

La Bataille de Chaumont

Le 23 décembre 1944, il ne reste que 9 km parcourir au x tank du major Albin Irzyk pour tenir le pari de Patton : libérer avant Noël les paras américains encerclés dans Bastogne. Mais les forêts ardennaises sont fréquentées par de monstrueux félins, armés de l'antichar le plus puissant de la guerre..Et bien décidés à faire la peau aux Shermans.

Composition des armées voir détails ci apres

Américains : 1105 pts / Allemands sur plateau tour 1 : 605 pts (Option :sélectionner 6 unités au choix qui démarrent avec un pas de perte)- Renforts Allemands tour 6 : 485 pts (dont les deux JagdTigers ...)

Champs de bataille et déploiement

Mise en place

Chaumont doit être pris et conservé, la route servira d'artère vitale pour Bastogne libéré. Les groupes Allemands sont embusqués dans le village et vont essayer de retarder l'avancée Américaine. Les américains eux rentrent par le côté est. A partir du tour 6, les renforts allemands et les JagTigers rentrent par le bord ouest en phase de réserve.



Conditions de victoire

A partir du tour 8, les troupes qui occupent les points de victoire marquent 1 point par tour jusqu'à la fin du jeu (12 -18). Le marqueur central peut (exception règles de prise de zone) être occupé par un véhicule. On considère une victoire majeure au camp qui aura le plus de points et causé le plus de pertes sinon cela sera une victoire mineure. En cas d'égalité se sont les pertes qui déterminent le gagnant.

Règles particulières

A partir du tour 12, en début de tour on jette un d6, sur un résultat de 1 le jeu s'arrête à la fin du tour. Si non, au tour suivant sur un résultat de 1-2 et ainsi de suite.

Notes

Albin Felix Irzyk esst convaincu que ce jour là il a rencontré des Jagdtigers.;qu'il n'a d'ailleurs pas vu....

