

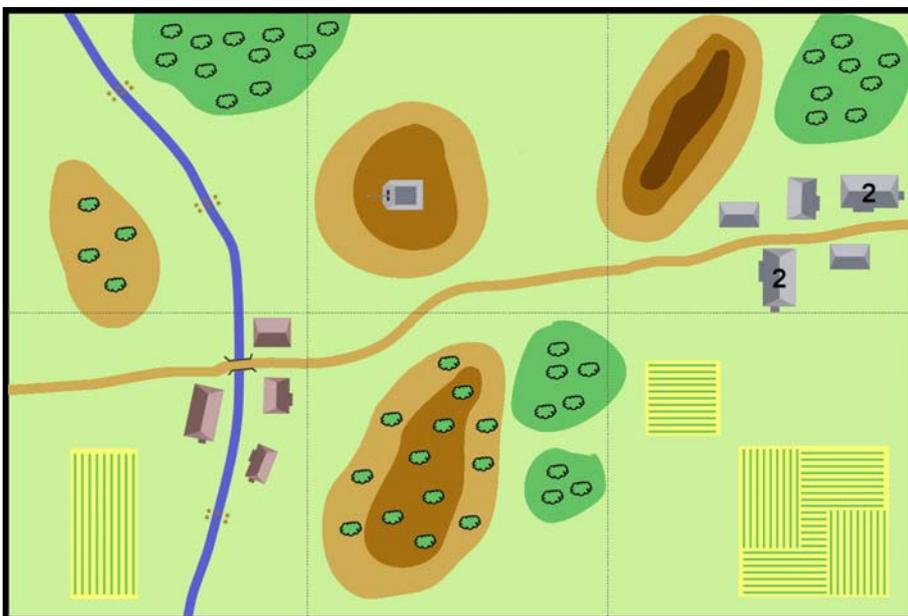
# LA TRAVERSEE DU BUG



## Pologne, 22 Juin 1941

Partout le long du front les unités allemandes passent à l'attaque. La IV<sup>e</sup> armée de Von Kluge doit franchir le Bug, la rivière marquant la frontière avec l'URSS.

Une unité de panzer grenadiers soutenus par une section du génie attaque dans un secteur gardé par la 48<sup>e</sup> division de fusiliers. La route vers Minsk doit être dégagée pour les forces blindées qui suivent. L'objectif est de prendre le pont et de nettoyer la colline fortifiée qui garde le secteur. L'attaque a lieu à l'aube prenant les russes par surprise.



**Durée :** 10 Tours

**Dimension :** 180 x 120 cm

Les russes se placent en premier en placement caché.

Les allemands jouent en premier.

### Conditions de Victoire :

Les objectifs de l'allemand sont le pont, le bunker et la route sortant par l'est de la table. On comptabilisera les points de victoire en tenant compte des pertes subies par chaque camp.



## Eléments de la 4<sup>e</sup> Armée

**Kampfgruppe d'assaut :** Entre par le bord ouest de la carte au 1<sup>er</sup> tour.

- Une compagnie de grenadiers (Ligne, Vétéran) avec une MMG et une HMG et un Stug III B
- Une section de pionniers (Assaut, Elite) avec un lance-flammes, 2 charges explosives et 3 grenades fumigènes montés dans 3 Sdkfz 250/1 avec MG AA
- 1 batterie hors table de mortiers de 82mm avec un stock de munitions. La batterie peut être utilisée en bombardement préparatoire ou avec un observateur.



## 48<sup>e</sup> division de fusiliers

**Gardes frontières :** Se déploient à l'est de la rivière et à plus de 60 cm du bord est en placement caché.

- Une compagnie de fusiliers à 4 groupes par section (Réserve, Conscrits) avec une HMG, un fusil ATR et un canon AC de 45L

Le russe place sur la colline avec le bunker, deux tranchées et 12 éléments de barbelés

**Réserve :** Se placent dans le village à l'est

- Une compagnie de fusiliers à 4 groupes par section (Réserve, Conscrits) avec un fusil ATR

**Notes :** Le Bug est infranchissable sauf par le pont et les trois passages à gué indiqués sur la carte par des petits points. Les passages à gué font 5 cm de large et le Bug est considéré à cet endroit comme une rivière peu profonde. Le joueur russe doit placer ses deux tranchées autour du bunker sur la colline. Une unité peut passer du bunker à une tranchée en restant à couvert. Les unités russes sont surprises au 1<sup>er</sup> tour de jeu (cf. option tactique *Attaque surprise*).