

MEMOIR '44

EASTERN FRONT



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Bienvenue ! Vous avez entre les mains la deuxième extension de Mémoire 44, le Front Est.

Introduction

Depuis les rivages gelés du lac Ladoga jusqu'aux ruines fumantes de Stalingrad, revivez quelques-unes des batailles les plus intenses de la Deuxième Guerre mondiale, où des groupes entiers d'armées disparurent plus rapidement qu'un simple bataillon sur les plages de Normandie.

Cette extension fait suite au Terrain Pack. Alors que le Terrain Pack est consacré à de nouveaux terrains et à de nouvelles règles, l'extension du Front Est évoque quelques-unes des batailles féroces menées entre les forces allemandes et soviétiques. Vous y trouverez également un scénario sur la guerre russo-finlandaise et un scénario Overlord mettant en scène la plus grande bataille de blindés de toute l'Histoire : Kursk.

Cette extension est indépendante du Terrain Pack et de la troisième extension, le "Plateau Hiver / Désert", qui ne sont pas nécessaires pour jouer les batailles du Front Est. Cependant, et pour des raisons purement esthétiques, nous avons quand même utilisé le plateau hivernal dans les scénarios se déroulant pendant l'hiver. Si vous ne le possédez pas, il vous suffit d'utiliser votre plateau habituel de Mémoire 44, cela ne fait aucune différence au niveau du jeu. Mais si vous voulez une expérience visuelle parfaite, nous vous conseillons de faire l'acquisition de la troisième extension.

Enfin, pour les fans de Mémoire 44 qui possèdent à la fois le Terrain Pack et le Front Est, nous avons ajouté un 8ème scénario "bonus" qui combine les deux. Vous trouverez ce scénario à la fin de ce livret.

N'hésitez pas à nous rendre visite sur www.memoire44.com. Comme pour tous les jeux Days of Wonder, vous y trouverez de nombreux bonus : règles supplémentaires, nouveaux scénarios, forums, etc. La communauté des fans de Mémoire 44 est extrêmement active et toujours prête à accueillir et à aider de nouveaux joueurs.

Et par-dessus tout, amusez-vous bien !

Richard Borg

et l'équipe de Days of Wonder

Un grand merci à "1CC Stan" pour la traduction en français des scénarios.

TABLE DES MATIÈRES

I. NOUVEAUX TERRAINS

Tranchées, Ruines urbaines,
Villages russes, Forêt enneigée p.2

Ravin ou fossé anti-char, Marégaces,
Forêt ou village sur colline, Rivière
gelée, Complexe industriel p.3

II. NOUVELLES RÈGLES

Commissaire politique p.3

Règles de commandement russe p.3

Règles de "Blitz" p.4

III. NOUVELLES MÉDAILLES

Héros de l'Union Soviétique p.4

Champs de mines p.4

Étoiles de bataille p.5

Camouflage p.5

IV. NOUVEAUX OBSTACLES

Bunker enneigé p.5

Dents de dragon p.5

V. NOUVEAUX BADGES

Tireur d'élite p.5

Troupes d'élite russes p.6

Troupes du génie p.6

Cavalerie p.6

Troupes finlandaises à skis p.6

RENOI DE PAGE :

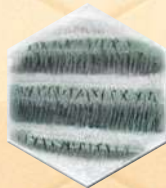
Un numéro de page écrit ainsi : **M44** p.7
indique la page 7 dans les règles originales du
jeu **MEMOIR '44**.

Un numéro de page écrit ainsi :
p.9 indique la page 9 de ce livret.



Cette icône indique
l'introduction d'une nouvelle
règle de **MEMOIR '44**.

I. NOUVEAUX TERRAINS



Tranchées

◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie ou de blindés entrant dans des tranchées doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci. Les tranchées sont infranchissables pour l'artillerie.

◆ **Combat** : une unité de blindés ne peut pas combattre dans les tranchées.

◆ **Défense** : toute unité d'infanterie ou de blindés attaquant des tranchées enlève 1 dé à son attaque. L'artillerie attaque sans malus. Une unité d'infanterie dans des tranchées peut ignorer le premier drapeau joué contre elle dans un lancer de dés.

◆ **Ligne de mire** : les tranchées ne bloquent pas la ligne de mire.



Ruines urbaines

Les effets des ruines urbaines sont identiques à ceux des Villes & Villages (**M44** p. 14). Cependant, seule l'infanterie peut entrer dans des ruines. De plus, elle peut ignorer le premier drapeau joué contre elle dans un lancer de dés.



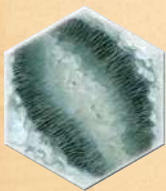
Villages russes

Les effets des villages russes sont identiques à ceux des Villes & Villages (**M44** p. 14).



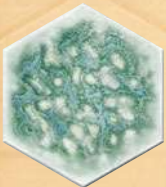
Forêt enneigée

Les effets de la forêt enneigée sont identiques à ceux des Forêts (**M44** p. 13). Elle n'est utilisée qu'à titre esthétique.



Ravin ou fossé anti-char

- ◆ **Déplacement** : le ravin est infranchissable pour les blindés et l'artillerie. Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Défense** : une unité d'infanterie dans un ravin peut ignorer le premier drapeau joué contre elle dans un lancer de dés
- ◆ **Ligne de mire** : un ravin ne bloque pas la ligne de mire

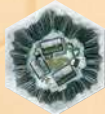


Marécages

- ◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie ou de blindés qui entre dans un marécage doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci. Une unité qui sort d'un marécage doit immédiatement s'arrêter sur un hexagone adjacent, dès sa sortie. Une unité d'artillerie ne peut pas pénétrer dans un marécage.
- ◆ **Combat** : une unité d'infanterie située dans un marécage n'a aucune restriction de combat. Une unité de blindés ne peut combattre pendant le tour où elle entre ou sort du marécage. Si une unité de blindés réussit une attaque en combat rapproché sur une unité située dans un marécage, elle peut réaliser une prise de terrain mais pas une percée de blindés.
- ◆ **Ligne de mire** : les marécages ne bloquent pas la ligne de mire.



Forêt sur colline, village sur colline



Ces hexagones ne sont utilisés que dans un but esthétique. Les effets de la forêt sur la colline sont identiques à ceux de la forêt (M44 p. 13), et les effets du village sur une colline sont identiques à ceux du village (M44 p. 14).

Rivière gelée



Une rivière gelée peut être franchie mais la glace n'est pas toujours très sûre. Quand une unité se déplace ou bat en retraite sur une rivière gelée, lancez deux dés. Chaque étoile jouée entraîne une perte. Il n'y a aucune restriction de déplacement et de combat.



Complexe industriel

Les effets des complexes industriels sont identiques à ceux des Villes & Villages (M44 p. 14).

II. NOUVELLE RÈGLES COMMISSAIRE POLITIQUE



Le caractère paranoïaque de Staline eut pour conséquence l'élimination de tous ses rivaux potentiels dans la purge des meilleurs officiers de l'Armée rouge en 1937 et 1938. Ceux qui en réchappèrent étaient des chefs timides ou dominés par leurs commissaires politiques. Au cœur des batailles les plus sanglantes, les soldats étaient souvent envoyés au combat sous la menace du commissaire politique de leur unité.

Règles de commandement russe



Distribuer les cartes comme indiqué dans le scénario. Le joueur russe doit choisir une carte et la placer face cachée sous le jeton de commissaire politique. Cette carte sera celle qu'il devra jouer

au tour suivant. Quand son tour de jeu arrive, le joueur russe choisit une carte de son jeu et la met sous le jeton de commissaire politique, à la place de la carte qu'il avait préparée au tour précédent, carte qu'il doit maintenant jouer. À la fin de son tour, le joueur russe pioche une nouvelle carte et la met dans sa main, comme à l'accoutumée.

À son tour de jeu, le joueur russe peut quand même choisir de jouer une carte de sa main au lieu de celle préparée au tour précédent, à condition que la carte qu'il joue soit une carte "Reconnaissance" ou "Contre-Attaque". La carte sous le jeton de commissaire politique est conservée pour le tour suivant. Enfin, le joueur russe peut évidemment jouer la carte "Embuscade" de façon normale.

RÈGLES DE "BLITZ"



Les règles de "Blitz" sont souvent utilisées pour les scénarios des batailles qui ont lieu pendant les premières années de la Deuxième Guerre mondiale.

- ◆ Le joueur allemand peut jouer toute carte "Reconnaissance" comme une carte "Attaque aérienne" dans la section désignée par la carte, à condition qu'il y ait au moins une cible dans cette section. L'attaque aérienne est jouée de façon normale : un groupe de 1 à 4 unités ennemies adjacentes subit une attaque à raison de 1 dé par hexagone.
- ◆ Les règles de déplacement des blindés sont modifiées de la façon suivante : alors que les unités blindées allemandes continuent à se déplacer de 3 hexagones, les unités blindées alliées ne peuvent quant à elles se déplacer que de 2 hexagones.

III. NOUVELLES MÉDAILLES

Héros de l'Union Soviétique



Cette médaille était la plus haute distinction de l'URSS. Créée en 1934, elle fut décernée à plus de 12 500 personnes, principalement pendant le conflit entre l'Allemagne et l'Union Soviétique de 1941 à 1945. Cette guerre fut appelée la "Grande guerre patriotique" par les Russes.

CHAMPS DE MINES



Le scénario indique quel camp pose les champs de mines.



Le scénario indique quel camp pose les champs de mines.

Les champs de mines sont placés en même temps que les hexagones de terrains. Commencez par mettre sur la table tous les jetons de mines face cachée et mélangez-les. Placez ensuite un jeton au hasard sur chaque hexagone marqué d'une mine dans le scénario, en prenant bien soin de garder cachée la face portant un chiffre. Remettez enfin dans la boîte tous les jetons non utilisés, en les gardant cachés de la vue des deux joueurs.

Quand une unité pénètre dans un champ de mines, elle doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

Si l'unité est une unité ennemie, retournez le jeton pour révéler le chiffre. Si le champ de mines est un leurre (chiffre "0"), rangez son jeton dans la boîte. Sinon, lancez le nombre de dés indiqué sur le jeton et comptez une perte par symbole correspondant à l'unité ou par grenade. Ignorez tous les autres symboles, y compris le drapeau. Après explosion, le champ de mines reste actif et le jeton est laissé face visible pour le reste de la partie.

Si l'unité appartient au camp qui a posé le champ de mines, elle doit s'arrêter mais ignorera complètement les autres effets du champ de mines (pas de révélation ni d'explosion).

Note : conformément à la règle générale de retraite, le champ de mines n'a pas d'effet sur une unité qui bat en retraite. C'est pourquoi une unité battant en retraite pourra traverser un champ de mines sans s'arrêter ni subir de pertes.

ÉTOILES DE BATAILLE



Les Étoiles de bataille sont des jetons génériques utilisés pour indiquer un effet spécial, un événement unique, des actions ou des possibilités associées à un terrain particulier ou à une unité spécifique pendant la durée du scénario.

Vous trouverez un grand nombre d'effets standards décrits dans l'extension Terrain Pack, du fait de tous les bâtiments particuliers de cette extension.

Dans cette extension, l'utilisation des Étoiles de bataille est décrite dans les règles spéciales des scénarios.

Camouflage



Quand indiqué dans le scénario, les Étoiles de bataille peuvent être utilisées pour désigner les unités camouflées.

Une unité camouflée ne peut être attaquée que depuis un hexagone adjacent (combat rapproché). Une unité camouflée perd son camouflage dès qu'elle se déplace ou qu'elle combat. Retirez alors l'Étoile de bataille.

IV. NOUVEAUX OBSTACLES ET JETONS



Bunker enneigé

Les effets d'un bunker enneigé sont identiques à ceux d'un bunker (M44 p. 16). De plus, chaque camp peut l'utiliser comme position défensive.



Dents de dragon

◆ **Déplacement** : seule l'infanterie peut entrer sur un obstacle de dents de dragon. Elle doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

◆ **Combat** : aucune restriction de combat.

◆ **Ligne de mire** : les dents de dragon ne bloquent pas la ligne de mire.

V. NOUVEAUX BADGES

Tireur d'élite



Placez une seule figurine de soldat et un badge de tireur d'élite sur l'hexagone indiqué par le scénario. Un tireur d'élite est activé comme une unité d'infanterie normale.



Un tireur d'élite activé peut :

◆ se déplacer comme une infanterie de 1 à 2 hexagones, puis combattre ;

◆ combattre lorsqu'il pénètre sur un type de terrain (forêt, village) où une infanterie n'aurait normalement pas le droit de combattre dans le même tour. Il doit toutefois se conformer aux contraintes de déplacement, en s'arrêtant si cela est exigé ;

◆ battre en retraite jusqu'à 3 hexagones au lieu de 1 pour chaque drapeau joué.

Un tireur d'élite activé peut prendre pour cible toute unité d'infanterie ou d'artillerie située jusqu'à 5 hexagones de distance. Il doit avoir une ligne de mire dégagée vers sa cible. On n'applique pas les réductions de dés venant des capacités de défense du terrain ennemi. Le tireur d'élite lance un dé et inflige une perte s'il obtient le symbole de l'unité attaquée, une grenade ou une étoile. Un drapeau causera une retraite de façon normale. Un tireur d'élite ne peut pas attaquer une unité blindée.



Un tireur d'élite peut être attaqué, mais seule une grenade peut le toucher. La figurine du tireur d'élite est alors retirée du jeu, mais elle ne compte pas comme une médaille de victoire.

Note : si un tireur d'élite est au contact d'une unité ennemie, il ne peut attaquer que celle-ci. S'il s'agit de blindés, il devra se déplacer plus loin pour pouvoir combattre.

Troupes d'élite russes



Utilisez ce badge pour désigner les troupes d'élite ou les forces spéciales soviétiques.

Troupes du génie



Les troupes du génie ont été utilisées pendant la Deuxième Guerre mondiale pour améliorer l'efficacité au combat des armées. Elles apportaient du support pour la mobilité, la mise en défense, l'assistance, la topographie, la construction ou la destruction, etc.

Une unité du génie se déplace comme une unité d'infanterie standard. Cependant :

- ◆ En combat rapproché, une unité du génie ne tient pas compte des protections apportées par le terrain à l'unité qu'elle attaque.
- ◆ Une unité du génie prise dans des barbelés réduira son attaque de 1 dé, mais elle pourra ensuite enlever les barbelés dans le même tour de jeu.
- ◆ Une unité du génie se trouvant sur un champ de mines et qui peut combattre devra consacrer son tour à déminer l'hexagone au lieu de combattre. Si l'unité ne peut pas déminer (car elle ne peut combattre ce tour-ci), le champ de mines explose de façon normale.

Cavalerie



Les unités marquées par ce badge sont des unités de cavalerie.

Placez quatre figurines de soldat et un badge de cavalerie, comme indiqué dans le scénario. Une unité de cavalerie est activée comme une unité d'infanterie.

Une unité de cavalerie peut :

◆ se déplacer jusqu'à trois hexagones et combattre ;

◆ attaquer un ennemi à deux cases de distance, en combattant avec 2 dés en combat rapproché, puis 1 dé pour un tir à deux hexagones ;

◆ utiliser la même règle que la percée de blindés (M44 p. 11) en cas d'attaque réussie en combat rapproché.



Troupes finlandaises à skis



Les forces spéciales finlandaises sont des troupes à skis. Placez le badge correspondant dans l'hexagone de l'unité. Ces unités n'ont que trois figurines de soldat.

Une unité spéciale finlandaise peut :

◆ se déplacer jusqu'à trois hexagones et combattre. Elle attaque avec 3 dés en combat rapproché, et 2 dés pour un tir à deux hexagones ;

◆ combattre lorsqu'il pénètre sur un type de terrain (forêt, village) où une infanterie n'aurait normalement pas le droit de combattre dans le même tour. Il doit quand même se conformer aux contraintes de déplacement, en s'arrêtant si cela est exigé ;

◆ battre en retraite jusqu'à 3 hexagones au lieu de 1 pour chaque drapeau joué.



38 - [GUERRE RUSSO-FINLANDAISE] SUOMUSSAIMI - 8-16 DÉCEMBRE 1939

Ordre d'installation

- 1  x7
- 2  x10
- 3  x16
- 4  x2
- 5  x7
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x7



Contexte historique

Le jour même où les Russes s'installèrent au village de Sumussalmi, le Colonel Hjalman Siilasvuo, un vétéran finlandais de la Première Guerre Mondiale, prit son commandement. Sa mission était de détruire les forces russes autour du village. Un ordre impossible, l'ennemi étant fort bien approvisionné et numériquement supérieur.

L'un des premiers ordres de Siilasvuo fut pour le Capitaine J.A. Makinen qui devait établir un obstacle routier pour ralentir l'avance continue de la 44e Division russe. Alors que l'opération de l'obstacle routier se développait avec succès, Siilasvuo lança une attaque contre les positions russes dans les deux villages. Toutefois, les défenseurs étaient trop bien retranchés et seule une petite avancée fut réalisée.

Avec le temps les troupes à skis de Siilasvuo, combattant sur leur territoire national, furent capables de lentement resserrer le cercle autour des villages.

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

Briefing

Joueur finlandais

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur russe

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 6 Médailles.

Si des unités finlandaises occupent 3 des 4 hexagones de ville à la fin de leur tour, elles gagnent immédiatement.

Règles spéciales

La carte Attaque aérienne est jouée comme la carte tactique Tir d'artillerie : "L'artillerie combat deux fois ou se déplace jusqu'à trois hexagones".

Le bunker est une casemate (Voyez p.5).

La rivière représente les lacs gelés de la région. Voyez p.3 pour en savoir plus sur les rivières gelées.

Les unités d'infanterie des forces spéciales finlandaises sont des troupes à skis. Placez un badge finlandais dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités. Ces unités comptent seulement 3 figurines. Voyez p.6 pour en savoir plus sur les troupes à skis.

Les règles de commandement russe sont actives (Voyez p.3).

39 - [TYPHON] AUX PORTES DE MOSCOU - 18 OCTOBRE 1941

Ordre d'installation

- 1  x4
- 2  x15
- 3  x9
- 4  x6
- 5  x2
- 6  x2
- 7  x1
- 8  x2
- 9  x5



Contexte historique

En octobre, le Haut Commandement allemand lança l'offensive finale de l'Opération Typhon 1941. Tous les succès initiaux allemands, qui avaient permis de progresser profondément sur tous les fronts de l'Union Soviétique, avaient été ralentis à l'approche des villes clés de la Mère Russie. Les Soviétiques utilisaient leur immense population pour mettre en œuvre toujours plus de nouvelles forces. Bien que souvent mal équipés et maladroitement dirigés, les soldats soviétiques se déployèrent en une dernière ligne de défense désespérée devant Moscou.

Mozhaisk, la dernière ville importante sur la route directe de Moscou fut capturée mais l'avance allemande s'enlisa. L'armée, exténuée, n'avait plus de réserves suffisantes pour la dernière poussée sur Moscou.

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

Briefing

Joueur allemand

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur russe

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 7 Médailles.

Une unité allemande qui capture le pont à l'Est ou la ville de Mozhaisk remporte une médaille de Victoire. Placez une pièce médaille sur chacun de ces hexagones. Tant que l'unité allemande occupe l'hexagone de pont ou de ville, cette médaille reste acquise au joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Règles spéciales

Les règles de "Blitz" sont actives (Voyez p.4).

Les règles de commandement russe sont actives (Voyez p.3).

Ordre d'installation

40 - EVASION À KLIN - 7-8 DÉCEMBRE 1941

- 1  x4
- 2  x3
- 3  x4
- 4  x2
- 5  x5
- 6  x6
- 7  x4
- 8  x3
- 9  x1
- 10  x1
- 11  x3
- 12  x4
- 13  x6



Contexte historique

Lorsque l'offensive allemande contre Moscou s'arrêta le 6 décembre 1941, la 1^{re} Division Panzer reçut l'ordre de gagner Klin avec pour mission de tenir la ville ouverte pour permettre la retraite des troupes des autres formations allemandes. Elle réussit à maintenir la voie ouverte, malgré les attaques russes persistantes, jusqu'à ce que le mouvement de retraite fut complet.

Lorsque la division rompit le contact et commença à se replier sur Nekrasino, elle constata que les forces russes avaient encerclé la ville. Un plan audacieux fut établi, qui faisait appel à une diversion vers Golyadi, appuyée par l'artillerie. Lorsque les Russes réagiraient, la retraite principale vers Nekrasino serait lancée. La supercherie connut un plein succès. Les Russes autour de Golyadi furent surpris et des réserves rapidement dépêchées vers la ville. La retraite fut alors sonnée, conduite par les troupes du génie allemand. Avec l'appui de l'artillerie, la force battant en retraite s'ouvrit en combattant un chemin jusqu'à Nekrasino.

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

Briefing

Joueur allemand

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur russe

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 6 Médailles.

Les villes de Golyadia et Nekrasino rapportent chacune deux médailles de Victoire au joueur allemand. Placez une pièce médaille sur chacun de leurs hexagones. Tant qu'une unité allemande occupe un de ces hexagones, cette médaille reste acquise au joueur allemand. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Une unité allemande qui traverse la rivière gelée et quitte le champ de bataille par le bord russe, compte comme médaille de Victoire. L'unité allemande est retirée du jeu. Placez une figurine de cette unité sur le tableau des médailles allemandes.

Règles spéciales

Les unités de chars des forces spéciales allemandes comptent 4 figurines. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

L'infanterie des forces spéciales allemandes représente des unités de génie. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités. Voyez p.6 pour en savoir plus sur les unités de génie.

La rivière est une rivière gelée (Voyez p.3). Les tranchées sont décrites p.2.

Les règles de "Blitz" sont actives (Voyez p.4).

Les règles de commandement russe sont actives (Voyez p.3).

4 I - [STALINGRAD] COMPLEXE INDUSTRIEL BARRICADES ROUGES -

22 OCTOBRE 1942

Ordre d'installation

- 1  x4
- 2  x6
- 3  x7
- 4  x10
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x2
- 8  x6
- 9  x8
- 10  x4



Contexte historique

La mi-octobre les combats dans les ruines du complexe industriel Barricades Rouges, dans la partie la plus au nord de Stalingrad, avaient drainé de plus en plus de forces de la 6^e Armée allemande. Le 22, la 79^e Division d'Infanterie appuyée par du génie, des chars et de l'artillerie lança une attaque intensive par dessus le talus de chemin de fer en direction de l'usine Barricades.

Sous les tirs intenses des chars enterrés et des tireurs d'élite russes, les troupes allemandes gagnèrent lentement du terrain vers l'usine. La ligne soviétique finit par être brisée mais à la fin de la journée seul un coin de l'usine avait été pris.

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

Briefing

Joueur allemand

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur russe

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 10 Médailles.

Chacun des deux hexagones de ville rapporte une médaille de Victoire au camp qui l'occupe. Placez une pièce médaille dans chacun de ces hexagones. Le contrôle de l'usine Barricades (4 hexagones) rapporte deux médailles de Victoire. Pour en prendre le contrôle, vous devez occuper plus d'hexagones de bâtiments que votre adversaire.

Règles spéciales

Les unités de chars des forces spéciales allemandes comptent 4 figurines. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

L'infanterie des forces spéciales allemandes représente des unités de génie. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités. Voyez p.6 pour en savoir plus sur les unités de génie.

Un hexagone du talus a le même effet qu'une colline.

Un hexagone d'obstacle antichar représente des piles de débris et a le même effet qu'un obstacle antichar.

Les champs de mines sont expliqués à la p.4.

Les règles de "Blitz" sont actives (voyez p.4).

Les règles de commandement russe sont actives (voyez p.3).

Les tireurs d'élite sont décrits à la p.5.

42 - [KURSK] PONYRI - 5-9 JUILLET 1943

Ordre d'installation

1



x5

2



x8

3



x3

4



x5

5



x11



Contexte historique

Le village de Ponyri était le point focal de la percée planifiée par Model. Trois divisions d'infanterie allemandes reçurent l'ordre de prendre d'assaut le village, alors que des éléments de deux divisions Panzer appuyaient l'attaque. Les champs de mines soviétiques, les tirs intenses de chars enterrés et de l'artillerie repoussèrent les blindés, alors que dans le village se déroulaient d'âpres combats au corps à corps.

La cote 253.3 fut finalement prise, et bien que les Allemands aient conquis la plus grande partie du village, les défenses soviétiques restèrent puissantes. Les forces allemandes furent "saignées à blanc" en quelques jours de combats et une percée effective ne fut jamais réalisée.

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

Briefing

Joueur finlandais

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur russe

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 7 Médailles.

Le contrôle de Ponyri rapporte deux médailles de Victoire. Pour contrôler Ponyri, vous devez occuper plus d'hexagones de ville que votre adversaire. Les Russes contrôlent Ponyri au début de la bataille, placez donc deux médailles de victoire sur le tableau des médailles alliées.

Règles spéciales

Les unités de chars des forces spéciales allemandes comptent 4 figurines. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

Les champs de mines sont expliqués à la p.4.

43 - REPLI SUR LISYANKA - 16-17 FÉVRIER 1944

Ordre d'installation

- 1  x4
- 2  x6
- 3  x3
- 4  x9
- 5  x5
- 7  x7
- 7  x2



Contexte historique

Depuis des jours, les Russes montaient à l'attaque dans le but de couper la poche et de détruire les forces allemandes. Le 16 février, la 72e Division et la 5e Division Panzer attaquèrent depuis la poche de Khilki-Komarovka. Les régiments d'infanterie montèrent à l'assaut baïonnette au canon. Les défenseurs russes furent pris par surprise et les forces allemandes percèrent leur première ligne, continuant l'attaque vers les sommets des collines qui constituaient la seconde et dernière ligne de défense des Russes. On apprit plus tard que la plupart des blindés avaient été retirés de la zone pour une attaque planifiée le 17.

Les Russes contre-attaquèrent depuis Dzhurzhehtsy avec des chars et de l'artillerie, mais l'avance allemande continua. La force battant en retraite perdit la majorité de ses chars d'artillerie et de ses approvisionnements, mais beaucoup d'unités d'infanterie gagnèrent la rivière Gnilyo Tikich et la traversèrent pour se mettre en sécurité.

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

Briefing

Joueur allemand

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur russe

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 7 Médailles.

Une unité allemande qui traverse la rivière gelée et quitte le champ de bataille par le bord russe rapporte une médaille de Victoire, l'infanterie compte pour 2 et les blindés pour 1. L'unité allemande est retirée du jeu. Placez une de ses figurines sur le tableau des médailles allemandes.

Règles spéciales

Les unités de chars des forces spéciales allemandes comptent 4 figurines. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

L'infanterie des forces spéciales allemandes représente des unités de génie. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités. Voyez p.6 pour en savoir plus sur les unités de génie.

Les unités de chars des forces spéciales russes comptent 4 figurines. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

Les ravins et les rivières gelées sont expliqués à la p.3.

44 - [KURSK] PROKHOROVKA - 12 JUILLET 1943



Ordre d'installation

- | | | | | | | | | |
|----------|--|-----|----------|--|----|----------|--|----|
| 1 |  | x34 | 3 |  | x6 | 5 |  | x2 |
| 2 |  | x7 | 4 |  | x3 | 6 |  | x2 |

OVERLORD

Contexte historique

La bataille de chars de Prokhorovka fut une confrontation entre deux immenses corps blindés. Comme le Corps Panzer SS débutait son avance, l'artillerie soviétique entra en action et peu après les blindés soviétiques de Rotmistrov reçurent l'ordre de se précipiter à la rencontre de l'avance allemande. Le plan de Rotmistrov était d'annuler l'avantage de portée des Allemands en se rapprochant rapidement.

Le combat devint une mêlée tourbillonnante et bientôt le champ de bataille fut jonché des restes fumants de blindés. Les pertes dans les deux camps furent importantes, plus de 700 chars furent perdus et comme le champ de bataille resta aux mains des Soviétiques, les Allemands ne purent récupérer et réparer leurs pertes.

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

Briefing

Joueur allemand

- ◆ Prenez 10 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur russe

- ◆ Prenez 10 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 12 Médailles.

Règles spéciales

Les unités de chars des forces spéciales allemandes et russes comptent 4 figurines. Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

La rivière Psel est franchissable car elle est peu profonde.

Mouvement : Une unité peut entrer dans un hexagone de rivière, mais elle doit stopper et ne peut plus se déplacer durant ce tour.

Combat : Une unité sur un hexagone de rivière réduit son nombre de dés de combat de 1.

Ligne de mire : Un hexagone de rivière ne bloque pas la ligne de mire.

Ordre d'installation

45 - [BARBAROSSA] RIVIÈRE BUG - 22 JUIN 194

- 1  x6
- 2  x10
- 3  x8
- 4  x12
- 5  x1
- 6  x2
- 7  x3
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x2
- 11  x1
- 12  x1
- 13  x1



Contexte historique

Le 22 juin 1941, la 18e Division Panzer réussit un assaut inhabituel pour traverser la rivière Bug. Inhabituel en ce sens que la première vague d'infanterie, montée dans des bateaux d'assaut "Sturmboot", fut suivie par des antichars et de l'artillerie posés sur des canots gonflables pontés. Puis suivie par 80 chars rendus étanches, à l'origine pour l'Opération Sealion, qui traversèrent lentement mais avec succès le lit de la rivière Bug.

Les Russes défendant la zone appartenaient au 62e District Fortifié qui occupait quelques positions préparées, y compris des tourelles de chars enterrées, et avaient un appui limité.

Après le Blitz allemand initial, l'infanterie et les chars vinrent rapidement à bout des défenseurs russes.

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

Briefing

Joueur allemand

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur russe

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 5 Médailles.

Une unité allemande qui capture le pont remporte une médaille de Victoire. Placez une pièce médaille sur l'hexagone de pont. Tant que l'unité allemande occupe cet hexagone, la médaille reste acquise au joueur allemand. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Règles spéciales

Les règles de "Blitz" sont actives (Voyez p.4).

Les règles de commandement russe sont actives (Voyez p.3).

Les bunkers sont des casemates (Voyez p.11 du Terrain Pack).

Le train est un train de ravitaillement. Voyez à la p. 12 des règles du Terrain Pack. La locomotive et le wagon du train de ravitaillement sont chacun chargés d'une unité d'infanterie.

Note : ce scénario "bonus" combine les deux premières extensions, le Terrain Pack et le Front Est.

- NOUVELLES FIGURINES -

L'extension du front est contient une armée russe complète avec de nouvelles figurines.

Soldat soviétique



La guerre contre l'Allemagne de 1941 à 1945 est appelée par les Russes "La Grande guerre patriotique". Au début du conflit, la population soviétique comptait environ 130 millions d'habitants (à peu près la même chose que les USA). L'URSS perdit 11 millions de soldats pendant la guerre. À titre de comparaison, pour chaque soldat américain qui tombait sur le front Ouest contre l'Allemagne, 80 soldats soviétiques périssaient à l'Est. La sauvagerie des combats sur le front Est rendait les tactiques militaires très différentes de celles menées à l'Ouest. Alors que l'Ouest était l'enjeu de dominations stratégiques, avec de nombreux prisonniers capturés, le but des opérations du front est était la destruction pure et simple de l'ennemi.

Char T-34



Beaucoup disent que le char soviétique T-34 était le "meilleur au monde" pendant la Deuxième Guerre mondiale. Même s'il était moins sophistiqué que le fameux char "Tigre" allemand, ses capacités se révélèrent déterminantes pendant la guerre : son canon haute vélocité en faisait un vrai tueur de chars, il bénéficiait d'excellentes possibilités de tout-terrain, et surtout, sa vitesse et son autonomie étaient inégalées. Cela fit une grande différence pendant la course vers Berlin entre les Alliés et les Soviétiques. C'est pourquoi le T-34 fut surnommé "le char qui gagna la Grande guerre patriotique". On vit encore des chars T-34 en action dans les années 1990 pendant la guerre civile en Bosnie - cinquante ans après la Deuxième Guerre mondiale !

Canon anti-char ZIS-3



Dérivé du modèle ZIS-2, le canon ZIS-3 de 76,2 mm fut mis en production en 1942 comme canon anti-chars. Le ZIS-3 devint la pièce la plus connue de l'artillerie soviétique. Même les Allemands, qui avaient jusqu'alors toujours eu le meilleur équipement, reconnurent la supériorité du canon russe. Grâce à son faible coût de production, le ZIS-3 fut produit en grande série. Plus de 10 000 furent fabriqués, et certains étaient encore en service récemment.