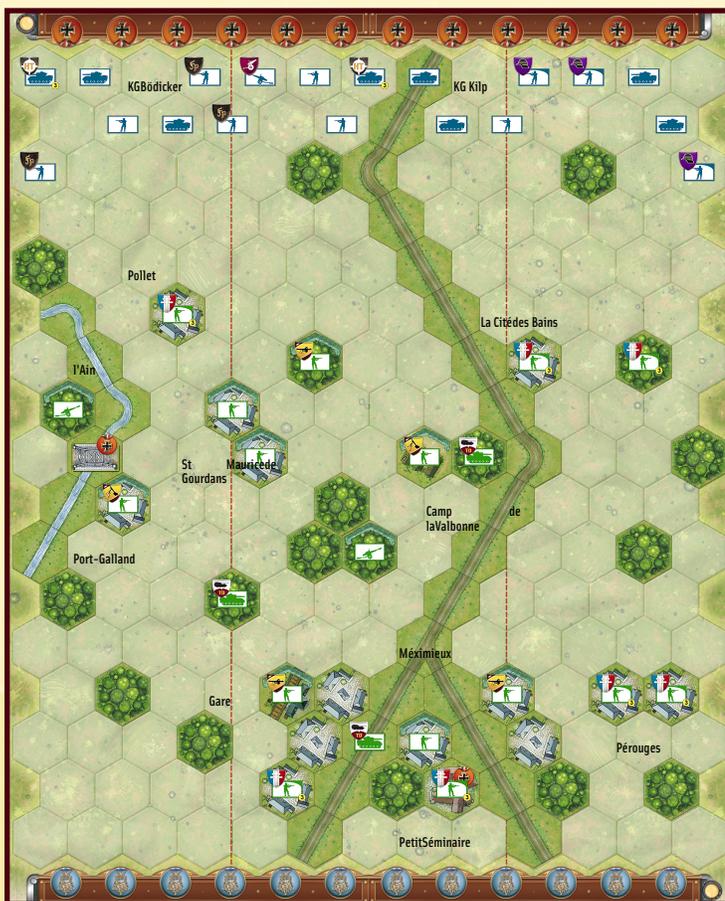


[FRANCE 1944] OBJECTIF MÉXIMIEUX ! - L'ATTAQUE DE LA 11.PANZER DIVISION.



Contexte historique

Le 30 août 1944, le 179th US Infantry Regiment (45th Inf Division) arriva à Méximieux, à une trentaine de kilomètres à l'est de Lyon. Pour la 19. Armée allemande, cela représentait une menace sérieuse de voir coupée sa route de retraite. Le général Von Wietersheim, commandant la 11. Panzer Division, envoya le 31 août plusieurs "Kampfgruppe" pour contrer l'avance américaine. Le Kampfgruppe Kilp devait ouvrir la route La Valbonne-Méximieux et le Kampfgruppe Bödicker fut chargé de détruire les ponts sur l'Ain, voies d'accès américaines, notamment celui de Port-Galland. Finalement, après une journée de dure bataille contre les fantassins américains et les résistants des Maquis de l'Ain, les deux Kampfgruppe se rejoignirent devant Méximieux pour l'attaque finale. Toute la journée du 1er septembre, les fantassins américains et les résistants français défendirent la ville dans des combats de rues jusqu'au soir où les Allemands cessèrent leur attaque et se retirèrent de Méximieux. La bataille était finie, la ville resta aux mains des Alliés.

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

Briefing

Joueur de l'Axe [Allemagne] : 6 cartes de commandement, vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [Etats-Unis/Résistance française] : 6 cartes de commandement.

Conditions de victoire

12 médailles. La destruction du pont et la prise du petit séminaire rapportent chacun une médaille-objectif définitive au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

- Appliquer les règles "Résistance française" (Nations 1) aux unités avec badge FFI.
- Différenciez avec un badge l'infanterie d'élite

(Troupes 2) et le génie (Troupes 4), l'artillerie mobile de l'Axe (Troupes 14) et les chasseurs de chars alliés (Troupes 24).

- Appliquer les règles "Matériel>1942", "Arme antichar>1942" et "Mortier>1942" (Matériels 4, 5, 6) aux unités alliées avec leurs badges respectifs.

- Les half-tracks (Troupes 18) peuvent renforcer les unités de l'Axe (Actions 24).

- Appliquer les règles "Raids aériens" (Actions 3) au joueur des Alliés.

- Pour détruire le pont, appliquer les règles "Sabotage" (Actions 6) au joueur de l'Axe. Une seule étoile de bataille suffit pour le faire sauter mais une unité du génie doit être adjacente au pont.

Ordre de pose

| | | |
|----|--|-----|
| 1 | | x13 |
| 2 | | x1 |
| 3 | | x1 |
| 4 | | x1 |
| 5 | | x1 |
| 6 | | x18 |
| 7 | | x2 |
| 8 | | x19 |
| 9 | | x4 |
| 10 | | x1 |
| 11 | | x2 |
| 12 | | x10 |
| 13 | | x2 |