

MEMOIR '44 - SCENARI

Traduzione a cura di Michele Lo Mundo (michelelomundo@libero.it). Revisione di Michele Mura (michelemura@libero.it)

1 – IL PONTE PEGASUS – 6 GIUGNO, 1944

Scenario Storico

Le ultime ore del 5 Giugno 1944... Guidati dal Maggiore John Howard, gli uomini della Fanteria Leggera* di Oxford e Buckinghamshire salgono a bordo di sei alianti Horsa in un campo d'aviazione segreto a Dorset. La loro missione: lanciare il primo assalto di aviotrasportati del D-Day e conquistare due ponti, uno sul Canale Caen l'altro sul fiume Orne, in Normandia.

Pochi minuti dopo la mezzanotte, il 6 Giugno 1944, gli alianti prendono il volo rasentando gli alberi e atterrano su una piccola macchia di terreno accidentato, tra uno stagno e il Canale Caen, a solo poche yard dall'obiettivo! Il Maggiore Howard e le sue truppe si precipitano fuori dagli aerei, assaltando le forze Tedesche impreparate, colte completamente di sorpresa. Nonostante una forte resistenza data da una mitragliatrice pesante ben protetta dietro sacchi di sabbia, posta all'ingresso del famoso ponte "Pegasus", le forze Inglesi catturano l'obiettivo in pochi istanti. Ad est, il ponte Orne viene conquistato altrettanto rapidamente, dando alle truppe Inglesi la prima vittoria del D-Day!

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse

- Prendi 2 carte Comando (i Tedeschi sono stati colti di sorpresa)
- Pesca 2 carte dopo il turno 1, e altre due carte dopo il turno 2. Ora avrai in mano 4 carte Comando per il resto della battaglia.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Inglesi: Maggiore John Howard.
- Prendi 6 carte Comando.
- Inizi per primo.

Condizioni di Vittoria

- 4 Medaglie.

L'unità Alleata che conquista un esagono Ponte conta come una Medaglia Vittoria. Piazza una Medaglia Obiettivo sui due ponti. Fin quando l'unità Alleata rimane sull'esagono Ponte, questa continua a valere ai fini della vittoria degli Alleati. Se l'unità esce dall'esagono Ponte o viene eliminata, la Medaglia Vittoria si rimette sul Ponte e non conta più ai fini della vittoria.

*Sebbene tutte le unità Inglesi coinvolte nel raid al ponte Pegasus fossero truppe d'élite, per maggior semplicità questo scenario introduttivo usa delle unità di Fanteria regolari.

2 – SAINTE MÈRE ÉGLISE – 6 GIUGNO, 1944

Scenario Storico

La creazione di una base difensiva a Sainte Mère-Église era uno degli obiettivi chiave della 82ª Divisione Aviotrasportata USA. Al contrario di altri reggimenti, la 505ª Paracadutisti, atterrando a nord-ovest di Sainte Mère-Église, effettuò uno dei lanci più precisi. Riunendosi rapidamente e avvisati da un francese della presenza dei Tedeschi in città, i paracadutisti pianificarono di circondare Sainte Mère-Église ed entrare con coltelli, baionette e granate.

Nel frattempo, a nord, il Tenente Turner Turnbull schierò le sue truppe su un altopiano presso Neuville-au-Plain, impegnando il nemico per un po', dando del tempo fondamentale agli eserciti intorno a Sainte Mère-Église, e dando quindi loro la possibilità di scontrarsi con l'offensiva Tedesca proveniente da sud, e battere diverse unità nemiche. Ciò spinse il Comando Tedesco a sovrastimare le forze Americane in questo settore, e di conseguenza, i Tedeschi si ritirarono.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 5 carte Comando.
- Inizi per primo.

Condizioni di Vittoria

- 4 Medaglie.

Regole Speciali

Prima che gli Alleati eseguano il primo turno, il giocatore al comando degli Alleati effettua un lancio di paracadutisti aggiuntivo. Tieni 4 miniature di Fanteria in mano, ad un'altezza di 30 centimetri (circa la lunghezza di un lato della scatola di gioco) dal campo di battaglia. Lascia cadere le miniature. Se una miniatura cade fuori dalla mappa o cade in un esagono contenente unità alleate o nemiche, questa miniatura è fuori gioco e rimessa nella scatola. In questo caso non si assegnano Medaglie Vittoria al giocatore al comando dell'Asse.

Se la miniatura non è fuori gioco, piazza altre 3 miniature di Fanteria nello stesso esagono, prendendole dalla scatola. Quest'unità è atterrata senza alcun pericolo ed è pronta ad agire.

3 – SWORD BEACH – 6 GIUGNO, 1944

Scenario Storico

L'ottava Brigata della 3ª Divisione Inglese, supportata dai Commandos della 1ª Brigata del Servizio Speciale e i carri anfibi Sherman della 13ª e 18ª Ussari, formarono la prima ondata di forze Alleate sbarcate sulla spiaggia "Sword", vicino alla foce del fiume Orne, la mattina del 6 Giugno 1944.

I mezzi corazzati dovevano essere i primi a sbarcare e ad affrontare il nemico prima che giungesse la Fanteria. Il mare grosso rallentò lo sbarco e carri e Fanteria giunsero sulla spiaggia contemporaneamente. Il cattivo tempo, insieme alla dura resistenza Tedesca, ritardarono l'avanzata verso l'entroterra. Mentre i Commandos – incluse le prime Truppe Francesi sbarcate quel giorno sulla loro terra – conquistavano il Casinò a Riva Bella, la maggior parte delle forze Alleate non riuscì a spingersi nell'entroterra e a conquistare Caen, l'obiettivo per quel giorno. Le conseguenze di ciò, il più grande intralcio alle operazioni Alleate nel D-Day, si percepirono bene a Luglio, e la città stessa di Caen ne avrebbe pagato un caro prezzo.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 5 carte Comando.
- Inizi per primo.

Condizioni di Vittoria

- 5 Medaglie.

Un'unità Alleata che conquista un esagono Città conta come Medaglia Vittoria. Piazza una Medaglia Obiettivo su ciascun esagono Città. Fin quando un'unità Alleata rimane sull'esagono Città, questa continua a valere ai fini della vittoria degli Alleati. Se l'unità si allontana dall'esagono o viene eliminato, la Medaglia Obiettivo si rimette sull'esagono e non conta più ai fini della vittoria.

Regole Speciali

Il giocatore dell'Asse ha il controllo dei Bunker e li può usare come postazione difensiva.

Le Forze Speciali Alleate sono le unità Commandos. Piazza il simbolo Inglese nello stesso esagono delle unità in questione per distinguerle dalle altre unità. I Commandos si possono muovere di 1 o 2 esagoni e combattere.

4 – POINTE-DU-HOC – 6 GIUGNO, 1944

Scenario Storico

Gli strateghi si resero conto che le batterie Tedesche su Pointe-du-Hoc rappresentavano una delle minacce più temibili per le forze Alleate che sarebbero sbarcate ad Omaha nella mattina del D-Day. Installate in cima alle scogliere alte 100 piedi ad ovest della spiaggia, la gittata dei cannoni era tale che avrebbero potuto colpire direttamente le truppe che sbarcavano sulla spiaggia sottostante. I Rangers della 2ª, sotto il comando del Tenente Colonnello James E. Rudder, ebbero il compito di metterli a tacere.

In seguito ad uno sbarco difficile e nonostante il fuoco intenso proveniente dalle guarnigioni Tedesche, il primo dei circa 200 Rangers alla guida dell'assalto raggiunse la cima delle scogliere in pochi minuti. Furono sorpresi nello scoprire che le armi erano state ritirate dal luogo tre giorni prima. Trovando solo manichini di legno all'interno dei bunker destinati ai cannoni, le pattuglie dei Ranger si infiltrarono verso sud alla ricerca delle armi scomparse.

Nel frattempo due gruppi consistenti di Tedeschi rimasero sul posto per gran parte del mattino. La postazione della contraerea nel bunker di sud-ovest e il bunker di osservazione in cima al luogo erano i più pericolosi e resistettero ai ripetuti attacchi dei Rangers.

Una pattuglia di Rangers finalmente trovò i cannoni incustoditi, ma pronti a far fuoco, in un frutteto di mele dell'entroterra. La pattuglia piazzò granate incendiarie di termite nei cannoni e portò a termine la missione.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 6 carte Comando.
- Inizi per primo.

Condizioni di Vittoria

- 4 Medaglie.

Un'unità Alleata che conquista un esagono di Foresta sulla parte del campo di battaglia dell'Asse conta come una Medaglia Vittoria. Piazza una Medaglia Obiettivo su ogni esagono Foresta. La Medaglia, una volta presa, continua a valere ai fini della vittoria degli Alleati, persino se l'unità si allontana dall'esagono o viene eliminata.

Regole Speciali

Le colline che corrono lungo la spiaggia sono scogliere. Salire su una scogliera dalla spiaggia conta come un movimento di 2 esagoni. Dalla parte dell'entroterra, consideratele con normali colline in battaglia e ai fini del movimento.

Il giocatore al comando dell'Asse ha il controllo dei Bunker e li può usare come postazione difensiva.

Tutte le unità Alleate sono forze Speciali Ranger. Quindi, non è necessario piazzare i simboli dei Rangers insieme alle unità. I Rangers possono muoversi di 1 o 2 esagoni e combattere.

5 – OMAHA BEACH – (PRIMA ONDATA D'ASSALTO) – 6 GIUGNO, 1944

Scenario Storico

Le ondate l'assalto USA su Omaha Beach furono guidate dalla 116ª Squadra Reggimentale di Combattimento, assegnata al settore Dog sulla sinistra; e alla 16ª Squadra Reggimentale di Combattimento assegnata ai settori Easy e Fox. La prima ondata includeva anche due battaglioni di carri armati della 741ª e della 743ª. Un mare continuamente agitato e una forte risacca continuavano a spingere le truppe appena arrivate verso i settori sbagliati della spiaggia. Dalle postazioni Tedesche ben fortificate continuavano a sprigionarsi costanti raffiche di fuoco nel momento in cui un LCA sbarcava sulla spiaggia. I sopravvissuti esausti e sofferenti di mal di mare che raggiungevano la spiaggia non avrebbero trovato protezioni, tranne una corsa di 200 yard verso la copertura di una duna di sabbia. Molti semplicemente crollarono, o tentarono di trovare una copertura dietro i numerosi ostacoli posti sulla spiaggia. Nonostante affrontassero un intenso fuoco di fucili e artiglieria, un manipolo di giovani soldati si radunò e cominciò ad agire. Le prime infiltrazioni avvennero tra le uscite E-1 e E-3. Le avanzate contro le altre postazioni più resistenti ebbero anche successo e sebbene non fu evidente al momento, le difese Tedesche stavano iniziando a crollare.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 5 carte Comando.
- Inizi per primo.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 4 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- 6 Medaglie.

Un'unità Alleata che conquista una Città riceve una Medaglia Vittoria. Piazza una Medaglia Obiettivo in ogni città. Fin quando l'unità Alleata rimane sull'esagono Città, il giocatore continuerà a tenere la Medaglia Vittoria. Se l'unità si allontana dall'esagono o viene eliminata, la Medaglia Obiettivo si rimette sull'esagono Città.

Regole Speciali

Le colline che corrono lungo la spiaggia sono dei promontori. Salire su un promontorio dalla spiaggia conta come un movimento di 2 esagoni. I Carri Armati non possono salire sui promontori dalla spiaggia. Dalla parte dell'entroterra, considera i promontori come normali colline ai fini della battaglia e del movimento.

Il giocatore al controllo dell'Asse ha il controllo dei Bunker e può utilizzarli come postazione difensiva.

Le Forze Speciali alleate sono unità Rangers. Piazza un simbolo dei Rangers nello stesso esagono dell'unità per distinguerla dalle altre unità. I Rangers possono muoversi di 1 o 2 esagoni e combattere.

Considera la duna di sabbia (Sea Wall) come una postazione migliorata permanente (Sacchi di Sabbia) per il giocatore Alleato. Piazza dei sacchi di sabbia in questi due esagoni. Le unità possono attraversare la duna di sabbia normalmente.

6 – MONT MOUCHET – 10 GIUGNO, 1944

Scenario Storico

Il 10 giugno, tre gruppi tattici della Wehrmacht, circa 2000 uomini con supporti corazzati, si diressero verso il Monte Mouchet. Spostandosi contemporaneamente da Ovest (Saint Flour), Nord (Langeac e Pinols) e Est (Le Puy-en-Velay et Saugues) erano determinati a intrappolare tutte le truppe della Resistenza Francese nella zona. Per l'intera giornata si verificarono violenti scontri a fuoco. Le compagnie Francesi si servirono della loro conoscenza del terreno boscoso e collinare per ritardare le avanzate ed infine costrinsero il nemico a indietreggiare provvisoriamente verso le sue postazioni di partenza.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 5 carte Comando
- Inizi per primo

Condizioni di Vittoria

- 4 Medaglie.

Ogni Unità Corazzata dell'Asse eliminata dà al giocatore al comando degli Alleati 2 Medaglie Vittoria invece di 1.

Regole Speciali

Le unità corazzate delle Forze Speciali dell'Asse sono formate da 4 miniature.

Tutte le unità Alleate sono unità di Fanteria della Resistenza Francese. Quindi, non è necessario piazzare i simboli della Resistenza con le unità. Queste unità sono formate da 3 miniature. Un'unità della Resistenza può spostarsi sul terreno nuovo (collina, foresta, siepi) e combattere. Quando si ritira, l'unità può indietreggiare di 1, 2, o 3 esagoni prima di riordinarsi in gruppo.

7 – VASSIEUX, VERCORS – 24 LUGLIO, 1944

Scenario Storico

Un focolaio della Resistenza Francese, la “Maquis” di Vercors, nei primi mesi del 1944 divenne uno dei più grandi del suo genere, con innumerevoli giovani reclute Francesi che continuavano ad arruolarsi. I campi della Resistenza furono creati intorno a molti villaggi come Vassieux, a causa della loro configurazione geografica e importanza strategica.

Il 14 luglio 1944, la Resistenza aveva completato la costruzione del campo d'aviazione – detto in codice “Taille-Crayon” (Temperamatite) – e si preparava ad accogliere un lancio dalle fortezze volanti USA, quando apparvero gli aerei Tedeschi e bombardarono il villaggio.

Il 21 luglio alle 9:00 del mattino, la Resistenza Francese, al lavoro per riparare il campo d'aviazione, venne colta di sorpresa quando giunsero all'improvviso 20 aerei e alianti Tedeschi, sbucati dalla foschia mattutina. Le truppe Tedesche, scese velocemente dagli alianti appena atterrati, avanzarono verso le case del villaggio. La Resistenza intorno a Vassieux accorse ad aiutare i compagni e a cacciare i Tedeschi dagli edifici, ma tutti gli attacchi durante il giorno fallirono.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando.
- Inizi per primo.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 4 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- 4 Medaglie.

Quando si gioca la carta Comando “Their Finest Hour”, non rimischiate il mazzo delle carte Comando. Se il mazzo si esaurisce e il giocatore al comando degli Alleati non ha ancora vinto, la battaglia termina con una vittoria dell'Asse.

Regole Speciali

Tutte le unità Alleate appartengono alla Fanteria della Resistenza Francese. Quindi, non è necessario piazzare i simboli della Resistenza insieme alle unità. Queste unità sono formate solo da 3 miniature. Un'unità della Resistenza può muoversi sul terreno nuovo (collina, foresta, siepi) e combattere. Quando si ritira, l'unità può indietreggiare di 1, 2 o 3 esagoni prima di riordinarsi in gruppo.

8 – OPERAZIONE COBRA – 25-26 LUGLIO, 1944

Scenario Storico

L'operazione “Cobra” fu annunciata al momento del bombardamento a tappeto delle linee Tedesche su un fronte ristretto. Dopo il bombardamento, sarebbe stato effettuato un attacco da parte di tre divisioni di Fanteria, con due Divisioni Corazzate e una di Fanteria tenute come riserva. L'intenzione del Generale Bradley era di tirare fuori le forze Americane da “quell'inferno di siepi” e spostarle verso gli altopiani più a sud dove sarebbero state in grado di manovrare.

L'attacco di terra iniziò alle 11:00 con il semplice obiettivo di conquistare Marigny e St. Gilles. Al centro, il bombardamento mise rapidamente fuori combattimento la vecchia Divisione “Panzer Lehr”. Ma la porzione occidentale dell'attacco si impantanò rapidamente contro le postazioni difensive Tedesche del 13° Reggimento Paracadutisti, che era scampato a gran parte del bombardamento. Attorno alla città di Hebecrevon, carri Panther e fanteria Tedesca stavano anche resistendo ad uno scontro violento. Di conseguenza, i risultati del primo giorno di combattimento furono deludenti.

Le possibili scelte di “Lightning Joe” Collins, comandante delle forze Americane, erano di far continuare gli attacchi della Fanteria nella speranza di aprire un varco nelle linee nemiche; o agire con maggior forza e impegnare, il giorno dopo, le truppe meccanizzate tenute come riserva. Non essendo mai stato un uomo timoroso, optò per l'ultima. Nel tardo pomeriggio, la 3ª Divisione Corazzata si trovava alla periferia di Marigny e la 2ª Divisione Corazzata si muoveva rapidamente verso St. Gilles. Il contrattacco tentato dal Kampfgruppe Heinz e dai residui della Panzer Lehr non fu in grado di fermare l'avanzata. Le truppe americane avevano portato a termine con successo la loro offensiva.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 5 carte Comando.
- Inizi per primo.

Condizioni di Vittoria

- 5 Medaglie.

Un'unità Alleata che conquista la città di St. Gilles o Marigny ottiene una Medaglia Vittoria. Piazza una Medaglia Obiettivo su queste due città. Fin quando l'unità Alleata rimane sull'esagono Città, il giocatore continuerà a tenere la Medaglia Vittoria. Se l'unità si allontana dall'esagono o viene eliminata, la Medaglia Obiettivo si rimette sull'esagono Città.

Regole Speciali

L'unità corazzata delle Forze Speciali dell'Asse è composta da 4 miniature.

Piazza un simbolo dell'Asse nello stesso esagono dell'unità per distinguerlo dalle altre unità.

9 – OPERAZIONE LÜTTICH – (CONTRATTACCO SU MORTAIN) – 7 AGOSTO, 1944

Scenario Storico

L'operazione "Lüttich" iniziò poco prima della mezzanotte della sera del 3 agosto. Sotto gli ordini diretti di Hitler, quattro divisioni corazzate lanciarono un contrattacco a ovest attraverso la penisola Cotentin verso Avranches. Il loro obiettivo: dividere le truppe di Patton a metà, e frenare l'offensiva degli Alleati.

La 2ª Divisione SS Panzer si spinse dentro Mortain prima dell'alba e inviò una colonna verso St. Hilaire. Ma il controllo su Mortain venne seriamente minacciato dalla 120ª Fanteria trincerata sulla collina 317. La 2ª Divisione Panzer si diresse ad ovest lungo il fiume See fin quando non fu fermata presso Le Mesnil-Adelee. Al centro, la 1ª Divisione Panzer e Panzer Lehr furono fermate dopo aver conquistato St. Barthelemy. L'elemento più settentrionale dell'avanzata, la 116ª Divisione Panzer, non fu in grado di lanciare il suo attacco.

Il comandante Americano, "Lightning Joe" Collins, replicò all'attacco e diede ordini alla fanteria e ai mezzi corazzati di riserva di avanzare. Nella tarda mattinata, gli aerei Alleati sorvolarono l'area; con una chiara visuale dell'avanzata Tedesca dalla collina 317, la 120ª fu in grado di guidare con precisione il fuoco aereo e di artiglieria, per tutto il giorno.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 5 carte Comando.
- Inizi per primo.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 6 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- 4 Medaglie.

Un'unità dell'Asse che conquista St. Hilaire riceve una Medaglia Vittoria. Piazza una Medaglia Obiettivo su questa città. Fin quando l'unità Alleata rimane sull'esagono Città, il giocatore continuerà a tenere la Medaglia Vittoria. Se l'unità si allontana dall'esagono o viene eliminata, la Medaglia Obiettivo si rimette sull'esagono Città.

Regole speciali

Il movimento su di un esagono Collina è un movimento da 2 esagoni. Uscire da un esagono Collina o spostarsi da una Collina ad un'altra adiacente è un movimento da 1 esagono.

L'unità di Fanteria delle Forze Speciali dell'Asse è una unità élite Panzer Grenadier, mentre le unità Corazzate delle Forze Speciali sono composte da 4 miniature. Piazza un simbolo dell'Asse nello stesso esagono dell'unità per distinguerlo dalle altre unità. L'unità Panzer Grenadier può muoversi di 1 o 2 esagoni e combattere. Fin quando su uno dei due esagoni della Collina 317 si trova un'unità Alleata, il giocatore al controllo degli Alleati può giocare le sue carte "Recon" come se fossero carte "Air Power" per la sezione relativa. Indicare un'area di 4 esagoni adiacenti contenenti unità nemiche. L'attacco viene portato tirando 2 dadi per ciascun esagono (Vedi la carta "Air Power" per maggiori dettagli).

10 – TOULON – CAMPAGNA NELLA FRANCIA MERIDIONALE – (PRIMA ONDATA D'ASSALTO) 20-26 AGOSTO, 1944

Scenario Storico

I piani per gli sbarchi e la campagna nella Francia meridionale impegnarono il II Corpo Francese nella conquista delle città portuali di Toulon e Marseille. Cercando di sfruttare la debolezza dei Tedeschi nella zona, il Generale de Lattre de Tassigny accelerò gli sbarchi programmati delle unità Francesi. Una volta sbarcati, egli divise le sue truppe in due comandi, uno sotto il comando del Tenente Edgar de Larminat composto da due divisioni, alcuni mezzi corazzati e l'African Command Group; l'altro sotto i comandi del Maggiore Aimè de Goislard de Monsabert, composto da una divisione di Fanteria, alcuni mezzi corazzati ed un'unità Ranger.

Se i Tedeschi avessero avuto più tempo e materiale a disposizione, avrebbero trasformato Toulon in una fortezza formidabile. Ma le loro difese esistenti non erano particolarmente forti, specialmente sul lato dell'ingresso alla città dalla terraferma.

L'attacco Francese venne lanciato la mattina del 20 Agosto. Le truppe di Larminat si aprirono la strada lungo il versante costiero eliminando, una alla volta, le più forti postazioni Tedesche, ma l'avanzata da nordest venne completamente bloccata. Le unità di De Monsabert d'altra parte ebbero maggior successo, muovendosi attraverso il terreno accidentato per aggirare la città da ovest e tagliare la strada Toulon-Marseille.

Nei giorni successivi, i Tedeschi furono costretti a rinchiudersi in città. Con il proseguire della battaglia, la difesa dei Tedeschi cedette e il 26 Agosto il comando Tedesco si arrese.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 6 carte Comando.
- Inizi per primo.

Condizioni di Vittoria

- 6 Medaglie.

Se le unità Alleate conquistano 3 esagoni città a Toulon al termine del loro turno, gli Alleati vincono immediatamente la battaglia.

Regole Speciali

Le Forze Speciali Alleate sono costituite da un'unità Comando e un'unità Ranger. Piazza i simboli delle Forze Speciali corrispondenti nello stesso esagono delle unità per distinguerle dalle altre unità. Queste unità possono muoversi di 1 o 2 esagoni e combattere.

11 – LA LIBERAZIONE DI PARIGI – 24 AGOSTO, 1944

Scenario Storico

Consapevoli dell'importanza altamente simbolica e politica di Parigi, le forze Alleate inizialmente progettarono di circondare la città e attendere la sua resa piuttosto che rischiare di conquistarla, con i relativi costi in termini di combattimenti per le strade cittadine e gli ovvi rischi per la popolazione.

La leggenda narra che il comandante di presidio a Parigi, il Generale Von Choltitz, fu così ammaliato dalla bellezza della città che poteva ammirare dalla sua stanza d'hotel sul Faubourg Saint-Honoré, che decise di non eseguire l'ordine di distruggere la città dato da Hitler. Egli inoltre si accordò per una tregua con la Resistenza sull'intera area cittadina.

Quest'ultima azione fu forse quella che permise ai comandanti Alleati di convincersi che avrebbero potuto conquistare la città invece di attendere. Inoltre, i Generali Leclerc e DeGaulle insisterono affinché la città fosse liberata per restaurare l'orgoglio nazionale Francese. La missione fu, quindi, assegnata al V Corpo con Leclerc alla guida dell'attacco. Ma l'avvicinamento alla città non fu per niente facile come previsto. Choltitz aveva usato la tregua cittadina per preparare le difese al di fuori della città. Era tutt'altro che pronto a consegnare la capitale agli Alleati senza combattere.

I Francesi di Leclerc attaccarono Parigi all'alba del 24 Agosto, in due colonne. La colonna sinistra, al comando del Colonnello De Langlade, si diresse immediatamente verso le difese Tedesche, e fu impegnata per ore in uno scontro a fuoco che vide la distruzione di diversi mezzi corazzati Tedeschi. La colonna a destra, al comando del Colonnello Billotte, affrontò una resistenza ancor più dura e venne bloccata rapidamente al di fuori della capitale da una serie di resistenti postazioni presenti in diversi piccoli villaggi.

Nella stessa notte, le difese si dileguarono velocemente quando Choltitz ordinò alle sue truppe di ritirarsi dietro la Senna. Il giorno successivo, il 25 Agosto, Choltitz si arrese a Leclerc nei pressi della Stazione Montparnasse.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 5 carte Comando.
- Inizi per primo.

Condizioni di Vittoria

- 5 Medaglie.

Un'unità Francese che conquista un esagono Città della Periferia di Parigi (Paris Outskirts) ottiene una Medaglia Vittoria. Piazza una Medaglia Obiettivo su ognuno dei tre esagoni Città. La Medaglia, una volta conquistata, continua a valere ai fini della vittoria degli Alleati, persino se l'unità esce dall'esagono o viene eliminata.

12 – MONTÉLIMAR – CAMPAGNA NELLA FRANCIA MERIDIONALE – 25 AGOSTO, 1944

Scenario Storico

Il campo di battaglia di Montélimar, delimitato su tre lati dai fiumi, copriva un terreno che alternava pianeggianti terre coltivate a colline e foreste. La strada N-7, la principale arteria di collegamento nord-sud, costeggiava il fiume Rhone ed era di fondamentale importanza per i Tedeschi.

Al 22 Agosto, le forze Alleate si erano spostate rapidamente a nord dalle spiagge di sbarco Anvil/Dragoon e minacciavano attualmente i rifornimenti provenienti da nord attraverso la N-7, oltre che questa importante via di fuga settentrionale. Nell'area scoppiarono piccoli scontri a fuoco, provocati dal fatto che i due lati tentavano di misurare la forza militare del nemico.

Il 24 Agosto, la nebbia di guerra per le forze militari Tedesche si dileguò quando una copia dettagliata dei piani operativi degli Alleati per il 25 Agosto cadde nelle loro mani. Il piano di attacco dei Tedeschi per il 25 era ambizioso, ma con una realizzazione ben coordinata, il

piano avrebbe bloccato le forze Alleate sulla Collina 300 e nel Passo Condillac. Il Groupe Thiem a nord conquistò Grane, ma non riuscì ad avanzare verso sud. Gli attacchi contro la Collina 430 non ebbero mai inizio e sebbene la 326ª Granatieri avesse conquistato Bonlieu, l'Artiglieria Americana la fece indietreggiare. Il tentativo degli Americani di interrompere la strada N-7 fallì quando un duro contrattacco li costrinse a ritirarsi sulle colline. Quel giorno, l'azione a Montelimar si concluse con una situazione di stallo. Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 5 carte Comando.
- Inizii per primo.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 5 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- 6 Medaglie.

Quando un'unità dell'Asse conquista la città di Bonlieu o Grane, il giocatore al comando dell'Asse riceve una Medaglia Vittoria. Piazza una Medaglia Obiettivo su queste due città. Fin quando un'unità dell'Asse rimane sull'esagono Città, il giocatore che la controlla tiene la Medaglia ai fini della vittoria. Se l'unità esce dall'esagono o viene eliminata, la Medaglia Vittoria si rimette sull'esagono e non vale più ai fini della vittoria.

Un'unità Alleata che cattura un esagono adiacente al fiume Rhone conta come una Medaglia ai fini della vittoria. Soltanto una Medaglia può essere ottenuta in questo modo, anche se più unità si trovano adiacenti al fiume. La Medaglia conta fino a che l'unità resta adiacente al fiume, se si sposta o viene eliminata, la Medaglia non vale più ai fini della vittoria.

Regole Speciali

Gli esagoni Collina a nord del passo Condillac (alla destra del giocatore degli Alleati) sono intransitabili (hills impassable).

Le unità di Fanteria delle Forze Speciali dell'Asse sono unità élite Panzer Grenadier. Piazza un simbolo dell'Asse nello stesso esagono delle unità in questione per distinguerle dalle altre. Le unità Panzer Grenadier si possono muovere di 1 o 2 esagoni e combattere. Le altre unità di Fanteria Tedesche sono composte soltanto da 3 miniature.

13 – IL PONTE DI ARNHEM – 17-19 SETTEMBRE, 1944

Scenario Storico

Il più grande lancio di Aviotrasportati mai pianificato, l'Operazione "Market Garden", venne progettato dal Feldmaresciallo Bernard Montgomery per porre fine rapidamente alla guerra sul Fronte Occidentale. Se fosse riuscito, avrebbe minacciato i fianchi delle difese Tedesche lungo la linea Siegfried e dietro il fiume Rhine, supportando un attraversamento degli Alleati e accelerando la caduta di Berlino. L'operazione notoriamente finì con l'essere soprannominata "un ponte troppo lontano", consegnando a Montgomery soltanto una vistosa sconfitta.

Il piano per il lancio del 17 Settembre impegnò la 1ª Divisione Inglese Aviotrasportata, con l'obiettivo di prendere il controllo del ponte di Arnhem e l'altopiano settentrionale. Giunti al ponte, il Tenente Colonnello del 2º Battaglione Frost diede ordini ad un reparto di circa 500 uomini, i quali si assicurarono una buona postazione presso l'uscita settentrionale del ponte. I Tedeschi scoprirono presto che le truppe aviotrasportate erano un nemico formidabile, e furono necessari molti assalti di Fanteria per stanare gli uomini di Frost fuori dalle loro difese. Un assalto del 9º Battaglione di Ricognizione SS lungo il ponte fu annientato; la stessa sorte toccò agli altri attacchi provenienti da nord. Nonostante fossero a corto di munizioni e senza cibo e acqua, le truppe aviotrasportate mantennero il controllo della parte settentrionale del ponte, privando i Tedeschi di un punto per l'attraversamento, fino alla notte tra il 20 e il 21 settembre. L'ultima resistenza Inglese nei pressi del ponte ebbe fine il 23 Settembre.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 6 carte Comando.
- Inizii per primo.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 6 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- 5 Medaglie.

Regole Speciali

Le unità Alleate sono delle unità Élite delle Forze Speciali Aviotrasportate. Per cui, non è necessario piazzare il simbolo insieme alle unità. Queste unità si possono spostare di 1 o 2 esagoni e combattere.

Le unità Corazzate delle Forze Speciali dell'Asse sono formate da 4 miniature.

Le unità di Fanteria delle Forze Speciali dell'Asse sono unità Élite Panzer Grenadier. Piazza un simbolo delle Forze Speciali dell'Asse nello stesso esagono delle unità per distinguerle dalle altre unità. Le unità Élite Panzer Grenadier si possono spostare di 1 o 2 esagoni e combattere.

Le unità possono entrare o uscire dal ponte Arnhem soltanto dagli esagoni indicati agli ingressi del ponte. Il movimento lungo il ponte è normale.

Le unità di Fanteria non possono far fuoco contro delle unità poste sul lato opposto del fiume Rhine, il quale è troppo largo in questa sezione.

14 – ARRANCOURT – 19 SETTEMBRE, 1944

Scenario Storico

Parte del problema per le truppe Tedesche coinvolte nella controffensiva in Lorena era data dalla formazione “Orientale” di gran parte delle unità. Queste unità non conoscevano l’esercito USA e le sue diverse tattiche. Sul fronte Orientale, le formazioni corazzate venivano usate come forza dirompente per colpire duro la fanteria, poiché l’armata Rossa non aveva armi anticarro ma soltanto un limitato supporto d’artiglieria. Ma questo non avrebbe funzionato con l’esercito USA, e sarebbe diventato dolorosamente evidente nelle settimane successive.

L’attacco nelle prime ore del mattino del 19 Settembre fu pianificato per un assalto di due brigate, con la 113ª Brigata Panzer all’attacco di Lezey, e la 111ª Brigata Panzer in marcia verso Arrancourt. Ma la 111ª si perse durante la notte, dopo aver ricevuto false informazioni da un contadino francese. La colonna Tedesca vicino Lezey uscì dalla nebbia e fu presto impegnata in battaglia. Una ricognizione inadeguata dell’area, prima della battaglia, mise le truppe Tedesche in difficoltà, poiché i blindati USA sfruttarono le colline del luogo per nascondere i propri spostamenti. La battaglia tra i mezzi corazzati si intensificò nei pressi di Rechicourt, con le truppe USA in vantaggio. Più tardi durante il giorno, Patton visitò Arrancourt. Credendo che le forze Tedesche nell’area erano state eliminate, ordinò al Generale Wood di continuare l’avanzata.

I Tedeschi persero l’opportunità di colpire la 4ª Divisione Corazzata con un attacco concentrato a causa di uno studio poco attento delle mappe e di un contadino francese.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell’Asse:

- Prendi 4 carte Comando.
- Inizi per primo.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 6 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- 6 Medaglie.
-

15 – ST.VITH, ARDENNE - 20-22 DICEMBRE, 1944

Scenario Storico

A partire dall’agosto 1944, Adolf Hitler iniziò ad ideare dei piani per quella che sarebbe diventata l’offensiva nelle Ardenne. Nonostante fosse troppo ambizioso per le risorse disponibili ed il terreno, l’Alto Comando Tedesco ritenne che il piano fosse dotato di maggiori possibilità di modificare la situazione rispetto a quello di inviare nuovamente delle divisioni ad hoc verso un Fronte Orientale sempre più disperato.

Nelle Ardenne, esistevano soltanto poche strade che collegavano l’intera regione, per cui le truppe avrebbero avuto la tendenza a concentrarsi nei crocevia. St. Vith era una città di queste. Le forze Tedesche passarono velocemente vicino alle zone nord e sud di St. Vith durante i primi giorni dell’offensiva, lasciando la città a due divisioni Volksgrenadier, supportate dall’artiglieria e da pochi carri Tigre. Nella difesa, un reparto misto, con fanteria e mezzi corazzati, si trincerò su una catena montuosa accidentata conosciuta come The Prumerberg, ad est di St. Vith.

L’attacco dei Tedeschi iniziò con un fuoco di sbarramento d’artiglieria pesante. Seguì la fanteria, avanzando attraverso i varchi lasciati nelle linee americane. All’attacco si unirono i carri Tigre, che avanzavano salendo sui pendii frontali del Prumerberg. I mezzi corazzati USA rimasero in attesa sui promontori, ma i carri Tigre, usando una tattica del Fronte Orientale di lanciare razzi luminosi non appena giunti in cima, accecarono i vari equipaggi dei carri USA e individuarono le sagome dei carri Sherman. Le linee Americane cedettero sotto il duro attacco e ripiegarono in attesa dell’arrivo dei rinforzi dalla città.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell’Asse:

- Prendi 5 carte Comando.
- Inizi per primo.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 4 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- 6 Medaglie.

Regole Speciali

Le unità corazzate delle Forze Speciali dell’Asse sono costituite da 4 miniature.

La catena collinare innanzi a St. Vith è invalicabile (vedi immagine).

16 – IL PASSO DI SAVERNE, VOSGI – 19-21 SETTEMBRE, 1944

Scenario Storico

Il Passo di Saverne, attraversando le montagne dei Vosgi, rappresentava la chiave d'accesso per Strasburgo, città capitale dell'Alsazia. Il 21 settembre, il XV Corpo della 7ª Divisione USA, sotto il comando del Generale Wade Hampton Halslip, arrivò nelle prime linee a Phalsbourg.

Mentre la Fanteria avanzava nel Passo di Saverne, il Generale Leclerc divise la sua 2ª Divisione Corazzata Francese in due unità operative. La prima si sarebbe spostata a nord del Passo, nei pressi di La Petite-Pierre, l'altra nelle strade secondarie a sud, attraverso montagne fitte di boschi, in direzione di Dabo. Se il piano funzionava, avrebbero conquistato Saverne simultaneamente da nord e da sud, evitando le forti difese certamente presenti nel Passo stesso.

Il piano funzionò alla perfezione. Uno dei gruppi corazzati Francesi a sud fu persino in grado di attraversare velocemente la periferia occidentale di Saverne e raggiungere il Passo, sorprendendo le difese Tedesche alle spalle. Le forze Tedesche, in inferiorità numerica, si batterono valorosamente; ma, senza supporto o riserve, non furono in grado di fermare l'attacco Alleato a tre punte; vennero sconfitte, aprendo la porta per Strasburgo.

Lo scenario è pronto, i confini della battaglia sono tracciati e tu sei al comando. Il resto è storia.

Istruzioni

Giocatore al comando dell'Asse:

- Prendi 4 carte Comando.

Giocatore al comando degli Alleati:

- Prendi 6 carte Comando.
- Inizi per primo.

Condizioni di Vittoria

- 5 Medaglie.

Se le unità Alleate occupano 2 esagoni della Città di Saverne (vedi immagine) al termine del loro turno, gli Alleati vincono immediatamente.

Regole Speciali

Le colline sono intransitabili. L'Artiglieria non può far fuoco oltre le colline.