

“Stonne 1940” wargame scenario per il regolamento “Rapid Fire”

di Luca Avogaro, Wargame Spezia



Lo scenario per wargame “Stonne 1940” si riferisce alla battaglia di Stonne (cittadina a sud di Sedan) combattuta il 15 ed il 16 maggio 1940 tra elementi della 10° divisione panzer tedesca ed elementi della 3° divisione corazzata e della 3° divisione motorizzata francesi.

Il wargame si riferisce, in particolare, al secondo giorno di scontri con i tedeschi che devono difendere il villaggio, occupato il giorno precedente, da un contrattacco francese.

Giocatore francese

Forze francesi (elementi della 3° divisione corazzata e della 3° divisione motorizzata)

- 49° BCC (Battaglione di Carri da Combattimento) = 3 char B1/bis (1 compagnia)
- 45° BCC = 3 char H-39 (1 compagnia)
- 4° BCC (aggregato) = 2 FCM-36 (1° compagnia)
2 FCM-36 (2° compagnia)
- 67° rgt fanteria motorizzata = 2 battaglioni ognuno comprendente:
 - Co + 3 figure su 1 auto staff
 - 3 compagnie di fanteria (9 figures ognuna) a piedi
 - 1 MMG, 1 60mm mortaio, 1 81mm mortaio (8 figure) su 2 camion
 - 1 25mm Hotchkiss ATG (3 figure) al traino di 1 half-track o 1 UE
- 242° rgt artiglieria = 2 105mm cannoni campali (fuori tavolo)
1 OP team (2 figure) su 1 auto (sul tavolo)

Forze francesi (elementi della 3° divisione corazzata e della 3° divisione motorizzata) (ordine di battaglia alternativo, con piccole differenze riguardo ai BCC ed all'artiglieria)

- 49° BCC (Battaglione di Carri da Combattimento) = 2 char B1/bis (1 compagnia)
- compagnia carri da cavalleria aggregata: 2 Somua S-35 (1 compagnia)
- 45° BCC = 2 char H-39 (1 compagnia)

- compagnie carri da fanteria aggregate = 2 R-35 (1° compagnia)
2 FT-17 (2° compagnia)
- 67° rgt fanteria motorizzata = 2 battaglioni ognuno comprendente:
Co + 3 figure su 1 auto staff
3 compagnie di fanteria (9 figures ognuna) a piedi
1 MMG, 1 60mm mortaio, 1 81mm mortaio (8 figure) su 2 camion
1 25mm Hotchkiss ATG (3 figure) al traino di 1 half-track o 1 UE
- 242° rgt artiglieria = 3 75mm cannoni campali (fuori tavolo)
1 OP team (2 figure) su 1 auto (sul tavolo)

Armamenti e veicoli francesi

- Char B1/bis: velocità 18/9; corazza C; arma torretta (47mm) AT 4; HE 6 tab 4 (o VMG torretta)
arma di scafo (75mm) AT 4; HE 10 tab 4 (o VMG scafo)
le armi di scafo (cannone e VMG) possono sparare solo dritto davanti a loro ed
entrambe solo se il carro non ha mosso in quel turno
- Somua S-35: velocità 24/12; corazza D; arma torretta (47mm) AT 4; HE 6 tab 4 (o VMG torrett)
- H-39: velocità 24/12; corazza D; arma torretta (37mm lungo) AT 5; HE 6 tab 4 (o VMG torretta)
- R-35: velocità 18/9; corazza D; arma torretta (37mm corto) AT 6; HE 6 tab 4 (o VMG torretta)
- FCM-36: velocità 18/9; corazza D; arma torretta (37mm corto) AT 6; HE 6 tab 4 (o VMG torret)
- FT-17: velocità 18/9; corazza E; arma torretta (37mm corto) AT 6; HE 6 tab 4 (o VMG torretta)
- 25mm hotchkiss ATG: AT 5 (non fuoco HE)
- 75mm cannone campale: HE (IDF) 10 tab 4 (fuori tavolo)
- 105mm cannone campale: HE (IDF) 12 tab 4 (fuori tavolo)
- auto: velocità 30/15; corazza F
- camion leggeri: velocità 30/15; corazza F
- camion medi: velocità 24/12; armour F
- renault UE: velocità 18/9; corazza F
- semi-cingolati: velocità 30/15 (24/12 quando trainano); corazza F

Francesi dispiegamento, morale e regole particolari

Morale:

Tutte le truppe francesi sono regolari.

Le compagnie di carri testano singolarmente (se la compagnia è di 2 carri inizia a fare il test di morale quando ha 1 carro danneggiato pesantemente o distrutto, se la compagnia è di 3 carri testa quando ha 2 carri con danno pesante o distrutti).

Ogni battaglione di fanteria francese (42 figure) inizia a testare il morale quando le perdite arrivano o superano le 20 figure.

Dispiegamento:

Tutti i carri francesi (tranne i 4 FCM-36 o i 2 R-35 + 2 FT-17) entrano al 1° turno dalla strada a sud-est del tavolo (punto B).

Il 1° battaglione del 67° rgt fanteria entra al 4° turno dalla stessa strada (punto B).

L'OP team entra allo stesso turno e dallo stesso punto di cui sopra. (punto B).

I 4 FCM-36 (o in alternativa i 2 R-35 + 2 FT.17) entrano al 7° turno dalla strada a sud del tavolo (punto C).

Il secondo battaglione del 67° rgt di fanteria entra al 10° turno dalla strada a sud (punto C).

Artiglieria:

L'artiglieria francese può sparare dal 4° turno in poi fino al massimo al 11° turno per 4 turni totali consecutivi o no, previa chiamata radio degli OP.

Carri francesi:

Tutti i carri francesi non possono muovere e sparare con il cannone di torretta o di scafo nello stesso turno (o muovono o sparano)!

Possono però muovere e sparare con la VMG di torretta nello stesso turno.

I char B1/bis hanno un largo radiatore sulla fiancata sinistra, quando il giocatore tedesco tira con proiettili anticarro su questo lato di questi carri, ad un range di 0-12" aggiunge un +1 al lancio di dado per colpire.

Giocatore tedesco

Forze tedesche (elementi della 10° divisione panzer)

- 8° panzer rgt = 1 battaglione comprendente:
 - 1 pz III carro comando (compagnia HQ)
 - 3 pz II (compagnia leggera)
 - 2 pz IV + 1 pz III (compagnia pesante)
- GrossDeutschland rgt = 1 battaglione comprendente:
 - Co + 5 figure con 1 AT rifle ed 1 50mm mortaio su 2 auto leggere
 - 3 compagnie di fanteria (8 figure ognuna) su 3 camion leggeri
 - 2 MMG (6 figure) su 1 camion leggero
 - 1 81mm mortaio (3 figure) su 1 camion leggero
 - 1 37mm ATG (3 figure) al traino di 1 Protze o altro camion leggero
 - 1 75mm IG (3 figure) al traino di 1 trattore artiglieria a scelta
- 49° battaglione genieri = 1 compagnia comprendente:
 - 8 figure con 1 AT rifle, 1 carica AT e 1 lanciafiamme
 - su 1 Sdkfz 251/7 (gettaponte)
- 42° compagnia ATG = 2 37mm ATG (6 figure) con 2 Krupp Protze o 2 Sdkfz 10
- 640° batteria Stug (aggregata) = 1 Stug III
- 90° rgt artiglieria = 2 105mm obici (fuori tavolo)
 - 1 OP team (2 figure) su 1 auto leggera (sul tavolo)

Armamenti e veicoli tedeschi

- Pz IV: velocità 24/12; corazza C; arma torretta (75mm corto) AT 4; HE 10 tab 4 (o VMG torrett)
arma di scafo VMG
- Pz III: velocità 24/12; corazza D; arma torretta (37mm) AT 5; HE 6 tab 4 (o VMG torretta)
arma di scafo VMG
- Pz III comando: velocità 24/12; corazza D; arma torretta VMG
arma di scafo VMG
- Pz II: velocità 24/12; corazza E; arma torretta (20mm autocannone) AT 6 (o VMG torretta)
- Stug III: velocità 24/12; corazza C; arma di scafo (75mm corto) AT 4; HE 10 tab 4
- 37mm ATG: AT 5; HE 6 tab 4
- 75mm IG: AT 5; HE 10 tab 4
- 105mm obice: HE (IDF) 12 tab 4 (fuori tavolo)
- auto leggere: velocità 30/15; corazza F
- camion leggeri: velocità 30/15 (24/12 quando trainano); corazza F
- semi-cingolati: velocità 30/15 (24/12 quando trainano); corazza F

Tedeschi dispiegamento, morale e regole particolari

Morale:

Tutte le truppe tedesche sono elites.

Le compagnie di carri testano singolarmente (iniziano a fare il test di morale quando hanno 2 carri su 3 con danno pesante o distrutti).

Il battaglione GrossDeutschland (45 figure) testa quando le sue perdite raggiungono o superano le 20 figure.

La compagnia di genieri (8 figure) testa a 4 perdite.

La compagnia 37mm ATG (6 figure) testa a 3 perdite.

Il comandante in capo tedesco è l'ufficiale nel Pz III comando.

Dispiegamento:

Il battaglione GrossDeutschland (tranne il 75mm IG) è nascosto tra le rovine di Stonne, tranne la casa isolata verso il lato sud del tavolo.

La compagnia di genieri è nascosta nella collina boscosa sul lato ovest del tavolo.

Il giocatore tedesco può mettere in campo e disporre dove vuole 3 difese preparate (ad esempio barricate di sacchi di sabbia) ed ognuna può contenere un'arma di supporto della fanteria a scelta (37mm ATG, mortai, MMG, AT rifle o altre).

L'OP team è nascosto sul tavolo in un punto a scelta nelle aree di dispiegamento tedesche.

Il battaglione panzer entra al 7° turno dalla strada a nord (punto A).

Il 75mm IG entra al 10° turno dalla stessa strada (punto A)

La compagnia 37mm ATG entra al 11° turno dalla stessa strada (punto A)

Lo Stug III entra al 12° turno dalla solita strada (punto A).

Artiglieria:

l'artiglieria tedesca può sparare dal 1° turno in poi per 5 turni consecutivi o no, previa chiamata radio degli OP.

Lanciafiamme:

Il lanciafiamme spara al massimo 3 fiammate per tutta la durata del gioco.

Terreno

Il giorno precedente la cittadina di Stonne fu bombardata, durante l'attacco tedesco, dagli Stuka della Luftwaffe, per tale motivo, il giocatore tedesco, prima di dispiegare le truppe, lancia 1 dado da 8 per ogni casa sul tavolo: con 1-2 la casa ha avuto 3 danni ed è in rovina, con 3-4 la casa ha avuto 2 danni, con 5-6 la casa ha avuto 1 danno, con 7-8 la casa è intatta.

La collina è lieve.

I boschi sono passabili da tutte le unità ma sono ostacolo continuo.

I campi coltivati sono solo scenografici.

Condizioni di Vittoria

Il giocatore francese deve occupare Stonne in 20 turni (l'attacco francese cominciò alle 8 del mattino ed i combattimenti si protrassero per tutto il giorno).

Il giocatore tedesco deve tenere il villaggio.



12"
30 cm.

-  ROADS
-  HOUSES
-  FIELDS
-  WOODS
-  WOODEN HILL
- 
-  GERMAN DEPLOYING AREAS