

# A L'ASSAUT DE LA « FORTERESSE HOLLANDE »



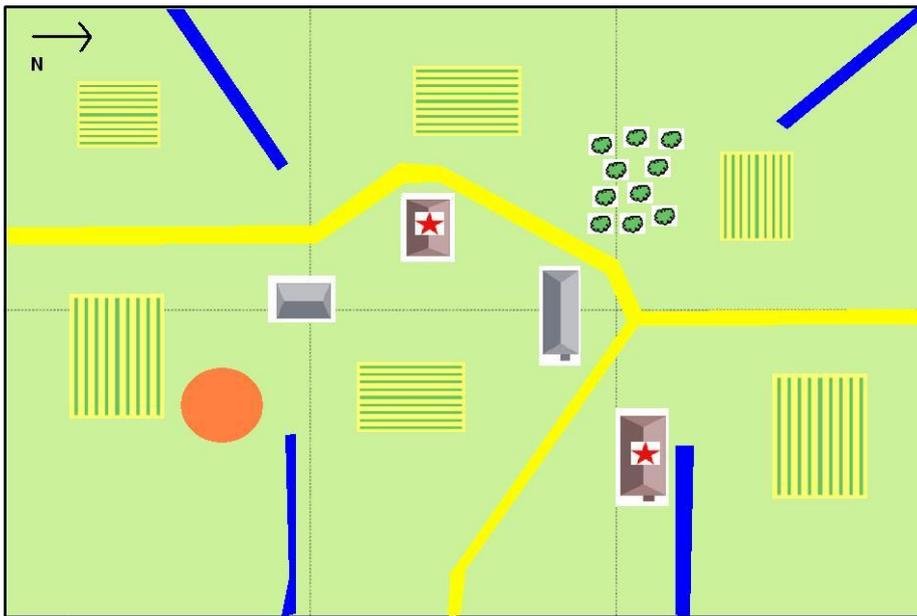
## Quelque part aux Pays-Bas, 10 mai 1940

Peu avant l'aube, ce 10 mai 1940, les troupes d'invasion allemande violent la neutralité hollandaise et s'élance à l'attaque.

Rapidement, ce n'est plus que cohue, cris de souffrance des blessés, bruit des explosions et vrombissement des moteurs des blindés.

La seconde guerre mondiale vient de commencer et ces soldats bataves sont les premiers à le savoir.

*Scénario Ariitea*

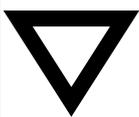


**Durée :** 10 à 15 Tours  
**Dimension :** 180 x 120 cm

Les Hollandais se placent en premier.

Les Allemands jouent en premier.

**Conditions de Victoire :**  
 A la fin de la partie, le joueur allemand gagne s'il contrôle 3 des 4 objectifs (les deux maisons et les deux bunkers).



### Troupes hollandaises

**Gardes frontières :** Se déploient, en placement caché, à plus de 30 cm du bord Est

- 1 compagnie d'infanterie (RES, Vétéran) avec 1 HMG et 1 canon AC de 47 L.
- 1 compagnie d'infanterie réduite (RES, Vétéran) avec 1 MMG, 1 mortier de 81 et 1 canon AC de 47 L.
- 1 section de 3 automitrailleuses (M36, M38 et/ou M39).

**Fortifications :** Se déploient à plus de 30 cm du bord Est.

- 2 Bunkers (contenance 1 groupe, 1 arme collective ou 1 canon AC).

Options tactiques :

Placement caché, positions préparées



### Régiment d'infanterie allemande

**Régiment d'infanterie :** Se déploie à moins de 10 cm du bord Est

- 1 compagnie d'infanterie (INF, Vétéran) avec 1 mortier de 50 et 1 ATR.
- 1 section de canons d'assaut à 2 StuG III B.
- 1 section de chars moyens à 2 Pz IV E.

**Éléments de reconnaissance :** Entre par le bord Sud à partir du tour 3

- 1 section de chars légers à 3 Pz III F
- 1 section du Génie (AST, Elite) avec 3 grenades fumigènes et 1 charge explosive.

Options tactiques :

Attaque à l'aube, débordement.

**Notes :** Les maisons « objectif » sont des maisons à 2 niveaux.

A la fin du tour 10, le joueur hollandais lance un d6. Sur un 1, la partie s'arrête. Aux tours suivants, on procède à un nouveau jet de dé, avec un modificateur de -1 par tour joué au delà du 10ème. Un résultat de 1 implique la fin de la partie.