

# Up Front Commandos - Dieppe

## Operazione Giubileo

Nel 1942 gli Inglesi decisero di tentare uno sbarco in forze sulle coste della Francia, sia per evitare l'effetto psicologicamente negativo della passività nel teatro europeo sia per mostrare ai Russi che l'intenzione di aprire un secondo fronte e sollevare quello orientale dalla pressione non era una presa in giro. L'obiettivo scelto fu Dieppe, dotata di un discreto porto. L'idea era quella di un raid a sorpresa per testare le difese tedesche, con lo sbarco di una divisione che doveva combattere, conquistare il porto e la città, e ritirarsi prima che l'avversario riuscisse a radunare abbastanza truppe per contrattaccare. L'azione doveva essere preceduta dallo sbarco di unità Commandos, fanteria specificamente addestrata per interventi di sabotaggio: il loro compito sarebbe stato neutralizzare le principali batterie di cannoni che potevano colpire i mezzi da sbarco in avvicinamento alla spiaggia. All'alba del 19 agosto comincia l'azione dei Commandos.

Le due principali Batterie Costiere di difesa sono la Goering e la Hesse. Sono situate su due promontori tra i quali c'è Dieppe e il suo porto, e sono collegate alle città di Varengeville (Hesse) e Berneval Le Grand (Goering). Sono costituite da gruppi di cannoni tra i quali i più grossi sono di calibro 150mm, sufficienti ad affondare le chiatte da sbarco. Dai promontori dominano la spiaggia e l'ingresso al porto.

Il Comando n°4 è diviso in due gruppi. Il primo sbarca a nord (Yellow Beach 1) e cerca di aggirare la Batteria GOERING ma viene bloccato a Berneval Le Grand. Il secondo gruppo si trova ad affrontare migliori difese sulla spiaggia (Yellow 2) ed anche dopo averle superate si trova in terreno aperto sotto il tiro di molte mitragliatrici che fanno fuoco incrociato ed è costretto a ritirarsi.

Il Comando n°3 si dirige verso la Batteria Hesse dividendosi in due gruppi: il primo sbarca più a nord (Orange Beach 1) senza problemi, disponendosi in un bosco dal quale al momento opportuno punta direttamente contro la batteria, il secondo gruppo sbarca proprio davanti a fortificazioni (Orange Beach 2) che supera, si inoltra nel territorio superando le difese sino a raggiungere il villaggio di Le Haut de Blanchenil alle pendici del promontorio sul quale si trova la batteria, e la attacca di fianco. Nonostante un bombardamento preparatorio della RAF la Batteria continua a sparare verso le imbarcazioni dirette a Dieppe sino a che non viene distrutta da un fortunato colpo di mortaio da 2" che va a colpire una riseretta di munizioni. Nel disordine i Commandos riescono ad avvicinarsi nonostante la copertura di una Mitragliatrice da 20 mm, e possono finire il lavoro di distruzione. Questa sarà l'unica azione positiva dell'intera spedizione.

## L'attacco principale

Un'intera Divisione Canadese viene sbarcata su una spiaggia (White Beach) dove l'unico riparo è l'imponente ma isolato edificio del Casinò. Usciti dalla spiaggia si trova un'area pianeggiante e poi il terreno sale improvvisamente con costiere rocciose sulle quali i tedeschi hanno scavato centinaia di postazioni da cui far fuoco incrociato. I passaggi sono bloccati da muri di cemento armato e filo spinato. L'appoggio dei carri è ridotto dal fuoco dei cannoni costieri che affondano le LCT (Landing Craft Tank = Mezzi da Sbarco per Corazzati) prima che possano scaricare i veicoli: solo una dozzina di carri Churchill riuscirà a passare, dei quali più della metà si impantonerà su una sabbia fatta di ciotoli che spezzano i cingoli, e solo uno oltrepasserà la spiaggia per girare a vuoto, privo di fanteria, nella città, e venir distrutto da uno Stuka.

Il mancato attacco Inglese ai promontori ai lati di Dieppe consente ai tedeschi di spazzare la spiaggia e bloccare ogni azione inglese. Dopo un tentativo di avanzata a partenza dal Casinò viene dato l'ordine di ritirata, i LCP (Landing Craft Personnel = Mezzi da Sbarco Fanteria) tornano sulla spiaggia a recuperare gli uomini ma ormai i Tedeschi sono allertati e molti degli uomini che pensavano di salvarsi scampando al fuoco mortale della spiaggia muoiono invece in mare quando i loro mezzi di trasporto affondano.

Di circa 8500 uomini sbarcati ne rientrano circa la metà. Nessun obiettivo raggiunto a parte la distruzione della Batteria Hess.

## Gli Scenari

I due scenari trattano degli attacchi separati effettuati dai Commandos contro le Batterie Hess e Goering. Ogni scenario è diviso in più parti che vanno giocate di seguito. In particolare nello scenario 1 le prime parti sono sbilanciate a favore dell'Inglese ed il tedesco deve solo cercare di far perdere all'avversario più tempo e uomini sia possibile. Invece nello scenario 2 l'Inglese vince se si aggiudica una qualsiasi delle due parti, pe vincere, il tedesco deve sconfiggere l'inglese in entrambe le partite.

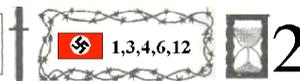
## Regole Generali sui Commandos

1. I Commandos sono Elite ed hanno un valore di Morale e Panico aumentato di 1.
2. Per i Commandos le carte Cecchino e Campo Minato sono Inutili salvo specificato da una SSR (in genere non hanno tempo per lasciare Cecchini e non giocano praticamente mai in difesa).
3. Una Squadra di Commandos crolla con il 75% di perdite.
4. I Commandos non possono essere abbandonati se Pinnati ed utilizzano sempre la regola dell'Autorially.
5. I Commandos riescono automaticamente nel trinceramento in terreno non desertico o invernale senza dover estrarre una carta.
6. I Commandos possono usare tutte le carte Fumo e piazzarlo anche con Mortai.
7. I Commandos possono sempre usare più di una carta Nascondo purchè non superino il totale massimo di -3 di bonus.

## La distruzione della batteria HESSE/Orange Beach 2

### Up Front – Scenario Commandos/Dieppe 1a

 1, 3, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 3DC



#### Regole Speciali di Scenario

1a.1 Tutte le carte Terreno sono inutili.

1a.2 La Fase di Piazzamento Terreni viene saltata. Al suo posto si piazzano due segnalini "Casamatta" a R0 dal lato tedesco in corrispondenza dei Gruppi A e D. Tali segnalini corrispondono ad una carta Casamatta e sono Terreni Permanenti.

1a.3 Le unità Tedesche sono 2^ Linea.

#### Condizioni di Proseguimento

Al termine della partita tutte le unità Commandos, Pinnate o meno, che si trovano a R5 o superiore sono utilizzabili nello scenario 1b.

## La distruzione della batteria HESSE/Verso Varengeville

### Up Front – Scenario Commandos/Dieppe 1b

 Vedi SSR 1b.1



#### Regole Speciali di Scenario

1b.1 Si usa il mazzo Extraurbano. La Casamatta è una carta Inutile.

1b.2 I Tedeschi sono 2^ Linea.

1b.3 I Commandos possono usare le carte Cecchino con una penalità di +1 alla risoluzione.

1b.4 I Commandos conservano le armi che avevano al termine dello scenario precedente.

#### Condizioni di Proseguimento

Al termine della partita tutte le unità Commandos, Pinnate o meno, che si trovano a R5 o superiore sono utilizzabili nello scenario 1c.

## La distruzione della batteria HESSE/Le Haut De Blancheville

### Up Front – Scenario Commandos/Dieppe 1c

 Vedi SSR 1c.1



#### Regole Speciali di Scenario

1c.1 La Casamatta è una carta Inutile.

1c.2 I Tedeschi sono 2^ Linea.

1c.3 I Commandos conservano le armi che avevano al termine dello scenario precedente.

#### Condizioni di Proseguimento

Al termine della partita tutte le unità Commandos, Pinnate o meno, che si trovano a R5 o superiore sono utilizzabili nello scenario 1c.

## La distruzione della batteria HESSE/Il Promontorio

### Up Front – Scenario Commandos/Dieppe 1d

 2-4-10,12,21,24,26



#### Regole Speciali di Scenario

1d.1 La Casamatta è una carta Inutile.

1d.2 I Tedeschi hanno un Cannone da 150 mm rappresentato da un segnalino. Prima di iniziare la partita si prende una carta Bosco e vi si piazza il Cannone. Quel Bosco è anche una Collina, è un Terreno Stabile, ed il Cannone da 150 mm non può essere spostato. Il Bosco con Cannone da 150 mm va piazzato sul Gruppo E. Il Cannone può far fuoco solo sui Raggi zero e uno dell'Inglese. Se l'Equipaggio viene eliminato il Cannone resta nel Terreno ed in esso non possono entrare altre Unità Tedesche.

1d.3 I Tedeschi hanno un Cannoncino da 20 mm dotato di Frequenza di Fuoco. Prima di iniziare il gioco si estrae un Edificio -3 e si pone sul Gruppo D tedesco, e vi si piazza il Cannoncino che non può essere mosso.

1d.4 I Commandos entrano come Rinforzi lo fanno come Gruppo Z a R5 all'inizio del secondo mazzo, conservando le armi che avevano al termine dello scenario precedente.

#### Condizioni di Vittoria

Per vincere l'Inglese deve arrivare ad occupare il Terreno contenente il Cannone Tedesco da 150 mm alla fine di un turno avversario con almeno un'unità non Pinnata.

## Assalto alla Batteria GOEBBELS /Defense Encharnee

### Up Front – Scenario Commandos/Dieppe 2a

 1-10, 2DC



#### Regole Speciali di Scenario

2a.1 Tutti i Terreni sono carte Inutili.

2a.2 I Tedeschi sono 2^ Linea.

2a.3 La disposizione dei Terreni dal lato Tedesco è predeterminata: prima di iniziare si prendono due segnalini "Casamatta" e si dispongono sui Gruppo A e D, e si estraggono due carte Muro che vanno sui Gruppi B e C: sono tutti Terreni Stabili. I due Muri sono adiacenti tra loro e con le Casematte, e quindi applicano un +2 al fuoco in ingresso qualsiasi sia la direzione di attacco.

2a.4 A Raggio 1 degli Inglese c'è automaticamente del Filo Spinato su ogni Gruppo da A e D, rappresentato da segnalini, che ha gli stessi effetti di una carta Filo Spinato.

2a.5 Il tedesco può formare Gruppi non adiacenti tra loro.

2a.6 Tutti i Gruppi di Commandos iniziano il gioco trincerati.

2a.7 I Tedeschi hanno un Cannone da 150 mm che si usa come Artiglieria Fuori mappa senza bisogno di una Radio. Il Cannone può far fuoco solo sui Raggi zero, uno e 2 dell'Inglese.

#### Condizioni di Vittoria

Per distruggere il Cannone e vincere l'Inglese deve arrivare a R7 con almeno un'unità non Pinnata non infiltrata con una CD funzionante. Il Tedesco vince se l'Inglese non riesce a vincere in entrambi gli scenari (2a e 2b).

---

## Assalto alla Batteria GOEBBELS /Scontri a Berneval-Le-Grand Up Front – Scenario Commandos/Dieppe 2b



### Regole Speciali di Scenario

- 2b.1 Si usa il mazzo Urbano.  
2b.2 Prima di iniziare, dal lato tedesco a R0 si piazza una carta Tetto (Rooftop) come Terreno Stabile. Il tetto è fortificato e fornisce una TEM di +2 al fuoco nemico.  
2b.3 Se non effettua alcuna azione o scarto, il Tedesco può nel proprio turno rimuovere una carta o segnalino Fumo da un qualsiasi Gruppo, proprio o avversario.

### Condizioni di Vittoria

Per distruggere il Cannone e vincere l'Inglese deve arrivare a R7 con almeno un'unità non Pinnata non Infiltrata con una CD funzionante. Il Tedesco vince se l'Inglese non riesce a vincere in entrambi gli scenari (2a e 2b).

---