

FUSILLADE À NEFFE



Contexte historique

Au matin du 19 décembre 1944, alors que la colonne du Lieutenant-colonel Ewell progressait dans la brume en suivant le cours d'une rivière gelée pour atteindre le village de Neffe, un crépitement de mitrailleuse déchira le silence. Les premiers tirs ne firent pas beaucoup de dégâts parmi les hommes de sa 501e Division d'Infanterie aéroportée, mais bientôt, la colonne toute entière se retrouva sous le feu, et il devint évident qu'il lui serait impossible de s'emparer de Neffe sans renforts. Les 2e et 3e Bataillons furent donc envoyés dans la bataille : le Major Sammie Homman et son 2e Bataillon reçurent l'ordre de prendre Bizory, puis de se diriger vers Mageret pour prendre l'ennemi déployé dans Neffe à revers. Cependant, l'avancée du 2e Bataillon fut stoppée par l'infanterie allemande retranchée sur la cote 510. Au sud, le 3e Bataillon prit Mont, mais au lieu de pivoter vers le nord pour rejoindre les forces qui attaquaient Neffe, le Lieutenant-colonel Griswold ordonna à ses hommes de pousser des reconnaissances dans la forêt pour être sûr que l'ennemi n'essayait pas de prendre son bataillon de flanc. Une précieuse occasion venait d'être perdue...

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

Briefing

Joueur de l'Axe
[Allemagne]
Prenez 9 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés
[États-Unis]
Prenez 9 cartes de Commandement.
Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

14 médailles.

Les 4 groupes d'hex de forêt rapportent chacun une médaille-objectif exclusive au joueur des Alliés.

Les 4 hex de village de Neffe forment une médaille-objectif majoritaire (début de tour) rapportant une médaille au joueur qui en contrôle une majorité.

Les 2 hex de village de Mageret et les 4 hex de colline de la cote 510 forment chacun une médaille-objectif majoritaire rapportant une médaille au joueur qui en contrôle une majorité.

Mont et Bizory rapportent chacun une médaille-objectif persistante au dernier joueur à les avoir occupés.

Le joueur de l'Axe commence la partie avec 3 médailles car il contrôle certains des objectifs ci-dessus.

Règles spéciales

Appliquez les règles de Combat d'Hiver (Actions 25 - Cartes Combat) ainsi que les règles de chutes de neige (Actions 26 - Chutes de neige) et de visibilité réduite (Actions 27 - Visibilité réduite).

Différenciez avec un badge les unités de chasseurs de chars des deux camps (Troupes 24 - Chasseurs de chars).

Appliquez les règles de Matériel avancé (Matériel 4 - Matériel avancé) pour les unités équipées d'un mortier (Matériel 6 - Mortier 1942>) ou d'une mitrailleuse (Matériel 7 - Mitrailleuse 1942>).

La rivière est gelée (Terrains 47 - Rivière gelée).

Ordre de pose

1		x40
2		x15
3		x6
4		x2
5		x2
6		x1
7		x3
8		x1
9		x1
10		x2
11		x1
12		x1
13		x7
14		x13
15		x2
16		x7
17		x16
18		x9
19		x5
20		x9