



FRONT DE L'EST

EASTERN FRONT

10

23425

LA DÉFENSE DE SASSELIÉ

DEFENSIVE BATTLE AT SASSELIÉ

15 AOÛT / AUGUST 15 1941

AXIS



x5

Germany
Allemagne

Unternehmen Barbarossa

Scenario by jdrommel

Setup / Pose

	x4	1
	1x	2
	x1	3
	6x	4
	x6	5
	9x	6
	x7	7
	2x	8



• Briefing •

ALLIES



x5

Soviet Union
Union Soviétique

• Contexte historique •

• Historical Background •

En août 1941, la division SS Leibstandarte Adolf Hitler avançait en Ukraine entre Voznessensk et Nikolaïev. Le groupe de reconnaissance situé en tête, commandé par Kurt Meyer alias «Panzer Meyer», était arrivé dans la localité de Sasselie, isolé au milieu des troupes ennemies en retraite.

Le 15 août au matin, le 962^e régiment de fusiliers soviétique s'avança depuis l'ouest vers les défenseurs allemands de Sasselie. Ces derniers ouvrirent le feu au dernier moment. Pris à découvert, les fantassins de l'Armée Rouge n'avaient que peu de chances d'en réchapper. Dans l'après-midi, une nouvelle attaque soviétique avec des chars et des automitrailleuses fut également repoussée. Les quelques blindés du groupe de reconnaissance allemand contre-attaquèrent alors et achevèrent la bataille en capturant ce qui restait de l'ennemi.

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

In August 1941, SS division Leibstandarte Adolf Hitler advanced in Ukraine between the cities of Vojnessensk and Nikolaïev. The Reconnaissance Group, under command of Kurt Meyer alias "Panzer Meyer", reached Sasselie, an isolated village located in the middle of Soviet troops retreating East.

On the morning of August 15th, the Soviet 962th Rifle Regiment, coming from the west, arrived in front of Sasselie. The German ambush waited until the very last moment to open fire, catching the Soviet riflemen in open ground with little chance of escape. In the afternoon, the Soviet army launched a more organized attack with tanks and armored cars, but this assault was repelled. The German armored cars of the Recce Group counter-attacked and mopped up, capturing the last Soviet soldiers on the battlefield.

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

Conditions de victoire

♦ 6 médailles.

Appliquez, pour les Alliés, la règle des pions Exit sur les hex qui composent la ligne de base du camp de l'Axe. Une unité alliée qui se déplace sur l'un de ces hex est retirée du plateau et le joueur allié place l'une des figurines de cette unité sur son tableau des médailles.

Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de l'Armée Rouge (*Nations 2*).
- ♦ Les blindés alliés se déplacent de 2 hex, ceux de l'Axe de 3 hex.
- ♦ Supériorité aérienne de l'Axe : si vous jouez avec *New Flight Plan*, suivez les règles classiques. Si vous ne jouez pas avec l'extension, appliquez les règles de *Blitz (Actions 15)* et en jouant la carte *Attaque aérienne*, le joueur de l'Axe lancera 2 dés au lieu d'un seul, tandis que le joueur allié lancera un seul dé au lieu de deux.

Conditions of Victory

♦ 6 Medals.

Exit rules are in effect for all hexes of the Axis player's baseline, for the Allied forces. An Allied unit that moves off the battlefield from an Axis baseline hex is removed from the board and the Allied player places one of its figures on the Victory track as a medal.

Special Rules

- ♦ Red Army rules (*Nations 2*) are in effect.
- ♦ Allied Armor moves 2 hexes max and Axis Armor moves 3 hexes.
- ♦ Axis Air Superiority: if you play with *New Flight Plan*, usual rules are in effect. If you do not, *Blitz rules (Actions 15)* are in effect and when playing an *Air Power* card, the Axis player will roll 2 dice instead of 1, while the Allied player will roll 1 die instead of 2.