PANZER SQUADRON

ORDRE DE MISSION #1

MISE EN SITUATION

Un groupe de blindés russes surprend un escadron de chars allemands protégeant leur Elephant en cours de réparation.

L'Elephant est en panne durant les 4 premiers tours du jeu. Il ne peut donc pas être activé (aucun déplacement ni tir n'est permis). A partir du cinquième tour de jeu, l'Elephant est réparé et retrouve son fonctionnement d'origine.

Le premier tour est réservé au positionnement des chars russes. Ils ont la possibilité de se déplacer, mais pas de tirer. Les chars allemands, étant surpris par l'offensive russe, ne peuvent ni se déplacer, ni tirer (y compris tir d'opportunité) ce tour-ci.

Les autres tours se déroulent selon les règles de base du jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

PENDANT LES 4 PREMIERS TOURS :
En détruisant l'Elephant, les Russes s'assurent la victoire, même si l'escadron qui l'accompagne n'est pas entièrement détruit.

APRÈS RÉPARATION DE L'ELEPHANT :
La compagnie qui remporte la victoire est celle qui élimine les chars de son adversaire en totalité.

LEGENDE

TILES

Ruine
x 4

Obus
x 4

Maison
x 8

Haie
x 18

Maison de pierre
x 0

TANKS

IS2M
x 1

T34-85
x 2

ISU 152
x 3

Elephant
x 1

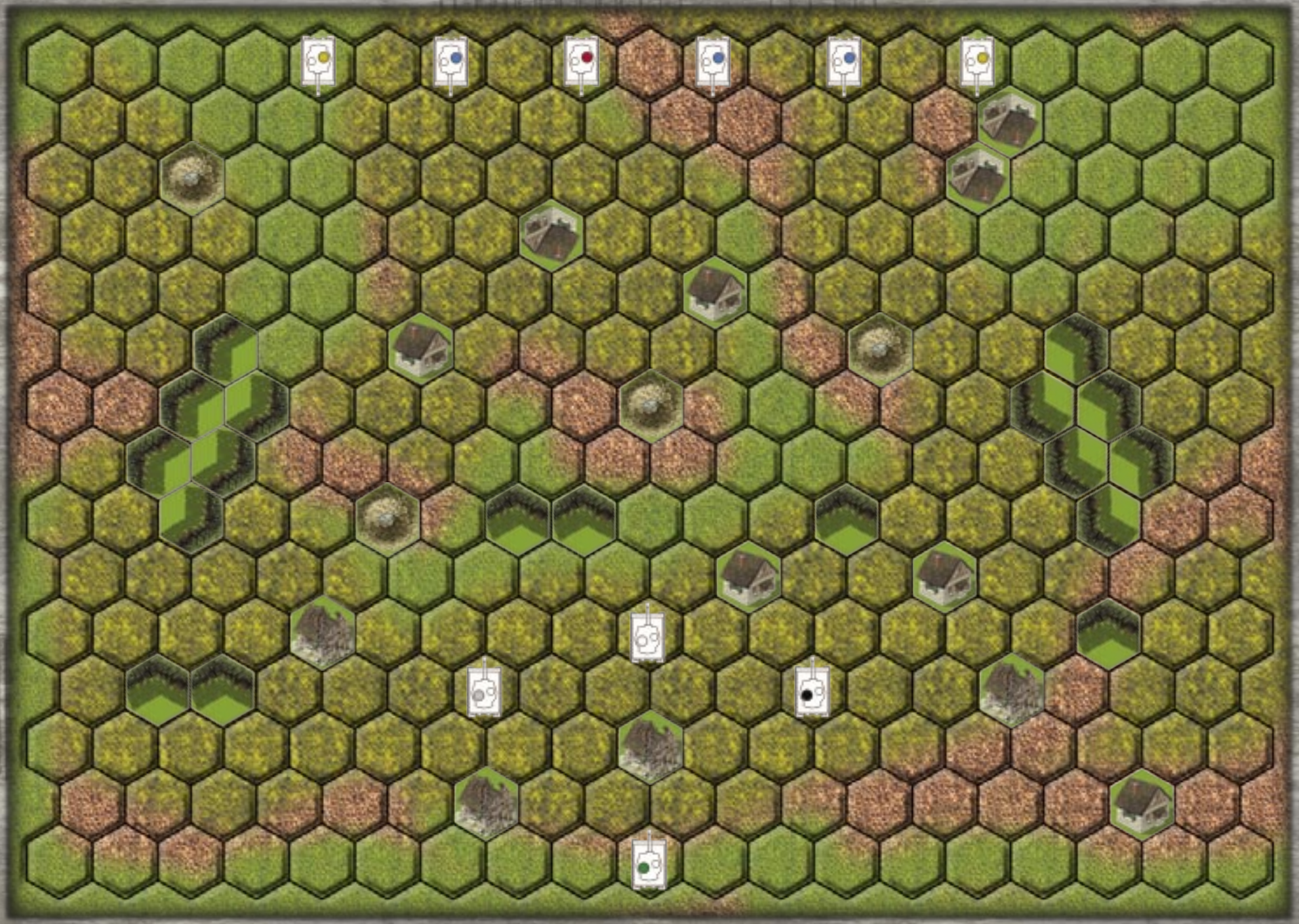
Tigre II
Porsche
x 1

Tigre II
Henschel
x 1

Tigre I e
x 1

Les situations mises en scènes ne font pas office de reconstitution historique mais uniquement d'éléments stratégiques.

CARTOGRAPHIE MISSION #1



Scénario réalisé par