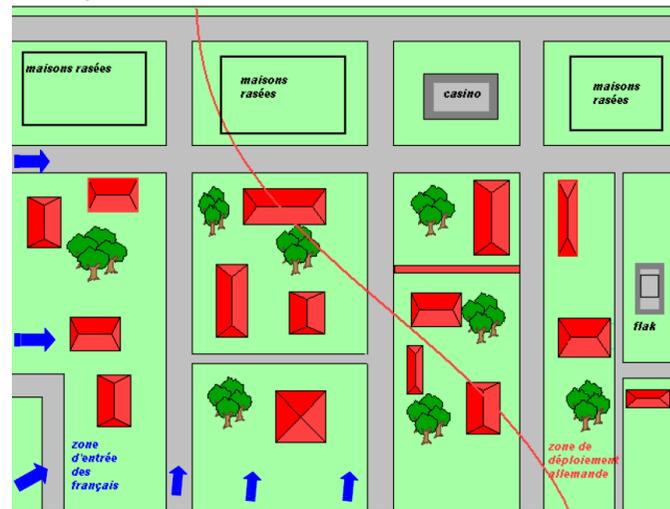


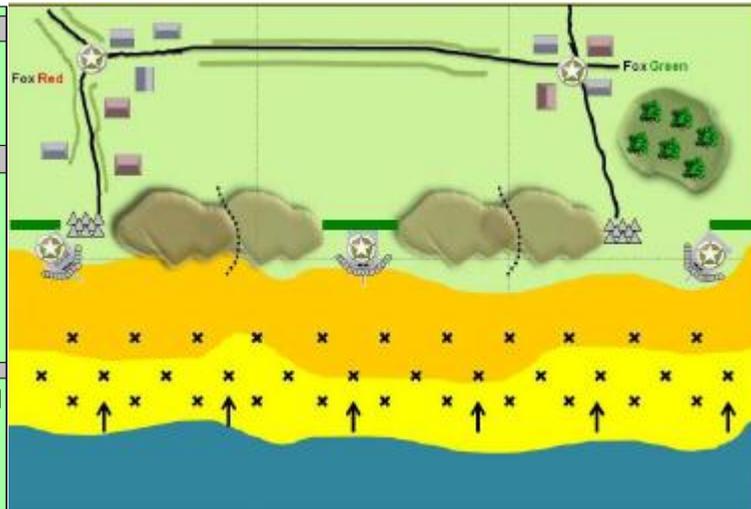
1ere partie :



Le casino d'Ouistreham

Le joueur Allié doit prendre le casino et faire taire la Flak (La flack sera représentée par un Heinrich immobile).

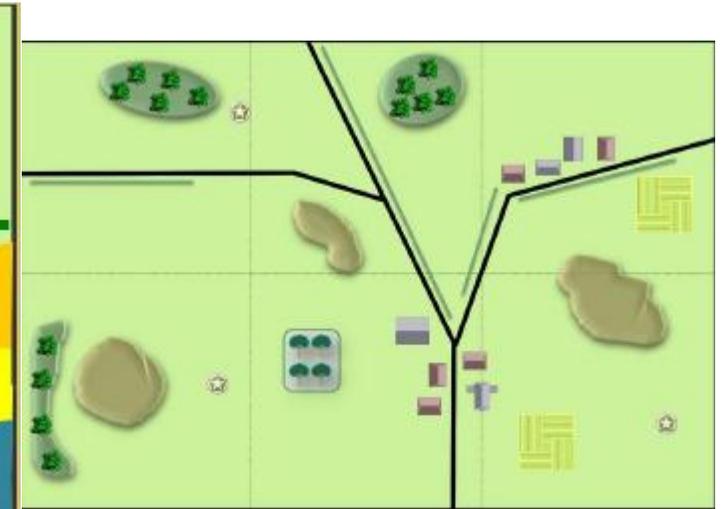
L'Axe se place en premier, les Alliés jouent en premier.



Omaha Beach

Le joueur Allié doit prendre les bunkers et les 2 carrefours

L'Axe se place au-delà de la plage et joue en premier.
(pour simuler l'arrivée des barges sur la plage)



Les troupes aéroportées doivent tenir le carrefour sud pour sécuriser l'avancée Allié.

Les étoiles représentent les zones de regroupement. Lancer 1D6

1 déviation au choix de l'adversaire dans les 40 cm
2-5 pas de déviation

6 déviations Alliées dans les 40 cm. Lancer 1 D de direction.



Le largage d'unités parachutiste sur les arrières du Mur de l'Atlantique, dans la nuit du 5 au 6 juin, doit assurer la réussite du débarquement de la force d'invasion.

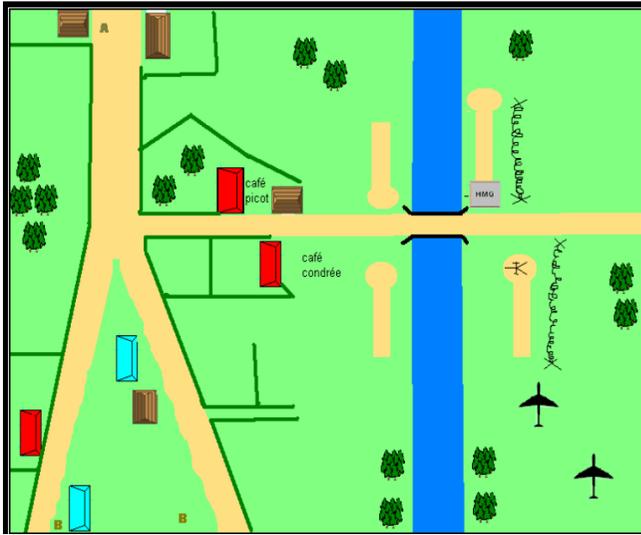
Dans le cadre de l'opération Neptune, la 82^{ème} division aéroportée Alliées doit conquérir différents objectifs à l'ouest de la zone d'invasion

Les alliés entrent par le sud, l'Axe est en placement camouflé pour l'infanterie dans le tiers nord de la carte.

Le joueur Allié doit prendre le pont et le village, 5pts par bâtiments gris, 2 pour les autres.

La partie sud est un terrain inondé, interdit aux véhicules à roue et à chenille. -15 cm de mouvement pour l'infanterie

Partie 2



Pegasus bridge

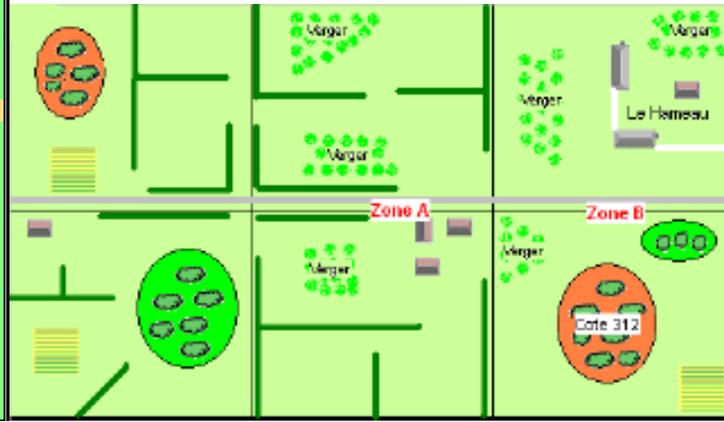
Partie aux points : 20 pts pour le pont, 8 pour le carrefour, 5 pour les cafés.

1 pts / unité détruite.

3 / blindé.

L'Axe se place en premier. L'infanterie est placée camouflée. Une unité doit tenir le ou les cafés.

Les Alliés jouent en premier dans la zone des planeurs.



La Normandie... ses plages, sa pluie, ses vaches et son bocage

Le bocage est une saloperie. Toute infanterie derrière une haie considérée comme camouflée.

Visible à 10 cm.

Les forces alliées doivent s'emparer du centre de la cote 312 et de la ferme au sud du Hameau. Il n'y a qu'une route, elle sera donc fortement défendue.

Préparation de la bataille

1. Le défenseur se déploie coté Est de la carte.
2. Le défenseur déploie une unité dans la zone A, le reste dans la zone B
3. L'attaquant se déploie dans les 10 cm du bord Ouest de la carte et commence à jouer.



A l'aube du 2^{ème} jour

L'Axe occupe toujours le bourg de Mesnil Tôve mais les alliés font pression. Le gros des forces de l'Axe commence un repli pour défendre Caen mais la bataille se poursuit avec le même acharnement.

Objectif Allié :

Le joueur allié entre par le bord Est et doit faire sortir ses unités au sol par le bord Ouest.

2 pts par unité d'infanterie

5 pts pour un blindé

De plus 1 pts par bâtiment pris.

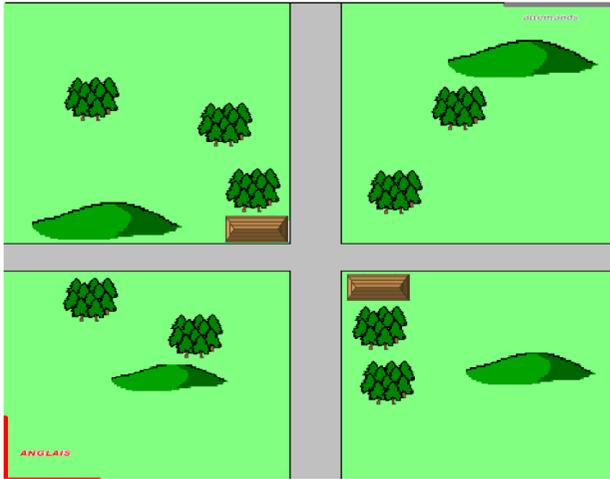
Objectif Axe :

Empêcher les alliés d'aller encercler Caen.

2 pts par unité d'infanterie détruite

5 pts pour un blindé détruit

De plus 1 pts par bâtiment tenu.



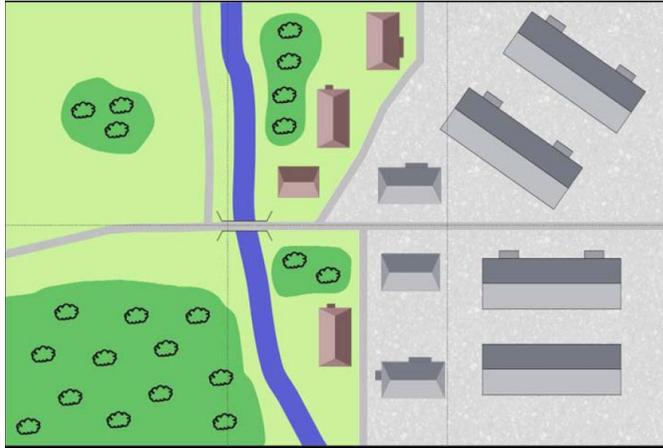
Début d'après-midi, une partie de l'armée Alliée a ordre de prendre le hameau du blanc mais les alliés sont trop confiant et se retrouve nez à nez avec des éléments de la Panzer Lehr qui ont été appelés en renfort pour défendre ce carrefour qui est un point faible de la défense de l'Axe.

Les Alliés et l'Axe entrent en même temps.

20 pts pour le contrôle du hameau (pas d'unité ennemie à moins de 15 cm), 5 point par marcheur détruit, 2 par unité d'infanterie.



Partie 3

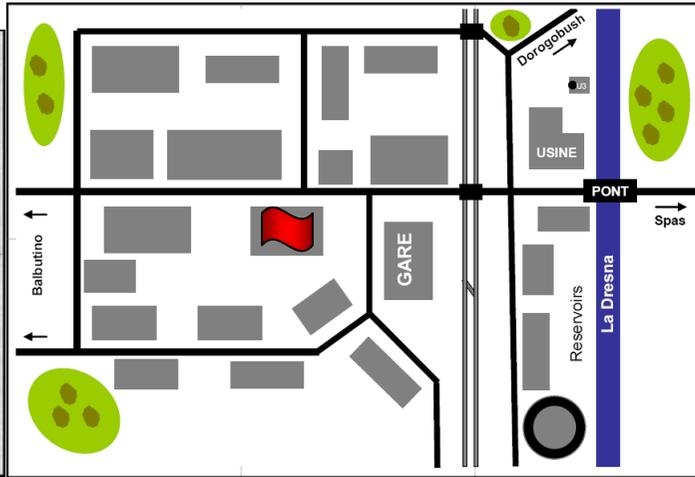


Les faubourgs de Caen – Kill them all !!!

Les unités d'infanterie de l'Axe se place camouflées dans les faubourgs.

Les Alliés entre par le bord Ouest et doivent prendre le pont et le maximum de bâtiments.

Le pont vaut 20 pts
Les bâtiments en dur (gris), 5



Catch the flag

Voilà trop d'année que le drapeau de l'Axe flotte sur la mairie de Caen.
Mission le remplacer par le notre.

L'axe se place au nord du drapeau.
Les Alliés entrent par le sud et doivent prendre la mairie (bâtiment à 2 étages) pour y planter leur drapeau.



Les faubourgs de Caen 2 – Kill them all again !!!

Les ordres sont clairs, On attend les renforts.
L'offensive est suspendue pour quelques heures.
Les Alliés se placent en premier, les unités d'infanterie camouflés, dans le 1^{er} tiers sud.
L'axe joue en premier en entrant par le côté nor.
Chaque camps gagne 3 pts par objectif  1pts par unité d'infanterie détruite, 3pts par marcheur ou véhicule.



La bataille de Caen fait rage. Pour soulager nos troupes, il est temps d'envoyer des troupes pour prendre l'aérodrome de Carpiquet au Sud et ainsi avoir une base de ravitaillement. Le problème, le bombardement préliminaire n'a pas supprimé la résistance de l'Axe et il va falloir nettoyer le village.

L'Axe se place en 1^{er} camouflé dans la moitié nord de la carte, les Allies entrent par le sud et jouent en premier.

10 pts par bâtiment gris tenus.