

# BOLT ACTION –SCENARIO HISTORIQUE

## La Morichèse, Normandie – 30 juillet 1944

L'opération Bluecoat a débuté aujourd'hui. Le VIII corps britannique s'est engouffré dans le chemin ouvert par les Sherman Flails de déminage et les Churchills Crocodile. Les Churchills de la 6th Guards Tank Brigade sont en appui des fantassins de la 15<sup>e</sup> Division Écossaise et enfoncent les lignes allemandes malgré une progression difficile dans le bocage au sud de Caumont-l'éventé

En début d'après-midi, le 4<sup>e</sup> Battalion Coldstream Guards a perdu contact avec le 2<sup>e</sup> battalion The Glasgow Highlanders qui était censé épauler. En arrivant au nord du hameau de La Morichèse, les Churchills sont pris dans une embuscade dans un chemin creux. Des grenades sont lancées et les tanks subissent des tirs de panzerfausts et panzerschrecks. Le Hameau semble bien défendu par les Allemands. Sans soutien d'infanterie, le bataillon décide de prendre à gauche et couper à travers champs vers la colline 309.

Un peu plus tard dans l'après midi, le 4<sup>e</sup> Battalion Grenadier Guards a rejoint les Glasgow Highlanders. Ensemble ils se dirigent vers La Morichèse sans savoir qu'il est toujours tenu par les troupes allemandes. Après avoir repéré de l'activité dans le hameau, le groupement tactique décide lui aussi d'éviter la zone et bifurque sur la gauche et la colline 309. Des unités sont détachées pour nettoyer La Morichèse avant la nuit.

### FORCES EN PRESENCE

Ce scénario est destiné à être joué entre une force britannique et une force allemande.

Les unités britanniques doivent être sélectionnées dans la liste **1944 – Normandy** du livret *Armies of Great Britain*.

Historiquement, ces unités appartiennent au 2<sup>e</sup> battalion The Glasgow Highlanders avec le renfort d'un Churchill du 4<sup>e</sup> Battalion Grenadier Guards.

Les unités allemandes doivent être sélectionnées dans la liste **1944 – Normandy** du livret *Armies of Germany*.

Historiquement, ces unités appartiennent à la 21 Panzer Division avec le support d'un PanzerIV-H ou d'un Panther.

### MISE EN PLACE

Ce scénario nécessite une table de 180x120 avec des éléments de décors représentant le terrain historique. Le joueur Allemand doit déployer toutes ses unités dans la zone bleue, jusqu'à 18" de son bord. Le joueur Britannique doit sélectionner au moins la moitié de sa force comme étant la première vague. Les autres unités sont en réserve.

### REGLES SPECIALES

November 2014

### Les haies / le bocage

Elles bloquent les lignes de vue (LoS) à moins que le tireur ou sa cible n'ait sa base au contact de la haie, ou bien ne soit sur une zone surélevée comme au sommet d'une colline. Comme les haies de bocage sont au sommet d'un monticule de terre, elles fournissent un couvert important (hard).



Les haies sont considérées comme des obstacles. De plus, les unités passant au travers avec un ordre "Advance" ne peuvent plus tirer après le mouvement à cause de l'effort fourni pour les franchir.

Les blindés ont des difficultés particulières pour franchir de tels haies. Lorsqu'un véhicule chenillé tente de passer au travers, lancer un dé. Sur 1 ou 2, le véhicule reste bloqué comme si le terrain était infranchissable. Son déplacement se termine. Les véhicules avec une valeur de dégâts supérieure ou égale à 10, reçoivent un +1 au test de franchissement. Une fois un tank passé, il y a une trouée dans la haie qui n'est plus considérée comme un obstacle.

### OBJECTIF

L'objectif est de chaque camp est simple : Infliger autant de pertes que possible à l'adversaire en préservant les siennes.

### PREMIER TOUR

La bataille s'engage. Durant le premier tour, le joueur Britannique doit faire entrer la première vague dans la zone rouge de la table. Aucun test d'ordre n'est nécessaire pour les unités de cette première vague.

### DUREE DE LA PARTIE

Après la fin du tour 7, lancer un dé. Si le résultat est 1, 2 ou 3, la partie se termine immédiatement. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, il faut jouer un tour supplémentaire.

### VICTOIRE!

Les joueurs marquent un point de victoire pour chaque unité adverse détruite. A la fin de la partie, les joueurs additionnent leurs points et les comparent : Si un joueur a deux points de victoire de plus que son adversaire, c'est une victoire nette. Sinon les joueurs sont à égalité.