

## SCENARI:

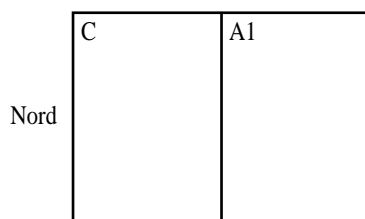
## SCENARIO 1:

## "LA PENISOLA DEL COTENTIN"

*Il 18 giugno Montgomery aveva emesso una direttiva per la conquista di Cherbourg e della penisola del Cotentin, ad opera delle forze Americane, mentre l'occupazione di Caen sarebbe toccata alle forze Inglesi.*

*Fu solo il 26 giugno che Cherbourg si arrese alle forze americane del VII Corpo, mentre i combattimenti nella penisola proseguirono fino al 1° luglio. Gli alleati si aspettavano dalla conquista del porto di Cherbourg, di riuscire entro quattro settimane a sbarcare almeno 150.000 tonnellate di materiali.*

*Ciò fu possibile solo a settembre per i continui sabotaggi tedeschi che intralciavano la ricostruzione del porto.*



**Durata dello scenario:** 13 turni di gioco

**Iniziativa:** alleata

**Carte Evento:** 10 carte

**Carte Alleate:** 3 carte (togliere "#16 Firefly")

**Carte Asse:** 3 carte

**Condizioni di vittoria:** il tedesco guadagna 1 punto ogni unità nemica eliminata.

L'alleato guadagna 1/2 punto per ogni unità nemica eliminata e 1 punto per ogni esagono di città controllato e per gli esagoni di strada "f1 e f2" della mappa "C".

**BILANCIAMENTO:**

**Asse:** aggiungere 1 unità di carri "Panther"

**Alleati:** lo scenario dura 15 turni.

## ASSE

**Capacità di recupero:** 3 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

4 BTR di cui una da 5 dadi, tre da 4 dadi.

**Contatto radio:** 2 dadi

**Elementi del 7° Corpo fanteria.**

3 unità Comando

8 unità di Fanteria

2 unità Anticarro "Pak 38"

1 unità Anticarro "Pak 40"

1 unità Anticarro "Flak 88"

2 unità di Corazzati "STG III"

2 unità Dummy

**Schieramento:**

Il giocatore tedesco schiererà per primo le proprie unità sulla mappa "C" in qualsiasi esagono numerato da 1 a 8.

Le unità in terreno coperto sono nascoste.

## ALLEATI (Americani)

**Capacità di recupero:** 4 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

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

**Contatto radio:** 3 dadi

**Elementi dell'8° Corpo americano.**

3 unità Comando

9 unità di Fanteria

3 unità di Fanteria meccanizzata

3 unità Anticarro "57mm"

6 unità di Corazzati "Sherman"

2 unità di Corazzati "M5 Stuart"

3 unità di "Ricognizione"

**Schieramento:**

Il giocatore alleato può schierare alcune o tutte le sue unità sulla mappa "A" in qualsiasi esagono compreso tra le file "a" e "g"; oppure può farle entrare da uno degli esagoni di strada della mappa "A" o dagli esagoni "a10 e f14" della mappa "C". Non è consentito entrare da un esagono di strada se questo è controllato dal tedesco.

**NOTE:**

*gli esagoni di campi coltivati sono da considerarsi Bocage.*

## SCENARIO 2: "ATTACCO NOTTURNO"

Nei giorni immediatamente successivi allo sbarco i tedeschi, riavutisi dalla sorpresa, iniziarono delle azioni di contrattacco che, se pur isolate, incominciarono a mettere in difficoltà gli alleati. Elementi corazzati della Hitlerjugend la notte dell'8 giugno, iniziarono un attacco nel settore canadese in direzione Breteville-Orgueilleuse, contro le solide posizioni alleate. L'azione proseguì anche nella giornata del 9 giugno, con lo scopo di separare la 50° Divisione canadese dalla 3° Divisione inglese e riaprire il corridoio del giorno dello sbarco.

Nord

A1	D
----	---

**Durata delle scenario:** 13 turni di gioco

**Iniziativa:** tedesca

**Carte Evento:** 10 carte

**Carte Alleate:** 4 carte (togliere "#15 Cavalleria")

**Carte Asse:** 2 carte

**Condizioni di vittoria:** vince lo scenario la parte che al termine della partita controlla più esagoni di paese e città. All'inizio tutti gli esagoni sono sotto il controllo alleato

### BILANCIAMENTO:

**Asse:** aggiungere 1 unità di carri "Panther"

**Alleati:** allungare la durata dello scenario a 15 turni.

### ASSE:

**Capacità di recupero:** 4 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

3 BTR da 5 dadi.

**Contatto radio:** 2 dadi

### Elementi appartenenti divisione Hitlerjugend.

3 unità Comando

3 unità di Fanteria corazzata

6 unità di Fanteria

2 unità Genio

3 unità di Corazzati "Panther"

3 unità di Corazzati "Panzer IV"

2 unità di "Ricognizione"

2 unità di Corazzati "STGIII".

### Schieramento:

Le unità tedesche iniziano lo scenario fuori mappa e possono entrare, quando attivate, da qualunque esagono del lato sud, oppure dalle strade del lato est.

### ALLEATI (Inglese)

**Capacità di recupero:** 3 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

5 BTR da 5 dadi.

**Contatto radio:** 3 dadi

### Elementi appartenenti alla 50° Divisione Canadese.

3 unità Comando

10 unità di Fanteria

4 unità Anticarro "6 pdr"

2 unità Anticarro "17 pdr"

4 unità Dummy.

### Schieramento:

le unità alleate possono schierare su entrambe le mappe nascoste e trincerate.

### NOTE:

lo scenario inizialmente è notturno, diminuire la distanza di avvistamento e d'ingaggio a 2 esagoni. Al sesto turno di gioco spunta l'alba e le condizioni di visibilità ritornano normali.

Di notte non possono esserci missioni aeree.

### Overlays:

città 1 [N] D/d5, città 2 [N] A1/g8, paese D/g11, paese A/b4.

**GIOCO BASE:** l'alleato non schiera nascosto ed elimina i Dummy. Il tedesco toglie un carro STGIII.

## SCENARIO 3: "VERSO ST. LO"

L'occupazione di St Lò era uno degli obiettivi principali americani dopo lo sbarco, ma la strenua difesa dei tedeschi ritardarono la sua occupazione fino alla seconda metà di luglio.

Gli alleati avevano incontrato notevoli difficoltà. Per il terreno; la presenza dei Bocage richiedeva una nuova tattica di combattimento.

Per la tenacia dei nemici; truppe scelte di paracadutisti, SS, e divisioni regolari, con anni di esperienza in Russia che non concedevano niente al nemico.

Per l'inesperienza di alcune divisioni americane; al fronte erano giunte divisioni che affrontavano per la prima volta il combattimento. Nei piani di luglio alleati, erano previste due operazioni: "Goodwood" la cui realizzazione era affidata agli inglesi e il cui obiettivo era l'occupazione di Caen.

"Cobra", che avrebbe permesso agli americani di espandere il fronte nelle campagne della Bretagna.

Prima di iniziare L'operazione Cobra però era assolutamente necessario occupare St Lò. Per poter attaccare St Lò, gli alleati dovevano prima occupare la collina che da est dominava la città. Paracadutisti tedeschi la difendevano saldamente.

D1	B1
----	----

Nord

**Durata dello scenario:** 15 turni di gioco

**Iniziativa:** alleata

**Carte Evento:** 10 carte

**Carte Alleate:** 4 carte (togliere "#16 firefly", "#13 Artiglieria navale")

**Carte Asse:** 2 carte

### Condizioni di vittoria:

Vince lo scenario la parte che al termine della partita controlla entrambi gli esagoni "f6 e f12" della mappa "B". In tutti gli altri casi è una patta. All'inizio l'esagono è sotto il controllo tedesco.

### BILANCIAMENTO:

**Asse:** aggiungere due unità di fanteria

**Alleati:** allungare la durata dello scenario a 18 turni.

### ASSE

**Capacità di recupero:** 4 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

4 BTR di cui una da 5 dadi, tre da 4 dadi.

**Contatto radio:** 2 dadi

### Elementi appartenenti alla 1° DIV Fallschirmjager

3 unità Comando,

10 unità di Fanteria,

2 unità Anticarro "Pak 40",

1 unità Anticarro "Flak 88",

2 unità di Corazzati "STGIII",

1 esagono di Bunker,

4 unità Dummy

**Schieramento:** le unità tedesche possono essere schierate ovunque sulla mappa "B" e, sulla mappa "D" negli esagoni compresi tra le file "a-f".

Le unità tedesche sono tutte trincerate e, se in copertura, anche nascoste.

Nel bunker non possono essere posizionati carri armati.

### ALLEATI (Americani)

**Capacità di recupero:** 3 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

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

**Contatto radio:** 3 dadi

### Elementi appartenenti alla 2° DIV fanteria e 35° DIV fanteria americane.

3 unità Comando,

15 unità di Fanteria motorizzata,

3 unità "Ricognizione",

2 unità Genio,

2 unità di Corazzati "M5 Stuart",

3 unità di Corazzati "Sherman",

2 unità di Cacciacarri "M10".

### Schieramento:

le unità alleate entrano in gioco dal lato nord oppure dagli esagoni di strada "f1 o f14" della mappa "D".

### NOTE:

tutti gli esagoni di campo coltivato sono considerati esagoni di Bocage.

**GIOCO BASE:** eliminare i Dummy.

Il giocatore tedesco non piazza nascosto.

#### SCENARIO 4: "CORSA A CAEN"

*Il corpo di spedizione inglese aveva come obiettivo principale per il D-Day l'occupazione della città di Caen. Purtroppo, le cattive condizioni del terreno, la presenza non prevista nelle vicinanze della 21° Panzer Division, impedirono alle forze alleate di raggiungere il loro obiettivo più importante. Dall'altra parte, la sorpresa, la scarsa preparazione della 751° Divisione statica schierata nella zona, la fermezza degli alleati e la mancanza di ordini precisi, impedirono ai tedeschi di approfittare del corridoio (ampio otto miglia) formatosi, nel giorno dello sbarco, tra la 3° Divisione inglese e la 50° Divisione canadese.*

Nord

E1	C	A
----	---	---

**Durata dello scenario:** 12 turni di gioco.

**iniziativa:** Alleata

**Carte evento:** 11 carte

**Carte Alleate:** 3 (togliere "#15 cavalleria")

**Carte Asse:** 2

**Condizioni di vittoria:**

vince lo scenario la parte che al termine della partita controlla più esagoni di città.

All'inizio tutti gli esagoni sono sotto il controllo tedesco.

**BILANCIAMENTO:**

**Asse:** aumentare a 5 le unità di Fanteria del gruppo A

**Alleati:** allungare la durata dello scenario a 15 turni.

**ASSE**

**Capacità di recupero:** 4 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

3 BTR 4 dadi ognuna

**Contatto radio:** 2 dadi

**Elementi appartenenti alla 716° DIV Fanteria statica e alla 21° DIV Panzer**

**GRUPPO A:**

1 unità Comando

4 unità di Fanteria (ridotti a 2 elementi)

2 unità Anticarro Pak 38

2 unità Dummy

**RINFORZO:**

2 unità Comando,

4 unità di Fanteria,

2 unità di Fanteria meccanizzata,

2 unità di "Ricognizione",

2 unità di Corazzati "Panther",

3 unità di Corazzati "Panzer IV",

1 unità di Corazzati "STG III"

**Schieramento:** il gruppo A può essere schierato ovunque sulla mappa, nascosto e trincerato.

Le unità di rinforzo entrano in gioco quando attivate da un qualunque esagono del lato est della mappa.

**ALLEATI (Inglese)**

**Capacità di recupero:** 3 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:** 6 BTR di cui quattro da 5 dadi, due da 4 dadi.

**Contatto radio:** 3 dadi

**Elementi appartenenti alla 3° DIV Fanteria, alla 1° BRG "Commandos Special Force", alla 6° DIV paracadutisti**

3 unità Comando,

2 unità Genio,

14 unità di Fanteria,

3 unità Anticarro "6 pdr",

3 unità di Corazzati "Cromwell",

2 unità di "Ricognizione"

**Schieramento:** le unità alleate entrano, quando attivate, da qualunque esagono della mappa del lato nord o del lato ovest.

**NOTE:**

La mappa viene modificata dai seguenti overlay:

Fiume 3 [N] in C/g1,

Fiume 4 [N] in C/k6,

Fiume 5 [N] in A/c8,

Fiume 6 [N] in A/f8,

Fiume 7 [N] in A/k9,

Fiume 8 + ponte [N] in A/g7,

Palude 1 [N] in A/d10,

Palude 2 [N] in C/i9,

Palude 3 [N] in A/e9.

**GIOCO BASE:** il gruppo A non schiera nascosto e le unità di fanteria hanno subito una sola perdita. Eliminare i Dummy.

#### SCENARIO 5: "CONTRATTACCO A MORTAIN"

*Rifiutando le continue richieste di ritirata di Von Kluge, Hitler ordinò il 3 agosto la controffensiva del XLVII Panzer Corps in direzione ovest, oltre il fiume Vire. L'attacco, allargandosi dalla base della penisola del Cotentin fino ad Avranches, avrebbe tagliato in due le forze alleate e bloccato la loro avanzata in Francia. Aspramente criticata e giudicata impossibile dai principali comandanti dell'OKW, l'operazione fu avviata il 6 agosto; nome in codice "Luttich". Nell'operazione furono coinvolte otto divisioni, tra cui due Panzer Divisionen SS e la divisione "Lehr", in totale 185 carri armati. L'attacco iniziò il mattino presto del 7; primo obiettivo Mortain. Il settore era affidato al VII corpo americano sotto il comando del gen. Collins, che, grazie alle intercettazioni di "Ultra" fu avvisato poche ore prima. I tedeschi riuscirono ad occupare Mortain, ma non a prendere il controllo della collina 321 a est della città; l'operazione permise anche l'infiltrazione di alcuni reparti di carri, ma la mancanza di carburante e la spropositata superiorità aerea alleata, misero ben presto fine al contrattacco tedesco.*

Nord

B	C	E
---	---	---

**Durata dello scenario:** 15 turni di gioco.

**Iniziativa:** Tedesca

**Carte evento:** 9

**Carte Alleate:** 4 (togliere "#16 firefly" e "#13 Artiglieria navale")

**Carte Asse:** 3

**Condizioni di vittoria:**

l'alleato guadagna 2 punti ogni unità nemica eliminata.

Il giocatore tedesco guadagna:

2 punti per il controllo degli esagoni f8 (mappa E), f3-g3-g4-h3-h4-h5-i3-i4 della mappa "C".

1 punto per ogni unità che esce dal lato sud, oppure dal lato ovest dagli esagoni compresi tra "a1- a4".

**BILANCIAMENTO:**

**Asse:** Lo scenario dura 18 turni.

**Alleati:** aggiungere 2 unità di fanteria motorizzata.

**ASSE**

**Capacità di recupero:** 3 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

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

**Contatto radio:** 3 dadi

**Elementi appartenenti alla 1°- 2° DIV SS Panzer, 17° DIV SS Panzer Grenadier e della 275° DIV fanteria**

3 unità Comando,

4 unità di Fanteria meccanizzata,

8 unità di Fanteria,

4 unità di Corazzati "Panther",

5 unità di Corazzati "Panzer IV",

2 unità di Corazzati "STGIII",

1 unità di Corazzati "Tiger",

2 unità di "Ricognizione",

**Schieramento:** entrano in gioco da qualunque esagono del lato nord.

**ALLEATI (Americani)**

**Capacità di recupero:** 4 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

7 BTR di cui quattro da 5 dadi, tre da 4 dadi.

**Contatto radio:** 4 dadi

**Elementi appartenenti alla 30° DIV fanteria e alla 9° DIV fanteria americane.**

3 unità Comando,

12 unità di Fanteria motorizzata,

6 unità Anticarro "57mm",

2 unità di Cacciacarri "M10",

4 unità Dummy.

**Schieramento:** schierano nella metà sud della mappa, dalla fila di esagoni numerati da 1 a 7.

Le unità in esagoni che bloccano la linea di vista schierano nascoste.

**NOTE:** tutti gli esagoni di campo coltivato sono considerati di Bocage.

I primi cinque turni di gioco la visibilità è ridotta a tre esagoni e gli aerei non possono volare.

**REGOLE BASE:** l'alleato non schiera nascosto ed elimina i Dummy.

Il tedesco toglie l'unità di corazzati "Tiger".

## SCENARIO 6: "OPERAZIONE TOTALIZE"

Grazie a "Ultra" gli alleati seppero che l'alto comando tedesco non aveva nessuna intenzione di ritirare le proprie forze da Mortain.

Il 6 agosto, Montgomery emanò una direttiva per accerchiare le forze tedesche.

L'armata canadese avrebbe aperto un'offensiva verso sud in direzione Falaise, per poi piegare verso est in direzione della Senna.

La 2° armata inglese si sarebbe diretta a sud-est, verso Argentan, poi avrebbe anch'essa piegato a est.

A sud, il 12° gruppo di Bradley, avrebbe continuato la sua avanzata verso est e poi a nord-est, chiudendo in una sacca il gruppo d'armate B di Von Kluge.

Le operazioni canadesi iniziarono il 7 agosto, nome in codice "Totalize".

Il tenente generale della riserva Crerar però, fece ben poca strada contro la 89° Divisione tedesca rinforzata dalla 12° Divisione SS, e già il giorno 11 fu bloccato dopo sole 9 miglia, a metà strada da Falaise.

Nord

D1	A1	F
----	----	---

**Durata dello scenario:** 20 turni di gioco.

**Iniziativa:** Alleata

**Carte evento:** 10

**Carte Alleate:** 4 (togliere "#15 Cavalleria")

**Carte Asse:** 4

### Condizioni di vittoria:

il giocatore tedesco guadagna **2 punti** per ogni unità nemica eliminata.

Il giocatore alleato guadagna **2 punti** per ogni unità nemica alleata.

Inoltre, il giocatore alleato accumula **4 punti** per ciascuna unità che esce dal lato est.

Vince lo scenario la parte con il punteggio più alto.

### BILANCIAMENTO:

**Asse:** aggiungere due unità di fanteria.

**Alleati:** aggiungere una unità di fanteria ed una unità di cacciacarri "Achilles"

### ASSE

**Capacità di recupero:** 3 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

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

**Contatto radio:** 2 dadi

**Elementi appartenenti alla 12° DIV Panzer SS e alla 89° DIV fanteria.**

3 unità Comando,  
8 unità di Fanteria,  
2 unità Anticarro "Pak 38",  
2 unità Anticarro "Pak 40",  
1 unità Anticarro "Flak 88",  
3 unità di Corazzati "Panzer IV",  
3 unità di Corazzati "Panther",  
1 unità di Cacciacarri "Marder",  
4 unità Dummy.

**Schieramento:** le unità possono schierarsi ovunque sulla mappa "F e A", e sulla mappa "D" negli esagoni compresi tra le file "a e f".

Le unità schierate in esagoni che bloccano la linea di vista iniziano lo scenario nascoste.

### ALLEATI (Inglese)

**Capacità di recupero:** 3 dadi

**Supporti d'artiglieria disponibili:**

7 BTR di cui quattro da 5 dadi, tre da 4 dadi.

**Contatto radio:** 3 dadi

**Elementi appartenenti alla 4° DIV corazzata canadese e alla 1° DIV corazzata polacca.**

3 unità Comando,  
6 unità di Fanteria meccanizzata,  
6 unità di Fanteria,  
2 unità Genio,  
2 unità di "Ricognizione",  
6 unità di Corazzati "Cromwell",  
6 unità di Corazzati "Sherman",  
1 unità di Cacciacarri "Achilles"

**Schieramento:** le unità alleate entrano, quando attivate, da qualunque esagono della mappa "D" dal lato nord o dal lato ovest.

**NOTE:** tutti gli esagoni di campi coltivati sono considerati terreno di Bocage.

**GIOCO BASE:** le unità tedesche non schierano i Dummy e non iniziano lo scenario nascoste.

### Componenti:

- 6 mappe geomorfiche 30x48,5 cm
- 160 pedine unità
- 120 piedistalli unità in plastica
- 150 dischetti in plastica
- 2 fogli con 32 carte evento
- 10 dadi speciali
- 2 fogli adesivi per dadi
- 3 tabelle esercito
- 1 foglio con esagoni
- circa 300 segnalini vari
- Regolamento di gioco
- 6 scenari

**Gioco per 2 giocatori**

**Difficoltà:** facile 4/10

**Tempo di gioco:** 60/180 min.

**dai 12 anni in su**

### Crediti:

Gioco sviluppato da: **Otello Paitosky**  
Direttore artistico: **Giovanni Crippa**



Via Seminario, 16  
23900 LECCO  
(ITALY)

www.giogames.it

Turno 1		
Turno 2		
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" System Game

© 2004 -2010 Giogames tutti i diritti riservati