

# CLEARING COLLEVILLE



## ASL SCENARIO S5

Conception du scénario : Pete Shelling. Traduction française : Emmanuel De Wit.



**CONDITIONS DE VICTOIRE :** Le joueur américain gagne à la fin du jeu s'il n'y a aucun MMC allemand Good Order dans un hex de bâtiment en pierre à  $\leq 3$  hexagones de M5.

**COLLEVILLE, NORMANDIE, 6 juin 1944 :** Durant les premières heures de l'opération Overlord règne une immense confusion, surtout à Omaha Beach. La situation semble si désespérée que Bradley et Eisenhower envisagent un retrait de la tête de pont d'Omaha. Cependant, avec l'arrivée de nouvelles troupes et de matériel supplémentaire, les survivants de la première vague se voient forcés d'avancer, pas à pas. Dans le secteur de la 1<sup>re</sup> Division d'infanterie, la « Big Red One », c'est le village de Colleville qui constitue l'objectif du jour. Au fur et à mesure que les sections et les groupes parviennent à quitter la plage vers la campagne française, ils se réunissent pour prendre la direction du village. L'absence de communication radio et la fumée abondante due aux échanges d'artillerie incessants de la journée empêchent la Navy d'apporter un feu d'appui pourtant bien nécessaire. Mais les tirs allemands se concentrent dans la zone, et l'ordre d'attaque est donné. Colleville doit être prise au plus tôt.

## CONFIGURATION DE LA CARTE :

### BALANCE :

✚ Remplacer le 6+1 allemand par un 8-0 allemand.

☆ Retirer un 4-6-7 des renforts allemands du Tour 2.



## TABLE DES TOURS

✚ L'ALLEMAND se place en premier	☆ 1	☆ 2 ✚	3	4	5	FIN
☆ L'AMERICAIN se déplace en premier						



Éléments du 726<sup>e</sup> Régiment, 352<sup>e</sup> Division d'Infanterie [ELR : 3] se placent sur ou entre les rangées d'hex H-R :

--	--	--	--	--



Entrent au Tour 2 le long du bord sud :

--	--	--



Éléments de la Compagnie G, 16<sup>e</sup> Regimental Combat Team, 1<sup>re</sup> Division d'Infanterie [ELR : 3] se placent sur ou à l'ouest de la rangée d'hex T :

--	--	--	--



Entrent au Tour 1 le long du bord nord ou à l'ouest de N10 (cf. Règle Spéciale 1) :

--	--	--	--	--

Entrent au Tour 2 le long du bord nord ou à l'ouest de J10 (cf. Règle Spéciale 1) :

--	--	--	--

## RÈGLES SPÉCIALES :

1. Avant la Rally Phase US des deux premiers tours, le joueur US jette un dé et consulte le tableau suivant pour savoir combien de HS 3-4-6 il reçoit ce tour.

dr	Tour 1	Tour 2
1 à 3	4	5
4 à 6	3	4

**ÉPILOGUE :** Défendue par le 726<sup>e</sup> Régiment d'infanterie, Colleville est prise et reprise plusieurs fois au cours de ce jour le plus long de juin 1944. La même confusion qui règne sur la plage s'est emparée de l'intérieur des terres. Aussi, attaques coordonnées et contre-attaques sont plutôt rares. Dans chaque camp, des groupes de petite taille, le plus souvent une compagnie, agissent et réagissent en fonction du peu d'information dont ils disposent. À environ 1840, le 16<sup>e</sup> Regimental Combat Team reçoit enfin un feu d'appui de la Navy, juste au moment où il va reprendre le village. Les canons de cinq pouces du destroyer Harding rasent Colleville, tuant 64 GI's. C'est l'un des tirs contre son propre camp les plus meurtriers de la guerre. À J+1, Colleville est enfin nettoyée par les fantassins du 16<sup>e</sup> Regimental Combat Team.