

# Campagne Overlord - Juno Beach

*06 au 09 juin 1944*

Pour l'opération Overlord, l'ouverture d'un second front en Europe par un débarquement en force en Normandie, la 3<sup>e</sup> division d'infanterie canadienne, rattachée au 1<sup>er</sup> corps britannique, est chargée de débarquer sur les plages du Calvados entre Saint-Aubin sur Mer et Courseulles, nom de code : Juno Beach. Une fois la tête de plage sécurisée, la division devra s'enfoncer dans les terres en direction de l'aérodrome de Carpiquet au sud-ouest de Caen pour s'en emparer afin de pouvoir disposer d'une plateforme aérienne sur le continent pour la suite des opérations. Malheureusement, comme dans toute bataille, il y a un ennemi qui ne partage pas la même vision de l'avenir, les Allemands vont tout mettre en œuvre pour empêcher les Canadiens d'atteindre leur objectif dans les temps impartis. L'arrivée sur le champ de bataille de la 12.SS PanzerDivision « Hitlerjugend » va stopper l'avance canadienne devant Carpiquet pendant un mois et les condamner à une bataille d'attrition sans pitié de part et d'autre.

C'est le thème de la 1<sup>ère</sup> campagne « Overlord » Mémoire 44 qui se joue en trois scénarios successifs en équipe constituée.

Jdrommel



Pour jouer La campagne Overlord Juno Beach, il est nécessaire de disposer obligatoirement de deux jeux de base, de l'extension Opération Overlord et d'une extension Pack Terrain et accessoirement (pour quelques règles ou badges) d'une extension Théâtre du Pacifique, Front de l'Est et Guerre d'Hiver.

## **Notes de campagne**

La campagne se joue dans l'ordre chronologique des trois scénarios. Conformément à l'Histoire du débarquement en Normandie, c'est le joueur des Alliés qui a l'initiative dans les trois scénarios et qui a donc le plus de médailles-objectifs à remporter.

Les scénarios sont à jouer dans l'ordre suivant :

- 1 – Juno Beach (n°4864)
- 2 – Objectif Carpiquet ! (n°10080)
- 3 – Canadiens contre Hitlerjugend (n°10138)

Il s'agit d'une Campagne de type « Overlord », donc par équipe avec un général en chef et trois généraux de terrain de chaque côté. Il n'y a pas de jetons de réserve ni de jet de dés de victoire dans cette campagne. C'est le général en chef qui mène sa campagne : pour cela, il va choisir les secteurs attribués à ses généraux en fonction des objectifs tactiques (ceux du scénario) et stratégiques (ceux de la campagne), et du profil de ses généraux (offensif ou défensif, vétéran expérimenté ou jeune loup). Le général en chef peut changer le secteur attribué à chaque général entre deux scénarios.

Il n'y a pas de renfort supplémentaire lors du 1<sup>er</sup> scénario, pour l'Axe, toutes les troupes sont en place et pour les Alliés tous les moyens disponibles ont été attribués et il n'y a pas de marge !

Par contre, pour les deux scénarios suivants, le général en chef dispose d'une mince réserve qu'il va attribuer en fonction de l'évolution de la situation dans le secteur qu'il juge crucial. Avant le début du deuxième puis du troisième scénario, le général en chef va choisir une seule unité de renfort parmi les trois disponibles dans sa réserve d'armée et la placer dans le secteur choisi, à la disposition du général commandant le secteur.

Réserve d'armée pour l'Axe : 1 unité d'infanterie d'élite, 1 unité de chars, 1 batterie de 88mm antichar.

Réserve d'armée pour les Alliés : 1 unité d'infanterie d'élite (commandos), 1 unité de char lance-flammes (Crocodiles), 1 unité d'artillerie mobile.

### Conditions de victoire

Après le scénario final de la campagne, les points de victoire sont comptés comme suit :

- 1 point par médaille obtenue dans la campagne,
  - 1 point par scénario gagné,
  - 1 point supplémentaire par médaille-objectif obtenue,
- l'équipe qui a le plus de points remporte la campagne.

Le général en chef qui gagne la campagne est promu Fieldmarshall (ou Generalfeldmarschall selon le cas), celui qui a perdu est nommé à l'état-major général, inspecteur de l'administration des camps de formation de l'armée de réserve. Les généraux de terrain gagnants sont décorés devant le front des troupes, les perdants sont fusillés ou mis à la retraite pour raison de santé, suivant les coutumes de leur pays.

### Feuille de décompte des points de la campagne, par scénario

(Maximum Alliés : 56 PV, maximum Axe : 50 PV)

<i>SCENARIO</i>	<i>ALLIES</i>	<i>AXE</i>
<b>Juno Beach</b>		
<b>Objectif Carpiquet</b>		
<b>Canadiens contre Hitlerjugend</b>		
<b>Total</b>	<b>PV</b>	<b>PV</b>

### Bibliographie

- Magazine Historica hors-série n°74 et 75 - Gold/Juno/Sword et n°23 – Les Canadiens face à la Hitlerjugend.
- Album Mémorial Overlord - Jour J en Normandie - Ed. Heimdal.
- Album Historique 12.SS PanzerDivision « Hitlerjugend » - Ed. Heimdal.
- "Mourir à Caen" - Albert Pipet.
- "Le débarquement" - Ed. Time-life.
- "Jour J, ils débarquent" - Ed. Marabout.
- "La Normandie en flammes" - Jacques Henry.
- Cartes IGN 1/50 000 - Courseulles/Mer et Bayeux.