



21

24171

FRONT DE L'EST

LA PRISE DE VORONEZH

THE CAPTURE OF VORONEZH

EASTERN FRONT

4-13 JUILLET / JULY 4-13 1942

Unternehmen Fall Blau

Scenario by jdrommel



Setup / Pose

- x4 **1**
- 1x **2**
- x1 **3**
- 2x **4**
- x1 **5**
- 1x **6**
- x7 **7**
- 11x **8**
- x3 **9**
- 1x **10**
- x18 **11**
- 8x **12**
- x6 **13**
- 1x **14**
- x1 **15**
- 2x **16**

• Briefing •

• Contexte historique •

• Historical Background •

Dans le cadre de l'opération Fall Blau, la 4. Panzer Armee du général Hoth se lança à l'offensive en direction de Voronezh pour franchir le Don puis se rabattre vers le sud pour encercler les troupes soviétiques à l'ouest du fleuve. La prise de la ville n'était pas prioritaire mais comme les troupes allemandes se trouvaient à l'entrée de la cité, le Feldmarschall von Bock ordonna finalement de la capturer. Cependant les troupes soviétiques résistèrent farouchement et la bataille dégénéra en combats de rue, maison par maison, au lance-flammes. Ce fut une bataille longue et coûteuse en hommes. Voronezh finit par tomber, mais au bout d'une dizaine de jours. Un premier grain de sable dans l'offensive allemande. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

At the beginning of Operation Fall Blau, the 4th Panzer Army of General Hoth advanced towards Voronezh to cross the Don River and then turn South to encircle Soviet troops west of the river. The capture of the city was not the main objective but as German troops entered the suburbs of Voronezh, Feldmarschall von Bock ordered them to take it.

However, Soviet troops put up a stiff resistance and the assault became a long and costly street battle. The 4th Panzer Army was eventually able to capture Voronezh by fighting from building to building using flame-throwers. It took several days, which delayed the timetable of the German operation.

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

Conditions de victoire

◆ 7 médailles.

Les hexagones de l'aérodrome de Baltimor et de la gare rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles de l'Armée Rouge (*Nations 2*).
- ◆ Placez un badge sur les 4 unités du génie de l'Axe (*Troupes 4*). Ce sont des unités équipées de lance-flammes.
- ◆ Les cartes de Combat Urbain peuvent être utilisées dans ce scénario.
- ◆ Si vous jouez avec l'extension *New Flight Plan*, le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 3 pour l'Axe et 1 pour les Alliés ; de plus, les blindés alliés ne peuvent avancer que d'un maximum de 2 hex. Si vous jouez sans, appliquez les règles de Blitz (*Actions 15*).

Conditions of Victory

◆ 7 Medals.

The Baltimor airfield hex and the railway station hex are each temporary Medal Objectives for the Axis player.

Special Rules

- ◆ Red Army rules (*Nations 2*) are in effect.
- ◆ Place a badge on the 4 Axis Engineer units (*Troops 4*). These are units equipped with flame-throwers.
- ◆ Urban Combat cards may be used in this scenario.
- ◆ If you play with *New Flight Plan*, the starting number of Air Combat cards is amended for this scenario: 3 for the Axis, 1 for the Allies; in addition, Allied armor units only move up to 2 hexes. If you don't use the *New Flight Plan*, then Blitz rules (*Actions 15*) are in effect.

Unités du Génie



Combat Engineers