

OPERATION OLIVE

· LINEA GOTICA 1944 ·

Le battaglie della Linea Verde e della Linea Gialla

Errata / Note dell'autore



Critical
Hit



STUDIO STORICO per il sistema ASL

“Operazione Olive” NON è un gioco completo; esso prevede
il possesso del sistema di gioco ASL



Errata / Note dell'autore, al 18 giugno 2014

Errata

Scenario 5;

1) *Elements of Company C, 14th Sherwood Forrester Battalion, enter on Turn 1 along the east edge.*

Scenario 7;

1) *La mappa deve essere girata al contrario; il n. 17, verso il baso, lato sud.*

Scenario 10;

1) *i carri inglesi entrano dall'esagono Z12 ;*

Note: la CH ha costruito la mappa con alcune colonne di esagoni in meno; di qui l'errore.

Scenario 11 ;

1) *i carri inglesi entrano dall'esagono Z10 ;*

2) *Le unità inglesi possono essere piazzate fra le colonne W—Z*

Note: la CH ha costruito la mappa con alcune colonne di esagoni in meno; di qui gli errori.

Regola opzionale—Rinforzi tedeschi: i carri entrano al turno 2 (a vantaggio del tedesco.....)

Note

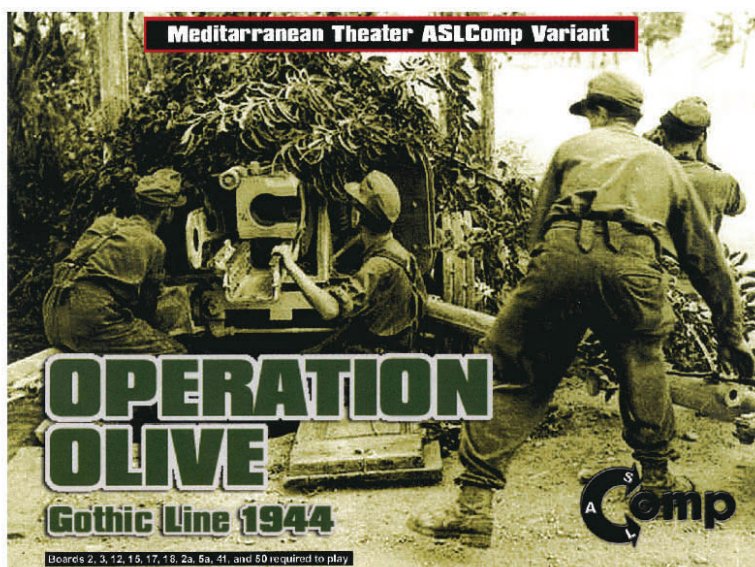
Per tutti gli scenari che prevedono gli overlays Vineyard: *i Vineyard sono considerati al livello del terreno originale nell'esagono (es: mappa n. 2, esagono AA3, livello 1, Hill).*

Scenario 14;

1) *Le note storiche citano(see OO # 15); lo scenario di riferimento è invece il # 13—Counter-attack at Montecieco;*

Scenario 16;

1) *Lo scenario avrebbe dovuto prevedere, nei miei progetti, un attacco più deciso sul lato destro dello schieramento alleato. Si suggerisce di piazzare le unità KRRC entro 6 esagoni da DD17.*





Errata / notes of the author, to June 18, 2014

Errata

Scenario 5;

Elements of Company C, 14th Battalion Sherwood Forrester, enter on Turn 1 along the east edge.

Scenario 7;

The map should be turned upside down; the n. 17, toward the base, south side.

Scenario 10;

the British tanks entering the hex Z12;

Note: The CH has built a map with some columns of hexagons in less; hence the error.

Scenario 11;

the British tanks entering the hex Z10;

English units may be placed between the columns W-Z

Note: The CH has built a map with some columns of hexagons in less; of errors here.

Optional rule-German reinforcements: the AFV enter in turn 2 (to the benefit of German)

Notes

For all scenarios involving overlays Vineyard: Vineyard are considered at the level of the original ground hex (eg: map n. 2, hexagon AA3, level 1, Hill).

Scenario 14;

The historical notes mentioning (see HH # 15); the reference scenario is instead the # 13-Counter-attack at Montecieco;

Scenario 16;

The scenario could have used in my projects, a more determined attack on the right side of the Allied. It is suggested to place units KRRC within 6 hexes of DD17.

