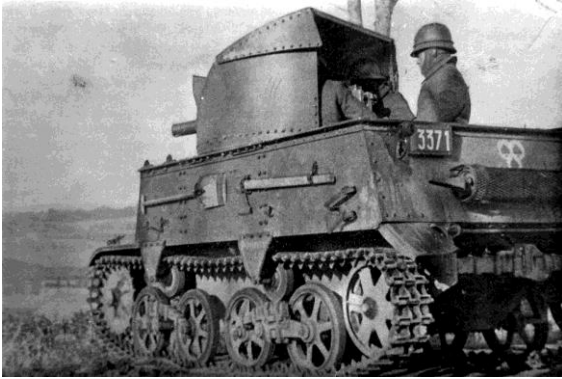


RESISTE ET MORDS !



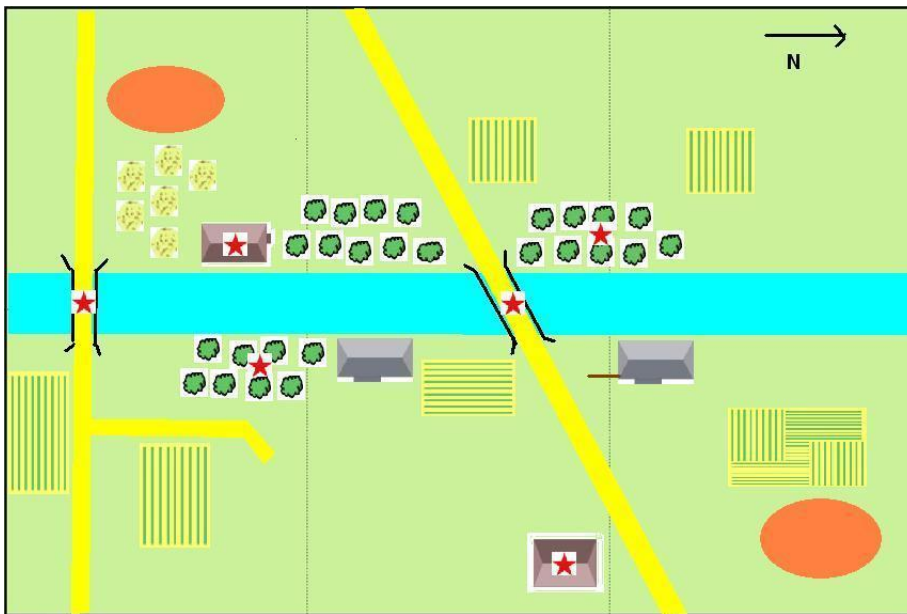
Quelque part en Belgique, 10 mai 1940

Parallèlement à l'attaque sur les Pays-Bas, ce 10 mai 1940, l'armée allemande s'ébranle dans les Ardennes belges.

Mais, mobilisés depuis quelques mois dans ce secteur, les Chasseurs Ardennais avaient préparé le terrain. Plusieurs champs de mines étaient mis en place pour ralentir l'envahisseur.

Prudemment, les premières troupes du Reich s'élancent et tentent le passage en force.

Scénario Ariitea



Durée : 9 à 14 Tours

Dimension : 180 x 120 cm

Les Belges se placent en premier.

Les Allemands jouent en premier.

Conditions de Victoire :

A la fin de la partie, le joueur allemand gagne s'il contrôle 6 des 9 objectifs (ceux indiqués et les trois bunkers).



Troupes Belges

Gardes frontières : Se déploient, en placement caché, à plus de 30 cm du bord Est

- 1 compagnie d'infanterie de ligne (RES, Vétéran) avec 1 MMG et 1 mortier de 60.
- 1 compagnie de Chasseurs Ardennais (RES, Elite) avec 1 MMG et 1 mortier de 60.
- 1 section de 3 chars T13.

Fortifications : Se déploient à plus de 30 cm du bord Est.

- 3 Bunkers (contenance 1 groupe ou 1 arme collective).
- 3 champs de mines AC

Options tactiques :

Placement caché, positions préparées



Régiment de Panzer-Grenadiers

Régiment de Panzer-Grenadiers : Se déploie à moins de 10 cm du bord Est

- 1 compagnie de Panzer-Grenadier (LMG, Vétéran) avec 2 Sdkfz 251/1 et 1 Sdkfz 251/2.
- 1 section antichar à 2 Pz Jag I.
- 1 section de chars moyens à 2 Pz IV E.
- 1 section de reconnaissance à Sdkfz 222.
- 1 section du Génie (AST, Elite) avec 1 lance-flammes et 1 Sdkfz 251/16.

Options tactiques :

Attaque surprise.

Notes : Les maisons « objectif » sont des maisons à 2 niveaux.

A la fin du tour 9, le joueur belge lance un d6. Sur un 1, la partie s'arrête. Aux tours suivants, on procède à un nouveau jet de dé, avec un modificateur de -1 par tour joué au delà du 9^{ème}. Un résultat de 1 implique la fin de la partie.