

STONNE



Stonne, France 16 mai 1940

Le matin du 15 mai 1940, le régiment d'élite *Grossdeutschland* appuyé par des éléments de la 10° Panzer prend d'assaut le village de Stonne situé sur un massif à 15 km au sud de Sedan afin de protéger la tête de pont établie sur la Meuse. Moins d'une heure après, la 3°DCR et ses B1 bis contre attaque avant d'abandonner faute d'appui d'infanterie. Une deuxième attaque est prévue pour 11h15 avec l'appui du 51° régiment d'infanterie.

Jusqu'au 18 mai, le village est le théâtre d'une bataille acharnée et change de mains de nombreuses fois. Il est surnommé le « Verdun de 1940 ».



Durée : 8 Tours

Dimension : 180 x 120 cm

Les allemands se placent en premier.

Les français jouent en premier

Conditions de Victoire :

On comptabilise les points de victoire en ajoutant 5 points par bâtiment occupé. Pour occuper un bâtiment il faut être le dernier à avoir eu une unité d'infanterie ou un char au contact sans qu'un ennemi soit aussi adjacent au bâtiment.



3°DCR et 51° Régiment d'infanterie

45° BCC : Entre au premier tour par le bord sud de la table.

- Une section de 3 chars B1 bis

49° BCC : Entre au tour 3 par le bord sud

- Une section de 3 chars H39

1ère compagnie du 51° RI : Entre au tour 3 par le bord sud

- Une compagnie d'infanterie (Ligne, Vétéran)



Régiment Grossdeutschland et 10° Panzer

Garnison de Stonne : Se déploie sur la moitié nord de la carte en placement caché

- Une compagnie de grenadiers (Ligne, Elite) avec un mortier de 50 mm et 2 charges explosives

- Une section antichar avec 3 Pak 36

Les allemands disposent de 6 retranchements

Éléments de la 10° Panzer : Entrent au tour 4 par le bord nord de la table.

- Une section de chars avec 2 Panzer III E et un Panzer I

Notes : Les chars français sont dépourvus de radio. Les allemands sont soumis à la panique à la vue des chars B1 bis. Au début de la partie on effectue un test d'expérience pour toutes les unités allemandes et celles qui échouent commencent le jeu démoralisées. Les unités allemandes peuvent utiliser les charges explosives pour attaquer les chars.