



FRONT DE L'EST

EASTERN FRONT

17

LA COTE 693

HILL 693

16624

24 MARS / MARCH 24 1942

AXIS



x5

MOVE ON  
2<sup>nd</sup>Germany  
Allemagne

Scenário par / by jdrommel



• Briefing •



ALLIES



x5

MOVE ON  
1<sup>st</sup>Soviet Union  
Union Soviétique

Setup / Pose



## • Contexte historique •

## • Historical Background •

Après avoir échoué à briser le siège de Leningrad lors de la bataille du Volkhov, la 2<sup>e</sup> armée de choc soviétique se retrouva encerclée par les forces allemandes le 19 mars 1942. Les Soviétiques, pris au piège, firent volte-face et attaquèrent les troupes de l'Axe qui fermaient la poche. Ils employèrent les grands moyens pour tenter de briser leur encerclement et des chars lourds KV-2 apparurent devant les positions allemandes.

Sur les cotes 692 et 693, les défenseurs disposaient de quelques canons antichars Pak 36. Si la première ligne allemande fut enfoncée, la défense se raidit sur la cote 693 et l'attaque blindée des Soviétiques fut finalement repoussée.

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

After the Soviet 2<sup>nd</sup> Shock Army failed to break the siege of Leningrad during the Volkhov battle, German forces encircled them on March 19<sup>th</sup>, 1942. In a desperate bid to escape, the Soviet troops turned to attack the Axis units who had just closed the pocket. In order to open a breach, they used KV-2 heavy tanks.

On hills 692 and 693, German defenders had anti tank units with improved light guns (Pak 36). The German first line was broken, but defenders on Hill 693 put up a fierce resistance and stopped the Soviet armored attack.

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

## Conditions de victoire

♦ 6 médailles.

L'hexagone marqué de "Hill 693" rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

## Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de l'Armée Rouge (*Nations 2*).
- ♦ Le joueur de l'Axe pose les champs de mines (*Terrains 29*).
- ♦ Les 2 unités de blindés alliées avec une seule figurine sont des chars lourds KV-2 soviétiques. Placez un badge sur elles et appliquez-leur les règles des Tigres (*Troupes 16*).
- ♦ Appliquez les règles de Rivières Gelées (*Terrains 47*).
- ♦ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1*) aux unités de l'Axe équipées d'armes antichar (*Matériel 2*). Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur ces unités.
- ♦ Si vous jouez avec l'extension *New Flight Plan*, le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 3 pour l'Axe et 1 pour les Alliés ; de plus, les blindés alliés ne peuvent avancer que d'un maximum de 2 hex. Si vous jouez sans, appliquez les règles de Blitz (*Actions 15*).

## Conditions of Victory

♦ 6 Medals.

The marked hex of Hill 693 is a Temporary Medal Objective for the Allied player.

## Special Rules

- ♦ Red Army rules (*Nations 2*) are in effect.
- ♦ The Axis player lays out the minefields (*Terrain 29*).
- ♦ The 2 Allied armor units with only one figure are Soviet KV-2 heavy tanks. Place a badge on them and use the Tiger rules (*Troops 16*) for these units.
- ♦ Special Weapon Asset rules (*SWAs 1*) are in effect for Axis units equipped with anti-tank guns (*SWAs 2*). Place the proper figure or badge on these units.
- ♦ Frozen Rivers rules (*Terrain 47*) are in effect.
- ♦ If you play with the *New Flight Plan*, the starting number of air combat cards is amended for this scenario: 3 for the Axis, 1 for the Allies; in addition, Allied armor units only move up to 2 hexes. If you don't use the *New Flight Plan*, then Blitz rules (*Actions 15*) are in effect.

Arme  
antichar

AT-Gun

Char KV-2



KV-2 tank