

Situation H1 • Hedgerow Hell

Arrière plan historique



l'Aure en direction de Trévières.

8 juin 1944 • Normandie, France.

Affecté à la libération du village de Trévières, le 38^{ème} Régiment d'infanterie fut la première unité américaine à être jetée dans le cauchemar du bocage normand. Bien avant d'atteindre le petit village français, les 2^{ème} et 3^{ème} bataillons rencontrèrent une rude résistance épaulée par les fortifications naturelles du bocage. Les positions allemandes, difficiles à localiser, soigneusement retranchées et le manque d'arme de soutien lourde ralentirent l'avance des américains. Finalement, avec l'aide de tirs bien placés du 38^{ème} bataillon d'artillerie, les unités américaines purent progresser dans le bocage et traverser

Mise en place du scénario

Allemands. Le joueur allemand se place en premier, n'importe où dans les 2 dernières rangées d'hex du côté Sud de la carte.

Américains. Les unités américaines entrent au tour 1 entre les hex D1 et H1 (compris) du bord Nord de la carte.







Balance du scénario

Allemands. Aucune

Américains. Aucune









Ordre de Bataille américain

 Rifle 5-6-4	 -1 1-4-1	 -2 1-4-1	 Grenades x	 Light Barrage -1	 Smoke Factors
x9	x2	x2	x2	x2	



Ordre de Bataille allemand

 Rifle 4-6-5	 -1 Schmidt 1-4-1	 -2 Schmidt 1-4-1	 MG34 L 3-6	 SNIPER! +
x6	x2	x2	x3	
 +1 Foxholes				
x2				

Conditions de victoire

Américains. Le joueur américain gagne s'il fait sortir 4 squads, ou leurs équivalents, par le bord Sud de la carte entre les hex D5 et H5 (compris) avant la fin du 5^{ème} tour.

Allemands. Le joueur allemand gagne si le joueur américain ne remplit pas ses conditions de victoire.

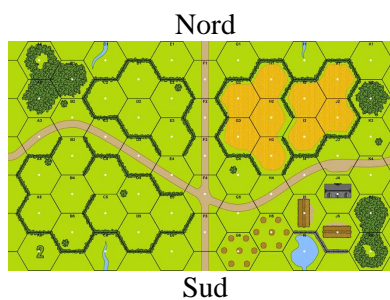
Détails du scénario

Durée du jeu et initiative. La durée du jeu est de 5 tours. Le joueur américain a l'initiative et joue en tant que joueur A.

Règles spéciales du scénario. Les hex de terres cultivées sont du terrain à découvert. Les haies sont du bocage.

Scénario par
Barry Doyle
(ver. 12/28/09)

Map Setup



Turn Record Track

1	2	3	4	5			