

NORMANDIE 1944



Les alliés à l'assaut de la forteresse Europe



Scénarios pour Blitzkrieg

Auteurs :

- Alexandre Verger alias Cpt Miller
- Alain Morin alias LVM_10
- Christophe Henry alias Lannes

HISTORIQUE

La bataille de Normandie est l'une des grandes offensives de la seconde guerre mondiale.

Elle débute le **D-Day** – 6 juin 1944 – par des opérations aéroportées et amphibies dans les secteurs du Calvados et de l'est du Cotentin. Elle s'achève avec la fermeture de la poche de Falaise le 21 août 1944, ouvrant ainsi la voie à la libération de Paris le 25.

La planification de l'invasion du continent européen débute le 14 janvier 1943 lors d'une rencontre à Casablanca entre Roosevelt et Churchill. Bien que le Pas-de-Calais offre les meilleures plages et un accès plus rapide vers l'Allemagne, il est considéré comme un choix trop évident risquant d'être trop bien défendu. La Normandie est donc choisie.

Les généraux Dwight Eisenhower et Bernard Montgomery sont nommés respectivement commandant suprême des forces expéditionnaires alliées et commandant opérationnel des forces d'invasion terrestres en décembre 1943 et janvier 1944.

Fort des enseignements de l'échec du débarquement de Dieppe le 19 août 1942 qui a montré qu'il n'est pas souhaitable d'attaquer directement un port pour débarquer mais aussi des opérations d'Afrique du Nord (novembre 1942), de Sicile (juillet 1943) et de Anzio (janvier 1944), le plan prévoit le débarquement de cinq divisions par la mer et trois par les airs.



L'objectif des Alliés dans cette opération est de créer un second front, réclamé par

Staline depuis 1942 pour soulager son Armée Rouge, en Europe de l'Ouest (opération Overlord), afin d'ouvrir un voie assez rapide vers le cœur de l'Allemagne.

Le plan d'exécution en Normandie s'articule en deux phases :

- S'emparer d'une tête de pont afin de prendre le nœud routier de Caen et le port de Cherbourg (opération Neptune).

- Elargir la zone par la conquête de la Bretagne et des ports de la façade atlantique d'une part, avancer jusqu'à une ligne Le Havre – Le Mans – Tours d'autre part.

Si le débarquement, le jour J, est partiellement réussi, les suites de l'opération se révèlent beaucoup plus difficiles et plus longues que les planifications de l'état major allié. La Normandie va ainsi se retrouver au cœur de combats violents acharnés n'épargnant ni militaires, ni civils.

D-Day

Le Jour J, initialement fixé au 1^{er} mai 1944, est repoussé au 1^{er} juin 1944 puis au 5 juin 1944, ce délai permettant de bénéficier d'un mois supplémentaire de production de barges de débarquement. Finalement, le débarquement sera reporté au 6 juin en raison de mauvaises conditions météorologiques.



1 213 bateaux de guerre, 736 navires de soutien, 864 cargos et 4 126 engins et péniches débarquent 20 000 véhicules et 156 000 hommes sur les plages de Normandie. Les opérations de débarquement se poursuivront pendant encore plusieurs semaines. Les plages choisies, protégées par les fortifications du mur de l'Atlantique, sont regroupées en 5

zones entre Saint-Martin-de-Varreville, dans le Cotentin, à l'ouest et Ouistreham sur l'embouchure de l'Orne à l'est :

- Utah Beach – Américains.
- Omaha Beach – Américains.
- Gold Beach – Britanniques.
- Juno Beach – Canadiens.
- Sword Beach – Britanniques.



Au soir du 6 juin, les pertes alliées s'élèvent à 10 300 dont le tiers en tués, 2 navires de guerre, 131 Landing Craft Tank, 117 Landing Craft Assault, 43 Landing Craft Infantry, 27 avions perdus et 63 endommagés.

La bataille de Caen (7 juin – 19 juillet)

Supposant que Caen est la position-clé de la bataille, Montgomery y mène trois assauts entre le 7 juin et le 1^{er} juillet avant que la ville ne soit encerclée et bombardée le 7 juillet (opération Charnwood). Espérant une percée décisive par la plaine de Caen en direction de Paris, Montgomery lance alors une offensive majeure avec les trois divisions blindées britanniques, nom de code : opération Goodwood. Le succès initial est contrarié par la résistance improvisée mais déterminée des 1^{ère} et 12^{ème} divisions blindées SS appuyées par des troupes du génie allemandes leur faisant office d'infanterie. Les pertes britanniques en blindés sont importantes. Hitler, qui sous-estime les Américains, concentre ses réserves face aux Anglais. Ceux-ci subissent les inconvénients d'une tête de pont trop étroite, largement exposée aux tirs de l'artillerie ennemie.

La percée d'Avranches et l'encercllement de la poche de Falaise

Les Américains, de leur côté, achèvent la conquête du nord Cotentin. Cherbourg, malgré ses puissantes fortifications, se rend le 26 juin. De la mi-juin au 24 juillet, la progression de la 1^{ère} armée américaine vers Saint-Lô est très lente. Gênées par le bocage favorable à une habile défense allemande, les troupes américaines piétinent ainsi plus d'un mois, ne progressant qu'au prix de pertes importantes.

Le 25 juillet 1944, les Alliés lancent alors deux opérations conjointes, l'opération Spring consistant à bloquer les forces blindées allemandes à l'est du front au sud de Caen, et l'opération Cobra. Il s'agit, par un bombardement massif et très concentré ("tapis de bombes"), d'ouvrir une brèche dans les défenses allemandes dans le sud du Cotentin. L'opération réussit et, le 30 juillet, les divisions américaines s'engouffrent dans la brèche ouverte. Patton, avec les divisions blindées américaines et la 2^{ème} DB française de Leclerc, peut alors lancer sa grande percée vers le sud. Il libère la Bretagne (à l'exception des principaux ports fortifiés où les Allemands se sont retranchés) avance jusqu'à la Loire, puis revient vers le nord en prenant à revers le front allemand.

Au lieu de se replier, la Wehrmacht, sur ordre d'Hitler et contre l'avis de son état-major, lance une contre-attaque baptisée opération Lüttich dans la région de Mortain vers Avranches (7^{ème} armée et 5^{ème} armée blindée), dans le but de couper les lignes américaines. Dès le début, cette offensive allemande est un échec. Le bocage, qui a entravé l'avance des troupes motorisées alliées, gêne aussi la contre-attaque allemande. Mais la contre-attaque est surtout vouée à l'échec par la quasi-absence de couverture aérienne. Les troupes américaines prennent alors les Allemands à revers par le sud tandis que les Anglais, les Canadiens et les Polonais de la 1^{ère} division blindée du général Maczek ferment la tenaille qu'ils ont formée par le nord, en occupant la côte 262.

Encerclés dans la poche de Falaise, les Allemands se sauvent péniblement en laissant 10 000 morts et 50 000 prisonniers.

CAMPAGNE DE NORMANDIE

Nous vous proposons ci-après des règles pour jouer une campagne sur le thème de la bataille de Normandie. Elle s'articule autour de 5 batailles qui en fonction du résultat procureront un avantage ou une gêne stratégique. Cela se traduira par une incidence sur la gestion des cartes événement abordée ci-après. Cette campagne a été rédigée au profit de la 2^o rencontre de jeux de figurines de l'Association du Jeu d'Histoire Auboise (AJHA) des 25 & 26 avril 2009 à Troyes – Buchères.

Contexte :

La campagne de Normandie se déroule du 5 juin 1944 au 21 août 1944. Elle est constituée de 5 cartes :

- 1 - L'ouverture du grand bal.
- 2 - La Big Red One en avant !
- 3 - Se cacher et voir.
- 4 - Le combat command B entre en action.
- 5 - Kampfgruppe Koch.

La campagne se déroule de manière chronologique.

Phase de bataille :

Chaque bataille se déroule conformément à la règle de base tout en appliquant les points particuliers (ordre de bataille, règles de déploiement spécifiques, règles additives particulières ...) précisés dans chaque scénario.

Initiative :

Elle est précisée dans chaque scénario.

Météo :

Avant chaque bataille, la météo est déterminée selon le tableau suivant :

2D6	Météo
2	Brouillard
3-6	Pluie
7-9	Clair
10-12	Clair et vent fort

Déploiement :

Chaque camp se déploie en respectant les zones de déploiement décrites dans chaque bataille. S'il y a lieu, les joueurs appliquent les règles spécifiques de déploiement précisées dans les notes de chaque scénario, telles que les phases de parachutages ou d'assauts amphibies.

Conditions de victoire :

Elles sont précisées dans chaque bataille et elles sont constatées à l'issue du dernier tour de chaque bataille. Elles permettent de déterminer qui emporte la bataille sans pour autant garantir le succès sur l'ensemble de la campagne. Les joueurs devront toutefois ne pas omettre de comptabiliser leurs points de victoire selon les conditions fixées par le paragraphe 10.3 « conditions de victoire » du livret de règles.

Cette comptabilité permettra de départager les joueurs sur l'ensemble de la campagne si les joueurs ne peuvent se départager sur les conditions de victoire stratégique définies ci-dessous.

Carte événement :

Les joueurs tirent deux cartes événement au début de la campagne puis à l'issue de chaque bataille. Les événements associés à chaque carte sont détaillés dans le tableau ci-après. A l'issue d'une bataille, le joueur qui l'a emporté peut décider soit de tirer une carte supplémentaire, soit de demander au choix de l'adversaire de se défausser d'une des cartes parmi celles qu'il a en main et qu'il vient de tirer.

Fin de la campagne :

La campagne se termine par une victoire stratégique américaine si les troupes US remportent 3 batailles sur 5 dont "La Big Red One en avant !". A l'inverse la victoire est stratégique pour l'allemand si le joueur emporte 3 batailles sur 5 dont "Kampfgruppe Koch".

A défaut de pouvoir constater une telle victoire stratégique à l'issue de la campagne, la victoire et son degré sont déterminés en fonction de la différence de points de victoire acquis par chaque camp en conformité avec les règles de calcul prévues par le livret de base - § 10.3 « conditions de victoire ».

Cartes évènement :

Afin d'agrémenter la campagne, voici une liste d'évènements aléatoires basés sur un jeu de cartes à jouer auquel on a retiré toutes les figures (Roi, Dame, Valet). Les cartes noires sont données au joueur allemand, les rouges au joueur américain. Les joueurs tirent 2 cartes au début de la campagne puis deux à l'issue de chaque bataille et peuvent les conserver jusqu'à leur utilisation. Chaque évènement comporte une description qui explique son fonctionnement. Les cartes peuvent être utilisées à n'importe quel moment mais on ne peut cependant pas utiliser plus de 2 évènements par joueur et par bataille. Une fois utilisée, la carte est réintégrée dans le paquet qui est mélangé et peut être retirée par la suite.

Carte	Evènement allemand	Carte	Evènement américain
1 ♠	Sniper : Le joueur peut ajouter un sniper en placement caché.	1 ♥	Sniper : Le joueur peut ajouter un sniper en placement caché.
2 ♠	Chef de char : L'équipage d'un blindé est considéré comme Elite et bénéficie d'un +1 au toucher.	2 ♥	Chef de char : L'équipage d'un blindé est considéré comme Elite et bénéficie d'un +1 au toucher.
3 ♠	Perte topographique : Après le déploiement, le joueur allemand désigne trois unités d'infanterie américaine (pas de chef ni d'arme de soutien). Ces 3 unités doivent faire un test d'expérience. En cas d'échec, l'unité se perd en topo et est retirée de la table. Elle ne compte pas dans les pertes pour les tests de cohésion.	3 ♥	Déserteurs : Après le déploiement, le joueur américain désigne trois unités d'infanterie allemande (pas de chef ni d'arme de soutien). Ces 3 unités doivent faire un test d'expérience. En cas d'échec, l'unité déserte et est retirée de la table. Elle ne compte pas dans les pertes pour les tests de cohésion.
4 ♠	Fortification : Le joueur peut ajouter sur la carte un bunker / pillbox dans sa zone de déploiement.	4 ♥	Arme d'assaut : Le joueur peut ajouter un lance-flammes supplémentaire à une de ses formations.
5 ♠	Section égarée : Une section de Fallschirmjäger perdue vient rejoindre le camp allemand.	5 ♥	Section égarée : Une section de paras US perdue vient rejoindre le camp américain.
6 ♠	Sergent Krueger : Lorsqu'un groupe de commandement est éliminé, le joueur peut promouvoir une autre unité d'infanterie en groupe de commandement pour le remplacer.	6 ♥	Sergent Major : Lorsqu'un groupe de commandement est éliminé, le joueur peut promouvoir une autre unité d'infanterie en groupe de commandement pour le remplacer.
7 ♠	MG 42 : Le joueur peut ajouter une HMG supplémentaire à une de ses formations.	7 ♥	Cal. 50 : Le joueur peut ajouter une HMG supplémentaire à une de ses formations.
8 ♠	Embuscade : Une arme de soutien ou un canon antichar peut être placée selon la règle d'embuscade (cf. 10-4).	8 ♥	Embuscade : Une arme de soutien ou un canon antichar peut être placée selon la règle d'embuscade (cf. 10-4).
9 ♠	Mines : Le joueur dispose de champs de mines (4 X 1D6 + 8 pions leurre ou 2 X 2D6 + 4 pions leurre ou 1 X 4D6 + 2 pions leurre) qu'il dispose sur la carte avant le tour 1.	9 ♥	Munitions : Permet de rejouer un jet de munitions d'artillerie qui a échoué.
10 ♠	Piège : Après le déploiement, le joueur indique secrètement un bâtiment piégé. Ce bâtiment ne doit pas être occupé. La première unité ennemie qui y pénètre, subie une attaque HE de 4D6 (touché sur 5+).	10 ♥	Charge explosive : Une unité d'assaut ou un groupe de commandement dispose d'une charge explosive.

Carte	Evènement allemand
1 ♣	Croix de fer : Une unité de votre choix est automatiquement ralliée.
2 ♣	Croix de fer : Une unité de votre choix est automatiquement ralliée.
3 ♣	Discipline : Tous les tests de ralliement du tour bénéficie d'un bonus de +1.
4 ♣	On ne recule pas : Le joueur peut rejouer un test de cohésion raté. Un nouvel échec est définitif.
5 ♣	Flak : Pemet d'obtenir +1 au dé de tir de DCA.
6 ♣	Météo : Le temps est à la pluie
7 ♣	Renommé : Une compagnie vétéran devient Elite au choix du joueur concerné.
8 ♣	Position préparée : Le joueur à droit à deux retranchements individuels.
9 ♣	Panzercheck : Le joueur peut ajouter un panzercheck supplémentaire à une de ses formations.
10 ♣	Discipline : Tous les tests de ralliement du tour bénéficie d'un bonus de +1.

Carte	Evènement américain
1 ♦	Silver star : Une unité de votre choix est automatiquement ralliée.
2 ♦	Silver star : Une unité de votre choix est automatiquement ralliée.
3 ♦	Discipline : Tous les tests de ralliement du tour bénéficie d'un bonus de +1.
4 ♦	On ne recule pas : Le joueur peut rejouer un test de cohésion raté. Un nouvel échec est définitif.
5 ♦	Supériorité aérienne : Pemet au joueur de bénéficier sur un avion d'une passe mitrailleage supplémentaire.
6 ♦	Météo : Le temps est au beau fixe
7 ♦	Krieg gross malheur : Une compagnie vétéran devient hésitante au choix du joueur concerné.
8 ♦	Position préparée : Le joueur à droit à deux retranchements individuels.
9 ♦	Bazooka : Le joueur peut ajouter un bazooka supplémentaire à une de ses formations.
10 ♦	Discipline : Tous les tests de ralliement du tour bénéficie d'un bonus de +1.



1. L'ouverture du grand bal

Mardi 6 juin 1944

Normandie, nuit du 5 au 6 juin 1944.

Le largage d'unités parachutistes sur les arrières du Mur de l'Atlantique, dans la nuit du 5 au 6 juin 1944, doit assurer la réussite du débarquement de la force d'invasion.

Dans le cadre de l'opération Neptune, la 82^{ème} Division aéroportée américaine doit conquérir différents objectifs à l'ouest de la zone d'invasion amphibie comme la ville de Sainte-Mère-Eglise ou le pont de la Fière.

Après avoir subi de violents tirs de la Flak allemande au dessus de la côte occidentale du Cotentin, les C-47 arrivent sur les DZ ...

Les lumières rouges passent au vert ... Go – Go – Go !



Carte



Scénario :

Durée : 10 tours.

Dimension : 180 x 120 cm.

Les paras US sont largués par C-47. Le largage est joué en phase préliminaire avant le tour 1.

Les troupes allemandes sont en placement caché n'importe où sur la table.

Les américains jouent en premier.

Conditions de victoire :

Le joueur américain doit prendre le pont et le village, sinon victoire allemande.

Notes :

La partie sud de la carte est un terrain inondé, interdit aux véhicules à roue et à chenille, - 5cm de mouvement pour l'infanterie.

Éléments des compagnies des 504^{ème} et 505^{ème} PIR, 82^{ème} Airborne Division



1^{er} Groupe : Larguer par C-47 de nuit.

- 1 Cie de parachutiste (Assaut, Elite)
avec 2 bazookas et 1 mortier de 60 mm.

2^{ème} Groupe : Larguer par C-47 de nuit.

- 1 Cie de parachutiste (Assaut, Elite)
avec 2 bazookas et 1 mortier de 60 mm.

3^{ème} Groupe : En renfort au tour 4.

- 1 support aérien P-47 Thunderbolt.

Éléments de la 709^{ème} division et du 1057^{ème} régiment de grenadier



1^{er} Groupe : Se déploie en placement caché n'importe où.

- 1 Cie réduite de Grenadiers (Ligne,
Vétéran), 1 HMG.

- 1 canon de 75 mm.

- 2 canons de 20 mm AA.

2^{ème} Groupe : Renfort au tour 4 par le nord.

- 1 Cie de Grenadiers (Ligne, Vétéran)
avec 1 StuG IIIF et 2 Marder III.

2. La Big Red One en avant !

Mardi 6 juin

Omaha Beach, le 6 juin 1944

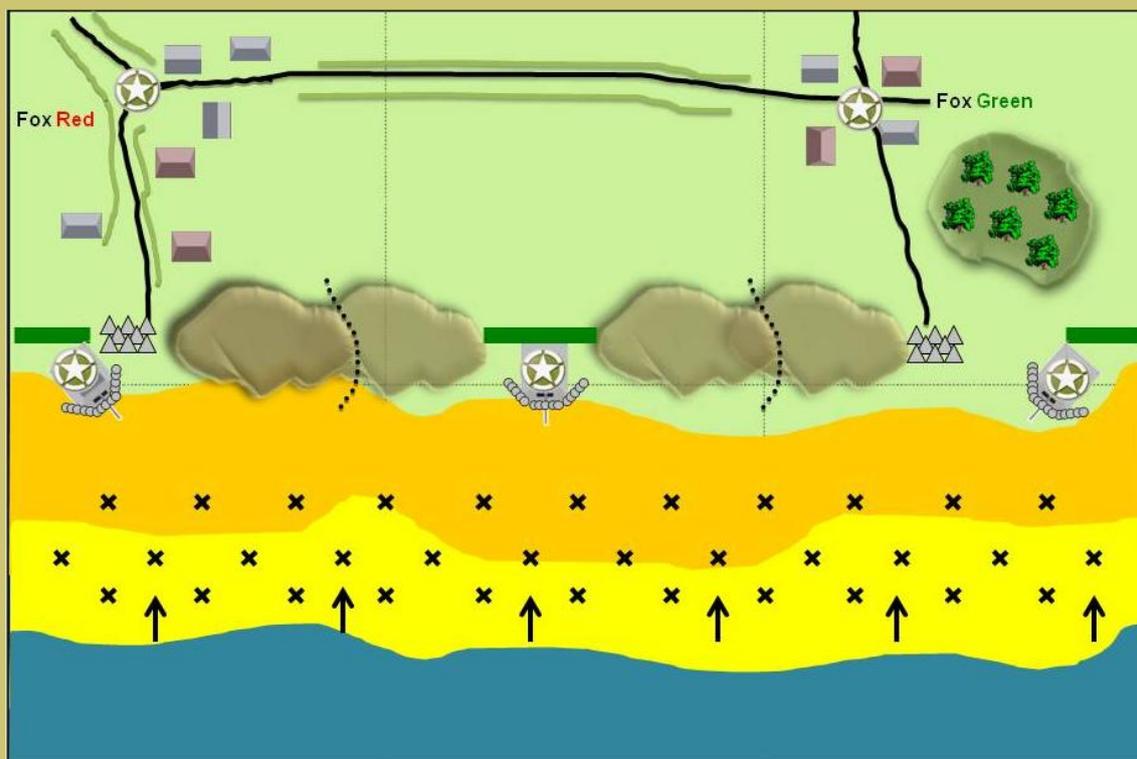
Aux alentours de 6h30, la première vague de la "Big Red One" - 1^{ère} division d'infanterie commandée par le Général Huebner - touche la Terre de France. La plage - nom de code OMAHA - s'étend de Saintes-Honorine-des-Pertes (secteur Fox) jusqu'à la pointe de la Percée (secteur Charlie).

La mission de ces hommes est de prendre position sur environ 6500 m de front limités à chaque extrémité par des falaises hautes de 30 m et créer une tête de pont.

Cet assaut devait être soutenu par la mise à l'eau des embarcations et véhicules amphibies composés de chars Sherman Duplex Drive (surnommés Donald Duck). Mais malheureusement, à cause des intempéries et des tirs de contre offensive, seulement 2 sur 29 atteindront la plage.



Carte



Scénario :

Durée : 10 tours.

Dimension : 180 x 120 cm.

Les troupes américaines arrivent par la mer en barges.

Les troupes allemandes sont déployées en placement caché dans la partie supérieure de la carte.

Les américains jouent en premier.

Conditions de victoire :

Le joueur américain doit prendre les trois bunkers et les deux carrefours, sinon victoire allemande.

Notes :

Le joueur US dispose d'un bombardement naval préliminaire avec stock de munitions. De plus, il bénéficie d'un bombardement naval de fumigènes préliminaire avec stock de munitions.

La plage d'Omaha est encombrée d'obstacles (hérissons tchèques, casse noisettes, dents de dragons, barbelés). Une unité au maximum peut se réfugier derrière chaque obstacle pour se protéger de coups adverses. Ainsi, en cas de démoralisation, l'unité concernée peut rechercher l'abri libre le plus proche à défaut d'autre couvert possible. En outre, les unités qui subissent une touche alors qu'elles sont abritées derrière un obstacle de plage peuvent relancer un jet de sauvegarde raté, tout en acceptant le risque d'un plus mauvais résultat sur le second jet.

Concernant les barges de débarquement

1 - le joueur doit désigner les occupants de chaque barge et assigner un objectif c'est à dire un lieu de débarquement.

Capacité d'emport (Groupe de combat ou commandement = 1 unité, arme de soutien = 1/2 unité.

- Landing Craft Vehicle & Personnel ou Landing Craft Assault : 3 unités ou 1 jeep et 1 unité.
- Landing Craft Infantry : 22 unités.
- Landing Craft Mechanized : 1 char ou 6 unités.
- Landing Craft Tank : 3 chars.

2 - Pour chaque barge on lance 1D6 :

- 1-2 la barge dévie de 1d6 x 5 cm à gauche
- 3-4 la barge dévie de 1d6 x 5 cm à droite
- 5-6 la barge arrive sur l'objectif prévu.

En cas de chevauchement, les barges sont mises bord à bord.

En cas de sortie d'une barge de l'aire de débarquement, celle-ci arrive automatiquement au tour suivant par le bord de sortie.

Eléments de la 1^{ère} division d'infanterie (Big Red One) et du 741^{ème} Tank bataillon



1^{er} Groupe : Arrive par la mer.

- 2 Cie d'infanterie (Ligne, Vétéran, Hésitant) avec chacune 2 bazooka, 1 mortier de 60mm et 1 HMG.
- 1 Cie d'engineer (Elite, Assaut, Hésitant) avec 3 lance-flammes.
- 2 M7 Priest.

2^{ème} Groupe : Arrive par la mer.

- 1 section de 3 Sherman M4A3.

3^{ème} Groupe : Arrive par la mer au tour 4.

- 1 section de 5 Sherman M4A3.
- 1 support aérien P-47 Thunderbolt.
- 1 Cie d'infanterie (Ligne, Vétéran, Hésitant).

Elément de la 352^{ème} division d'infanterie, du 916^{ème} IR et du 352^{ème} panzerjager bataillon.



1^{er} Groupe : Se déploie en placement caché dans la partie supérieure de la table (au delà du sable).

- 1 Cie de Grenadier (Ligne, Vétéran) avec 1 HMG et 2 Flak 20mm.
- 1 Cie de Grenadier (Ligne, Vétéran) avec 1 HMG et 1 Flak 37mm.
- 2 Pak 40 et 1 canon de 88mmAA.

2^{ème} Groupe : En renfort au 3^{ème} tour par les routes nord.

- 1 section de 2 Marder III.

3^{ème} Groupe : En renfort au 5^{ème} tour par les routes nord.

- 1 Cie de panzergrenadier (Assaut, Vétéran) avec des panzerfaust.
- 1 section de 2 panzer IV-H et 2 panzer III-N.



3. Se cacher et voir

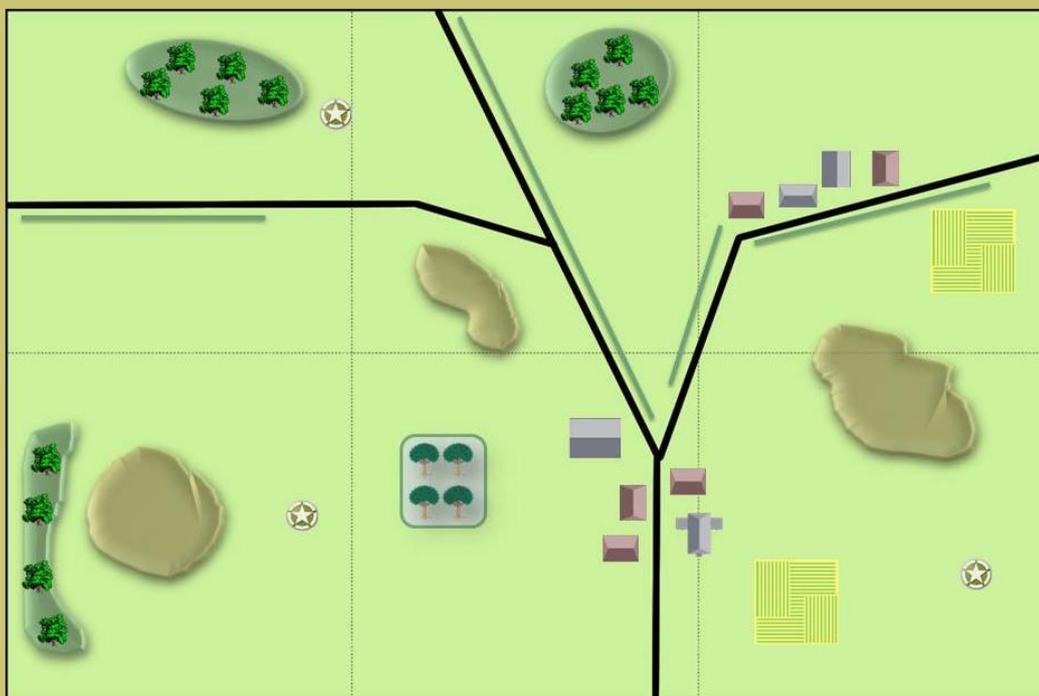
Mercredi 7 juin 1944

Normandie, le 7 juin 1944

Après leur saut initial dans le bocage derrière les plages de débarquement, le 2^{ème} bataillon du 501^{ème} PIR découvre leur objectif régimentaire : le village de St Come du Mont. Le village est défendu par une grosse force allemande non prévue, les grandes haies procurent une défense naturelle de premier plan. Demandant l'aide des chars, le 2^{ème} bataillon renouvelle son assaut une fois encore.



Carte



Scénario

Durée : 10 tours.

Dimension : 180 x 120 cm.

Les paras US sont déployés sur les zones de regroupement représentées par les Etoiles US.

Les troupes allemandes sont en placement caché n'importe où sur la table.

Le joueur américain joue en premier.

Conditions de victoire :

Prendre les 4 maisons en pierres (grises) pour une victoire US sinon L'allemand l'emporte.

Notes :

Chaque étoile US représente la zone de regroupement initiale d'une section PARA : 1 unité de CDT, 2 unités d'infanterie, 1 unité de bazooka. L'unité de CDT de la compagnie et les unités d'appui (MMG, Mo 60mm) sont déployées au hasard sur un de ces 3 points.

Afin de simuler la difficulté des troupes US à se regrouper après le 5 juin 1944, chaque zone de regroupement initiale est testée selon la règle suivante : Pour chaque point de déploiement, le joueur lance 1D6 pour déterminer la capacité des unités dispersées à rejoindre leur zone de regroupement.

Pour un résultat de 1 : Déviation au choix de l'adversaire.

Pour un résultat de 2 – 4 : Emplacement prévu.

Pour un résultat de 5 - 6 : Déviation au choix du joueur US de 60 cm maximum.

Dès que la zone de déploiement est fixée, les unités sont positionnées dans le 5 cm.

Eléments des compagnies D et E, 2^{ème} bataillon, 501^{ème} PIR, 101^{ème} Airborne Division



1^{er} Groupe : Dispersé sur les points identifiés par les étoiles US.

- 1 Cie de parachutiste (Assaut, Elite) avec 3 bazookas et 1 mortier de 60mm.

2^{ème} Groupe : En renfort au tour 2 par l'ouest.

- 1 section de 3 M4A3 Sherman.

3^{ème} Groupe : En renfort au tour 4 par la route nord.

- 1 Cie d'infanterie (Ligne, Vétéran, Hésitant).

- 1 support aérien P47D Thunderbolt.

Eléments du 3^{ème} bataillon du 1058^{ème} grenadier régiment de la 91^{ème} division d'infanterie



1^{er} Groupe : Se déploie en placement caché n'importe où.

- 1 Cie réduite Grenadier (Ligne, Vétéran) avec panzerfaust, 1 Panzercheck.

- 1 Cie réduite Grenadier (Ligne, Vétéran) avec panzerfaust, 1 Panzercheck.

- 1 sniper.

2^{ème} Groupe : Renfort au tour 3 par le sud.

- 1 section de 2 Marder III et 2 SdKfz 7/2.

4. Le Combat Command B entre en action

Mardi 8 août 1944

Le Mesnil Tôve, le 8 août 1944

A l'aube, les Allemands occupent toujours le bourg de Mesnil Tôve, mais les Américains font pression. Le gros des forces Allemandes commence un repli. La bataille se poursuit tout de même avec acharnement.

La 2^{ème} Division Panzer a perdu un régiment. Vers 15 H, les chars de la 3^{ème} division blindée, commandée par le Général Keedy, en provenance des abords du nouveau cimetière, route de Juvigny, font leur entrée dans le bourg accompagnés par une section de fantassins.

Ils poursuivent les Allemands sur la plaine qui longe la route départementale 79.



Carte



Scénario

Durée : 10 tours.

Dimension : 180 x 120 cm.

Les allemands se placent en premier et en placement caché.

Les américains jouent en premier.

Conditions de victoire :

Le joueur américain gagne s'il tient le carrefour et les deux maisons identifiées par une étoile ainsi que la sortie Est.

Éléments de la 30^{ème} division d'infanterie, 119^{ème} infanterie regiment et CCB



1^{er} Groupe : Entre par le bord ouest de la table.

- 2 Cie d'infanterie (Ligne, Vétéran) avec chacune 3 bazookas, 1 MMG et 2 HT M3 avec MGAA.
- 1 canon AT de 57mm et une jeep.
- 1 batterie de 105mm hors carte avec 1 observateur.

2^{ème} Groupe : Entre par la route sud de la table.

- 1 section de 5 Sherman M4A3.
- 1 section de 2 M-10.

Éléments avancés de la 2^{ème} Panzer Division, 304^{ème} panzergrenadier regiment et du 3^{ème} panzer regiment



1^{er} Groupe : Se déploie dans la partie centrale de la carte en placement caché.

- 1 Cie réduite de panzergrenadier (Assaut, Vétéran) avec panzerfaust, 1 panzerchreck, 2 sdkfz 251/1 et 1 sdkfz 251/10.
- 1 Pak 38.

2^{ème} Groupe : Entre au tour 3 par le côté ouest.

- 1 Cie de panzergrenadier (Assaut, Vétéran) avec panzerfaust et 3 sdkfz 251/1.
- 1 section de 2 Panther.
- 1 section de 2 Panzer IV-H.
- 1 section de 2 Puma.

5. Kampfgruppe Koch

Mercredi 17 août 1944

Normandie mi-août 1944

Alerté par un bombardement préliminaire inefficace, le commandement allemand sur place réagit ! Sans délai, il met à disposition des réserves locales pour soutenir le Kampfgruppe Koch qui tente de bloquer les forces américaines qui veulent fermer cette partie du front qui deviendra la Poche de Falaise.



Carte



Scénario :

Durée : 10 tours.

Dimension : 180 x 120cm.

Les allemands se placent en premier en placement caché.

Les américains jouent en premier.

Conditions de victoire :

1 - Le joueur américain doit sortir 2 véhicules et 6 squads d'infanterie par le bord est.

2 - Prendre les 3 maisons avec les étoiles.

Sinon victoire allemande.

Notes :

La batterie de 105mm américain possède un stock de munitions.

Eléments de la 90^{ème} division d'infanterie



1^{er} Groupe : Se déploie à 30 cm du bord ouest de la table.

- 2 Cie d'infanterie (Ligne, Vétéran) avec chacune 2 bazookas, 1 mortier de 60mm.
- 1 Cie d'infanterie mécanisée (Ligne, Vétéran) avec 1 HMG 12.7 mm, 2 bazookas et 3 halftracks M3 MGAA.
- 1 support de 105mm situé hors table avec observateur.

2^{ème} Groupe : Se déploie à 30 cm du bord ouest de la table.

- 1 section de 4 Sherman M4A3.
- 1 section de 2 Stuart.

3^{ème} Groupe : Arrive en renfort au tour 5

- 1 support aérien P-47 Thunderbolt.

Eléments de la 116^{ème} panzer division



1^{er} Groupe : Se déploie en placement caché dans les 100 cm du bord est de la table.

- 1 Cie de panzergrenadier (Assaut, Vétéran) avec panzerfaust, 1 pak40 et 2 retranchements.
- 1 Cie de grenadier (Ligne, Vétéran) avec panzerfaust, 1 obusier de 75 mm HEAT, 1 mortier de 50mm et 2 retranchements.
- 2 Hetzer.

2^{ème} Groupe : Arrive en renfort par la route sud au tour 4.

- 1 section de panzergrenadiers (Assaut, Vétéran) avec panzerfaust et 3 Sdkfz 251/1.
- 3 Panzer IV-H.
- 1 Wirbelwind et 2 Sdkfz 7/2.