



8

FRONT DE L'EST

EASTERN FRONT

20560

À L'OUEST DE LUTSK

WEST OF LUTSK

24 JUIN / JUNE 24 / 1941

Unternehmen Barbarossa

Scenario by Richard Borg



• Briefing •

Setup / Pose

	x3	1
	5x	2
	x2	3
	3x	4
	x9	5
	13x	6
	x8	7
	14x	8
	x3	9
	x2	10
	x2	11

• Contexte historique •

Tôt dans l'après-midi du 24 juin, la 19^e division de blindés soviétique s'élance pour contrer l'avancée de la 14^e panzerdivision allemande à l'ouest de la ville de Lutsk. Lors de leur approche, les troupes soviétiques furent sévèrement endommagées par les raids aériens. Et pour ne rien arranger, de nombreuses défaillances mécaniques firent qu'au total, elles entamèrent le combat avec moins de 50% de leur force opérationnelle. Un court barrage d'artillerie s'ensuivit et une âpre bataille commença. Deux heures plus tard, les Soviétiques avaient perdu la majorité des blindés qu'il leur restait et furent contraints de se replier vers Lutsk.

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

• Historical Background •

In the early afternoon of June 24, the 19th Soviet tank divisions from the 22nd Mechanized Corps engaged the advancing German 14th Panzer Division just west of Lutsk. The Soviet division was severely brutalized by German air attacks during its approach and was also plagued by mechanical breakdowns, forcing it to launch the attack with less than 50 percent of its operational strength. A short artillery barrage was followed by a seesaw struggle but after two hours the Soviet formation lost a majority of its remaining armored vehicles and was forced to fall back to Lutsk.

The stage is set, the battle lines are drawn and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

◆ 5 médailles.

Appliquez, pour l'Axe, la règle des pions Exit sur les hex qui composent la ligne de base du camp allié. Une unité de l'Axe qui se déplace sur l'un de ces hex est retirée du plateau et le joueur de l'Axe place l'une des figurines de cette unité sur son tableau des médailles.

Règles spéciales

- ◆ Les blindés alliés ne peuvent avancer que d'un maximum de 2 hex.
- ◆ Placez un badge sur les unités d'infanterie d'élite des l'Axe (*Troupes 2 - Unités Spécialisées*).
- ◆ Placez un badge sur les unités du Génie de l'Axe (*Troupes 4*).
- ◆ Placez un badge ou utilisez les figurines appropriées pour les artilleries mobiles de l'Axe (*Troupes 14*).
- ◆ Les unités d'infanterie de l'Axe marquées d'une étoile sont de l'infanterie soutenue (*Troupe 27*). Si vous ne possédez pas l'extension Jour-J, jouez-les comme des infanteries d'élite.
- ◆ Placez un badge ou utilisez la figurine appropriée pour l'automitrailleuse alliée (*Troupes 31 - automitrailleuse*).
- ◆ La rivière Styr est franchissable (*Terrain 61 - rivière franchissable*).
- ◆ Si vous jouez avec l'extension New Flight Plan, le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 3 pour l'Axe et 1 pour les Alliés.

Conditions of Victory

◆ 5 Medals.

Exit rules are in effect for all hexes of the Allied player's baseline, for the Axis forces.

An Axis unit that moves off the battlefield from an Allied baseline hex is removed from the board and the Axis player places one of its figures on the Victory track as a medal.

Special Rules

- ◆ Soviet armor units only move up to 2 hexes.
- ◆ Place a badge on the Axis elite Infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*).
- ◆ Place a badge on the German engineer unit (*Troops 4*).
- ◆ Place a badge or use the proper figure for the German mobile artillery units (*Troops 14*).
- ◆ Axis units with a Battle Star are Supported Infantry (*Troops 27*). If you do not own the D-Day Landing Expansion, replace them with elite infantry units.
- ◆ Place a badge or use the proper figure for the Soviet armored car (*Troops 31 - Armored Car*).
- ◆ The Styr River is fordable (*Terrain 61 - Fordable Stream*).
- ◆ If you play with New Flight Plan, the starting number of air combat cards is amended for this scenario: 3 for the Axis, 1 for the Allies.

