

Scenario 8:

“LE BATTERIE COSTIERE DI MERVILLE”

Nella notte del D-Day alle 00.50, parte della 3^o Brigata della 6^o Divisione paracadutisti inglese atterrò nei pressi della costa, ad ovest delle zone di sbarco destinate all'armata inglese tra il fiume Orne e il fiume Dives.

Il contingente era composto dal 9^o Battaglione Paracadutisti, dal 1^o Battaglione paracadutisti Canadese e da un distaccamento anticarro e del genio.

L'obiettivo primario del 9^o Battaglione era l'eliminazione delle batterie costiere nei pressi di Merville; bunker corazzati con pezzi navali da 150mm.

Obiettivo secondario il controllo della collina e del villaggio di Plein, a sud delle batterie, ed l'eventuale occupazione della cittadina di Salienelles dove si trovava il quartier generale navale tedesco.

Obiettivo primario del 1^o Battaglione canadese era far saltare i ponti sul fiume Dives nei pressi di Varaville e Robehomme e formare una difesa avanzata nei boschi di Bavent.

Nord

D	E1	A1
---	----	----

OVERLAYS: città 2 [NO] E/f10, fiume 7 [N] A/b1, fiume 9 [NO] A/d2, fiume 4 [NO] A/e4, Ponte 8 [SE] A/d4, fiume 6 [NO] A/f8, fiume 5 [NO] A/h10, ponte 10[SO] A/g9, fiume 3 [N] A/h14, palude 1 [NO] A/f4, palude 2 [SE] A/d1, palude 3 [NO] A/i12, Bunker D/f13.

Durata dello scenario: 12 turni di gioco.

Iniziativa: Alleata

Carte evento: 10

Carte Alleate: 0

Carte Asse: 4

Condizioni di vittoria:

il giocatore alleato guadagna **2 punti** per la distruzione di ciascun ponte.

Entrambe le squadre guadagnano **4 punti** per il controllo del bunker e **1 punto** per il controllo di ognuno degli esagoni urbani sulla mappa “E” (e5, e6, f6, f10, f11).

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: 2 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^o Divisione Statica e alla 21^o Divisione Panzer

3 unità Comando,
2 unità di “Ricognizione”,
1 unità di “Panzer IV”,
3 unità di “Pak 38”,
6 unità di Fanteria,
4 unità Dummy.

Schieramento: ovunque sulle tre mappe.

Le unità schierate in terreno che offre copertura possono essere nascoste.

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

ALLEATI (Inglese)

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 al 1^oBTG Canadese e al 9^oBTG della 6^o divisione paracadutista inglese.

2 unità Comando,
3 unità di “Anticarro 6 pdr”,
3 unità del “Genio”,
9 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 alleati.

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		no
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		



“Histo Command Dice Game”

© 2004 GIOGAMES

all rights reserved