



# 19

## 24416

FRONT DE L'EST

# OPÉRATION TRAPPENJAGD

# OPERATION TRAPPENJAGD

EASTERN FRONT

8-10 MAI / MAY 8-10 1942

Scenario by Richard Borg

AXIS

x6

MOVE ON 1<sup>st</sup>

Germany  
Allemagne



ALLIES

x5

MOVE ON 2<sup>nd</sup>

Soviet Union  
Union Soviétique

• Briefing •

### Setup / Pose

- x8 1
- 1x 2
- x1 3
- 4x 4
- x3 5
- 1x 6
- x9 7
- 3x 8
- x6 9
- 3x 10
- x6 11
- 2x 12

### • Contexte historique •

Hitler préparant son offensive d'été sur Stalingrad, il devenait impératif qu'Erich von Manstein s'empare de Sébastopol aussi rapidement que possible. Manstein avait bien conscience, toutefois, qu'il devrait d'abord éliminer les forces soviétiques situées à Kerch, qui pouvaient menacer ses arrières. Le 8 mai, juste avant l'aube, l'artillerie allemande ouvrit le feu et les unités d'infanterie de Manstein attaquèrent la 63<sup>e</sup> division d'infanterie alpine et la 276<sup>e</sup> division de fusiliers soviétiques. L'opération Trappenjagd, soutenue par la Luftwaffe, avait pour objectif une percée de la principale ligne de défense russe jusqu'à la position fortifiée située sur la colline « Tartar ». Au début, la 22<sup>e</sup> division Panzer fut incapable de franchir les fossés antichar. Mais les troupes du génie allemandes parvinrent finalement à créer, à l'explosif, plusieurs brèches pour faire passer les blindés. Une contre-attaque du 126<sup>e</sup> bataillon blindé soviétique fut ensuite repoussée et la 22<sup>e</sup> Panzer put reprendre sa route vers le nord.

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

### • Historical Background •

With Hitler planning his summer offensive to take Stalingrad, it became imperative that Von Manstein take Sevastopol as quickly as possible. Manstein knew, however, he would first have to eliminate Soviet forces occupying Kerch that could threaten his rear. Before dawn on May 8, Von Manstein's German artillery opened up and his infantry surged forward against the Russian Cherniakh's 63<sup>rd</sup> Mountain Rifle Division and the 276<sup>th</sup> Rifle Division. Operation Trappenjagd, supported by the Luftwaffe, pushed through the Soviet main defense line and onto the fortified position known as Tartar Hill. At first the 22<sup>nd</sup> Panzer Division was unable to advance across the anti-tank ditch, but engineers finally blasted the ditch's steep walls with explosives and created several crossing points. A counter attack by the Russian 126<sup>th</sup> Tank Battalion was beaten back and the 22<sup>nd</sup> Panzer turned north.

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

### Conditions de victoire

#### ◆ 8 médailles.

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

#### Règles spéciales

- ◆ Placez un badge sur les unités d'infanterie d'élite de l'Axe (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).
- ◆ Placez un badge sur les unités du génie de l'Axe (*Troupes 4*).
- ◆ Placez un badge ou utilisez les figurines appropriées pour les chasseurs de chars de l'Axe (*Troupes 24*).
- ◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1*) à l'unité des Alliés équipée de mitrailleuses (*Matériel 8*). Utilisez un badge ou la figurine

qui correspond sur cette unité.

- ◆ Appliquez les règles de Tranchées (*Terrains 51*) pour les 8 hex de fossés antichar (anti-tank ditches).
- ◆ Supériorité aérienne de l'Axe : si vous jouez avec **New Flight Plan**, le joueur allié ne peut déployer que le chasseur et le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 4 pour l'Axe, 1 pour les Alliés. Si vous ne jouez pas avec l'extension, en jouant la carte *Attaque aérienne*, le joueur de l'Axe lance 2 dés par hex et le joueur allié lance 1 dé par hex.

**Note:** si vous n'utilisez que les 3 extensions requises, vous n'aurez pas assez de tuiles tranchées identiques pour compléter la mise en place indiquée. Utilisez à la place les tuiles de tranchées enneigées de la boîte Eastern Front. Par ailleurs, si vous n'avez pas de pion Exit, remplacez-les par les pions de votre choix pour vous rappeler cette règle.

### Conditions of Victory

#### ◆ 8 Medals.

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

#### Special Rules

- ◆ Place a badge on the Axis Elite infantry Units (*Troops 2 - Specialized Units*).
- ◆ Place a badge on the Axis Engineer units (*Troops 4*).
- ◆ Place a badge (or use the proper figures) on the Axis Tank Destroyer unit (*Troops 24*).
- ◆ Special Weapon Asset rules (*SWAs 1*) are in effect for the Allied unit equipped with machine guns (*SWAs 8*). Place the proper

figure or badge on this unit.

- ◆ Trenches rules (*Terrain 51*) are in effect for the 8 anti-tank ditch hexes.
- ◆ Axis air superiority: if you play with **New Flight Plan**, Allies may only deploy a fighter aircraft and the number of Air Combat cards is amended for this scenario: 4 for the Axis, 1 for the Allies. If you do not, when playing an *Air Power* card, the Axis player will roll 2 dice per hex, while the Allied player will roll 1 die per hex.

**Note:** If you only use the 3 required expansions, you will not have enough of the same kind of Trenches tiles to complete the pictured setup. You can substitute Winter Trenches tiles from the Eastern Front box. Also, if you do not have Exit markers, use the tokens of your choice as a reminder.

Unités d'élite  
Elite Units

Unités du Génie  
Combat Engineers

Chasseurs de chars  
Tank Destroyers

Mitrailleuse  
Machine Gun