

Scenario 7:

“IL PONTE SULL’ORNE”

La notte del D-Day alla 5° Brigata della 6° Divisione paracadutisti inglese, fu assegnato il compito di assicurare il passaggio sul canale di Caen e sul fiume Orne, così da permettere al corpo inglese che sarebbe sbarcato a poche ore di distanza sulle spiagge della Normandia, di espandere verso est il proprio asse d'avanzata e aggirare sul fianco la città di Caen; obiettivo principale delle forze inglesi.

L'atterraggio avvenne sia con truppe aviotrasportate che paracadutate, a breve distanza una dall'altra.

Il contingente era composto dal 7°, dal 12°, dal 13° Battaglione Paracadutisti e da elementi del battaglione di supporto della divisione.

L'obiettivo primario era il controllo dei ponti e della strada che esso univa, oltre a creare un cordone di sicurezza intorno ad essi.

Le forze paracadutate riuscirono in breve a completare la missione grazie all'incapacità di reazione tedesca che fino a metà giornata non si resero conto di ciò che stava accadendo.

Nord

A	E
---	---

OVERLAYS: città 2 [NE] A/k5, fiume 7 [S] A/b7, fiume 4 [S] A/d8, fiume 5 [SE] A/g9, fiume 3 [S] A/g13, Ponte 8 [NO] A/f10, palude 1 [NO] A/g12, palude 2 [NO] A/d6, palude 3 [NE] A/ c12.

Durata dello scenario: 10 turni di gioco.

Iniziativa: Alleata

Carte evento: 10

Carte Alleate: 0

Carte Asse: 4

Condizioni di vittoria:

entrambe le parti guadagnano **7 punti** per il controllo della strada che dall'esagono "a10" prosegue fino a "h9" della mappa "A" (controllo: i 2 esagoni indicati presidiati e nessuna unità nemica presente sulla strada o adiacente ad essa), e **3 punti** per il controllo del ponte. Inoltre ogni esagono urbano controllato (i5, k5 mappa "A", e5, e6, f6 mappa "E") assicura **2 punti** vittoria.

BILANCIAMENTO:

Alleati: Non più di 2 unità a seguito del lancio possono uscire dalla mappa.

Queste unità saranno considerate disperse e di conseguenza NON disponibili.

Ulteriori altre unità, saranno posizionate nell'ultimo esagono di bordo mappa disponibile.

GIOCO BASE: Il tedesco non schiera nascosto ed elimina i Dummy.



ASSE

Capacità di recupero: 3 dadi

Supporti d'artiglieria disponibili:

4 BTR di cui due da 5 dadi, due da 4 dadi.

Contatto radio: 2 dadi

Elementi appartenenti alla 716° Divisione statica e alla 21° Divisione Panzer:

3 unità Comando,

2 unità di "Ricognizione",

2 unità di "Anticarro Pak 38",

8 unità di Fanteria,

4 unità Dummy.

Schieramento: ovunque sulle due mappe ad est del fiume. Le unità schierate in terreno che offre copertura possono essere nascoste.

Le unità di fanteria sono formate da 3 elementi (pedistallo + 2 dischetti).

ALLEATI (Inglesì)

Capacità di recupero: nessuna

Supporti d'artiglieria disponibili:

5 BTR di cui due da 5 dadi, tre da 6 dadi.

Contatto radio: 2 dadi

Elementi appartenenti alla 5° Brigata della 6° divisione paracadutista inglese.

3 unità Comando,

3 unità Anticarro "6 pdr",

1 unità del "Genio",

12 unità di Paracadutisti.

Schieramento:

Le unità atterrano paracadutate secondo le regole sui paracadutisti.

Le unità Comando, del Genio ed elementi Anticarro sono aviotrasportate, quindi atterrano con gli alianti.

NOTE:



Lo scenario è notturno fino al sesto turno compreso. La visibilità è ridotta a due esagoni e gli aerei non possono volare.

Nel corso dei primi due (2) turni di gioco il giocatore tedesco non può essere attivato.

Le unità alleate che atterrano fuori mappa, sono da considerarsi disperse per la durata dello scenario (vedi bilanciamento).

Per bilanciare ulteriormente il gioco, è consigliabile rigiocare lo stesso scenario scambiandosi i ruoli.

Il vincitore sarà colui che dopo 2 partite avrà accumulato un maggior numero di punti vittoria.

Lancio		
Turno 1		
Turno 2		no
Turno 3		
Turno 4		
Turno 5		
Turno 6		
Turno 7		
Turno 8		
Turno 9		
Turno 10		
Turno 11		
Turno 12		
Turno 13		
Turno 14		
Turno 15		
Turno 16		
Turno 17		
Turno 18		
Turno 19		
Turno 20		



© 2004 GIOGAMES