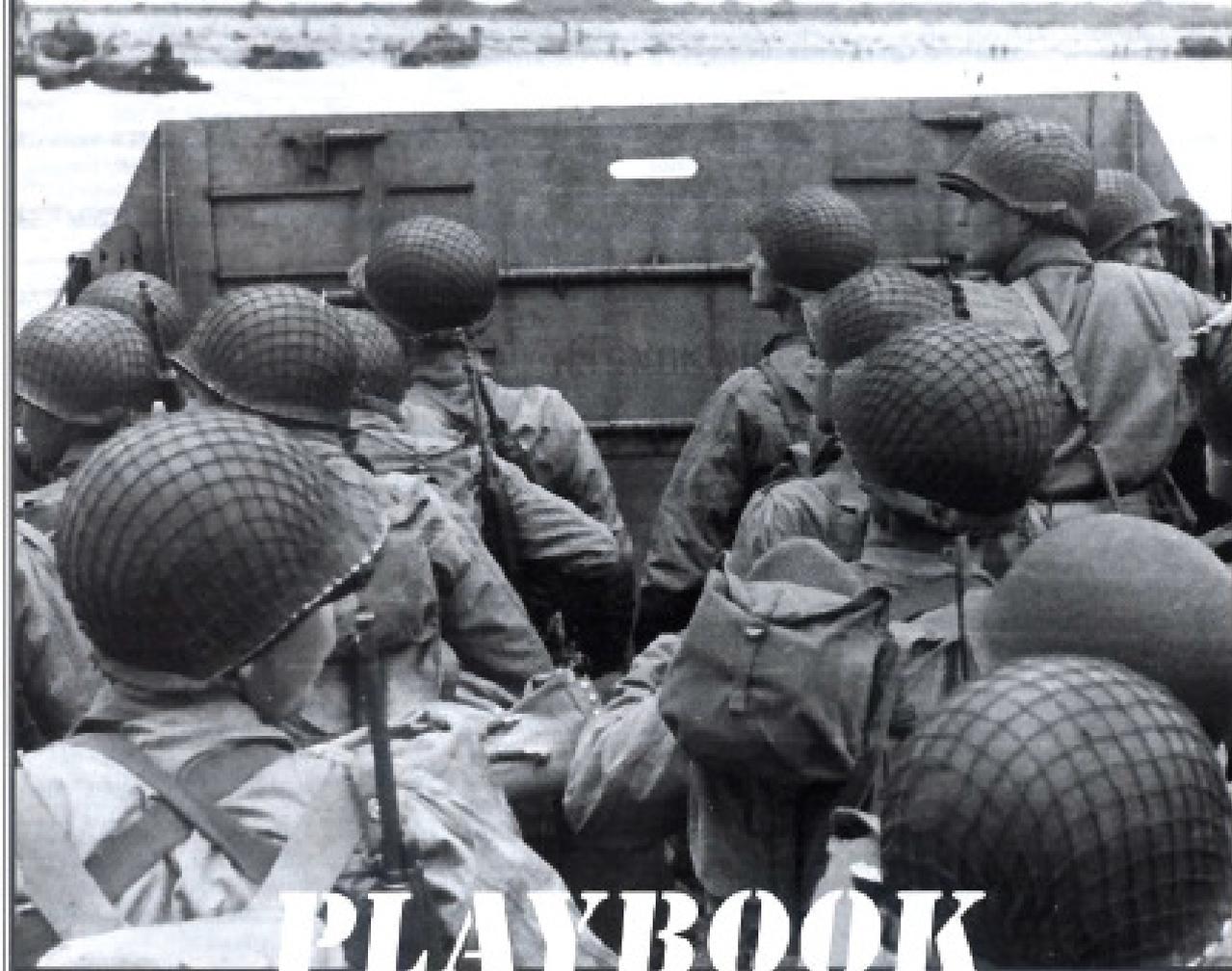


# COMBAT COMMANDER

## BATTLE PACK #3 - NORMANDY



Game Design by John A. Foley

### INDICE DEI CONTENUTI

(Campagna) Scenario 56

2-8

Regole Speciali Normandia

9-12

#### **TRADUZIONE di ARINGAROSA**

**Tutti i diritti sono proprietà esclusiva degli autori e della casa produttrice.**

**L'autore e l'editore non hanno responsabilità alcuna per eventuali errori ed imprecisioni in questa traduzione non ufficiale, che è solo un aiuto per i giocatori di lingua italiana.**

**LUGLIO MMXII**



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com

GMT0913

# Normandia, Gioco Campagna (Scenario 56)

## Scenario disegnato da John A. Foley

### PANORAMICA SULLA CAMPAGNA

- Lo Scenario 56 è una “campagna” giocabile in una serie di “battaglie” collegate. Ciascuna battaglia è equivalente ad uno scenario standard di CC. Va giocata in una lunga sessione di un giorno o in un weekend, o forse nel corso di diverse serate. I giocatori scelgono la fazione per la durata della campagna. Un giocatore sarà il Comandante Americano e l'altro il Comandante Tedesco.
- La campagna prevede fino a sette battaglie. Le prime tre rappresentano gli eventi dell'11-13 luglio del 1944. Non ci sono eventi il 14 luglio [C3.6]. Le rimanenti quattro battaglie rappresentano gli eventi dal 15 al 18 luglio 1944.
- La prima battaglia comincia in “Posizione Campagna” A1. Ci sono un totale di cinque Posizioni Campagna. Il risultato di ciascuna battaglia condiziona quale Posizione Campagna dovrà essere utilizzata per la successiva battaglia.
- Una volta determinata la Posizione Campagna, i giocatori orientano la mappa e prendono i propri “Plotone Comando” e possibili “Rinforzi” per la battaglia che sarà giocata su quella mappa.
- Quindi i giocatori dovranno decidere se sostenere le proprie forze con il supporto di carri, artiglieria e/o aerei.
- Entrambi i giocatori poi completano gli OB (ordini di battaglia) della propria battaglia, seguendo le regole standard per generare scenari di CC (come determinare la postura, l'iniziativa, gli ordini, il tempo, ulteriori OB di sostegno, etc).
- La battaglia viene giocata - e un vincitore determinato - come qualsiasi scenario di CC.
- La Posizione Campagna da utilizzare per la successiva battaglia è determinata sulla base di quale fazione vince la battaglia corrente (Americani o Tedeschi).
- Il vincitore della battaglia promuove il Leader del proprio Plotone Comando. Entrambi i giocatori determinano se qualche risorsa di Divisione si rende disponibile per le future battaglie.
- La campagna continua fino a quando un giocatore vince quattro battaglie (format “al meglio di sette scontri”).

### C1. GENERAZIONE DI SCENARI

La Generazione Casuale di Scenari (RSG) pubblicata in **CC: Mediterraneo** va utilizzata per creare ciascuna battaglia dello Scenario 56, con alcune eccezioni riportate nelle regole che seguono.

Per cominciare la prima battaglia, piazzare la pagina 1 della scheda dello Scenario 56 a portata di mano dei due giocatori. Sulla scheda piazzare i marcatori e le unità nel seguente modo:

- **Posizione Mappa Campagna** - piazzare il marcatore “Battaglia” su Posizione Campagna A1.
- **Grado di Addestramento Truppe** - piazzare i due marcatori “Grado Addestramento Truppa” sullo spazio Regolari di ciascuna fazione, nell'area Grado di Addestramento.
- **Leader Plotone di Comando** - piazzare i sei segnalini “2Lt”, “1Lt” e “Cpt” per Craighead e Heinzmann nel box Leader Plotone di Comando.
- **Risorse di Divisione disponibili** - piazzare in questa area i seguenti leaders:
  1. **Americano** - cpt Slingluff, cpt Miller, sgt Ewing, lt Richardson;
  2. **Tedesco** - cpt Wetteman, cpt Rubart, sgt Gessler, lt Von Hoffmann.
- **Insieme Risorse di Reggimento** - piazzare in questa area i seguenti leaders:
  1. **Americano** - sgt Craighead, sgt Krauss, sgt Bowen, lt Cawthon ;
  2. **Tedesco** - sgt Heinzmann, sgt Ehnert, sgt Hummel, lt Becker.
- **Risorse Americane** - piazzare il marcatore Americano “Carri Disponibili” nello spazio 5 della colonna Assets.
- **Risorse Tedesche** - piazzare i seguenti marcatori sulla colonna Assets:
  1. “Carri Disponibili” tedeschi nello spazio 1;
  2. “Artiglieria Disponibile” tedesca nello spazio 11;
  3. “Punti Fortificazione” nello spazio 7.
- **Superiorità aerea** - piazzare il marcatore di Superiorità Aerea Americana (Ground Support/Recall) nel quadrato di Superiorità Aerea dalla parte “Recall”.

Sulla scheda scenario, piazzare il marcatore “Year” nel 1944 sulla colonna del tempo.

Piazzare il marcatore VP nello spazio 0 sulla colonna dei Punti Vittoria.

## C1.1 IL CAMPO DI BATTAGLIA

### C1.1.1 Posizione Campagna

La Generazione Casuale di Scenari RS.1 non va utilizzata per scegliere il campo di battaglia. Ciascuna battaglia nella campagna viene giocata su una mappa, associata ad una relativa posizione geografica, che inizia con l'estremità orientale di Martinville Ridge, fuori St Lo e prosegue costantemente verso ovest, in direzione della città. Queste posizioni sono chiamate "Posizioni Campagna". Il gioco comincia in Posizione Campagna A1 e prosegue con le vittorie Americane in Posizione Campagna A2, A3 e A4. Ad ogni sconfitta Americana, il gioco muove normalmente direttamente alla Posizione Campagna G1 (eccetto che per la Posizione Campagna A4).

A1 - Mappa 2 (proprio fuori il villaggio di St André de l'Epine, dove è partita l'offensiva per la 29a Divisione Fanteria);

A2 - Mappa 42 (muovendo verso ovest verso la Collina 122 in cima a Martinville Ridge);

A3 - Mappa 43 (muovendo verso ovest lungo il crinale verso il villaggio di Martinville);

A4 - Mappa 44 (muovendo verso ovest scendendo il crinale, verso il villaggio di La Madeleine, nei pressi di St Lo);

G1 - Mappa 2 (una generica posizione nel fitto paesaggio bocage, il tipico paesaggio rurale della Normandia, composto di siepi, piccoli boschetti, campi coltivati e campi irregolari, a rappresentare lo stallo dell'offensiva Americana).

### C1.1.2 Configurazione della Mappa

Una volta determinata la Posizione Campagna per la battaglia, la mappa associata alla corrente Posizione Campagna va piazzata sul tavolo e orientata casualmente come segue: l'Americano rivela la prima carta del proprio (mescolato) Mazza Carte Fato e, riferendosi al solo dado bianco, si orienta la mappa così che la direzione dell'ago della bussola diventa il proprio bordo mappa amico. Una mappa deve essere orientata casualmente ogni volta, per ciascuna battaglia, anche della stessa Posizione Campagna.

## C1.2 ANNO E NAZIONALITA'

La RS.2 non va utilizzata - i giocatori scelgono la nazionalità Tedesca o Americana per l'intero corso della campagna. L'anno è il 1944 per tutta la durata della campagna.

## C1.3 GRADO ADDESTRAMENTO TRUPPE

La RS.3 non va utilizzata - il Grado di Addestramento Truppa per le due fazioni è automaticamente "Regolari" per la prima battaglia, e sarà reimpostato per ciascuna ulteriore battaglia.

## C1.4 OBIETTIVI

Secondo le regole della RS.4 come scritto per ciascuna battaglia.

## C1.5 ORDINI DI BATTAGLIA

La RS.5 non va utilizzata per generare gli Ordini di Battaglia dei giocatori. Invece, entrambi i giocatori cominciano ogni battaglia con un "Plotone Comando" composto da squadre con grado di addestramento veterani, regolari o reclute (si comincia con truppe con grado di addestramento regolare per default). Questa forza di base può essere incrementata con l'acquisto di "Plotoni Campagna" disponibili.

## C1.5.1 FORZE CAMPAGNA

La Tabella delle Forze Campagna (mostrata a pagina 2 della scheda Scenario 56) mostra tutte le forze disponibili per la campagna. Questa tabella ha un limite fisso di sedici Plotoni per entrambi i giocatori. Ciascun Plotone è guidato da uno specifico leader - il "Comandante di Plotone" che va utilizzato per l'intera campagna per identificare un Plotone particolare.

La composizione di una squadra di Plotone cambierà con il proseguimento della campagna.

## C1.5.2 RISERVE DI DIVISIONE

La Tabella delle Riserve di Divisione per ciascuna fazione (a pag 2 della scheda Scenario 56), va utilizzata per determinare quale Plotone Campagna addizionale si renderà disponibile per le successive battaglie della campagna. Siccome la richiesta di risorse addizionali è casuale [C3.7], i giocatori possono trovarsi a corto di risorse se non prestano attenzione.

## C1.5.3 INSIEME DI RISORSE DI REGGIMENTO

In partenza, i due Insiemi delle Risorse di Reggimento (a pag 1 della scheda Scenario 56) si compongono dei seguenti Plotoni:

- Americani - Il Plotone Comando, 1 Plotone Rifle (C), 1 Plotone Weapons (E) e 1 Plotone Engineer (G).
- Tedeschi - Il Plotone Comando, 1 Plotone Veterani (D) e 2 Plotoni Paracadutisti (E e F).

Per indicare la disponibilità di un Plotone in questo modo, si piazza il segnalino del relativo Leader di Plotone, nell'Insieme delle Risorse di Reggimento (l'indicazione è già presente per i Plotoni di partenza dei giocatori). Nel momento in cui un Leader di Plotone occupa l'Insieme delle Risorse di Reggimento, il suo Plotone è disponibile per l'uso: sia per default (il Plotone Comando secondo C1.5.4), sia per acquisizione (i Plotoni Campagna secondo le regole C1.5.5). Una volta che un Plotone Campagna disponibile viene acquistato, non è più disponibile, anche se potrebbe essere rimpiazzato in un secondo momento (C3.7).

## C1.5.4 DETERMINAZIONE DEL PLOTONE COMANDO

Entrambi i giocatori raccolgono tutte le unità e armi previste per il proprio Plotone Comando. Il tipo di squadra che forma ciascun Plotone Comando è mostrato sulla Tabella Forze Campagna, e si basa sul relativo Grado di Addestramento Truppa corrente della propria fazione (come segnato a pag 1 della scheda Scenario 56 e rideterminato alla fine di ciascuna battaglia [C3.5], partendo con il rango "Regolare" stabilito per default, per entrambe le fazioni).

*Quindi, nella prima battaglia, il Plotone Comando Americano è condotto dal Sgt Craighead e consiste di 3 squadre Regolari e un MMG; il Plotone Comando Tedesco invece, è condotto dal Sgt Heinzmann e consiste di una squadra Scout, 3 Rifle e 2 Mortai leggeri.*

## C1.5.5 DETERMINAZIONE PLOTONI CAMPAGNA

Ciascun giocatore, segretamente decide se aggregare qualcuno dei propri Plotoni Campagna disponibili alle forze della battaglia in corso. Questo viene fatto raccogliendo tutti i Leader di Plotone amici (escludendo il Leader del Plotone Comando) presenti nell'Insieme delle Risorse di Reggimento. Quindi ciascun giocatore chiude un qualsiasi numero di questi Leader (anche nessuno) nella mano, che pone sul tavolo.

Quindi rivelano simultaneamente il contenuto della mano.

*ESEMPIO: nella prima battaglia, il giocatore Americano intende aggregare il Plotone di Rifle C e il Plotone Weapons E al proprio Ordine di Battaglia. Raccoglie i propri Leader dei Plotoni Campagna disponibili, e chiude nel pugno i Sergenti Krauss e Bowen, mantenendo nascosto l'altro leader (Lt Cawthon), magari in grembo o nell'altra mano. Il giocatore Tedesco decide di aggregare solo il proprio Plotone Veterani D, e chiude nel suo pugno il Sgt Ehnert. Adesso entrambi rivelano simultaneamente le proprie scelte. Tutti e tre i Leader Plotone, così come i rispettivi Plotoni, vengono aggregati alle forze dei rispettivi giocatori per l'imminente battaglia.*

Entrambi i giocatori prendono tutte le unità e le armi elencate per i propri Plotoni Campagna acquistati (incluso il Leader di Plotone stesso).

### C1.5.6 COSTO PUNTI VALORE DELLE FORZE

I giocatori devono adesso pagare per le loro forze iniziali utilizzando il costo in Punti Valore (VP) elencato sulla Tabella delle Forze Campagna (a pag 2 della scheda Scenario 56).

- Il giocatore Americano muove il segnalino VP di un numero di spazi, verso il suo avversario, uguale al costo totale di tutti i Plotoni acquistati per la battaglia.
- Il giocatore Tedesco fa lo stesso per le sue truppe.

### C1.6 LEADERS

La RS.6 non va utilizzata (ogni leader viene già assegnato con i Plotoni nei passi precedenti).

### C1.7 LANCI DI SUPPORTO

Svolgere i passi che seguono nell'ordine.

#### C1.7.1 LANCI DI SUPPORTO STANDARD

Seguire la RS.7 per ciascuna battaglia nella campagna.

#### C1.7.2 SUPPORTO CARRI AMERICANO



Il giocatore Americano inizia la campagna con 5 Punti Supporto Carri. Il marcatore "Carri Disponibili" e la colonna Assets sulla pag 1 della scheda Scenario 56 vengono utilizzati per ricordare questa disponibilità.

Questi punti vengono spesi - se si desidera, senza tener conto della Postura - spendendo 1 punto per scenario. Questa opzione può essere selezionata per non più di 5 volte durante l'intera campagna.

Se vi sono Punti Supporto Carri disponibili, il giocatore Americano può utilizzarli in questo momento. I punti vanno dedotti dal totale disponibile sulla colonna Assets. Riceve una Radio 75mm (8FP) come supporto carri [C2.3]. Quindi muove il segnalino VP, 4 spazi verso il giocatore Tedesco.

In più, l'Americano riceve due cariche esplosive. Quindi muove il segnalino VP di 1 spazio verso il Tedesco.

Finalmente può scegliere di effettuare un evento gratuito di Schieramento [E52] durante la preparazione, per permettere la creazione di Team Engineering [C2.2].

#### C1.7.3 SUPPORTO CARRI TEDESCO



Il giocatore Tedesco inizia la campagna con 1 Punto Supporto Carri discrezionale. Il marcatore "Carri Disponibili" e la colonna Assets, a pag 1 della scheda Scenario 56, vengono utilizzati per ricordare questa disponibilità.

Questo punto viene utilizzato - se si desidera, senza tener conto della Postura - spendendolo in questo step. Una volta utilizzato non è più disponibile.

Se vi sono Punti Supporto Carri disponibili, il giocatore Tedesco può utilizzarli in questo momento. Muove il segnalino sullo spazio "0" sulla colonna Assets. Riceve una Radio 105mm (10FP) come supporto carri [C2.4]. Quindi muove il segnalino VP, 4 spazi verso l'Americano.

In più, se il giocatore Americano ha già utilizzato l'opzione di Supporto Carri durante questa battaglia [C1.7.2], questa va cancellata - la Radio Americana va eliminata e i Punti Supporto Carri utilizzati sono irrimediabilmente perduti.

#### C1.7.4 SUPPORTO ARTIGLIERIA TEDESCO



Il giocatore Tedesco inizia la campagna con 11 Punti Supporto Artiglieria discrezionali. Il marcatore "Artiglieria Disponibile" e la colonna Assets, a pag 1 della scheda Scenario 56, vengono utilizzati per ricordare questa

disponibilità. Questi punti vanno spesi - se si desidera, senza tener conto della Postura - spendendone fino a tre punti per scenario. I punti vanno dedotti dal totale disponibile sulla colonna Assets. Non più di 11 Punti Supporto Artiglieria sono disponibili per l'intera campagna.

**IMPORTANTE** - se il giocatore Tedesco utilizza l'opzione di Supporto Carri Tedesco [C1.7.3] per la battaglia in corso, non ha la disponibilità del Supporto Artiglieria per questa battaglia.

Se il Supporto Artiglieria è disponibile, il Tedesco può utilizzarlo adesso. Deduce uno, due o tre Punti Supporto dal totale sulla colonna Assets. Riceve una Radio 150mm (12 FP) e muove il segnalino VP, 5 spazi verso l'Americano. Per ciascun Punto Supporto Artiglieria speso per la battaglia in corso, il Tedesco riceve un marcatore Fire Pre-Registered da utilizzare in questa battaglia.

#### C1.7.5 SUPERIORITA' AEREA ALLEATA



Se il Supporto Carri Americano non è utilizzato o disponibile, il Marcatore di Superiorità Aerea va piazzato dalla parte Ground Support (a pag 1 della Scheda Scenario 56).

## C1.8 POSTURA

Seguire la RS.8 per ciascuna battaglia della campagna. Il Limite di Ordini di ciascun giocatore viene calcolato sulla base della Tabella delle Forze Campagna e dipende dai Plotoni coinvolti nella battaglia.

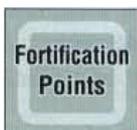
*ESEMPIO: una forza Americana composta dal Plotone Comando, dai Rifle C e dai Weapons E avrà un limite di ordini di  $2+1+1=4$ .*

Il Grado di Addestramento di ciascuna fazione inizia col grado Regolari, ma può cambiare dopo ogni battaglia secondo le regole in C3.5.

## C1.9 PREPARAZIONE DIFENSIVA TEDESCA

Seguire RS.9 per ciascuna battaglia della campagna. Quindi eseguire un ulteriore passo come descritto di seguito.

### Difesa Tedesca in profondità



Il giocatore Tedesco inizia la campagna con 7 Punti Fortificazione. Il marcatore "Punti Fortificazione" e la colonna Assets, sulla pag 1 della scheda Scenario 56, vengono utilizzati

utilizzati per ricordare questa disponibilità. Questi punti vanno spesi - se si desidera, senza tener conto della Postura - per comprare OB Fortificazioni di supporto. Il costo di ogni OB di Fortificazione comprato in questo modo per ogni battaglia, va (a) dedotto dal totale disponibile dei 7 Punti Fortificazione, e (b) dai VP Tedeschi sulla colonna Vittoria. Non più di 7 Punti sono disponibili per l'intera campagna.

## C1.10 PREPARAZIGONE

I giocatori devono seguire il Generatore Casuale Scenari (RSG), dal punto RS.10 a RS.16.

*ESEMPIO: una forza Americana composta da un Plotone Comando, un Rifle C e un Weapons E, avrà un valore di Iniziativa  $2+4+4=10$  e un Livello di Resa di  $3+3+3=9$ . Una forza Tedesca composta dal Plotone Comando e uno Veterani D avrà Iniziativa  $1+4=5$  e un Livello di Resa di  $3+3=6$ . Il giocatore Americano ha una Iniziativa più alta e parte primo.*

Da notare che il Livello di Resa e di Iniziativa totale di ciascun giocatore è determinato dalla Tabella Forze Campagna. Armi assegnate ad un particolare Plotone devono essere poste in possesso di una unità appartenete al medesimo Plotone. Qualsiasi Fortificazione acquisita con Punti Fortificazione (vedi sopra) va preparata insieme alle unità di quella fazione.

## C2. REGOLE SPECIALI

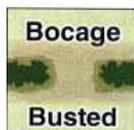
Le seguenti Regole Speciali sono attive durante ogni battaglia combattuta nello scenario campagna.

### C2.1 REGOLE SPECIALI NORMANDIA

Sono attive le Regole Speciali Normandia [N°1-N°4].

## C2.2 PENETRAZIONE AMERICANA DEI BOCAGE

Tra giugno e luglio del 1944, furono inizialmente sviluppate tre differenti dottrine per attaccare le truppe Tedesche nascoste nel bocage (il tipico paesaggio rurale della Normandia). Questa regola, insieme all'utilizzo (quando disponibile) del Supporto Carri Americano [C2.3], rappresenta la dottrina sviluppata specificatamente dalla 29a Divisione di Fanteria.



Qualsiasi Team Americano che possiede Cariche Esplosive è definito "Engineering Team". Un Engineering Team, attivato con ordine di Fuoco, che si trova in un esagono che contiene almeno un lato di bocage, può condurre un Fuoco di Attacco "sul posto" con una Carica Esplosiva contro **uno o due** lati qualsiasi di un esagono Bocage.

*NOTA: solo un Lancio di Puntamento va effettuato sia che il giocatore tiri contro uno o due lati di esagono.*

Un Lancio di Puntamento [O18.2.2] deve essere effettuato su un raggio di "1". Se le Cariche Esplosive colpiscono (il Lancio non è 1-1), il lato di esagono Bocage preso di mira viene distrutto e un segnalino di Bocage Distrutto va piazzato sul lato di esagono colpito. Un qualsiasi lato Bocage così marcato sulla mappa, non avrà più gli effetti previsti per la parte restante dello scenario.

La Carica Esplosiva utilizzata va quindi posta sul seguente spazio tempo disponibile sulla Colonna Tempo. Durante il segmento di rinforzo delle Conseguenze Tempo, il giocatore Americano può direttamente assegnare ogni Carica Esplosiva disponibile ad un team, che correntemente non porta un'arma. Se non ci sono team disponibili, la Carica Esplosiva va eliminata.

## C2.3 SUPPORTO CARRI AMERICANO

*Appena un Engineering Team della 29a Divisione libera una apertura in un Bocage, le unità che avanzano ricevono una provvidenziale copertura di fuoco di supporto dal 747° Battaglione Carri.*

Le Radio Americane (ricevute in C1.7.2) rappresentano fuoco di supporto diretto da un plotone di carri Sherman fuori mappa. Come tale, la radio ha solo 1 esagono come zona di esplosione (quello occupato dal Segnalino di Localizzazione SR) invece dei normali 7 esagoni. Durante il passo dell'Accuratezza [O18.2.2], se il Lancio di Puntamento è un "colpo", non occorre un controllo per la direzione (il Segnalino di Localizzazione punta direttamente sul bersaglio); e se il Lancio di Puntamento "fallisce", di procederà alla correzione del Segnalino di Localizzazione come per un normale colpo andato a segno [O18.2.2.1].

Se l'esagono bersaglio finale è occupato, un Fuoco di Attacco [O20.3] va risolto su quell'esagono, e dopo che i risultati sono applicati, un secondo Fuoco di Attacco va immediatamente risolto per quello stesso esagono.

*Dunque, un esagono bersaglio può essere attaccato due volte consecutivamente con 8FP, per una singola Richiesta di Artiglieria - ciascun Fuoco di Attacco utilizza un Lancio di Fuoco di Attacco separato, anche se è stato effettuato un solo Lancio di Puntamento.*

## C2.4 SUPPORTO CARRI TEDESCO

*In generale, i Carri Tedeschi furono grandemente penalizzati dalla superiorità aerea Alleata. Nelle poche occasioni degne di nota, il reggimento della 3a Divisione Fallschirmjäger ricevette un breve ma rabbioso supporto dalle unità anti carro e dalle batterie Flak.*

Le Radio Tedesche (ricevute in C1.7.3) rappresentano un fuoco di supporto diretto dei pochi cannoni d'assalto Sturmgeschütz fuori mappa. Come tale, la radio ha solo 1 esagono come zona di esplosione (quello occupato dal Segnalino di Localizzazione) invece dei normali 7 esagoni. Durante il passo dell'Accuratezza [O18.2.2], se il Lancio di Puntamento è un "colpo", non occorre un controllo per la direzione (il Segnalino punta direttamente sul bersaglio); e se il Lancio di Puntamento "fallisce", si procederà alla correzione del Segnalino di Localizzazione come per un normale colpo andato a segno [O18.2.2.1].

## C2.5 SUPPORTO ARTIGLIERIA TEDESCA

*Le batterie mortaio Tedesche avevano prefissato un fitto reticolo di possibili bersagli lungo Martinville Ridge.*



In qualsiasi momento durante il gioco, il giocatore Tedesco può prendere un marcatore Pre-Registered Fire, e piazzarlo in un qualsiasi esagono sulla mappa. E' possibile farlo fino al

numero di marcatori Pre-Registered Fire acquisiti per la battaglia in corso, e non possono essere mossi una volta piazzati.

Gli Attacchi di Artiglieria Tedeschi si considerano sempre accurati quando il Segnalino di Localizzazione viene piazzato in un esagono contenente uno di questi marcatori. Nel caso, non procedere col Lancio di Puntamento per l'Attacco di Artiglieria - procedere invece direttamente al controllo dell'Accuratezza, come se si fosse ottenuto un lancio "colpito" [O18.2.2.1] dopo il piazzamento del Segnalino di Localizzazione.

## C2.6 SUPERIORITA' AEREA ALLEATA

*La superiorità aerea Alleata fu completamente stabilita quasi immediatamente dopo l'invasione. Tuttavia, con le numerose priorità presenti, il supporto a terra aereo fu riservato alle situazioni più critiche. Quando il 747° Battaglione Carri fu deviato in altre aeree, nell'offensiva su St Lo, le truppe di terra rimasero più esposte e dunque furono supportate dal fuoco aereo.*



Ogni Evento Interdizione Americano va trattato come Supporto Aereo fin quando il marcatore di Superiorità Aerea resta sulla parte

Ground Support

Il primo Evento Interdizione Tedesco capovolgerà il segnalino Superiorità Aerea dalla parte Recall.

Quando il segnalino è sulla parte Recall, gli Eventi Interdizione Americano e Tedesco si risolvono secondo le regole standard.

## C3. RISULTATO DEGLI SCONTRI

Al termine di ogni scontro, si riporta il vincitore della battaglia e si eseguono i seguenti passi (nell'ordine dato) prima di cominciare lo scontro successivo.

### C3.1 VITTORIA CAMPAGNA

La vittoria della Campagna va assegnata al primo giocatore che vince quattro battaglie (format "al meglio di sette scontri").

### C3.2 RITIRARE DAL FRONTE LE UNITA' DECIMATE

Rimuovere i leader delle due fazioni dalla mappa e dalla Scheda dei Tracciati. Porre il Leader del Plotone Comando dalla propria parte dell'Insieme delle Risorse di Reggimento (a pagina 1 della scheda Scenario 56). Porre gli altri leader dalla propria parte nel Riquadro delle Unità Esauste (a pagina 1 della scheda Scenario 56). Quindi riporre nella scatola tutte le altre unità, armi e marcatori presenti sulla mappa e sulla Scheda Tracciati.

### C3.3 DETERMINARE LA POSIZIONE CAMPAGNA



Se non si è conseguito la Vittoria Campagna, occorre muovere il Marcatore Battaglia (sulla Mappa Posizione Campagna, a pag 1 della scheda Scenario 56) sulla seguente Posizione Campagna,

a seconda se l'Americano ha vinto o perso la battaglia appena conclusa:

- Se l'Americano vince, muovere il Marcatore Battaglia sulla successiva più alta Posizione Battaglia non già giocata (in sequenza A1, A2, A3 e finalmente A4).
- Se il giocatore Americano perde, muovere il Marcatore Battaglia in Posizione Campagna Tedesca, G1, a meno che non sia perduta la Posizione Campagna A4 - nel caso, occorre riprendere la posizione A4.

*La campagna comincia sempre in Posizione Campagna A1 (mappa 2). Se il giocatore Americano vince la prima battaglia, il Segnalino Battaglia avanza in Posizione Campagna A2 (mappa 42).*

*Assumendo che l'Americano perda il primo scontro, il Marcatore Battaglia va mosso in Posizione Campagna G1 (mappa 2) e si combatte il secondo scontro. Se l'Americano vince questo scontro, in Posizione Campagna G1, il Marcatore Battaglia avanza in Posizione Campagna A2 - giacché la Posizione A1 è già stata giocata e, dunque la Posizione successiva più alta, è appunto la A2.*

*Comunque, se l'Americano perde la seconda battaglia, il Marcatore Battaglia resta in Posizione G1. Il terzo scontro si ripeterà nella stessa Posizione ancora una volta.*

*Ogni volta che l'Americano vince, avanza verso la cittadina di St Lo (appena al di là della Posizione Campagna A4). In caso contrario, i Tedeschi hanno intrappolato gli Americani nei Bocage della Normandia.*

La Mappa Posizione Campagna, a pag 1 della scheda Scenario 56, mostra la strada percorribile per il Marcatore Battaglia messo sulla corrente Posizione Campagna.

### C3.4 PROMOZIONE LEADER PLOTONE COMANDO



Il leader del Plotone Comando di ciascun giocatore parte in maniera formale col rango di Sergente. Ogni volta che vince uno scontro nella campagna, il leader riceve una promozione - da Sergente, a Luogotenente in seconda, a Luogotenente e finalmente Capitano - senza tener conto se il leader è morto in battaglia.

Se il giocatore Americano vince la battaglia, promuove il proprio Leader di Plotone al rango successivo più alto, rimpiazzando il segnalino corrente del proprio leader, nell'Insieme delle Risorse di Reggimento, con il segnalino leader appropriato dal riquadro dei Leader Plotone Comando.

Altrimenti, si promuove il Leader Plotone Comando del Tedesco al rango successivo più alto, rimpiazzando il segnalino corrente del proprio leader, nell'Insieme delle Risorse di Reggimento, con il segnalino leader appropriato dal riquadro dei Leader Plotone Comando.

*Per esempio: dopo aver completato tre battaglie con 2 vittorie Americane e 1 Tedesca, la quarta battaglia vedrà impegnati il Luogotenente Craighead e il Luogotenente in seconda Heinzmann.*

### C3.5 AGGIORNAMENTO RANGO TRUPPA



Il vincitore dell'ultima battaglia può scegliere una tra le seguenti azioni:

- Eleva di un livello il Rango delle proprie Truppe (da Reclute a Regolari, o da Regolari a Veterane); oppure
- Degrada il Rango delle Truppe avversarie di un livello (da Veterane a Regolari o, da Regolari a Reclute).

Tenere conto del Rango Truppa corrente dei giocatori sulla sezione appropriata, a pag 1 della scheda Scenario 56.

### C3.6 GIORNO DI RIPOSO

*Il quarto giorno dell'offensiva - il 14 luglio 1944 - fu dichiarato Giorno di Riposo, dal Generale Gerhardt, comandante della 29a Divisione Fanteria. Nella campagna, questo intervallo rappresenta il riordino organizzativo che si ebbe in quel giorno.*

Se si sono completate tre battaglie della campagna, eseguire i seguenti passi in ordine. Da notare che questo "riordino" è possibile una sola volta durante l'intera campagna.

- Porre ogni Leader Plotone Americani, presente nel riquadro delle Unità Esauste, in quello delle Risorse di Divisione Disponibili.
- Il Tedesco esegue **due** lanci sulla propria Tabella delle Riserve di Divisione (pag 2 della scheda). Se il lancio ottiene uno dei suoi Leader Plotone presenti nel riquadro Unità Esauste, lo pone tra le Risorse di Divisione Disponibili.

### C3.7 RICHIESTA DI REGGIMENTO PER UNITA' DALLA DIVISIONE

Finalmente, i giocatori possono tentare di ricevere uno o più Plotoni Campagna da utilizzare nelle future battaglie. Chi ha perso l'ultimo scontro esegue un lancio sulla propria Tabella Riserve di Divisione (pag 2 della scheda Scenario 56).

Il vincitore esegue due lanci, selezionando solo uno di questi lanci, da utilizzare sulla propria Tabella Riserve di Divisione, ignorando l'altro. Se un Leader di Plotone ottenuto è disponibile nel riquadro delle Risorse di Divisione Disponibili, (cioè, il leader non è correntemente presente né nell'Insieme delle Risorse di Reggimento, né nel riquadro delle Unità Esauste), lo si pone nell'Insieme delle Risorse di Reggimento, ottenendo la possibilità di acquisire quel Plotone in una futura battaglia; altrimenti non si riceve nulla.

### C3.8 COMINCIARE LE OSTILITA'

Posizionare il segnalino VP sullo spazio "0". Posizionare il marcatore di Superiorità Aerea dalla parte "recall". Cominciare la battaglia successiva con il passo C1.1 IL CAMPO DI BATTAGLIA.

## C4. REGOLE OPZIONALI

Giocatori che preferiscono regole di Supporto Carri più dettagliate (C2.3 e C2.4), possono scegliere di utilizzare le seguenti regole opzionali. Si avrà una più stretta interazione tra Penetrazione dei Bocage e Supporto Carri. Se si decide di utilizzare le regole opzionali, occorre utilizzarle entrambe.

### C4.1 SUPPORTO CARRI AMERICANO OPZIONALE

*Utilizzare questa regola invece di C2.3.*

Le Radio Americane (ricevute in C1.7.2) rappresentano fuoco di supporto diretto da un plotone di carri Sherman fuori mappa. Come di consueto, un leader amico deve essere attivato per la Richiesta di Artiglieria, ma devono essere soddisfatte due condizioni per effettuare un Lancio di Puntamento: (1) il leader amico serve come Osservatore [O18.2.1] e (2) ci deve essere LOS dal bordo mappa amico all'esagono bersaglio, cioè, considerare qualsiasi punto del bordo mappa amico come centro e tracciare una LOS non ostruita fino al centro dell'esagono bersaglio.

La radio ha solo 1 esagono come zona di esplosione (quello occupato dal Segnalino di Localizzazione) invece dei normali 7 esagoni. Durante il passo dell'Accuratezza [O18.2.2], se il Lancio di Puntamento è un "colpo", non occorre un controllo per la direzione (il Segnalino di Localizzazione punta direttamente sul bersaglio); e se il Lancio di Puntamento "fallisce", si procederà alla correzione del Segnalino di Localizzazione, come per un normale colpo andato a segno [O18.2.2.1].

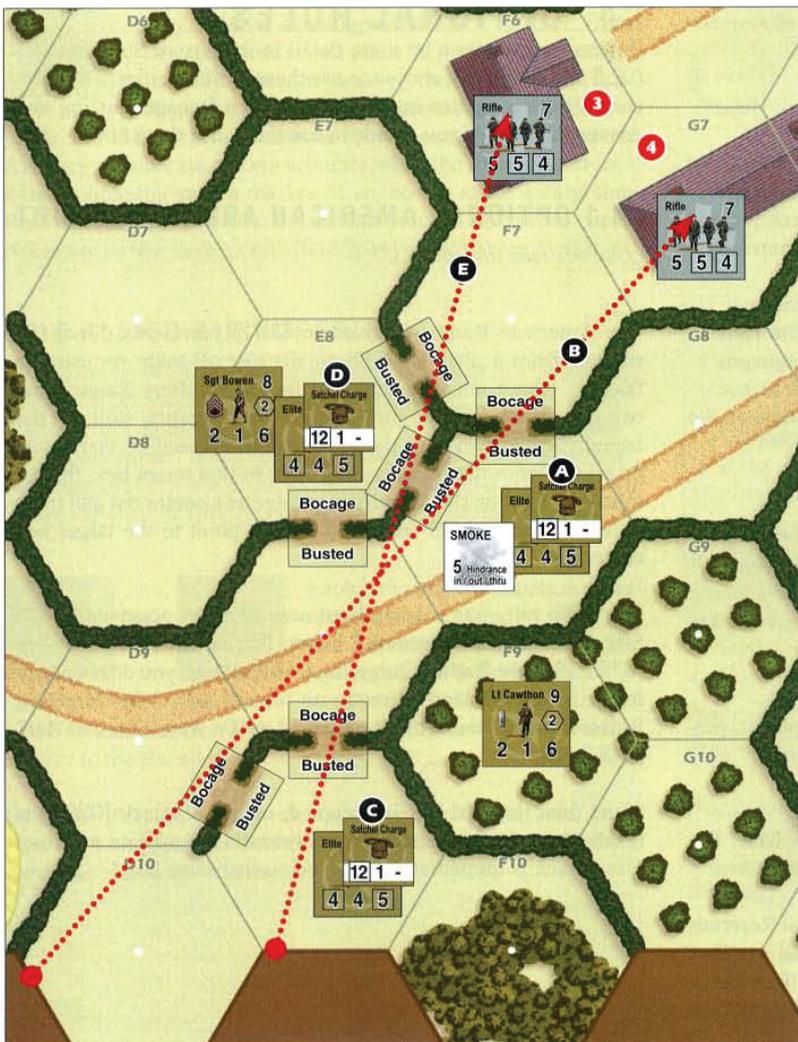
Se l'esagono bersaglio finale è occupato, un Fuoco di Attacco [O20.3] va risolto su quell'esagono e dopo che i risultati sono applicati, un secondo Fuoco di Attacco va immediatamente risolto per quello stesso esagono.

## C4.2 SUPPORTO CARRI TEDESCO OPZIONALE

Utilizzare questa regola invece di C2.4.

Le Radio Tedesche (ricevute in C1.7.3) rappresentano un fuoco di supporto diretto dei pochi cannoni d'assalto Sturmgeschütz fuori mappa. Come di consueto, un leader amico deve essere attivato per la Richiesta di Artiglieria, ma devono essere soddisfatte due condizioni per effettuare un Lancio di Puntamento: (1) il leader amico serve come Osservatore [O18.2.1] e (2) ci deve essere LOS dal bordo mappa amico all'esagono bersaglio, cioè, occorre considerare qualsiasi punto del bordo mappa amico come centro, e tracciare una LOS non ostruita fino al centro dell'esagono bersaglio.

La radio ha solo 1 esagono come zona di esplosione (quello occupato dal Segnalino di Localizzazione) invece dei normali 7 esagoni. Durante il passo dell'Accuratezza [O18.2.2], se il Lancio di Puntamento è un "colpo", non occorre un controllo per la direzione (il Segnalino di Localizzazione punta direttamente sul bersaglio); e se il Lancio di Puntamento "fallisce", si procederà alla correzione del Segnalino di Localizzazione come per un normale colpo andato a segno [O18.2.2.1].



## ESEMPIO DI PENETRAZIONE BOCAGE E SUPPORTO CARRI OPZIONALE:

**A**—Un Engineering Team Americano (F8) viene attivato dal Lt Cawthon (F9) per Aprire il Fuoco (F9), e conduce un Fuoco d'Attacco "sul posto", con una carica esplosiva. Un Lancio di Puntamento accurato deve raggiungere 7 o più (la FP di base è 1, più Intralcio Fumo 5). L'Americano sceglie i lati "6" e "1" di F8 come bersaglio e conduce un Lancio di Puntamento efficace. Piazza un segnalino Bocage Busted su entrambi i lati penetrati.

**B**—siccome il controllo della LOS è gratuito, il giocatore controlla per vedere se esiste una LOS non ostruita dal bordo mappa amico, verso l'esagono bersaglio. Una LOS si estende da G7 fino ad un esagono di bordo mappa amico in D10. Soddisfatto, attiva il sgt Bowen (E8) con un ordine di Richiesta di Artiglieria, per utilizzare il supporto carri fuori mappa. Piazza il Segnalino Localizzazione (SR) in G7. Entrambe le condizioni necessarie sono soddisfatte. Un Lancio di Puntamento accurato deve essere 3 o più (il sgt Bowen è l'Osservatore), altrimenti, si è soggetti a correzione. Assumendo un Lancio di Puntamento accurato, il giocatore conduce immediatamente due Fuochi di Attacco su G7—utilizzando una 8FP per entrambi gli attacchi.

**C**—più tardi, in un altro turno del giocatore, il Lt Cawthon attiva gli Engineering Teams in E10 e E8, con un Ordine di Fuoco. Il giocatore designa i lati "6" e "1" di E10 come bersaglio ed esegue un Lancio di Puntamento fruttuoso. Piazza un marcatore Bocage Busted su entrambi i lati distrutti.

**D**—quindi designa i lati "4" e "2" di E8 come bersaglio ed esegue un Lancio di Puntamento positivo. Piazza un segnalino Bocage Busted su entrambi i lati distrutti.

**E**—siccome il sgt Bowen non può individuare F6, il giocatore aspetta fino al turno successivo per attivare il Lt Cawthon con un ordine di Richiesta Artiglieria, per utilizzare il supporto carri fuori mappa. Come prima, prova a trovare una LOS libera prima di dare l'ordine. Una LOS si estende da F6 fino al bordo mappa amico E10. Soddisfatto, attiva il Lt Cawthon con Richiesta di Artiglieria e piazza il Segnalino di Localizzazione in F6. Un Lancio di Puntamento accurato è 9 o più (il raggio dall'Osservatore al bersaglio più Intralcio Fumo 8), altrimenti il Segnalino di Localizzazione deve subire una correzione. Eseguirà immediatamente due Fuochi di Attacco di 8FP su F6 se il Lancio di Puntamento sarà accurato. Altrimenti, si può correggere la posizione del Segnalino di Localizzazione in un qualsiasi esagono adiacente F6. Se l'esagono è occupato, sferra entrambi i Fuochi di Attacco con 8FP sull'esagono bersaglio finale.

## REGOLE SPECIALI NORMANDIA

Ci sono tre sezioni indipendenti coperte da queste regole. Le regole Normandia (N°1-N°4) riguardano generalmente regole applicabili a molti scenari. Le regole Notte (N°5-N°6) sono specifiche per scenari notturni. Le regole Testa di Ponte (N°7-N°9) sono specifiche per gli scenari di sbarco.

Le regole N°1-N°4 si applicano - nella loro interezza - per tutti gli scenari che riportano "sono in vigore le Regole Speciali Normandia". Nel caso, vanno applicate insieme con qualsiasi altra regola speciale che lo scenario richiede.

### N°1. BOCAGE

Le Siepi hanno sia il valore Movimento che Copertura incrementati di uno (a "+2" e "2", rispettivamente).

### N°2. STRADE DI CAMPAGNA

Per le mappe che contengono meno di due Edifici multi esagono, ogni strada, riportata in un tale esagono, va considerata Strada di Campagna con buche e sterrato irregolare. Le Strade di Campagna non riducono la copertura di quegli esagoni di 1. Tutte le altre regole che disciplinano le Strade [T93] vanno applicate normalmente anche alle Strade di Campagna.

### N°3. SBARRAMENTO LIMITATO DAL FUMO

Se, durante un Fuoco per Effetto, il giocatore attivo sceglie "Fumo", deve rendere immediatamente inefficiente la propria Radio, subito dopo aver piazzato il Fumo.

*Ovviamente la radio non si intende "rotta" nel senso stretto del termine. La meccanica sta a rappresentare il fatto che una larga copertura con fumogeni era comunque di scarso impatto rispetto ad un bombardamento - e dunque i comandanti, in determinate situazioni tattiche lo preferivano ad un impatto più devastante.*

### N°4. FUOCO INDIRITTO DI MORTAIO



#### N°4.1 SCOUTS

Gli Scouts sono normali leaders, con due eccezioni:

- Indipendenti**—non avendo un numero comando, uno Scout non incrementa lo stato di unità amiche o armi raggruppate con esso, e nemmeno può attivare altre unità amiche, come fanno gli altri leaders.
- Ricognitori Mortaio**—la "M" riportata sul segnalino di uno Scout efficiente rappresenta la possibilità di attivare e, dunque fare da osservatore, unità amiche mortaio ovunque sulla mappa.

#### N°4.2 SCOUTS E ATTIVAZIONE MORTAI

Uno Scout può essere attivato per far fuoco se si attiva una o più unità mortaio amiche, efficienti e non sopresse. Queste unità possono essere ovunque sulla mappa, ma lo Scout deve avere una unità nemica in LOS che deve essere anche nel raggio del mortaio.

#### N°4.3 SCOUTS E OSSERVAZIONE PER MORTAI

Quando un mortaio apre il fuoco, il possessore può scegliere di avere la LOS sull'esagono bersaglio, tracciata da uno Scout attivato, invece che dal mortaio stesso. Il Lancio di Puntamento deve tener conto del raggio di azione del mortaio verso il bersaglio, ma qualsiasi modificatore Intralcio si basa sulla LOS dello Scout.

## CREDITS

GAME DESIGN — JOHN A FOLEY

ADDITIONAL SCENARIO DESIGN — BRYAN COLLARS, VOLKO RUHNKE, RIC VAN DYKE AND JOHN BUTTERFIELD

DEVELOPER — KAI JENSEN

ART DIRECTOR — RODGER MACGOWAN

PACKAGING DESIGN — RODGER MACGOWAN

COUNTER ARTWORK — LEE BRIMMCOMBE-WOOD, RODGER MACGOWAN AND MARK SIMONITCH

MAP ARTWORK — LELAND MYRICK AND CHAD JENSEN

PLAYBOOK & SCENARIO LAYOUT — CHAD JENSEN

PROOFREADING — RICHARD PARDOE

PLAY TESTERS — KAI JENSEN (LEAD), ALEX OSTROUMOV, MARK BEYAK, ANDY MARY, CHRIS STORZILLO, DAN DOLAN, MIKE GENTILE, JEREMY BILLONES, ROB BOTTOS, RICHARD PARDOE, CHRIS JANIEC, DANIEL RUHNKE, MICHAEL CRAIGHEAD, MIKE BRUGATO, LES MARSHALL, ANDREW NICK, ADRIAN WITTENBERG AND CHAD JENSEN

PRODUCTION COORDINATOR — TONY CURTIS

PRODUCERS — GENE BILLINGSLEY, TONY CURTIS, ANDY LEWIS, RODGER MACGOWAN AND MARK SIMONITCH

Le regole N°5 e N°6 si applicano - nella loro interezza - per tutti gli scenari che riportano “sono in vigore la Regola Speciale Notte”. Nel caso, vanno applicate insieme con qualsiasi altra regola speciale che lo scenario richiede.

## N°5. NOTTE

### N°5.1 COMANDO E CONTROLLO NOTTURNO

Ciascuna fazione ha il proprio Limite di Scarto pari a “tutte”. Ciò significa che, se il giocatore non annuncia ordine nel proprio turno, deve scartare ogni carta che ha nella mano.

### N°5.2 MOVIMENTO NOTTURNO

Ciascuna **Tipologia** di Terreno (cioè, i terreni sopra la linea tratteggiata della Tabella Terreni), ha un Costo di Movimento incrementato di 1.

*Caratteristica dei terreni - Strade, Sentieri o Montagne, per esempio - non subiscono effetti.*

### N°5.3 VISIBILITA' NOTTURNA

Esiste un Intralcio automatico di X, dove X è il raggio, dall'esagono dell'unità che avvista all'esagono dell'unità bersaglio (dunque sempre almeno 1). Come di consueto, questo Intralcio notturno non è cumulativo con altri Intralci (come Fumo o Frutteti).

*Da notare che la presenza di un Bengala [N° 6] entro 2 esagoni dal bersaglio, annulla gli effetti dell'Intralcio per l'intero.*

### N°5.4 RADIO NELLA NOTTE

Le Radio non possono essere selezionate dalla Tabella Supporto delle fazioni durante il gioco. Comunque, uno scenario notturno dovrebbe assegnare a una o entrambe le fazioni, una Radio come parte delle forze di partenza, dove sono completamente funzionali (sia per il Fuoco di Effetto [O18.2] che Bengala [N°6] a meno che non siano modificate da regole speciali di uno scenario).

### N°5.5 SUPPORTO AEREO NELLA NOTTE

Gli eventi di Supporto Aereo non hanno effetti.

## N°6. BENGALA



I Bengala sono marcatori che rappresentano diversi tipi di razzi luminosi utilizzati durante le azioni notturne. Si intendono essere utilizzati solo insieme alle regole Notte.

### N°6.1 PIAZZAMENTO

Un Bengala può essere piazzato sulla mappa attraverso un ordine di Richiesta Artiglieria. Non è necessario che ci sia una Radio in gioco. Piuttosto, quando si annuncia un ordine di Richiesta Artiglieria notturna, il giocatore attivo semplicemente attiva un leader efficiente (soltanto). Quindi esegue i seguenti passi, nell'ordine:

1. Piazza il Segnalino di Localizzazione in un qualsiasi esagono, entro la LOS del leader attivato;
2. Esegue un Lancio per l'Accuratezza e il susseguente controllo per la direzione, seguendo la procedura valida per l'artiglieria [O18.2.2];
3. Piazza un marcatore Bengala nell'esagono in cui è stato corretto il Segnalino di Localizzazione;
4. Rimuove il Segnalino di Localizzazione dalla mappa.

### N°6.2 EFFETTI

Un Bengala illumina l'esagono in cui si trova e tutto intorno, nel raggio di 2 esagoni. L'Intralcio Notturno [N°5.3] va completamente ignorato se l'esagono bersaglio viene illuminato. Lo stato di illuminazione di un esagono da cui promana un fuoco di attacco o di un qualsiasi esagono da cui si interviene è irrilevante.

### N°6.3 RIMOZIONE

Un Bengala può essere rimosso dalla mappa in un dei seguenti tre modi:

1. Tutti i Bengala vanno rimossi dalla mappa quando accade un evento Brezza (E48).
2. Durante il proprio turno, un giocatore può annunciare un ordine di Artiglieria Negata per rimuovere un marcatore Bengala dalla mappa.
3. Durante il passo 4 di ogni Avanzamento Marcatore del Tempo [6.1.2], il giocatore in attivazione può scegliere di rimuovere un marcatore Bengala invece di uno Fumo.

Le regole N°7 - N°9 si applicano - nella loro interezza - per tutti gli scenari che riportano "sono in vigore la Regola Speciale Sbarco". Nel caso, vanno applicate insieme con qualsiasi altra regola speciale che lo scenario richiede.

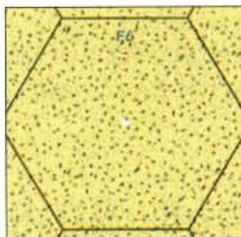
## N°7. TERRENO DI INVASIONE

### N°7.1 SPIAGGIA

COSTO MOVIMENTO: 1e mezzo

COPERTURA: 0

LOS: libera

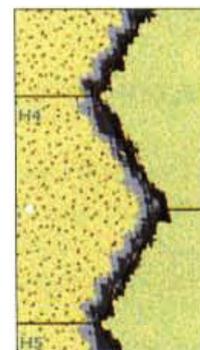


**Sabbia**—Il Totale di Fuoco di Attacco di ogni Radio o arma di artiglieria che attacca un esagono Spiaggia è sempre decrementato di 2.

**Tipologia Terreno**—La Spiaggia si pone tra Terreno Aperto e Palude nella gerarchia della Tipologia di Terreno [T78.1].

### N°7.2 PENDENZA GHIAIOSA

*Rappresentava una naturale caratteristica difensiva delle invasioni. Queste piccole distese di ciottoli e piccole pietre, leggermente inclinati dalla terra verso il mare, mentre non creavano ostacoli o intralcio per se stesse, offrivano una buona protezione contro il fuoco proveniente da terra.*



COSTO MOVIMENTO: +1 se si muove da un esagono Spiaggia verso un esagono non Spiaggia.

Muovere lungo una Spiaggia Ghiaiosa per altre vie - da non Spiaggia a Spiaggia - non richiede costi aggiuntivi.

COPERTURA: nessuna; 3, se il Fuoco di Attacco attraversa la Pendenza Ghiaiosa lungo uno dei lati dell'esagono Spiaggia bersaglio, e il colpo è diretto in quell'esagono Spiaggia bersaglio (non applicabile quando a sparare è un Mortaio o Artiglieria).

*Le unità in esagoni non Spiaggia non usufruisce della Copertura della Pendenza Ghiaiosa.*

LOS: libera.

**Caratteristica Terreno**—La Pendenza Ghiaiosa è una Caratteristica del Terreno [T78.1].

### Esempio di Pendenza Ghiaiosa

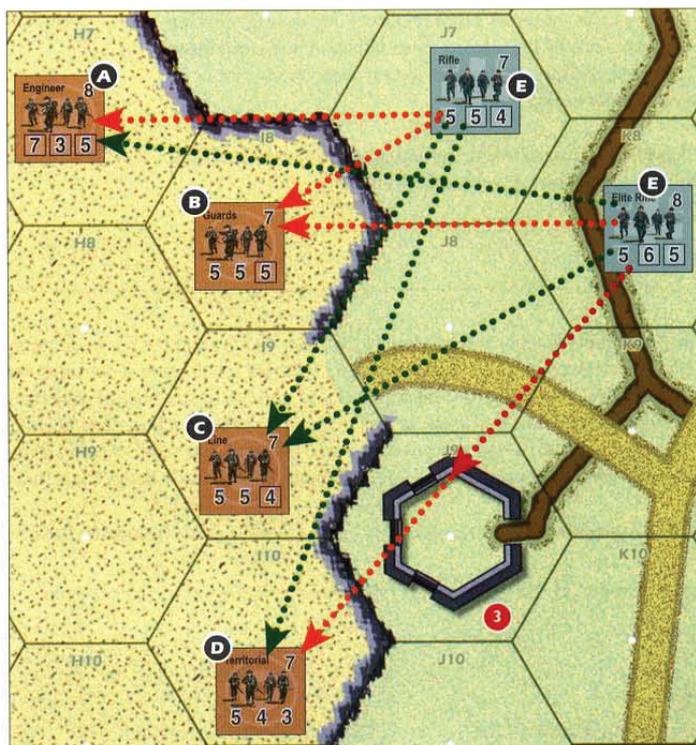
**A**—la squadra Inglese in H7 riceve copertura per la Pendenza dal fuoco proveniente da J7, per la presenza della Pendenza su un lato dell'esagono bersaglio. Non c'è protezione contro K8, perché il colpo non attraversa un lato di un esagono bersaglio; è invece diretto nell'esagono adiacente, verso cui non penetra la pendenza.

**B**—la squadra Inglese in I8 è coperta contro J7 e K8.

**C**—la squadra Inglese in I9 non è protetta contro K8 (il fuoco non penetra la Pendenza). Nemmeno contro J7, perché il colpo tocca la Pendenza di un esagono non bersaglio.

**D**—la squadra Inglese in I10 non ha protezione contro J7. la LOS da K8 è bloccata dalla fortificazione in J9. Se non ci fosse LOS bloccata, la squadra avrebbe la copertura della Pendenza.

**E**—entrambe le squadre Tedesche non hanno copertura da Pendenza. J7 è su un esagono non spiaggia di una Pendenza e K8 non è in un esagono con Pendenza.



### N°7.3 BARRIERA D'ACQUA

*Barriere d'Acqua rappresentano corpi d'acqua abbastanza profonda e/o larga, da ostacolare i movimenti non anfibi - da una pozza anticarro piena d'acqua alla riva di un oceano.*

*La seguente sessione rimpiazza per intero le regole T98.*

**COSTO MOVIMENTO:** tutti

*Una unità che muove, deve cominciare il suo ordine Movimento adiacente un esagono Barriera d'Acqua che vuole penetrare, e non può muovere in alcun altro esagono lungo la strada. L'unità perde tutti i rimanenti Punti dopo che entra in un esagono Barriera d'Acqua, anche se quell'esagono contiene un leader.*

**COPERTURA:** -2

**LOS:** libera

**Terreno Acqua**—nessuna arma può aprire il fuoco da un esagono Barriera d'Acqua. Nessun Incendio, Fumogeno o Fortificazione può mai occupare una Barriera d'Acqua.

### N°7.4 TRINCEE DI COMUNICAZIONE

**COSTO MOVIMENTO:** 1

**COPERTURA:** 4; 5 contro Mortai e Artiglieria

**LOS:** libera

**Movimento Nascosto**—una unità che muove da un esagono Trincea di Comunicazione ad un altro, non può essere intercettata da Fuoco di Opportunità. Una unità che muove da un esagono Trincea di Comunicazione ad un esagono adiacente che contiene Trincea, Casamatta o Bunker, e viceversa, non può essere intercettata da Fuoco di Opportunità.

**Tipologia Terreno**—la Trincea di Comunicazione si pone tra Edificio e Bosco nella gerarchia della Tipologia di Terreno [T78.1].

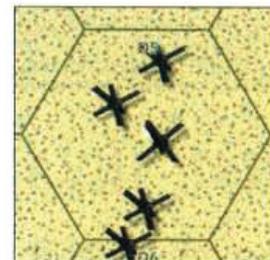
### N°7.5 POSIZIONE FORTIFICATA

**COSTO MOVIMENTO:** 1

**COPERTURA:** 1

**LOS:** libera

**Tipologia Terreno**—la Posizione Fortificata si pone tra Barriera d'Acqua e Burrone nella gerarchia della Tipologia di Terreno [T78.1].



### N°8. NON SCAPPARE

Il giocatore con la postura "Difesa" non può guadagnare Punti Vittoria per uscita di mappa.

### N°9. BUNKER DISTRUTTO

Quando il giocatore Alleato conduce un Fuoco di Attacco con Cariche Esplosive contro un Bunker o una Casamatta adiacenti, e lancia un "numero doppio" come Fuoco di Attacco, si elimina la Fortificazione nell'esagono.

Il Bunker o la Casamatta va eliminata prima di eseguire il Lancio di Difesa.

*Questa regola rappresenta l'utilizzo di razzi, bazooka e altri potenti esplosivi a bruciapelo.*



#### DESIGNER'S NOTE

In questo hobby, si dice spesso "che i giochi sulla Normandia non sono mai troppi". Qual è il motivo? Penso che il perché sia da trovare in un senso di giustizia verso i diversi uomini impegnati in una causa comune. Ci sono vari modi per mostrare questa storia — noi abbiamo mostrato il combattimento sulle spiagge e nei canali, nei bocage e nelle fattorie, di notte e nelle cittadine, su mappe costruite su luoghi reali, utilizzando regole speciali; ma per essere fedeli allo storia, sarebbe necessario mostrare molte diverse nazioni coinvolte. Ma quando giocherete con questa realizzazione, ricordate soprattutto che abbiamo tentato di focalizzare la nostra attenzione sugli esseri umani che combatterono in Normandia nel 1944.

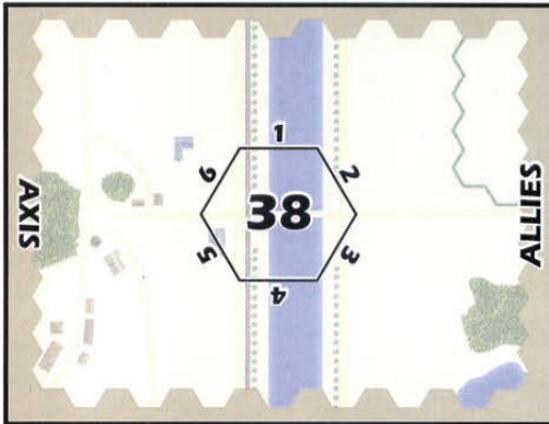
Il mio più profondo ringraziamento a tutti coloro—miei amici—che mi hanno supportato in questo lavoro.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com



SITUATION REPORT

scenario design by Bryan Collars

**BÉNOUVILLE, FRANCE, 6 JUNE 1944** — At 0016 hours, three Airspeed Horsa gliders, flown with outstanding skill by pilots of the Glider Pilot Regiment, landed troops from the 2<sup>nd</sup> Battalion, Oxfordshire and Buckingham Light Infantry within 50 yards of the Caen Canal Bridge at Bénouville in Normandy, France. The bold and audacious coup de main attack on the bridge was a complete success and, after a brief 15 minute fight, this vital bridge was in Allied hands.

Determined counterattacks by elements of the 736<sup>th</sup> Grenadier Regiment, 716<sup>th</sup> Infantry Division were launched throughout the early morning hours to retake the bridge.

German Forces

Elements 736th Grenadier Regt.

- Sgt Hickman 8  
1 1 6 x1
- Conscript 6  
5 3 3 x2
- Green 6  
3 3 3 x4
- Light MG  
4 8 - x3
- IG 18 Gun  
10 16 -3 x1

Reinforcements<sup>2</sup>

- Maj Schmidt 9  
1 1 6 x1
- Pvt Romer 8  
1 1 6 x1
- Rifle 7  
5 5 4 x3
- Volksgranadier 7  
5 4 4 x3
- Line 7  
3 3 4 x1
- Light MG  
4 8 - x2

British Forces

2nd Bn, Oxfordshire and Buckingham Light Infantry

- Lt Brotheridge 9  
2 1 6 x1
- Sgt Thornton 8  
1 1 6 x1
- Airborne 8  
6 4 5 x4
- Elite 7  
3 3 5 x2
- Weapon 8  
2 2 4 x1
- Light MG  
3 7 - x2
- Light Mortar  
5 2-11 -1 x1

Reinforcements<sup>2</sup>

- Cpl Gray 8  
1 1 6 x1
- Airborne 8  
6 4 5 x3
- Light MG  
3 7 - x1

start

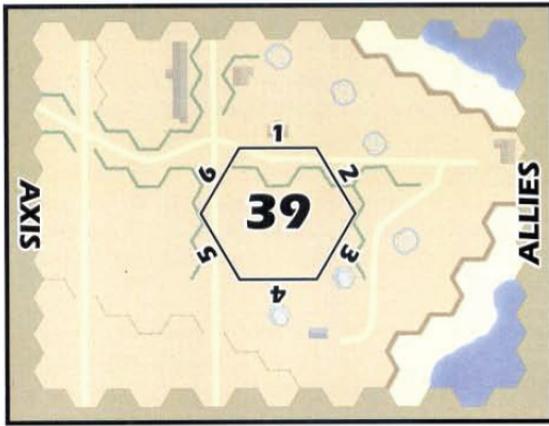
YEAR MARKER:	1944
VICTORY POINT MARKER:	12 (Axis side)
TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	1 / 7
TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Line / 3 Allies — Elite / 3
POSTURE:	Axis — Recon Allies — Recon
INITIATIVE:	Allies
OBJECTIVE CHITS:	Open — A, C, N and P Axis — none Allies — none
OBJECTIVE CONTROL:	Axis — all Allies — none
SET UP:	Axis — first; 10 hexes deep <sup>4</sup> Allies — last <sup>3</sup>
SURRENDER MARKERS:	Axis — 5 <sup>2</sup> Allies — 5 <sup>2</sup>
FIRST TURN:	Allies

GMT0913

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Notte e Normandia**.
2. RINFORZI: piazzare i rinforzi dell'Asse nello spazio 3, e quelli Alleati nello spazio 5 della Colonna Tempo.
3. ATTERRAGGIO ALIANTI: gli Alleati devono essere predisposti dentro o adiacenti gli esagoni L8 e L9.
4. CANNONI: piazzare una Casamatta e uno dei Team Recluta Tedesco in possesso del Cannone IG18 nell'esagono I6. Questo cannone non può lasciare I6 o essere eliminato da alcun mezzo. Se l'unità che possiede il cannone viene eliminata o lascia I6, lasciare il cannone nell'esagono. Se il cannone non è in possesso di qualche unità, qualsiasi unità nell'esagono, sprovvista di arma, può immediatamente prendere il possesso del cannone.
5. FORTIFICAZIONE DEL PONTE: alla preparazione, piazzare una Trincea negli esagoni G5, G6, J4, J5, J6 e J7. Piazzare del Filo Spinato negli esagoni J3, J8, K4, K5, K6 e K8.
6. CECCHINI NASCOSTI: il giocatore dell'Asse conduce una conseguenza Cecchino alla conclusione di ogni Avanzamento Tempo.

© 2009 GMT Games, LLC



SITUATION REPORT

scenario design by Ric Van Dyke

**POINTE-DU-HOC, FRANCE, 6 JUNE 1944** — The US Rangers drew the most difficult single mission for the morning of the invasion of Nazi-occupied France: Neutralize the Battery of guns on Pointe du Hoc. The Rangers had to scale 100-foot cliffs on the seaward side of the point to take out the battery of six 155mm guns to ensure a safer passage for the rest of the invasion forces on Utah and Omaha beaches. After a hellish ride across the channel and nearly landing at the wrong point, the Rangers disembarked from their Higgins boats to attempt what many thought was a suicide mission.

start	<b>YEAR MARKER:</b>	1944
■	<b>VICTORY POINT MARKER:</b>	6 (Allied side)
■	<b>TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:</b>	0 / 10
■	<b>TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:</b>	Axis — Line / 4 Allies — Elite / 4
■	<b>POSTURE:</b>	Axis — Defend Allies — Attack
■	<b>INITIATIVE:</b>	Allies
■	<b>OBJECTIVE CHITS:</b>	Open — random <sup>2</sup> Axis — none Allies — none
■	<b>OBJECTIVE CONTROL:</b>	Axis — all Allies — none
■	<b>SET UP:</b>	Axis — first <sup>3</sup> Allies — last <sup>5</sup>
■	<b>SURRENDER MARKERS:</b>	Axis — 12 Allies — 13
■	<b>FIRST TURN:</b>	Allies

German Forces<sup>3</sup>

- Lt Neumann 9  
1 1 6 x1
- Sgt Kassmeyer 8  
2 1 6 x1
- Sgt Schulte 8  
1 1 6 x1
- Scout 6  
0 0 6 x1
- Rifle 7  
5 5 4 x9
- Weapon 8  
2 2 4 x2
- Line 7  
3 3 4 x3
- Heavy MG  
8 16 -1 x2
- Light MG  
4 8 - x4
- Medium Mortar  
9 3-16 -3 x2
- BUNKER  
6 Cover x6<sup>2</sup>

American Forces

- Col Rudder 10  
2 1 6 x1
- Lt Lapres 9  
2 1 6 x1
- Sgt Denbo 8  
2 1 6 x1
- Ranger 8  
6 4 5 x8
- Elite 7  
6 6 5 x4
- Elite 7  
4 4 5 x4
- Weapon 7  
2 2 4 x2

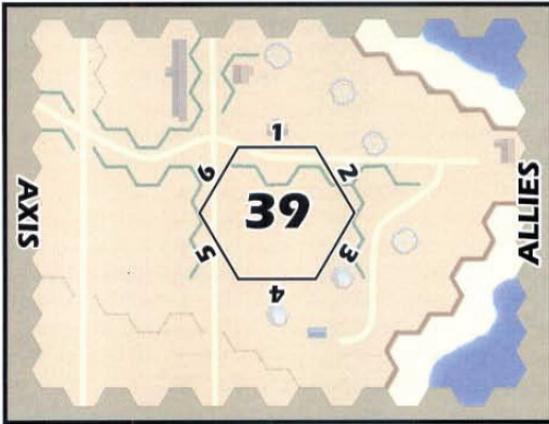


GMT0913

© 2009 GMT Games, LLC

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Sbarco e Normandia**.
2. **POSTAZIONI FORTIFICATE:** piazzare i sei Bunker in H1, H8, J2, J7, K4 e L6. Rimuovere gli Obiettivi da **R** a **X**. Mescolare tutti i restanti Obiettivi coperti e piazzare uno su ogni bunker (per assegnarvi PV). Nessuno può guardare i chits Obiettivo durante il gioco. Mettere da parte i restanti, coperti. Ignorare tutti gli obiettivi impressi sulla mappa e ignorare ogni evento che riguarda gli Obiettivi.
3. **LA DIFESA:** l'Asse dispone una squadra o un team in ogni bunker. Le squadre e i team restanti vanno disposti ovunque, nelle file di esagoni A-G. I leader Tedeschi possono essere spiegati solo con una squadra o un team Tedesco.
4. **BOMBARDAMENTO PRE-INVASIONE:** dopo lo spiegamento dell'Asse e prima di quello Alleato, mescolare entrambi i mazzi e pescare 5 esagoni per ogni mazzo. Far diventare non efficiente tutte le unità Tedesche dentro o adiacenti questi esagoni. Distruggere i bunker in questi esagoni.
5. **LO SBARCO:** porre le unità Americane in un contenitore opaco. Durante lo spiegamento, pescare sette unità e piazzarle in L9, L10, M9, N7, N8, O6 e O7. (Eseguire quindi la Regola Speciale 6).
6. **SCALARE LA SCOGLIERA:** dopo lo spiegamento e alla fine di ogni Avanzamento Tempo, rivelare la prima carta Americana, riferirsi solo al dado bianco e aggiungere 1. Gli Alleati fanno Avanzare quel numero di proprie unità, in esagoni alla base della scogliera, fino agli esagoni adiacenti la cima della scogliera stessa. Lo stesso numero di unità non dispiegate (o quante ne rimangono) vanno poste in esagoni spiaggia iniziali rimasti liberi.



German Forces<sup>3</sup>

- Lt Neumann 9  
1 1 6 x1
- Sgt Kassmeyer 8  
2 1 6 x1
- Sgt Schulte 8  
1 1 6 x1
- Scout 6  
0 0 6 x1
- Rifle 7  
5 5 4 x9
- Weapon 8  
2 2 4 x2
- Line 7  
3 3 4 x3
- Heavy MG  
8 16 -1 x2
- Light MG  
4 8 - x4
- Medium Mortar  
9 3-16 -3 x2
- BUNKER  
6 Cover<sup>2</sup> x6<sup>2</sup>

American Forces

- Col Rudder 10  
2 1 6 x1
- Lt Lapres 9  
2 1 6 x1
- Sgt Denbo 8  
2 1 6 x1
- Ranger 8  
6 4 5 x8
- Elite 7  
6 6 5 x6
- Elite 7  
4 4 5 x4
- Weapon 7  
2 2 4 x2



SITUATION REPORT

scenario design by Ric Van Dyke & John A Foley

**POINTE-DU-HOC, FRANCE, 6 JUNE 1944** — The plan called for three of the companies of 2<sup>nd</sup> Ranger Battalion to land east and west of the point at 0630 hours, instantly following a half-hour bombardment from the battleships Arkansas and Texas. Delta on the West with Echo and Foxtrot on the East, the rest of the Battalion was in reserve. The Rangers were armed with M-1 rifles, Thompson submachine guns, grenades and pistols. Would this audacious plan silence the expected six 155mm guns on Pointe du Hoc? Would the timing of the bombardment and the landing work perfectly? Now you can find out.

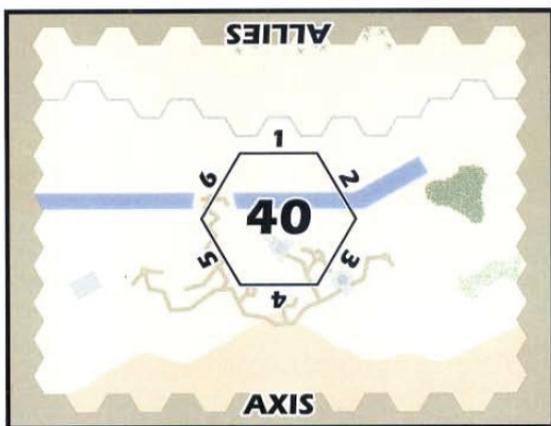
start	YEAR MARKER:	1944
■	VICTORY POINT MARKER:	6 (Allied side)
■	TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	0 / 10
■	TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Line / 4 Allies — Elite / 4
■	POSTURE:	Axis — Defend Allies — Attack
■	INITIATIVE:	Allies
■	OBJECTIVE CHITS:	Open — random <sup>2</sup> Axis — none Allies — none
■	OBJECTIVE CONTROL:	Axis — all Allies — none
■	SET UP:	Axis — first <sup>3</sup> Allies — last <sup>4</sup>
■	SURRENDER MARKERS:	Axis — 12 Allies — 13
■	FIRST TURN:	Allies

GMT0913

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Sbarco e Normandia**.
2. **POSTAZIONI FORTIFICATE:** piazzare i sei Bunker in H1, H8, J2, J7, K4 e L6. Rimuovere gli Obiettivi da **R** a **X**. Mescolare tutti i restanti Obiettivi coperti e piazzare uno su ogni bunker (per assegnarvi PV). Nessuno può guardare i chits Obiettivo durante il gioco. Mettere da parte i restanti, coperti. Ignorare tutti gli obiettivi impressi sulla mappa e ignorare ogni evento che riguarda gli Obiettivi.
3. **LA DIFESA:** l'Asse dispone una squadra o un team in ogni bunker. Le squadre e i team restanti vanno disposti ovunque, nelle file di esagoni A-G. I leader Tedeschi possono essere spiegati solo con una squadra o un team Tedesco.
4. **LO SBARCO:** porre le unità Americane in un contenitore opaco. Durante lo spiegamento, pescare dodici unità e piazzarle in K1, L1, L9, L10, M2, M9, N2, N7, N8, O3, O6 e O7. (Eseguire quindi la Regola Speciale 5).
5. **BOMBARDAMENTO:** dopo lo spiegamento dell'Asse e prima di quello Alleato, mescolare entrambi i mazzi e pescare 5 esagoni per ogni mazzo. Far diventare non efficiente tutte le unità dentro o adiacenti questi esagoni. Distruggere i bunker in questi esagoni. Gli Alleati eseguono la Regola Speciale 6.
6. **SCALARE LA SCOGLIERA:** dopo lo spiegamento dell'Asse e alla fine di ogni Avanzamento Tempo, rivelare la prima carta Americana e riferirsi solo al dado bianco e aggiungere 1. Gli Alleati fanno Avanzare quel numero di proprie unità, in esagoni alla base della scogliera, fino agli esagoni adiacenti la cima della scogliera stessa. Lo stesso numero di unità non dispiegate (o quante ne rimangono) vanno poste in esagoni spiaggia iniziali rimasti liberi.

© 2009 GMT Games, LLC



SITUATION REPORT

scenario design by John Butterfield

**OMAHA BEACH, FOX GREEN SECTOR, NORMANDY, 6 JUNE 1944** — Pinned on the beach under relentless fire from German Widerstandsneests (resistance points) hidden in the overlooking bluffs, US soldiers hunkered down behind the meager protection of the beach's loose stone shingle. But in one sector the Germans were in plain sight—WN 61 protected an 88mm gun emplaced at beach level and fixed to fire west along the length of the beach. In front of the dreaded gun, the infantry of F company, 16<sup>th</sup> regiment witnessed its deadly effectiveness against incoming invasion craft. With his officers killed, Sgt. Frank Strojny led survivors of his company and a lost boat team of E Company, 116<sup>th</sup> Regiment in a daring assault against the heavily fortified but thinly manned position. It was the first WN to fall.

German Forces

Elements 716th Division

- Sgt Enns 8  
2 1 6 x1
- Cpl Rademacher 7  
1 1 6 x1
- Scout 6  
0 0 6 x1
- Weapon 8  
2 2 4 x2
- Elite 8  
3 3 5 x1
- Green 6  
3 3 3 x3
- Heavy MG 8 16 -1 x3
- Medium Mortar 9 3-16 -3 x1
- IG 33 Gun 12 16 -4 x1
- Radio: 105mm 10 x1
- WIRE -1 x7
- MINES x3

American Forces

F Company, 16th Rangers & E Company, 116th Infantry

- Sgt Strojny 10  
2 1 6 x1
- Sgt Reed 8  
1 1 6 x1
- Cpl Gargas 7  
1 1 6 x1
- Engineer 8  
7 3 5 x1
- Elite 7  
6 6 5 x1
- Line 6  
6 6 4 x6
- Green 5  
5 4 3 x2
- Weapon 7  
2 2 4 x1
- Medium MG 6 10 - x2 4
- Heavy MG 8 12 -2 x1 4
- Flamethrower 11 1 - x1 4
- Satchel Charge 12 1 - x1 4

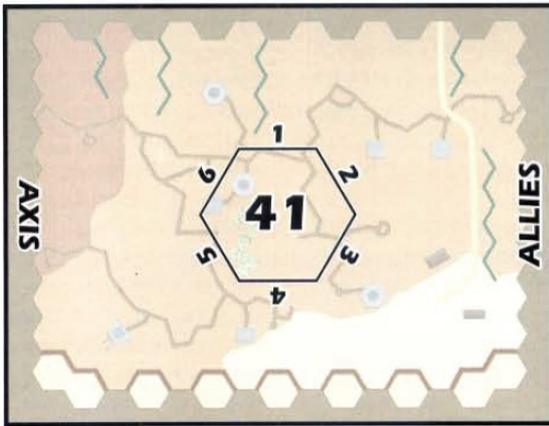
start	YEAR MARKER:	1944
■	VICTORY POINT MARKER:	4 (Axis side)
■	TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	0 / 7
■	TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Green / 3 Allies — Line / 4
■	POSTURE:	Axis — Defend Allies — Attack
■	INITIATIVE:	Allies
■	OBJECTIVE CHITS:	Open — T Axis — none Allies — none
■	OBJECTIVE CONTROL:	Axis — all Allies — none
■	SET UP:	Axis — first; 6 hexes deep <sup>2</sup> Allies — last; 2 hexes deep
■	SURRENDER MARKERS:	Axis — 6 Allies — 10
■	FIRST TURN:	Allies

REGOLE SPECIALI:

- Sono attive le **Regole Speciali Sbarco e Normandia**.
- COVO: piazzare Bunker negli esagoni H6 e J7. Le unità dell'Asse devono essere spiegate dentro o adiacenti esagoni di Trincee di Comunicazione (il Filo Spinato e le Mine possono essere piazzate ovunque nell'area di dispiegamento, come normale). Unità dell'Asse con Armi non possono essere piazzate nel dispiegamento o durante il gioco in H6.
- SBARRAMENTO BATTERIA: l'Asse guadagna 1 PV all'inizio di ogni Avanzamento Tempo in cui l'esagono H6 è occupato da almeno una unità Tedesca. *Nota Storica: la casamatta WN-61 ospitava un pezzo di artiglieria da 88mm particolarmente efficace, che apriva il fuoco da fuori mappa contro mezzi di invasione in arrivo.*
- RELITTI: dopo lo spiegamento delle proprie unità, l'Alleato sceglie casualmente due delle proprie cinque armi e le assegna ad unità USA. Le altre vanno messe da parte. Durante il gioco, se l'Alleato esegue un evento Saccheggio (E71), può scegliere una di queste armi poste da parte e assegnarla ad una unità amica qualsiasi che non ne possiede (invece del normale effetto Saccheggio).
- SILURI: l'Alleato può utilizzare l'azione "Ordini Contraddittori" come "Demolizione". Gli effetti dell'azione Demolizione per il solo giocatore Americano vanno così intesi: "eliminare una Fortificazione in un qualsiasi esagono contenete unità amiche oppure un Filo Spinato in un esagono adiacente unità amiche".

GMT0913

© 2009 GMT Games, LLC



scenario design by John Butterfield

SITUATION REPORT

**OMAHA BEACH, NORMANDY, 6 JUNE 1944** — Upon landing under heavy fire at the west end of Omaha Beach at 0630 hours, a boat team of Rangers of C Company, 2<sup>nd</sup> Battalion scaled cliffs to become the first US soldiers on the high ground. Assigned a mission to the west, Captain Ralph Goranson instead turned east to attack the German strong point delivering deadly fire onto the beach—a decision that ultimately saved hundreds of lives. Joined by a stray boat team from B company, 116<sup>th</sup> Infantry, the rangers entered into a maze of German communication trenches manned primarily by inferior troops of the 716<sup>th</sup> division. This action pulled German troops from Widerstandsneests 73 and 72 into running firefights all morning.

German Forces

Elements 716th Division

- 8  
1 1 6 x1
- 6  
1 1 6 x1
- 6  
0 0 6 x1
- 7  
5 5 4 x1
- 6  
5 3 3 x3
- 6  
3 3 3 x3
- 8 16 -1 x3
- 9 3-16 -3 x3

American Forces

C Company, 2nd Bn, 16th Rangers & B Company, 116th Infantry

- 10  
2 1 6 x1
- 9  
1 1 6 x1
- 8  
2 1 6 x1
- 8  
6 4 5 x3
- 6  
6 6 4 x3

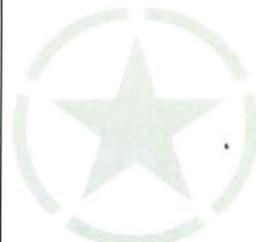
start	YEAR MARKER:	1944
	VICTORY POINT MARKER:	3 (Axis side)
	TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	0 / 7
	TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Green / 3 Allies — Elite / 4
	POSTURE:	Axis — Defend Allies — Attack
	INITIATIVE:	Allies
	OBJECTIVE CHITS:	Open — T Axis — none Allies — none
	OBJECTIVE CONTROL:	Axis — 2, 3, 4 and 5 Allies — 1
	SET UP:	Axis — last; 9 hexes deep <sup>2</sup> Allies — first; 3 hexes deep <sup>3</sup>
	SURRENDER MARKERS:	Axis — 6 Allies — 6
	FIRST TURN:	Allies

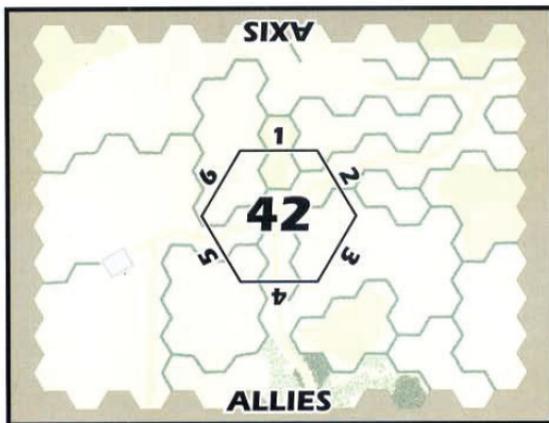
GMT0913

REGOLE SPECIALI:

- Sono attive le **Regole Speciali Notte e Normandia**.
- COVO: piazzare Bunker negli esagoni C9, F2, G5 e K8. Le unità dell'Asse devono essere spiegate dentro o adiacenti esagoni di Trincee di Comunicazione.
- ASSALTO CENCENTRATO: le unità Alleate possono essere dispiegate solo in esagoni con sovrainpresso 5 o più grande.
- LABIRINTO: il Costo Movimento per le unità Americane, per entrare in Trincea di Comunicazione è di 2 invece che 1. Questa regola va abrogata per il resto dello scenario nel momento in cui una unità Tedesca con morale 7 o meno viene: eliminata dall'evento Prigionieri di Guerra (E66), oppure eliminata in corpo a corpo.  
*Nota Storica: la regola rappresenta la facilità con cui soldati dell'Asse non Tedeschi rivelavano lo schema delle trincee.*
- TATTICHE DEI RANGER: le carte Alleate "Ordini Contraddittori", sia azioni che ordini, possono essere utilizzate come ordine Avanzata.
- PUNTOFERMO: l'Asse guadagna 1PV all'inizio di ogni Avanzamento Tempo in cui l'esagono C9 è occupato da almeno una unità Tedesca.

© 2009 GMT Games, LLC





SITUATION REPORT

scenario design by John Butterfield

**OVERLOOKING OMAHA BEACH, NORMANDY, 6 JUNE 1944 —** After knocking out a key German Widerstandsnetz on the east end of Omaha Beach, US forces from L company, 16<sup>th</sup> infantry led by Lt. Jimmie Monteith, gained a toe-hold on the high ground. As Monteith and his men advanced through the hedgerows to secure the beachhead's eastern flank, they ran into the only major German counterattack of the day. Veteran elements of 916 Regiment/352<sup>nd</sup> Division, supported by conscripts of the 716<sup>th</sup> Division, converged on L Company from all flanks with orders to fight their way through the Americans and retake the coastal position. Lt Monteith's leadership under fire earned him the Congressional Medal of Honor, awarded posthumously. General Eisenhower himself was heard to say: "This man was good."

German Forces

Elements 916th Infantry, 352nd Division

- Lt v. Brandt 10 (2 1 6) x1
- Sgt Eichel 8 (2 1 6) x1
- Cpl Auer 7 (1 1 6) x1
- Elite Rifle 8 (5 6 5) x1
- Rifle 7 (5 5 4) x7
- Conscript 6 (5 3 3) x3
- Weapon 8 (2 2 4) x2
- Heavy MG (8 16 -1) x1
- Light MG (4 8 -) x3
- Light Mortar (6 2-13 -2) x1

American Forces

L Company, 16th Rangers

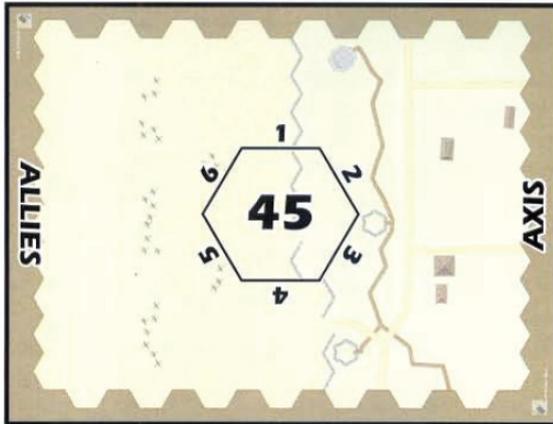
- Lt Monteith 9 (2 4 7) x1
- Lt Salomon 9 (2 1 6) x1
- Sgt Flanagan 8 (1 1 6) x1
- Elite 7 (6 6 5) x2
- Line 6 (6 6 4) x6
- Weapon 7 (2 2 4) x1
- Medium MG (6 10 -) x1

start

YEAR MARKER:	1944
VICTORY POINT MARKER:	8 (Allied side)
TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	0 / 7
TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Line / 4 Allies — Line / 4
POSTURE:	Axis — Attack Allies — Recon
INITIATIVE:	Axis
OBJECTIVE CHITS:	Open — W Axis — none Allies — none
OBJECTIVE CONTROL:	Axis — 1, 2 and 4 Allies — 3 and 5
SET UP:	Axis — last; 3 hexes deep Allies — first; 6 hexes deep <sup>2</sup>
SURRENDER MARKERS:	Axis — 11 Allies — 9
FIRST TURN:	Axis

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Normandia**.
2. **SOLDATI IN AVANSCOPERTA:** l'Alleato deve dispiegare le sue unità in o adiacenti esagoni Strada.
3. **CONOSCITORI DELLA ZONA:** le unità Tedesche pagano 1 Punto Movimento in meno quando attraversano un lato di esagono bocage.
4. **CONTRATTACCO:** l'Asse guadagna PV per uscita dalla mappa solo se attraversa gli esagoni da A10 a I10 (può anche uscire dagli esagoni J10-O10, ma senza prendere PV).
5. **STRADA PER CABOURG:** l'Alleato può far uscire volontariamente le proprie unità dall'esagono O2.
6. **MEDAGLIA D'ONORE:** il Lt Monteith si deve considerare un Eroe a tutti gli effetti [E58.1]. Se viene eliminato o esce dalla mappa, riporlo nella scatola e non conteggiare PV perduti o guadagnati, e nemmeno porlo nel Tracciato delle Perdite o del Tempo.



German Forces

Elements: 10/736th Grenadier Regt.

- Lt Batek 9  
1 1 6 x1
- Sgt Schneider 8  
1 1 6 x1
- Scout 6  
0 0 6 x1
- Rifle 7  
5 5 4 x2
- Volksgrenadier 7  
5 4 4 x4
- Weapon 8  
2 2 4 x2<sup>2</sup>
- IG 18 Gun  
10 16 -3 x1<sup>2</sup>
- Heavy MG  
8 16 -1 x1
- Light MG  
4 8 - x2
- Medium Mortar  
9 3-16 -3 x1

British Forces

Elements of A Company, 2nd East Yorkshire Infantry Regt.

- Mjr King 9  
2 1 6 x1
- Lt Daniel 8  
2 1 6 x1
- Sgt Rowland 8  
1 1 6 x1
- Sgt Jeffries 7  
1 1 6 x1
- Guards 7  
5 5 5 x3
- Line 7  
5 5 4 x3
- Territorial 7  
5 4 3 x3
- Weapon 8  
2 2 4 x4
- Light MG  
3 7 - x4
- Flamethrower  
11 1 - x1
- Satchel Charge  
12 1 - x3<sup>3</sup>
- Radio: 76mm  
8 x1<sup>5</sup>

SITUATION REPORT

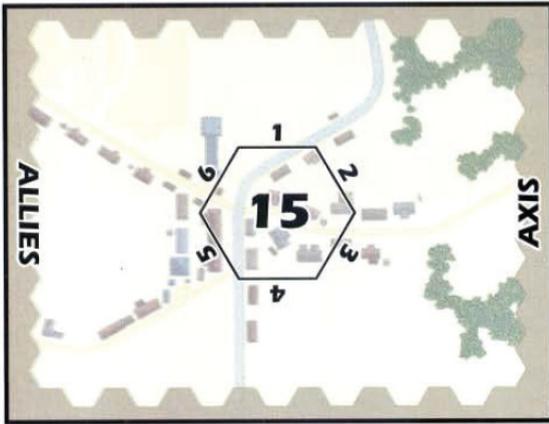
scenario design by Bryan Collars

**LA BRECHE, SWORD BEACH, FRANCE, 6 JUNE 1944** — The European invasion was coming, everyone knew it, but where? Little did the grenadiers of Hauptman Kuhtz's 10<sup>th</sup> Company, 736<sup>th</sup> Grenadier Regiment know that their position in Widerstandsnest 20, codenamed "Cod", was the center of the British 3<sup>rd</sup> Infantry Division's assault sector on Sword Beach. The men of A and B companies of the 2<sup>nd</sup> East Yorkshire Regiment landed along the French coastline at 0725 hours much to the surprise of the men of WN20. Despite their surprise the grenadiers of the 736<sup>th</sup> put up a determined resistance (knocking out several British tanks and slowing the advance inland) before being overwhelmed by the invasion forces.

start	YEAR MARKER:	1944
■	VICTORY POINT MARKER:	15 (Axis side)
■	TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	0 / 8
■	TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Line / 3 Allies — Line / 4
■	POSTURE:	Axis — Defend Allies — Attack
■	INITIATIVE:	Allies
■	OBJECTIVE CHITS:	Open — <b>B, G, L</b> and <b>M</b> Axis — none Allies — random
■	OBJECTIVE CONTROL:	Axis — all Allies — none
■	SET UP:	Axis — first; 6 hexes deep <sup>2</sup> Allies — last; 1 hex deep <sup>3</sup>
■	SURRENDER MARKERS:	Axis — 7 Allies — 12
■	FIRST TURN:	Allies

REGOLE SPECIALI:

- Sono attive le **Regole Speciali Sbarco e Normandia**.
- COVO 20 "COD": piazzare del Filo Spinato negli esagoni I2-I7, J7, J8 e J10. Piazzare dei Bunker in J1, J9 e K6. Uno dei Team Weapon armato di Cannone IG 18 deve essere dispiegato in J1 e non può mai lasciare la postazione: se forzato ad abbandonare la posizione, eliminarlo. La LOS verso J1 può essere tracciata solo dalla direzione 5 sulla bussola e viceversa (cioè attraverso l'esagono I2, inclusi i suoi lati).
- 2a e 3a ONDATA: prima del dispiegamento, l'Alleato piazza 2 dei suoi leaders, 2 delle sue armi, 3 squadre e 2 team negli spazi 1 e 3 della Colonna Tempo. Almeno 1 squadra e 1 leader devono essere piazzati in ciascuno spazio.
- COPERTURA DELL'INVASIONE CON FUMOGENI: dopo lo spiegamento delle forze e prima di pescare la propria mano, l'Alleato piazza 10 fumogeni, uno alla volta, in 10 esagoni casuali (utilizzando il mazzo Fato).
- CARRI: la Radio Britannica rappresenta un fuoco diretto di supporto dai carri che sono riusciti a sbarcare a Sword Beach. Come tale, la radio ha un solo esagono come zona di esplosione (quella occupata dal Segnalino di Localizzazione) invece dei normali 7 esagoni. Durante il passo dell'Accuratezza [O18.2.2], se il Lancio di Puntamento è un "colpo", non occorre un controllo per la direzione (il Segnalino punta direttamente sul bersaglio); e se il Lancio di Puntamento "fallisce", si procederà alla correzione del Segnalino di Localizzazione come per un normale colpo andato a segno [O18.2.1].
- COMANDO E CONTROLLO: durante ogni proprio turno, l'Alleato può scartare fino a 1 carta dalla sua mano (anche se ha eseguito ordini).



scenario design by Volko Ruhnke

SITUATION REPORT

**AUTHIE, NORMANDY, 7 JUNE 1944** — After landing at Juno and dashing for its objective of Carpiquet Airfield, 3<sup>rd</sup> Canadian Division met the counterattack of 12<sup>th</sup> SS "Hitlerjugend" Panzer Division northwest of Caen. Aided by observation from a nearby abbey tower, the SS caught the advancing Allied armor in the flank between the outskirt villages of Buron and Authie. North Nova Scotia Highland infantry of Captain Hank Fraser's C Company with machinegunners of the Ottawa Cameron Highlanders had made Authie but had outrun artillery support. Fraser sent his carriers rearward as the first wave of 18-year-old panzergrenadiers came on to throw the Canadians back into the sea. The vicious close-quarters fight that ensued amid smoke and German shellfire inaugurated a bitter rivalry between the two divisions.

German Forces

Elements 12th SS "Hitlerjugend" Panzer Division

- Lt Ortman 9  
1 1 6 x1
- Lt Holz 9  
1 1 6 x1
- Scout 6  
0 0 6 x1
- SS 8  
6 5 5 x5
- Elite 8  
3 3 5 x1
- Weapon 8  
2 2 4 x2
- Light MG  
4 8 - x1
- Heavy MG  
8 16 -1 x1
- Medium Mortar  
9 3-16 -3 x1
- Radio: 150mm  
12 x1

Canadian Forces

C Company, North Nova Scotia Highlanders & Elements Ottawa Cameron Highlanders

- Cpt Fraser 10  
2 1 6 x1
- Lt Sutherland 8  
1 1 6 x1
- Guards 7  
5 5 5 x2
- Line 7  
5 5 4 x1
- Weapon 8  
2 2 4 x2
- Elite 7  
3 3 5 x2
- Heavy MG  
7 14 -2 x2<sup>2</sup>
- Light MG  
3 7 - x2<sup>2</sup>
- Light Mortar  
5 2-11 -1 x1<sup>2</sup>



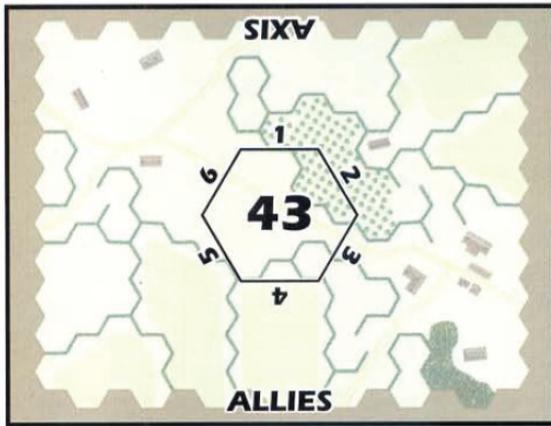
start	YEAR MARKER:	1944
	VICTORY POINT MARKER:	12 (Allied side)
	TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	1 / 6
	TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Elite / 4 Allies — Elite / 3
	POSTURE:	Axis — Attack Allies — Recon
	INITIATIVE:	Axis
	OBJECTIVE CHITS:	Open — A, H and J Axis — random <sup>4</sup> Allies — none
	OBJECTIVE CONTROL:	Axis — none Allies — all
	SET UP:	Axis — last; 2 hexes deep <sup>2</sup> Allies — first; 12 hexes deep <sup>2</sup>
	SURRENDER MARKERS:	Axis — 7 Allies — 7
	FIRST TURN:	Axis

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Normandia**.
2. L'Alleato dispiega per primo le proprie unità (soltanto; non le armi). Quindi si procede col dispiegamento dell'Asse. Finalmente l'Alleato dispiega le sue armi.
3. FANATISMO: l'Asse può giocare ogni azione Mimetizzazione come Lotta senza Quartiere. L'azione viene regolata come se fosse un corpo a corpo contro unità Russe.
4. Non mettere l'Obiettivo **R** nel contenitore opaco.
5. COMMONWEALTH: l'Alleato utilizza il mazzo Fato Britannico.

GMT0913

© 2009 GMT Games, LLC



SITUATION REPORT

scenario design by Bryan Collars

**UTAH BEACH VICINITY, NORMANDY, 8 JUNE 1944** — Fire from the 210mm guns of the Crisbecq Coastal Artillery Battery, commanded by Lt. Walter Ohmsen, constantly harassed and prohibited the unloading of supplies and reinforcements on Utah Beach. On June 7 the 1Bn, 22<sup>nd</sup> Infantry was tasked with neutralizing the guns. However, the assault faltered when Lt. Ohmsen called fire from the 150mm guns of the nearby Azeville Battery on his own position to drive off the attack. The 1Bn renewed the assault on D-Day plus 2. Led by C Company, organized into special assault groups, the 1Bn very nearly succeeded in eliminating the Crisbecq guns but once again the infantrymen were thwarted by artillery fire from Azeville and a timely counter attack by elements of the 919<sup>th</sup> Grenadier Regiment.

start	<b>YEAR MARKER:</b>	1944
■	<b>VICTORY POINT MARKER:</b>	17 (Axis side)
■	<b>TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:</b>	0 / 8
■	<b>TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:</b>	Axis — Line / 3 Allies — Line / 3
■	<b>POSTURE:</b>	Axis — Defend Allies — Attack
■	<b>INITIATIVE:</b>	Allies
■	<b>OBJECTIVE CHITS:</b>	Open — <b>G, H, K, L, M</b> Axis — none Allies — none
■	<b>OBJECTIVE CONTROL:</b>	Axis — all Allies — none
■	<b>SET UP:</b>	Axis — first; 8 hexes deep Allies — last; 2 hexes deep
■	<b>SURRENDER MARKERS:</b>	Axis — 6 Allies — 11
■	<b>FIRST TURN:</b>	Allies

German Forces

3rd Battery, 1261 Coastal Artillery Regiment

- Lt Ohmsen 9  
1 1 6
- Sgt Bohlen 8  
1 1 6 x1 4
- Rifle 7  
5 5 4 x2
- Volksgrenadier 7  
5 4 4 x4 4
- Light MG  
4 8 - x4

Reinforcements 6

Elements 919th Grenadiers

- Sgt Halbach 8  
1 1 6 x1
- Rifle 7  
5 5 4 x3
- Light MG  
4 8 - x2

Azeville Battery 7

- Radio: 150mm  
12 x1

American Forces

C Company, 1 Battalion, 22nd Infantry

- Cpt Samuels 10  
2 1 6 x1
- Sgt Garcia 8  
1 1 6 x1
- Scout 6  
0 0 6 x1
- Elite 7  
6 6 5 x5
- Line 6  
6 6 4 x5
- Line 6  
3 4 4 x3
- Weapon 7  
2 2 4 x1
- Medium MG  
6 10 - x1
- Medium Mortar  
9 3-16 -3 x1
- Flamethrower  
11 1 - x2
- Satchel Charge  
12 1 - x3

Reinforcements 5

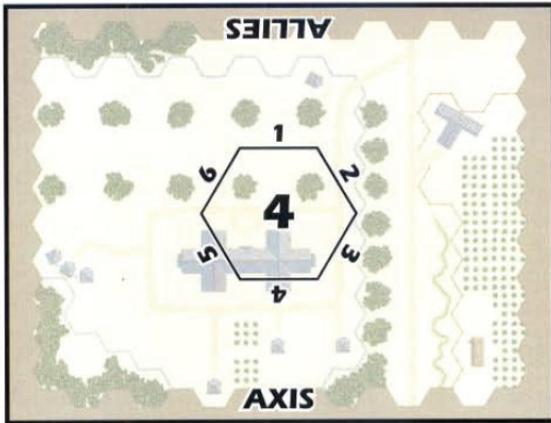
GMT0913

© 2009 GMT Games, LLC

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Normandia**.
2. **BATTERIA CRISBECO:** piazzare del Filo Spinato in A3, B3, C4, D3, E3, F2 e F1. Piazzare Bunker in B2 e D1. Piazzare Trincee in C2 e E1.
3. **OBBIETTIVO CRUCIALE:** Piazzare Obiettivo Alternativo 4 in B2 e Obiettivo Alternativo 3 in D1 (*si trovano tra i segnalini dell'espansione Normandia*). Ignorare gli obiettivi 3 e 4 impressi sulla mappa.
4. **VILLAGGIO DI CRISBECO:** il Sgt Bohlen e 2 squadre Volksgrenadiers devono essere dispiegate dentro o adiacente l'esagono M7.
5. **I RITARDATARI USA:** piazzare i Rifornimenti USA nello spazio 3 della Colonna Tempo. Quando queste unità entrano in gioco, incrementare il Livello di Resa Usa di 2 e il Limite Ordini Usa di 1.
6. **PRECISO CONTRATTACCO:** piazzare i Rifornimenti Tedeschi nello spazio 4 della Colonna Tempo. Quando queste unità entrano in gioco, incrementare il Livello di Resa Tedesco di 3 e il Limite Ordini Tedesco di 1. Quando entrano in gioco, le unità Tedesche vanno piazzate solo negli esagoni G1-O1.
7. **BATTERIA AZEVILLE:** piazzare la radio nello spazio 3 della Colonna Tempo.
8. **CASAMATTA DISTRUTTA:** se il Bunker in B2 viene distrutto, porre l'Obiettivo L nel contenitore opaco; il giocatore che controlla l'obiettivo perde 3 PV. Se il Bunker in D1 viene eliminato, riporre l'Obiettivo K nel contenitore opaco; il giocatore che controlla l'obiettivo perde 3 PV.

- Pvt Riley 7  
1 1 6 x1
- Elite 7  
6 6 5 x1
- Line 6  
6 6 4 x1
- Line 6  
3 4 4 x1



SITUATION REPORT

scenario design by Volko Ruhnke

**CHATEAU SAINTE-GENEVIEVE, BRITANNY, 18 JUNE 1944** — Hours before OVERLORD, coded transmissions alerted resistance cells across France—the Forces Françaises de l'Intérieur (FFI)—to assemble and hinder the expected movement of German forces toward Normandy. In Brittany, airdropped French commandos joined a major FFI bivouac near Saint-Marcel and began sabotaging rail lines to block Axis reinforcement eastward. British airdrops supplying the FFI camp eventually attracted German attention, and on 18 June local garrison forces massed to flush the partisans out. French SAS Lt. Nicholas Marianne, commanding a sector of the perimeter, found himself in the path of Axis Osttruppen advancing on a chateau they had mistaken for the bivouac's headquarters.

German Forces

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 6 |
|---|---|---|

 x1
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 6 |
|---|---|---|

 x1
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 6 |
|---|---|---|

 x1
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 6 |
|---|---|---|

 x1
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 6 |
|---|---|---|

 x1
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 5 | 3 | 3 |
|---|---|---|

 x10
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 3 | 3 |
|---|---|---|

 x4
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 4 | 8 | - |
|---|---|---|

 x2
- |   |    |    |
|---|----|----|
| 8 | 16 | -1 |
|---|----|----|

 x1
- |   |      |    |
|---|------|----|
| 9 | 3-16 | -3 |
|---|------|----|

 x1

French Forces

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 2 | 1 | 6 |
|---|---|---|

 x1
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 6 |
|---|---|---|

 x1
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 5 | 4 | 5 |
|---|---|---|

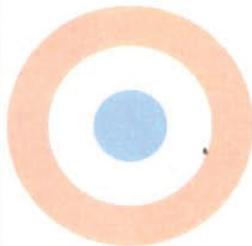
 x1
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 4 | 3 | 4 |
|---|---|---|

 x5
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 7 | - |
|---|---|---|

 x3
- |    |   |   |
|----|---|---|
| 12 | 1 | - |
|----|---|---|

 x2
- |   |   |   |
|---|---|---|
| 8 | - | - |
|---|---|---|

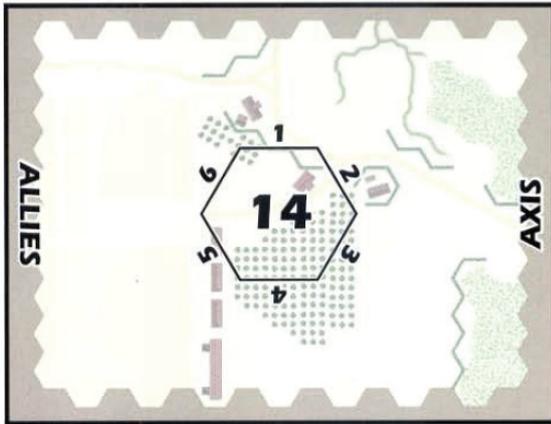
 x1<sup>3</sup>



start	YEAR MARKER:	1944
■	VICTORY POINT MARKER:	0
■	TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	0 / 6
■	TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Green / 4 Allies — Green / 2
■	POSTURE:	Axis — Attack Allies — Recon
■	INITIATIVE:	Axis
■	OBJECTIVE CHITS:	Open — none Axis — random Allies — random
■	OBJECTIVE CONTROL:	Axis — none Allies — all
■	SET UP:	Axis — first; 1 hex deep Allies — last; 7 hexes deep
■	SURRENDER MARKERS:	Axis — 8 Allies — 6
■	FIRST TURN:	Axis

REGOLE SPECIALI:

1. **MACCHIA LOCALE:** le unità Alleate pagano sempre solo 1 Punto Movimento per muovere in un esagono adiacente, senza tener conto del terreno.
2. **MUNIZIONI PARACADUTATE:** l' Alleato può giocare l'azione Mine Nascoste come se fosse Difensore nello Scenario.
3. **P-47:** la Radio rappresenta il supporto aereo Americano dall'Inghilterra. Ogni Richiesta Artiglieria Alleata giocata come Fuoco per Effetto si traduce in un evento di Supporto Aereo amico (non è necessaria la LOS) invece di eseguire un normale Fuoco per Effetto.
4. **FRANCIA LIBERA:** durante ogni proprio turno, l' Alleato può scartare fino ad 1 carta dalla sua mano (anche se ha eseguito uno o più ordini).



SITUATION REPORT

scenario design by Volko Ruhnke

**CARPIQUET, NORMANDY, 4 JULY 1944** — In Operation Windsor, 3<sup>rd</sup> Canadian Division once again set out to take Carpiquet Airfield, still in the hands of their bitter foe, the 12<sup>th</sup> SS “Hitlerjugend”. After a heavy rolling bombardment, the North Shore (New Brunswick) Regiment moved out across a mile of high-standing wheat toward the village adjoining the airfield. Zeroed in on the flat approaches, German shells tore through the Canadians, but die-hard remnants reached the ruined ville to wrest it from the small but well-prepared force of Hitler Youth.

German Forces

Elements 12th SS “Hitlerjugend” Panzer Division

- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 0 0 6 x1
- 6 5 5 x2
- 3 3 5 x2
- 2 2 4 x1
- 4 8 - x2
- 8 16 -1 x1
- 9 3-16 -3 x1
- 9 x1
- 4 Cover x2

Canadian Forces

Elements North Shore (New Brunswick) Division

- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 1 1 6 x1
- 0 0 6 x1
- 5 5 5 x7
- 5 5 4 x2
- 2 2 4 x4
- 3 3 5 x3
- 7 14 -2 x1
- 3 7 - x3
- 5 2-11 -1 x3

start	YEAR MARKER:	1944
	VICTORY POINT MARKER:	14 (Axis side)
	TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	0 / 7
	TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Elite / 3 Allies — Elite / 4
	POSTURE:	Axis — Defend Allies — Attack
	INITIATIVE:	Axis
	OBJECTIVE CHITS:	Open — K and L Axis — random Allies — random
	OBJECTIVE CONTROL:	Axis — all Allies — none
	SET UP:	Axis — first; 10 hexes deep <sup>2</sup> Allies — last; 2 hexes deep
	SURRENDER MARKERS:	Axis — 6 Allies — 14
	FIRST TURN:	Axis

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Normandia**.
2. BUCHE E MACERIE: prima del dispiegamento dell’Asse, ciascun giocatore piazza tre Buche e tre Filo Spinato in esagoni casuali (pescando sei esagoni casuali dal proprio mazzo fato—ricordarsi di mescolare il mazzo prima di pescare la mano degli ordini). Ogni Buca o Filo Spianato che capita su un edificio va rimpiazzata con una Trincea.
3. NEMESI: entrambi i giocatori possono utilizzare l’azione Mimetizzazione come Lotta senza Quartiere. Per il giocatore Tedesco, l’azione viene regolata come se fosse un corpo a corpo contro unità Russe.
4. COMMONWEALTH: l’Alleato utilizza il Mazzo Fato Britannico.

GMT0913

© 2009 GMT Games, LLC

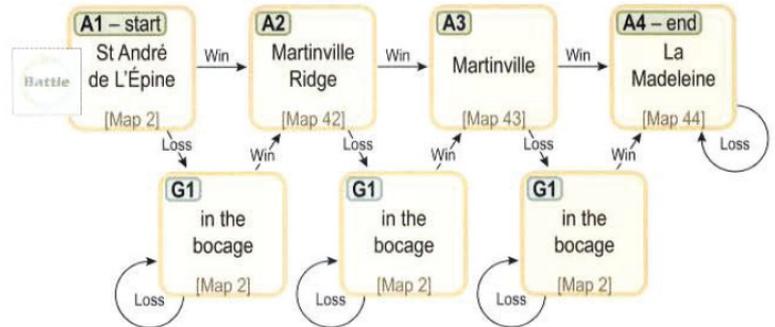
**SITUATION REPORT**

by John A Foley

**NEI PRESSI DI ST LO, NORMANDIA, 11-18 luglio 1944:**

L'11 luglio, al XIX Corpo fu ordinato di attaccare da sud verso St Lo, come parte dell'offensiva della 1a Armata, per spingere fuori dalla Normandia la 7a Armata Tedesca. Alla 29a Divisione fu ordinato di attaccare e impadronirsi di punti chiave ad est di St Lo. Nel piano di attacco, il Generale Gerhardt ordinò al 116° Fanteria di sferrare l'attacco principale. Le compagnie di testa del 2° Battaglione (supportate dai battaglioni di combattimento del 121° Engineers e 747° Carri) furono messe a conoscenza delle nuove tattiche messe a punto dalla divisione.

**Mappa Posizioni Campagna**



**REGOLE SPECIALI:**

Questo scenario è un gioco campagna, con diverse battaglie, e rappresenta otto giorni di scontri tra le forze Americane (elementi della 29a Divisione Fanteria) e forze Germaniche (elementi della 3a Divisione Fallschirmjager). Si utilizzano alcune differenti mappe che riportano terreni tipicamente rappresentativi. **Vedere pagg. 2-8 del Manuale Normandia per le regole di dispiegamento e gioco di questo scenario.**

**Grado Addestramento Truppa**



**Plotone Standard Tedesco**

Veterani = squadre paracadutisti  
Regolari = squadre Rifle  
Reclute = squadre coscritti

**Plotone Standard Americano**

Veterani = squadre veterani  
Regolari = squadre regolari  
Reclute = squadre reclute

Leaders Plotoni Comando

Superiorità' Aerea

**Tracciato Assets**



**Risorse di Divisione Disponibili**

**Germany**

at start:

Sgt Robinson 6	Sgt Ruckert 7	Sgt Gardner 8	LT Robinson 9
1 1 6	1 1 6	1 1 6	2 1 6

**America**

at start:

Cpl Stangorff 6	Sgt Miller 7	Sgt Ewing 8	LT Robinson 9
1 1 6	1 1 6	2 1 6	1 1 6

**Insieme di Risorse di Reggimento**

**Germany**

at start:

Sgt Robinson 8	Sgt Elwert 8	Sgt Hammett 8	LT Becker 9
1 1 6	2 1 6	2 1 6	1 1 6

**America**

at start:

Sgt Crangorff 8	Sgt Krauss 8	Sgt Rowner 8	LT Crandall 9
1 1 6	1 1 6	2 1 6	2 1 6

**Unità Esauste**

**Germany**

**America**

Tabella Riserve di Divisione - Americana

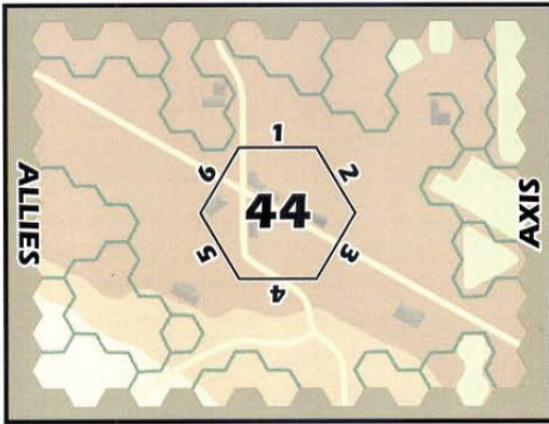
Lancio:	PLOTONE
2	Rifle Platoon A [Cpl Slingluff]
3	Rifle Platoon B [Cpl Miller]
4	Rifle Platoon C [Sgt Krauss]
5	Rifle Platoon D [Sgt Ewing]
6	Rifle Platoons A & B [Slingluff/Miller]
7	Rifle Platoons A & C [Slingluff/Krauss]
8	Rifle Platoons A & D [Slingluff/Ewing]
9	Weapons Platoon F [Lt Richardson]
10-11	Weapons Platoon E [Sgt Bowen]
12	Engineer Platoon G [Lt Cawthon]

Tabella Riserve di Divisione - Tedesca

Lancio:	PLOTONE
2	Rifle Platoon A [Cpl Wetteman]
3	Rifle Platoon B [Cpl Rubart]
4	Veteran Rifle Platoon C [Sgt Gessler]
5	Veteran Rifle Platoon D [Sgt Ehnert]
6	Rifle Platoon B [Cpl Rubart]
7	Veteran Rifle Platoon C [Sgt Gessler]
8	Veteran Rifle Platoon D [Sgt Ehnert]
9	Parachute Platoon F [Lt Becker]
10-11	Parachute Platoon E [Sgt Hummel]
12	Parachute Platoon G [Lt Von Hoffmann]

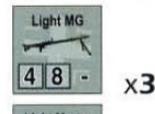
Tabella Forze Campagna

	Nome Risorsa	Leaders	Squadra	Team	Armi	Punti Valore	Iniziativa	Resa	Limite Ordini
AMERICAN	<b>COMMAND PLATOON</b>	<b>Sgt Craighead</b>	<b>3x Elite</b> (VETERANI) or <b>3x Line</b> (REGOLARI) or <b>3x Green</b> (RECLUTE)		<b>1x Medium MG</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
	Rifle Platoon A	Cpl Slingluff	3x Line		1x Light Mortar	+6	+2	+3	+1
	Rifle Platoon B	Cpl Miller	3x Line		1x Light Mortar	+7	+8	+3	+1
	Rifle Platoon C	Sgt Krauss	3x Line		1x Medium MG	+7	+4	+3	+1
	Rifle Platoon D	Sgt Ewing	3x Line		1x Heavy MG	+8	+4	+3	+1
	Weapons Platoon E	Sgt Bowen	3x Elite		2x Medium MG	+9	+4	+3	+1
	Weapons Platoon F	Lt Richardson	2x Elite	2x Weapon	1x Heavy MG 1x .50cal MG	+10	+8	+4	+1
Engineer Platoon G	Lt Cawthon Scout	2x Engineer	2x Elite	2x Medium Mortar 2x Satchel Charge	+12	+8	+4	+1	
GERMAN	<b>COMMAND PLATOON</b>	<b>Sgt Heinzmann Scout</b>	<b>3x Parachute</b> (elite) or <b>3x Rifle</b> (line) or <b>3x Conscript</b> (green)		<b>2x Light Mortar</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
	Rifle Platoon A	Cpl Wettemann	3x Conscript		1x Light MG	+5	+2	+3	+1
	Rifle Platoon B	Cpl Rubart	3x Volksgrenadier		1x Light MG	+6	+2	+3	+1
	Veteran Rifle Platoon C	Sgt Gessler	3x Rifle		2x Light MG	+8	+4	+3	+1
	Veteran Rifle Platoon D	Sgt Ehnert	3x Rifle		1x Heavy MG	+9	+4	+3	+1
	Parachute Platoon E	Sgt Hummel	3x Parachute		2x Light MG	+10	+8	+3	+1
	Parachute Platoon F	Lt Becker	3x Parachute		1x Light MG 1x Heavy MG	+10	+4	+3	+1
Parachute Platoon G	Lt Von Hoffmann	2x Parachute	2x Elite	1x Heavy MG 2x Light Mortar 1x Satchel Charge	+13	+4	+4	+1	



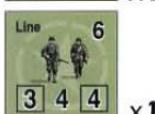
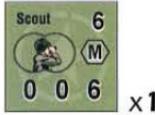
German Forces

Elements 9th Fallschirmjäger Regt.



American Forces

Elements 2 Bn, 116th Infantry



SITUATION REPORT

scenario design by Bryan Collars

**LA MADELEINE, FRANCE 17 JULY 1944** — The afternoon of 15 July, the US 116<sup>th</sup> Infantry Regt. launched an attack along the Martinville Ridge east of St. Lô. As nightfall approached, the 116<sup>th</sup> was ordered to halt and consolidate its gains for the day. By the time Maj. Bingham's 2<sup>nd</sup> Bn. received the order, over half of it had advanced one half mile beyond the support of the 1<sup>st</sup> and 3<sup>rd</sup> battalions. Maj. Bingham's 2<sup>nd</sup> Bn. sat astride the St. Lô-Bayeux highway just east of the village of La Madeleine and was ordered to hold position. During that night, elements of the 9<sup>th</sup> Fallschirmjäger Regt. quickly cut off Bingham's men. Bingham and his battalion remained isolated for two days, suffering under intense artillery barrages and sporadic small arms fire. On 17 July a renewed assault by 3<sup>rd</sup> Bn., 116<sup>th</sup> Inf. managed to break through to the 2<sup>nd</sup> Bn. The combined 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> Battalions were to launch an immediate attack on St. Lô but, before they could do so, elements of the 9<sup>th</sup> Fallschirmjäger Regt. with artillery support launched its own assault against the Americans.

start	<b>YEAR MARKER:</b>	1944
	<b>VICTORY POINT MARKER:</b>	5 (Allied side)
	<b>TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:</b>	3 / 9
	<b>TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:</b>	Axis — Elite / 3 Allies — Line / 3
	<b>POSTURE:</b>	Axis — Attack Allies — Defend
	<b>INITIATIVE:</b>	Axis
	<b>OBJECTIVE CHITS:</b>	Open — X Axis — random <sup>2</sup> Allies — random <sup>2</sup>
	<b>OBJECTIVE CONTROL:</b>	Axis — 3 Allies — 4
	<b>SET UP:</b>	Axis — last; 3 hexes deep Allies — first; 6 hexes deep
	<b>SURRENDER MARKERS:</b>	Axis — 7 Allies — 6
	<b>FIRST TURN:</b>	Axis

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Normandia**.
2. Non aggiungere l'Obiettivo W nel contenitore di pesca. L'Alleato pesca i propri Obiettivi casuali per primo. Prima di procedere, rimuovere gli Obiettivi A, C, G, K, R e V dal contenitore di pesca. Rimettere gli obiettivi rimossi (ad eccezione dell'Obiettivo W) nel contenitore. L'Asse pesca i propri Obiettivi.
3. SUPERIORITA' AEREA: l'evento Supporto Aereo dell'Asse [E43] non esiste; trattare questo evento dell'Asse come Shock da Combattimento [E72].
4. BINGHAM DEVE ESSERE MANTENUTA: le unità Alleate non possono uscire volontariamente dalla mappa. Se sono forzate a farlo, eliminarle.



SITUATION REPORT

scenario design by John A Foley

**CAEN, 18 JULY 1944** – The German defense of Caen was tenacious, demanding great effort from the British and Canadian forces. Operation Atlantic (part of the Operation Goodwood offensive), opened with the attack of the Canadian 8<sup>th</sup> Brigade into Giberville and Colombelles, held by conscripts of the Luftwaffe 16<sup>th</sup> Division supported by a battle group of the 21<sup>st</sup> Panzer Division. There were delays in the advance into Colombelles and it was proposed that a platoon from the Royal Regina Rifles assisted by members of Compagnie Scamaroni (a very notable FFI unit) should infiltrate and cross the River Orne at Vaucelles to secure a vital bridging site.

start	<b>YEAR MARKER:</b>	1944
■	<b>VICTORY POINT MARKER:</b>	7 (Axis side)
■	<b>TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:</b>	0 / 8
■	<b>TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:</b>	Axis – Line / 3 Allies – Line / 4
■	<b>POSTURE:</b>	Axis – Defend Allies – Attack
■	<b>INITIATIVE:</b>	Allies
■	<b>OBJECTIVE CHITS:</b>	Open – <b>W</b> Axis – random Allies – random
■	<b>OBJECTIVE CONTROL:</b>	Axis – all Allies – none
■	<b>SET UP:</b>	Axis – first; 12 hexes deep <sup>2</sup> Allies – last; 3 hexes deep
■	<b>SURRENDER MARKERS:</b>	Axis – 9 Allies – 10
■	<b>FIRST TURN:</b>	Allies

German Forces

Elements Luftwaffe 16th Division

- Sgt Hiller 8  
1 1 6 x1
- Cpl Kohler 7  
1 1 6 x1
- Conscript 6  
5 3 3 x3
- Line 7  
3 3 4 x3
- Light MG  
4 8 - x2
- WIRE -1  
-1 -1 A x6

Reinforcements<sup>3</sup>

- Sgt Ruhke 8  
2 1 6 x1
- Volksgranadier 7  
5 4 4 x5
- Light MG  
4 8 - x1

Canadian Forces

Elements Royal Regina Rifles

- Lt Bergeron 9  
2 1 6 x1
- Line 7  
5 5 4 x3
- Elite 7  
3 3 5 x3

FFI Irregulars<sup>4,5</sup>

Elements Compagnie Scamaroni

- Lt Chatelain 9  
1 1 6 x1
- FFI Irregular 7  
2 2 4 x3

Reinforcements<sup>3</sup>

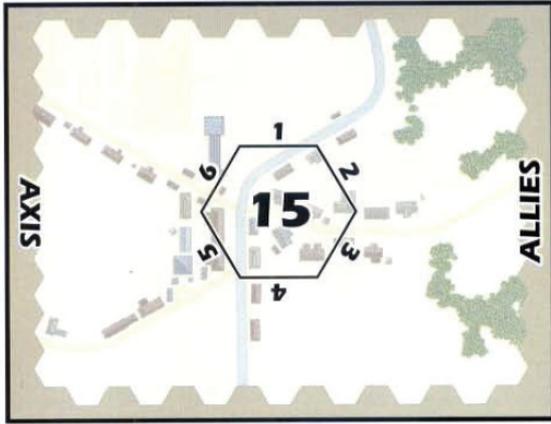
- Sgt Downie 8  
2 1 6 x1
- Line 7  
5 5 4 x3
- Light MG  
3 7 - x2

GMT0913

REGOLE SPECIALI:

- Sono attive le **Regole Speciali Notte e Normandia**. Eccezione: il Movimento Notturno [N° 5.2] non si applica alle unità Tedesche.
- DIVERSIVO PIANIFICATO:** prima del dispiegamento, piazzare casualmente cinque Obiettivi Alternativi coperti (*si trovano tra i segnalini dell'espansione Normandia*) da piazzare su ogni esagono obiettivo stampato sulla mappa. Restano coperti fino a quando non si attiva ALLRME. Non si utilizzano per PV e non sono influenzati da eventi.
- ALLARME:** durante il segmento di Rifornamento del primo Avanzamento Tempo, rivelare gli Obiettivi Alternativi. L'Asse piazza i propri Rifornimenti da qualche parte dell'edificio marcato dall'Obiettivo Alternativo 5. L'Alleato da qualche parte dell'edificio marcato dall'Obiettivo 1. Rimuovere gli Obiettivi Alternativi dalla mappa.
- COMANDO E CONTROLLO:** il Lt Chatelain e ogni leader Canadese può attivare unità di qualunque fazione Alleata. Il Lt Chatelain non può attivare nessuna unità raggruppata con un leader Canadese. Se è raggruppato con un leader Canadese, non può attivare alcuna unità.
- GUIDE LOCALI:** le unità irregolari FFI pagano 1 MP per ogni esagono penetrato, senza tener conto del tipo/lato di esagono o terreno e restrizioni notturne. Ogni unità Canadese raggruppata con una unità irregolare FFI, guadagna le stesse capacità se spende l'intero Movimento raggruppata agli irregolari.
- FORZE ALLEATE COMBinate:** l'Alleato utilizza il Mazzo Fato Britannico.

© 2009 GMT Games, LLC



SITUATION REPORT

scenario design by Bryan Collars

**CHEUX, NORMANDY, 26 JUNE 1944** — The Allied failure to capture Caen on D-Day allowed the Germans to rush reinforcements to the area. In an effort to isolate and pressure the defenses around Caen, Field Marshal Montgomery devised and launched Operation Epsom, spear-headed by the British 43<sup>rd</sup> and the Scottish 15<sup>th</sup> Infantry Divisions. At dawn on June 26<sup>th</sup> men of the 2<sup>nd</sup> Bn (Scottish 15<sup>th</sup> Division—as yet not tested in battle) approached the objective — the village of Cheux — which was heavily shrouded in mist and defended by the men of the 12<sup>th</sup> SS Pionier Bn (rear-echelon troops of the 12<sup>th</sup> SS Panzer Division). The Highlanders advanced on Cheux following a walking barrage from the 15<sup>th</sup> Division's artillery. The barrage enabled the Highlanders to penetrate the main line of resistance. Once in the enemy rear it seemed that Cheux would be easily cleared. However, the Highlanders were not prepared for the unexpected stiff resistance. Led by Lt Bruno Asmus and Lt Lorenz, the SS HQ and SS Supply troops defended vigorously, forcing the Highlanders to clear Cheux house by house often in hand-to-hand combat.

German Forces

Elements: HQ Coy., 12 SS Pionier Bn, 12th SS Div.

	9		x1
	9		x1
	8		x3
	7		x3
	4 8	-	x1
	-1 -1	A	x5 <sup>4</sup>

Bypassed Units<sup>3</sup>

	8		x1
	7		x1

Scottish Forces

Elements: 2bn., Glasgow Highlanders, 15th Inf Div.

	9		x1
	8		x1
	7		x1
	7		x5
	7		x3
	8		x3
	3 7	-	x3
	5 2-11	-1	x2



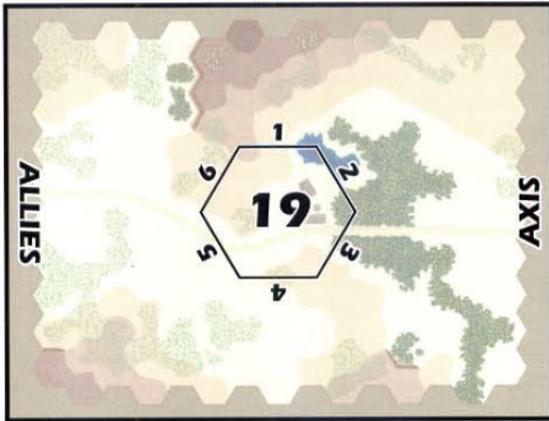
start	YEAR MARKER:	1944
■	VICTORY POINT MARKER:	7 (Axis side)
■	TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	3 / 9
■	TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Line / 3 Allies — Line / 3
■	POSTURE:	Axis — Defend Allies — Attack
■	INITIATIVE:	Allies
■	OBJECTIVE CHITS:	Open — M Axis — random <sup>2</sup> Allies — random <sup>2</sup>
■	OBJECTIVE CONTROL:	Axis — all Allies — none
■	SET UP:	Axis — first; 12 hexes deep Allies — last; 3 hexes deep <sup>4</sup>
■	SURRENDER MARKERS:	Axis — 6 Allies — 11
■	FIRST TURN:	Allies

REGOLE SPECIALI:

1. Sono attive le **Regole Speciali Normandia**.
2. **OBIETTIVO CHEUX:** non aggiungere l'obiettivo **W** al contenitore di pesca. Nessuna fazione può guadagnare PV per Uscita dalla mappa. Qualsiasi unità che lascia la mappa volontariamente, va eliminata.
3. **UNITA' BYPASSATE:** l'Asse piazza una delle proprie unità Bypassate nello spazio 5 del Tracciato Tempo e l'altra nello spazio 6. Quando entrano in gioco possono essere piazzate in qualunque esagono non occupato, negli esagoni I-O, con Copertura almeno 1.
4. **DIFESA RETROVIE:** l'Asse dispiega i propri Filo Spinato dopo il dispiegamento Alleato.
5. **SBARRAMENTO MINUZIOSO:** dopo il dispiegamento, l'Alleato conduce lancio per Impatto di Artiglieria da 12 FP contro ogni esagono occupato da unità dell'Asse. Ignorare tutte le conseguenze dei lanci per lo sbarramento. Si applicano tutte le regole che riguardano Lancio per l'Impatto. In più, se il Totale di Fuoco d'Attacco è il doppio del Totale Fuoco di Difesa, l'unità (insieme all'eventuale arma) va rimossa e piazzata nello spazio 4 del Tracciato Tempo. Rimiscolare entrambi i mazzi dopo lo sbarramento. Quando una unità dell'Asse entra in gioco dalla spazio 4, va piazzata in uno degli esagoni di spiegamento iniziale, con copertura almeno 1.
6. **NEBBIA:** tutta la LOS è bloccata oltre raggio 5. Esiste un Intralcio 1 in ogni esagono successivo. Gli Intralci sono cumulativi con CAMPI (non con Fumogeni).

GMT0913

© 2009 GMT Games, LLC



SITUATION REPORT

scenario design by Bryan Collars

**HILL 314, EAST OF MORTAIN, FRANCE, 8 AUGUST 1944** — The German High Command launched Operation Luttich on the night of 6/7 August aimed at the US 30<sup>th</sup> Infantry Division occupying the village of Mortain. The initial onslaught was partially successful in penetrating the American lines and the 2<sup>nd</sup> Bn, 120<sup>th</sup> Infantry Regiment was surrounded and cut off east of Mortain. The men of E Company commanded by Lt. Ralph Kerley occupied Hill 314 on the right flank of US position. Elements of the 2<sup>nd</sup> SS Panzer and 17<sup>th</sup> SS Panzer Grenadier Divisions repeatedly attacked the 2<sup>nd</sup> Bn positions day and night. Each assault was helped driven off by the accurate on call artillery fire from the 230<sup>th</sup> FA Bn directed by E Company's FO, Lt. Robert Weiss. On the night of 8 August elements of the 17<sup>th</sup> SS Panzer Grenadier Division renewed their assault on Hill 314 successfully penetrating E Company's position. Lt. Kerley rallied his troops and drove off the grenadiers with small arms fire and Lt. Weiss' relentless artillery missions.

German Forces

Elements of 1755 Pz Grenadier Div.

- 1 1 6 x1
- 2 1 6 x1
- 0 0 6 x1
- 6 5 5 x6
- 2 2 4 x2
- 3 3 5 x1
- 4 8 - x3
- 9 3-16 -3 x1



American Forces

Elements of E Co., 2Bn, 120th Inf Regiment

- 2 1 6 x1
- 2 4 7 x1<sup>4</sup>
- 6 6 5 x2
- 6 6 4 x2
- 4 4 5 x3
- 6 10 - x2
- 10 x1
- 3 Cover<sup>2</sup> x4
- 1 -1 A x2



start

YEAR MARKER:	1944
VICTORY POINT MARKER:	12 (Allied side)
TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	1 / 6
TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Elite / 3 Allies — Elite / 2
POSTURE:	Axis — Attack Allies — Defend
INITIATIVE:	Axis
OBJECTIVE CHITS:	Open — F, L, M, W Axis — none Allies — random
OBJECTIVE CONTROL:	Axis — none Allies — all
SET UP:	Axis — last; 4 hexes deep Allies — first; 10 hexes deep <sup>2</sup>
SURRENDER MARKERS:	Axis — 8 Allies — 6
FIRST TURN:	Axis

GMT0913

+ REGOLE SPECIALI:

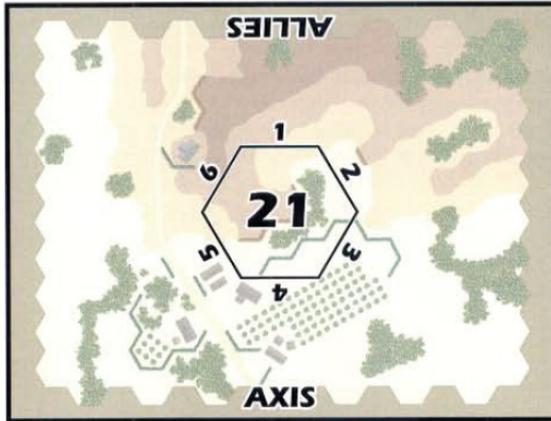
- Sono attive le **Regole Speciali Notte e Normandia**.
- BLOCCO STRADALE:** l'Alleato deve dispiegare almeno una squadra e un team di Veterani nell'esagono I6.
- FUOCO PREVENTIVATO:** in qualsiasi momento durante il gioco, l'Alleato può prendere un marcatore di Fuoco Preventivato e piazzarlo in qualsiasi esagono sulla mappa. Può essere fatto fino a due volte e il marcatore non può essere mosso una volta piazzato. Una Richiesta Artiglieria Alleata è sempre accurata quando il Segnalino di Localizzazione viene piazzato in uno di questi esagoni. Nel caso, non eseguire un Lancio di Puntamento per la Richiesta di Artiglieria - invece, dopo aver piazzato il Segnalino di Localizzazione, eseguire il controllo dell'accuratezza come se si fosse ottenuto un "colpo". [O18.2.2.1].
- BATTERIA DEDICATA:** il Lt Weiss va considerato un Eroe a tutti gli effetti. Solo il Lt Weiss può utilizzare ordini di Richiesta Artiglieria Alleata. Prima di giocare, l'Alleato piazza un marcatore controllo Italia/USA (dalla parte USA) sullo spazio 5 del Tracciato Tempo. Durante il gioco, l'Alleato può utilizzare Ordini Contraddittori come un ordine di Richiesta Artiglieria. Nel caso, muovere il marcatore USA di uno spazio indietro sul Tracciato Tempo. Quando si raggiunge lo spazio zero non sarà più possibile utilizzare Ordini Contraddittori come ordine di Richiesta di Artiglieria.
- ELAN:** se l'Asse controlla la carta Iniziativa, quando annuncia un ordine

© 2009 GMT Games, LLC

# Scenario 61

# SURRENDER IS OUT OF THE QUESTION!

**COMBAT COMMANDER**



## SITUATION REPORT

scenario design by John A Foley

**HILL 262, THE FALAISE POCKET, 20 AUGUST 1944** — After the Allied breakout forced by Operation Cobra, the German army was caught between two pincer movements with most of the Seventh Army trapped in the rapidly closing “Falaise Pocket.” The retreating army desperately sought to escape along its last remaining route, the Chambois-Vimoutiers road, which passed before Hill 262. The 1<sup>st</sup> Polish Armoured Division attached to the 1<sup>st</sup> Canadian Army was ordered to take the hill (which had previously been invested by the Germans with strong defensive positions) to somehow “close the door.” On August 19<sup>th</sup>, the Polish forces created a devastating ambush on the escaping German forces in the valley below. In desperation, elements of the 2<sup>nd</sup> SS Panzer Division mounted a night assault on the 20<sup>th</sup> advancing in waves, with the fierce support of Tiger tanks. The famous defense led by Polish Major Stefanowicz was inspired—all ammunition was to be used and he uttered the phrase: “Surrender is out of the question!” An attached Canadian artillery observation officer, Captain Sévigny, designed the pre-registered fire for the defense.

### German Forces

Elements: 2nd SS Panzer Division

- LI Klein 9 (2) x1
- 2 1 6
- LI Otto 9 (1) x1
- 1 1 6
- SS 8 (6 5 5) x4
- Elite Rifle 8 (5 6 5) x4
- Light MG (4 8 -) x3
- Radio: 150mm (12) x1<sup>4</sup>

### Reserve Platoon<sup>2</sup>

- Sgt. Biemann 8 (1) x1
- 1 1 6
- Elite Rifle 8 (5 6 5) x2
- Rifle 7 (5 5 4) x2
- Light MG (4 8 -) x1

### Supply Platoon<sup>2</sup>

- Sgt. Pfeiffer 8 (1) x1
- 1 1 6
- Volsgrenadier 7 (5 4 4) x3

### Polish Forces

Elements: 1st Polish Armoured Division

- Mjr Stefanowicz 10 (2) x1
- 2 1 6
- Cpt Sévigny 9 (2) x1
- 2 1 6
- Guards 7 (5 5 5) x2
- Line 7 (5 5 4) x2
- Weapon 8 (2 2 4) x2

- Elite 7 (3 3 5) x2

- Heavy MG (7 14 -2) x1

- Light MG (3 7 -) x3

- Radio: 183mm (13) x1<sup>3</sup>

- TRENCH (4 Cover) x4

- WIRE (-1 -1 A) x5

start

YEAR MARKER:	1944
VICTORY POINT MARKER:	10 (Allied side)
TIME / SUDDEN DEATH MARKERS:	0 / 8
TROOP QUALITY / ORDER LIMIT:	Axis — Line / 4 Allies — Elite / 3
POSTURE:	Axis — Attack Allies — Defend
INITIATIVE:	Axis
OBJECTIVE CHITS:	Open — W Axis — none Allies — random
OBJECTIVE CONTROL:	Axis — none Allies — all
SET UP:	Axis — last; 2 hexes deep Allies — first; 8 hexes deep
SURRENDER MARKERS:	Axis — 14 Allies — 8
FIRST TURN:	Axis

### REGOLE SPECIALI:

- Sono attive le **Regole Speciali Notte e Normandia**.
- ATTACCO AD ONDE: piazzare il Plotone Riserva dell' Asse nello spazio "1" del Tracciato Tempo e il Plotone Rifornamento nello spazio "2".
- FUOCO PREVENTIVATO: in qualsiasi momento durante il gioco, l' Alleato può prendere un marcatore di Fuoco Preventivato e piazzarlo in qualsiasi esagono sulla mappa. Può essere fatto fino a due volte e il marcatore non può essere mosso una volta piazzato. Una Richiesta Artiglieria Alleata è sempre accurata quando il Segnalino di Localizzazione viene piazzato in uno di questi esagoni. Nel caso, non eseguire un Lancio di Puntamento per la Richiesta di Artiglieria - invece, dopo aver piazzato il Segnalino di Localizzazione, eseguire il controllo dell'accuratezza come se si fosse ottenuto un "colpo". [O18.2.2.1].
- ASSALTO PANZER: la Radio Tedesca rappresenta fuoco di supporto diretto da un plotone di panzer "Tiger" Mk VI, collocati a livello 1 fuori mappa. Come tale, la radio ha un solo esagono come zona di esplosione (quella occupata dal Segnalino di Localizzazione) invece dei normali 7 esagoni; i Bengala [N° 6] non sono disponibili. Durante il passo dell' Accuratezza [O18.2.2], se il Lancio di Puntamento è un "colpo", non occorre un controllo per la direzione (il Segnalino punta direttamente sul bersaglio); e se il Lancio di Puntamento "fallisce", si procederà alla correzione del Segnalino di Localizzazione come per un normale "colpo" andato a segno [O18.2.2.1].
- 1a DIVISIONE CORAZZATA POLACCA: l' Alleato utilizza il Mazzo Fato Britannico.

GMT0913

© 2009 GMT Games, LLC