

SCÉNARIO 41 - VERDUN (BOIS DES CAURES) - 21-22 FÉVRIER 1916

Le plan du Général allemand Falkenhayn, concernant l'Offensive de Verdun, était de sécuriser des positions dans le secteur de Verdun qui était l'emblème du patriotisme français à tel point, pensait-il, qu'ils se seraient « saigner à blanc » pour les tenir et contre attaquer afin de reprendre chaque position. À la suite du bombardement allemand préparatoire, trois Corps allemands allèrent au-devant des français dans le secteur de Verdun. Ce secteur avait été allégé de beaucoup de ses défenses au profit de secteurs plus actifs, mais le 56e de Driant et le 59e Chasseurs réussirent à recouvrer leurs forces après le bombardement puis à tenir près de deux jours avant l'attaque finale allemande qui les submergea.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 12 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

Français

- 5 Cartes Commandement
- 5 Cartes Combat
- 6 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 1 Spécialiste

Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Chacun des trois bunkers permet aux forces allemandes d'acquérir une Médaille Permanente en Début de Tour.
- Les forces allemandes gagnent 1 Médaille Permanente d'Objectif pour chaque unité qui effectue une percée en quittant le champ de bataille à travers la Ligne Arrière Française.
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance », peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.