

# Bataille de Flavion

## 15 mai 1940



## Contexte Historique

Le 15ème PZKorps commandé par le général Hoth vient de franchir la Meuse près de Dinant et Houx. Son intention est de foncer de la tête de pont vers l'ouest le plus vite possible sans attendre les grandes unités d'infanterie. Hoth ordonne à la 7 PZ Div. commandée par Rommel de filer vers Philippeville sans se préoccuper de la 1ère DCR et à la 5 PZ Div de Hartlieb de réduire celle-ci.

La 1ère DCR doit résister à la 5 PZ Div tout en essayant d'arrêter la 7ème !

Difficile mission car l'unité française n'est pas prête au combat : elle n'est pas ravitaillée.

## Briefing

4 cartes de commandement pour le Français.

6 cartes de commandement pour l'Allemand.

L'Allemand commence.

### Notes sur l'ordre de bataille :

France :

La 1 DCR était renforcée par un escadron du 6 BCC (R35), il n'est pas pris en compte à cette échelle.

Allemagne :

7 PZ Div, le bataillon motocycliste est intégré aux régiments d'infanterie, les Elts AC correspondent à l'appui apporté par les unités AC (42ème bataillon AC équipé de 3.7 cm, canons de 8.8 cm provenant du 525 PzJagAbt, et canons de 10.5 cm de l'artillerie divisionnaire utilisés par les allemands en tir direct contre les chars).

5 PZ Div, ne sont présents au début des combats que le bataillon de reconnaissance et le 31 Pz Abt., le reste de la PZ Brigade (15 Pz Abt.) arrive au cours de la journée avec l'artillerie du XV Korps, les unités d'infanterie ne participent pas au combat car elles franchiront la Meuse trop tard.

8 DI, elle protège le flanc droit du XV Korps, et en particulier elle constitue un bouchon antichar comme la 7 PZ Div avec des 10.5 cm, des 8.8cm (provenant de la Flak), des 3.7 cm.

## Conditions de victoire

Victoire à 7 médailles. Les Allemands ne peuvent gagner que s'ils ont pris Philippeville.

## Règles spéciales

1° Règles du Blitz: les chars français ne se déplacent que de deux cases, l'aviation allemande peut intervenir avec une carte reconnaissance et attaque avec deux dés.

2° L'infanterie d'élite allemande avec marqueur correspond à une unité de reconnaissance à 2 figurines, elle se déplace de 4 hexs et combat sur un déplacement maximum de 2 hexs, elle retraite sur un résultat d'infanterie comme les FFI (1 à 3 hexs), elle perd une figurine sur un drapeau. Sa destruction ne rapporte pas de médaille.

3° Deux unités blindées de la 5 PZ Div. (I/15 et II/15 Pz Abt.), le 7 IR de la 7 PZ Div. et l'artillerie (artillerie normale) du 15 Pz Korps arrivent en renfort au choix du joueur sur une activation dans la section correspondante, l'unité ne peut pas se déplacer lors du tour d'arrivée.

4° Les unités d'artillerie allemandes avec marqueur sont des unités "bouchon" composées d'artillerie, d'artillerie AT et d'artillerie AA avec des 88mm: c'est de l'artillerie à 1 figurine qui tire direct (pas de tir indirect) à 4/4/4/4 contre les blindés et à 3/2/1 contre l'infanterie.

5° L'unité d'infanterie d'élite française est mécanisée, elle se déplace de 3 hexs, combat sur un déplacement maximum de 1 hex, elle a 3 figurines.

6° Les unités blindées d'élite françaises sont des RENAULT B1bis avec 3 figurines contre lesquels les unités ennemies combattent à 0/-1/-2 sauf l'artillerie.

# Bibliographie

- L'armée blindée française ( G. SAINT MARTIN)
- La légende de la guerre éclair (K.H. FRIESER)
- La bataille de Flavion en Belgique (D. LEHMAN)
- La guerre sans haine (ROMMEL)