PANZER SOUADRON



ORDRE DE MISSION #2

MISE EN SITUATION

Deux chars anglais, n'ayant plus d'obus à leur bord, battent en retraite et doivent rejoindre la base russe la plus proche (la maison de pierre) afin de se ravitailler. Ils tombent alors dans une embuscade allemande. Au premier coup de canon, deux chars russes sont engagés pour venir leur porter secours.

ATTENTION : Les Firefly n'étant pas ravitaillés, ils ne pourront faire feu de toute la partie.

Au premier tour, l'initiative revient aux Anglais. Par la suite, l'ordre sera déterminé selon les règles de base du jeu.

Après la résolution du premier tir, les deux chars russes sont alors placés sur le terrain, rentrent dans la bataille et sont immédiatement activés. Par la suite, ceux-ci sont intégrés à l'équipe des Alliés. De ce fait, on pourra jouer indifféremment les chars russes et anglais.

VARIANTE POUR TROIS JOUEURS : Les chars russes pourront être gérés comme une troisième équipe, indépendemment des Anglais. L'ordre de mission ne sera pas modifié pour autant.

CONDITIONS DE VICTOIRE

CÔTÉ ALLIÉS : Un des deux Firefly doit pénétrer dans la base russe.

CÔTÉ AXE : Neutraliser les deux chars anglais.

