

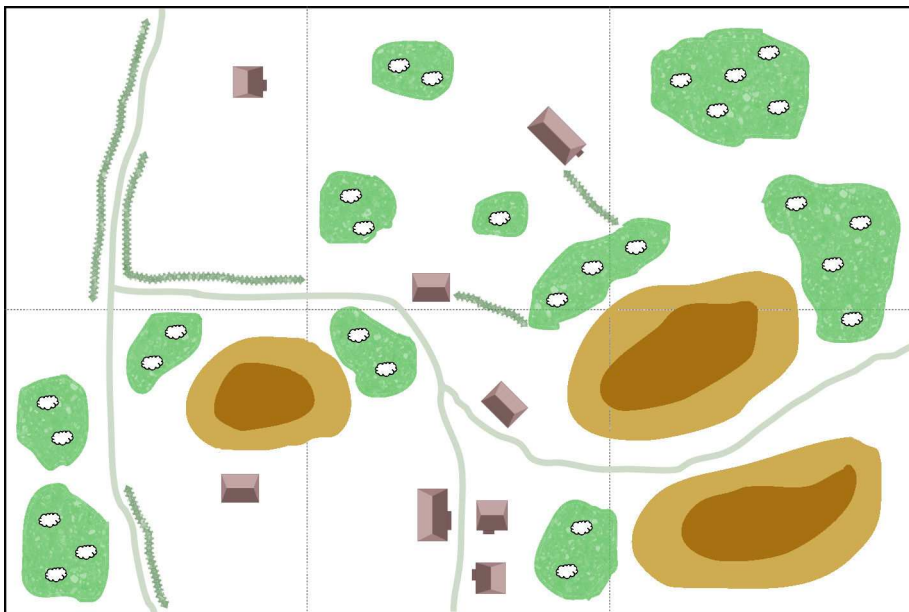
UNE MAUVAISE RENCONTRE



Ardennes, 16 Décembre 1944

Au déclenchement de la bataille des Ardennes, des détachements d'infanterie sont envoyés prendre et sécuriser des croisements routiers importants pour faciliter l'avance des unités blindés.

Au petit matin du 16 décembre, une compagnie du 27^e régiment de la 12^e division de Volksgrenadiers arrive en vue de son objectif sans savoir que celui-ci est occupé par un détachement américain nouvellement arrivé. La surprise est totale des deux côtés.



Durée : 8 Tours

Dimension : 120 x 80 cm

Les américains se placent en premier.

Les allemands jouent en premier.

Conditions de Victoire :

Chaque camp gagne en démoralisant l'adversaire. Les Allemands gagnent s'ils font sortir par le bord sud de la table au moins 3 unités.

Tout autre résultat est une victoire des américains.



12^e Division de Volksgrenadiers

Compagnie avancée du 27^e régiment : Se place dans les 30 cm du bord nord de la table.

- Une compagnie de grenadiers (Ligne, Vétéran) avec une HMG. Une des sections est équipée de pistolets mitrailleurs (PM).



99^e Division d'infanterie

Compagnie L : Se place dans les 30 cm du bord sud de la table.

- Une compagnie d'infanterie (Ligne, Conscrits hésitants) avec 2 bazookas, une MMG et une Jeep avec MG AA

Notes : Le terrain est recouvert de neige (cf. Météo 8.1) sauf les routes qui sont dégagées. On peut jouer ce scénario en activant une section à la fois dans chaque camp, la jeep US étant activée avec une des sections d'infanterie.