

Setup / Pose

- 1  x1
- 2  1x
- 3  x6
- 4  7x
- 5  x15
- 6  12x
- 7  x7
- 8  2x
- 9  x2

Unternehmen Barbarossa Scenario by Richard Borg

Germany Allemagne (MOVE ON 2nd) x6

Soviet Union Union Soviétique (MOVE ON 1st) x4



• Briefing •

Unités d'élite



Elite Units

• Contexte historique •

À l'issue de la bataille de Brody, qui eut lieu en Ukraine occidentale du 23 au 30 juin 1941 et fut l'un des plus grands et des plus destructeurs affrontements de blindés de l'opération Barbarossa, l'Armée rouge battait en retraite. Le commandement soviétique monta une force mobile, conçue précisément pour ralentir la progression allemande et donner une chance à leurs camarades de se replier.

Ce groupe mobile reçut donc l'ordre d'intercepter la 9^e panzerdivision près de Karatin, en Ukraine centrale. Les troupes motorisées de la Wehrmacht, toutefois, parvinrent à repousser cette contre-attaque soviétique et, après un court répit, reprirent leur offensive.

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

• Historical Background •

After the Battle of Brody (June 23-30, 1941) in Western Ukraine, which was one of the biggest and most destructive armored conflicts during Operation Barbarossa, the Soviet army was withdrawing. In an attempt to slow the German advance and buy some time for its retreating troops, Soviet command brought together an ad hoc mobile group.

This Soviet Group was ordered to engage the 9th Panzer forces near Karatin, in central Ukraine. The Motorized Corps of Wehrmacht, however, repulsed the counter-attack of the Soviets and after a slight delay, resumed their offensive.

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

Conditions de victoire

◆ 6 médailles.

Les 2 hex de ville de Karatin rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur Allié.

Appliquez, pour l'Axe, la règles des pions Exit sur les hex qui composent la ligne de base du camp allié. Une unité de l'Axe qui sort du plateau par l'un de ces hex est retirée du plateau et le joueur de l'Axe place l'une des figurines de cette unité sur son tableau des médailles. L'unité de l'Axe doit démarrer son tour sur un hex de la ligne de base allié pour pouvoir sortir.

Règles spéciales

◆ Placez un badge sur les unités d'infanterie d'élite des l'Axe (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

Conditions of Victory

◆ 6 Medals.

The 2 town hexes of Karatin are Temporary Medal Objectives for the Allied player.

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. The Axis unit must start its turn on an Allied baseline hex to move off.

Special Rules

◆ Place a badge on the Axis elite Infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*).