

**Setup / Pose**

1		x1
2		6x
3		x18
4		7x
5		x13
6		4x
7		x1
8		2x
9		x1

**Operation Typhoon** Scenario by Richard Borg

**AXIS** Germany Allemagne **MOVE ON 1<sup>st</sup>**

**ALLIES** Soviet Union Union Soviétique **MOVE ON 2<sup>nd</sup>**

• Briefing •

**Tireur d'élite**


Sniper

**Mitrailleuse**


Machine Gun

**Mortier**


Mortar

**Arme antichar**


AT-Gun

**• Contexte historique •**

En octobre 1941, les forces de l'Axe lancèrent l'opération Typhoon, une large offensive visant à conquérir Moscou. Fin octobre, des troupes de l'avant-garde allemande atteignirent la ville de Tula, située à environ 200 kilomètres au sud de la capitale soviétique. En raison de pluies incessantes, qui aggravèrent l'état de routes déjà en piteux état, l'infanterie allemande ne pouvait compter que sur un soutien blindé très limité. Elle lança néanmoins l'attaque.

Incapables de sécuriser la ville après deux jours de combat, les soldats allemands se replièrent. Ils attendront que le sol gèle, afin que des renforts et le ravitaillement puissent arriver, avant de reprendre 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 •**

In October 1941, Axis forces launched Operation Typhoon, a large offensive against Moscow. In late October, a German vanguard was nearing the city of Tula, about 200 kilometers south of the Soviet Union capital. With limited armor support, due to continual rain, which made the poor roads even worse, the German infantry attacked.

Unable to secure the city after two days of fighting, the German infantry fell back. They were forced to wait for the ground to freeze so supplies and additional support could come forward before the offensive was resumed.

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 l'Axe, la règle des pions Exit sur l'hex de route sur la ligne de base du camp allié. Une unité de l'Axe qui débute son tour sur cet hex et sort du champ de bataille est retirée du plateau et le joueur de l'Axe place l'une des figurines de cette unité sur son tableau des médailles.

**Règles spéciales**

- ◆ Appliquez les règles de l'Armée Rouge (*Nations 2*).
- ◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1*) aux unités équipées de mitrailleuses (*Matériel 8*), de mortiers (*Matériel 3*) et d'armes antichar (*Matériel 2*). Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur ces unités.
- ◆ Appliquez les règles des Tireurs d'élite (*Troupes 10*). Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur cette unité.
- ◆ Appliquez les règles des Obstacles Routiers (*Terrain 40*).
- ◆ Aucun soutien aérien n'était disponible lors de cette bataille. N'utilisez pas l'extension *New Flight Plan* avec cette bataille et retirez la carte « *Attaque aérienne* » du jeu avant le début de la partie.

**Conditions of Victory**

◆ 6 Medals.

Exit rules are in effect for the Axis forces with the road hex on the Allied player's baseline.

An Axis unit that starts its turn on this hex and moves off the battlefield is removed from the board and the Axis player places one of its figures on the Victory track as a medal.

**Special Rules**

- ◆ Red Army rules (*Nations 2*) are in effect.
- ◆ Special Weapon Asset rules (*SWAs 1*) are in effect for units equipped with machine guns (*SWAs 8*), mortars (*SWAs 3*) and anti-tank guns (*SWAs 2*). Place the proper figure or badge on these units.
- ◆ Snipers rules (*Troops 10*) are in effect for the Allied unit. Place the proper figure or badge on this units.
- ◆ Road Blocks rules (*Terrain 40*) are in effect.
- ◆ No air support was available. Do not use the *New Flight Plan* expansion with this scenario and remove the "Air Power" card before beginning the game.