

# MEMOIR '44

**40 SCENARI  
TRADOTTI IN ITALIANO**



## Pegasus Bridge - June 06, 1944

Operation Tonga  
Western Front

AXIS PLAYER:



x4



x4

ALLIED PLAYER:



x6



x4



You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

La tarda ora del 5 giugno 1944 ... Guidati dal maggiore John Howard, gli uomini di Oxford e del Buckinghamshire Light Fanteria \* salgono a bordo di sei alianti Horsa su un aeroporto segreto nel Dorset. La loro missione: lanciare il primo assalto aereo del D-Day e catturare due ponti, uno a cavallo del Canale di Caen, l'altro sul fiume Orne, in Normandia.

Pochi minuti dopo mezzanotte, ora il 6 giugno 1944, gli alianti attraversano le cime degli alberi e atterrano in una piccola zona di terreno accidentato, tra uno stagno e il Canale di Caen, a pochi metri dal loro obiettivo! Il maggiore Howard e le sue truppe sgorgano dagli aerei, ottenendo una completa sorpresa e correndo le stupefatte forze tedesche. Nonostante la furiosa opposizione di un pesante nido di mitragliatrici alla fine del famoso ponte "Pegasus", catturano il loro obiettivo in pochi istanti. A est, il ponte Orne è assicurato altrettanto rapidamente, dando alle truppe britanniche la prima vittoria del D-Day!

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

\* Sebbene tutte le unità britanniche coinvolte nel raid sul Ponte di Pegasus fossero forze d'élite, per motivi di semplicità questo scenario introduttivo utilizza invece unità di fanteria regolari.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 2 carte comando (i tedeschi furono sorpresi). Pesca due carte dopo i turni 1 e 2. Avrai quindi una mano di 4 carte comando per il resto della battaglia.

Giocatore alleato: inglese: maggiore John Howard

Prendi 6 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

4 medaglie

Un'unità Alleata che cattura un esagono di ponte conta come una medaglia vittoria. Posiziona una medaglia obiettivo su ciascuno dei ponti. Finché l'unità Alleata rimane sull'esagono del ponte, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

## Sainte-Mère-Eglise - June 06, 1944

Operation Neptune  
Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x4	 x4	 x5	 x4
 You play first			

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Istituzione di una base difensiva a Ste. Mère-Église era uno degli obiettivi chiave della 82a divisione aerotrasportata degli Stati Uniti. In contrasto con altri reggimenti, la 505a fanteria paracadute, atterrando a nord-ovest di Ste. Mère-Église, aveva una delle gocce più accurate. Raggruppandosi rapidamente e consegnato da un nativo francese alla presenza di truppe tedesche in città, i paracadutisti progettaron di circondare Ste. Mère-Église ed entra con coltelli, baionette e granate.

Nel frattempo, a nord, il tenente Turner Turnbull dispiegò la sua forza su un'altura vicino a Neuville-au-Plain, ingaggiando e combattendo il nemico per un pareggio. Questo acquistò un momento cruciale per i battaglioni attorno a Ste. Mère-Église, dando loro la possibilità di incontrare la spinta meridionale tedesca e annientare diverse unità nemiche. Ciò portò a una sopravvalutazione da parte del comando tedesco della forza americana in questo settore e, di conseguenza, i tedeschi si ritirarono.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

4 medaglie

### Regole Speciali:

Prima che la parte Alleata faccia il suo primo turno, il giocatore Alleato ha un airdrop aggiuntivo.

Tieni in mano 4 figure di fanteria a circa 12 pollici - all'incirca l'altezza della scatola posta sul suo lato - sopra il campo di battaglia.

Rilascia le figure. Se una figura cade dal tabellone o atterra in un esagono con un'altra unità amica o nemica, questa figura è fuori combattimento e rimessa nella scatola. Nessuna medaglia di vittoria viene assegnata al giocatore dell'Asse in questa occasione.

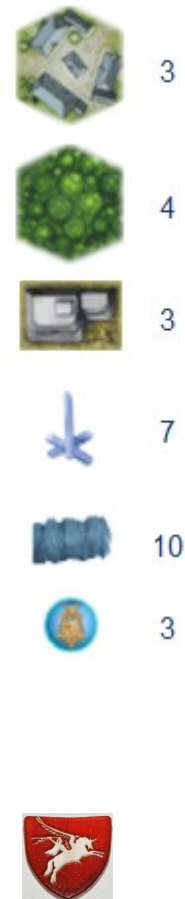
Se la figura non è fuori combattimento, metti altre 3 figure dalla scatola nell'esagono della figura di Fanteria. L'unità è atterrata in sicurezza ed è pronta per l'azione.

## Sword Beach - June 06, 1944

Operation Neptune  
Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x4	 x5
	 x5
	 x5
	 You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

L'ottavo gruppo di brigate della 3a divisione britannica, supportato da Commandos della 1a brigata di servizio speciale e dagli anfibi carri armati Sherman del 13 ° e 18 ° Ussaro, formarono la prima ondata di forze alleate ad atterrare sulla spiaggia di "Spada", vicino alla foce del il fiume Orne, la mattina del 6 giugno 1944.

I carri armati dovevano prima atterrare e ingaggiare il nemico prima dell'arrivo della fanteria. I mari pesanti rallentarono l'avvicinamento e entrambi i carri armati e la fanteria arrivarono a riva insieme. Il maltempo, unito alla rigida resistenza tedesca, ritardò l'avanzata dell'entroterra. Mentre i commando - comprese le prime truppe francesi a rimettere piede nella loro terra natale quel giorno - catturarono il Casinò di Riva Bella, la maggior parte delle forze alleate non riuscì a spingere verso l'interno e catturare Caen, il loro obiettivo per la giornata. Le conseguenze di questo, il più grande arretramento delle operazioni alleate nel D-Day, si sarebbero sentite bene fino a luglio, e la stessa città di Caen avrebbe pagato un caro prezzo per questo.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

5 medaglie

Un'unità Alleata che cattura un esagono di Città conta come una Medaglia Vittoria. Posiziona una medaglia obbiettiva su ogni esagono di città. Finché l'unità Alleata rimane sull'esagono di Città, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

### Regole Speciali:

Il giocatore dell'Asse ha il controllo dei Bunker e può rivendicarli come posizione difensiva.

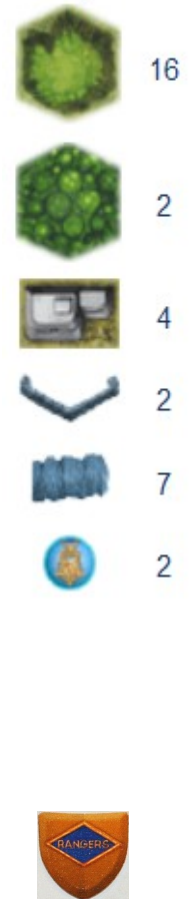
Le forze speciali alleate sono unità di comando. Posiziona un badge britannico nello stesso esagono. I commando possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

## Pointe-du-Hoc - June 06, 1944

Operation Neptune  
Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x4	 x4
	 x6
	 x4
	 You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

I pianificatori ritennero che le batterie tedesche su Pointe-du-Hoc sarebbero state una delle minacce più scoraggianti per le forze alleate che sbarcavano su Omaha la mattina del D-Day. Posizionato su una scogliera di 100 piedi a ovest della spiaggia, il raggio di azione delle armi era tale da poter colpire direttamente le truppe che sbarcavano sulla spiaggia sottostante. I 2nd Ranger, sotto il comando del tenente colonnello James E. Rudder, furono incaricati di metterli a tacere.

Seguendo un approccio difficile e nonostante gli spari intensi da parte del presidio tedesco, il primo dei circa 200 Ranger che guidavano l'assalto erano in cima alla scogliera in pochi minuti. Rimasero sorpresi nello scoprire che le pistole erano state ritirate dal punto tre giorni prima. Trovando solo manichini fatti di legno nelle casamatte delle armi, le pattuglie dei Ranger si infiltrarono a sud in cerca delle armi mancanti.

Nel frattempo, due importanti concentrazioni di tedeschi sono rimaste sul punto per gran parte della mattinata. La posizione antiaerea nel bunker sud-ovest e il bunker di osservazione sulla punta del punto erano i più pericolosi e resistevano a ripetuti attacchi Ranger.

Una pattuglia dei Ranger alla fine trovò le pistole incustodite, ma pronte a sparare, in un meleto nell'entroterra. La pattuglia mise bombe termite incendiarie nelle pistole e compì la loro missione.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

4 medaglie

Un'unità Alleata che cattura un esagono di foresta sul lato dell'Asse o sul campo di battaglia conta come una medaglia vittoria. Posiziona una medaglia obbiettiva su ogni esagono di foresta. La medaglia, una volta ottenuta, continua a contare per la vittoria degli Alleati anche se l'unità si sposta dall'esagono o viene eliminata.

### Regole Speciali:

La collina che costeggia la spiaggia è una scogliera. Salire sulla scogliera dalla spiaggia è una mossa di 2 esagoni. Dal lato interno, trattato come una normale collina in battaglia e per il movimento.

Il giocatore dell'Asse ha il controllo dei Bunker e può rivendicarli come posizione difensiva.

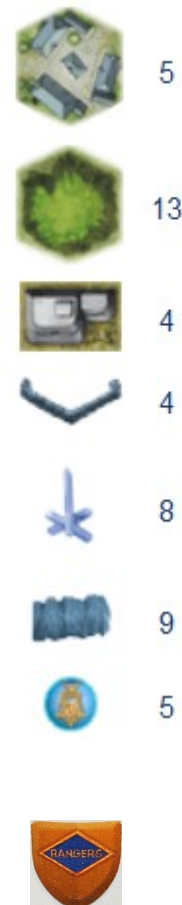
Tutte le unità Alleate sono unità Ranger delle forze speciali. Pertanto, non è necessario posizionare badge Ranger con le unità. I Ranger possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

## Omaha Beach – (Prima Ondata) June 06, 1944

Operation Neptune  
Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x5  x6	 x4  x6
 You play first	

### Set-up Order



### Sfondo storico:

"Non c'è mai stata un'alba come questa." - Cornelius Ryan, il giorno più lungo

Le ondate d'assalto statunitensi su Omaha Beach furono guidate dal 116 ° Regimental Combat Team, destinato al settore Dog sulla sinistra; e il 16 ° Regimental Combat Team che colpisce i settori Easy e Fox. La prima ondata includeva anche due battaglioni di carri armati del 741 e 743. Un moto ondoso persistente e una forte risacca continuavano a spingere le truppe in arrivo verso le sezioni sbagliate della spiaggia. Posizioni tedesche fortemente fortificate hanno lanciato un tiro di fuoco avvertito nel momento in cui un LCA è atterrato. I sopravvissuti esausti e malati di mare che raggiungono il bordo dell'acqua non avrebbero trovato alcuna protezione, salvo per un trattino di 200 iarde sulla diga. Molti semplicemente sono crollati o hanno cercato di trovare riparo dietro i numerosi ostacoli sulla spiaggia. Eppure, di fronte a intense armi leggere e di fuoco d'artiglieria, una manciata di giovani soldati si radunò e cominciò ad agire. Le prime infiltrazioni sono state fatte tra le uscite E-1 e E-3. Anche i progressi contro altri punti di forza hanno avuto successo e, sebbene non fosse evidente all'epoca, le difese tedesche stavano iniziando a sgretolarsi.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 4 carte comando

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Un'unità alleata che cattura una città conta come una medaglia vittoria. Posiziona una medaglia obbiettivo in ogni esagono di città. Finché l'unità Alleata rimane sull'esagono di città, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

### Regole Speciali:

La collina che costeggia la spiaggia è un bluff. Spostarsi sulla scogliera dalla spiaggia è una mossa di 2 esagoni. I carri armati non possono risalire la scogliera dalla spiaggia. Dal lato interno, tratta il bluff come una normale collina in battaglia e per il movimento.

Il giocatore dell'Asse ha il controllo dei Bunker e può rivendicarli come posizione difensiva.

L'Allied Special Force è un'unità Ranger. Posiziona un badge Ranger nello stesso esagono di questa unità per distinguerlo dalle altre unità. I Ranger possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

Considera il muro del mare come una posizione permanente migliorata (sacchi di sabbia) per il giocatore alleato. Metti i sacchi di sabbia in questi due esagoni. Le unità possono muoversi normalmente attraverso la diga.

## Mont Mouchet - June 10, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x4	 x4
	 x5
	 x4
	 You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Il 10 giugno, tre gruppi tattici del Wermacht, circa 2.000 uomini con supporto corazzato, convergevano sul Mont Mouchet. Spostandosi simultaneamente da ovest (Saint Flour), nord (Langeac e Pinols) e est (Le Puy-en-Velay et Saugues) furono determinati a intrappolare tutte le truppe della Resistenza francese nell'area. Violenti combattimenti si sono verificati durante l'intera giornata. Le compagnie francesi fecero uso della loro conoscenza del terreno boscoso e collinare per trattenere i progressi e infine costrinsero il nemico a ricadere temporaneamente nelle loro posizioni iniziali.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

4 medaglie

L'eliminazione di un'unità serbatoio dell'Asse conta come due medaglie vittoria per il giocatore Alleato.

### Regole Speciali:

Le unità del carro armato delle forze speciali dell'Asse hanno 4 figure.

Tutte le unità alleate sono fanteria della Resistenza francese. Pertanto, non è necessario posizionare badge di resistenza con le unità. Queste unità hanno solo 3 cifre. Un'unità di resistenza può spostarsi sul terreno e continuare a combattere. Durante la ritirata, l'unità può tornare indietro di 1, 2 o 3 esagoni prima di riorganizzarsi.

## Vassieux - July 21, 1944

Vercors  
Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x4  x4	 x4  x4
 You play first	

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Focolaio della resistenza francese, il "Maquis" del Vercors divenne uno dei più grandi del suo genere nei primi mesi del 1944, con innumerevoli giovani reclute francesi che si unirono. Intorno a molti villaggi come Vassieux furono istituiti campi di resistenza, a causa della sua configurazione geografica e importanza strategica.

Entro il 14 luglio 1944, la Resistenza aveva completato il campo d'aviazione - in codice "Taille-Crayon" (temperamatite) - e aveva appena ricevuto una goccia dalle fortezze volanti degli Stati Uniti quando apparvero aerei tedeschi e bombardarono il villaggio.

Il 21 luglio alle 9:00, la Resistenza francese, lavorando per riparare l'aerodromo, fu colta di sorpresa quando 20 aerei e alianti tedeschi volarono fuori dalla nebbia mattutina. Gli alianti atterrarono e le truppe tedesche si riversarono fuori, dirigendosi verso le case del villaggio. La Resistenza intorno a Vassieux si precipitò ad aiutare i loro compagni e sloggiare i tedeschi dagli edifici, ma tutti gli attacchi durante il giorno fallirono.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 4 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

4 medaglie

Quando viene giocata la carta comando "La loro ora migliore", non rimescolare il mazzo di comando. Se il mazzo di carte comando esaurisce le carte e l'Alleato non ha vinto, la battaglia termina con la vittoria di un giocatore dell'Asse.

### Regole Speciali:

Tutte le unità alleate sono fanteria della Resistenza francese. Pertanto, non è necessario posizionare badge di resistenza con le unità. Queste unità hanno solo 3 cifre. Un'unità di resistenza può spostarsi sul terreno e continuare a combattere. Durante la ritirata, l'unità può tornare indietro di 1, 2 o 3 esagoni prima di riorganizzarsi.



## Operazione Cobra - July 25, 1944 - July 26, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:



x4



x5

ALLIED PLAYER:



x5



x5



You play first

### Set-up Order



12



1



5



5



9



1



2



### Sfondo storico:

L'operazione "Cobra" era basata sull'attentato dinamitardo di linee tedesche su uno stretto fronte. Dopo il bombardamento, un attacco sarebbe stato effettuato da tre divisioni di fanteria, con due divisioni di fanteria e una di fanteria tenute in riserva da questa forza di strappo. L'intenzione del generale Bradley a Cobra era di portare le forze statunitensi fuori dall'inferno delle siepi e negli altopiani più a sud, dove avrebbero potuto manovrare.

L'attacco a terra è iniziato alle 11.00 con il semplice obiettivo di impadronirsi di Marigny e St. Gilles. Al centro, i bombardamenti hanno rapidamente messo fuori combattimento la vecchia divisione "Panzer Lehr". Ma la parte occidentale dell'attacco impantanò rapidamente contro le posizioni difensive tedesche del 13 ° reggimento paracadute, che era sfuggito alla maggior parte dei bombardamenti. Intorno alla città di Hebecrevon, anche carri armati di pantera e fanteria tedesca stavano combattendo con forza. Di conseguenza, i guadagni del primo giorno sono stati deludenti.

Le opzioni di "Lightning Joe" Collins, comandante delle forze statunitensi, dovevano continuare gli attacchi di fanteria nella speranza di garantire una svolta netta; o agire in modo più audace e impegnare le forze meccanizzate detenute nelle riserve il giorno successivo. Mai un uomo timido, ha optato per quest'ultimo. Nel tardo pomeriggio, la terza divisione corazzata si trovava alla periferia di Marigny e la seconda divisione corazzata si stava spostando rapidamente verso St. Gilles. Un tentativo di contropiede del Kampfgruppe Heinz e dei resti di Panzer Lehr non poteva fermare l'avanzata corazzata. Le forze statunitensi avevano raggiunto il loro scoppio.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

5 medaglie

Un'unità alleata che cattura la città di St. Gilles o Marigny conta come una medaglia della vittoria. Posiziona una medaglia obbiettiva in queste due città. Finché l'unità Alleata rimane sull'esagono di Città, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

### Regole Speciali:


L'unità serbatoio Axis Special Force ha 4 cifre.

Posiziona un badge Asse nello stesso esagono di questa unità per distinguerlo dalle altre unità.

## Operazione Luttich – August 7, 1944 – August 11, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x5	 x4	 x6	 x4
1 You play first			

### Set-up Order

-  6
-  2
-  8
-  8
-  5
-  7
-  2
-  4
-  1



### Sfondo storico:

"Dobbiamo colpire come un fulmine!" - Adolf Hitler al Field Marshall Von Kluge

"Operazione Lüttich" è iniziata poco prima di mezzanotte la sera del 3 agosto. Sotto gli ordini diretti di Hitler, quattro divisioni corazzate lanciarono un contrattacco verso ovest attraverso la penisola del Cotentin verso Avranches. Il loro obiettivo: dimezzare le forze di Patton, imbottigliando così la fuga degli Alleati.

La 2ª Divisione SS Panzer spinse a Mortain prima dell'alba e inviò una colonna verso St. Hilaire. Ma il valore di detenere Mortain fu gravemente minato dalla 120ª fanteria trincerata sulla collina 317. La seconda divisione Panzer guidò verso ovest lungo il fiume See fino a quando non si fermò vicino a Le Mesnil-Adelee. Al centro, la 1ª SS Panzer e la Panzer Lehr Division furono fermate dopo aver preso St. Barthelemy. L'elemento più a nord della spinta, la 116ª Divisione Panzer non è riuscita a lanciare il suo attacco.

Il comandante americano, "Lightning Joe" Collins, contrattaccò e ordinò alla fanteria corazzata e aggiuntiva di avanzare. A tarda mattinata, gli aerei alleati brulicavano nell'area; con una chiara visione dell'avanzata tedesca dalla collina 317, il 120 ° fu in grado di far fuoco con aria e artiglieria per tutto il giorno.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

4 medaglie

Un'unità dell'Asse che cattura St. Hilaire conta come una medaglia vittoria. Posiziona una medaglia obbiettiva in questa città. Finché l'unità dell'Asse rimane sull'esagono di città, continua a contare per la vittoria dell'Asse. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

### Regole Speciali:

Il movimento su un esagono di collina è una mossa di 2 esagoni. Spostarsi da una collina o spostarsi da una collina a un esagono di collina adiacente è una mossa di 1 esagono.

La fanteria dell'Asse Special Force è un'unità d'élite Panzer Grenadier e le unità del carro delle forze speciali hanno 4 figure. Posiziona un badge Asse nello stesso esagono di queste unità per distinguerle dalle altre unità. L'unità Panzer Grenadier può muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere

Finché uno degli esagoni di Hill 317 ha un'unità alleata, l'Alleato può giocare le sue carte "Ricognizione" come attacco di potenza aerea per quella sezione. Scegli come bersaglio un gruppo di 4 o meno esagoni adiacenti con unità nemiche su di essi. Attacco aereo con 2 dadi da battaglia per esagono (per ulteriori dettagli, vedi la scheda "Potenza aerea").

## Toulon - August 20, 1944 - August 26, 1944

Prima Ondata D'Attacco

Campagna per il Sud della Francia

AXIS PLAYER:



x4



x6

ALLIED PLAYER:



x6



x6



You play first

## Set-up Order



5



12



14



2



5



### Sfondo storico:

I piani per gli sbarchi e la campagna nel sud della Francia prevedevano che il II Corpo francese portasse le città portuali di Tolone e Marsiglia. Cercando di sfruttare la debolezza tedesca nell'area, il generale de Lattre de Tassigny aumentò gli sbarchi programmati delle unità francesi. Una volta a terra, divise le sue forze in due ordini: uno sotto il tenente generale Edgar de Larminat composto da due divisioni di fanteria, alcuni carri armati e il gruppo di comando africano; l'altro, sotto il Magg. Gen. Aimé de Goislard de Monsabert, costituito da una divisione di fanteria, alcuni carri armati e un'unità di guardia forestale.

Se i tedeschi avessero avuto più tempo e materiale, avrebbero potuto trasformare Tolone in una formidabile fortezza. Ma le loro difese esistenti non erano molto forti, in particolare sugli approcci terrestri alla città.

L'attacco francese è stato lanciato la mattina del 20 agosto. La forza di Laminat si fece strada lungo la strada costiera riducendo uno a uno i punti di forza tedeschi, ma il viaggio da nord-est fu interrotto. D'altro canto, le unità di De Monsabert ottennero più successo, oscillando su terreni accidentati per superare la città da ovest e tagliare l'autostrada Tolone-Marsiglia.

Nei giorni seguenti i tedeschi furono costretti a rientrare in città. Mentre i combattimenti continuavano, la difesa tedesca perse coesione e il 26 agosto il comando tedesco isolato si arrese.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Se le unità Alleate occupano 3 esagoni di città a Tolone alla fine del loro turno, vincono immediatamente.






### Regole Speciali:

Le forze speciali alleate sono un'unità Comando e un'unità Ranger. Posiziona una pedina forza speciale Alleata nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità. Queste unità possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

## Liberazione Di Parigi - August 24, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x4	 x5	 x5	 x5
 You play first			

### Set-up Order

-  6
-  15
-  5
-  6
-  3



### Sfondo storico:

Consapevoli dell'importanza fortemente simbolica e politica di Parigi, le forze alleate inizialmente progettarono di circondare la città e di aspettare la sua capitolazione piuttosto che rischiare di prenderla, con i costi intrinseci dei combattimenti strada per strada e gli evidenti rischi per la popolazione.

La leggenda vuole che Parigi? il comandante di guarnigione, il generale von Choltitz, era così commosso dalla bellezza della città, come visto dalla sua camera d'albergo sul Faubourg Saint-Honoré, che decise di non eseguire l'ordine di Hitler di distruggere la città. Ha anche organizzato una tregua in tutta la città con la Resistenza.

Fu forse quest'ultima azione a indurre i comandanti alleati a pensare di poter prendere la città invece di aggirarla. Inoltre, i generali Leclerc e deGaulle hanno insistito affinché la città fosse liberata per ripristinare l'orgoglio nazionale francese. La missione fu, quindi, assegnata al V Corpo con Leclerc per guidare l'attacco. Ma l'approccio a Parigi non è stato affatto facile come previsto. Choltitz aveva usato la tregua cittadina per preparare le difese fuori città. Era lungi dall'essere pronto a consegnare la capitale agli Alleati senza combattere.

I francesi di Leclerc attaccarono verso Parigi all'alba del 24 agosto, in due colonne. La colonna di sinistra, sotto il colonnello de Langlade, si imbatté immediatamente nelle difese tedesche e fu trattenuta per ore in uno scontro a fuoco che vide la distruzione di un certo numero di carri armati tedeschi. La colonna di destra, sotto il colonnello Billotte, affrontò un'opposizione ancora più grave e fu rapidamente impantanata fuori dalla capitale da una serie di punti di forza in diversi piccoli villaggi.

Quella stessa notte, le difese svanirono rapidamente quando Choltitz ordinò alle sue truppe di ritirarsi dietro la Senna. Il giorno successivo, il 25 agosto, Choltitz si arrese a Leclerc alla Gare Montparnasse.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

5 medaglie

Un'unità francese, che cattura un esagono di città alla periferia di Parigi, conta come una medaglia vittoria. Posiziona una medaglia obbiettiva su ciascuno di questi tre esagoni di città. La medaglia, una volta ottenuta, continua a contare per la vittoria degli Alleati, anche se l'unità si sposta dall'esagono o viene eliminata.

## Montélimar - August 25, 1944

Sud della Francia

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x5  x6	 x5  x6
 You play first	

### Set-up Order



### Sfondo storico:

La piazza di battaglia di Montélimar, delimitata su tre lati da fiumi, copriva un terreno che si alternava tra terreni agricoli aperti e pianeggianti colline e boschi. La Route N-7, la principale arteria nord-sud, corre lungo il fiume Rodano ed era vitale per le forze tedesche.

Entro il 22 agosto, le forze alleate si erano spostate rapidamente a nord dalle spiagge dello sbarco di Incurine / Dragoon e ora minacciavano rifornimenti che scendevano lungo la N-7 e questa importante via di fuga a nord. Le scaramucce sono scoppiate nell'area, mentre entrambe le parti hanno cercato di determinare la forza dell'altra parte.

Il 24, la nebbia della guerra per le forze tedesche si dissipò quando una copia dettagliata dei piani operativi degli Alleati per il 25 agosto cadde nelle loro mani. Il piano d'attacco tedesco del 25 era ambizioso, ma con uno sforzo coordinato, il piano avrebbe tagliato le forze americane su Hill 300 e nel Condillac Pass. Il Groupe Thiem a nord prese Grane, ma non riuscì ad avanzare a sud. Gli attacchi contro Hill 430 non iniziarono mai e sebbene i 326 ° granatieri portarono Bonlieu, furono respinti dall'artiglieria americana. Lo sforzo americano di tagliare la strada N-7, fallì quando un forte contrattacco li costrinse a ritirarsi sulle colline. L'azione a Montélimar oggi si è conclusa in una situazione di stallo.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Un'unità dell'Asse che cattura la città di Bonlieu o Grane conta come una medaglia della vittoria. Posiziona una medaglia obbiettiva in ciascuna di queste città. Finché l'unità dell'Asse rimane sull'esagono di Città, continua a contare per la vittoria dell'Asse. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più. Un'unità Alleata che cattura qualsiasi esagono adiacente al Rodano conta come una medaglia vittoria. Si ottiene una sola medaglia obbiettiva, anche se viene catturato più di un esagono. Finché l'unità Alleata rimane in un esagono adiacente, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

### Regole Speciali:

Gli esagoni di Hill a nord del passo Condillac (Alleati a destra) sono impraticabili.

Le unità di fanteria dell'Asse Special Force sono unità d'élite Panzer Grenadier. Posiziona un badge Asse nello stesso esagono di queste unità per distinguerle dalle altre unità. Le unità Panzer Grenadier possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere. Le altre unità di fanteria tedesche hanno solo 3 cifre.

**Arnhem Bridge - September 17, 1944**  
**- September 19, 1944**  
 Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x6	 x5	 x6	 x5
1 You play first			

**Set-up Order**

-  9
-  3
-  11
-  10
-  3
-  7
- 
- 



**Sfondo storico:**

La più grande nave aviotrasportata mai progettata, Operation Market Garden, fu il piano del maresciallo Bernard Montgomery di mettere fine alla guerra sul fronte occidentale. Se avesse successo, avrebbe minacciato i fianchi delle difese tedesche lungo la linea Siegfried e dietro il fiume Reno, aiutando una traversata alleata e facendo precipitare la caduta di Berlino. L'operazione finì per essere "un ponte troppo lontano", dando a Montgomery la sua unica sconfitta di alto profilo.

Il piano aereo del 17 settembre prevedeva che la prima divisione aerotrasportata britannica assicurasse il ponte di Arnhem e le alture a nord. Al ponte, il tenente colonnello Frost, comandante del 2° battaglione, comandò una forza di circa 500 uomini che presero una posizione forte all'estremità settentrionale del ponte. I tedeschi scoprirono presto che le truppe aviotrasportate erano un formidabile nemico e che erano necessari più che assalti di fanteria per far esplodere gli uomini di Frost fuori dalle loro case. Una carica del IX battaglione di ricognizione delle SS attraverso il ponte fu distrutta; allo stesso modo sono stati gli attacchi dal nord. Pur essendo a corto di munizioni e senza cibo o acqua, la forza aerea deteneva la parte settentrionale del ponte, negando ai tedeschi un passaggio, fino alla notte del 20/21 settembre. L'ultima resistenza britannica nei pressi del ponte è cessata il 23 settembre.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

**Briefing:**

Giocatore dell'Asse: prendi 6 carte comando  
 Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.

**Condizioni di vittoria:**

5 medaglie

**Regole Speciali:**

Tutte le unità Alleate sono unità Paracadutisti d'Elite delle forze speciali. Pertanto, non è necessario posizionare badge con le unità. Queste unità possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

Le unità del carro armato delle forze speciali dell'Asse hanno 4 figure.

La fanteria delle forze speciali dell'Asse sono unità granatiere d'élite. Posiziona un gettone forza speciale dell'Asse nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità. Le unità Granatiere d'élite possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

Le unità possono entrare o uscire dal ponte di Arnhem solo da o sugli esagoni, come indicato alle estremità del ponte. Il movimento lungo l'arco del ponte è normale.

Le unità di fanteria non possono bersagliare unità dalla parte opposta del fiume Reno, che è troppo ampia in questa sezione.

## Arracourt - September 19, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x4	 x6
 You play first	 x6

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Parte del problema per le forze tedesche coinvolte nella controffensiva della Lorena era la prospettiva "orientale" di molte delle unità. Non avevano familiarità con l'esercito americano e le sue tattiche molto diverse. Sul fronte orientale, le formazioni di carri armati furono usate come una forza d'urto per colpire la fanteria, perché l'esercito rosso non aveva armi anticarro e supporto di artiglieria limitato. Questo non era il caso dell'esercito americano, come sarebbe diventato dolorosamente ovvio nelle settimane successive.

L'attacco mattutino del 19 settembre fu pianificato come un assalto di due brigate con la 113a Brigata Panzer che attaccava Lezey, mentre la 111a Brigata Panzer si diresse verso Arracourt. Ma il 111° si perse durante la notte, dopo aver ricevuto cattive istruzioni da un contadino francese. La colonna tedesca vicino a Lezey emerse dalla nebbia e si innestò rapidamente. Il cattivo scouting della zona, prima di dare battaglia, mise in svantaggio le forze tedesche, in quanto le petroliere statunitensi usarono le creste nell'area per nascondere i loro movimenti. La battaglia tra carri armati si intensificò vicino a Rechicourt con le forze statunitensi che stavano prendendo il sopravvento. Alla fine della giornata, Patton visitò Arracourt. Credendo che la forza tedesca nell'area fosse stata spenta, ordinò al generale Wood di continuare la sua avanzata.

L'opportunità tedesca di colpire la 4ª Divisione Armature degli Stati Uniti con un colpo concentrato è stata sventata dalla scarsa lettura delle mappe e da un contadino francese.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

## St Vith - December 20, 1944 - December 22, 1944

Ardenne

Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x5	 x4
 x6	 x6
 You play first	

### Set-up Order

	20
	16
	5
	6



### Sfondo storico:

Già nell'agosto 1944, Adolf Hitler iniziò a formulare piani per quella che sarebbe diventata l'offensiva delle Ardenne. Sebbene troppo ambizioso per le risorse e il terreno disponibili, l'Alto Comando tedesco riteneva che il piano avesse più possibilità di incidere sulla situazione piuttosto che gettare le stesse divisioni ad hoc nel sempre più disperato fronte orientale.

Nelle Ardenne c'erano solo poche strade di fondo, quindi le forze tendevano ad accumularsi all'incrocio. St. Vith era una di queste città. La marea tedesca si precipitò a nord e sud di St. Vith durante i primi giorni dell'offensiva, lasciando la città a due divisioni di Volksgrenadier, supportate dall'artiglieria e da alcune tigri. In difesa, una forza hodge-podge, tra cui fanteria e armature, si tuffò su una cresta accidentata nota come Prumerberg, appena ad est di St. Vith.

Una pesante raffica di artiglieria iniziò l'attacco tedesco. La fanteria seguì, avanzando attraverso le lacune nella linea americana. Alla spinta si unirono i carri armati Tiger che risalivano le pendici anteriori del Prumerberg. L'armatura americana era in attesa sulla cresta, ma le Tigri, usando una tattica del Fronte Orientale per sparare razzi mentre raggiungevano la cresta, accecarono gli equipaggi dei carri armati americani e stagliarono i carri armati Sherman. La linea americana si spezzò sotto una forte pressione e ricadde prima che forze aggiuntive potessero essere schierate dalla città.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 4 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

### Regole Speciali:

Le unità del carro armato delle forze speciali dell'Asse hanno 4 figure.

La pendenza della collina verso St Vith è impraticabile.



## Saverne Gap - November 19, 1944 - November 23, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x4	 x5	 x6	 x5
 You play first			

### Set-up Order

-  20
-  5
-  6
-  7
-  4
-  1
-  2
-  3



### Sfondo storico:

Il Saverne Gap, tagliando attraverso le montagne dei Vosgi, era la chiave di Strasburgo, capitale dell'Alsazia. Il 21 novembre, il VII Corpo dell'esercito americano del XVII secolo, sotto il comando del generale Wade Hampton Halslip, arrivò in prima linea a Phalsbourg.

Con l'avanzata della fanteria nel divario di Saverne, il generale Leclerc divise la sua seconda divisione di armature francese in due task force. Il primo si spostava a nord del Gap di La Petite-Pierre, l'altro su strade secondarie a sud attraverso montagne boschive di Dabo. Se il piano avesse funzionato, avrebbero preso Saverne simultaneamente sia da nord che da sud, evitando le forti difese previste nel gap stesso.

Il piano ha funzionato alla perfezione. Uno dei gruppi di armature della Francia meridionale fu persino in grado di correre attraverso l'estremità occidentale di Saverne e arrampicarsi sul Gap, prendendo da dietro le difese tedesche. Le forze tedesche, poche in numero, hanno combattuto valorosamente; ma, senza supporto o riserve, non furono in grado di fermare l'attacco alleato su tre fronti; si sbriciolarono, lasciando la porta di Strasburgo spalancata.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

5 medaglie

Se le unità Alleate occupano 2 esagoni di città a Saverne alla fine del loro turno, vincono immediatamente.

### Regole Speciali:

Le colline sono impraticabili.

L'artiglieria non può sparare sulle colline.

## Operazione Goodwood - July 18, 1944 - July 20, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x5	 x6
	 x5
	 x6
	 You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Intorno alle 8 del mattino del 18 luglio, dopo un bombardamento aereo della durata di più di due ore, iniziò l'operazione "Goodwood". Caen fu cancellato con successo dal Corpo canadese, mentre l'11a divisione corazzata avanzò, seguita dalle guardie corazzate e dalla 7a Corazzata, su un fronte molto ristretto: la zona tedesca in avanti fu penetrata con successo, ma l'intelligence alleata aveva sottovalutato la forza della difensiva tedesca intorno a Cagny. In effetti, l'area era detenuta dal potente Battle Group Luck, che comprendeva il 125 ° Panzer Grenadiers, parte del 22 ° Reggimento Panzer, le Tigri del 503 ° battaglione di carri armati pesanti e le formidabili armi del 200 ° battaglione di cannoni d'assalto.

La brigata corazzata britannica ruggì verso il suo obiettivo principale, la Bourguebus Ridge a sud di Cagny, mentre la fanteria fu assorbita dalla distruzione dei villaggi. I carri armati quindi stavano avanzando praticamente senza supporto contro Battle Group Luck, che era una forza di uccisione di carri armati per eccellenza.

Montgomery stava annunciando un completo successo, quando l'azionamento corazzato fu fermato in una massa di carri armati in fiamme. Il giorno seguente, entrambe le parti hanno contestato i villaggi e il 20 luglio la stessa pioggia torrenziale che aveva ritardato l'operazione "Cobra" ha posto fine all'offensiva.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

### Regole Speciali:

Le unità del carro armato delle forze speciali dell'Asse hanno 4 cifre. Posiziona un gettone forza speciale dell'Asse nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità.

**Juno Beach - June 06, 1944**  
Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x4	 x6	 x6	 x6
 You play first			

**Set-up Order**

-  7
-  1
-  6
-  6
-  1
-  2
-  2
-  2
-  8
-  9
-  5



**Sfondo storico:**

Le truppe canadesi furono assegnate per sbarcare sulla spiaggia di Giunone il D-Day e spingere verso l'interno. Giunone era stato diviso in due spiagge, "Mike" e "Nan". Il 7° gruppo di brigate canadesi al comando del brigadiere HW Foster sarebbe atterrato su Mike e l'ottavo al comando del brigadiere KG Blackader su Nan. Ogni brigata avrebbe avuto carri armati DD a supporto.

Le forze di Foster sbarcarono su Mike Red e Nan Green su entrambi i lati del fiume Seulles. A destra, la fanteria canadese arrivò davanti alla loro armatura di supporto e fu accolta da una raffica di fuoco tedesco da due bunker di cemento in posizione su entrambi i lati del fiume. A sinistra la fanteria fu rapidamente coinvolta in una dura lotta per il villaggio difeso di Courseulles. Sebbene i carri armati Sherman del 6° Reggimento corazzato canadese abbiano dato fuoco di supporto, è stata la fanteria che ha preso d'assalto la casa del villaggio per casa e assicurato la posizione. Nel frattempo, sulla destra, una volta caduti i bunker, la fanteria si spinse verso l'interno e catturò Vaux, Graye e i ponti sul fiume Seulles.

Questo fu un ritorno in Francia, per un certo numero di canadesi che avevano combattuto nel tragico raid di Dieppe dell'agosto 1942. Era una possibilità per un certo "ritorno" e, una volta a terra, i "Canucks" ottennero la penetrazione più profonda nell'entroterra di qualsiasi gli sbarchi degli Alleati il D-Day.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

**Briefing:**

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.

Muovi per primo.

**Condizioni di vittoria:**

6 medaglie

Un'unità alleata che cattura un esagono di ponte o gli esagoni di città, come notato, conta come una medaglia vittoria. Posiziona una medaglia obbiettiva su ciascuno di questi esagoni. Finché l'unità Alleata rimane su uno di questi esagoni, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

**Regole Speciali:**

Il giocatore dell'Asse ha il controllo dei Bunker e può rivenderli come posizione difensiva.

**Gold Beach - June 06, 1944**  
Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x4	 x6	 x6	 x6
 You play first			

**Set-up Order**

-  5
-  2
-  1
-  7
-  2
-  2
-  5
-  9
-  4



**Sfondo storico:**

Le difese tedesche di Gold consistevano in due battaglioni del 726 ° Reggimento supportati da batterie interne. Il filo spinato e alcuni ostacoli anticarro riccio proteggevano l'intero tratto di spiaggia.

I pianificatori britannici avevano diviso la spiaggia dell'oro in quattro zone: "Oggetto", "Maschera", "Re" e "Amore". Per l'assalto, la 231a brigata avrebbe attaccato Jig e la 69a brigata sarebbe atterrata su King. Non appena la fanteria arrivò alle spiagge di Jig, iniziarono a subire gravi perdite. "Hobart's Funnies" e 47 unità Royal Marine Commando sbarcarono successivamente, ma i difensori costieri resistettero a Le Hamel nonostante il supporto delle truppe alleate. A ovest, fu presa la stazione radar di St. Come de Fresne 'e ad est di Le Hamel, la dogana fu cancellata. Da questi punti, in un ampio movimento, fanteria e carri armati avanzarono verso l'altura verso l'interno.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

**Briefing:**

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.  
Muovi per primo.

**Condizioni di vittoria:**

6 medaglie.

Un'unità alleata che cattura un esagono di città, come notato, conta come una medaglia della vittoria. Posiziona una medaglia obbiettivo su ciascuno di questi esagoni. Finché l'unità Alleata rimane sull'esagono, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

**Regole Speciali:**


Il giocatore dell'Asse ha il controllo dei Bunker e può rivendicarli come posizione difensiva.

Le forze speciali alleate sono un'unità di comando. Posiziona una pedina forza speciale Alleata nello stesso esagono di questa unità per distinguerla dalle altre unità. I commando possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

**Utah Beach - June 06, 1944**  
Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x4	 x5	 x6	 x5
 You play first			

**Set-up Order**

-  5
-  1
-  7
-  1
-  4
-  1
-  8
-  9



**Sfondo storico:**

Il piano americano prevedeva che, in seguito al bombardamento aereo e navale, l'8 ° reggimento sarebbe atterrato per primo, seguito dai carri armati Duplex Drive (DD). Lo Utah era diviso in una spiaggia settentrionale "Tara" e in una spiaggia meridionale "Zio".

Quando il generale di brigata Theodore Roosevelt Jr. sbarcò con la prima ondata di fanteria, si rese conto che era la spiaggia "sbagliata". Le imbarcazioni da sbarco si erano spostate a sud, verso una sezione della spiaggia che era molto meno pesantemente difesa; alcuni lo riconoscono dicendo "Inizieremo la guerra proprio qui". Se le forze statunitensi fossero sbarcate nella posizione prevista, avrebbero dovuto combattere attraverso una potente posizione difensiva.

Un battaglione dopo l'altro arrivò a terra con poche perdite di vite umane. Alla fine del 6 giugno, la divisione aveva raggiunto la maggior parte dei suoi obiettivi, in parte grazie all'iniziativa del generale di brigata Theodore Roosevelt.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

**Briefing:**

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.  
Muovi per primo.

**Condizioni di vittoria:**

5 medaglie.

Un'unità Alleata che esce dal lato dell'Asse del campo di battaglia conta come una Medaglia Vittoria. L'unità Alleata viene rimossa dal gioco. Posiziona una figura di questa unità sulla pista medaglia degli Alleati.

**Regole Speciali:**

Il giocatore dell'Asse ha il controllo dei Bunker e può rivendicarli come posizione difensiva.

## Operazione Spring - July 25, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x6	 x6
	 x5
	 x6
	 You play first

### Set-up Order



#### Sfondo storico:

L'operazione Spring ha richiesto la 2a e 3a divisione canadese supportate dalla 7a divisione corazzata delle guardie per effettuare un attacco deliberato in direzione di Falaise. La prima fase del piano fu la cattura di May-sur-Orne, Verrieres Ridge e Tilly-la-Campagne. Il terreno da St. Andre-sur-Orne a Hubert-Folie doveva essere la linea di partenza, ma nella notte dell'attacco pianificato, 24-25 luglio, rimase parzialmente non chiarito.

La forza tedesca nell'area era costituita dalla 272a divisione di fanteria, elementi della 2a, 9a e 10a divisione di Panzer e 1a divisione di SS Panzer.

La 3a divisione attaccò Tilly-la-Campagne; sebbene abbia raggiunto un punto d'appoggio in un bosco e fatto pressione sul villaggio, non è riuscito a liberare il posto. Più fanteria e armature furono portate avanti e subirono pesanti perdite senza migliorare la situazione. Carri armati e fanteria tedeschi contrattaccarono e la spinta su questo fianco fu annullata nel pomeriggio.

Al centro, le compagnie forward della 2a divisione hanno avviato Verrieres Ridge. Ma, anche con il supporto dell'armatura, non potevano prendere la cresta o la città di Rocquancourt.

A sinistra, le città di St. Andre e St. Martin non furono mai completamente cancellate, causando problemi sin dall'inizio. Mentre le forze canadesi della 2a divisione si spingevano in avanti verso queste città verso May-sur-Orne, vennero pesantemente colpite dalla cresta, posizioni nemiche oltre l'Orne e la città di May-sur-Orne. Alcune unità riuscirono a superare la cresta, ma si imbattono in carri armati scavati. Essendo ulteriormente fuori discussione, alla forza fu ordinato di ritirarsi sulla linea di partenza.

L'audace, ma sanguinosa operazione, delle divisioni canadesi non fu tuttavia vana, poiché distrasse il comando tedesco dall'"Operazione Cobra", il principale sforzo alleato in quello stesso giorno.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

#### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 6 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.

Muovi per primo.

#### Condizioni di vittoria:

6 medaglie.

Un'unità alleata che cattura una delle seguenti città, May-sur-Orne, Rocquancourt o Tilly-la-Campagne conta come Medaglia della Vittoria. Metti una medaglia obbiettiva in queste città. Finché l'unità Alleata rimane sull'esagono di città, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

#### Regole Speciali:

Le unità corazzate delle forze speciali dell'Asse hanno 4 cifre. Posiziona un gettone forza speciale dell'Asse nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità.

## Bastogne Corridor West - December 30, 1944

Ardenne  
Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x5  x6	 x5  x6
 You play first	

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Il 30 dicembre il piano dell'alto comando tedesco di catturare Bastogne prevedeva una spinta da ovest contemporaneamente a un'altra da est. Lo scopo di queste due forze era di pizzicare il corridoio di Assenois a sud della città. Con l'anello chiuso avrebbero girato a nord e con gli attacchi delle forze che circondavano la città, Bastogne sarebbe caduta.

La tenaglia occidentale radunò i carri armati e la fanteria della brigata Fuhrer Begleit e la 3a e 15a divisione Panzer Grenadier. I loro progressi iniziali verso Sibret furono buoni. Nel frattempo a sud-ovest di Bastogne, alla nuova undicesima divisione corazzata degli Stati Uniti e all'87a fanteria era stato ordinato di guidare verso nord. Il risultato è stato che i due attacchi si sono incrociati su questa parte del fronte. L'attacco all'armatura americana non è andato da nessuna parte dopo che la Task Force Pat è stata tesa un'imboscata dai panzer tedeschi. Mentre l'87a fanteria di sinistra americana conquistò i villaggi di Moricy e Remagne solo per essere costretta a ritirarsi da un determinato contrattacco da parte della divisione Panzer Lehr.

Le pesanti perdite di entrambe le parti hanno portato a termine gli aspri combattimenti in questo settore. La tenaglia occidentale tedesca aveva fallito. Patton, sebbene deluso dai risultati della spinta americana, notò: "se non avessimo colpito la testa ai tedeschi, avrebbero potuto di nuovo chiudere il corridoio a Bastogne".

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Un'unità dell'Asse che cattura l'esagono di città di Sibret conta come una medaglia vittoria.

Un'unità alleata che cattura l'esagono di Chenogne conta come una medaglia vittoria.

Posiziona una medaglia obbiettiva su questi esagoni di città. Finché l'unità rimane sull'esagono di città, continua a contare per la vittoria. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

### Regole Speciali:

Tutte le unità di fanteria dell'Asse sono unità d'élite delle forze speciali. Possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere. Le unità del carro armato delle forze speciali dell'Asse hanno 4 figure. Posiziona un gettone forza speciale dell'Asse nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità.

La carta "Air Power" è giocata come una carta "Bombardamento Artiglieria".

(Emetti un ordine a tutte le unità di Artiglieria. Le unità possono muovere fino a 3 esagoni o combattere due volte.)

## Bastogne Corridor East - December 30, 1944

Ardenne  
Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x5  x6	 x5  x6
 You play first	

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Il 30 dicembre il piano dell'alto comando tedesco di catturare Bastogne prevedeva una spinta da ovest contemporaneamente a un'altra da est. Lo scopo di queste due forze era di pizzicare il corridoio di Assenois a sud della città. Con l'anello chiuso avrebbero girato a nord e con gli attacchi delle forze che circondavano la città, Bastogne sarebbe caduta.

La tenaglia orientale consisteva nella 167 Divisione Volks-Grenadier sulla destra, la 1. SS-Panzer, che aveva perso la maggior parte del suo potere impressionante nell'avventura di Kampfgruppe Peiper, e sulla sinistra la 5ª Divisione Fallschirm-Jäger, che era, collaborato con una serie di carri armati di tigrì. Le forze alleate furono il 134 ° reggimento di fanteria a Lutrebois e il 137 ° reggimento a Villers-la-Bonne-Eau.

Ci furono scontri feroci e confusi in entrambi i villaggi per gran parte della mattinata. Nel tardo pomeriggio i Granatieri riuscirono a prendere Lutrebois e a Villers-la-Bonne-Eau le forze alleate furono tagliate e costrette ad arrendersi. La 4a armatura fu lanciata in avanti e ne seguì una mischia confusa con fanteria, carri armati e artiglieria alleata che fermarono infine la spinta tedesca poco prima della strada Bastogne-Arlon.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Un'unità dell'Asse che esce dal lato Alleato del campo di battaglia da un esagono medaglia conta come una medaglia vittoria. L'unità dell'Asse viene rimossa dal gioco. Posiziona una figura di questa unità sulla pista della medaglia dell'Asse. Posiziona una medaglia obbiettivo sui tre esagoni di uscita.

### Regole Speciali:

L'unità corazzate delle forze speciali dell'Asse hanno 4 figure. Posiziona un gettone forza speciale dell'Asse nello stesso esagono con questa unità per distinguerlo dalle altre unità.

La carta "Air Power" è giocata come una carta "Bombardamento Artiglieria". (Emetti un ordine a tutte le unità di Artiglieria. Le unità possono muovere fino a 3 esagoni o combattere due volte.)



## Gallabat & Metemma - November 06, 1940

Mediterranean Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x4	 x4	 x4	 x4
 You play first			

### Set-up Order

-  4
-  5
-  5
-  11
-  1
-  4
-  4



### Sfondo storico:

Gallabat-Metemma è stata la prima offensiva terrestre britannica della campagna dell'Africa orientale. Il 6 novembre 1940 il brigadiere J.W. Slim guidò l'assalto britannico. Sotto il suo comando c'erano; la decima brigata indiana, 12 carri armati del 4o reggimento di carri armati reali e alcune attrezzature del reggimento di artiglieria reale.

Le forze italiane della 4a Brigata Coloniale furono dispiegate in un forte di fango e pietra sulla collina di Gallabat. A est del confine Khor (un corso d'acqua profondo e arido) il 77 ° e il 25 ° battaglione coloniale e 6 cannoni da montagna erano di stanza a Metemma.

L'artiglieria reale posò una forte raffica sul forte sorretto dai carri armati. La forte opposizione degli italiani nel forte fu finalmente superata e la posizione cadde. Il 77 ° e il 25 ° battaglione hanno quindi contrattaccato, ma sono stati respinti.

Prima che le forze di Slim potessero riunirsi per la spinta su Metemma, furono colpite sia dall'aria che dai cannoni da montagna italiani. Sul terreno gli inglesi erano superiori al loro nemico italiano, ma dopo un iniziale attacco aereo britannico, sciami di caccia e bombardieri dell'Asse presero il controllo del cielo per gli italiani.

Gli inglesi si ritirarono e terminò l'offensiva.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 4 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

4 medaglie.

### Regole Speciali:

L'unità corazzata delle truppe speciali Alleate ha 4 figure. Posiziona un Distintivo della Forza Speciale Alleata nello stesso esagono con questa unità per distinguere dalle altre unità di carri.

Il confine Khor, sebbene sia un fiume secco, ha gli stessi effetti del terreno di un fiume.

I ponti non bloccano la linea di vista.

## Yellow Beach - August 19, 1942

### Western Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x6	 x5	 x5	 x5
 You play first			

### Set-up Order

	14
	8
	4
	1
	2
	7
	1



#### Sfondo storico:

La ventitreesima forza d'attacco Britannica che si dirigeva verso le Yellow Beaches navigò lungo il percorso di un convoglio tedesco. Le navi tedesche aprirono il fuoco e dopo un rapido impegno, i comandanti britannici concordarono che gli sbarchi sulle Yellow Beaches dovessero essere abbandonati.

Sette imbarcazioni, tuttavia, si erano allontanate dall'azione e si stavano avvicinando sulla costa francese. A Yellow II l'atterraggio non fu opposto e dopo aver superato il filo, il Capitano Young condusse i suoi commandos nell'entroterra verso il loro obiettivo di Batteria di Goebbels. Ma le forze tedesche erano ora in allerta e troppo forti per un attacco diretto. Il migliore Capitano Young poteva fare era inserire la posizione della pistola e distogliere l'attenzione della batteria per qualche tempo.

A Yellow I, mentre le cinque imbarcazioni britanniche colpivano la spiaggia, i difensori tedeschi erano in piena allerta e aprivano il fuoco mentre colpivano la spiaggia. Un coraggioso tentativo di sorpassare i difensori di sinistra fallì quando più fanteria tedesca del 570 e una compagnia di ingegneri si affrettarono a sostenere le forze che difendevano la spiaggia.

Entrambi i gruppi di comando furono costretti a tornare sulle spiagge, ma l'imbarcazione da sbarco si era già ritirata e non avevano altra scelta che arrendersi.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

#### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 6 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.  
Muovi per primo.

#### Condizioni di vittoria:

5 medaglie.

Un'unità Alleata che cattura l'esagono di artiglieria nei Bunker di Goebbels conta come una medaglia vittoria. Posiziona una medaglia obiettiva sull'esagono Bunker.

#### Regole Speciali:

La collina che costeggia la spiaggia è una scogliera. Muoversi su una scogliera da un esagono di spiaggia o scendere su un esagono di spiaggia è una mossa di 3 esagoni. Da un esagono di campagna (verde) tratta la scogliera come una normale collina per il movimento.

Il giocatore dell'Asse ha il controllo del Bunker e può rivendicarlo come una posizione difensiva.

Tutte le forze speciali alleate sono unità di comando. I commando possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

Le forze speciali dell'asse sono unità ingegnere. Posiziona un gettone forza speciale dell'Asse nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità. Un'unità di Ingegnere della Forza Speciale può muovere fino a 1 esagono e combattere o 2 esagoni e non combattere. Un'unità di Ingegnere della Forza Speciale può prendere di mira qualsiasi unità nemica a 3 o meno esagoni di distanza. Lancia 3 dadi in assalto ravvicinato (nemico nell'esagono adiacente), 2 dadi contro un bersaglio a 2 esagoni e 1 dado contro un bersaglio a 3 esagoni. Durante il combattimento d'assalto ravvicinato (il bersaglio nemico si trova nell'esagono adiacente) ignorano le riduzioni dei dadi di combattimento del terreno difensivo. Un'unità Ingegnere può rimuovere il filo e continuare a combattere.

**Tunisia - December 01, 1942**  
Mediterranean Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x6  x6	 x4  x6
 You play first	

**Set-up Order**



**Sfondo storico:**

Il 29 e 30 novembre è stato difficile scegliere il Comando di combattimento alleato ancora ampiamente verde. Gli Alleati avevano lanciato due attacchi senza successo per prendere la città di Djedeida e aprire una strada per la marcia su Tunisi. Quindi, il 1° dicembre prima di un terzo attacco, la decima divisione Panzer, appena arrivata dall'Italia, contrattacò nel tentativo di liberare le forze alleate intorno a Chouigui e Terourba.

I tedeschi progettarono di catturare prima Chouigui e poi colpire verso Terourba. I contrattacchi alleati aggressivi, tuttavia, impedirono alle tenaglie tedesche di circondare la città. Dopo due giorni, le unità tedesche esperte e le loro tattiche riuscite avevano sconfitto le forze alleate che erano state costrette a ritirarsi in una posizione nel divario di Terouba.

Questo impegno segnò il primo scontro di armature tra gli americani e l'espansione delle forze nordafricane di Rommel.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

**Briefing:**

Giocatore dell'Asse: prendi 6 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore alleato: prendi 4 carte comando.

**Condizioni di vittoria:**

6 medaglie.

**Regole Speciali:**

Le unità del carro armato delle forze speciali alleate e dell'Asse hanno 4 figure. Posiziona un gettone Forza Speciale nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità.

Le unità corazzate dell'asse muovono 1-3 esagoni.

Le unità corazzate alleate muovono 1-2 esagoni.

## Carentan Causeway - June 11, 1944 - June 12, 1944 Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x4	 x5
	 x6
	 x5
	 You play first

### Set-up Order

-  13
-  3
-  1
-  6
-  3
-  1
-  2
-  3



### Sfondo storico:

Rommel si rese conto del pericolo per le difese dell'Asse in caso di caduta di Carentan, poiché era il collegamento tra le due spiagge statunitensi e anche la chiave di un viaggio americano verso ovest per tagliare la base della penisola del Cotentin. La difesa della città era nelle mani di Freiherr von der Heydte e del Fallschirmjager-Regiment 6.

La decisione dell'Alto Comando Alto di inviare i paracadutisti da soli con poca armatura o supporto aereo, si basava su una cattiva ricognizione, che trovò solo resistenza sparsa lungo la strada rialzata a Carentan. Anche la maggior parte delle armature e della fanteria che sbarcarono nello Utah furono dirottate a nord-ovest per catturare la città portuale di Cherbourg.

La mattina dell'11 giugno tutti i tentativi di respingere i tedeschi con l'artiglieria erano falliti. Il colonnello Cole aveva superato l'ostacolo per bloccare il ponte numero 4 e aveva ordinato ai suoi uomini di riparare baionette e avanzare attraverso i campi aperti per impadronirsi del centro della resistenza tedesca, la Fortin Farm. Il fischio risuonò e l'accusa prese slancio quando altri uomini si unirono all'attacco. La fattoria non era occupata ma i tedeschi avevano scavato intorno agli edifici. Queste posizioni furono invase, ma pesanti perdite e disordini alleati impedirono a Cole di seguire il suo vantaggio.

Nei campi di cavoli appena oltre il ponte, i tedeschi del 6° reggimento di paracadute hanno difeso l'area e le parti opposte hanno combattuto fermandosi.

A corto di munizioni disperatamente, Heydte decise di ritirare le forze tedesche da Carentan e di creare una nuova linea di difesa a sud-ovest della città (vedi Carentan il 13 giugno).

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

4 medaglie

Un'unità alleata che cattura la fattoria Fortin o un esagono di città conta come una medaglia della vittoria. Posiziona una medaglia obbiettivo nella fattoria e in ogni esagono di città. Finché l'unità Alleata rimane sull'esagono, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

### Regole Speciali:

Tutte le unità di fanteria alleate e dell'Asse sono unità Elite delle forze speciali. Possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

## Carentan - June 13, 1944

Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x4	 x5
 x5	 x5
	 You play first

### Set-up Order



#### Sfondo storico:

La città di Carentan era la chiave del viaggio americano verso ovest per tagliare la base della penisola del Cotentin. Dopo due giorni di combattimenti e disperatamente a corto di munizioni, i tedeschi ritirarono le loro forze da Carentan e istituirono una nuova linea di difesa a sud-ovest della città. Un contrattacco da parte della 17esima divisione Panzer Grenadier è stato ritardato il 12 giugno perché il suo battaglione di supporto di cannoni d'assalto è stato bloccato da attacchi aerei alleati. La mattina del 13 i tedeschi attaccarono le posizioni in avanti di entrambe le unità di paracadute e le portarono quasi in Carentan.

L'Intelligence Alleata aveva infranto il codice tedesco e appreso di questo contrattacco pianificato, ma poiché non volevano rischiare di rivelare la loro svolta dell'intelligence, i paracadutisti non erano stati avvertiti dell'imminente attacco. Nonostante la sorpresa, il 2° gruppo di battaglia corazzata, soprannominato "Inferno su ruote", riuscì a spostarsi in posizione per contrastare lo sciopero tedesco. La task force corazzata si insinuò nelle posizioni tedesche e cambiò rapidamente il corso della battaglia a favore delle forze alleate.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

#### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.  
Muovi per primo.

#### Condizioni di vittoria:

5 medaglie.

#### Regole Speciali:

Tutte le unità di fanteria alleate e dell'Asse sono unità Elite delle forze speciali. Possono muovere 1 o 2 esagoni e continuare a combattere.

## Moyland Wood - February 17, 1945 - February 20, 1945 Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x5	 x6
	 x5
	 x6
	 You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Nel pomeriggio del 16, ai Fucilieri Royal Winnipeg supportati dalla 3a divisione del battaglione corazzato scozzese fu ordinato di prendere il terreno collinare intorno a Louisendorf. Alla sua sinistra il reggimento del fucile Regina con il supporto del carro armato doveva ripulire il bosco di Moyland.

L'avanzata dei fucilieri Winnipeg è andata bene, ma il Reggimento ha avuto difficoltà sin dall'inizio. Il bosco era stato segnalato chiaramente, ma elementi della sesta divisione di paracadute appena arrivati dall'Olanda del Nord erano schierati in una posizione forte lungo il margine del bosco. Mentre i canadesi si spostavano per sgombrarlo, fu anche bombardato dall'artiglieria tedesca. L'incapacità di scacciare i tedeschi dal bosco di Moyland ha ritardato seriamente l'avanzata pianificata del 2° Corpo canadese.

Il 19, Battle Group Hauser e unità della 116a divisione di Panzer lanciarono un contrattacco. Durante le ondate notturne i tedeschi attaccarono la fanteria alleata, poiché i carri armati alleati erano stati ritirati poche ore prima per armarsi e rifornirsi di carburante.

Per recuperare il terreno perduto, il brigadiere Cabeldu ordinò in avanti tutti gli elementi non impegnati. La fanteria e i carri armati uscirono, preceduti da una forte raffica di fuoco di artiglieria. L'attacco ha respinto i tedeschi spesi in meno di due ore.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando

Giocatore alleato: prendi 5 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:


6 medaglie

Un'unità alleata che cattura Moyland conta come una medaglia vittoria. Un'unità dell'Asse che cattura un esagono di città di Louisendorf conta come una medaglia della vittoria. Posiziona una medaglia obiettivo su ciascuno di questi tre esagoni di città. Finché l'unità rimane sull'esagono di città, continua a contare per la vittoria. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.











### Regole Speciali:

Le unità del carro armato delle forze speciali dell'Asse hanno 4 figure. Posiziona un gettone Forza Speciale nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità.

**Beda Fomm - February 05, 1941 - February 07, 1941**  
Mediterranean Front

AXIS PLAYER:		ALLIED PLAYER:	
 x4	 x6	 x6	 x6
 You play first			

**Set-up Order**

-  1
-  2
-  3
-  5
-  2
-  8
-  6
-  1
-  3
-  1



**Sfondo storico:**

Il 4 febbraio O'Connor con le auto blindate in testa seguite da 4 Armd Bde, escono per intrappolare gli italiani. L'andata fu cattiva e un'avanguardia a ruote veloci fu spedita sotto il comando del tenente colonnello Combe per stabilire una posizione di blocco mentre il resto della colonna seguiva il più velocemente possibile.

Gli italiani furono messi insieme in una lunga colonna sconnessa su miglia di strada e quando si schierarono, le loro tattiche di battaglia erano povere. Invece di attaccare il blocco stradale in vigore, che avrebbe sicuramente sopraffatto la posizione di Combe, si avvicinarono lentamente in piccoli gruppi. Con il montaggio a pressione sul blocco stradale arrivò il 4 ° Armd Bde con il resto della fanteria. Ne seguirono feroci combattimenti, ma divenne presto evidente che gli italiani non potevano combattere.

Il piano di fuga di Bergonzoli era fallito e le bandiere bianche iniziarono ad apparire su tutta la colonna italiana.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

**Briefing:**

Giocatore Italiano: prendi 4 carte comando  
Muovi per primo.

Giocatore Britannico: prendi 6 carte comando.

**Condizioni di vittoria:**

6 medaglie

Un'unità italiana che esce dall'esagono di strada come indicato, conta come una medaglia della vittoria. L'unità italiana viene rimossa dal gioco. Posiziona una figura di questa unità sul supporto per medaglie italiano.

**Regole Speciali:**

Le unità del carro armato delle forze speciali britanniche hanno 4 figure. Posiziona un badge delle forze speciali Britanniche nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità.

Sono in vigore le Regole del deserto del Nord Africa (vedi pag. 3 Terreno).  
Inoltre le unità corazzate possono muovere solo 2 esagoni.

Gli esagoni del Mar Mediterraneo sono terreni impraticabili.

Le strade sono spiegate a p.5 Terreno.

I blocchi stradali sono spiegati a pag.12 Terreno.

Le Palme del deserto hanno lo stesso effetto delle Foreste (M44 p.13)

Paesi e Villaggi del deserto hanno lo stesso effetto dei normali Paesi e Villaggi (M44 p.14)

## Battle for Rostov - November 26, 1941

Operazione Barbarossa

Eastern Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x5	 x6
	 x5
	 x6
	 You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

La battaglia di Rostov fu un'altalena. Il gruppo dell'esercito meridionale, con il 1° esercito di Panzer dell'Ewald von Kleist all'avanguardia, aveva conquistato la città il 21 novembre. Ma le linee tedesche erano troppo estese e non erano più in grado di difendere i loro guadagni.

Il comandante sovietico, Marshall Timoshenko, lanciò la sua controffensiva lungo la linea tedesca con ondate di fucilieri sovietici, supportati da carri armati T-34. I tedeschi trattennero per un po' di tempo e persino contrattaccarono, ma alla fine furono ordinati di nuovo attraverso il fiume Mius. Questo è stato il primo significativo ritiro tedesco della guerra.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando

Giocatore Russo: prendi 5 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie.

Un'unità russa che attraversa il fiume Mius ghiacciato dall'altra parte, conta come una medaglia della vittoria. L'unità russa viene rimossa dal gioco. Posiziona una figura di questa unità sul supporto medaglia russo.

### Regole Speciali:

Finché i tedeschi hanno il controllo della linea di condotte petrolifere di Rostov i loro carri armati muovono 1-3 esagoni. Se perdono il controllo della città, i loro carri armati possono muovere solo 1-2 esagoni. Per controllare la città devono contenere più esagoni di città dei russi.

Le regole di Blitz sono attive (vedi pag. 4 EF).

Sono in vigore le regole del comando russo (vedi pag. 3 EF).

Il fiume Mius è ghiacciato. Fare riferimento a p.3 (EF) per i fiumi congelati.

Factory Complex ha lo stesso effetto di un esagono di Town & Village (M44 p.14).

I villaggi russi hanno lo stesso effetto di un esagono di città e villaggio (M44 p.14).

La foresta invernale ha lo stesso effetto di un esagono foresta (M44 p.13).

Collina con Foresta ha lo stesso effetto di un esagono Foresta (M44 p.13)



## Valkenswaard - September 17, 1944

Operazione Market Garden

Western Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x4	 x6
	 x6
	 x6
	 You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Alle 2:35 del 17 settembre, Kieth Heathcote, comandante della principale truppa di carri armati, ordinò i suoi carri armati in avanti. L'obiettivo, a sole tre ore di auto lungo il tratto più meridionale della strada per diventare presto noto come Hell's Highway, era Eindhoven.

Lo squadrone di piombo si trovava a poche migliaia di metri dal punto di partenza di Joe's Bridge, quando la fanteria tedesca e le armi anticarro aprirono il fuoco sulle guardie irlandesi. Kampfgruppe Wather aveva creato una forte rete di resistenza attraverso la frontiera olandese. Per rappresaglia, i carri armati hanno preso di mira ogni siepe e bosco, ma il loro nemico era esperto nel combattere in un'imboscata di battaglia.

Il movimento delle cisterne era limitato a terreni elevati lungo le strade lungo l'area a causa di innumerevoli fossati e terreni paludosi. Tuttavia, con la fanteria cooperata, in una serie di piccole azioni, lo stretto corridoio fu forzato ad aprirsi. Il XXX Corps avanzò rapidamente e raggiunse Valkenswaard, un anticipo di sole sei miglia, al calar della notte. Un po' al di sotto dell'obiettivo originale, il comando fu ordinato di riposare, poiché era diventato chiaro che su un fronte così stretto, contro un determinato nemico, Eindhoven non era fattibile.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 4 carte comando

Giocatore alleato: prendi 6 carte comando.  
Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Un'unità Alleata che cattura uno dei due esagoni di uscita su strada come indicato conta come una Medaglia della Vittoria. Posiziona una medaglia obbiettiva su questi esagoni di uscita stradale. Finché l'unità Alleata rimane sull'esagono, continua a contare per la vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana o viene eliminata, non conta più.

### Regole Speciali:

Le strade sono spiegate a p.5 Terreno.

Sono in vigore le regole Campi allagati e Altura (vedi pag. 4 Terreno).

## Russian Breakout - July 21, 1941 - July 31, 1941

Operazione Barbarossa

Eastern Front

AXIS PLAYER:	ALLIED PLAYER:
 x6	 x6
	 x4
	 x6
	 You play first

### Set-up Order



### Sfondo storico:

Entro la fine di luglio, il 6° e il 12° esercito russo sono in pieno ritiro, cercando disperatamente di evitare l'accerchiamento da parte della diciassettesima armata tedesca. Il generale Tyulenev, il comandante del fronte meridionale, ordina a Musychenenko (6ª Armata) e Ponedelin (12ª Armata) di sfondare, ma il XLVIII Corpo Panzer tedesco XL interrompe con successo la loro via di fuga.

Tentativi di fuga vicino a Monastyrshche e Novo Archangel'sk falliscono entrambi e Tyulenev incolpa l'inspiegabile lentezza dei suoi due comandanti come causa del fallimento. Molti prigionieri sovietici e molte attrezzature vengono catturati e solo frammenti dell'esercito rosso sono in grado di fuggire a sud-est.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 6 carte comando

Giocatore Russo: prendi 4 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Un'unità russa che esce dal lato tedesco del campo di battaglia da qualsiasi esagono sulla linea di base, conta come una medaglia della vittoria. L'unità russa viene rimossa dal gioco. Posiziona una figura di questa unità sul supporto medaglie Alleato.

### Regole Speciali:

Le regole di Blitz sono attive (vedi pag. 4 EF).

Sono in vigore le regole del comando russo (p. 3 EF).

## Battle of Warsaw - September 08, 1939 - September 26, 1939

AXIS PLAYER:

ALLIED PLAYER:

Unternehmen Fall Weiss - Unternehmen Fall Weiss

Eastern Front

By: RBorg - Last update: 09/12/2011



x6



x6



x5



x6



You play first



Set-up Order



### Sfondo storico:

Il 1 ° settembre 1939 l'invasione della Polonia - nome in codice Fall Weiß o "Case White" dell'alto comando tedesco - segnò la prima campagna militare di guerra. In una settimana, le forze tedesche furono in grado di sopraffare le sottili difese polacche e la quarta divisione Panzer aveva guidato verso est alla porta di Varsavia.

L'attacco iniziale alla città iniziò nei sobborghi meridionali e nonostante i bombardamenti tedeschi quasi implacabili, i polacchi combatterono ferocemente mentre difendevano la loro capitale. I carri armati tedeschi che avevano caricato quasi senza sforzo attraverso il terreno piatto polacco, ora trovavano più difficile manovrare nelle strade della città e l'artiglieria polacca li faceva soffrire.

Sapendo che il tempo era dalla loro parte e che presto sarebbero arrivate altre truppe, i tedeschi hanno messo sotto assedio la città. In pochi giorni, i polacchi non furono più in grado di sferrare efficaci attacchi di artiglieria e la fanteria tedesca fu ordinata in avanti. Con travolgente artiglieria e supporto aereo la città presto cadde.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 6 carte comando  
Muovi per primo

Giocatore Alleato (Polacco): prendi 5 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

I quattro esagoni di fortezza formano un obiettivo di medaglia temporaneo per le forze dell'Asse.

Le forze dell'Asse devono occupare almeno due dei quattro esagoni della Fortezza per ottenere una Medaglia Obiettivo.

### Regole Speciali:

Le regole di Blitz sono attive (vedi pag. 4 EF).

Le regole aeree sono opzionali: se usate, dai al giocatore dell'Asse entrambe le carte Air Sortie all'inizio del gioco.

## Battle of Mount Gargan - July 18, 1944

Defensive victory of the French Resistance  
Western Front

AXIS PLAYER:



x5



x6

ALLIED PLAYER:



x5



x6



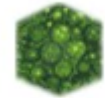
You play first



Set-up Order



1



25



9



2



2



1



1

### Sfondo storico:

Il 14 luglio 1944, 36 B-17 Flying Fortress lanciò un gran numero di armi destinate alla Resistenza francese vicino al villaggio di Sussac. I tedeschi reagirono rapidamente inviando truppe per impedire alla Resistenza di tornare e distribuire le armi. Georges Guinguoin, famoso leader della Resistenza francese nella zona e chiamato "1 ° Maquis francese", dispiegò le sue truppe intorno al Monte Gargan per bloccare l'avanzata tedesca. La battaglia è durata dal 17 al 24 luglio. Le truppe tedesche, composte da elementi della Brigata Jesser, Milice francese e alcune unità di guarnigione, attaccarono il Monte Gargan il 18 luglio dal villaggio di Surdoux. La Resistenza francese affrontò forze superiori in numero e equipaggiate con armi pesanti, così cedettero gradualmente terreno al nemico e abbandonarono la cappella del Monte Gargan che fu distrutta. Ma le truppe tedesche subirono perdite tre volte più importanti della resistenza francese.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando.  
Muovi per primo.

Giocatore Alleato (Resistenza Francese): prendi 5 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

La cappella del Monte Gargan è un obiettivo di medaglia temporaneo per il giocatore dell'Asse.

### Regole Speciali:

Usa le regole della "Resistenza francese" (Nazioni 1 - Resistenza francese) a tutte le unità Alleate. I badge non sono richiesti.

Usa le regole del "Leader eroico" (Azioni 8 - Leader eroico) per l'unità Alleata contrassegnata da un Battlestar.

Le regole sulle risorse speciali per le armi (SWA 4 - Risorse speciali per le armi) sono in vigore per le unità equipaggiate con mortai (SWA 6 - Mortar Late War).

Le carte "Air Power" e "Barrage" non sono utilizzate in questo scenario. Rimuovi queste due carte dal mazzo prima del gioco.

## Casa Berardi - December 14, 1943

Crossing the Gully

Mediterranean Theater

AXIS PLAYER:



x5



x6

ALLIED PLAYER:



x6



x6



You play first



Set-up Order



4



7



18



10



8



1



1

### Sfondo storico:

Nel dicembre del 1943, la piccola città costiera di Ortona, sul mare Adriatico, fu il luogo di una violenta battaglia tra l'ottava armata britannica e la 10. Armata tedesca. I canadesi della 1a divisione canadese hanno dovuto catturare un incrocio strategico con il nome in codice "Sidro", sulla strada Ortona-Orsogna. Per raggiungere l'incrocio, fu necessario attraversare un canale, sotto il fuoco delle mitragliatrici dei soldati tedeschi del reggimento granatieri Panzer.200, trincerato in Casa Berardi, un imponente edificio che si affaccia sul canale. Alla compagnia "C" del 22 ° Reggimento Reale, sotto il comando del Capitano Paul Triquet, fu ordinato di catturare Casa Berardi con il sostegno di uno squadrone di carri armati dell'11 ° Reggimento corazzato. Guidati dal capitano Triquet, i canadesi attraversarono il canale e catturarono Casa Berardi in un furioso combattimento. Nonostante i numerosi contrattacchi tedeschi, Casa Berardi rimase nelle mani canadesi, ma alla fine della battaglia solo 19 soldati erano ancora in grado di resistere nel "C".

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando.

Giocatore Alleato (Canadesi): prendi 6 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Casa Berardi è un obiettivo di medaglia temporanea per il giocatore alleato.

### Regole Speciali:

Usa le regole del "Comando BCF" (Nazioni 5 - Regole del comando BCF) a tutte le unità Alleate.

Usa le regole del "Leader eroico" (Azioni 8 - Leader eroico) per l'unità Alleata contrassegnata da un Battlestar.

Le regole sulle risorse speciali per le armi (SWA 4 - Risorse speciali sulle armi) sono in vigore per le unità equipaggiate con mitragliatrici (SWA 7 - Machine Gun Late War).

Usa le regole "Fordable stream" per il "Gully" (Terrains 61 - Fordable Streams).

## Capture of "Distelfink" radar station - June 17, 1944

Commandos and Funnies.

Western Front

By: jdrommel - Last update: 06/03/2014

AXIS PLAYER:



x6



x6

ALLIED PLAYER:



x6



x6



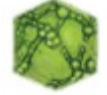
You play first



Set-up Order



2



7



4



2



6



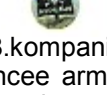
2



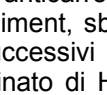
7



12



2



9

### Sfondo storico:

La stazione radar tedesca "Distelfink", tra Basly e Douvres-la-Délivrande, è stata difesa dalla 8.kompanie del Luftnachrichten Regiment. Questa posizione era davvero forte a causa di numerosi blockhaus e trincee armate di cannoni anticarro, pistole antiaeree, mortai e mitragliatrici, il tutto circondato da campi minati, fossati anticarro e filo spinato. "Distelfink" è stato attaccato per primo il 7 giugno dai soldati canadesi del North Shore Regiment, sbarcati sulla spiaggia di Juno. Questa è stata una battuta d'arresto. Diversi attacchi seguirono nei giorni successivi senza successo, la stazione radar tedesca resistette fermamente. Alla fine, il 17 giugno, un attacco combinato di Hobart Funnies (Flails e AVRE) del 26 ° Squadron d'assalto RE e Commandos del 41 ° Royal Marine Commando ottenne la resa della guarnigione tedesca totalmente isolata da 10 giorni nella parte posteriore degli Alleati Linee.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 6 carte comando.

Giocatore Alleato (Inglese): prendi 6 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Ogni Radar è una medaglia temporanea per gli alleati.

### Regole Speciali:

- Usa le regole "Comando BCF" (Nazioni 5).

- Usa le regole "Unità specializzate" (Truppe 2) per tutte le unità di fanteria alleate. I badge non sono richiesti.

- Usa le regole "Hobart Funnies" (Truppe 26) per tutte le unità di carri armati Alleati. 2 escavatore per miniere "Flails" e 2 mortaio per petard "AVRE".

- Le regole sulle risorse speciali per le armi (SWA 4 - Risorse speciali sulle armi > 1942) sono in vigore per le unità equipaggiate con armi anticarro (SWA 5), mortai (SWA 6) e mitragliatrici (SWA 7).

- Hedgehogs (Terrain 5) rappresentano fossati anticarro intorno al sito.

- Il giocatore dell'Asse espone i campi minati (Terrain 29).

## Strong point La Cassine - June 06, 1944

Operation Neptune - The Queen's facing Wn28.

Western Front

AXIS PLAYER:



x5



x6

ALLIED PLAYER:



x6



x6



You play first



Set-up Order



5



8



1



6



9



12



1



4

### Sfondo storico:

Il punto forte tedesco Wn28 era stato costruito al posto di una villa chiamata "la Cassine" sul lato spiaggia di Bernières-sur-mer. Il 06 giugno 1944 alle 08:00, la compagnia B dei fucili della regina del Canada sbarcò su Nan White di fronte ai quattro bunker di Wn28. Questi bunker con soldati del 716. La divisione di fanteria era armata con una vecchia mitragliatrice 08/15, una mitragliatrice KwK da 5 cm, un mortaio di 8 cm e una torretta del carro armato FT17 con una mitragliatrice. I carri armati DD non avevano ancora raggiunto la spiaggia e i carri armati AVRE erano troppo lontani per supportare i fanti canadesi. La compagnia B perse un terzo della sua forza (65 soldati e ufficiali) nei suoi progressi fino a "la Cassine" prima di essere riparata dal muro di mare che costeggia la spiaggia. Quindi, con il supporto di una nave antiaerea, i Queen attaccarono i bunker con granate. Alle 09:30 del mattino, il punto forte tedesco era nelle mani dei sopravvissuti della compagnia B.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse: prendi 5 carte comando.

Giocatore Alleato (Canadesi): prendi 6 carte comando.

Muovi per primo.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Il bunker H604 è una medaglia temporanea per gli alleati.

### Regole Speciali:

- Usa le regole "Comando BCF" (Nazioni 5).

- Usa le regole "Distruttore" (Truppe 12) per la nave antiaerea e le regole "Pistole anticarro pesanti" (Truppe 23) per la pistola KwK da 5 cm.

- Usa le regole "Risorse per armi speciali > 1942" (SWAs 4) per le unità equipaggiate con mortaio (SWAs 6) e mitragliatrici (SWAs 7).

- Usa le regole "Sea wall" (Terrains 12) per il muro di mare che costeggia la spiaggia.

- Il giocatore dell'Asse espone i campi minati (Terrain 29).

## Suomussalmi - December 16, 1939

Russo-Finnish War

Eastern Front

AXIS PLAYER:



x6



x6


ALLIED PLAYER:



x4



x6

 You play first



Set-up Order



### Sfondo storico:

L'esercito sovietico attraversò il confine con la Finlandia negli ultimi giorni di novembre 1939. L'8 dicembre raggiunsero il villaggio leggermente difeso di Suomussalmi. Il giorno successivo, il colonnello Hjalmar Siilasvuo, un veterano della prima guerra mondiale, introdusse rinforzi e prese il comando delle difese finlandesi. La sua missione era quella di distruggere le forze russe e costringerle a uscire dal villaggio - un ordine elevato, poiché il nemico era ben fornito e numericamente superiore.

Uno dei primi ordini di Siilasvuo fu per il capitano J. A. Makinen di istituire un posto di blocco per rallentare il continuo avanzamento della 44a divisione russa. Mentre si stava sviluppando l'operazione di blocco stradale, Siilasvuo lanciò un attacco contro le posizioni russe dentro e intorno a Suomussalmi. I sovietici, tuttavia, erano troppo trincerati e nei primi giorni della battaglia furono fatti pochi progressi.

Col tempo, le truppe sciistiche finlandesi, combattendo sul terreno di casa, furono in grado di stringere lentamente l'anello attorno ai villaggi e dalla prima settimana di gennaio avevano sconfitto la più grande forza sovietica.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore Finlandese: prendi 6 carte comando.

Muovi per primo.

Giocatore Russo: prendi 4 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Se le unità finlandesi occupano 3 dei 4 esagoni di città alla fine del loro turno, vincono immediatamente

### Regole Speciali:

La carta Air Power viene giocata come una carta Tattica Bombardamento di artiglieria: "L'artiglieria combatte due volte o si muove fino a 3 esagoni".

Il bunker è un bunker da campo (p. 5).

Il fiume rappresenta i laghi congelati nella zona. Fare riferimento a p.3 per i fiumi congelati.

La fanteria delle forze speciali finlandesi sono unità di truppe da sci. Posiziona un badge finlandese nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità. Queste unità hanno solo 3 cifre. Vedi p.6 per maggiori dettagli sulle truppe da sci.

Le regole del comando russo sono in vigore (vedi p.3).



## Beda Fomm - February 05, 1941 - February 07, 1941

AXIS PLAYER:

ALLIED PLAYER:

Operation Compass - Operation Compass



x4



x6



x6



x6

Mediterranean Theater

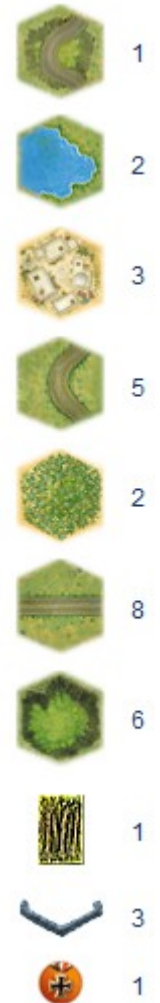
By: RBorg - Last update: 09/26/2012



You play first



Set-up Order



### Sfondo storico:

Il 4 febbraio O'Connor con le auto blindate in testa seguite da 4 Armd Bde, escono per intrappolare gli italiani. L'andata fu cattiva e un'avanguardia a ruote veloci fu spedita sotto il comando del tenente colonnello Combe per stabilire una posizione di blocco mentre il resto della colonna seguiva il più velocemente possibile.

Gli italiani furono messi insieme in una lunga colonna sconnessa su miglia di strada e quando si schierarono, le loro tattiche di battaglia erano povere. Invece di attaccare il blocco stradale in vigore, che avrebbe sicuramente sopraffatto la posizione di Combe, si avvicinarono lentamente in piccoli gruppi. Con il montaggio a pressione sul blocco stradale arrivò il 4° Armd Bde con il resto della fanteria. Ne seguirono feroci combattimenti, ma divenne presto evidente che gli italiani non potevano combattere.

Il piano di fuga di Bergonzoli era fallito e le bandiere bianche iniziarono ad apparire su tutta la colonna italiana.

Il palcoscenico è pronto, le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

### Briefing:

Giocatore dell'Asse (Italiani): prendi 4 carte comando  
Muovi per primo

Giocatore Alleato (Inglese): prendi 6 carte comando.

### Condizioni di vittoria:

6 medaglie

Un'unità italiana che esce dall'esagono di strada come indicato, conta come una medaglia della vittoria. L'unità italiana viene rimossa dal gioco. Posiziona una figura di questa unità sul supporto per medaglie italiano.

### Regole Speciali:

Le unità del carro armato delle forze speciali britanniche hanno 4 figure. Posiziona un badge British Special Force nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità.

Le regole del deserto nordafricano sono in vigore (vedi pag. 3 Terreno).

Inoltre le unità di armatura possono muovere solo 2 esagoni.

Gli esagoni del Mar Mediterraneo sono terreni impraticabili.

Le strade sono spiegate a p.5 Terreno.

I blocchi stradali sono spiegati a pag.12 Terreno.

Desert Palm Forests hanno lo stesso effetto di Forest (M44 p.13)

Desert Towns and Villages hanno lo stesso effetto di Towns & Villages (M44 p.14) Le unità del carro armato delle forze speciali britanniche hanno 4 cifre. Posiziona un badge British Special Force nello stesso esagono con queste unità per distinguerle dalle altre unità.

Le regole del deserto nordafricano sono in vigore (vedi pag. 3 Terreno).

Inoltre le unità di armatura possono muovere solo 2 esagoni.

Gli esagoni del Mar Mediterraneo sono terreni impraticabili.

Le strade sono spiegate a p.5 Terreno.

I blocchi stradali sono spiegati a pag.12 Terreno.

Desert Palm Forests hanno lo stesso effetto di Forest (M44 p.13) **40**

Desert Towns and Villages hanno lo stesso effetto di Towns & Villages (M44 p.14)