

Battaglia di Woin - 6 ottobre 1941



Introduzione

Durante i primi giorni dell'ottobre 1941 l'esercito tedesco inizia l'operazione "tifone", un'azione su vasta scala con l'obiettivo di catturare Mosca prima dell'arrivo dell'inverno.

Al mattino del 6 ottobre parte della riorganizzata 4° divisione panzer (generale Von Langermann) avanza per catturare un villaggio chiamato Woin sulla strada per la città di Tula.

I tedeschi non sanno che nel villaggio ci sono delle forze russe, parte della 4° brigata corazzata guidata dal generale Lelyuschenko.

Lo scontro sarà durissimo!

Dimesioni del tavolo: 180x120 cm.

Durata del gioco: 10 turni

Ordine di battaglia tedesco

compagnia media carri: 2 PZ III (cannone 50mm corto)

compagnia pesante carri: 2 PZ IV (cannone 75mm corto)

batteria AA: 1 flak 88mm (4 serventi) trainato da 1 sdkfz 7

batteria artiglieria: 1 obice 105mm (4 serventi) trainato da 1 sdkfz 11

OP team: 2 uomini su 1 kubelwagen

1 Btn fanteria motorizzata (riorganizzato):

- Btn HQ: CO + 5 (con 1 mortaio 50mm + 1 AT rifle) su 2 automobili
- compagnia motociclisti: 9 motociclisti
- compagnia fanteria corazzata: 9 uomini su 1 sdkfz 251/1
- compagnia fanteria motorizzata: 9 uomini su 1 auto pesante o 1 camion leggero
- compagnia armi pesanti: 2 MMG (6 serventi) + 1 mortaio 81mm (3 serventi) su 2 camion
- artiglieria di Btn: 1 75mm IG (3 serventi) trainato da 1 camion leggero
- compagnia AT: 1 50mm (canna lunga) ATG (3 serventi) trainato da 1 sdkfz 10

Briefing tedeschi

- i carri sono elite, gli altri regolari
- test di morale per Btn di fanteria e per singole compagnie di carri (gli altri non fanno test)
- tutte le forze tedesche entrano dal lato ovest del tavolo al turno 1
- il giocatore tedesco deve catturare Woin in 10 turni
- il flak 88mm e l'obice da 105mm possono fare fuoco predittivo sul villaggio



Ordine di battaglia russo e dispiegamento delle forze

1° parte di un Btn fanteria (già sul tavolo dovunque dietro la linea del burrone):

- 1 compagnia di fanteria: 8 uomini
- 1 MMG (3 serventi)
- Btn HQ: CO + 1
- 1 mortaio 81mm (3 serventi)
- 1 45mm (canna corta) ATG (3 serventi)

compagnia leggera carri (turno 3 dal punto A): 2 BT-7 (cannone corto da 45mm)

compagnia media carri (turno 4 dal punto A): 2 T-34/76 modello 1941 (cannone lungo da 76,2mm)

compagnia pesante carri (turno 4 dal punto A): 1 KV-1 modello 1940 (cannone corto da 76,2mm)

2° parte di un Btn fanteria (turno 5 dal punto A):

- compagnia di fanteria: 8 uomini su 1 camion
- compagnia di fanteria: 8 uomini su 1 camion
- 1 ATR (2 serventi) + 1 mortaio da 60mm (2 serventi) su 1 camion

OP team per 1 katyuscha (fuori tavolo) (turno 6 dal punto A): 2 uomini su 1 auto

Briefing russi

- i carri sono elites, gli altri regolari
- le forze russe sul tavolo all'inizio del gioco non hanno fuoco trattenuto
- test di morale per Btn di fanteria o per singole compagnie di carri
- la katyuscha fuori tavolo inizia il fuoco (2 tiri a turni alternati) solo dopo il dispiegamento sul tavolo del suo OP team
- MMG, mortaio 81mm, ATG 45mm possono essere in posizioni preparate
- il giocatore russo deve tenere Woin per 10 turni



