

COMBATS DE LA « SAUNERIE »



Avec les combats de **MEZIERES-SOUS-BALLON** commence le début de la campagne de Normandie pour la 2^e DB.

Placée au sein du 15^e CA US elle participera à l'encerclement dans la poche de FALAISE, par le sud, d'une partie du corps de bataille allemand de Normandie. Le 10 août 1944, en fin de matinée, le sous groupement MASSU déborde par le nord de la localité la défense allemande aux prises avec le sous groupement MINJONNET plus au sud. Un très violent combat s'engage alors pour défaire des éléments de la 9^e Panzer postés en embuscade aux abords du « croisement de l'Espérance » près du lieu dit « la SAUNERIE ».



Durée : 8 Tours

Dimensions : 180 x 120 cm

Les allemands se placent en premier en placement cache. Les Français jouent en premier et doivent avancer vers le carrefour.

Conditions de Victoire : On utilise le décompte (cf. règles p 64)
 8 points par objectifs tenus
 2 points par Blindés détruits
 1 point par blindé immobilisé
 1 point par Half-track ou Sdkfz détruits
 1 point par unité d'infanterie ou arme de soutien lourde MG ou Mortier éliminée.



Éléments de la 2^e DB

12 RCA : entre au tour 1 par la flèche jaune.

- Une section de 3 Chars M5A1 ou M3A3.

2 RMT : entre au tour 2 par flèche bleue.

- Une compagnie réduite d'infanterie mécanisée (ligne, vétérans) avec 2 Bazookas, 2 MMG et 2 mortiers de 60 mm
- 2 Half-tracks M5 AA dont un avec une HMG
- 1 obusier M8 de 75mm. Rentre au tour 3.

1/40 RANA : Support d'artillerie hors table disponible à partir du tour 3.

- Un observateur dans une jeep au tour 3 près de la saunerie commandant une batterie de 105 mm avec seulement 2 tirs



Éléments de la 9^e Panzer Division

Panzer Grenadiers : La compagnie se déploie en placement caché avec une section / commandement dans chaque zone cerclée de vert. Les véhicules se déploient au choix dans ces zones.

- Une compagnie de Panzer Grenadiers 44 (Infanterie lourde, vétérans) avec un Panzerschrek, un Lance-flamme et 3 Panzerfausts (un par section)
- 2 Snipers
- 4 Half-tracks Sdkfz 251/1, 2 Kubelwagens et un camion Opel Blitz

Les sections et les véhicules ne peuvent pas bouger pas avant le 3^e tour.

Scénario de Loïc Neveu

Note : L'Orne est une rivière infranchissable. La Saosnoise est un ruisseau qui dispose de deux gués indiqués par des flèches vertes. les traits orange près du carrefour sont des talus hauts de 3.5m considérés comme des remblais. Le nord est à gauche.