SCENARIOS DU 8 MAI

AVANT-PROPOS

Le 8 mai 1945, après six ans de guerre, la Wehrmacht déposait les armes face aux forces alliées à Berlin. La guerre en Europe était terminée. Pour autant, 1945 fut une année de farouches batailles : alors qu'Américains et Britanniques avançaient depuis le front ouest, les Soviétiques poussaient sans relâche sur le front est, s'approchant dangereusement de Berlin. Luttant pied à pied pour défendre le sol national, les combattants allemands se révélèrent des adversaires tenaces, même encerclés et face à un ennemi supérieur en nombre. La guerre ne se terminerait pas si rapidement...

Aujourd'hui, 70 ans après la fin de la guerre en Europe, nous vous proposons les quatre scénarios de ce livret pour commémorer les batailles de 1945. La plupart de ces scénarios nécessitent une ou plusieurs extensions de Mémoire 44. Le scénario Overlord des Hauteurs de Seelow nécessite au moins un exemplaire supplémentaire du jeu de base et deux extensions du Front Est, ainsi que d'autres éléments venant de plusieurs extensions. Rassemblez vos amis, et revivez les derniers combats de la Seconde Guerre mondiale en Europe...

Mais par-dessus tout, amusez-vous bien !

Richard Bord et les officiers de Days of Wonder

Richard Borg

Concept original
Richard Borg & les officiers de Days of Wonder

Développement additionnel et relecture
Jesse "rasmussen81" Rasmussen

WWW.MEMOIRE44.COM

Days of Wonder Europe
60 rue Saint Lazare
75009 Paris FRANCE

Days of Wonder
334 State Street, Suite 203
Los Altos, CA 94022 USA

CE

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments - Danger d'étouffement. Conserver l'emballage pour référence ultérieure.

0-3

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Memoir'44 - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2015 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

DAYS OF WONDER

FRONT OUEST

1 HATTEN & RITTERSHOFEN

16303 UNTERNEHMEN NORDWIND — 16 JANVIER 1945

Ordre de pose

1. x7
2. 6x
3. x12
4. 11x
5. x2
6. 3x



Unités d'élite

Unités du Génie

Half-Tracks

Artillerie mobile

Arme antichar

• Contexte historique •

La dernière grande offensive allemande sur le front ouest fut la poussée sur Strasbourg, baptisée Unternehmen Nordwind ("vent du nord"). Lancée au 1er janvier 1945, l'opération démarra bien pour les forces de l'Axe qui percèrent les lignes très étirées de la 7e Armée américaine pour avancer vers Strasbourg. Cependant, des éléments de la 79e Division d'Infanterie US parvinrent à retenir la 1re Armée allemande et le 39e Corps de Panzers autour des villages alsaciens de Hatten et Rittershofen, situés au nord de la forêt d'Haguenau. La 42e Division d'Infanterie US fut envoyée en renfort en toute hâte pour relever ses frères d'armes. Les combats autour de ces deux villages allaient durer près d'un mois, prélevant un lourd tribut dans chaque camp.

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

• Briefing •

Joueur de l'Axe [Allemagne]

- Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [États-Unis]

- Prenez 5 cartes de Commandement.
- Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- **7 médailles.**

Hatten et Rittershofen rapportent chacun une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés s'il parvient à relever leur garnison. Si au début de son tour, une unité amie occupe un hex adjacent à l'hex de village où la garnison se trouve, celle-ci est considérée comme relevée. Il y a trois unités de garnison dans ce scénario : placez une étoile de bataille dessus pour les identifier.

Règles spéciales

Les half-tracks *(Troupes 18 - Half-tracks)* peuvent renforcer l'effectif *(Actions 24 - Renforcement d'effectif)* de toute unité amie.

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie et de blindés d'élite de l'Axe *(Troupes 2 - Unités spécialisées)* et les unités du Génie de combat de l'Axe *(Troupes 4 - Troupes du Génie)*.

Différenciez avec un badge l'artillerie mobile des Alliés *(Troupes 14 - Artillerie mobile)*, ou utilisez les figurines dédiées.

Appliquez les règles de Matériel 1942> *(Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>)* aux unités équipées d'une arme antichar *(Matériel 5 - Arme antichar 1942>)*.

Le joueur des Alliés peut lancer des raids aériens *(Actions 3 - Raids aériens)*.

N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

FRONT OUEST

2 REICHSWALD & NUTTERDEN

16304 OPERATION VERITABLE — 08 FEVRIER 1945

Ordre de pose

1		x5
2	21x	
3		x4
4	3x	
5		x6
6	6x	
7		x1
8	2x	
9		x4
10	2x	
11		x4
12	3x	



• Contexte historique •

Le but de l'Operation Veritable était d'éliminer toutes les forces allemandes situées à l'ouest du Rhin et de préparer les forces alliées à la traversée de cette frontière naturelle. Toutefois, le général Schlemm, à la tête de la 1re Armée Parachutiste, avait prévu l'attaque : plusieurs barrages furent détruits pour inonder la vallée du Reichswald, réduisant le théâtre des opérations à une bande de forêt d'une dizaine de kilomètres de largeur. Au matin du 8 février 1945, la 1re Armée canadienne et le XXXe Corps britannique lancèrent leur offensive après un barrage d'artillerie de cinq heures. L'avantage numérique des Alliés ne put absolument pas être exploité en raison de l'étroitesse du front ; de plus, le dégel avait transformé le terrain en un véritable champ de boue qui handicapait sérieusement les unités motorisées. Malgré tout, l'attaque progressa. La 44e Brigade, équipée de chars lance-flammes et d'artillerie mobile, parvint à atteindre le village de Nutterden le jour suivant. Dans la forêt du Reichswald, la progression de la 53e Welsh Division et de la 51e Highland Division fut plus lente, et finit par s'arrêter face au 2e Régiment de Parachutistes allemands. À la fin de la première journée, malgré une progression lente et une résistance tenace, l'opération était bien engagée.

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

















• Briefing •

Joueur de l'Axe [Allemagne]

- Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Canada / Grande-Bretagne]

- Prenez 5 cartes de Commandement.
- Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- **7 médailles.**

Pour le joueur des Alliés, appliquez les règles des pions "Exit" à tout le bord de plateau côté Axe.

Chaque village rapporte une médaille-objectif temporaire (début de tour) au joueur des Alliés.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés *(Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth)*.

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie et de blindés d'élite des deux camps *(Troupes 2 - Unités spécialisées)*, l'unité du Génie de combat des Alliés *(Troupes 4 - Troupes du Génie)* et l'unité de chars lance-flammes des Alliés *(Troupes 13 - Blindés lance-flammes)*.

Différenciez avec un badge l'artillerie mobile des Alliés *(Troupes 14 - Artillerie mobile)* et les unités de chasseurs de chars de l'Axe *(Troupes 24 - Chasseurs de chars)*, ou utilisez les figurines dédiées.

Appliquez les règles de Matériel 1942> *(Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>)* aux unités équipées d'une arme antichar *(Matériel 5 - Arme antichar 1942>)* ou d'une mitrailleuse *(Matériel 7 - Mitrailleuse 1942>)*.

Le joueur de l'Axe place les champs de mines *(Terrains 29 - Champs de mines)*. Tirez 4 mines au hasard parmi quatre (0), deux (1) et un (2).

N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

FRONT OUEST

3

16300

HITDORF

06 AVRIL 1945



Ordre de pose

6x 1

x19 2

• Contexte historique •

Le 6 avril 1945, la première vague de la 82e Division Aéroportée US traversa le Rhin à bord d'embarcations légères. Le contact avec l'ennemi fut immédiat. Exposés à un feu nourri et bloqués par un champ de mines, les parachutistes parvinrent malgré tout à atteindre leurs objectifs et s'établirent dans le village de Hitdorf. Alors qu'ils fortifiaient leur position, le 330e Régiment de Grenadiers et des éléments de la 3e Division de Fallschirmjäger lancèrent une contre-attaque. Le premier assaut se brisa contre le village, mais le second fut précédé d'une préparation d'artillerie et fit intervenir des blindés. Devant la progression des forces allemandes, les parachutistes durent se replier vers la rive et retraversèrent le Rhin en sens inverse. Ils n'avaient perdu qu'une dizaine d'hommes, contre 150 pour les Allemands, mais la retraite avait un goût amer. Malgré leurs efforts, les "All American" n'avaient pas réussi à détourner les Allemands des combats d'envergure qui se déroulaient en amont du fleuve.

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

• Briefing •

Joueur de l'Axe [Allemagne]

- Prenez 5 cartes de Commandement.
- Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [États-Unis]

- Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- **6 médailles.**

Les six hex de village de Hitdorf forment une médaille-objectif majoritaire (début de tour) rapportant 1 médaille au joueur des Alliés et 2 médailles au joueur de l'Axe. Le joueur des Alliés contrôle cet objectif au début de la partie et commence donc la bataille avec 1 médaille.

Règles spéciales

Le joueur des Alliés lance 1 dé par village occupé par des parachutistes avant la bataille. Pour toute étoile ou symbole d'infanterie, il peut placer un sac de sable dans un hex de village occupé.

Toutes les unités d'infanterie des Alliés sont des unités d'élite *(Troupes 2 - Unités spécialisées)*. Aucun badge n'est nécessaire. Différenciez toutefois le tireur d'élite des Alliés *(Troupes 10 - Tireur d'élite)* avec une étoile de bataille, ou utilisez la figurine dédiée.

Appliquez les règles de Matériel 1942> *(Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>)* aux unités équipées d'une arme antichar *(Matériel 5 - Arme antichar 1942>)* ou d'une mitrailleuse *(Matériel 7 - Mitrailleuse 1942>)*.

Le joueur de l'Axe place les champs de mines *(Terrains 29 - Champs de mines)*. Tirez 3 mines au hasard parmi quatre (0), deux (1) et un (2).

N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

Infanterie d'élite

Unités du Génie

Arme antichar

Mitrailleuse

FRONT EST

4

16295

HAUTEURS DE SEELOW

16-18 AVRIL 1945

Ordre de pose

1	x1	
2	1x	
3	x10	
4	7x	
5	x7	
6	2x	
7	x10	
8	27x	
9	x13	
10	1x	
11	EXIT x2	
12	15x	



Conditions de victoire

◆ **18 médailles.**

Le joueur de l'Axe remporte une médaille pour chaque ***Reconnaissance 1*** jouée par son camp.

Pour le joueur des Alliés, appliquez les règles des pions "Exit" à la portion de bord de plateau comprise entre eux côté Axe.

Les huit hex de village forment une médaille-objectif majoritaire (début de tour) rapportant 2 médailles à qui en contrôle une majorité. Le joueur de l'Axe contrôle cet objectif au début de la partie et commence donc la bataille avec 2 médailles.

Les hauteurs de Seelow sont constituées de trois groupes d'hex de collines (6 à gauche, 10 au centre, 12 à droite). Chaque groupe d'hex de collines occupé par au moins une unité du joueur des Alliés lui rapporte une médaille-objectif temporaire (début de tour) si aucune unité de l'Axe ne s'y trouve.

Règles spéciales

Les camions de transport *(Troupes 17 - Camions de transport)* peuvent renforcer l'effectif *(Actions 24 - Renforcement d'effectif)* de toute unité amie.

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie et de blindés d'élite des deux camps *(Troupes 2 - Unités spécialisées)* et l'unité du Génie de combat de l'Axe *(Troupes 4 - Troupes du Génie)*. Si vous n'avez pas assez de figurines d'infanterie soviétiques, utilisez des figurines alliées standard pour former vos unités d'élite.

Différenciez avec un badge les unités d'artillerie mobile des deux camps *(Troupes 14 - Artillerie mobile)* et l'unité de canons antichars lourds de l'Axe *(Troupes 23 - Canons antichars lourds)*, ou utilisez les figurines dédiées.

L'unité de blindés de l'Axe avec une seule figurine est un Tigre *(Troupes 16 - Tigres)*.

Appliquez les règles de Matériel 1942> *(Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>)* aux unités équipées d'une arme antichar *(Matériel 5 - Arme antichar 1942>)* ou d'une mitrailleuse *(Matériel 7 - Mitrailleuse 1942>)*.

N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

• Briefing •

Joueur de l'Axe [Allemagne]

◆ Prenez 10 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Union soviétique]

◆ Prenez 10 cartes de Commandement.

◆ Vous jouez en premier.



• Contexte historique •

Le 16 avril marqua le début de la bataille de Berlin. À 70 km à l'est de la ville, les 200 000 hommes de la 9e Armée du général Theodor Busse étaient déployés dans les environs marécageux de l'Oder, face aux 750 000 soldats du maréchal Joukov. La bataille commença par une intense préparation d'artillerie, suite à quoi les Soviétiques avancèrent.

Prévoyants, les Allemands s'étaient déjà repliés sur les hauteurs de Seelow pour avoir une meilleure position défensive ; ce choix tactique allait poser un épineux problème aux Soviétiques qui ne tardèrent pas à buter contre ce formidable obstacle naturel, qui était aussi la principale ligne de défense avant Berlin. Au nord, la 47e Armée Soviétique et la 3e Armée de choc tentaient d'avancer vers Letschin ; au sud, entre Seelow et Lebus, les Soviétiques furent à deux doigts de percer avant d'être contenus par une farouche contre-attaque de la Division de Panzer Grenadiers de Kurmark. Les combats firent également rage autour de Dolgelin, où les Tigres repoussèrent les fantassins soviétiques de la Garde.

Furieux de voir l'offensive piétiner, Joukov engagea immédiatement ses réserves blindées au lieu d'attendre une percée comme il avait été établi à l'origine, causant un indescriptible chaos dans les lignes soviétiques. Le 17 avril, en fin de journée, les défenseurs allemands finirent par plier, et les hauteurs de Seelow furent prises au matin du 18. La route de Berlin était enfin ouverte, mais les Soviétiques en avaient payé le prix fort.

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