



15

FRONT DE L'EST

EASTERN FRONT

4836

DOROGOBUZH

8 JANVIER / JANUARY 8 1942

Scenario by jdroemel

AXIS
Germany
Allemagne

ALLIES
Soviet Union
Union Soviétique

Map locations: Strukovo, Yakovievo, Boldino, Ougra, Dorogobuzh, Airfield, Sadovaga, Stavkovo.

Axis units: 5x (5 units)

Allies units: 5x (5 units)

Scenario icons: 2nd MOVE ON, 1st MOVE ON

Setup / Pose

- x1 **1**
- 2x **2**
- x1 **3**
- 4x **4**
- x10 **5**
- 4x **6**
- x5 **7**
- 22x **8**
- x1 **9**
- 2x **10**
- x2 **11**

Briefing

Contexte historique

En janvier 1942, les Allemands ont échoué devant Moscou. Les Russes, aidés par un hiver des plus rigoureux, ont contre-attaqué massivement. L'invasisseur a perdu du terrain et s'est réfugié dans les villes et villages. Dans la région boisée de Viazma, de nombreux groupes de partisans harcèlent les arrières allemands. La Stavka (le haut-commandement soviétique) leur envoie le 250^e Régiment parachutiste en renfort afin de détruire des ponts, capturer des aérodromes et mettre à mal la logistique de la Wehrmacht. La 33^e armée du général Efremov les rejoindra bientôt mais les troupes allemandes résisteront et recevront également des renforts venant de France. Pendant deux mois, des combats décaus vont se poursuivre dans la région sans désigner de véritable vainqueur. Au dégel, la Wehrmacht aura annihilé la menace et sera de nouveau prête à l'offensive.

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

Historical Background

In January 1942, the German offensive on the doorstep of Moscow failed. With the help of "general Winter", Russian forces counter-attacked en masse. German troops lost ground and took refuge in villages and towns. In the wooded area of Viazma, numerous partisan groups attacked the German rear. Stavka, the Soviet high command, sent the 250th Parachute Regiment to reinforce them and disrupt Wehrmacht logistics by blowing up bridges and capturing airfields. The 33rd Russian army of general Efremov joined too. However, German troops also received reinforcements, coming from France. The opposing forces clashed many times over the course of the next two months. No side really prevailed until the arrival of Spring, when the Wehrmacht managed to annihilate the threat and prepared for a new offensive.

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 de l'aérodrome (Airfield) rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés. La destruction du pont rapporte une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles de la Résistance Française (*Nations 1*) aux unités alliées qui démarrent avec 3 figurines. Ce sont des partisans. Mettre des badges est inutile.
- ◆ Appliquez les règles de Rivière Gelée (*Terrain 47*) à l'Ougra.
- ◆ Appliquez les règles Faire Sauter un Pont (*Actions 2, option 2*) si une unité alliée est adjacente au pont. Si une unité se trouve sur le pont quand ce dernier est détruit, elle est détruite elle-même et compte comme une médaille.
- ◆ Les effets de la carte *Tir de barrage* ne peuvent être utilisés par le joueur des Alliés. A la place, il active une unité de son choix.
- ◆ Le joueur des Alliés peut ordonner le para-

chutage de 5 unités d'infanterie au cours de la partie. Ces parachutages peuvent être effectués n'importe où sur le plateau, tous dans le même tour ou répartis sur plusieurs, avant de jouer sa carte de Commandement. Appliquez les règles de Parachutage (*Actions 20*) avec les exceptions suivantes : les unités sont parachutées une par une ; si une figurine atterrit en dehors du plateau, elle est perdue mais ne rapporte pas de médaille ; si elle atterrit sur l'hex d'une unité alliée, déplacez-la dans un hex adjacent libre ; si elle atterrit sur l'hex d'une unité ennemie, déplacez-la dans un hex adjacent libre et l'unité de l'Axe bénéficie immédiatement d'une attaque gratuite contre elle (pas de Prise de terrain ni de Percée de blindés possibles). S'il n'y a pas d'hex adjacent libre, l'unité est perdue. Une fois atterrées, ces unités sont considérées comme des Infanterie d'élite. Utilisez le badge correspondant. ◆ Aucun soutien aérien n'était disponible. N'utilisez pas l'extension New Flight Plan avec ce scénario et retirez la carte *Attaque aérienne* du jeu avant le début de la partie.

Conditions of Victory

◆ 6 Medals.

The Airfield hex is a Temporary Medal Objective for the Allied player. The destruction of the Bridge is a Permanent Medal Objective for the Allied player.

Special Rules

- ◆ French Resistance rules (*Nations 1*) are in effect for all Allied Infantry units starting with 3 figures. They are Russian partisans. Badges are not required.
- ◆ Frozen Rivers rules (*Terrain 47*) are in effect for the Ugra river.
- ◆ Blowing Up Bridges rules (*Actions 2, option 2*) are in effect, but only when an Allied unit is adjacent to the bridge. If a unit of either side is on the bridge when it blows up, it is eliminated and counts as a medal for the other player.
- ◆ *Barrage Command* card cannot be used by the Allied player with its normal effect. Instead,

the Allied player activates one unit of their choice.

- ◆ The Allied player can call for up to 5 airborne Infantry during the game. The air drops may happen anywhere on the board, all at once, or on different turns before playing a Command card. Paratroop rules (*Actions 20*) are in effect with the following changes: figures are dropped one at a time; if a figure lands off the board, the unit is removed at no medal cost. If it lands on an Allied unit, put it in a free adjacent hex; if it lands on an Axis unit, put it in a free adjacent hex and the enemy unit may immediately roll a free attack against it (however, no Taking Ground or Armor Over-run). If there is no free adjacent hex, the unit is lost. Once landed, these units are played as elite Infantry. Place a badge on them.
- ◆ No air support was available during this battle: do not use the New Flight Plan expansion with this scenario and remove the *Air Power* card before beginning the game.

Unités d'élite



Elite units