

11  
18261

FRONT DE L'EST

RAID  
SUR GRIGOREVKA

SOVIET RAID  
ON GRIGOREVKA

22 SEPTEMBRE / SEPTEMBER 22 1941

EASTERN FRONT

Unternehmen Barbarossa

Scenario par / by jdrommel

Setup / Pose

- 1 x4
- 2 1x
- 3 x1
- 4 1x
- 5 x1
- 6 6x
- 7 x14
- 8 12x
- 9 x2
- 10 7x
- 11 x8
- 12 4x

ALLIES

x6

MOVE ON 1<sup>st</sup>

Soviet Union  
Union Soviétique

Unités d'élite  
Elite Units

• Historical Background •

September 1941, the city of Odessa was on the front line, surrounded by the Romanian army and under heavy fire from the artillery batteries of the 15<sup>th</sup> Romanian division positioned near Grigorevka. In order to help the defenders of the city, the Black Sea Fleet ordered a raid to destroy those big guns.

During the night of September 21<sup>st</sup>, 23 paratroopers led by Starshina Kuznetsov were dropped on the site. Then, the 3<sup>rd</sup> Naval Infantry Regiment, under the command of Captain Koren, landed in front of Grigorevka, supported by the destroyers Bojskij and Bezuprechnyj. The Soviet paratroopers managed to destroy a regimental HQ while the sea-landed troops captured the enemy batteries. Once their mission was complete, the naval infantrymen slipped back across the Soviet lines near Odessa. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• Briefing •

- Axis Player**  
[Romania]
- ◆ Take 5 Command cards.
- Allied Player**  
[Soviet Union]
- ◆ Take 6 Command cards.
  - ◆ You move first.

Conditions of Victory

- ◆ 12 Medals.
- Each artillery battery destroyed is worth an additional permanent medal objective for the Allied player.
- The hex with the Romanian HQ is a temporary Medal Objective for the Allied player.

Special Rules

- ◆ Red Army rules (*Nations 2*) are in effect.
- ◆ All Allied Infantry units are Elite (*Troops 2 - Specialized Units*). Badges are not required.
- ◆ Destroyer rules (*Troops 12*) are in effect.
- ◆ Capture HQ/supply Tent rules (*Actions 17*) are in effect.
- ◆ Night Attacks rules (*Actions 19*) are in effect.
- ◆ Use the Paradrop rules (*Actions 20*): on the first turn, the Allied player drops 6 Elite Infantry units on the board, one at a time. Complete one drop before starting the next.

• Contexte historique •

En septembre 1941, la ville d'Odessa se retrouva assiégée par l'armée roumaine et pilonnée par les batteries d'artillerie de la 15<sup>e</sup> division roumaine, déployée près de Grigorevka. Afin de soulager les défenseurs d'Odessa, le commandement de la Flotte de la Mer Noire ordonna un débarquement visant à détruire ces pièces d'artillerie.

Sous les ordres du capitaine Koren, le 3<sup>e</sup> régiment de fusiliers marins débarqua dans la nuit du 21 au 22 septembre devant Grigorevka, appuyé par les tirs des destroyers Bojskij et Bezuprechnyj. Un peu plus tôt, 23 parachutistes, commandés par le Starshina Kuznetsov, furent largués sur la zone.

Ces derniers réussirent à détruire un PC régimentaire roumain. Les troupes débarquées, elles, parvinrent à capturer les batteries ennemies. Leur mission remplie, les fusiliers marins rejoignirent à pied les lignes soviétiques devant Odessa.

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

• Briefing •

- Joueur de l'Axe**  
[Roumanie]
- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- Joueur des Alliés**  
[Union Soviétique]
- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
  - ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 12 médailles.
- Chaque unité d'artillerie détruite rapporte une médaille-objectif définitive supplémentaire au joueur allié.
- L'hex contenant le PC roumain (Romanian HQ) rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur allié.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles de l'Armée Rouge (*Nations 2*).
- ◆ Toutes les unités d'infanterie alliées sont des troupes d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre des badges est inutile.
- ◆ Appliquez les règles de Destroyer (*Troupes 12*).
- ◆ Appliquez les règles de Capture du quartier-général de campagne (*Actions 17*).
- ◆ Appliquez les règles d'Attaques nocturnes (*Actions 19*).
- ◆ Appliquez les règles de Parachutage (*Actions 20*): au début de son premier tour, le joueur allié largue, une par une, 6 unités d'infanterie d'élite sur le plateau. Appliquez l'intégralité de la procédure de parachutage pour chacune des unités avant de passer à la suivante.