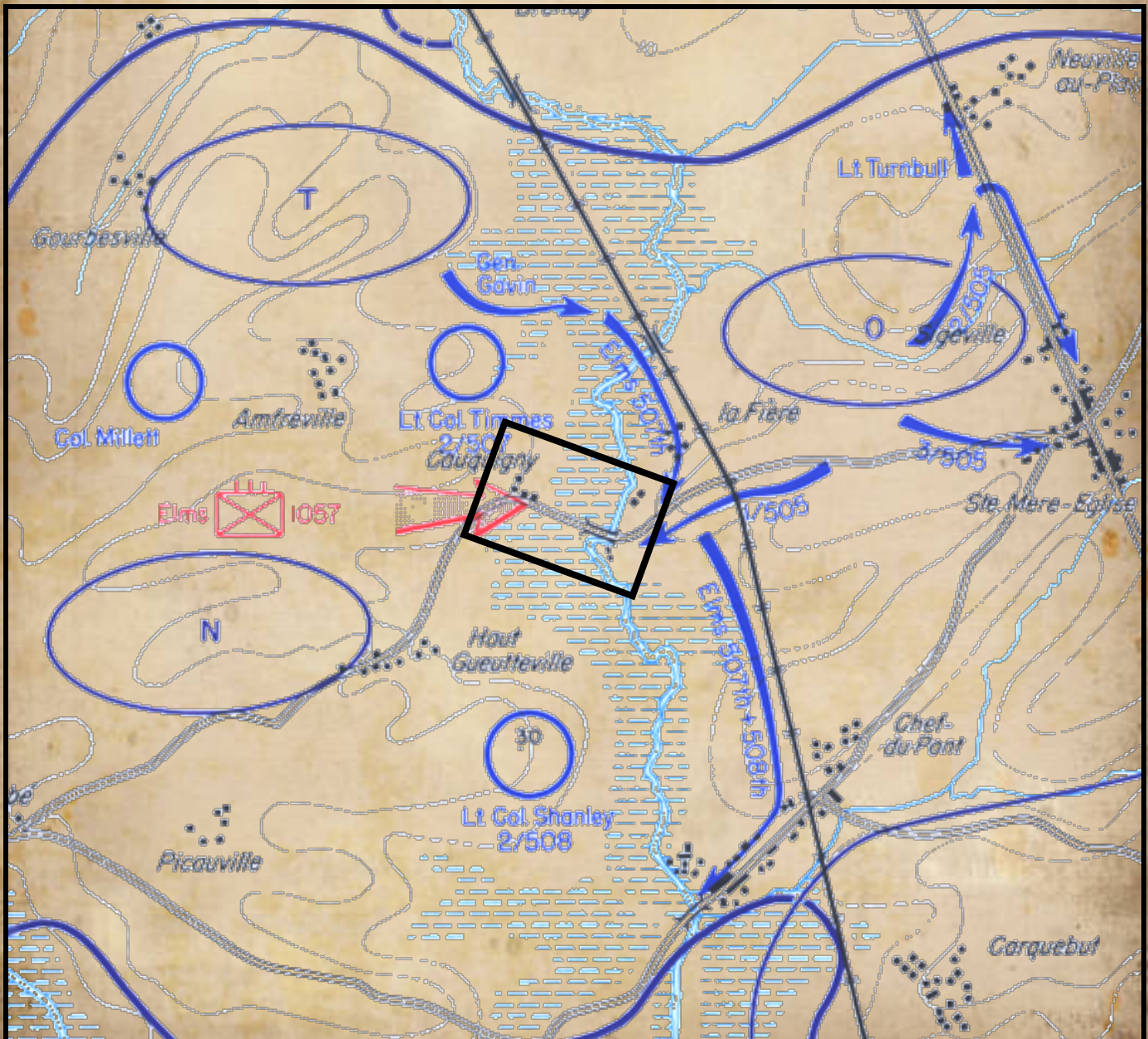


# No better place to die

Mission Boston Teil 2. / Szenario für Disposable Heroes

## Szenario

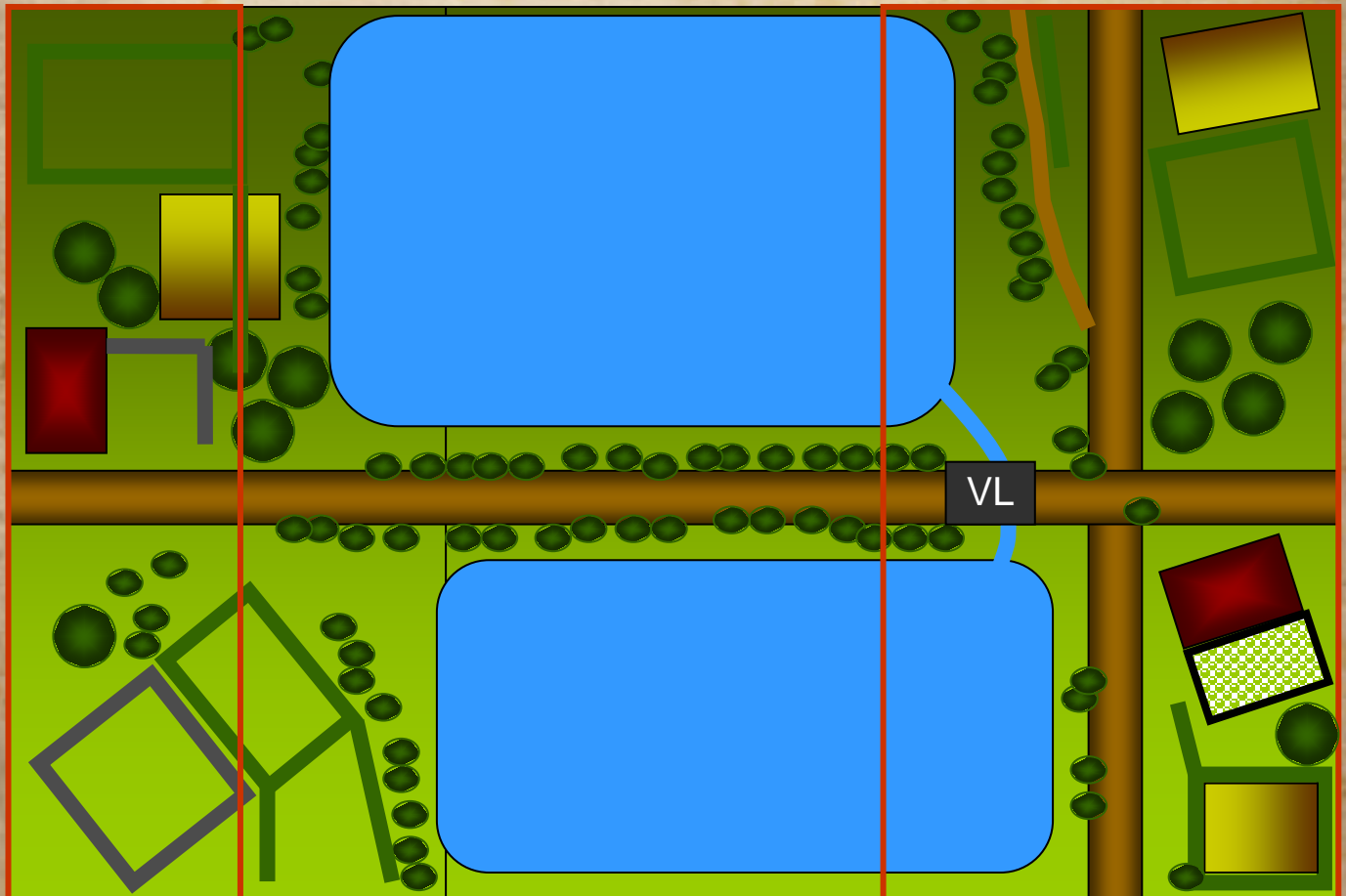
Eine der Hauptziele der 82<sup>nd</sup> Airborne Division am D-Day, war die Einnahme der La Fièvre Brücke. Es handelte sich zwar nur um eine kleine Brücke, aber es war einer, von nur zwei möglichen Übergängen, an denen Panzer den Fluss Merderet überqueren konnten. Die strategische Bedeutung der Brücke wurde außerdem dadurch erhöht, dass die Deutschen die umliegenden Gebiete weiträumig überflutet hatten. Die Brücke und die Dammstraße, welche die kleinen Weiler Cauquigny und La Fièvre Manor miteinander verbanden, waren deshalb eine der am heftigsten umkämpften Ziele in der Normandie. Nachdem die A Kompanie des 505th PIR La Fièvre Manor und die Brücke besetzt hatten, kam es zu einem Gegenschlag der deutschen Truppen. Eine Kompanie des GR 1057 und einige leichte Panzer der 100. Panzer Ausbildungs- und Ersatz Abteilung, beides Einheiten der 91. Luftlande Division, besetzten Cauquigny und rückten über die Dammstraße auf die Brücke vor.





## Spielfeld (120 x 180 cm)

Das Spielfeld beinhaltet den Damm mit der Straße die Cauquigny und La Fiére Manoir verbindet, den Fluss Merderet mit seinen Überflutungsgebieten, die Brücke über den Merderet, die beiden Bauernhöfe Cauquigny und La Fiére Manoir, sowie einige Felder und Hecken. Die US -Truppen müssen zuerst platziert werden. Sie dürfen im kompletten rechten Spielfelddrittel aufgestellt werden. Die Deutschen können ihre Einheiten in einer 12 Zoll Aufstellungszone platzieren.



## Geländefaktoren

- Überflutungsgebiete 0 (keine Fahrzeuge / ½ Bewegung)
- Hecken / Zäune 2 (lineares Hindernis / keine Fahrzeuge)
- Mauern 3 (lineares Hindernis / keine Fahrzeuge)
- Obstgärten 2 (blockiert Sichtlinie / keine Fahrzeuge)
- Felder 1
- Gebäude 4 (blockiert Sichtlinie / keine Fahrzeuge)

## Kampagnen-Ereignis-Tabelle

| US Army |  | Dt. Wehrmacht |  |
|---------|--|---------------|--|
| 0 –     | - 1 Bazooka Team wird abgezogen        | 0 –           | - eine Rilfe Section kommt erst in Runde 2 ins Spiel   |
| 1       |  | 1             |  |
| 2       | + Soldat erhält Waffe + Zielfernrohr   | 2             | + zusätzliche Verstärkung (1 Corporal, 3 Rifle)        |
| 3       | + kleine Einheit (1 Corporal, 3 Rifle) | 3             | + zusätzliches Heavy Mortar Team                       |
| 4       | + zusätzliches Light Mortar Team       | 4             | + ein zusätzlicher Panzer, sobald einer zerstört wurde |
| 5       | + ein komplettes Rilfe Squad           | 5             | + ein komplettes Rilfe Squad                           |



## **US-Truppen (Paratroopers / 505th PIR – 82nd Airborne Division))**

1 x Command  
2 x Rifle Squad (1 x Upgrade with Rifle Grenade HE / AT Rifle Grenade)  
1 x Light Mortar  
1 x Bazooka Team  
1 x 57 mm AT Gun

## **Deutsche Truppen (Late-War Grenadiers / GR 1057 und Panzerabtl. 100 – 91. Luftlande Division)**

1 x Command + Radio  
4 x Rifle Squad  
2 x Hotchkiss H-39  
2 x 81 mm Mortar  
1 x HMG Team

## **Ziele und Siegbedingungen**

Das Spiel dauert 8 Runden

### **Gefechtsziele:**

- **US Army:** Die US – Truppen müssen die Brücke 8 Runden halten, d.h. es muss sich mindestens eine Einheit von 2 Mann auf oder im Umkreis von 6 Zoll um die Brücke aufhalten und es darf sich keine feindliche Infanterie - Einheit in einem Umkreis von 6 Zoll befinden  
= 4 Gefechtssiegpunkte
- **Dt. Wehrmacht:** Die deutschen Truppen müssen die Brücke durch eigene Truppen (mindestens eine Einheit, nicht „gepinnt“ und mindestens 2 Mann stark) besetzen und bis zum Ende des Spiels halten (keine gegnerischen Truppen im Umkreis von 6 Zoll).  
= 4 Gefechtssiegpunkte

### **Missionsziele:**

- **US Army:** Alle Panzer des Gegners wurden vernichtet  
= 4 Missionssiegpunkte
- **Dt. Wehrmacht:** Für jede vernichtete gegnerische Einheit  
= 1 Missionssiegpunkt



## Spezielle Regeln

- **Überflutungsgebiete:** Die Bewegung für Infanterie wird um die Hälfte (aufrunden) reduziert. Fahrzeuge können das Gelände nicht passieren.

