

MEMOIR

'44

Richard Borg

KAMPANIA POLSKA 1939 DODATKOWE SCENARIUSZE

1 września 1939 roku. O godzinie 4:48 huk dział okrętu pancernego Schleswig-Holstein, strzelającego w kierunku polskiej placówki wojskowej na Westerplatte w Wolnym Mieście Gdańsku, oznajmił wybuch II wojny światowej. W ramach planu strategicznego o kryptonimie „Fall Weiss” (Plan Biały) III Rzesza zmobilizowała 60 dywizji Wehrmachtu wraz z mniejszymi jednostkami, jednostki słowackie i około 2000 samolotów. Zmuszona do obrony Polska dysponowała tylko 39 dywizjami piechoty, 13 brygadami kawalerii (w tym jedną zmotoryzowaną) i około 400 samolotami. O losach kraju wcale jednak nie zdecydowały tylko wydarzenia i bitwy, które miały miejsce w kolejnych dniach. Losy Polski ważyły się już tydzień wcześniej, gdy Joachim von Ribbentrop i Władysław Mołotow, ministrowie spraw zagranicznych odpowiednio Niemiec i ZSRR, podpisali 23 sierpnia w Moskwie umowę o nieagresji między tymi dwoma państwami, znaną jako pakt Ribbentrop–Mołotow. W ten sposób dokonano się strategiczne okrążenie Polski.

Zaledwie kilka dni po rozpoczęciu inwazji, 6 września, armia niemiecka wkroczyła do Krakowa i dotarła na obrzeża Łodzi, co skłoniło polski rząd i najwyższe dowództwo do podjęcia decyzji o opuszczeniu stolicy. Brytyjcy i francuscy sojusznicy Polski wypowiedzieli Niemcom wojnę, która od 3 września stała się wojną światową. Do 15 września wojska niemieckie okrążyły Warszawę, a polskie oddziały zaczęły zmierzać ku granicy z zaprzyjaźnioną Rumunią na południowym wschodzie, licząc na stworzenie tam ostatniej reduty oporu.

Nie było im to jednak dane, ponieważ 17 września na teren Polski wkroczyła Armia Czerwona, zajmując wschodnie obszary II Rzeczypospolitej. Pakt Ribbentrop–Mołotow oprócz umowy o nieagresji zawierał też tajny protokół dotyczący podziału wpływów na obszarze obejmującym kilka państw znajdujących się pomiędzy Niemcami i ZSRR, w tym Polskę. Wojsko Polskie z Korpusem Ochrony Pogranicza na czele, w pełni zaangażowane w obronę przed niemiecką inwazją, nie dysponowało wystarczającymi siłami, by stawić czoła Armii Czerwonej, która szybko posuwała się ze wschodu.

Już 22 września w Brześciu odbyła się wspólna defilada wojsk III Rzeszy i ZSRR. 28 września Warszawa skapitulowała. Walki między polskimi a niemieckimi i radzieckimi oddziałami trwały jeszcze do 6 października. Tymczasem wojska niemieckie wycofały się z niektórych obszarów zgodnie z terytorialnym podziałem stref wpływów ustalonym ze Stalinem. Ostateczny podział kraju pomiędzy nazistowskie Niemcy i Związek Radziecki został przypieczętowany 28 września poprzez podpisanie przez najeźdźców traktatu o granicach i przyjaźni. Rząd Polski, zmuszony do działania na uchodźstwie, nie ogłosił kapitulacji. Tysiące Polaków kontynuowały walkę na innych frontach i w szeregach ruchu oporu.

**DAYS OF
WONDER**



2-4



8+



30-45'

★ UWAGA! ★

Scenariusze na kolejnych stronach zostały zaprojektowane do rozgrywki tylko z podstawową wersją gry *Memoir '44*. Niektóre jednak wymagają zastosowania zasad, które występują tylko w określonych rozszerzeniach. Na tej stronie przedstawione są odpowiednie karty opisów.

JEDNOSTKI
8

S'TRZELCY KONNI

PIECHOTA

- Liczba figurek w jednostce: 4.
- Rozkazy wydaje się jak jednostkom piechoty.
- Ruch o 0-3 pola i atak.
- Może **przejąć pole** po wykonaniu udanego ataku z bliska, a następnie wykonać **najazd** (zgodnie z zasadami najazdu pancernego).

ARCJE
3

ATAK Z POWIETRZA/NALOT

Atak z powietrza

- Gdy gracz może wykonywać ataki powietrzne, może zagrywać kartę *Rozpoznanie* jako kartę *Wsparcie z powietrza* (wybierz grupę maksymalnie 4 sąsiadujących ze sobą wrogich jednostek i wykonaj osobny rzut 1 albo 2 kośćmi ataku na każdą z nich, ignorując ochronę zapewnianą przez teren; nie można ignorować symboli flag; liczba kości zależy od przewagi powietrznej).
- Atak z powietrza musi objąć co najmniej 1 pole w strefie wskazanej przez kartę *Rozpoznanie*.

Nalot

- Gracz kontrolujący państwa Osi może wykonywać ataki z powietrza, gdy zagrywa kartę *Rozpoznanie*.
- Całkowity ruch jednostki pancerniej aliantów może wynieść maksymalnie 2 pola.

JEDNOSTKI
30

UŁANI

PIECHOTA

- Liczba figurek w jednostce: 4.
- Ruch o 0-3 pola i atak.
- Może **przejąć pole** po wykonaniu udanego ataku z bliska, a następnie wykonać **najazd** (zgodnie z zasadami najazdu pancernego).
- Może zignorować 1 symbol flagi.
- Może się wycofać o 1-2 pola za każdy symbol flagi.

ARCJE
23

ZNACZNIKI WYJŚCIA

- Znaczniki ze strzałkami skierowanymi w stronę graczy wskazują konkretne pola na linii bazowej, przez które jednostka może opuścić planszę i zdobyć medal.
- Para znaczników ze strzałkami skierowanymi na boki wskazuje zakres pól na linii bazowej, przez które jednostka może opuścić planszę i zdobyć medal. Dotyczy to też pól, na których znajdują się znaczniki wyjścia.
- Jednostka musi faktycznie opuścić planszę. Nie wystarczy samo wejście na pole wyjścia.
- Gdy jednostce uda się w ten sposób opuścić planszę, kontrolujący ją gracz umieszcza 1 z figurek tej jednostki na polu medalu po swojej stronie planszy.

TEREN
28

BAGNA

- Nieprzekraczalny dla jednostek artylerii.
- Jednostka opuszczająca pole bagna musi się zatrzymać na sąsiadującym polu. Nadal może jednak wykonać przejście pola.
- Jednostka pancerna nie może atakować w turze, w której **weszła na pole bagna albo je opuściła**. Jednostka pancerna może **przejąć pole** po zaatakowaniu jednostki na polu bagna, ale nie może wykonać **najazdu pancernego**.

FRAKCJE
2

ARMIA CZERWONA

Radziecki komisarz polityczny

- Nie możesz zagrywać kart dowodzenia bezpośrednio z ręki. Najpierw musisz ją położyć pod żetonem komisarza i przygotować w ten sposób na przyszłą turę.
- W swojej turze zagrywasz kartę dowodzenia, która już znajduje się pod żetonem komisarza.
- Wyjątkiem są karty *Rozpoznanie*, *Kontratak* i *Zasadzka* – możesz je zagrywać z ręki.

1

27373

SZARŻA POD KROJANTAMI

Fall Weiss | 1 września 1939 r.

PAŃSTWA OSI

Niemcy

GRACZ

1.

x6

Kolejność umieszczania

1

27x



2

x2



3

6x



4

x1



Strzelcy konni



Autor scenariusza: jdrommel

• Tło historyczne •

Rozpoczęła się inwazja na Polskę. Elementy niemieckiego XIX Korpusu Armijnego, dowodzonego przez generała Heinza Guderiana, przełamały polską obronę w rejonie Chojnic. Żołnierze niemieckiego 76. Pułku Piechoty Zmotoryzowanej odpoczywali wczesnym wieczorem na leśnej polanie w Borach Tucholskich po całonocnych intensywnych walkach z Polakami. Tymczasem z lasu wyłonił się polscy kawalerzyści w pełnym galopie. Dwa szwadrony 18. Pułku Ułanów ruszyły do szarży na niemiecką piechotę, wykonując rozkaz dowódcy – pułkownika Kazimierza Masztalera. Uderzenie się powiodło i spowodowało rozproszenie niemieckich żołnierzy. Polacy zajęli polanę, zostali jednak ostrzelani przez pojazdy pancerne z 20. Batalionu Rozpoznawczego, które zjawiły się nagle na leśnej drodze. Jedynie części polskich żołnierzy udało się uniknąć rzezi i uciec w głąb lasu. Mimo to szarża ułanów zdeorganizowała wojska niemieckie i opóźniła ich marsz.

Następnego dnia na pole bitwy przybyli włoscy i niemieccy korespondenci wojenni. Zobaczyli ciała polskich żołnierzy leżące na polanie. Czekali tam też niemieckie czołgi, które przyjechały już po walce. Taki widok sprawił, że korespondenci pisali o heroicznym i rozpaczliwym wyczynie polskiej kawalerii, bezskutecznie szarżującej z szablami na czołgi. Ten mit, dodatkowo rozdmuchany przez niemiecką propagandę, jest powtarzany do dziś.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

♦ 6 medali.

Pole wsi „Kruszka” jest celem, który może zapewnić medal czasowy graczowi kontrolującemu państwa Osi.

Zasady specjalne

- ♦ Polskie jednostki z żetonami oznaczają siły specjalnych to jednostki strzelców konnych (*Jednostki 8, zob. str. 2*).
- ♦ Gracz kontrolujący aliantów nie może zagrywać karty *Wsparcie z powietrza*. Jeśli dobierze tę kartę, odrzuca ją i dobiera kolejną.

Twórca

To adaptacja scenariusza 4684 stworzonego przez użytkownika jdrommel.



2

27387

BITWA POD MŁAWĄ



Fall Weiss | 1 września 1939 r.

Kolejność umieszczania		
1	4x	
2	x6	
3	19x	
4	x7	
5	9x	
6	x1	



PAŃSTWA OSI

Niemcy

GRACZ
1.

x5

ALIANCI

Polska

GRACZ
2.

x5

Autor scenariusza: jdrommel

• Tło historyczne •

1 września 1939 roku, Mazowsze.

Nadciągająca z Prus Wschodnich niemiecka 3. Armia pod dowództwem generała Georga von Küchlera nacierała w kierunku Warszawy. Kolumnę Dywizji Pancernej Kempf prowadził 7. Pułk Pancerny. Na północ od Mławy jednostki pancerne zatrzymała utworzona z szyn kolejowych i głębokich rowów zapora przeciwczołgowa, chroniona przez bunkry obsadzone żołnierzami polskiej 20. Dywizji Piechoty. Pojazdy pancerne nie zdołały przebić się przez tę umocnioną pozycję obronną i, zanim wycofały się do pobliskiego lasu, poniosły znaczne straty. Z kolei niemiecka piechota bez wsparcia czołgów utknęła pod silnym ogniem obrońców. W końcu niemieckim jednostkom udało się kontynuować natarcie na Mławę, omijając polskie pozycje z flanki. Niemcy pod Mławą stracili jednak kilkadziesiąt czołgów i prawie 2000 zabitych.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

- ♦ 5 medali.

Zasady specjalne

- ♦ Obowiązują zasady dotyczące nalotu (*Akcje 3, zob. str. 2*).

- ♦ Do pól żywoptotów stosuje się zasady bagien (*Teren 28, zob. str. 2*).

Twórca:

To adaptacja scenariusza 4571 stworzonego przez użytkownika jdrommel.

3

27736

BITWA NAD BZURĄ – CZĘŚĆ 1

Fall Weiss | 9–12 września 1939 r.



Kolejność umieszczania		
1	5x	
2	x5	
3	1x	
4	x18	
5	7x	
6	x2	



Strzelcy konni

Autor scenariusza: jdrommel

• Tło historyczne •

9 września 1939 roku, okolice Kutna.

Po rozbiciu polskiej obrony w tzw. bitwie granicznej niemieckie czołgi wdarły się na wielu kierunkach w głąb Polski. 4. Dywizja Pancerna z marszu próbowała zdobyć Warszawę. Choć została odparta przez obrońców, zagrożenie wciąż pozostało. W tym czasie generał Tadeusz Kutrzeba, dowodzący siłami armii „Poznań” i „Pomorze”, podjął decyzję o zwrocie zaczepnym z linii rzeki Bzury w kierunku południowo-wschodnim w celu uderzenia w skrzydło przemieszczających się w kierunku stolicy Niemców. W trzydniowej walce nacierające armie rozbiły niemiecką 30. Dywizję Piechoty. Ostatecznie polski atak został powstrzymany siłami niemieckich 8. i 10. Armii, które skierowano przeciwko wojskom generała Kutrzeby zamiast na Warszawę.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

- ♦ 6 medali.

Zasady specjalne

- ♦ Polskie jednostki z żetonami oznaczeń sił specjalnych to jednostki strzelców konnych (*Jednostki 8, zob. str. 2*).

- ♦ Obowiązują zasady dotyczące nalotu (*Akcje 3, zob. str. 2*).

- ♦ Gracz kontrolujący aliantów nie może zagrywać karty *Wsparcie z powietrza*. Jeśli dobierze tę kartę, odrzuca ją i dobiera kolejną.

Twórca:

To adaptacja scenariusza 4572 stworzonego przez użytkownika jdrommel.



4

27735

BITWA O KĘPĘ OKSYWSKĄ



Fall Weiss | 10–19 września 1939 r.

Kolejność umieszczania		
1	1x	
2	x2	
3	3x	
4	x1	
5	8x	
6	x8	
7	4x	
8	x5	
9	3x	
10	x1	



• Tło historyczne •

Obrona polskiego wybrzeża i tzw. korytarza pomorskiego była – wobec przewagi niemieckiej i niekorzystnego ukształtowania granic – zadaniem niemożliwym do wykonania. Pomorze zostało szybko odcięte od reszty kraju, a wojska niemieckie zajęły Bydgoszcz i Grudziądz. Na północy jednak trwała zażarta walka. Siły Lądowej Obrony Wybrzeża, dowodzone przez pułkownika Stanisława Dąbka, w ciężkich bojach cofały się pod Gdynię. Ostatnią redutą oporu była Kępa Oksywska – lesisty płaskowyż górujący nad gdyńskim portem.

Na obszarze nieprzekraczającym 4 kilometrów kwadratowych zgromadziło się 9 tysięcy obrońców wraz ze sprzętem. Polakom udało się zadać Niemcom dotkliwe straty. W dniach 10–19 września polscy żołnierze w rejonie Kępy Oksywskiej stoczyli około 110 potyczek i starć, ale ciągły ostrzał artylerii niemieckiej, brak zapasów, brak nadziei na posiłki i ogromne straty w ludziach ostatecznie zmusiły siły polskie do kapitulacji. Ranny w trakcie ostatniego kontrataku pułkownik Dąbek popełnił samobójstwo.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

♦ 6 medali.

Pole z bunkrem reprezentuje polską kwaterę główną i jest celem, który może zapewnić medal czasowy graczowi kontrolującemu państwo Osi.

Zasady specjalne

- ♦ Gracz kontrolujący państwa Osi może wykonywać ataki z powietrza (*Akcje 3, zob. str. 2*).
- ♦ Gracz kontrolujący aliantów nie może zagrywać karty *Wsparcie z powietrza*. Jeśli dobierze tę kartę, odrzuca ją i dobiera kolejną.

Twórca:

To adaptacja scenariusza 6999 stworzonego przez użytkownika Talespinner.

5

27738

PRZEDPOLA WARSZAWY

Fall Weiss | 12–13 września 1939 r.

PAŃSTWA OSI

Niemcy

GRACZ
2.

x6



ALIANCI

Polska

GRACZ
1.

x6

Autor scenariusza: jdrommel

Kolejność umieszczania

- | | | |
|---|-----|--|
| 1 | 9x | |
| 2 | x12 | |
| 3 | 5x | |
| 4 | x8 | |
| 5 | 5x | |
| 6 | x2 | |

Strzelcy
konni

• Tło historyczne •

Po fiasku zwrotu zaczepnego nad Bzurą, resztki armii „Poznań” i „Pomorze” zamierzały przedrzeć się do Warszawy od strony Puszczy Kampinoskiej. Chaos w dowództwie polskim i brak łączności uniemożliwiały koordynację działań między znajdującymi się w pobliżu stolicy armiami „Poznań”, „Pomorze”, „Modlin”, „Łódź” i „Warszawa”. Ostatecznie żołnierze Armii „Poznań” musieli stoczyć walkę z silną jednostką Leibstandarte SS Adolf Hitler. Choć początkowo esesmani stracili swoje pozycje, szybko je odzyskali po przybyciu 35. Pułku Pancernego z niemieckiej 4. Dywizji Pancernej. Ostatecznie niektóre polskie jednostki przedostały się przez Puszcę Kampinoską i dotarły do oblężonego miasta, ale większość Armii „Poznań” została zniszczona w trakcie prób przebicia się do stolicy. Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

♦ 6 medali.

Dwa medale aliantów na polach miasta „Warszawa” są znacznikami wyjścia. Gracz kontrolujący aliantów stosuje zasady dotyczące znaczników wyjścia (*Akcje 23, zob. str. 2*). Jednostka aliantów, która opuści pole bitwy przez 1 z tych pól, zostaje usunięta z planszy i zapewnia graczowi kontrolującemu aliantów 1 medal.

Zasady specjalne

- ♦ Obowiązują zasady dotyczące nalotu (*Akcje 3, zob. str. 2*).
- ♦ Wszystkie jednostki piechoty państw Osi są elitarne (*Jednostki 2: Jednostki specjalne*). Nie trzeba umieszczać żetonów oznaczeń sił specjalnych.
- ♦ Polskie jednostki z żetonami oznaczeń sił specjalnych to jednostki strzelców konnych (*Jednostki 8, zob. str. 2*).

- ♦ 35. Pułk Pancerny (jednostka pancerna państw Osi) nie może zostać objęty rozkazem przed 5. turą państw Osi. Można ją atakować zgodnie ze standardowymi zasadami. Aby śledzić upływ tur, na koniec każdej tury państw Osi należy umieścić obok planszy 1 figurkę niemieckiej jednostki pancernej. Gdy znajdą się tam 4 figurki, będzie to oznaczać, że jednostka jest już aktywna.
- ♦ Gracz kontrolujący aliantów nie może zagrywać karty *Wsparcie z powietrza*. Jeśli dobierze tę kartę, odrzuca ją i dobiera kolejną.
- ♦ Dwa pola miasta „Warszawa” są niedostępne (nieprzekraczalne) dla wszystkich jednostek państw Osi.

Twórca:

To adaptacja scenariusza 4573 stworzonego przez użytkownika jdrommel. Został wykorzystany podczas turnieju w Cergy-Pontoise w 2012 roku.



6

27737

BITWA NAD BZURĄ – CZĘŚĆ 2



Fall Weiss | 15–19 września 1939 r.

Kolejność umieszczania		
1	1x	
2	x4	
3	8x	
4	x3	
5	11x	
6	x13	
7	2x	
8	x3	
9	1x	
10	x2	



Autor scenariusza: jdrommel

• Tło historyczne •

15 września 1939 roku, lewy brzeg Wisły.

Po załamaniu się ofensywy Armii „Poznań” nad Bzurą Wehrmacht ponownie przejął inicjatywę. Niemieckie czołgi z 4. Dywizji Pancernej i pułku Leibstandarte SS Adolf Hitler przekroczyły Bzurę, nacierając na pozycję sił polskich, szykujących się z kolei do natarcia w kierunku Sochaczewa i Warszawy. Uderzenie przyjęła na siebie 25. Dywizja Piechoty. Poniosła straty, ale i sama zniszczyła wiele czołgów. Z dniem 19 września zgrupowanie generała Kutrzeby faktycznie przestało istnieć. Część jednostek złożyła broń, inne próbowały przebić się do Modlina i Warszawy na własną rękę.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

- ♦ 7 medali.

Pola wsi „Przesławice” i „Juljopol” są celami, które mogą zapewnić medale czasowe graczowi kontrolującemu państwa Osi. Pole kościoła „Sładow” jest celem, który może zapewnić medal czasowy graczowi kontrolującemu aliantów.

Zasady specjalne

- ♦ Należy umieścić żetony oznaczeń sił specjalnych przy 4 elitarnych jednostkach piechoty państw Osi (*Jednostki 2: Jednostki specjalne*).
- ♦ Polskie jednostki z żetonami oznaczeń sił specjalnych to jednostki strzelców konnych (*Jednostki 8, zob. str. 2*).

- ♦ Obowiązują zasady dotyczące nalotu (*Akcje 3, zob. str. 2*).
- ♦ Gracz kontrolujący aliantów nie może zagrywać karty *Wsparcie z powietrza*. Jeśli dobierze tę kartę, odrzuca ją i dobiera kolejną.
- ♦ Do pola kościoła „Sładow” stosuje się zasady miast i wsi (*Terren 14*).
- ♦ Do pól żywopłotów stosuje się zasady lasów (*Terren 3*).

Twórca:

To adaptacja scenariusza 4570 stworzonego przez użytkownika jdrommel.



Strzelcy konni



Elitarna piechota

7

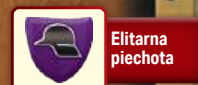
27731

BITWA POD TOMASZOWEM LUBELSKIM

Fall Weiss | 18 września 1939 r.



Kolejność umieszczania		
1	12x	
2	x23	
3	1x	



Autor scenariusza: jdrommel

• Tło historyczne •

18 września resztki armii „Kraków” i „Lublin” próbowały przebić się w kierunku rumuńskiej granicy przez Tomaszów Lubelski, ważny węzeł drogowy zajęty kilka dni wcześniej przez Niemców. Warszawska Brygada Pancerno-Motorowa, wyposażona w najlepsze polskie czołgi 7TP, kilkakrotnie przypuszczała szturm na silnie bronione miasto. Na przedpolach Tomaszowa doszło do zaciętych walk polskich pancerniaków z pojazdami niemieckiej 4. Dywizji Lekkiej. Ostatecznie, w obliczu rosnącej przewagi Niemców i z braku zaopatrzenia, polskie zgrupowanie skapitulowało.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

♦ 6 medali.

Pole miasta „Tomaszów Lubelski” jest celem, który może zapewnić medal czasowy graczowi kontrolującemu aliantów.

Zasady specjalne

- ♦ Należy umieścić żetony oznaczeń sił specjalnych przy 2 elitarnych jednostkach piechoty aliantów i 2 elitarnych jednostkach piechoty państw Osi (*Jednostki 2: Jednostki specjalne*).
- ♦ Obowiązują zasady dotyczące nalotu (*Akcje 3, zob. str. 2*).
- ♦ Przed rozpoczęciem rozgrywki należy usunąć kartę *Wsparcie z powietrza*.

Twórca:

To adaptacja scenariusza 27721 stworzonego przez użytkownika jdrommel.



8

27789

OBRONA WILNA



18–19 września 1939 r.

Kolejność umieszczania		
1	8x	
2	x3	
3	1x	
4	x19	
5	6x	
6	x5	
7	10x	
8	x2	
9	1x	



Autor scenariusza: jdrommel

• Tło historyczne •

18 września radziecki komandarm Michaił Kowalow, dowódca sił Frontu Białoruskiego, wydał 24. Dywizji Kawalerii oraz 22. i 25. Brygadzie Pancерnej rozkaz opanowania Wilna. Dowodzący obroną miasta podpułkownik Tadeusz Podwysocki miał do dyspozycji stosunkowo szczupłe, improwizowane siły. Pierwszy atak 18 września został odparty, napastnicy zajęli jednak lotnisko. 19 września jednostki radzieckie okrążyły miasto i zaatakowały je koncentrycznie. Główne pozycje obronne Polaków obejmowały Cmentarz na Rossie, Górę Bouffałowa i Zielony Most. Pomimo ofiarnej obrony Wilno padło tego samego dnia.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

- ♦ 6 medali.

Pole „Zielony Most” jest celem, który może zapewnić medal czasowy graczowi kontrolującemu Związek Radziecki.

Zasady specjalne

- ♦ Gracz kontrolujący Związek Radziecki stosuje zasady dotyczące Armii Czerwonej (*Frakcje 2, zob. str. 2*). W przypadku braku rozszerzenia *Memoir '44: Eastern Front* figurki Związku Radzieckiego można zastąpić figurkami Niemiec, a żeton komisarza – dowolnym przedmiotem.
- ♦ Żadna ze stron nie ma przewagi powietrznej – każda rzuca tylko 1 kością ataku dla każdej atakowanej jednostki, gdy zagrywa kartę *Wsparcie z powietrza*.

Twórca:

To adaptacja scenariusza 27754 stworzonego przez użytkownika jdrommel.

9

27372

BITWA POD SZACKIEM

28 września 1939 r.



Kolejność umieszczania		
1	1x	
2	x4	
3	7x	
4	x2	
5	3x	
6	x1	



Ułani

Autor scenariusza: Talespinner

• Tło historyczne •

Gdy 17 września Armia Czerwona przekraczała granicę Rzeczypospolitej, naprzeciwko niej stały nieliczne siły ostonowe, głównie Korpusu Ochrony Pogranicza, pozbawione ciężkiego sprzętu. Cały wysiłek obronny państwa został skierowany do walki z niemieckim najeźdźcą, dlatego wojska ZSRR miały ułatwione zadanie. Jedyną szansą dla sił polskich był odwrót w kierunku granicy z Rumunią, wykorzystujący zmniejszającą się lukę pomiędzy nacierającymi wojskami agresorów.

Generał Wilhelm Orlik-Rückemann dowodził zgrupowaniem 4000 żołnierzy Korpusu Ochrony Pogranicza przebijających się na zachód. Na ich drodze znajdowała się wieś Szack, zajęta przez radziecką 52. Dywizję Strzelców. 28 września, z powodu dezorientacji i błędów radzieckiego dowództwa, Polakom udało się zniszczyć cały atakujący ich pozycję 411. batalion pancerny i wypchnąć 52. Dywizję z Szacka. Kompromitująca postawa wojsk radzieckich umożliwiła Polakom dalszy marsz na południe.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

- ♦ 5 medali.

Pole miasta „Szack” jest celem, który może zapewnić medal czasowy graczowi kontrolującemu aliantów.

Zasady specjalne

- ♦ Gracz kontrolujący Związek Radziecki stosuje zasady dotyczące Armii Czerwonej (*Frakcje 2, zob. str. 2*). W przypadku braku rozszerzenia *Memoir '44: Eastern Front* figurki Związku Radzieckiego można zastąpić figurkami Niemiec, a żeton komisarza – dowolnym przedmiotem.

- ♦ Polskie jednostki z żetonami oznaczeń sił specjalnych to ułani (*Jednostki 30, zob. str. 2*).

- ♦ Przed rozpoczęciem rozgrywki należy usunąć kartę *Wsparcie z powietrza*.

Twórca:

To adaptacja scenariusza 7006 stworzonego przez użytkownika Talespinner.



10

27739

BITWA POD WYTYCZNYM



1 października 1939 r.

Kolejność umieszczania		
1	3x	
2	x5	
3	23x	
4	x1	
5	1x	

Strzelcy
konni

INNI

Związek Radziecki

GRACZ

1.

x5

ALIANCI

Polska

GRACZ

2.

x5

Autor scenariusza: jdrommel

• Tło historyczne •

Choć walki w Polsce chyliły się ku końcowi, grupa generała Orlik-Rückemanna wciąż stawiała opór i zamierzała połączyć się z Samodzielną Grupą Operacyjną „Polesie”. Pod wsią Wytyczno na drodze stanęła jej radziecka 45. Dywizja Strzelców. Pierwszy atak został odparty i wróg stracił trzy czołgi T-37, zanim polscy żołnierze schronili się w lesie za wsią. Polskie dowództwo chciało wykonać kontratak, żołnierze byli jednak wyczerpani i brakowało im amunicji. Ostatecznie polskie oddziały rozproszyły się, aby uniknąć pojmania. Niektóre z nich wzięły udział w ostatniej bitwie kampanii, pod Kockiem.

Wszystko gotowe, oddziały na pozycjach, a Wy przejmujecie dowodzenie. Reszta to już historia.

Warunki zwycięstwa

- ♦ 6 medali.

Pięć pól wsi „Wytyczno” tworzy cel, który może zapewnić czasowy medal większościowi graczowi kontrolującemu więcej pól tej wsi.

Zasady specjalne

- ♦ Gracz kontrolujący Związek Radziecki stosuje zasady dotyczące Armii Czerwonej (*Frakcje 2, zob. str. 2*). W przypadku braku rozszerzenia *Memoir '44: Eastern Front* figurki Związku

Radzieckiego można zastąpić figurkami Niemiec, a żeton komisarza – dowolnym przedmiotem.

- ♦ Polskie jednostki z żetonami oznaczeń sił specjalnych to jednostki strzelców konnych (*Jednostki 8, zob. str. 2*).
- ♦ Przed rozpoczęciem rozgrywki należy usunąć kartę *Wsparcie z powietrza*.

Twórca:

To adaptacja scenariusza 20308 stworzonego przez użytkownika jdrommel. Został wykorzystany podczas turnieju French Open w 2019 roku.