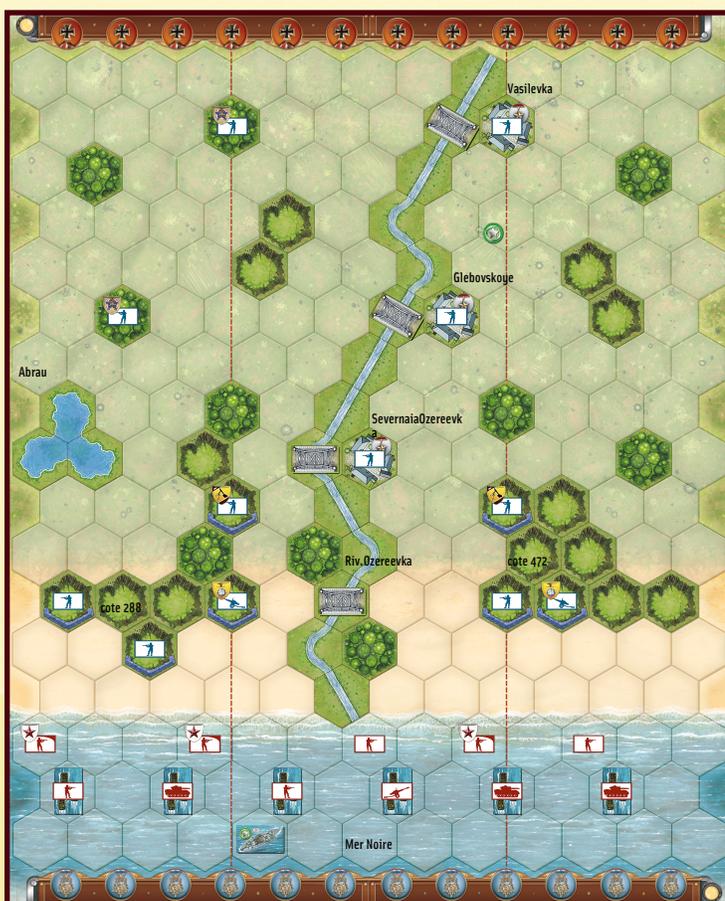


# [RUSSIE] ECHEC À OZEREVKA - DÉBARQUEMENT REPOUSSÉ.



## Contexte historique

Le 04 février 1943 au matin, une opération amphibie eu lieu à l'embouchure de la rivière Ozereevka, à quelques kilomètres à l'ouest du port de Novorossiisk. Les fantassins roumains de la 5e compagnie du 38e régiment d'infanterie (10e division d'infanterie roumaine), postés sur les falaises dominant la Mer Noire et soutenus par des batteries de 88 allemandes, s'opposèrent vaillamment aux fusiliers marins de la 255e brigade navale russe et aux chars M3 Stuart du 563e bataillon indépendant de chars. Les troupes de l'Axe coulèrent plusieurs péniches de débarquement et l'opération amphibie fut abandonnée, de même que les troupes russes déjà débarquées. L'intervention de la cavalerie roumaine permit de contrer les unités russes parachutées sur la zone arrière du débarquement. Le 05 février, l'échec était consommé et la tête de pont soviétique à Ozereevka annihilée.

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/Roumanie] : 5 cartes de commandement.

Joueur des Alliés [Union soviétique] : 6 cartes de commandement, vous jouez en premier.

## Conditions de victoire

10 médailles. Les villages de Severnaya Ozereevka, Glebovskoye et Vasilevka rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

## Règles spéciales

- Depuis la plage, les collines sont des falaises. Appliquer les règles "Falaises et escarpements" (Terrains 11).
- Appliquer les règles "Matériel>1942" et

"Mortier>1942" (Matériels 4 et 6) aux unités de l'Axe avec badge "Mortier".

- Différencier avec un badge les six unités spéciales russes (Troupes 2) et avec des figurines cavalerie, les deux unités de cavalerie de l'Axe (Troupes 8).

- Appliquer les règles "Destroyer" (Troupes 12), les règles "Barges" (Troupes 15) et les règles "Canons antichars lourds" (Troupes 23) aux deux unités d'artillerie de l'Axe avec badge "88".

- Appliquer les règles "Parachutage" (Actions 20). Avant le premier tour, le joueur des Alliés largue trois unités spéciales (Troupes 2) à la verticale de l'hexagone marqué d'une étoile.

## Ordre de pose

1		x6
2		x3
3		x1
4		x4
5		x5
6		x3
7		x9
8		x10
9		x19
10		x7
11		x3
12		x1