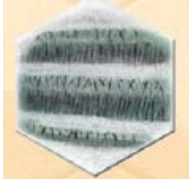


I. NIEUWE TERREIN TEGELS

Trenches



- ◆ **Bewegen:** een Infanterie of Pantser-eenheid die op een Trench hex komt moet stoppen en mag niet verder bewegen tijdens die beurt. Een Artillery-eenheid mag niet op een Trench komen.
- ◆ **Vechten:** Een Pantser-eenheid op een Trench hex kan niet vechten. Wanneer je vecht tegen een vijandelijke eenheid die op een Trench hex staat, verminderen Infanterie en Pantser-eenheid het aantal gerolde dobbelstenen door 1, en er verandert niets bij de Artillerie. Een Infanterie-eenheid in Trenches kan de eerste vlag negeren die tegen hem wordt gerold.
- ◆ **Line of Sight:** De Trenches blokkeren de Line of Sight niet.

City Ruins



Gewoonlijk, hebben de City Ruins hetzelfde effect zoals een Town & Village hex (**M44** p.14). Bovendien, mag een eenheid op een City Ruins hex de eerste vlag negeren die tegen hem wordt gerold. Alleen Infanterie-eenheden kunnen een City Ruins hex betreden.

Russian Villages



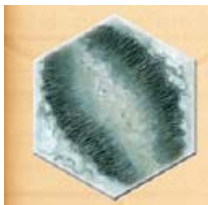
Russian Villages hebben hetzelfde effect zoals een Town & Village hex (**M44** p.14).

Winter Forest



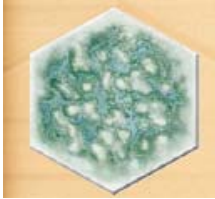
een Winter Forest hex heeft hetzelfde effect zoals een Forest hex (**M44** p.13), en het is gebruikt voor een beter visueel effect.

Ravine



- ◆ **Beweging:** Pantser en Artillerie-eenheid kunnen er niet overgaan. Geen bewegingsbeperkingen voor de Infanterie.
- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen. Een eenheid mag op een Ravine hex de eerste vlag negeren die tegen hem wordt gerold.
- ◆ **Line of Sight:** Een Ravine blokkeert de Line of Sight niet.

Marshes



- ◆ **Beweging:** Een Infanterie of Pantser-eenheid die op een Marshes hex komt moet stoppen en mag niet verder bewegen tijdens die beurt. Een eenheid die een Marshes hex verlaat mag alleen op een aangrenzende hex terechtkomen. Een Artillerie-eenheid kan niet op een Marshes hex komen.
- ◆ **Vechten:** Een Infanterie-eenheid op een Marshes hex heeft geen gevechtsbeperkingen. Een Pantser-eenheid kan niet vechten, de beurt het op, of van, een Marshes hex komt. Een Pantser-eenheid die een succesvol Close Assault Gevecht op een eenheid in een Marshes hex maakt kan Take Ground uitvoeren maar kan geen Armor Overrun maken
- ◆ **Line of Sight:** Een Ravine blokkeert de Line of Sight niet. Nota: hoewel deze moerassen besneeuwd zijn, worden zij gespeeld net zoals degenen in de Terrain Pack uitbereiding.



Hill with Forest, Hill with Village

Deze terreinen hexes worden alleen gebruikt voor visueel effect. De Hill on Forest heeft het zelfde effect zoals een Forest (**M44** p.13), en de Hill with Village heeft het zelfde effect zoals een Village (**M44** p.14).



Frozen River

De rivier is bevroren en kan worden overgestoken. Het ijs, echter, is in sommige delen niet dik, noch veilig. Wanneer een eenheid beweegt of terugkeert op een Frozen River hex, rol twee dobbelstenen. Voor elke gerolde ster, wordt 1 eenheid verloren. Er zijn geen andere beweging of slagbeperkingen.



Factory Complex

Zie specifieke scenarioregels voor Factory complex. Gewoonlijk, heeft het hetzelfde effect zoals een Town & Village hex (**M44** p.14).

II. NIEUWE SPELREGELS

POLITICAL COMMISSAR

Paranoia van Stalin van om het even welke potentiële rivalen resulteerde in de zuivering van enkele beste en slimste ambtenaren in het Rode Leger in 1937-1938. Zij die bleven waren schuchtere leiders of kruiperige "ja-mensen" aan hun politieke commissarissen. In de hitte van de hevigste slagen, werden de militairen vaak gedwongen in gevecht onder het kanon van politieke commissarissen van hun eigen eenheid.

Russische Command regels



Deel de Command kaarten aan iedere kant zoals de scenario's briefingnota's. De Russische speler moet dan één kaart van zijn hand selecteren en het plaatsen onder de Commissar Chip. De Command kaart onder de Commissar Chip is de Command kaart die hij tijdens zijn volgende beurt zal spelen. Wanneer het de Russische speler zijn beurt is, selecteert hij één kaart van zijn hand dat onder de Commissar Chip moet worden geplaatst en neemt de kaart die onder de Commissar Chip ligt en speelt het als zijn Command kaart in deze beurt. Aan het eind van zijn beurt, trekt de Russische speler een nieuwe Command kaart in zoals gewoonlijk.

Tijdens de beurt van de Russische speler, mag hij in plaats van het spelen van de Command kaart die al onder de Commissar Chip ligt, kan de Russische speler verkiezen om van zijn hand een 'Verkenner' kaart of een 'Tegenaanval' kaart te spelen. De Command kaart onder de Commissar Chip wordt niet gebruikt en blijft onder het teken tot de volgende beurt. De Russische speler kan de Ambush kaart uit zijn hand zoals de standaardregels ook spelen.

BLITZ RULES

De scenario's die in de vroege jaren van WWII voorkomen gebruiken vaak de Blitz Regels.

- ◆ De Axis speler kan een 'Recon 1' kaart als een Air Power Tactic kaart in die sectie (minstens één hex moet in de sectie zijn) spelen: val een groep van 4 of minder vijandelijke eenheden naast elkaar aan. Rol 1 dobbelsteen per hex (de luchtaanval van de Axis).
- ◆ De beweging van de pantser-eenheid wordt gewijzigd als volgt: Een bevolen pantser-eenheid van de Axis kan tot 3 hexen bewegen en vechten terwijl een bevolen Allied pantser-eenheid tot 2 hexen kan bewegen en vechten.

III. NIEUWE MEDAILLES



Hero of the Soviet Union Medal

Deze medaille was de hoogste graad van onderscheid in de vroegere USSR. Gecreëerd in 1934, werd het toegekend aan meer dan 12.500 mensen, meestal tijdens de oorlog van 1941-1945 tussen Duitsland en de Sovjetunie (die "The Great Patriotic War" door de Russen wordt genoemd).

Minefields

De nota's van de scenariobriefing wijzen op welke kant de Minefields heeft neergelegd. De mijnenvelden worden neergelegd op hetzelfde moment als de terrein hexen. Alvorens om het even welk Minefields te plaatsen, plaats alle Minefields met hun tekening naar boven. Meng de stukken. Plaats nu één Minefields, willekeurig, tekening omhoog (genummerd kant verborgen) op elke hex van het Minefields die door het scenario wordt vermeld. Leg de ongebruikte stukken van het Minefields in de doos, de kant met het nummer naar beneden.

Bij het binnenkomen van een Minefields, moet een eenheid stoppen en mag niet verder tijdens die beurt bewegen.

Als de eenheid die op het Minefields komt een vijandelijke eenheid is, draai het stuk om van de Minefields om zijn sterkteaantal te zien. Als het Minefields een valstrik (sterkte "0") is, verwijder het uit het spel. Anders, rol het aantal dobbelstenen gelijk aan de sterkte van het Minefields. Er is 1 unit geraakt voor elke dobbelsteen gelijk aan het symbool van de eenheid of een granaat. Negeer alle andere symbolen, inbegrepen Retreat. Na om het even welke explosie, blijft het Minefields, zijn sterkte nummer omhoog en zichtbaar aan beide spelers. Als de eenheid die op het Minefields komt een vriendschappelijke eenheid (d.w.z. een eenheid die tot de speler behoort die het Minefields legde) is, moet de eenheid nog ophouden, maar zal het Minefields niet ontploffen, niet omdraaien, indien verborgen, noch de dobbelsteen rollen.

Nota: Overeenkomstig met de algemene regels van terugtocht, heeft een Mijnenveld geen effect op terugtocht. Daarom kan een terugkerende eenheid door een Minefields bewegen zonder op te houden. De terugkerende eenheden die zich op of door een Mijnenveld bewegen rollen niet.

BATTLE STAR TOKENS

Battle Star tokens zijn generische tekenen die worden gebruikt om speciale gevolgen, unieke gebeurtenissen, acties of trekkers aan te duiden verbonden aan een bepaalde terrein hex of een eenheid voor de duur van een scenario. Vele Battle Star gevolgen worden beschreven in de Terrain Pack uitbereiding, wegens alle speciale terreinen en oriëntatiepunten die in die uitbreiding kunnen worden gevonden. Het gebruik van de Battle Star tokens is vermeld in de Special Rules van scenario's.



Camouflage

Wanneer het scenario er op wijst, kan een Battle Star tokens eenheden met camouflage aanduiden. U kunt een gecamoufleerde vijandelijke eenheid alleen in een Close Assault aanvallen (aangrenzende hex). Een gecamoufleerde eenheid moet zijn Battle Star verwijderen als het vecht of zich beweegt omdat het zijn Camouflage verliest.

IV. NIEUWE OBSTAKELS EN TOKENS



Winter Field Bunkers

Het zelfde effect zoals een Bunker (M44 p.16). Bovendien kan elke partij het als verdedigingspositie eisen.



Dragon's Teeth

- ◆ **Beweging:** Alleen de Infanterie kan op de Dragon's Teeth hex komen. Een Infanterie die op de Dragon's Teeth hex komt moet stoppen en kan zich niet verder tijdens die beurt bewegen.
- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen.
- ◆ **Line of Sight:** Een Dragon's Teeth hex blokkeert de Line of Sight niet.

V. NIEUWE BADGES

Sniper

Plaats één enkel Infanterie-figuur en een Sniper Badge op de hexen die in het scenario worden vermeld. Een Sniper wordt bevolen als een Infanterie-eenheid. Een bevolen Sniper:

- ◆ Mag bewegen zoals een Special Infanterie eenheid, 1 of 2 hexen en vechten.
- ◆ Mag vechten wanneer hij zich op terreintype beweegt (hout, steden, enz.) waar de standaardinfanterie niet mag vechten. Hij moet wel stoppen en mag niet verder bewegen.
- ◆ Mag tot 3 hexen in plaats van de standaard 1 hex terugtrekken op om het even welke gerolde Retreat.

Een bevolen Sniper eenheid kan op een vijandelijke infanterie of artillerie eenheid, die 5 of minder hexen weg staat, richten. Het moet de line of site naar zijn doel hebben. Sniper's dobbelsteen wordt niet verminderd wanneer het richt op een vijandelijke eenheid in terrein. Een Sniper mag 1 dobbelsteen in gebruiken in gevecht en scoort één hit op het doel dat wordt geraakt, wanneer een Granaat of een Ster wordt gerold. Een vlag zal de doeleenheid veroorzaken terug te trekken zoals normaal. Een Sniper kan niet op een Pantser-eenheid richten. Een Sniper kan worden geraakt zoals normaal maar zal slechts bij een Granaat een klap ontvangen. Een Sniper wordt verwijderd wanneer het een klap ontvangt en telt niet als medaille.



Nota: Als een Sniper naast een vijandelijke eenheid staat moet het de aangrenzende eenheid bestrijden. Als de enige aangrenzende eenheid een Pantser-eenheid is, waarop een Sniper niet kan richten, moet de Sniper bewegen alvorens hij kan vechten.

Combat Engineers

Combat Engineer eenheden werden gebruikt in WWII om de gevechtdoeltreffendheid van de korpsen te verhogen. Zij verleenden mobiliteit, counter-mobility, mogelijkheid tot overleven, topografische en technieksteun. Een Engineer eenheid beweegt zich en vecht als een standaardeenheid. Nochtans:

- ◆ In Close Assault Combat, negeert een Engineer eenheid al de vermindering van dobbelstenen, d.w.z. hun vijanden worden niet beschermd door hun terrein.
- ◆ Een Engineer eenheid die op een hex met Wire komt, zal het aantal dobbelstenen met 1 verminderen en kan de draad op de hex tijdens dezelfde beurt ook verwijderen.
- ◆ Een Engineer eenheid die zich op een Minefield hex beweegt en die in aanmerking komt om te vechten moet de Minefield hex ontruimen i.p.v. te vechten. Als de Engineer eenheid het Minefield niet kan ontruimen, ontploft het.



Cavalry



De Infanterie met een Cavalerie badge is de Cavalerie-eenheid. Plaats 4 Infanterie-figuren en een Cavalerie badge in de hexen zoals die in het scenario worden vermeld. Een Cavalerie-eenheid wordt bevolen als een gewone infanterie-eenheid. Een bevolen Cavalerie-eenheid:



- ◆ Mag 3 hexen bewegen en vechten.
- ◆ Mag vechten met om het even welk vijandelijk doel 2 of minder hexen weg van de eenheid. Het rolt 2 dobbelstenen in Close Assault en 1 dobbelsteen tegenover een doel dat 2 hexen verwijderd is van de eenheid.
- ◆ Mag, na een succesvolle Close Assault Combat, grond nemen en opnieuw vechten, gebruikend de zelfde regels zoals het Armor Overrun Combat van Pantser-eenheid (zie **M44** p.11).



Russian Elite

Gebruik deze badge om Russische speciale eenheden aan te duiden



Finnish Ski Troops

De Finnish Special Forces Infanterie is de lucht troepeneenheden. Plaats een Finnish badge in dezelfde hex met deze eenheden om hen van de andere eenheden te onderscheiden. Deze eenheden hebben slechts 3 figuren. Een bevolen lucht eenheid:



- ◆ Mag 3 hexen bewegen en vechten. Het rolt 3 dobbelstenen in Close Assault en 2 dobbelstenen tegen een doeleenheid 2 hexen weg van de eenheid.
- ◆ Mag vechten wanneer hij zich op terreintype beweegt (hout, steden, enz.) waar de standaardinfanterie niet mag vechten. Hij moet wel stoppen en mag niet verder bewegen.
- ◆ Mag tot 3 hexen in plaats van de standaard 1 hex terugtrekken op om het even welke gerolde Retreat.

38 - [RUSSO-FINNISH WAR] SUOMUSSALMI

Historische Context

Het Sovjetleger overschreed de grens in Finland tijdens de laatste dagen van november, 1939. Op 8 december, bereikten zij het licht verdedigde dorp van Suomussalmi. De volgende dag, bracht Kolonel Hjalman Siilasvuo, een veteraan van WWI, versterkingen en nam bevel van de Finse defensie. Zijn opdracht was de Russische krachten vernietigen en hen uit het dorp dwingen - een moeilijk bevel, aangezien de vijand goed bevoorrad en numeriek superieur was. Één van de eerste bevelen van Siilasvuo was voor Kapitein J. A. Makinen om een wegversperring op te zetten om de voortdurende vooruitgang van de Russische 44ste Division te vertragen. Terwijl de wegversperring werd ontwikkeld, lanceerde Siilasvuo een aanval tegen de Russische posities in en rond Suomussalmi. De Sovjets, waren te goed verschanst en er werd weinig vooruitgang gemaakt in begin van het gevecht.

Na een tijdje, konden de Finse lucht troepen, die op huisgrond vechten, de ring rond de dorpen langzaam aanhalen en tegen de eerste week van Januari was de grotere Sovjetkracht verslagen.

Het scenario wordt geplaatst, de slaglijnen worden getrokken, en u bent in bevel. De rest is geschiedenis.

Briefing

Finse speler

- ◆ Pak 6 Command kaarten.
- ◆ Beweegt eerst.

Russische speler

- ◆ Pak 4 Command kaarten.

Voorwaarden voor overwinning

- ◆ 6 Medailles.

Als de Finse eenheden 3 van de 4 city hexen kan bezetten op het einde van zijn beurt, wint hij onmiddellijk.

Speciale Regels

De Air Power kaart wordt gespeeld zoals een Artillery Bombard Tactic kaart:

'De Artillerie-eenheid vecht tweemaal of beweegt tot 3 hexen'.

De bunker is een Field Bunker (p.5).

De Rivier vertegenwoordigt de bevroren meren in het gebied (p.2).

De Finse Special Forces Infanterie is de lucht troepeneenheden. Plaats een Finse badge in dezelfde hexen met deze eenheden om hen van de andere eenheden te onderscheiden. Deze eenheden hebben slechts 3 figuren. Zie p.6 voor meer details over de Lucht Troepen.

De Russische Command regels worden gebruikt (zie p.3).

39 - [TYPHOON] GATES OF MOSCOW

Historische Context

In oktober, lanceerde het Duitse Hoge Bevel het definitieve offensief van 1941 – Operatie Typhoon. Het aanvankelijke Duitse succes op de Oostelijke Front had hen diep in de Sovjetunie op alle fronten gezet, maar de vooruitgang vertraagde alvorens zij de belangrijkste steden van Moeder Rusland konden bereiken. De Sovjets gebruikten hun grote bevolking om meer strijdkrachten onophoudelijk op te leiden. Hoewel slecht uitgerust en slecht geleid, de Sovjetmilitairen in een laatste wanhopige lijn van defensie werden opgesteld om het Duitse leger te houden om Moskou te bereiken. Mozhaïsk, de laatste belangrijkste stad op de directe weg naar Moskou werd bezet maar de Duitser bleven vooruit gaan. Het uitgeputte leger had geen extra reserves voor het definitieve gevecht in Moskou.

Het scenario wordt geplaatst, de slaglijnen worden getrokken, en u bent in bevel. De rest is geschiedenis.

Briefing

Axis speler

- ◆ Pak 5 Command kaarten.
- ◆ Beweegt eerst.

Russische speler

- ◆ Pak 5 Command kaarten.

Voorwaarden voor overwinning

- ◆ 7 Medailles.

Een Axis-eenheid die de East bridge bezet van de stad Mozhaïsk telt als één Victory Medaille. Plaats een Objective Medal op ieder hex. Zolang als de Axis-eenheid op de Bridge of Town hex blijft, blijft het tellen voor de overwinning van de Axis. Als de eenheid ervan beweegt of geëlimineerd is, telt het niet meer.

Speciale Regels

Blitz regels worden gebruikt (p. 3)

De Russische Command regels worden gebruikt (p.3).

40 - BREAKOUT AT KLIN

Historische Context

Toen het Duitse offensief tegen Moskou aan een halt op 6 december, 1941 kwam, werd de 1ste Afdeling Pantser bevolen aan Klin met de opdracht van het houden van de stad open voor de terugtrekking van andere Duitse formingen. Het slaagde in het houden van de verbinding tegen blijvende Russische aanvallen tot de Duitse krachten hun terugtocht voltooiden. Aangezien de 1ste Afdeling met hun eigen terugtrekking aan Nekrasino begon, vond het dat de Russische krachten de stad hadden omringd. Een gewaagd plan werd bedacht dat een voorwendsel vroeg naar nabijgelegen Golyadi dat door artillerie wordt gesteund. Als de Russen zoals gehoopt reageerden, kon de belangrijkste doorbraak aan Nekrasino dan plaatsvinden. De voorgenomen list was een volledig succes. De Russen rond Golyadi waren verrast en de reserves werden meegesleept naar de stad. De belangrijkste doorbraak was toen geleid door Duitse gevechtsingenieurs. Met artilleriesteun, bestreed de doorbraakkracht zijn weg door Nekrasino.

Het scenario wordt geplaatst, de slaglijnen worden getrokken, en u bent in bevel. De rest is geschiedenis.

Briefing

Axis speler

- ◆ Pak 6 Command kaarten.
- ◆ Beweegt eerst.

Russische speler

- ◆ Pak 4 Command kaarten.

Voorwaarden voor overwinning

- ◆ 6 Medailles.

De steden Golyadia en Nekrasino tellen als Victory Medaille. Plaats een Objective Medaille op ieder van deze hexen. Zolang als de Axis-eenheid blijft op de hex, blijft het tellen voor de overwinning van de Axis. Als de eenheid ervan beweegt of geëlimineerd is, telt het niet meer. Een Axis-eenheid die over de Frozen River gaat en de Russische kant verlaat, telt als een Victory medaille. De

Axis-eenheid wordt verwijderd van het spel. Plaats één figuur van deze eenheid op de Axis medaille plaats.

Speciale Regels

De Axis Special Forces pantser-eenheden hebben 4 figuren. Plaats een Special Force badge op hetzelfde hex met deze eenheden om hen te onderscheiden van de andere eenheden.

De Axis speciale Infanterie-eenheden zijn Ingenieur-eenheden. Plaats een Speciale Krachten Kenteken in dezelfde hex met deze eenheden om hen van de andere eenheden te onderscheiden. Lees p.6 over Ingenieurs.

De rivier is een Frozen River (p. 2). Blitz regels worden gebruikt (p. 3). De Russische Command regels worden gebruikt (p.3).

41 - [STALINGRAD] RED BARRICADES FACTORY COMPLEX

Historische Context

Tegen midden Oktober had het vechten in het midden van het puin van de Red Barricades Factory Complex in de noordelijke sectie van Stalingrad meer en meer van de krachten van het Duitse 6de Leger vernietigd. Op de tweeëntwintigste lanceerde de 79ste Infanteriedivisie, die door ingenieurs, tanks en artillerie wordt gesteund, een intense aanval over de dijk van de Spoorweg naar de Barricades Factory. Onder hevig vuur van dig-in tanks en Russische snipers, gingen de Duitse troepen langzaam naar de Factory. De Sovjetlijn brak definitief, maar tegen het eind van de dag was alleen een hoek van de Factory genomen. Het scenario wordt geplaatst, de slaglijnen worden getrokken, en u bent in bevel. De rest is geschiedenis.

Briefing

Axis speler

- ◆ Pak 5 Command kaarten.
- ◆ Beweegt eerst.

Russische speler

- ◆ Pak 4 Command kaarten.

Voorwaarden voor overwinning

- ◆ 10 medailles

De twee Town hex tellen als Victory Medal voor de kant die de hex bezet. Plaats Objective Medals in deze hexen. Controle over de Barricades Factory (4 hexen), telt als 2 Victory Medals. Om controle te bereiken, moet uw kant meer van de hexen van de Gebouwen bezetten dan uw tegenstander.

Speciale Regels

Blitz regels worden gebruikt (p. 3).

De Russische Command regels worden gebruikt (p.3).

De Axis speciale Pantser-eenheid heeft 4 figuren. Plaats een Speciale Krachten Kenteken in dezelfde hex met deze eenheid om hen van de andere eenheden te onderscheiden.

De Axis speciale Infanterie-eenheden zijn Ingenieur-eenheden. Plaats een Speciale Krachten Kenteken in dezelfde hex met deze eenheden om hen van de andere eenheden te onderscheiden. Lees p.6 over Ingenieurs.

Een Embankment hex heeft hetzelfde effect zoals een Hill.

Een Hedgehog hex vertegenwoordigt stapels van puin en heeft het zelfde effect zoals Hedgehog.

De mijnenvelden worden verklaard op p.4. Snipers worden beschreven op p.6.

42 - [KURSK] PONYRI - JULY 5-9, 1943

Historische Context

Het dorp Ponyri was het steunpunt van de geplande doorbraak van het Generaal Walther in het noorden van Kursk. Drie Duitse infanterieafdelingen werden bevolen om het dorp aan te vallen, terwijl twee afdelingen Pantser-eenheden de aanval steunden. De Sovjet mijnenvelden, het intense vuren van dug-in tanks en de artillerie wierpen de pantser-eenheden terug terwijl het dorp zelf een aantal van de bitterste lijf-aan-lijfgevechten van de oorlog getuigde.

Heuvel 253.3 werd definitief ingenomen en hoewel de Duitse aanval veel van het dorp bereikte, bleef de Sovjetdefensie sterk. De Duitse kracht was uiteindelijk 'afgetapt wit' in de tijd van het vechten die volgden en een efficiënte doorbraak werd nooit bereikt. Het stadium wordt geplaatst, worden de slaglijnen getrokken, en u bent in bevel. De rest is geschiedenis.

Briefing

Axis speler

- ◆ Pak 6 Command kaarten
- ◆ Beweegt eerst

Russische speler

- ◆ Pak 4 Command kaarten

Voorwaarden voor overwinning

- ◆ 7 medailles

Controle over Ponyri telt als twee Victory Medals. Om Ponyri te controleren, moet u meer Town hexen bezetten dan uw

tegenstander. De Russische kant controleert Ponyri bij het begin van de slag, zodat twee Victory Medals geplaatst worden op de Allied Medal Stand.

Speciale Regels

De Axis speciale Pantser-eenheid heeft 4 figuren. Plaats een Speciale Krachten Kenteken in dezelfde hex met deze eenheid om hen van de andere eenheden te onderscheiden.

De mijnenvelden worden verklaard op p.4.

43 - BREAKOUT TO LISYANKA

Historische Context

In Januari, 1944 een grote groep van 6 Duitse afdelingen met meer dan 56.000 troepen was gescheiden door het 1ste Sovjetleger en de 2de Oekraïense Voortroepen geweest. Gedurende vele dagen zetten de Russen de aanval voort in een poging om de groep te verdelen en de Duitse krachten te vernietigen. Juist voor middernacht van 16 Februari, in een wanhopige poging om te ontsnappen aan wat de Duitser ' kessel ' (of ketel) genoemd hadden, viel de 72ste Afdeling en 5de Pantser-Afdeling van de Khilki-Komarovka groep aan. De vaste bajonetten van de infanterie regimenten bewogen uit. De Sovjetverdedigers werden gevangen door verrassing en de Duitse kracht brak door de eerste lijn en zette de aanval voort in de heuvels. De Russische hoek die van Dzhurzhtensy viel met tanks en artillerie aan. Vele Duitsers panikeerden en begonnen met een gekke aanval voor vrijheid. De Sovjetkanonnen veroorzaakten verschrikkelijke slachtoffers, nochtans kwam de hulp spoedig in de vorm van Pantser uit III Panzerkorps. De doorbraakkracht had het grootste deel van zijn artillerie, tanks en goederen verloren maar veel van de Duitse eenheden haalden het tot aan de Rivier Gniloy-Tikich en staken over voor veiligheid. Het stadium wordt geplaatst, worden de slaglijnen getrokken, en u bent in bevel. De rest is geschiedenis.

Briefing

Finse speler

- ◆ Pak 5 Command kaarten
- ◆ Beweegt eerst

Russische speler

- ◆ Pak 4 Command kaarten

Voorwaarden voor overwinning

- ◆ 7 medailles

Een eenheid van de Axis die de bevroren rivier kruist, die weggaat van de Russische kant van het slagveld, telt als een Victory Medal, infanterie telt als 2 en pantser 1. De eenheid van de Axis wordt verwijderd uit spel. Plaats één figuur van deze eenheid op de Axis Medal Stand.

Speciale Regels

De Axis speciale Pantser-eenheid heeft 4 figuren. Plaats een Speciale Krachten Kenteken in dezelfde hex met deze eenheid om hen van de andere eenheden te onderscheiden.

De Axis speciale Infanterie-eenheden zijn Ingenieur-eenheden. Plaats een Speciale Krachten Kenteken in dezelfde hex met deze eenheden om hen van de andere eenheden te onderscheiden. Lees p.6 over Ingenieurs.

De Russische speciale Pantser-eenheid heeft 4 figuren. Plaats een Speciale Krachten Kenteken in dezelfde hex met deze eenheid om hen van de andere eenheden te onderscheiden.

Ravine en Frozen Rivers worden uitgelegd op p.1-2.

44 - [KURSK] PROKHOROVKA

Historische Context

Het tank gevecht van Prokhorovka was een conflict tussen twee immense gepantserde krachten. Aangezien de SS Pantser Korpsen zijn vooruitgang begonnen, barstte de Sovjetartillerie los en spoedig na het 5de Guards Tank Army onder Generaal Pavel Rotmistrov versnelde naar de Duitse vooruitgang. Het plan van Rotmistrov moest snel sluiten om het voordeel te ontkennen dat door de Duitse langere afstand tanks wordt gehouden.

Het vechten werd een wervelend gevecht en spoedig werd het slagveld bezaaid met verbrijzelde resten van rokend pantser. De verliezen aan beide kanten waren enorm. Gecombineerd, werden meer dan 700 tanks verloren en omdat het slagveld in Sovjetcontrole bleef, konden de Duitsers hun verliezen niet terugkrijgen en herstellen. Het stadium wordt geplaatst, worden de slaglijnen getrokken, en u bent in bevel. De rest is geschiedenis.

Briefing

Axis speler

- ◆ Pak 10 Command kaarten
- ◆ Beweegt eerst

Russische speler

- ◆ Pak 10 Command kaarten

Voorwaarden voor overwinning

- ◆ 12 medailles

Speciale Regels

De Axis en Russische speciale Pantser-eenheid heeft 4 figuren. Plaats een Speciale Krachten Kenteken in dezelfde hex met deze eenheid om hen van de andere eenheden te onderscheiden.

De rivier Psel is oversteekbaar.

Beweging: Een eenheid kan een Oversteekbare Rivier hex betreden maar moet stoppen en kan tijdens die beurt niet verder bewegen.

Gevecht: Een eenheid op een Oversteekbare Rivier hex zal het aantal dobbelstenen, die het rolt verminderen met 1.

Line of Sight: Een Oversteekbare Rivier hex blokkeert de Line of Sight niet.

45 - [BARBAROSSA] RIVER BUG

Historische Context

Op 22 Juni 1941, maakte de 18de Pantser Afdeling een ongebruikelijke aanval over de Rivier Bug. De eerste golf van infanterie in Sturmboot aanval werd gevolgd door anti-tank en artillerie op opblaasbare vloten. Opmerkelijker, waren de volgende 80 tanks, die oorspronkelijk voor operatie Zeeleeuw waterdicht worden gemaakt, die langzaam en met succes het rivierbed van het Insect overstaken.

De Russen die het gebied verdedigen waren het 62ste Versterkte District. Zij hadden slechts beperkt steun maar hadden sommige voorbereide posities bemand, die dig-in tanktorentjes omvatten.

Na de aanvankelijke Duitse Blitz, maakten de infanterie en de tanks het snelle werk van de Russische verdedigers.

Het stadium wordt geplaatst, worden de slaglijnen getrokken, en u bent in bevel. De rest is geschiedenis.

Briefing

Axis speler

- ◆ Pak 6 Command kaarten
- ◆ Beweegt eerst

Russische speler

- ◆ Pak 4 Command kaarten

Voorwaarden voor overwinning

- ◆ 12 medailles

Een Axis-eenheid die de brug bezet telt als één Victory Medaille. Plaats een Objective Medal op ieder hex. Zolang als de Axis-eenheid op de Bridge of Town hex blijft, blijft het tellen voor de overwinning van de Axis. Als de eenheid ervan beweegt of geëlimineerd is, telt het niet meer.

Speciale Regels

Blitz regels worden gebruikt (p. 3).

De Russische Command regels worden gebruikt (p.3).

De bunker is een Field Bunker (p.5).

De trein is een Supply Train. Bekijk p.12 van de Terrain Pack regels. De Supply Train, locomotief en kar, zijn beide gevuld met 1 Infanterie-eenheid.