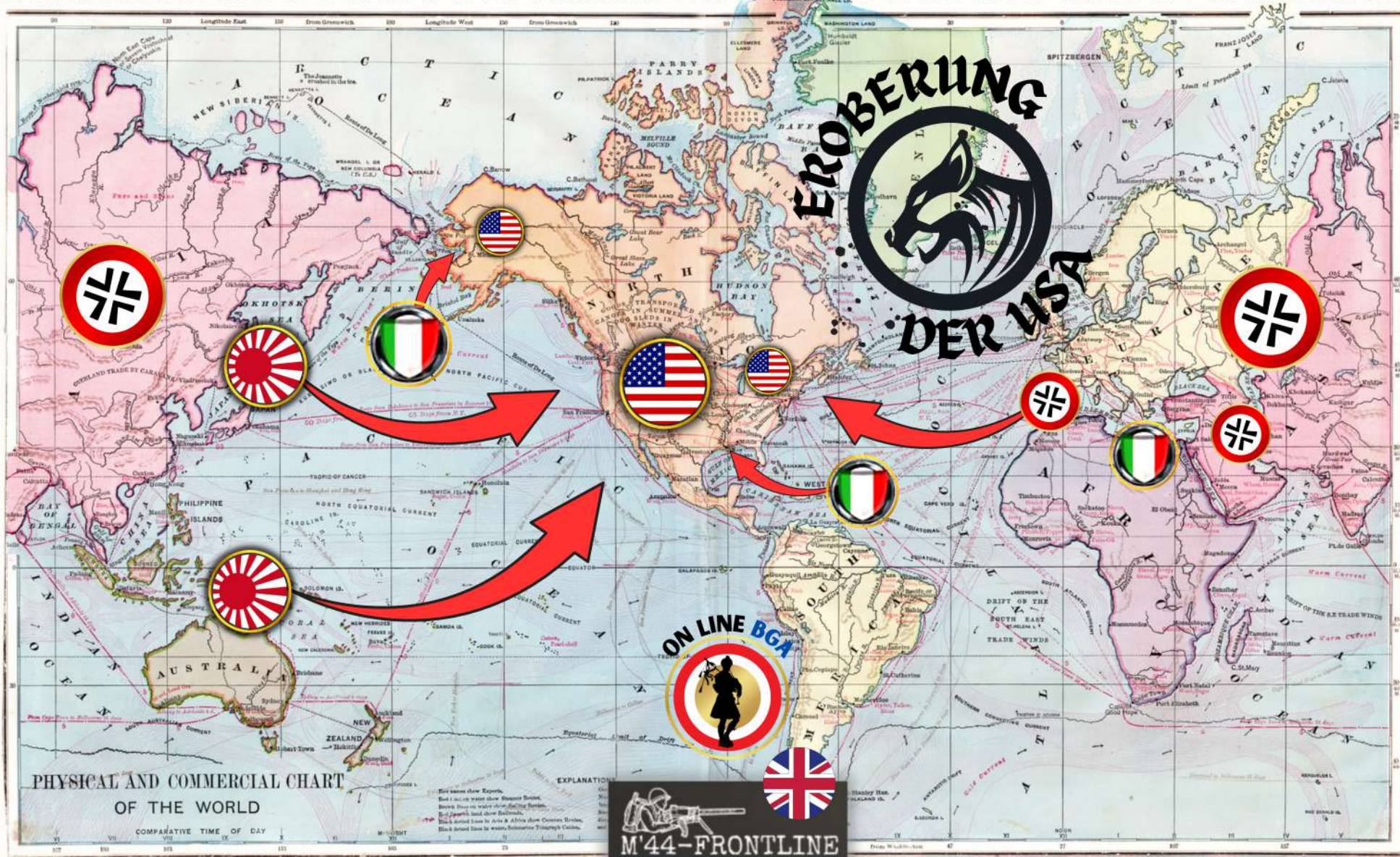




ENGLISH VERSION

INVASION USA

UCHRONIE M44

The financial crisis of 1929 causing an economic and social earthquake in the country gave rise to a political party which advocated isolationism.

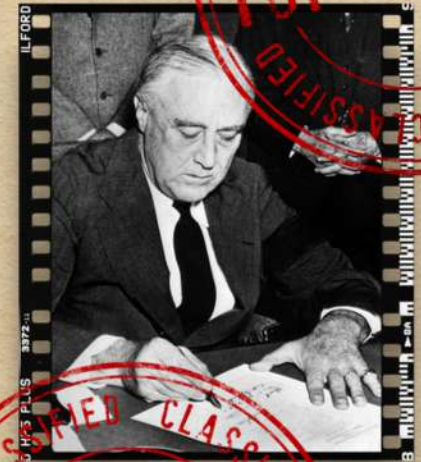
Democratic President Roosevelt knows that he will not be re-elected and so he works in secret so that his country, even if it cannot go to war and help its allies, can defend itself. His military advisor and fine strategist Harry Hopkins helps him in this project.

September 3, 1939- Hyde Park-Residence of President Roosevelt

The war in Europe began on September 1, with Germany invading Poland.

Harry Hopkins leaves President Roosevelt's residence with secret executive orders signed by the head of the United States of America. These two documents order the first, the launch of the "WAR INDUSTRY" project which consists of implementing the program of reindustrialization of companies towards the military sector.

The second orders the various ministries of the armed forces (Air/Land/Sea) to open recruitment centers to any man or woman wishing to enlist. The goal is to have 2 million soldiers in 15 months. Roosevelt is reassured that whatever happens, his country will be ready to respond.



January 8, 1940 - The White House - Washington D.C - 2 p.m.

US President Roosevelt is on the floor in the Oval Office. Seized by convulsions, he collapsed and never regained consciousness. He was officially declared dead at 5 p.m.

John Nance Garner (running mate) is sworn in and becomes the new President of the United States.

In conflict with Roosevelt over the policy of supporting countries opposed to Germany, he can now implement his "America First" program.

February 1, 1940 - 1 p.m., on the heavy cruiser USS Indianapolis, off the coast of California.

English Prime Minister Winston Churchill is totally defeated. Representing the authorities of the countries at war with Germany, he was unable to change the isolationist policy of the new President. "You and your old Europe must solve this problem without us!" he declared, closing the door on his most loyal ally.



October 3, 1940

The main countries opposed to Nazi Germany are occupied. England, the last nation fighting against Hitlerism, fell in September, losing the Battle of Britain. The British government with its Prime Minister took refuge in Canada. He took the rest of his armies, very few of which were evacuated from the beaches of Dunkirk. King George VI and the royal family have disappeared. Oswald Mosley, leader of the British Nazi party and previously imprisoned, took charge of the new government under the thumb of Germany.

December 1, 1941, Red Square, Moscow

The large rectangular esplanade of Red Square is covered in snow. A group of officers comes out of Lenin's mausoleum. In the center of these uniforms covered with medals, a man is rubbing his hands. Later, in Stalin's office, the soldiers step aside in front of their leader who, after observing the room, walks towards the only window opening onto the square. A few hundred meters away, thousands of small, brightly colored flags wave in a constrained crowd supervised by soldiers.

With a smile on his lips, Adolf Hitler savors this moment. "The Russians burned Moscow in front of Napoleon, I burned the Russians in front of Moscow!" he declared during his radio victory speech. Operation Barbarossa took everything in its path, the Red Army was disintegrated and Stalin died on the run, in his train which was destroyed by Goering's planes.



The same day, in the capital of Egypt, Cairo

Mussolini parades at the head of his troops. Its armies have control over the entire Mediterranean and the entire North African continent in part thanks to its Royal Navy, French troops and its navy linked to Germany after the armistice signed between Pétain and Hitler.

The British forces were crushed, poorly equipped and insufficiently supplied, the fighting had gone from bad to worse since June.

Europe, the Middle East, Africa, Asia and Russia are dominated.

December 1, 1941

Franco's Spain and Salazar's Portugal, neutral at the start of the conflict, took measures of total military collaboration with Germany.

December 8, 1941, Palace of the Emperor in Japan, Kyoto

Prime Minister Hideki Tojo speaks to Emperor Hiro Hito.

"The entire American fleet in the Pacific was completely wiped out during our surprise attack on Pearl Harbor. This is a very big victory! Our army and our navy are flying from success to success in the capture of greater Asia and Australia! Stalin's Russia is dead, long live the Emperor! "



December 10, 1941- Oval Office of the White House

President Garner and his entourage of ministers and advisors were devastated by the Japanese aggression on Pearl Harbor which completely destroyed the American fleet. In addition, Navy intelligence services assure that a gigantic operation called "INVASION USA" is being prepared and will be implemented in the coming months by Germany jointly with Italy and Japan.

The government's policy of not intervening in world affairs has failed. The war is knocking at the doors of the country.

Former advisor to President Roosevelt (Harry Hopkins) reveals the decrees signed by the former leader. Helping other nations is impossible for the coming months, but responding to the enemy on American soil is doable.

Winston Churchill, who had taken refuge in Montreal, was officially summoned to the White House to study and implement a common strategy to fight the invader.

"The mission is simple President Garner, let's appoint our best generals to lead our armies and send them to fight!" summed up the British Prime Minister of the government in exile.



July 1, 1942 Gibraltar, German base

The Kriegsmarine, which integrated the British and French ships, took on board the armies as well as all the equipment and logistics to head towards the Atlantic Ocean, towards the coasts of the USA.

Same day at the Yokosuka naval base (near Tokyo)

Admiral Yamamoto at the head of his fleet leaves Japan, heading for the West Coast of the United States of America.

July 3, 1942 from Dakar, Mers el Kébir and Toulon

The Italian forces embarked on the Royal Navy fleet are at sea, heading to the north and south of the United States of America.

July 22, 1942, Eastern Pacific

The Imperial Japanese fleet is off the coast of Portland, a few days before, it separated into several units to go to the agreed objectives.

The three fleets are commanded by Grand Admiral Karl Donitz for the Kriegsmarine, Admiral Inigo Campioni for the Italian Royal and Admiral Isoroku Yamamoto for that of Japan.

July 23, 1942, launch of operation "INVASION USA".



Purpose of the "INVASION USA" Campaign

The American camp team must defend its territory by preventing the conquest of its country and the Canadian city of Montreal by Axis forces.

The team of Axis forces must take control of America.

Camps and Teams

2 camps: Axis and Allies.

2 teams each made up of 3/5/7/9 or 11 players.

Scenarios

12 scenarios - 3 Breakthrough / 9 standard stages.

These 12 scenarios are available in the official **BGA** database.[Scenario number] [title].

Battles

Each player begins the encounter with their side, Axis for the Axis side, and Ally for the Allied side. He plays both sides (Axis and Allies) according to MEMORY 44 rules.

Results

The results are transmitted to the team HQ: Total Medals-Total figures with a report of the battle (not obligatory).

The winner is the one with the best result, if there is a tie in the number of medals, the difference will be made with the figurines.

Total equality

If there is a total tie, the two players will face each other again in a standard scenario called DUEL and quick to play according to the standard rules MEMORY 44. If there is a total tie again, the DUEL scenario will be played again until a winner be designated.

Team victory by matches

The team with the best result wins the Victory Point(s) of the scenario and definitively places its colors on the city. If a tie see page 10 "Ranking" section.

Campaign victory

The team with the best final score wins the campaign.

RULES OF CAMPAIGN



VICTORY POINTS PER CITY:

- **NORFOLK- 4 Victory Points**
- **NEW YORK- 2 Victory Points**
- **HOUSTON- 1 Victory Point**
- **LOS ANGELES- 4 Victory Points**
- **PHILADELPHIA- 1 Victory Point**
- **SEATTLE- 2 Victory Points**
- **MONTREAL- 4 Victory Points**
- **BOSTON- 2 Victory Points**
- **ST PETERSBURG- 1 Victory Point**
- **SAN FRANCISCO- 2 Victory Points**
- **PORTLAND- 1 Victory Point**
- **ANCHORAGE- 4 Victory Points**

BONUS PER MATCH WON:

Each battle won by an officer allows, after a certain number of victories, to award the team a number of Victory Point(s).

So, every match is important regardless of the team's overall result.

These are Victory Points that can change the course of the campaign!

- **4 matches won = 1 VICTORY POINT**
- **8 matches won = 2 VICTORY POINTS**
- **12 matches won = 4 VICTORY POINTS**

SPECIAL RULE "DUEL OF THE CHIEFS" WHEN ONE OF THE TWO CAMPS HAS ALREADY 3 TOWNS AT 4PV

In the interest of a dynamic and characterful campaign, the conquest of the last 4 Victory Points city will take place according to the following rule:

*The team which won the conquest of the city with **4 Victory Points** designates its best officer who will face in a standard scenario called "DUEL OF CHIEFS" according to M44 rules, the best officer of the opposing camp.*

Result 1: the officer of the camp who won the conquest of the city has won the "DUEL OF THE LEADERS", brings the 4 Victory Points to his team.

Result 2: The officer of the camp which won the conquest of the city lost the "DUEL OF THE CHIEFS" according to the result of the medals or the number of figurines or if there is a draw, sees the 4 Victory Points distributed in the two camps, two Victory Points per team. The city is declared neutral.



VETERAN STAR

The Veteran Star represents the experience of the officer who



participated in an O.L campaign of Team Duncan TMS-MEMOIR'44-FRONTLINE (this campaign is the 4th).

The Veteran officer benefits from an additional victory medal for the entire campaign. To benefit from this additional victory medal, the officer must announce it before playing the match against his opponent.

This additional victory medal will be added to the officer's total match score. **If at the end of the tournament the Veteran player has not used his star, it will be awarded and added to the final result of the opposing team.**



SPECIAL ACTIONS

Special Actions are additional actions which will be added in certain scenarios.

SPECIAL ACTION 1:

Medal-objective-A designated and conquered medal objective yields an additional medal. It is added to the officer's total match score. To be reported in the battle report to HQ, example: 12 medals + 1 objective.

SPECIAL ACTION 2:

Total Victory - Total Victory consists of winning both matches. When the scenario is marked with the VT logo (for Total Victory), the player who has achieved the objective of winning in Round Trip wins 2 Victory Points to add to the result of the match. Example: 12 medals + VT.



TOURNAMENT ROUNDS

All players compete against each other first.

From scenario 8, each player will be pitted against the opponent with the same ranking in their respective team. Competition between each player will then be implemented, with each player taking their destiny into their own hands, beating their opponent and progressing (all for the good of the team). If duels persist, they will then be "battles" psychological. Who will gain the upper hand?

RANKING

The first ranking concerns the Victory Points awarded to the team having won the total number of medals in the scenario (including bonuses). If there is a tie, it will be the total number of figurines eliminated that will make the difference. If there is still a tie, the Victory Points in the scenario will be "frozen". The allocation of "frozen" Victory Points for the scenario will take place once the 12 scenarios have been played. An officer designated by his team will have to face the opposing officer in the scenario concerned. The VPs will be awarded to the winning side. If there is a total tie (medals and figurines), two new officers will face each other and so on until one team wins.

The second ranking concerns the number of medals won by each player.

The third ranking concerns the number of figures eliminated by each player. It allows you to decide between players/teams with an identical medal score following their match(es) played in the Home & Return.



Liste des scénarios de la Campagne "INVASION USA" joués dans l'ordre suivant avec le type de plateau et le nombre de PV.

List of "INVASION USA" Campaign scenarios played in the following order with board type and number of VPs.

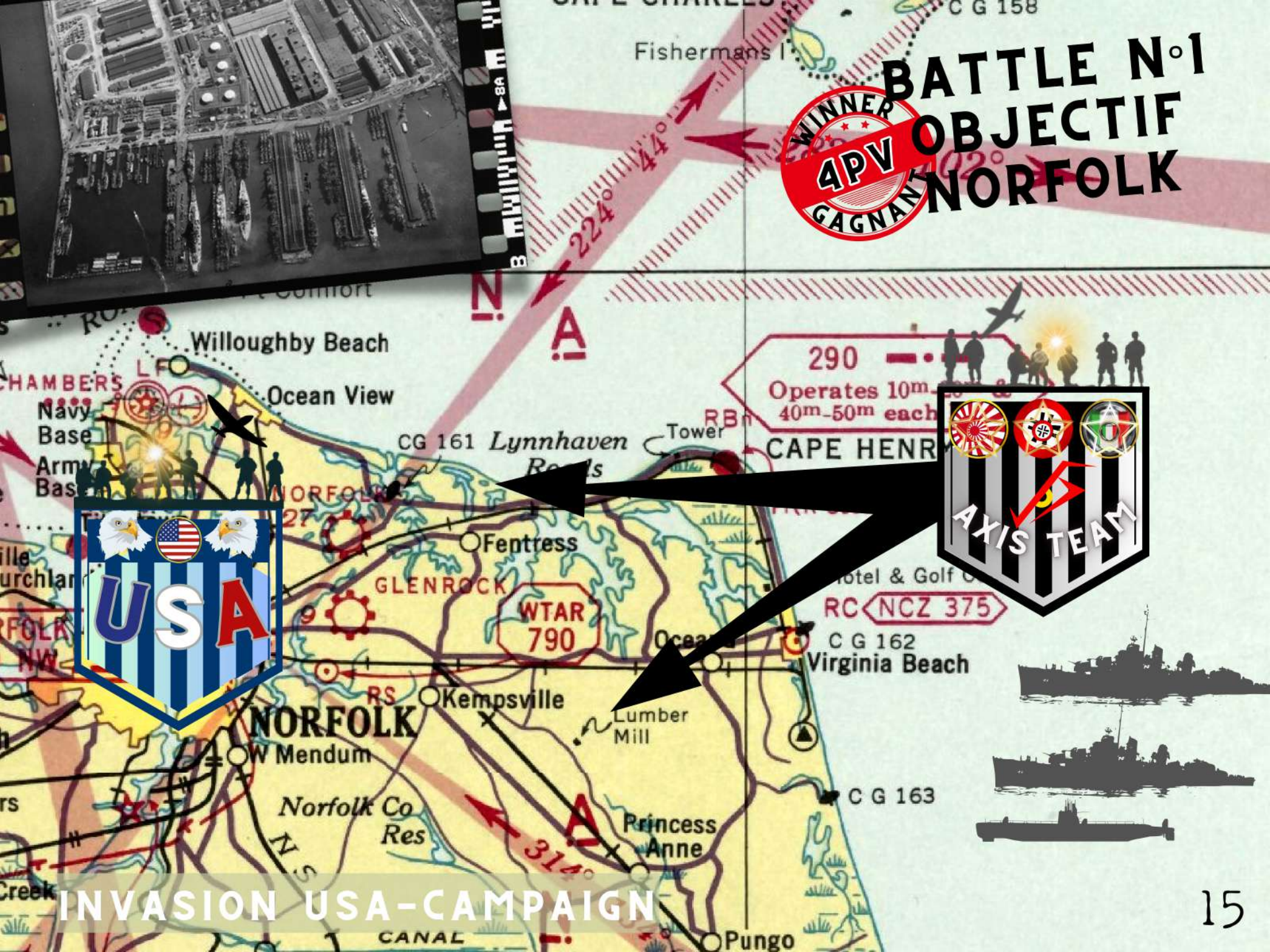
ORDRE & VILLE	REFERENCE BGA	NOM-NAME	TYPE DE SCENARIO	POINT(S) VICTOIRE
1-NORFOLK	[5142]	Contre-attaque du BEF Counter-attack of the BEF	BREAKTHROUGH	4
2-NEW YORK	[MT] [4245]	La Passe d'Halfaya - Halfaya pass	STANDARD	2
3-HOUSTON	[EX] [7271]	Villages jumeaux-Twin villages	STANDARD	1
4-LOS ANGELES	[EF] [1407]	Barricades Rouge-Red barricade	STANDARD	4
5-PHILADELPHIE	[EX] [8043]	Bataille de Varsovie- Battle of Warsaw	STANDARD	1
6-SEATTLE	[EX] [3465]	La crête sanglante- The bloody ridge	STANDARD	2

ORDRE & VILLE	REFERENCE BGA	NOM-NAME	TYPE DE SCENARIO	POINT(S) VICTOIRE
7-MONTREAL	[6370]	La bataille d'Alam el Halfa- Battle of Alam el Halfa	BREAKTHROUGH	4
8-BOSTON	[BB] [4]	Mont Mouchet	STANDARD	2
9-ST PETERSBURG	[EX] [12504]	Mignano Monte Lungo	STANDARD	1
10-SAN FRANCISCO	[PT] [1487]	Débarquement à Guam- Landing in Guam	STANDARD	2
11-PORTLAND	[PT] [1483]	Le hachoir à viande- The meat grinder	STANDARD	1
12-ANCHORAGE	[4000]	L'aérodrome de Tatsinskaïa - Tatsinskaïa airfield	BREAKTHROUGH	4
DÉLAI PAR MATCH: 3 SEMAINES - DEADLINES PER MATCH: 3 WEEKS			TOTAL	28 PV



**EROBERUNG
DER USA**

**INVASION USA LOCATION OF BATTLES
EMPLACEMENT DES SCÉNARIOS**



BATTLE N°1 OBJECTIF NORFOLK



INVASION USA-CAMPAIGN



(5142)

CONTRE-ATTAQUE DU BEF - COUNTER ATTACK OF THE BEF

BREAKTHROUGH



CONTEXTE HISTORIQUE

France 1940. Alors que les premiers Panzers de Guderian avaient atteint la Manche à Noyelles-sur-Mer, coupant en deux les forces alliées, le BEF de Lord Gort, qui s'était réplé de Belgique, se trouvait dans la région de Lille. La situation catastrophique des Alliés exigeait une contre-attaque pour couper le couloir des Panzers. Le Général Francklin, commandant la 50e Division d'Infanterie, fut chargé de cette opération. Il scinda ses forces en deux colonnes, celle de gauche étant formée du 4e RTR et du 6e DLI et celle de droite du 7e RTR et du 8e DLI. Les Français de la 3e DLM furent chargés de couvrir le flanc droit de la "Frankforce". Contournant Arras par le sud, l'attaque blindée britannique surprit les unités de la 7e Division Blindée allemande de Rommel, notamment les soldats du 7e Régiment de Motocyclistes qui, paniqués, battirent en retraite. Contre les chars Matildas fortement blindés, les canons antichars allemands ne purent rien faire et furent irrémédiablement écrasés. C'est la personnalité de Rommel qui sauva la situation en faisant donner toute son artillerie de campagne et sa Flak en tir direct sur les tanks anglais. L'intervention de la Luftwaffe en fin de journée porta le coup de grâce à la tentative alliée.

Dans la nuit du 21 au 22 mai, les Britanniques se replièrent sur leurs positions de départ. Pour Lord Gort, il ne restait plus qu'une solution, l'évacuation du BEF par mer à partir de Dunkerque. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

France 1940. While Guderian's first Panzers had reached the Channel at Noyelles-sur-Mer, cutting the Allied forces in two, Lord Gort's BEF, which had retreated from Belgium, was in the Lille region. The Allies' catastrophic situation required a counterattack to cut off the Panzer corridor. General Francklin, commanding the 50th Infantry Division, was put in charge of this operation. He split his forces into two columns, the left one being made up of the 4th RTR and the 6th DLI and the right one being the 7th RTR and the 8th DLI. The French of the 3rd DLM were responsible for covering the right flank of the "Frankforce". Bypassing Arras from the south, the British armored attack surprised the units of Rommel's 7th German Armored Division, notably the soldiers of the 7th Motorcyclist Regiment who, panicked, retreated. Against the heavily armored Matildas tanks, the German anti-tank guns could do nothing and were crushed beyond repair. It was Rommel's personality who saved the situation by bringing all his field artillery and Flak into direct fire on the English tanks. The intervention of the Luftwaffe at the end of the day dealt the final blow to the Allied attempt. During the night of May 21-22, the British retreated to their starting positions. For Lord Gort, there remained only one solution, the evacuation of the BEF by sea from Dunkirk. The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. It's up to you!

BRIEFING

Joueur de l'Axe [Allemagne] 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Royaume Uni/France] 6 cartes de Commandement. Vous jouez en premier.

Axis player [Germany] 5 Command cards.

Allied player [United Kingdom/France] 6 Command cards. You play first.

CONDITIONS DE VICTOIRE

12 médailles. Chaque médaille-objectif acquise rapporte 1PV supplémentaire.

Les villages d'Agny, Wailly et Beaurains rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés. L'église d'Arras rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

12 medals. Each objective medal acquired earns 1 additional VP.

The villages of Agny, Wailly and Beaurains each provide a temporary medal objective for the Allied player.

The Arras Church provides a temporary medal objective for the Axis player.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquez les règles de commandement du BCF aux unités britanniques (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth).

Appliquez les règles de Blitz (Actions 15 - Règles de Blitz).

Appliquez les règles de Matériel (Matériel 1 - Règles de Matériel) pour les unités allemandes équipées d'une arme antichar (Matériel 2 - Arme antichar).

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes et les unités de blindés d'élite alliés (Troupes 2 - Unités spécialisées), ainsi que l'unité d'artillerie mobile (Troupes 14 - Artillerie mobile). L'artillerie allemande marquée d'une étoile de bataille est une batterie de canons de 88 : Elle peut se déplacer de 1 hex ou combattre, tire à 2,2,2,2 sans tenir compte des restrictions de terrains et doit avoir une ligne de mire dégagée sur sa cible pour tirer. Un résultat "étoile" inflige une perte s'il est obtenu contre des blindés.

Si le joueur des Alliés tire la carte "Attaque aérienne", il doit la défausser et en tirer une autre.

Apply BCF command rules to British units (Nations 5 - British Commonwealth Forces).

Apply the Blitz rules (Actions 15 - Blitz Rules).

Apply the Equipment rules (Material 1 - Equipment Rules) for German units equipped with an anti-tank weapon (Material 2 - Anti-tank weapon).

Differentiate with a badge the German elite infantry units and the Allied elite armor units (Troops 2 - Specialized Units), as well as the mobile artillery unit (Troops 14 - Mobile Artillery). German artillery marked with a battle star is a battery of 88 cannons: It can move 1 hex or fight, fires at 2,2,2,2 regardless of terrain restrictions and must have a line clear sights on its target to shoot. A "star" result inflicts a loss if obtained against armored vehicles.

If the Allied player draws the "Air Attack" card, he must discard it and draw another.



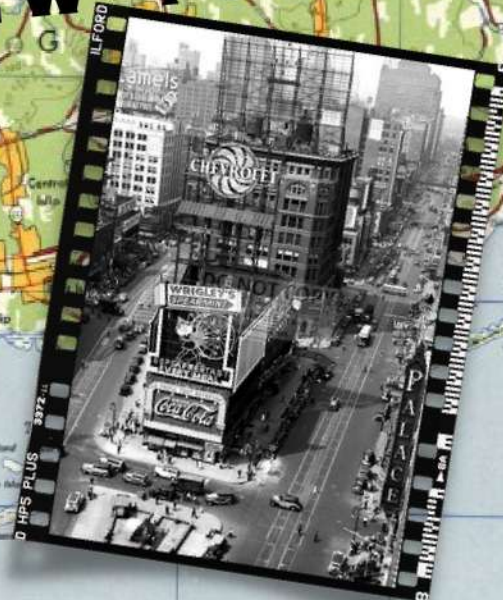
INVASION USA-FIRST MATCH



Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2023 Days of Wonder, Inc. Produced with permission, for non-commercial use only.

BATTLE N°2
OBJECTIF
NEW YORK

WINNER
2PV
GAGNÉ



INVASION USA-CAMPAIGN



(MT) (4245)

LA PASSE D'HALFAYA - HALFAYA PASS



CONTEXTE HISTORIQUE

Près de la frontière entre l'Égypte et la Libye, à 3 kilomètres de la côte, la passe d'Halfaya est une route naturelle à travers les escarpements de près de 200 mètres de haut qui s'étendent vers Sollum, au sud-est. Lors de la Seconde Guerre mondiale, qui contrôlait la passe verrouillait l'accès principal vers la Libye et détenait la clé du ravitaillement de Tobrouk, où les forces alliées étaient alors encerclées. Malheureusement pour eux, depuis le 14 avril 1941, c'est l'Afrika Korps de Rommel qui contrôlait la passe. Le 15 mai, les Rats du Désert de la 7ème Division blindée s'emparèrent de la passe lors de l'Opération Brevity, mais 11 jours plus tard, Rommel lança l'Opération Skorpion : trois groupes d'assaut reprirent le contrôle de la passe, s'y établissant solidement. Les Allemands tenaient également les aérodromes de Crète, c'est pourquoi le temps pressait pour les Britanniques. Pressé par Churchill lui-même, le général Wavell lança l'Opération Battleaxe. Le 15 juin à l'aube, la 11ème brigade indienne, appuyée par les chars Matildas du 4ème Régiment royal de tanks, attaqua la passe sous un feu d'enfer.

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

Near the Egypt-Libya border, 3 kilometers from the coast, the Halfaya Pass is a natural route through the nearly 200 meter high escarpments that extend towards Sollum in the southeast. During the Second World War, whoever controlled the pass blocked the main access to Libya and held the key to supplying Tobruk, where the Allied forces were then surrounded. Unfortunately for them, since April 14, 1941, it was Rommel's Afrika Korps which controlled the pass. On May 15, the Desert Rats of the 7th Armored Division seized the pass during Operation Brevity, but 11 days later, Rommel launched Operation Skorpion: three assault groups regained control of the pass, establishing itself firmly there. The Germans also held the airfields on Crete, so time was running out for the British. Urged by Churchill himself, General Wavell launched Operation Battleaxe. At dawn on June 15, the 11th Indian Brigade, supported by the Matildas tanks of the 4th Royal Tank Regiment, attacked the pass under fierce fire.

The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. It's up to you!

BRIEFING

Joueur de l'Axe [Allemagne/Italie] Prenez 6 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Grande-Bretagne] Prenez 4 cartes de Commandement. Vous jouez en premier.

Axis Player [Germany/Italy] Take 6 Command cards.

Allied player [Great Britain] Take 4 Command cards. You play first.

CONDITIONS DE VICTOIRE

6 médailles.

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

6 medals.

For the Allied player, apply the rules for the "Exit" tokens to the portion of the board edge between them on the side of the Axis forces.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquez les règles du désert nord-africain (Actions 9 - Règles du désert nord-africain). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés et les règles de commandement de l'Armée italienne au joueur de l'Axe.

Toutes les unités de chars britanniques sont des blindés d'élite (Troupes 2 - Unités spécialisées). Mettre un badge est inutile. Appliquez les règles de Matériel pour les unités équipées d'une arme antichar.

Le joueur de l'Axe pose les champs de mines (Terrains 29 - Champs de mines).

Apply the rules of the North African Desert (Actions 9 - Rules of the North African Desert). Additionally, British armor units can only move 1-2 hexes and fight.

Apply the BCF command rules to the Allied player and the Italian Army command rules to the Axis player.

All British tank units are elite armor (Troops 2 - Specialized Units). Putting a badge is useless.

Apply Equipment rules for units equipped with an anti-tank weapon.

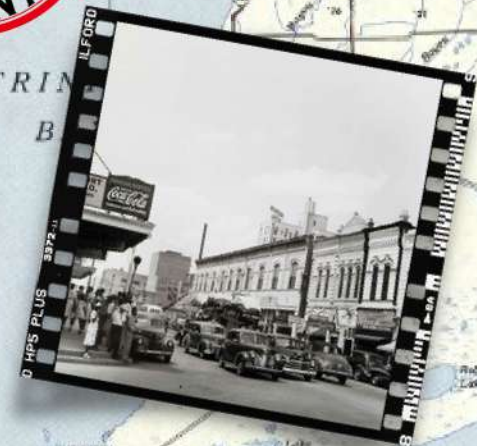
The Axis player lays the minefields (Land 29 - Minefields).



INVASION USA-SECOND MATCH



BATTLE N°3 OBJECTIF HOUSTON



INVASION USA-CAMPAIGN



(EX) (7271)

VILLAGES JUMEAUX - TWIN VILLAGES



CONTEXTE HISTORIQUE

L'offensive des Ardennes débuta à l'aube du samedi 16 décembre 1944. L'élément le plus septentrional de l'attaque allemande était une tentative du 67e Corps, dans la forêt de Monschau, pour passer au travers des défenses du flanc gauche de la 99e Division américaine. L'objectif le plus significatif de ce plan était le petit village de Krinkelt, proche voisin de celui de Rocherath. Pour cette raison, la bataille qui s'y déroula est souvent désignée comme la bataille des villages jumeaux. L'assaut initial fut lancé au travers d'une zone boisée, contre de l'infanterie américaine occupant des positions retranchées. Frustré par les délais, le SS-Standartenführer (Colonel) Hugo Kraas décida de lancer un bataillon de chars Panther dans la bataille pour renforcer l'attaque. Au crépuscule du 17, les chars allemands et leur infanterie sortirent finalement des bois et poussèrent vers le carrefour de Lausdell. Des combats confus se déroulèrent à Lausdell, mais l'infanterie du Lieutenant-colonel McKinley tint bon avec l'appui de l'artillerie. L'après défense de Lausdell donna au 38e Régiment d'infanterie et au 741e Bataillon blindé le temps d'avancer dans Krinkelt-Rocherath. Kraas engagea le reste de ses forces, mais le bataillon de McKinley, bien que décimé, tint sa position et la plupart des troupes allemandes la contournèrent pour percer dans les deux villages. Avec peu d'infanterie en appui, les chars allemands ne purent emporter la position et les attaquants reculèrent pour réévaluer leurs options. Les combats pour Krinkelt-Rocherath bloquèrent l'avance allemande durant trois jours, permettant au 5e Corps d'établir une position de défense imprenable sur la crête d'Elsenborn, coupant ainsi aux Allemands la route la plus courte vers la Meuse. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

The Ardennes Offensive began at dawn on Saturday, December 16, 1944. The northernmost element of the German attack was an attempt by the 67th Corps, in the Monschau Forest, to break through the left flank defenses of the 99th American Division. The most significant target of this plan was the small village of Krinkelt, a close neighbor of Rocherath. For this reason, the battle that took place there is often referred to as the Battle of the Twin Villages. The initial assault was launched through a wooded area, against American infantry occupying entrenched positions. Frustrated by the delays, SS-Standartenführer (Colonel) Hugo Kraas decided to throw a battalion of Panther tanks into the battle to reinforce the attack. At dusk on the 17th, German tanks and their infantry finally emerged from the woods and pushed toward the Lausdell crossroads. Confused fighting took place at Lausdell, but Lieutenant Colonel McKinley's infantry held firm with artillery support. The tough defense of Lausdell gave the 38th Infantry Regiment and the 741st Armored Battalion time to advance into Krinkelt-Rocherath. Kraas committed the rest of his forces, but McKinley's battalion, although decimated, held its position and most of the German troops bypassed it to break through into the two villages. With little infantry support, the German tanks were unable to carry the position and the attackers fell back to reassess their options. The fighting for Krinkelt-Rocherath blocked the German advance for three days, allowing the 5th Corps to establish an impregnable defensive position on the Elsenborn Ridge, thus cutting off the Germans' shortest route to the Meuse. The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. Up to you !

BRIEFING

Joueur de l'Axe (Allemagne) : - Prenez 4 cartes de Commandement. - Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés (Etats-Unis) : - Prenez 6 cartes de Commandement.

Axis player (Germany) : - Take 4 Command cards. - You go first.

Allied player (United States) : - Take 6 Command cards.

CONDITIONS DE VICTOIRE

6 médailles.

6 medals.

RÈGLES SPÉCIALES

Différenciez avec un badge les blindés d'élite allemands (Troupes 2 - Unités spécialisées).

Distinguish elite German armored vehicles with a badge (Troops 2 - Specialized Units).



INVASION USA - THIRD MATCH

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2023 Days of Wonder, Inc. Produced with permission, for non-commercial use only.





BATTLE N°4 OBJECTIF LOS ANGELES



INVASION USA-CAMPAIGN



(EF) (1407)

BARRICADES ROUGES-RED BARRICADES



CONTEXTE HISTORIQUE

A la mi-octobre les combats dans les ruines du complexe industriel Barricades Rouges, dans la partie la plus au nord de Stalingrad, avaient drainé de plus en plus de forces de la 6^e Armée allemande. Le 22, la 79^e Division d'Infanterie appuyée par du génie, des chars et de l'artillerie lança une attaque intensive par dessus le talus de chemin de fer en direction de l'usine Barricades. Sous les tirs intenses des chars enterrés et des tireurs d'élite russes, les troupes allemandes gagnèrent lentement du terrain vers l'usine. La ligne soviétique finit par être brisée mais à la fin de la journée seul un coin de l'usine avait été pris. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

By mid-October, fighting in the ruins of the Red Barricades industrial complex, in the northernmost part of Stalingrad, had drained more and more forces from the German 6th Army. On the 22nd, the 79th Infantry Division supported by engineers, tanks and artillery launched an intensive attack over the railway embankment towards the Barricades factory. Under intense fire from buried tanks and Russian snipers, German troops slowly gained ground toward the factory. The Soviet line was eventually broken but by the end of the day only a corner of the factory had been taken.

The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. Up to you !

BRIEFING

Joueur allemand : Prenez 5 cartes de Commandement. Vous jouez en premier.

Joueur russe : Prenez 4 cartes de Commandement.

German player: Take 5 Command cards. You play first.

Russian player: Take 4 Command cards.

CONDITIONS DE VICTOIRE

10 médailles.

Chacun des deux hexagones de ville rapporte une médaille de Victoire au camp qui l'occupe. Placez une pièce médaille dans chacun de ces hexagones.

Le contrôle de l'usine Barricades (4 hexagones) rapporte deux médailles de Victoire. Pour en prendre le contrôle, vous devez occuper plus d'hexagones de bâtiments que votre adversaire.

10 medals.

Each of the two city hexagons brings a Victory medal to the camp that occupies it. Place a medal piece in each of these hexagons.

Control of the Barricades factory (4 hexagons) yields two Victory medals. To take control of it, you must occupy more building hexagons than your opponent.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquer les règles de commandement russe au joueur des Alliés (Nations 5-Armée Rouge).

Appliquer les règles Tireur d'élite (Troupes 10).

Appliquer les règles de Blitz (Actions 15).

Les champs de mines sont posés par les Alliés (Terrains 29).

Les unités de chars des forces spéciales allemandes comptent 4 figurines (Troupes 2). Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

L'infanterie des forces spéciales allemandes représente des unités de génie (Troupes 4). Placez un badge des forces spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

Un hexagone du talus a le même effet qu'une colline.

Un hexagone d'obstacle antichar représente des piles de débris et a le même effet qu'un obstacle antichar.

Apply Russian command rules to the Allied player (Nations 5-Red Army).

Apply Sniper rules (Troops 10).

Apply the rules of Blitz (Actions 15).

Minefields are laid by the Allies (Terrains 29).

German Special Forces tank units have 4 figures (Troops 2). Place a Special Forces badge in the same hex as these units to distinguish them from other units.

German special forces infantry represents engineering units (4 Troops). Place a Special Forces badge in the same hex as these units to distinguish them from other units.

A slope hex has the same effect as a hill.

An anti-tank obstacle hex represents piles of debris and has the same effect as an anti-tank obstacle.

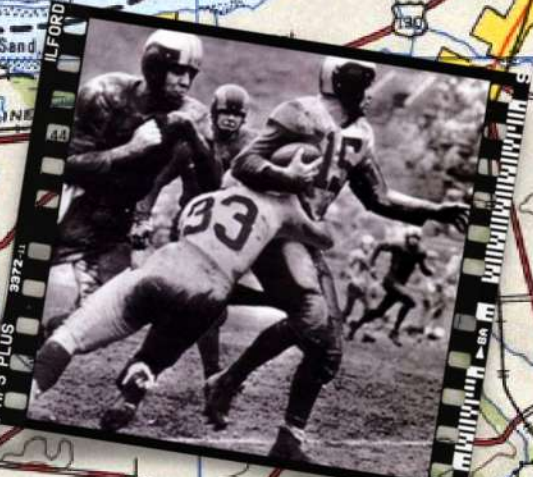


INVASION USA-FOURTH MATCH



BATTLE N°5 OBJECTIF PHILADELPHIA

WINNER
IPV
CAMPAIGN



INVASION USA-CAMPAIGN



(EX) (8043)

BATAILLE DE VARSOVIE - BATTLE OF WARSAW



CONTEXTE HISTORIQUE

Le 1er septembre 1939, les forces de l'Axe envahirent la Pologne dans le cadre de l'opération Fall Weiß ("plan blanc") : il s'agissait de la première campagne militaire de la guerre. En une semaine, les Polonais furent balayés et la 4e Division blindée allemande ne tarda pas à se retrouver devant Varsovie. L'attaque de la ville fut lancée par le sud, dans les faubourgs, mais malgré les bombardements incessants, les Polonais se battirent farouchement pour tenir leur capitale. Après avoir traversé sans difficulté les vastes plaines polonaises, les Panzers connurent l'enfer des combats urbains, et l'artillerie polonaise les fit souffrir. Cependant, les Allemands savaient que le temps jouait pour eux : ils assiégèrent donc la ville en attendant des renforts. Après plusieurs jours de siège, les Polonais ne furent plus en mesure de combattre efficacement. L'infanterie allemande passa alors à l'attaque, soutenue par l'artillerie et la Luftwaffe. Affaibli par le siège, Varsovie finit par capituler.

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

On September 1, 1939, Axis forces invaded Poland as part of Operation Fall Weiß ("White Plan"): it was the first military campaign of the war. Within a week, the Poles were swept aside and the German 4th Armored Division soon found itself in front of Warsaw. The attack on the city was launched from the south, in the suburbs, but despite the incessant bombardments, the Poles fought fiercely to hold their capital. After crossing the vast Polish plains without difficulty, the Panzers experienced the hell of urban combat, and the Polish artillery made them suffer. However, the Germans knew that time was on their side: they therefore besieged the city while waiting for reinforcements. After several days of siege, the Poles were no longer able to fight effectively. The German infantry then attacked, supported by artillery and the Luftwaffe. Weakened by the siege, Warsaw eventually capitulated.

The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. Up to you !

BRIEFING

Joueur de l'Axe [Allemagne] Prenez 6 cartes de Commandement. Vous jouez en premier.

Joueur des Alliés [Pologne] Prenez 5 cartes de Commandement.

Axis Player [Germany] Take 6 Command cards. You play first.

Allied Player [Poland] Take 5 Command cards.

CONDITIONS DE VICTOIRE

6 médailles. La médaille-objectif acquise rapporte 1PV supplémentaire.

Les quatre hex de forteresse forment une Médaille-objectif temporaire pour le joueur de l'Axe. L'Axe doit occuper au moins deux hex de forteresse pour remporter cette médaille.

6 medals. The objective medal acquired provides 1 additional VP.

The four fortress hexes form a temporary Medal Objective for the Axis player. The Axis must occupy at least two fortress hexes to earn this medal.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquez les règles de Blitz (Actions 15 - Règles de Blitz).

Les règles aériennes sont en option : si utilisées, les deux cartes "Sortie aérienne" sont données au joueur de l'Axe avant la partie.

Apply the Blitz rules (Actions 15 - Blitz Rules).

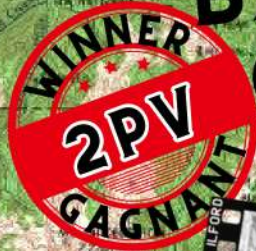
Aerial rules are optional: if used, the two "Aerial Sortie" cards are given to the Axis player before the game.



INVASION USA - FIFTH MATCH



Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2023 Days of Wonder, Inc. Produced with permission, for non-commercial use only.



BATTLE N°6 OBJECTIF SEATTLE



INVASION USA-CAMPAIGN



(EX) (3465)

LA CRÊTE SANGLANTE - THE BLOODY RIDGE



INVASION USA - SIXTH MATCH

CONTEXTE HISTORIQUE

La "Crête Sanglante" se composait d'une succession d'arêtes herbeuses au sud de la piste Henderson, le champ d'aviation, où le Colonel "Red Mike" Edson avait positionné ses troupes. L'attaque japonaise commença par un bombardement suivi d'une puissante offensive qui refoula les compagnies de Marines près de la rivière Lunga. Le jour suivant, une tentative de repousser les Japonais échoua. Un nouvel effort de l'infanterie du Général-major Kawaguchi, pendant la deuxième nuit, repoussa encore plus loin les Marines. L'avance japonaise fut finalement arrêtée par des tirs d'artillerie à courte portée et par la puissance de feu des Marines sur leurs dernières positions défensives. Les forces de Kawaguchi furent défaites à proximité de la piste Henderson qui était leur objectif. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

The "Bloody Ridge" consisted of a succession of grassy ridges south of the Henderson Runway, the airfield, where Colonel "Red Mike" Edson had positioned his troops. The Japanese attack began with a bombardment followed by a powerful offensive that drove the Marine companies back near the Lunga River. The following day, an attempt to repel the Japanese failed. A new effort by General-Major Kawaguchi's infantry, during the second night, pushed the Marines even further back. The Japanese advance was ultimately stopped by short-range artillery fire and the firepower of the Marines on their last defensive positions. Kawaguchi's forces were defeated near the Henderson Trail which was their objective. The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. Up to you !

BRIEFING

Joueur japonais : Prenez 5 cartes de Commandement. Vous jouez en premier.

Joueur allié (US Marines) : Prenez 5 cartes de Commandement.

Japanese player: Take 5 Command cards. You play first.

Allied player (US Marines): Take 5 Command cards.

CONDITIONS DE VICTOIRE

6 médailles.

Chacun des deux hexagones de colline côté allié, comme indiqué sur la carte, rapporte une médaille de Victoire au joueur japonais. Placez une médaille de Victoire japonaise sur chacun d'eux. Aussi longtemps qu'une unité japonaise occupe cet hexagone, la médaille reste acquise au joueur japonais. Si l'unité quitte l'hexagone ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

6 medals.

Each of the two hill hexes on the Allied side, as indicated on the map, earns a Victory medal for the Japanese player. Place a Japanese Victory medal on each of them. As long as a Japanese unit occupies this hexagon, the medal remains with the Japanese player. If the unit leaves the hexagon or is eliminated, the medal is put back into play.

RÈGLES SPÉCIALES

Applique les règles Armée Impériale Japonaise (Nations 3).

Appliquer les règles Corps des US Marines (Nations 4).

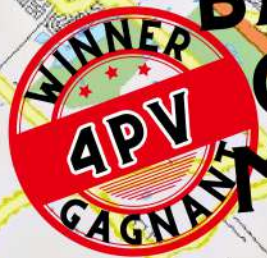
Les hexagones de la rivière Lunga sont infranchissables.

Apply the Imperial Japanese Army rules (Nations 3).

Apply US Marine Corps rules (Nations 4).

The Lunga River hexes are impassable.





BATTLE N°7 OBJECTIF MONTREAL



INVASION USA-CAMPAIGN



Blainville



(BT)(6370)

LA BATAILLE D'ALAM EL HALFA-BATTLE OF ALAM EL HALFA



CONTEXTE HISTORIQUE

La bataille d'Alam el Halfa fut la dernière tentative de Rommel pour vaincre la 8ème Armée britannique et s'emparer de l'Égypte : devant l'arrivée constante des renforts alliés, la supériorité numérique de son Afrikakorps s'amenuisait de jour en jour. Il ne faudrait pas longtemps pour que les Alliés prennent le dessus. Le temps jouant contre lui, il décida de lancer un plan d'attaque similaire à celui qu'il avait utilisé à la bataille de Gazala. Cependant, les services secrets britanniques avaient éventé le plan de Rommel qui consistait à déborder les lignes des Alliés et attaquer depuis le sud. Montgomery plaça donc ses forces le long des crêtes d'Alam el Halfa et de Ruweisat, en faisant même enterrer des chars pour former un solide réseau défensif. Cette première bataille de Montgomery en Afrique du Nord allait lui donner l'occasion de mettre à l'épreuve sa tactique militaire, essentiellement basée sur la défense.

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

The Battle of Alam el Halfa was Rommel's last attempt to defeat the 8th British Army and capture Egypt: faced with the constant arrival of Allied reinforcements, the numerical superiority of his Afrikakorps was diminishing day by day. It wouldn't take long for the Allies to gain the upper hand. With time against him, he decided to launch a plan of attack similar to the one he had used at the Battle of Gazala. However, British intelligence had exposed Rommel's plan to outflank the Allied lines and attack from the south. Montgomery therefore placed his forces along the ridges of Alam el Halfa and Ruweisat, even burying tanks to form a solid defensive network. This first battle of Montgomery in North Africa would give him the opportunity to put his military tactics, essentially based on defense, to the test.

The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. Up to you!

BRIEFING

Le joueur de l'Axe prend 6 cartes de commandement.

Le joueur des Alliés prend 6 cartes de commandement, il joue en premier.

The Axis player takes 6 command cards.

The Allied player takes 6 command cards and plays first.

CONDITIONS DE VICTOIRE

8 médailles.

Les trois hex de village situés près de la voie ferrée rapportent chacun une médaille-objectif définitive au joueur de l'Axe.

8 medals.

The three village hexes located near the railway each provide a definitive medal objective for the Axis player.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquez les règles du désert (Actions 9-Règles du désert).

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

Différenciez avec un badge les unités du génie de combat allemand (Troupes 4- Troupes du Génie).

Le joueur des Alliés place les champs de mines (Terrains 296 Champs de mines).

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

Apply the rules of the desert (Actions 9-Rules of the Desert).

Apply BCF command rules to the Allied player (Nations 5-BCF).

Differentiate the German combat engineering units with a badge (Troops 4 - Engineering Troops).

The Allied player places the minefields (Terrains 296 Minefields).

Do not use air rules. The "Air Sortie" cards are set aside and are not used in this scenario.

- x1
- x7
- x1
- x9
- x8
- x1
- x3
- x1
- x18
- x3

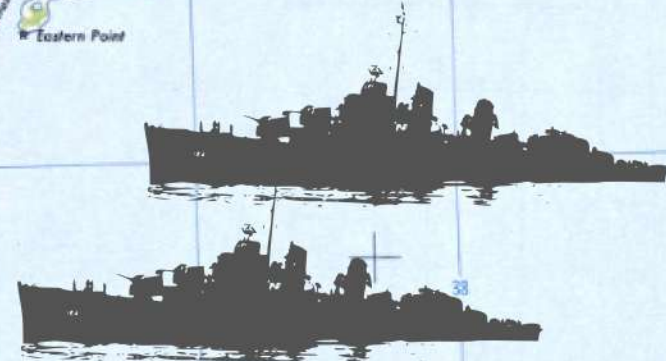


INVASION USA-SEVENTH MATCH



Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2023 Days of Wonder, Inc. Produced with permission, for non-commercial use only.

BATTLE N°8 OBJECTIF BOSTON



INVASION USA-CAMPAIGN



(BB) (4)

MONT MOUCHET - MONT MOUCHET



CONTEXTE HISTORIQUE

Le 10 juin, trois groupes tactiques de la Wermacht, soit une force d'environ 2000 hommes avec un soutien blindé, convergent vers le Mont Mouchet, décidés à anéantir la résistance locale. Venant de l'ouest (Saint Flour), du nord (Langeac et Pinols), et de l'est (Le Puy-en-Velay et Saugues), ils espèrent saisir l'ensemble du groupe de Résistants dans la nasse. De violents accrochages ont lieu toute la journée. Les compagnies françaises tirent profit du terrain montagneux et forestier pour contenir les avances de l'ennemi, et le forcer à se replier sur ses positions de départ.

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

On June 10, three Wermacht tactical groups, a force of around 2,000 men with armored support, converged on Mont Mouchet, determined to wipe out local resistance. Coming from the west (Saint Flour), the north (Langeac and Pinols), and the east (Le Puy-en-Velay and Saugues), they hope to capture the entire group of Resistance fighters in the net. Violent clashes took place all day long. The French companies took advantage of the mountainous and forested terrain to contain the enemy's advances and force them to retreat to their starting positions.

The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. Your turn to play !

BRIEFING

Joueur de l'Axe, prenez 4 cartes de Commandement

Joueur des Alliés, prenez 5 cartes de Commandement, vous jouez en premier.

Axis player, take 4 Command cards

Allied player, take 5 Command cards, you play first.

CONDITIONS DE VICTOIRE

4 médailles.

Chaque unité blindée d'élite éliminée rapporte deux médailles de Victoire au joueur allié au lieu d'une.

4 medals.

Each elite armored unit eliminated earns the allied player two Victory medals instead of one.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquer les règles Unités spécialisées (Troupes 2) pour les unités blindées.

Appliquer les règles Résistance Française (Nations 1) pour les Alliés.

Apply Specialized Units (Troops 2) rules for armored units.

Apply French Resistance rules (Nations 1) for Allies.



INVASION USA - EIGHTH MATCH



Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2023 Days of Wonder, Inc. Produced with permission, for non-commercial use only.

BATTLE N°9 OBJECTIF PETERSBURG



INVASION USA-CAMPAIGN



(BB) (4)

MIGNANO MONTE LUNGO-MIGNANO MONTE LUNGO



CONTEXTE HISTORIQUE

Après la traversée du Volturno, la 3rd US Infantry Division avance vers Cassino et se heurte à la ligne "Barbara" à hauteur de Mignano. Les Allemands de la 15. Panzer Grenadier Division, retranchés sur le Monte Lungo et le Monte Rotondo, vont se battre féroceement et tenir leurs positions pendant une semaine. La 3rd US Infantry Division va éprouver des pertes sérieuses sans parvenir à percer. L'unité du sergent Audie Murphy a été engagée sur la Cote 193 pendant toute la bataille. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

After crossing the Volturno, the 3rd US Infantry Division advances towards Cassino and comes up against the "Barbara" line near Mignano. The Germans of the 15. Panzer Grenadier Division, entrenched on Monte Lungo and Monte Rotondo, will fight fiercely and hold their positions for a week. The 3rd US Infantry Division suffered serious losses without being able to break through. Sergeant Audie Murphy's unit was engaged on Hill 193 throughout the battle.

The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. Your turn to play !

BRIEFING

Joueur de l'Axe (Allemagne) Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés (États-Unis) Prenez 6 cartes de Commandement. Vous jouez en premier.

Axis Player (Germany) Take 5 Command cards.

Allied Player (United States) Take 6 Command cards. You play first.

CONDITIONS DE VICTOIRE

6 médailles. Chaque médaille-objectif acquise rapporte 1PV supplémentaire.

Le Monte Lungo et le Monte Rotondo rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

6 medals. Each objective medal acquired earns 1 additional VP.

Monte Lungo and Monte Rotondo each provide a temporary medal objective for the Allied player.

RÈGLES SPÉCIALES

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes (Troupes 2 - Unités spécialisées).

Differentiate German elite infantry units with a badge (Troops 2 - Specialized Units).

-  x18
-  x14
-  x3
-  x7
-  x6
-  x2



INVASION USA-NINTH MATCH



Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2023 Days of Wonder, Inc. Produced with permission, for non-commercial use only.



BATTLE N°10 OBJECTIF SAN FRANCISCO



GULF
OF THE
FARALLONES

SAN FRANCISCO



INVASION USA-CAMPAIGN





(PT) (1487)

DÉBARQUEMENT À GUAM-LANDING AT GUAM



INVASION USA-TENTH MATCH



CONTEXTE HISTORIQUE

Le 21 juillet, la première vague qui toucha terre, dans la partie nord des plages de débarquement sur l'île de Guam, se composait d'unités de chars amphibies. La plupart de l'infanterie japonaise avait quitté ses positions de défense durant le puissant bombardement naval qui précéda l'attaque. Mais, le terrain difficile et les larges rizières ralentirent l'avance des chars. Le 21e Marines nettoya le village d'Asan et progressa quelque peu dans les collines et la jungle, infestées de japonais, qui surplombaient les champs de riz. Des difficultés à amener leur artillerie à terre et un appui blindé limité placèrent carrément le fardeau d'établir la tête de pont sur les épaules des hommes de la 3e Division de Marines. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

On July 21, the first wave to make landfall, on the northern part of the landing beaches on the island of Guam, consisted of amphibious tank units. Most of the Japanese infantry had left their defensive positions during the heavy naval bombardment which preceded the attack. But the difficult terrain and the large rice fields slowed the advance of the tanks. The 21st Marines cleared the village of Asan and progressed somewhat into the Japanese-infested hills and jungle overlooking the rice fields. Of the difficulties in bringing their artillery ashore and limited armor support placed the burden squarely on establishing the head of bridge on the shoulders of the men of the 3rd Marine Division. The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. Up to you !

BRIEFING

Joueur de l'Axe [Japon] Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur des Alliés [Etats-Unis] Prenez 6 cartes de Commandement. Vous jouez en premier.

Axis Player [Japan] Take 5 Command cards.

Allied Player [United States] Take 6 Command cards. You play first.

CONDITIONS DE VICTOIRE

6 médailles.

La colline marquée par une médaille alliée rapporte une médaille de Victoire aux Marines. Placez une médaille sur cet hexagone. Aussi longtemps qu'une unité des Marines occupe cet hexagone, la médaille reste acquise au joueur allié. Si l'unité quitte l'hexagone ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

6 medals.

The hill marked with an Allied medal brings a Victory medal to the Marines. Place a medal on this hexagon. As long as a Marine unit occupies this hexagon, the medal remains with the allied player. If the unit leaves the hexagon or is eliminated, the medal is put back into play.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquer les règles Armée Impériale Japonaise (Nations 3).

Appliquer les règles Corps des US Marines (Nations 4).

Appliquer les règles du Génie (Troupes 4) aux unités d'infanterie spécialisées des Marines.

Les hexagones de la rivière Asan sont franchissables.

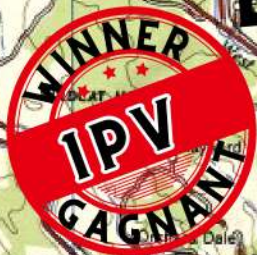
Apply the Imperial Japanese Army rules (Nations 3).

Apply US Marine Corps rules (Nations 4).

Apply Engineer rules (Troops 4) to specialized Marine infantry units.

The Asan River hexes are crossable.





BATTLE N°11 OBJECTIF PORTLAND



INVASION USA-CAMPAIGN



(PT) (1483)

LE HACHOIR À VIANDE - THE MEAT GRINDER



CONTEXTE HISTORIQUE

Le 26 février 1945, les Marines de la 4e Division se trouvèrent face à un formidable complexe de positions défensives sur Iwo Jima. La cote 382, l'Amphithéâtre, la Crête du Dindon et le village de Minami allaient devenir célèbre sous le nom de "Hachoir à viande". Un plan de défense bien pensé, une remarquable combinaison d'armes, de champs de mines, de cavernes et de bunkers, le tout conçu par le Général Kuribayashi, allaient permettre aux Japonais de résister à des attaques répétées. A plusieurs reprises, l'avance des Marines sembla prometteuse, pour s'embourber peu après et enfin être reconduite sur ses bases de départ sous un feu d'enfer. Les forces japonaises utilisèrent aussi des tactiques d'infiltration et firent même une contre-attaque avec un nombre limité de chars pour encore ralentir les Marines. Des unités de la 3e Division furent aussi jetées contre la position alors que les pertes massives garantissaient déjà au "Hachoir à viande" le nom qu'il allait acquérir en une petite semaine de combats.

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

On February 26, 1945, the Marines of the 4th Division found themselves facing a formidable complex of defensive positions on Iwo Jima. Hill 382, the Amphitheater, the Crête du Dindon and the village of Minami would become famous under the name "Meat Grinder". A well-thought-out defense plan, a remarkable combination of weapons, minefields, caverns and bunkers, all designed by General Kuribayashi, would allow the Japanese to resist repeated attacks. On several occasions, the Marines' advance seemed promising, only to get bogged down shortly after and finally be driven back to their starting bases under hellish fire. Japanese forces also used infiltration tactics and even counterattacked with a limited number of tanks to further slow down the Marines. Units of the 3rd Division were also thrown against the position while the massive losses already guaranteed the "Meat Grinder" the name it would acquire in a short week of fighting.

The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. It's your turn !

BRIEFING

Joueur japonais : Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur US Marine : Prenez 5 cartes de Commandement. Vous jouez en premier.

Japanese player: Take 5 Command cards.

US Marine player: Take 5 Command cards. You play first.

CONDITIONS DE VICTOIRE

7 médailles.

7 medals.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquer les règles Armée Impériale Japonaise (Nations 3).

Appliquer les règles Corps des US Marines (Nations 4).

Appliquer les règles du Génie (Troupes 4) aux unités d'infanterie spécialisées des Marines.

Appliquer les règles Blindés lance-flammes (Troupes 13) aux unités spéciales blindées des Marines. Placez un badge lance-flammes sur chacune, afin de les distinguer des autres.

Appliquer les règles Cavernes (Terrains 52).

Appliquer les règles Mines (Terrains 29). Le Japon pose les mines.

Le joueur japonais contrôle les bunkers et peut seul les occuper comme moyen de défense.

Apply the Imperial Japanese Army rules (Nations 3).

Apply US Marine Corps rules (Nations 4).

Apply Engineer rules (Troops 4) to specialized Marine infantry units.

Apply Flamethrower Armor (Troops 13) rules to special armored Marine units. Place a flamethrower badge on each one to distinguish them from the others.

Apply the Caverns rules (Terrains 52).

Apply Mines rules (Terrain 29). Japan lays mines.

The Japanese player controls the bunkers and can occupy them alone as a means of defense.



INVASION USA-ELEVENTH MATCH



Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2023 Days of Wonder, Inc. Produced with permission, for non-commercial use only.

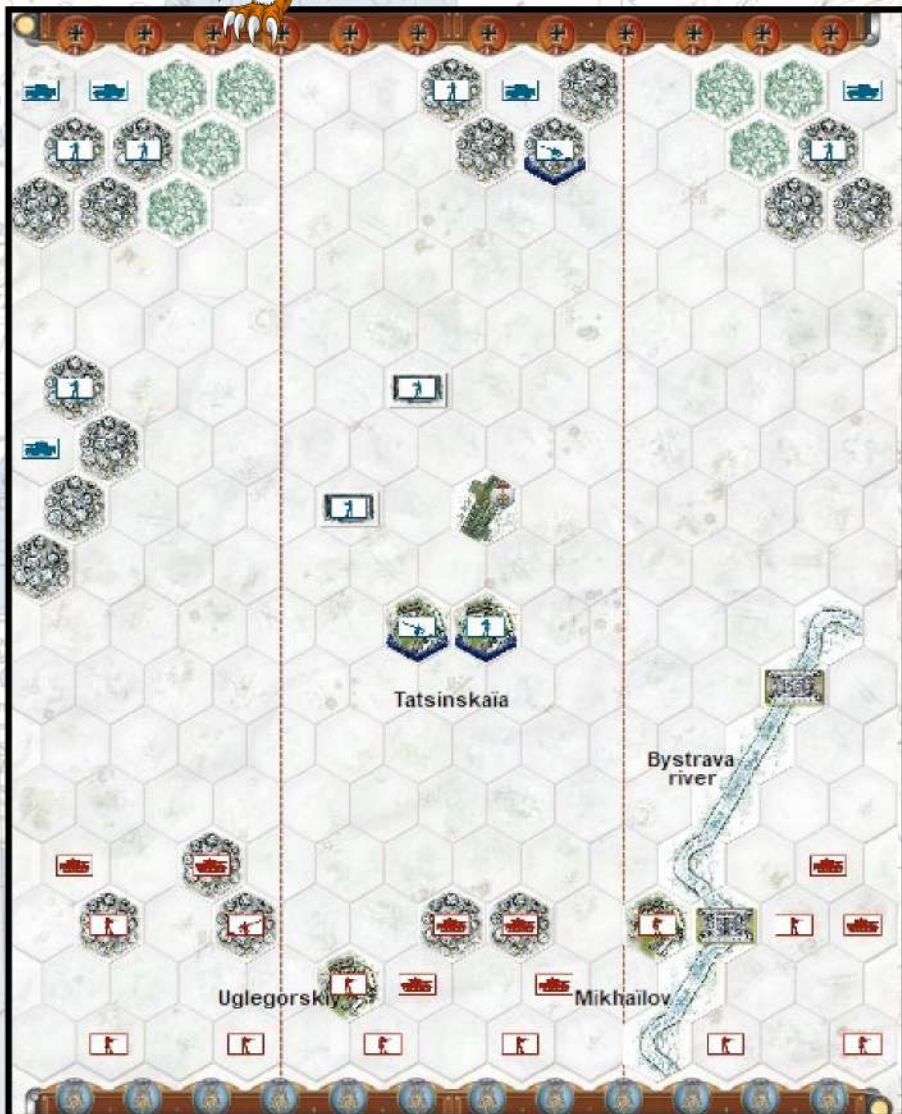
BATTLE N°12 OBJECTIF ANCHORAGE





(BT)(4000)

L'AÉRODROME DE TATSINSKAÏA-TATSINSKAÏA AIRFIELD



CONTEXTE HISTORIQUE

La 6ème Armée de Paulus était encerclée dans la poche de Stalingrad depuis le 27 novembre. L'opération russe "Petite Saturne", déclenchée le 16 décembre, avait ouvert une brèche dans le front de la 8ème Armée italienne dans laquelle s'engouffrèrent plusieurs corps blindés soviétiques. Le Général Badanov, à la tête du XXIVème Corps blindé, effectua une percée de 240km et atteignit l'aérodrome de Tatsinskaïa. Les T-34 déboulèrent alors sur le terrain d'aviation encombré de Junkers-52 chargés de ravitailler Stalingrad, faisant un carnage parmi les avions de transport qui n'avaient pas eu le temps de décoller. Les Allemands réagirent prestement en contre-attaquant avec des éléments de la 11ème Panzer et de la 306ème Division d'Infanterie. Pendant 4 jours, Badanov tint l'aérodrome, subissant d'énormes pertes en chars, puis le 29 décembre il perça l'encerclement pour rejoindre les lignes russes avec quelques survivants. Le raid blindé du Général Badanov, malgré la perte de la plupart de ses chars, avait semé le chaos sur les arrières allemands et contribua à accélérer la chute de Stalingrad privée de ravitaillement.

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

Paulus' 6th Army had been surrounded in the Stalingrad pocket since November 27. The Russian operation "Little Saturn", launched on December 16, opened a gap in the front of the Italian 8th Army into which several Soviet armored corps rushed. General Badanov, at the head of the XXIVth Armored Corps, made a 240km breakthrough and reached the Tatsinskaya airfield. The T-34s then tumbled onto the airfield crowded with Junkers-52s responsible for supplying Stalingrad, wreaking carnage among the transport planes which had not had time to take off. The Germans reacted nimbly by counterattacking with elements of the 11th Panzer and the 306th Infantry Division. For 4 days, Badanov held the airfield, suffering enormous losses in tanks, then on December 29 he broke through the encirclement to join the Russian lines with a few survivors. General Badanov's armored raid, despite the loss of most of his tanks, had sowed chaos in the German rear and helped to accelerate the fall of Stalingrad deprived of supplies.

The theater of operations is set, the troops are in position, and History is in your hands. It's up to you!

BRIEFING

Le joueur de l'Axe prend 5 cartes de commandement.

Le joueur des Alliés prend 6 cartes de commandement, il joue en premier.

The Axis player takes 5 command cards.

The Allied player takes 6 command cards and plays first.

CONDITIONS DE VICTOIRE

10 médailles, dont celle de l'aérodrome de Tatsinskaïa pour le joueur des Alliés.

L'aérodrome de Tatsinskaïa rapporte une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés.

10 medals, including that of the Tatsinskaya airfield for the Allied player.

The Tatsinskaya airfield provides a definitive medal objective for the Allied player.

RÈGLES SPÉCIALES

Appliquez les règles de commandement russe au joueur des Alliés (Nations 2-Armée Rouge).

La Bystrava est gelée (Terrains 47-Rivières gelées).

Toutes les unités allemandes, à l'exception des unités d'infanterie sous bunker et des troupes de Tatsinskaïa, sont camouflées au début du scénario (Actions 16-Camouflage).

Les règles aériennes sont en option. Si utilisées, les deux cartes "Sortie aérienne" sont mélangées à la pioche en début de partie.

Apply Russian command rules to the Allied player (Nations 2-Red Army).

The Bystrava is frozen (Terrains 47-Frozen Rivers).

All German units, with the exception of bunkered infantry units and Tatsinskaya's troops, are camouflaged at the start of the scenario (Actions 16-Camouflage).

Air rules are optional. If used, the two "Air Sortie" cards are shuffled into the draw pile at the start of the game.

- x1
- x7
- x4
- x4
- x20
- x4
- x2
- x2
- x3
- x1



INVASION USA-TWELFTH MATCH



Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2023 Days of Wonder, Inc. Produced with permission, for non-commercial use only.

NOTES:



INVASION USA-CAMPAIGN