Setup / Pose

- 1x 1
- x19 2
- 2x 3
- x2 4
- 2x 5
- x5 6
- 5x 7
- x5 8
- 2x 9
- x1 10
- 2x 11
- x2 12
- 3x 13
- x3 14

• Briefing •

### • Contexte historique •

Le 6 août 1944, les généraux Bradley et Hodges reçurent des rapports de l'aviation alliée qui signalaient que les forces allemandes se rassemblaient près de Mortain en vue d'une attaque imminente. La 30<sup>e</sup> Division américaine n'eut qu'un jour pour se préparer : l'opération Lüttich fut déclenchée dès minuit. Craignant de décevoir Hitler, qui mettait de grands espoirs dans cette opération, Hauser avait lancé l'assaut sans attendre l'intégralité de ses blindés, et sans faire de préparation d'artillerie au préalable pour tenter de surprendre l'ennemi. Au sud, la 2<sup>e</sup> Panzerdivision SS s'avança vers Mortain. En revanche, au nord, la 116<sup>e</sup> Panzerdivision de Schwerin resta sur ses positions, incapable de lancer efficacement son attaque. En fait, la progression la plus encourageante eut lieu au centre, où la 2<sup>e</sup> Panzerdivision avança de près de 10 km sous le couvert du brouillard et de l'obscurité. Au matin, elle avait atteint Le Mesnil-Adelée, où elle se retrouva nez à nez avec le 119<sup>e</sup> Régiment d'Infanterie américain déployé dans le village et sur les collines alentour. Épuisés par leur marche nocturne, les Allemands stoppèrent pour se redéployer avant l'assaut... Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

### • Historical Background •

On August 6<sup>th</sup>, Bradley and Hodges received a report from Allied aircraft indicating a build-up of German forces in the Mortain area. The US 30<sup>th</sup> Division therefore only had a day's warning to assume a defensive posture. In the other camp, Hauser, knowing Hitler's expectations, dared not postpone the attack. Thus Operation Lüttich began, shortly after midnight, with no preliminary artillery bombardment and many Panzer units still out of position. In the South, the 2<sup>nd</sup> SS Panzer Division pushed toward Mortain. In the North, Schwerin withheld his orders and the 116<sup>th</sup> Panzer Division failed to launch its attack. The 2<sup>nd</sup> Panzer Division achieved the most success in the center. Under cover of fog and darkness, it drove forward almost six miles and at sunrise was just outside of the town of Le-Mesnil-Adelée. When the ground fog began to dissipate, it revealed the 119<sup>th</sup> US Infantry deployed in town and on the nearby hills. Still strung-out from their night march, the Germans halted to redeploy prior to their assault... The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

### Conditions de victoire

◆ 6 médailles.  
Pour le joueur de l'Axe, appliquez les règles des pions "Exit" aux deux hex de route de bord de plateau côté Alliés.  
Le pont et les deux hex de villages rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.  
Les deux hex de route côté Axe rapportent chacune une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

### Règles spéciales

◆ Tous les half-tracks (*Troupes 18 - Half-tracks*) peuvent renforcer des unités (*Actions 24 - Renforcement d'effectif*).  
◆ La rivière n'est franchissable que par le pont et les gués. Les gués sont peu profonds et une unité qui y pénètre n'est pas obligée de s'arrêter.  
◆ N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

### Conditions of Victory

◆ 6 Medals.  
Exit markers are in effect. The two road hexes with an Exit marker are Exit hexes for the Axis forces.  
The bridge and two town hexes are Temporary Medal Objectives for the Axis forces.  
The two road hexes on the Axis player's baseline are Temporary Medal Objectives for the Allied forces.

### Special Rules

◆ Re-supply rules (*Actions 24 - Re-supply*) are in effect for all Axis Half-tracks (*Troops 19 - Half-Tracks*).  
◆ The River is only passable at the two fords and the bridge. In addition the shallow fords do not stop movement.  
◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.

