

ARRAS

21 Maggio 1940



La storia

Il 21 Maggio 1940 Lord Gort, comandante in capo del BEF (British expeditionary force), ordina un contrattacco verso la 7° divisione panzer, comandata dal generale Rommel, appoggiata dal reggimento motorizzato Totenkopf, per cercare di rallentare la corsa dei tedeschi verso il mare.

Il comandante inglese divide le sue forze in due parti pressochè uguali e le lancia alla conquista di alcuni villaggi nei pressi della strada nazionale n° 25, affiancata dalla linea ferroviaria.

Il suo fianco destro è coperto da elementi della 3° DLM (divisione leggera meccanizzata) e del 13° BCC (battaglione carri da combattimento) francesi al comando del generale De Gaulle.

All'inizio l'attacco inglese sembra inarrestabile; la fanteria tedesca si trova ad affrontare i carri pesanti inglesi (matilda I e II) solo con fucili anticarro e pezzi da 37 mm i cui proiettili letteralmente rimbalzano sulle spesse corazze dei cingolati britannici; quando sembra che per i tedeschi tutto sia perduto arrivano sul campo degli obici da 105 mm e soprattutto alcuni cannoni flak da 88 mm che, grazie ad una geniale intuizione di Rommel, vengono utilizzati come armi controcarro con ottimi risultati; questo stratagemma permette di fermare l'avanzata inglese mentre Rommel stesso, con un battaglione di carri della 7° divisione corazzata, con una manovra aggirante, cerca di prendere l'ala destra inglese sul fianco ma, con disappunto, si imbatte nei carri francesi di De Gaulle con i quali

ingaggia feroci combattimenti.

Su tutto il fronte la battaglia si protrae per tutto il giorno ma pian piano lo slancio anglo-francese si affievolisce lasciando i tedeschi padroni del campo.

Il wargame

Lo scenario ricrea lo scontro tra l'ala sinistra inglese ed elementi della 7° divisione corazzata tedesca nei pressi dei villaggi di Achicourt e Agny.

Il wargame dura 16 turni (dalle 14:00 alle 22:00) con gli ultimi 2 turni di crepuscolo e visibilità ridotta.

Il 1° turno inizia con il giocatore inglese che attacca.

I tedeschi possono fare fuoco trattenuto.

I boschi sono passabili solo da fanteria con le usuali penalità, non sono passabili dai veicoli.

La collina è lieve.

Le 2 strade nazionali sono larghe e consentono il passaggio di 2 veicoli affiancati.

La ferrovia ha un basso terrapieno e pertanto è considerata soft cover.

Le case in muratura assorbono 3 danni mentre quelle in legno 2.

Ordini di Battaglia

Inglese (ala sinistra) (regular)



4° RTR (Royal Tank Regiment) 1° turno da A

HQ sqn = 2 vickers mark VI

A sqn = 1 matilda I + 1 matilda II

B sqn = 1 matilda I + 1 matilda II

C sqn = 2 matilda I

4° Northumberland fusiliers (parte) 1° turno da A

1 sqn = 8 motociclisti + 1 dingo scout car con 1 mortaio 2" e 2 serventi

92° rgt artiglieria pesante (parte) 3° turno da A

368° batteria = 2 18/25 pdr al traino di 2 quad tractor con 8 serventi + 2 OP su 1 auto leggera

65° rgt artiglieria anticarro (parte) 3° turno da A

206° batteria = 2 ATG 2 pdr al traino di 2 dragon carrier con 6 serventi

151° batteria anticarro aggregata (parte) 3° turno da A

1 hotchkiss 25 mm ATG con 3 serventi al traino di un bren carrier

1 Btn 6° Durham Light Infantry 4° turno da A

HQ = CO + 3 fanti + 1 Boys ATR con 2 serventi + 1 mortaio 2" con 2 serventi su 2 camion leggeri

4 compagnie da 8 fanti su 4 camion leggeri

Comp armi = 1 MMG + 1 mortaio 3" con 6 serventi su 2 camion leggeri

Comp AA = 1 bren AA con 3 serventi su 1 bren carrier

Sezione bren = 1 Boys ATR + 1 mortaio 2" con 4 serventi su 2 bren carrier

Artiglieria pesante (fuori tavolo)

2 obici 5,5" + 2 OP su 1 auto leggera

Iniziano a sparare a turni alterni solo dopo che l'OP team si è posizionato; l'OP team entra al 3° turno da A

Francesi (poor)



Guarnigione di Dainville dal 1° turno posizionati nel villaggio e nelle sue prossimità

Comp fanteria = 8 fanti appiedati

Comp armi = 1 MMG + 1 mortaio 81 mm con 6 serventi appiedati

350° compagnia autonoma di carri da fanteria = 2 FT 17 (37 mm corto)

2 OP su 1 auto o 1 camion leggero che dirigono il tiro del mortaio da 81 mm e di 2 cannoni campali da 75 mm fuori tavolo che sparano a turni alterni da quando è posizionato il team OP

Tedeschi (elite)



1° Btn 6° Rgt schutzen dal 1° turno posizionati dietro la ferrovia tra i villaggi Achicourt e Agny
HQ = CO + 1 fante + 1 ATR con 2 serventi + 1 mortaio 50 mm con 2 serventi su 2 auto leggere
3 compagnie da 8 fanti su 1 sdkfz 251/1 + 2 camion

Comp armi = 2 MMG + 1 mortaio 81 mm con 9 serventi su 2 camion leggeri o auto pesanti

Comp art = 1 75 mm IG + 1 ATG 37 mm con 6 serventi al traino di 2 camion leggeri o auto pesanti

42° Btn anticarro (parte) dal 1° turno posizionati dietro la ferrovia tra Achicourt e la fine del tavolo
1 comp = 2 ATG 37 mm con 6 serventi al traino di 2 camion leggeri o auto pesanti o sdkfz 10

2° Btn 6° Rgt schutzen 6° turno da B
come 1° Btn

Compagnia motociclisti 6° turno da B
8 motociclisti

HQ della 7° Brigata schutzen 6° turno da B

CO + 5 fanti su 1 auto staff pesante

1 SIG 33 (150 mm) su Pz I con 3 serventi + 2 OP su 1 auto leggera

1 flak 20 mm con 3 serventi al traino di 1 sdkfz 10 o posizionata su 1 opel blitz o 1 sdkfz 10/4

78° Rgt artiglieria (parte) 6° turno da B

2 obici 105 mm con 8 serventi al traino di 2 sdkfz 11 + 2 OP su 1 auto leggera

23° Rgt artiglieria AA (parte) 7° turno da B

Comp pesante AA = 2 flak 88 mm con 8 serventi al traino di 2 sdkfz 7 + 2 OP su 1 auto leggera

Supporto aereo

1 Ju 87 Stuka (2 x MMG + 3 x bombe medie) + 1 Me 109 (2 x HMG + 1 x 20 mm autocannone)

3 passaggi consecutivi dal 8° turno in poi

Morale



Il test di morale per i battaglioni di fanteria inglese o tedesca si fa a 20 perdite.

Per i carri inglesi il morale si fa per squadroni ma con una regola speciale per gli squadroni composti da 1 matilda I + 1 matilda II: se dei 2 carri il primo ad avere un danno pesante o ad essere distrutto è il matilda II si fa il test di morale; se dei due carri il primo ad avere un danno pesante è invece il matilda I non si fa il test di morale; se dei due carri il primo ad essere distrutto è il matilda I si fa il test di morale.

Lo squadrone del 4° northumberland fusiliers testa il morale a 5 perdite.

La guarnigione francese testa il morale a 8 perdite.

La compagnia di FT 17 testa il morale con un carro con danno pesante o distrutto.

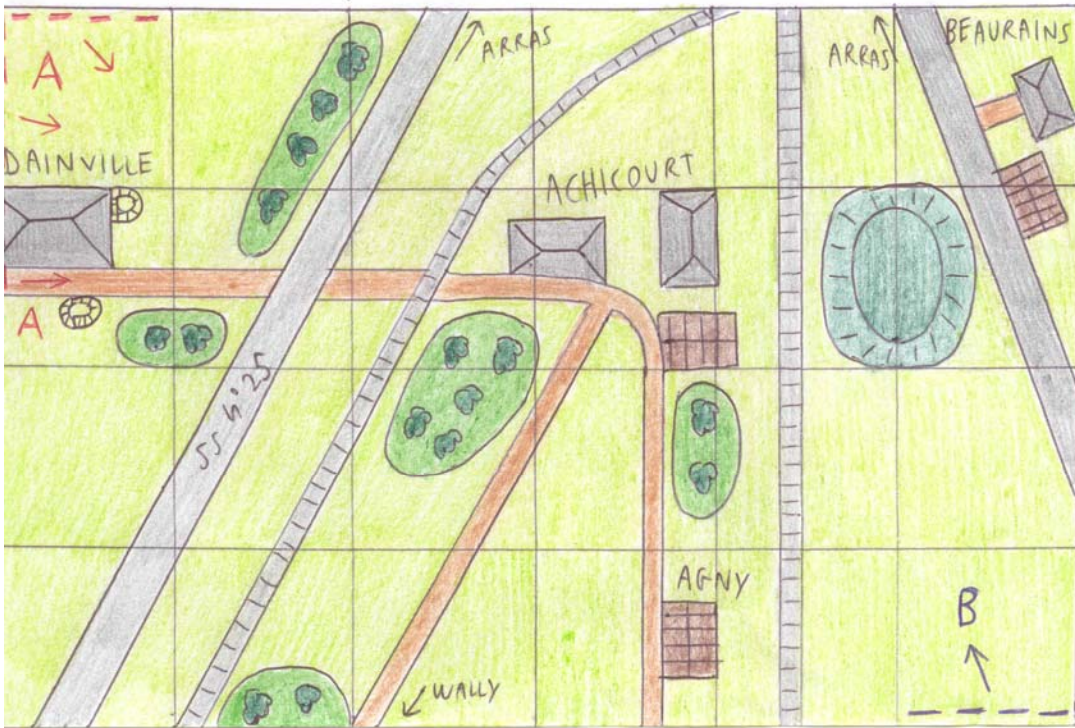
La compagnia di motociclisti tedeschi testa il morale a 4 perdite.

Altre unità come le batterie di artiglieria non testano il morale.

Condizioni di vittoria

Il giocatore anglo-francese vince se conquista e tiene fino alla fine del gioco i villaggi di Achicourt ed Agny; il giocatore tedesco vince se impedisce la vittoria agli alleati.

30 km (12')



STRADA LARGA (LARGE STREET)



STRADA STRETTA (LITTLE STREET)



FERROVIA (RAILROAD)



CASA DI LEGNO (WOODEN HOUSE)



CASA IN PIETRA (STONE HOUSE)



BOSCO RADO (OPEN WOODS)



COLINA LIEVE (GENTLE SLOPE)



POSTAZIONI PREPARATE (PREPARED PLACINGS)