



3

FRONT DE L'OUEST

WESTERN FRONT

VILLERS-BOCAGE

17

OPERATION PERCH

JUNE 12 / 12 JUN 1944

AXIS

Germany
Allemagne

x6

MOVE ON 1st

ALLIES

Great Britain
Grande-Bretagne

x3

MOVE ON 2nd

Setup / Pose

1x		1
x6		2
9x		3
x17		4
10x		5
x1		6
2x		7

• Briefing •

• Contexte historique •

Le 12 juin, la Seconde Armée Britannique cherchait toujours un point faible dans les défenses allemandes autour de Caen. Or, une brèche s'était formée entre la 352^e Division d'Infanterie allemande, chassée d'Omaha Beach par les Américains, et la Panzer Lehr, en charge de la défense de la ville. Les Britanniques tentèrent d'exploiter cette brèche. La 7^e Division blindée progressa sans difficulté et atteignit rapidement Villers-Bocage, mais elle fut soudainement prise en embuscade par les Tigres du 501^{er} Bataillon SS de chars lourds à la sortie du bourg, ce qui stoppa net sa progression. Michael Wittmann, le célèbre tankiste allemand, détruisit à lui seul une dizaine de chars britanniques à bord de son Tigre. Au total, les Alliés perdirent une vingtaine de chars dans l'embuscade. Après le désastre, la 7^e Division blindée britannique dut se replier sur des positions plus sûres. La Seconde Armée Britannique venait de perdre toute chance de s'emparer de Caen ce mois-ci.

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

Conditions de victoire

- ◆ Joueur de l'Axe : 5 médailles.
 - ◆ Joueur des Alliés : 3 médailles.
- Les 2 hex de route à la sortie du village sont des Médailles-objectifs définitives pour le joueur de l'Axe.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces Britanniques du Commonwealth*).
- ◆ Toutes les unités allemandes sont des Tigres (*Troops 16 - Tigres*). Le Tigre marqué d'une étoile est celui de Wittmann. Il peut

ignorer le premier drapeau et combat avec un dé supplémentaire lorsqu'il ne s'est pas déplacé avant de tirer. L'étoile ne rapporte pas de médaille supplémentaire à l'ennemi s'il est détruit.

- ◆ Dans cette bataille, tous les hex de forêt et de village sont infranchissables pour toutes les unités. Les unités allemandes qui débutent le scénario en forêt ne peuvent plus y retourner après avoir quitté leur position.
- ◆ N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

• Historical Background •

On June 12th, the Second British Army was still searching for a soft spot in the German defenses around Caen. An attempt was made to exploit a gap between the 352nd German Division, driven back from 'Omaha' by the American forces, and the 'Panzer Lehr', defending Caen.

Good progress was made by the 7th Armoured Division; it reached Villers-Bocage, but the push came to a halt when the Division's leading elements were ambushed by Tiger tanks of the 501st SS heavy Tank battalion, just outside the small market town. Soon, twenty tanks were lost, including a reported ten credited to the German Tank ace Michael Wittmann alone!

After the ambush, the 7th Armoured withdrew to a more secure position. The Second British Army had just lost its best chance of capturing Caen that month.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions of Victory

- ◆ Axis Player: 5 Medals.
 - ◆ Allied Player: 3 Medals.
- The Victory medals on the two road hexes exiting from the village are Permanent Medal Objectives for the Axis forces.

Special Rules

- ◆ British Commonwealth Forces command rules are in effect (*Nations 5 - British Commonwealth Forces*).
- ◆ Tiger tank rules are in effect (*Troops 16 - Tigers*). The Tiger tank marked with a Battle Star is Michael Wittmann's: It may ignore 1

flag; battles at +1d when not moving; and its Battle Star does not count as an additional Victory medal for the enemy.

- ◆ In this battle, all forest and village hexes are considered impassable. Those Axis units that do start in a forest hex may not enter any other forest or village hex once they leave their initial position.
- ◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.





4

FRONT DE L'OUEST

WESTERN FRONT

SAINT-AIGNAN DE CRAMESNIL

4588

OPERATION PERCH

AUGUST 08 / 08 AOÛT 1944

AXIS



x5



Germany
Allemagne



ALLIES



x4



Canada

Allies were surprised : Draw - and keep - two cards after turns 1 and 2. You will then have a hand of 6 Command cards for the rest of the battle.

Les Alliés furent surpris : piochez 2 cartes à la fin de votre premier tour et 2 nouvelles cartes à la fin du second. Vous aurez ainsi 6 cartes en main pour le reste de la partie.

Setup / Pose

- 1x 1
- x1 2
- 4x 3
- x15 4
- 5x 5
- x2 6
- 7x 7
- x5 8
- 3x 9
- x1 10
- 1x 11

• Briefing •

• Contexte historique •

• Historical Background •

Au matin du 8 août 1944, Michael Wittmann, le célèbre tankiste allemand, fut chargé de lancer une contre-attaque aux environs de Saint-Aignan de Cramesnil. Il disposait de plusieurs Tigres, soutenus par quelques Panzers IV et Stugs IV. En arrivant près du village de Cintheaux, ses forces furent prises sous le feu nourri de l'artillerie des Britanniques et des Canadiens qui lançaient l'Opération Totalize. Wittmann ne voulut pas laisser le temps aux blindés ennemis de se regrouper. À la surprise des Alliés, les Tigres se lancèrent à l'attaque, progressant le long de la nationale 158.

On the morning of August 8, 1944, German Tank ace Michael Wittmann found himself leading a handful of Tiger tanks, supported by a few Panzer IV and Stug IV, into a counter-attack near the town of St. Aignan-de-Cramesnil. With nearby Cintheaux already under heavy artillery fire from the Anglo-Canadian forces of Operation Totalize, Wittmann did not want to wait for the mass of enemy tanks to regroup. Much to the Allies' surprise his Tigers sprung forward in the open along Route Nationale 158.

Cependant, les chars de l'escadron A du 1^{er} Northamptonshire Yeomanry se tenaient en embuscade dans les bois, un peu plus au sud. Complètement à découvert, les Tigres offraient des cibles rêvées pour les Shermans Firefly de l'escadron, notamment pour le chef de char Gordon et son tireur Joe Ekins, qui parvint à en détruire trois en 12 minutes. Wittmann, qui commandait l'un d'entre eux (le 007), fut tué lors de l'explosion de sa tourelle.

But lying in ambush to the south, under cover of the woods, were the tanks of A Squadron, 1st Northamptonshire Yeomanry. With the Tigers now clearly in sight, the Sherman Fireflies of Commander Gordon and Gunner Joe Ekins went to work. Within 12 minutes, all 3 Tigers within range were destroyed - including Tiger 007, its turret and hapless hero blown-off.

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

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

◆ 5 médailles.

Règles spéciales

◆ L'artillerie alliée est de l'artillerie lourde (*Troops 3 - Artillerie lourde*).

◆ Les unités de blindés allemands avec une seule figurine sont des Tigres (*Troops 16 - Tigres*). Le Tigre marqué d'une étoile est celui de Wittmann. Il peut ignorer le premier drapeau et combat avec un dé supplémentaire lorsqu'il ne s'est pas déplacé avant

de tirer. L'étoile ne rapporte pas de médaille supplémentaire à l'ennemi s'il est détruit.

◆ Les trois hex de jungle représentent un verger particulièrement dense (*Terrains 57 - Jungle*). Si vous n'avez pas le Théâtre Pacifique, utilisez des hex de forêt à la place. Une unité peut y entrer et combattre dans le même tour.

◆ N'appliquez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans cette bataille.

Conditions of Victory

◆ 5 Medals.

Special Rules

◆ The Allied Battery is a Big Gun battery (*Troops 3 - Big Guns*).

◆ Tiger tank rules are in effect (*Troops 16 - Tigres*). The Tiger tank marked with a Battle Star is Michael Wittmann's: It may ignore 1 flag; battles at +1d when not moving; and its Battle Star does not count as an additional Victory medal for the enemy.

◆ The three hexes of dense vegetation next to the village by the crossroads are Orchards. Play them like Jungle hexes (*Terrain 57 - Jungles*). If you do not own the Pacific Theater expansion, use forest hexes instead, but keep in mind that a unit can enter the orchard and battle in the same turn.

◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.

Big Guns



Artillerie lourde

OP 2