

BOLT ACTION – SCENARIO HISTORIQUE

Maisoncelles, Normandie – 5 août 1944

L'opération Bluecoat a débuté le 30 juillet 1944. Après un démarrage difficile, des éléments du VIII^e corps britannique ont réussi à s'emparer d'un pont intact sur la rivière Souleuvre permettant ainsi aux 11th Armoured et Guards Armoured divisions de s'enfoncer entre deux groupes d'armées allemands. Pour stopper cette progression, le Maréchal Von Kluge a ordonné au II SS Panzer-Korps comprenant les 9 et 10 SS Panzer Divisions ainsi que le 102 SS Schwere Panzer Abteilung de quitter le secteur de Caen pour aller plus à l'ouest en direction de Vires.

Le 4 août, le Col. Vandeleur, qui commande le 3^e Battalion Irish Guards a envoyé la X Company des Scots Guards commandée par le Major Edward Hope avec le renfort de la Troop 2 du 1^{er} Battalion Coldstream Guards commandée par le LT Collin capturer la côte 192 surplombant le hameau de Maisoncelles. Après ce succès, le Colonel Vandeleur a renforcé la position avec la batterie 'Z' des pièces AC de 17-pdr du 21^e Anti-tank Regiment et une section de mortiers de 3" du bataillon.

Pendant la nuit du 5 août, à une heure du matin, des Panthers et des StuGIII-G de la 8 Kompanie / SS Panzer Regiment 9 commandée par le ss-obersturmführer Rennert avance vers les positions britanniques pendant que de l'infanterie du SS-Pz Grenadier Regiment 'H' attaque par le sud. Un violent combat nocturne s'engage alors.

(1) *Le 4th battalion Scots Guards a été dissous avant de partir en Afrique du nord. La "S" Company combat avec le 2nd Battalion Coldstream Guards et la "X" Company avec le 3rd Battalion Irish Guards.*

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 à la X Company du 4^e battalion Scots Guards avec le renfort d'un Sherman du 1^{er} Armoured Battalion Coldstream Guards.

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

Historiquement, ces unités appartiennent à la 9 SS Panzer Division 'Hohenstaufen' avec le support d'un StuGIII-G d'un Panther du SS Panzer Regiment 9. Les panzergrenadiers appartiennent au Panzer Grenadier Regiment 'H' qui regroupe les deux régiments d'infanterie mécanisée de la division durement touchés dans les combats autour de Caen.

MISE EN PLACE

Ce scénario nécessite une table de 180x120 avec des éléments de décors représentant le terrain historique. Le

joueur Britannique doit déployer toutes ses unités dans la zone rouge, jusqu'à 18" de son bord. Le joueur Allemand doit sélectionner au moins la moitié de sa force comme étant la première vague. Les autres unités sont en réserve.



REGLES SPECIALES

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.

Combat Nocturne

Ce scénario se déroulant la nuit, les règles de Combat Nocturne s'appliquent (p20 du livret *Battleground Europe*)

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 Allemand doit faire entrer la première vague dans la zone bleue 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.