

LES OIES SAUVAGES VONT VERS LE NORD.../ WILD GOOSE GO NORTH...

XFIRE_DC_6



Hollande 24 mars 1945 : L'opération Amherst commence avec le largage sur la Hollande de troupes aéroportées US et Anglaises. Après des débuts encourageants, l'état-major décide de continuer les opérations, et de larguer les parachutistes français des 2^e & 3^e régiments de chasseurs parachutistes (ex-SAS) qui s'illustrèrent en Bretagne pendant l'été 1944. Le colonel de Bollardière est largué avec son 3^e dans la nuit du 7 au 8 avril, 100 kilomètres en avant des lignes alliées vers les villes de Zwolle & Groningue.

Holland March 24th 1945 : Operation Amherst begins by the airdrop over Holland of US and British paratroopers. After an encouraging start, headquarters decided to go on by dropping French 2nd and 3rd (ex-SAS) paratroopers regiments which saw action in Brittany during summer 1944. Colonel de Bollardière was dropped with his 3rd during the night of April 7th, 100 kilometers beyond the allied lines around Zwolle and Groningue cities.

VICTORY CONDITIONS : Each player has his secret objectives on his own sheet. This scenario needs a referee. Players must not know the troops they get or will get nor the events (entry, number of turns,...).

CONDITIONS DE VICTOIRE : Chaque joueur a ses objectifs secrets sur sa feuille.

Ce scénario nécessite obligatoirement un arbitre. Les joueurs ne doivent pas connaître les troupes dont ils disposent ou vont disposer, ainsi que les événements (entrées, nombre de tours, etc...).

TURNS : 9 with random clock passing one turn on every 11 or plus on dice. Number of dice to roll increase by 1 each initiative of the 1st player. Reset the number of dice to roll when turn passes. Begin each new turn with 1 die.

TOURS : 9 en tout. On passe de tour sur un jet de dés de 11 ou plus. Le nombre de dés à lancer augmente de 1 à chaque initiative du même joueur. Commencer chaque nouveau tour avec 1 dé.

German Sets up first French Moves first / L'Allemand se place en premier Le Français a l'initiative	1	2	3	4	5	6	7	8	9	END / FIN
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----------------

SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES :

1. Building blocks have a capacity of 2 squads. / Les structures sont toutes de capacité 2 squads.
2. Silo can be entered only by squad-sized stands. For this purpose CC are considered squad-sized. Snipers, FO, PC still can occupy it. / Le silo peut être occupé par des troupes de la taille d'un squad. Pour cela un CC est considéré comme squad. Les PC, FO et snipers peuvent toujours l'occuper.

AFTERMATH : French paratroopers action disorganized enemy front and rear lines. They enabled Marshall Montgomery' troops to progress more quickly in the heart of Germany... This operation success was hushed up by Winston Churchill who feared that General DeGaulle attribute himself a big part of the final victory. General Mac Leod declared in the Daily Telegraph issue of April 18th 1945 : « I am proud to have been their comrade in arms ».

EPILOGUE : L'action des paras français eut pour effet de désorganiser les lignes arrières et de front ennemies. Ils permirent ainsi aux troupes du Maréchal Montgomery d'avancer plus rapidement vers le coeur de l'Allemagne. Le succès de cette opération fut étouffé par Winston Churchill, craignant que le général de Gaulle s'en serve pour s'attribuer une grosse part de la victoire finale. Le général Mac Léod déclarait dans Daily Télégraph du 18 avril 1945. « Je suis fier d'avoir été leur compagnon d'armes. »

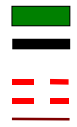
This scenario for CrossFire WW2-miniatures game is copyrighted to Didier Coquet. Any use of this material for commercial goals is not allowed without permission.

BOTH PLAYERS / POUR LES 2 JOUEURS

MAISONS/BUILDINGS
CANAL*
SILO
CHAMPS/FIELDS



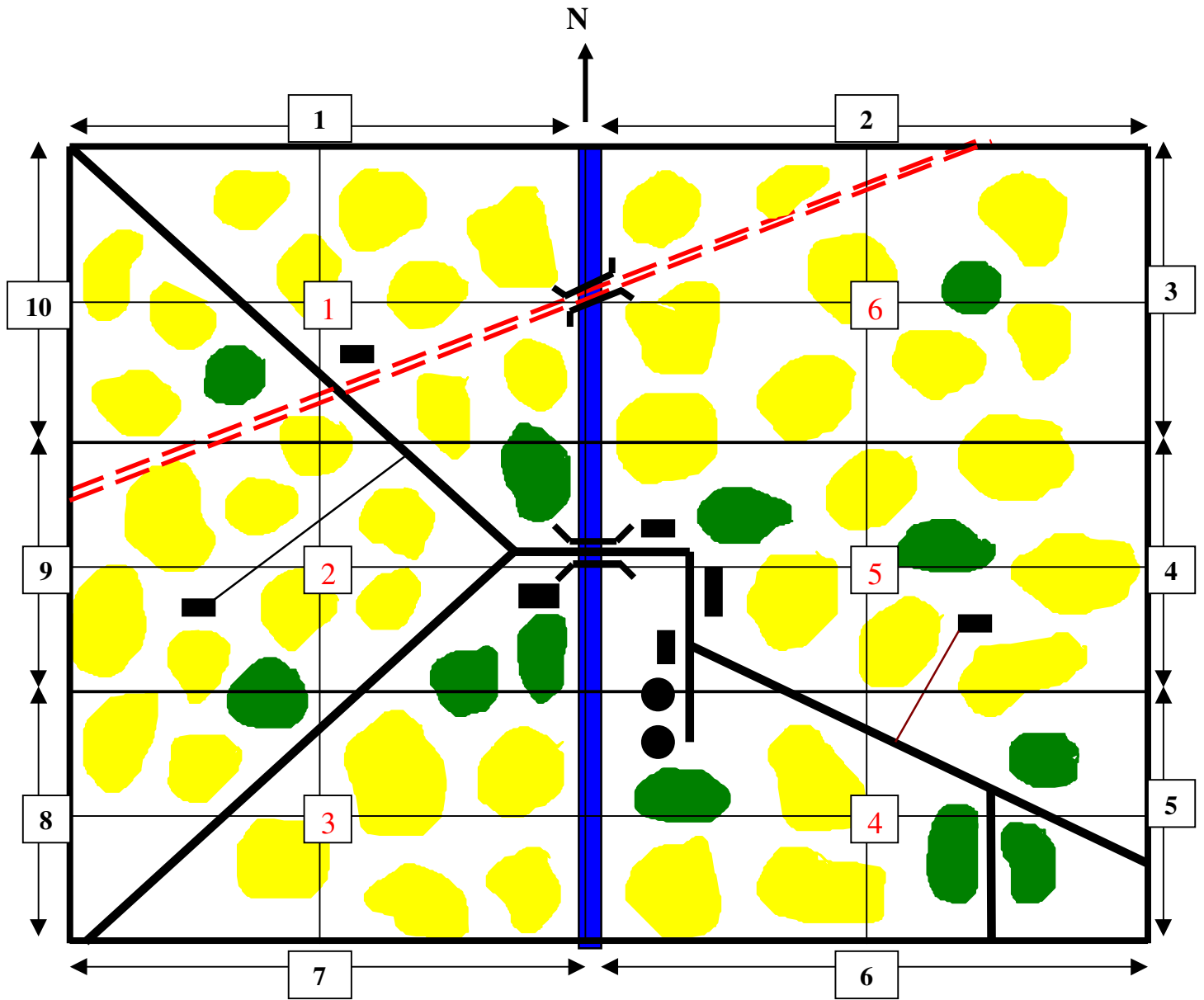
BOIS/WOODS
ROUTE/ROAD*
REMBLAI FERROVIAIRE / RAILROAD EMBANKMENT**
CHEMIN /PATH*



Les ponts bloquent la LOS lors de tirs transversaux./ Bridges block LOS when firing across long edges.

* Ne bloque pas la LOS / Does not Block LOS

** Bloque la LOS sauf si le tireur est en contact avec / Blocks the LOS except if the firer is in contact with

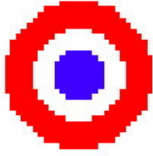


1 'square' = 1 foot / 1 'carré' a un côté de 30 cm

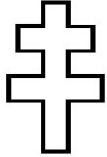
FRENCH PLAYER - REFEREE ONLY / FRANÇAIS - ARBITRE SEUL

3^{ème} Régiment de Chasseurs Parachutistes / 3rd Paratroopers Regiment

Tous vétérans + commandement comme allemand + *Règle Spéciale 1* / All are veteran + command as per Germans + *Special rule 1*.



- 1 PC(+1) + 2 rifle squads (sont placés cachés sur table, dans les éléments situés à l'est du canal, à un élément max de distance d'une zone d'atterrissage matérialisées par des parachutes trainant et **visibles**) / (are placed hidden in elements east of the canal and at one element away from a landing zone shown with **visible** laying parachutes).
- 2 snipers (se placent au début du jeu sur toute la table excepté dans les maisons et silo. Actifs uniquement à partir du 2^o tour) / (to be placed hidden anywhere on board – except in buildings and silo- at the beginning of the game but active from turn 2 only).



Renforts à partir du Tour 2 cf Règle Spéciale 2 / Reinforcements from Turn 2. See Special Rule 2

- 1 PC(+1) + 3 rifle squads + 1 HMG Numéro / Number : 1
- 1 CC(+2) + 1 SMG squad + 1 FO 105(12FM) Numéro / Number : 2
- 1 rifle squad (isolated/isolé) Numéro / Number : 3
- 1 PC(+1) + 2 rifle squads Numéro / Number : 4
- 1 rifle squad (isolated/isolé) Numéro / Number : 5
- 1 Mission de Jabo / 1 Aircraft Mission (*Règle Spéciale 3 / Special Rule 3*) Numéro / Number : 6

Tous les Rifle et SMG squads ont un PIAT ainsi qu'une charge de démolition qui leur donne le bonus assault-engineer dans les close combat dans les maisons –en attaque comme en défense- mais une fois dans toute la partie / All Rifle and SMG squads have a PIAT and a Demo charge giving them the assault engineer in Close Combat in Buildings -defending or attacking - but only once a game per squad.

VICTORY CONDITIONS : Secure the zone until the arrival of a Polish Brigade at the end of Turn 9. Take and keep the road passages (bridges). Points are awarded as follows : (A bridge is secured if both entries are in control). Winner is the one with highest total.

CONDITIONS DE VICTOIRE : Sécuriser la zone jusqu'à l'arrivée d'une brigade Polonaise à la fin du tour 9. Prendre et tenir les points de passages routiers (ponts) Des points sont alloués comme suit. (Un pont est contrôlé si les 2 entrées sont contrôlées). Le vainqueur est celui qui amasse le plus de points.

POINTS : Chaque Pont : 10pts
squad green : 1pt
squad reg/vet : 2pts
vehicule : 2pts
char : 5pts
bunker : 4pts

POINTS : Any Bridge: 10pts
squad green : 1pt
squad reg/vet : 2pts
vehicule : 2pts
tank : 5pts
bunker : 4pts

REGLES SPECIALES FRANCAISES / FRENCH SPECIAL RULES :

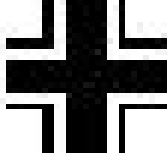
1. Un PC ou CC peut agglomérer n'importe quel squad isolé à sa section (jusqu'à 3 squads). Il faut que celui-ci soit à moins d'un socle pour que le ralliement soit effectif. Le squad agit comme s'il était avec sa section d'origine. / A PC or a CC can link an isolated squad to its platoon (up to 3 squads). The PC and the squad must be in LOS and within 1 stand. The newly incorporated squad will act as if it was with its original platoon.
2. Préparer 12 papiers numérotés de 1 à 12. A chaque tour à partir du 2^{ème} jusqu'au 8^{ème} et à la première initiative, jeter 1D6 et diviser par 2. Arrondir au chiffre inférieur. Le nombre résultant est le nombre de papiers à tirer dans un bol. Si le nombre inscrit sur le papier correspond à un Numéro d'Arrivée listé plus haut, ce renfort arrive ce tour. S'il ne correspond à rien, rien n'arrive. Les papiers tirés sont enlevés du bol. Pour chaque renfort arrivant ce tour, jeter 1D10, le numéro indique le côté d'arrivée sur la table comme indiqué sur la carte (nombres noirs) / Prepare 12 numbered paper chits numbered from 1 to 12, put them in a bowl. On each turn from turn 2 and until turn 8, and at the first initiative, throw 1D6 and divide by 2. The result rounded down is the number of paper to draw from the bowl. For each paper, if the number corresponds to a number listed in the reinforcements table then this reinforcements enter the board this turn. For each entering reinforcement, throw one 10-sided die. The result is the arrival side as shown on the map (black numbers)
3. Passage de Jabos P.51. Attaque sur 4 D6 tout ce qui se trouve dans l'open (ami ou ennemi) sur une zone. Choisir une zone aléatoirement sur 1D6. Chaque élément carré de 60cm de côté se voit attribuer un chiffre rouge. / « Jabo » air mission. Attacks on 4D6 every squad/vehicle/commander located in open (even ground hugging) on a zone. A zone is a square numbered with the red number. Throw on 6-sided die to decide which zone is attacked.

GERMAN PLAYER - REFEREE ONLY/ ALLEMAND - ARBITRE SEUL

VolksGrenadier - Compagnie de Garde du Pont / VolksGrenadier - Bridge Guard Company

Tous sont de moral Bleu. All are morale Green.

Sur table autour du pont routier (éléments de table 2, 4, 5). Seuls sont visibles les squads positionnés dans les batiments. / On table around the road bridge (table boards 2, 4, 5). The only visible squads are the ones placed in buildings.



- 1 CC(+1) + 1 FO 81mm (12FM) / 1 HMG / 1 bunker
- 1 PC(+1) + 3 SMG squads
- 1 PC(+1) + 3 rifle squads
- 1 PC(+1) + 3 rifle squads
-

Renforts à partir du Tour 2 cf Règle Spéciale 1 / Reinforcements from Turn 2. See Special Rule 1

- 1 section régulière de la Wehrmacht / 1 Wehrmacht regular platoon Numéro / Number : 1
1 PC(+1) + 3 rifle squads + 1 HMG + 1 FO 60mm (12FM)
- 1 section vétéran de grenadiers SS / 1 PanzerGrenadier SS veteran platoon Numéro / Number : 2
1 PC(+1) + 3 rifle squads + 1 FO 81mm (12FM)
3 Sdkfz251 HalfTrack HMG régulier/regular
1 Stug III régulier / regular

INTRODUCTION : Le 8 avril 1945 au petit matin, vous assistez au largage de parachutistes allés à quelques kilomètres à l'ouest de votre position. Un Dakota touché par la flak largue ses sticks en catastrophe, à quelques centaines de mètres de vos positions. Vous devez rendre compte... / On April 8th 1945 in the very morning, you are the witness of a paratroopers airdrop just few kilometers at west of your position. A Dakota, hit by Flak, drops its stick in a hurry, few hundreds meters away of your lines. You must report what happens.

CONDITIONS DE VICTOIRE. Votre mission est de traquer les paras alliés et tenir les ponts coûte que coûte à la fin des 9 tours CF. Vous devez détachez alors quelques squads à la recherche des sticks – dernière position matérialisée par les parachutes. Des points sont alloués comme suit. (Un pont est contrôlé si les 2 entrées sont contrôlées).

VICTORY CONDITIONS : Your mission is to hunt for allied paratroopers and keep the bridges at all cost at the end of the 9 turns. You must detach few squads to search for the last seen sticks – last position materialized by the parachutes. Points are awarded as follows. (A bridge is secured if both entries are in control).

POINTS : Chaque Pont : 10pts
Squad/PC/CC : 3pts
vehicule : 2pts
tank : 5pts

POINTS : Any Bridge: 10pts
Squad/PC/CC : 3pts
vehicle : 2pts
tank : 5pts

REGLES SPECIALES ALLEMANDES / GERMAN SPECIAL RULES :

1. Préparer 12 papiers numérotés de 1 à 12. A chaque tour à partir du 2^{ème} jusqu'au 8^{ème} et à la première initiative, jeter 1D6 et diviser par 2. Arrondir au chiffre inférieur. Le nombre résultant est le nombre de papiers à tirer dans un bol. Si le nombre inscrit sur le papier correspond à un Numéro d'Arrivée listé plus haut, ce renfort arrive ce tour. S'il ne correspond à rien, rien n'arrive. Les papiers tirés sont enlevés du bol. Pour chaque renfort arrivant ce tour, jeter 1D10, le numéro indique le côté d'arrivée sur la table comme indiqué sur la carte (nombres noirs) / Prepare 12 numbered paper chits numbered from 1 to 12, put them in a bowl. On each turn from turn 2 and until turn 8, and at the first initiative, throw 1D6 and divide by 2. The result rounded down is the number of paper to draw from the bowl. For each paper, if the number corresponds to a number listed in the reinforcements table then this reinforcements enter the board this turn. For each entering reinforcement, throw one 10-sided die. The result is the arrival side as shown on the map (black numbers)