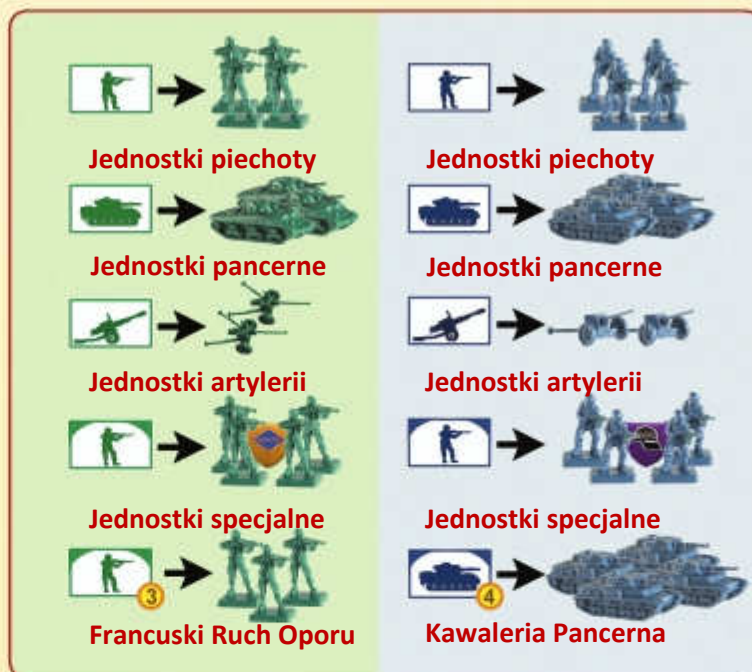


JAK ODCZYTYWAC SCENARIUSZ?

Aby przyspieszyć przygotowanie do rozgrywki wszystkie scenariusze gry Memoir'44 w standardowym jedno-stronicowym układzie zawierającym:

- ◆ **Tytuł scenariusza** (zwykle nazwę toczonej bitwy) i historyczną datę.
- ◆ **Ilustrację planszy gry** zawierającą wszystkie wymagane kafle terenu i przeszkód oraz potrzebne jednostki na pozycjach początkowych
- ◆ **Listę użytych żetonów terenu** (ich rodzaj oraz ilość).
- ◆ **Tło historyczne** odwołujące się do wydarzeń historycznych i przywołujące anegdotki przypisane potyczce.
- ◆ **Odprawę** wyszczególniającą ilość kart dowodzenia używanych przez każdą ze stron oraz wskazującą gracza rozpoczynającego.
- ◆ **Warunki zwycięstwa:** Specjalne warunki zwycięstwa, włączając w to, w którym miejscu położyć medale, jeśli takowe będą używane.
- ◆ **Zasady specjalne:** sekcja opcjonalna wprowadzająca dodatkowe zasady działające podczas danego scenariusza.

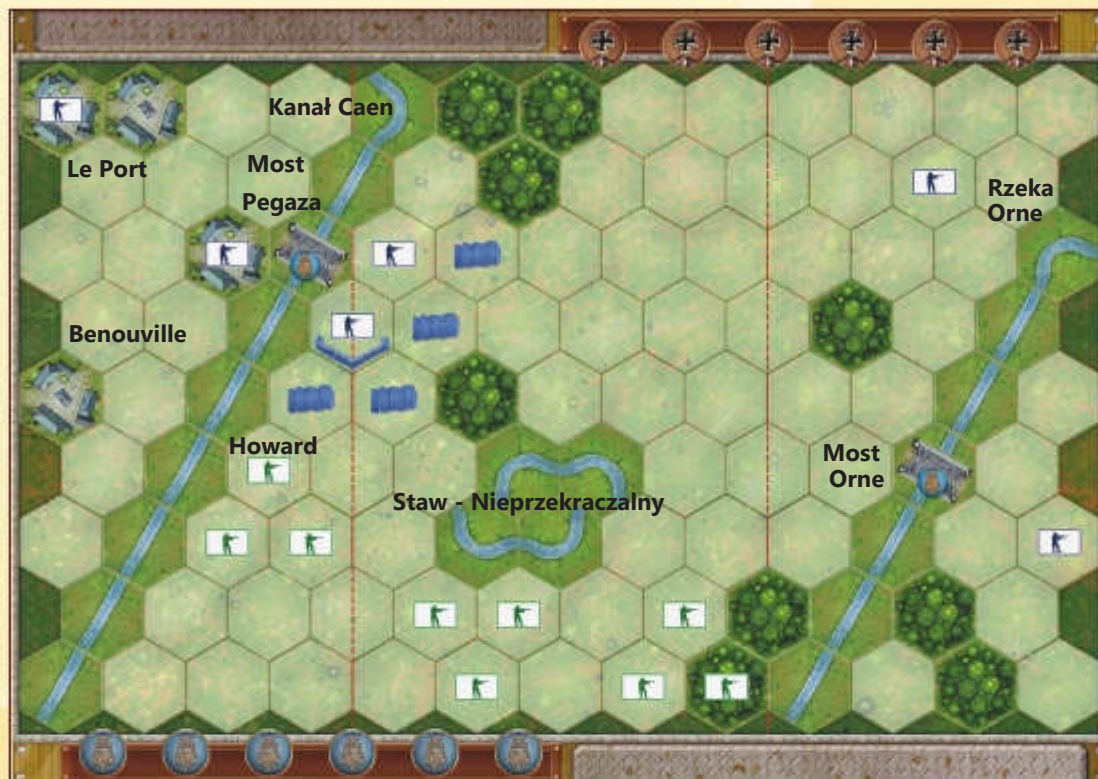


JAK PRZYGOTOWAC SCENARIUSZ?

- 1** – Połóż planszę na środku stołu na odpowiedniej stronie (lądowanie na plaży, albo prowincja). Złóż podstawki pod karty i połóż je przed graczami po obu stronach planszy.
- 2** – Połóż żetony terenu, tak jak wskazano na ilustracji w danym scenariuszu. Aby zminimalizować konflikty (szukając właściwego żetonu, ponieważ są dwustronne) i zmniejszyć czas ich wyszukiwania, zalecamy układanie żetonów terenu w kolejności w jakiej są wskazane na liście obok.
- 3** – Dodaj ustalone punkty terenowe (Mosty i Bunkry) oraz usuwalne przeszkody, jeśli scenariusz je posiada.
- 4** – Teraz rozłóż figurki na planszy dopasowując ich rozmieszczenie do mapy bitewnej zawartej w scenariuszu. Zalecamy najpierw rozłożenie po jednej jednostce na każde zajmowane miejsce używając krawędzi planszy i czerwonych linii jako punktów orientacyjnych przy lokalizacji właściwych heksów. Następnie wystarczy dokompletować oddziały do odpowiedniej ilości figurek (artyleria -2, j. pancerne -3, piechota -4, w rzadkich jedynie wyjątkami).
- 5** – Jeśli wymagane, należy dodać odznaki oddziałów specjalnych,
- 6** – Jeśli wymagane, należy dodać Medale Zwycięstwa na cele misji znajdujące się na mapie.
- 7** – Jeśli są potrzebne należy rozłożyć karty pomocy obok planszy.
- 8** – Potasuj talię kart Dowodzenia i rozdaj każdemu z graczy ilość kart wyszczególnioną w odprawie danej misji.
- 9** – Pozostałe karty odłóż zakryte obok pola bitwy, tak aby pozostały w zasięgu wszystkich graczy.
- 10** – Każda ze stron dobiera 4 kości.
- 11** – I najważniejsze – Baw się dobrze!

1 – MOST PEGAZA -

6 CZERWCA, 1944



Kolejność		
1		x6
2		x14
3		x4
4		x9
5		x2
6		x4
7		x1
8		x2

Tło Historyczne

Późne godziny 5 czerwca 1944 roku... Dowodzeni przez Majora Johna Howarda żołnierze Lekkiej Piechoty Oxfordzkiej i Buckinghamshire na tajnym lotnisku w Dorset wchodzą na pokład sześciu szybowców „Horsa”. Ich misja: rozpocząć pierwszy desant operacji D-Day i zdobyć dwa mosty, jeden przerzucony przez kanał Caen, drugi nad rzeką Orne, oba w Normandii.

Kilka minut po północy, już 6 czerwca, skrzydła szybowców zaszurały o korony drzew i wylądowały na małym płacie płaskiej ziemi, pomiędzy stawem, a kanałem Caen, tylko kilka jardów od ich głównego celu! Major Howard i jego żołnierze wyskoczyli z szybowców kompletnie zaskakując rozespanych Niemców. Pomimo desperackiego stawiania oporu przez gniazdo ciężkiego karabinu maszynowego na końcu teraz już sławnego mostu Pegaza, zdobyli swoje cele w przeciągu kilku chwil. Na wschód, most nad Orną zabezpieczono równie szybko. Było to pierwsze brytyjskie zwycięstwo operacji D-Day!

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 2 Karty Dowodzenia (Niemcy byli zaskoczeni).
 - ◆ Dobierz dwie karty po pierwszej i kolejne dwie po drugiej turze.
- Od tego momentu powinieneś mieć 4 karty Dowodzenia przez resztę bitwy.

Gracz Aliancki:

- ◆ Brytyjczycy: Major John Howard.
- ◆ Dobierz 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

◆ 4 Medale.

Jednostka Aliancka zajmująca heks z mostem, liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa. Połóż znacznik Medalu na każdym z mostów. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak długo znajduje się na moście, jeśli zostanie wyeliminowana lub go opuści medal wraca z powrotem na most i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

** Pomimo, że wszystkie Brytyjskie jednostki biorące udział w ataku na most Pegaza były jednostkami elitarnymi, to aby uprościć pierwszy scenariusz użyliśmy zwykłych jednostek zamiast nich.*

2 - SAINTE MÈRE-ÉGLISE -

6 CZERWCA, 1944

Kolejność		
1		x16
2		x6
3		x3
4		x1
5		x1



Tło Historyczne

Utworzenie punktu obronnego w miasteczku Ste. Mère-Église było jednym z kluczowych zadań Amerykańskiej 82 Dywizji Powietrznej. W odróżnieniu od innych regimentów, piechota spadochronowa z 505 miała jeden z najbardziej precyzyjnych zrzutów. Błyskawicznie się przegrupowując i otrzymując wskazówki od francuskiego ruchu oporu o obecności niemieckich jednostek w mieście, spadochroniarze zdecydowali się na okrążenie Ste. Mère-Église i przejście go za pomocą noży, bagnatów i granatów.

W międzyczasie, na północy, porucznik Turner Turnbull rozmieścił swoje jednostki na wzgórzach niedaleko Neuville-au-Plain, zajmując wroga i walcząc z nim bezustannie. To kupiło trochę kluczowego czasu batalionom wokół Ste. Mère-Église, dając im szansę na przygotowanie się do odparcia niemieckiego kontrataku i zniszczenia kilku wrażeń jednostek. Doprowadziło to do przecenienia przez niemieckie dowództwo sił alianców w tym sektorze i w rezultacie Niemcy się wycofali.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Gracz Aliancki:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 4 Medale.

Zasady Specjalne

Zanim strona Aliancka wykona swoją pierwszą turę, gracz ją prowadzący ma dodatkowy zrzut posiłków.

Weź w garść 4 figurki piechoty i z wysokości 12 cali (wysokość pudełka położonego na bocznej stronie) zrzuć je na planszę.

Jeśli figurka wypadnie za planszę, albo spadnie na pole zajmowane przez wrogi lub sojuszniczy oddział, wypada z gry i wraca do pudełka. Gracz Osi nie dostaje Medalu za utracony w ten sposób oddział.

Jeśli figurka spadnie na niezajęte pole dołóż do niej 3 dodatkowe formując nowy oddział.

3 – PLAZA “SWORD” - 6 CZERWCA, 1944



Kolejność		
1		x3
2		x4
3		x3
4		x10
5		x7
Należy użyć wszystkich zapór i drutów kolczastych niezależnie od koloru.		
6		x3

Tło Historyczne

8ma Brygada Brytyjskiej 3ciej Dywizji, wspierana przez komandosów z 1wszej Brygady Special Service oraz czołgi-amfibie Sherman z 13go i 18go pułku Husarów stworzyły pierwszą falę sił Alianckich lądujących na plaży “Sword”, w pobliżu delty rzeki Orne, rankiem 6go czerwca, 1944 roku.

Czołgi miały wylądować najpierw i związać walką wroga nim przybędzie piechota. Trudne warunki na morzu spowolniły jednak ich podejście i czołgi oraz piechota przybyły razem. Zła pogoda wraz z zacięłym oporem stawianym przez Niemców opóźniły postępy na lądzie. Podczas gdy komandosom – w których szeregach znajdowały się pierwsze francuskie jednostki, które postawiły stopę na ich ziemi ojczystej tego dnia – udało się zdobyć kasyno w Riva Bella to większości sił Alianckich nie udało się wdrzeć na ląd i zdobyć Caen, ich cel tego dnia. W konsekwencji była to największa z wpadek podczas operacji D-Day w czerwcu, za co zapłacić mieli mieszkańcy miasta Caen.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Gracz Aliancki:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 5 Medali.

Jednostka Aliancka, która zdobędzie heks miasta liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa.

Położ znacznik Medalu na każdym z miast. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak długo znajduje się w mieście, jeśli zostanie wyeliminowana lub je opuści medal wraca z powrotem do miasta i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

Zasady Specjalne

Gracz Osi kontroluje bunkry i może ich używać podczas obrony.

Alianckie jednostki specjalne to komandos. Połóż przy nich znacznik, aby odróżnić ich od innych jednostek.

Komandos mogą poruszać się 1 albo 2 hekсы i nadal walczyć.



4 - POINTE-DU-HOC -

6 CZERWCA, 1944

Kolejność

- | | | |
|---|--|-----|
| 1 | | x16 |
| 2 | | x2 |
| 3 | | x4 |
| 4 | | x7 |
| 5 | | x2 |
| 6 | | x2 |



Tło Historyczne

Głównodowodzący przeczuwali, że niemieckie baterie w Pointe-du-Hoc będą jednym z największych zagrożeń podczas lądowania Aliantów na plaży w Omaha, rankiem podczas D-Day. Położone na wysokich na sto stóp klifach przy plaży miały taki zasięg, że bez przeszkód trafiałyby celnie w dowolne jednostki lądujące na plaży. 2ga Desantowa pod dowództwem podpułkownika Jamesa E. Rudderera, miała za zadanie je uciszyć. Po bardzo trudnym podejściu i pomimo zmasowanego ognia z niemieckich garnizonów, pierwsi z około 200 komandosów lądujących na plaży byli na szczycie klifu już po paru minutach. Byli całkowicie zaskoczeni, gdy okazało się, że działa zostały wycofane z punktu trzy dni wcześniej. W bunkrach dla dział znaleźli tylko kukły żołnierzy zrobione z drewna, patrole zostały wysłane w poszukiwaniu zaginionych armat.

W międzyczasie dwie znaczące grupy Niemców pozostawały na posterunkach od samego rana. Pozycja obrony przeciwlotniczej w południowo zachodnim bunkrze oraz bunkier obserwacyjny na szczycie wzgórza stawiały zaciekle opór i odpierały ataki komandosów. Patrol w końcu odnalazł niebronione, jednak gotowe do prowadzenia ognia działa w sadzie jabłkowym nieopodal. Rozmieszczył zapalające granaty termiczne i wysadzając je w powietrze wypełnił swoją misję.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierasz 4 karty Dowodzenia.

Gracz Aliancki:

- ◆ Dobierasz 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 4 Medale.

Jednostka Aliancka, która zdobędzie heks lasu liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa.

Położ znacznik Medalu na każdym z lasów. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo znajduje się w lesie, jeśli zostanie wyeliminowana lub go opuści medal wraca z powrotem do lasu i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

Zasady Specjalne

Wzgórze biegnące wzdłuż plaży jest klifem. Ruch na pole klifu od strony plaży rozpatrywany jest jak ruch o dwa pola. Ze strony lądu na poczet zasad ruchu i walki traktuje się go jak zwyczajne wzgórze.

Gracz Osi kontroluje bunkry i może ich używać podczas obrony.

Wszystkie jednostki Alianckie to komandosi Sił Specjalnych. W związku z tym, nie ma potrzeby kłaść przy nich znaczników. Komandosi mogą poruszyć się 1 lub 2 pola i nadal walczyć.



5 – PLAZA OMAHA -

(PIERWSZA FALA ATAKU)
- 6 CZERWCA, 1944



Kolejność		
1		x5
2		x13
3		x4
4		x9
5		x8
6		x2
7		x2
Należy użyć wszystkich zapór i drutów kolczastych niezależnie od koloru.		
8		x5

Tło Historyczne

"Nigdy wcześniej świat nie widział takiego zachodu słońca." – Cornelius Ryan, "Najdłuższy dzień"

Fale Amerykańskich ataków na plaży Omaha były prowadzone przez 116 Pułk, przypisany do sektora "Dog" po lewej stronie; oraz 16 Pułk nacierający w sektorach "Easy" i "Fox". Pierwsza fala zawierała także dwa bataliony czołgów z 741wszej i 743ciej. Nieustanny wiatr i cofająca się fala morska spychały nadpływające jednostki w złe sekcje plaży. Mocno ufortyfikowani Niemcy obsypywali bezustannym ogniem każdy przybijający do plaży transporter. Ci, którzy go przetrwali, wyczerpani i z objawami choroby morskiej docierając do brzegu widzieli przed sobą 200 jardową przestrzeń bez możliwości ukrycia. Wielu po prostu rzuciło się na ziemię próbując znaleźć osłonę za licznymi zaporami przeciwczołgowymi na plaży. W końcu w obliczu nieustającego zagrożenia ogniem, grupa młodych żołnierzy otrząsnęła się i zaczęła działać. Pierwsze przełamania zostały poczynione pomiędzy wyjściami E-1 oraz E-3. Ofensywa przeciwko innym punktom oporu także się powiodła, a niemiecka obrona zaczęła kruszeć.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Axis Player:

- ◆ Dobierasz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Allied Player:

- ◆ Dobierasz 4 karty Dowodzenia.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 6 Medali.

Jednostka Aliancka, która zdobędzie heks miasta liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa.

Położ znacznik Medalu na każdym z miast. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak długo znajduje się w mieście, jeśli zostanie wyeliminowana lub je opuści medal wraca z powrotem do miasta i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

Zasady Specjalne

Wzgórze biegnące wzdłuż plaży jest urwiskiem. Ruch na pole urwiska od strony plaży rozpatrywany jest jak ruch o dwa pola. Czołgi nie mogą wjeżdżać na pole urwiska od strony plaży. Od strony lądu traktuj urwisko jak normalne wzgórze na poczet ruchu i walki.

Gracz Osi kontroluje bunkry i może ich używać podczas obrony.

Alianckie jednostki specjalne to Komandosi. Połóż przy nich znaczniki, aby odróżnić je od innych. Komandosi mogą poruszyć się 1 lub 2 pola i nadal walczyć.

Falochron jest stałą umocnioną pozycją dla gracza Alianckiego. Połóż worki z piaskiem na tych dwóch heksach. Jednostki mogą przechodzić przez to pole jak przez normalne.



6 - MONT MOUCHET -

10 CZERWCA, 1944

Kolejność

- 1  x20
- 2  x5
- 3  x4



Tło Historyczne

10go czerwca, trzy grupy taktyczne z Wermachtu liczące około 2000 ludzi wraz ze wsparciem pancernym zaczęły gromadzić się w Mont Mouchet. Poruszając się jednocześnie z zachodu (Saint Flour), północy (Langeac i Pinols) oraz wschodu (Le Puy-en-Velay et Saugues) miały na celu złapać w pułapkę wszystkie jednostki Francuskiego Ruchu oporu w tej strefie. Krwawe walki rozegrały się tego dnia w wielu miejscach. Francuskie oddziały zrobiły dobry użytek z posiadanej wiedzy o okolicznych lasach i wzgórzach, powstrzymując ofensywę i w końcu zmuszając przeciwnika do wycofania się na swoje początkowe pozycje. Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Axis Player:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Allied Player:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 4 Medale.

Każda wyeliminowana jednostka czołgów Osi daje grającemu Aliantami dwa medale zamiast zwykle przydzielanego jednego.

Zasady Specjalne

Kawaleria Pancerna Osi ma po 4 czołgi w oddziale.



Wszystkie jednostki Alianckie to Francuski Ruch Oporu. W związku z tym nie ma potrzeby kłaść przy nich znaczników. Jednostki te mają tylko 3 figurki w oddziale. Oddział ruchu oporu może wejść na teren i nadal walczyć. Wycofując się jednostka może poruszyć się 1,2 lub 3 pola i dopiero wtedy się zatrzymać.



7 - VASSIEUX, VERCORS -

24 LIPCA, 1944



Kolejność		
1		x14
2		x4
3		x7

Tło Historyczne

Gniazdo Francuskiego Ruchu Oporu "lasy Maquis" przy Vercors było jednym z największych we wczesnych miesiącach 1944 roku, regularnie zasilane niezliczonymi zastępami młodych rekrutów chcących walczyć o lepsze jutro swojego kraju. Obozy Ruchu Oporu zostały założone w rozlicznych wioskach, takich jak na przykład Vassieux, z powodu ich topograficznej przydatności i znaczenia strategicznego.

Z dniem 14 lipca, 1944 roku, Ruch Oporu ukończył przygotowanie lotniska – kryptonim „Temperówka” – i otrzymał rzrzut z amerykańskiej latającej forticy, ale zaraz po nim pojawiły się niemieckie bombowce i zbombardowały wioskę.

Dnia 21 lipca, o godzinie 9tej, Ruch Oporu, który pracował nad naprawą lotniska, został zaskoczony przez 20 niemieckich samolotów, a z porannej mgły wyłoniły się szybowce. Wylądowały nieopodal wioski, a z nich wysypały się niemieckie oddziały szturmujące wioskę. Ruch Oporu zgromadzony wokół Vassieux ruszył z pomocą swoim kamratom i usunął Niemców z budynków, ale dalsze ataki tego dnia odniosły niepowodzenie.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Axis Player:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Allied Player:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Warunki Zwycięstwa

◆ 4 Medale.

Kiedy zostanie zagrana karta 'Their Finest Hour', nie przetasowuj talii kart dowodzenia. Kiedy talia kart Dowodzenia się skończy, a gracz Aliantów nie wygra, bitwa się kończy i wygrywa grający Niemcami.

Zasady Specjalne

Wszystkie jednostki Alianckie to Francuski Ruch Oporu. W związku z tym nie ma potrzeby kłaść przy nich znaczników. Jednostki te mają tylko 3 figurki w oddziale. Oddział ruchu oporu może wejść na teren i nadal walczyć. Wycofując się jednostka może poruszyć się 1,2 lub 3 pola i dopiero wtedy się zatrzymać.



8 – OPERACJA KOBRA

25-26 LIPCA, 1944

Kolejność

- | | | |
|---|--|-----|
| 1 | | x12 |
| 2 | | x5 |
| 3 | | x9 |
| 4 | | x5 |
| 5 | | x1 |
| 6 | | x2 |



Tło Historyczne

Operacja "Kobra" będzie poprzedzona zmasowanymi bombardowaniami niemieckich linii obronnych na wąskim odcinku frontu. Po zbombardowaniu atak prowadzić będą trzy dywizje piechoty, z dwoma dywizjami pancernymi i jedną piechoty trzymanymi w rezerwie. Intencją generała Bradley podczas operacji Kobra było zabranie oddziałów amerykańskich z dala od „Żywopłotowego Piekła” i przemieszczenie na wyżyny na południu, gdzie będzie miała większą możliwość manewrowania.

Atak rozpoczął się o godzinie 11 z prostym celem – zdobycia miejscowości Marigny oraz St. Gilles. W centrum pola akcji bombardowania wyłączyły z akcji dywizję pancerną „Lehr”. Jednak natarcie na zachodzi szybko zwolniło w obliczu niemieckich ufortyfikowanych pozycji 13go regimentu spadochroniarzy, którym udało się uciec przed głównym bombardowaniem. Wokół miasta Hebecrevon, czołgi Panther i niemiecka piechota również stawiały silny opór, czego rezultatem były rozczarowujące osiągnięcia dnia pierwszego.

Dowodzący siłami amerykańskimi Joe „Błyskawica” Collins ma dwie opcje. Kontynuować natarcie piechoty licząc na zabezpieczenie czystego przejścia, albo działać z dużo mniejszą finezją i wprowadzić do walki siły zmechanizowane trzymane do tej pory w rezerwie. Nie widząc żadnych obaw, zdecydował się na drugą opcję. Późnym popołudniem, 3cia Dywizja Pancerna była na przedmieściach Marigny, a 2go Dywizja Pancerna poruszała się w kierunku St. Gilles. Kontratak resztek Dywizji Pancernej Lehr oraz Kamfgrupy Heinza nie mógł powstrzymać rajdu pancernego. Amerykanie przebili się przez linię wroga.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 5 Medali.

Jednostka Aliancka, która zdobędzie miasto St.Gilles lub Marigny liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa. Położ znacznik Medalu na każdym z miast. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak znajduje się w mieście, jeśli zostanie wyeliminowana lub je opuści medal wraca z powrotem do miasta i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

Zasady Specjalne

Kawaleria Pancerna Osi ma 4 figurki. Położ na niej znacznik, aby odróżnić ją od innych jednostek.



9 - OPERACJA LÜTTICH -

(KONTRATAK
NA MORTAIN)
7 SIERPNIA, 1944



Kolejność		
1		x6
2		x8
3		x8
4		x7
5		x5
6		x2
7		x2
8		x4
9		x1

Tło Historyczne

"Musimy uderzyć jak błyskawica!" – Adolf Hitler do Marszałka Polowego Von Kluge

Operacja Lüttich' rozpoczęła się krótko przed północą w wieczór 3go sierpnia. Pod bezpośrednimi rozkazami od Hitlera, cztery dywizje pancerne wyprowadziły kontratak na zachód wzdłuż Contentin Peninsula w kierunku Avranches. Ich cel: przeciąć siły Pattona na połowę niweczając ich plany na przełamanie.

2ga Dywizja Pancerna SS wyruszyła w kierunku Mortain przed zmierzchem i stworzyła kolumnę w kierunku St. Hilaire. Wartość utrzymywania Mortain została jednak podważona przez 120stą Piechotę umocnioną na wzgórzu 317. 2ga Dywizja Pancerna kierowała się na wschód wzdłuż rzeki See do momentu aż nie została zatrzymana nieopodal Le Mesnil-Adelee. W centrum, 1wsza Pancerna i Zmotoryzowana Dywizja SS zostały zatrzymane po zajęciu St. Barthelemy. Najbardziej oddalona na północ 116sta Dywizja Pancerna zawiodła i nie wykonała swojego natarcia. Dowodzący siłami amerykańskimi, Joe „Błyskawica” Collins wezwał dodatkowe wsparcie piechoty i czołgów z rezerw. Do późnego poranka samoloty Aliantów zalały nieboskłon; posiadając dokładne informacje o nacierających Niemcach dostarczane ze wzgórza 317, 120sta była w stanie wzywać precyzyjny ostrzał z ziemi i powietrza przez cały dzień.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 6 kart Dowodzenia.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 4 Medale.

Jednostka Osi, która zdobędzie St.Hilaire liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa. Połóż znacznik Medalu na tym miejscu. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak się na nim znajduje, jeśli zostanie wyeliminowana lub je opuści medal wraca z powrotem na miasto i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

Zasady Specjalne

Ruch na pole wzgórz jest ruchem za 2 hekty. Ruch z pola wzgórz na sąsiedni heks to ruch o 1 pole.

Specjalna jednostka Piechoty Osi to Grenadierzy Pancerni, a Specjalna jednostka pancerna posiada 4 figurki. Połóż przy nich znacznik, aby odróżnić je od innych jednostek. Grenadierzy mogą poruszyć się 1 lub 2 pola i nadal walczyć.

Tak długo jak wzgórze 317 posiada Aliancką jednostkę na nim, grający aliancami może używać kart „Recon” jak kart „Air Strike” dla odpowiadającej sekcji i ataki lotnicze wykonuje z siłą dwóch kostek na każde atakowane pole.



10 - TOULON – KAMPANIA W POŁUDNIOWEJ FRANCJI -

(PIERWSZA FALA ATAKÓW)
20-26 SIERPNIA, 1944

Kolejność

- 1  x5
- 2  x14
- 3  x12
- 4  x2
- 5  x5



Tło Historyczne

Plany lądowania oraz kampanii w południowej Francji wyznaczały oddziałom Francuskiego II Korpusu zająć miasta portowe Toulon i Marsylię. Znając Niemieckie słabości w tym regionie, Generał de Lattre de Tassigny zaplanował lądowanie francuskich jednostek. Gdy znalazły się na brzegu, podzielił swoje siły na dwa dowództwa: jedno pod Młodszy Generał Edgarem de Larminat składające się z dwóch dywizji piechoty, grupy czołgów i Komanda Afrykańskiego, drugą składającą się z jednej dywizji piechoty, grupy czołgów i jednostki komandosów.

Gdyby Niemcy mieli więcej czasu i środków, mogliby zamienić Toulon w niezdobytą twierdzę, ale ich obecne umocnienia nie były za dobre, zwłaszcza od strony lądu. Francuski atak rozpoczął się rankiem 20go sierpnia. Siły Laminata wygrzyły sobie przejście wzdłuż przybrzeżnej drogi niszcząc niemieckie punkty oporu jeden, za drugim, jednak ich natarcie na północnym wschodzie utknęło w martwym punkcie. Jednostki Monsaberta z drugiej strony miały więcej szczęścia, prześlizgując się przez trudny teren, aby oflankować miasto z zachodu blokując autostradę Toulon-Marsylia.

Podczas paru następnych dni Niemcy zostali zmuszeni do wycofania się w obręb miasta. Walki były kontynuowane, przez co Niemcom zaczęło brakować zaopatrzenia i w końcu 26go otoczeni – poddali się.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 6 Medali.

Jeśli jednostki Alianckie zajmują przynajmniej 3 hekso miasta Toulon, grający Aliantami natychmiast wygrywa.

Zasady Specjalne

Alianckie jednostki specjalne to Komandos. Połóż przy nich znaczniki, aby odróżnić je od innych. Komandos mogą poruszyć się 1 lub 2 pola i nadal walczyć.



11 – WYZWOLENIE PARYŻA - 24 SIERPNIĄ, 1944



Kolejność		
1		x6
2		x15
3		x5
4		x6
5		x3

Tło Historyczne

Świadomi znaczenia symbolicznego i politycznego Paryża, siły Alianckie początkowo planowały, aby otoczyć miasto i poczekać na jego kapitulację chcąc uniknąć ryzyka związanego z jego przejmowaniem, kosztów walk ulicznych i niemal pewnych strat w populacji miasta. Legenda mówi, że komendant garnizonu w Paryżu, Generał von Choltitz, był tak zauroczony jego pięknem, że zdecydował się nie wypełniać rozkazu Hitlera, aby zniszczyć miasto. Zaaranżował także miejski rozejm z Ruchem Oporu.

Zapewne ta informacja skłoniła Alianckich dowódców, aby przejąć miasto, niż raczej je ominąć. Również Generałowie Leclerc i deGaulle naciskali, aby wyzwolić miasto – dumę narodową Francji. To zadanie zostało przydzielone Leclercowi i V Korpusowi – to oni mieli poprowadzić atak. Jednak podejście do Paryża w żadnym względzie nie było tak proste jak początkowo oczekiwano. Choltitz użył rozejmu w mieście, po to, aby przygotować obronę na jego obrzeżach. Był daleki od tego, aby oddać stolicę w ręce Aliantów bez walki.

Francuzi Leclerca zaatakowali w kierunku Paryża o świcie 24go Sierpnia w dwóch kolumnach. Lewa, pod dowództwem Pułkownika de Langladea natychmiast wbiła się w niemiecką obronę i wdała się w kilkugodzinny wymianę ognia niszcząc dużą liczbę czołgów nieprzyjaciela. Prawa, pod Pułkownikiem Billotem, spotkała się z poważniejszym oporem i szybko utknęła z dala od stolicy rozbijając się o silnie umocnione wioski po drodze.

Tej samej nocy, obrona szybko wyparowała, gdy Choltitz rozkazał swoim jednostkom wycofać się za Sine. Następnego dnia, 25go Sierpnia, Choltitz poddał się Leclercowi na Gare Montparnasse.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 5 Medali.

Jednostka Francuska, która zdobędzie pole na przedmieściach Paryża liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa. Połóż znacznik Medalu na każdym z przedmieść. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak się na nim znajduje, jeśli zostanie wyeliminowana lub je opuści medal wraca z powrotem na pole przedmieścia i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

12 - MONTÉLIMAR – KAMPANIA W POŁUDNIOWEJ FRANCJI - 25 SIERPNIĄ, 1944

Kolejność		
1		x5
2		x3
3		x16
4		x9
5		x2
6		x1
7		x2



Tło historyczne

Strefa Montélimar, otoczona z trzech stron przez rzeki, zawierająca tereny od otwartych pól uprawnych, po niedostępne zbocza gór. Droga N-7, główna arteria łącząca południe z północą, biegnąca wzdłuż rzeki Rhone była kluczowa dla sił niemieckich.

22go sierpnia, wojska Alianckie ruszyły szybko na północ z plaż desantowych "Kowadło" i "Husarz" zagrażając niemieckim dostawom zaopatrzenia wzdłuż drogi N-7. Zwiadowcy pojawili się w tej strefie, a obie strony starały się oszacować liczebność przeciwnika. 24go, mgła wojny roziała się dla strony niemieckiej, gdy w ich ręce wpadły plany operacyjne na kolejny dzień. Niemiecki plan, aby zaatakować 25go był ambitny, ale przy skoordynowanych wysiłkach mógł odciąć amerykańskie siły na wzgórzu numer 300 i w przełęczy Condillac. Grupa Thiem na północy zajęła Grane, ale nie udało jej się przemieścić bardziej na południe. Ataki przeciwko siłom na wzgórzu 430 nigdy się nie rozpoczęły i pomimo, że 326sta Granadierska zajęła Bonlieu, została z niej wyparta przez ogień amerykańskiej artylerii. Wysiłki Amerykanów, aby odciąć drogę N-7 spełzyły na niczym, gdy srogi niemiecki kontratak zmusił ich do wycofania się z powrotem na linię wzgórz. Bitwy tego dnia skończyły się patem.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Gracz Aliancki:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 6 Medali.

Jednostka Osi, która zdobędzie miasto Bonlieu lub Grane liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa. Położź znacznik Medalu na każdym z miast. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak znajduje się w mieście, jeśli zostanie wyeliminowana lub je opuści medal wraca z powrotem do miasta i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

Jednostka Aliantów, która zdobędzie dowolny heks stykający się z rzeką Rhone liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa. Położź znacznik Medalu na rzece. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak znajduje się na sąsiadującym z rzeką polu, jeśli zostanie wyeliminowana lub je opuści medal wraca z powrotem na rzekę i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

Zasady Specjalne

Heksy na północ od przełęczy Condillac (Aliancka prawa strona) są nieprzekraczalne.

Specjalna jednostka Piechoty Osi to Granadierzy Pancerni, a Specjalna jednostka pancerna posiada 4 figurki. Położź przy nich znacznik, aby odróżnić je od innych jednostek. Granadierzy mogą poruszyć się 1 lub 2 pola i nadal walczyć.

Pozostałe niemieckie oddziały mają po 3 figurki.



13 – MOST W ARNHEM -

17-19 WRZESNIA, 1944



Kolejność		
1		x9
2		x11
3		x3
4		x10
5		x3
6		x7

Tło historyczne

Największy desant powietrzny, jaki kiedykolwiek zaplanowano, Operacja Market Garden, był planem marszałka polowego Bernarda Montgomery'ego, aby szybko zakończyć wojnę na zachodnim froncie. Jeśli by się powiodł, zagroziłby niemieckim flankom wzdłuż linii Zygfryda i za rzeką Ren pomagając Aliantom wejść do Berlina i świętować upadek Trzeciej Rzeszy. Operacja skończyła się jako porażka Montgomery'ego zostając okrzyknięta operacją „o jeden most za daleko”.

Plan desantowy zakładał, że 17go września, 1wsza brytyjska dywizja desantowa zabezpieczy most w Arnhem i wzgórza na północy. Przy moście 2gi batalion podpułkownika Frosta w sile 500 żołnierzy obsadzi umocnione pozycje na północnym końcu mostu. Niemcy bardzo szybko odkryli, że jednostki desantowe są bardzo groźnym przeciwnikiem i potrzeba więcej niż ataki piechoty, aby wykurzyć ludzi Frosta z zajmowanych domostw. Szarża przez most 9tego batalionu rozpoznania SS została zniszczona; podobnie jak ataki z północy. Pomimo braku amunicji, wody i wyżywienia, siły desantowe utrzymywały północny koniec mostu, broniąc przejścia do nocy z 20go na 21go Września. Ostatnie brytyjski opór w okolicy mostu został stłumiony 23go Września.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 6 kart Dowodzenia.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 5 Medali.

Zasady Specjalne

Wszystkie jednostki Alianckie to komandosi Sił Specjalnych. W związku z tym, nie ma potrzeby kłaść przy nich znaczników. Komandosi mogą poruszyć się 1 lub 2 pola i nadal walczyć.

Specjalna jednostka Piechoty Osi to Granadierzy Pancerni, a Specjalna jednostka pancerna posiada 4 figurki. Połóż przy nich znacznik, aby odróżnić je od innych jednostek. Granadierzy mogą poruszyć się 1 lub 2 pola i nadal walczyć.

Jednostki mogą wchodzić albo schodzić z mostu tylko z pól zaznaczonych na mapie. Ruch wzdłuż mostu odbywa się już normalnie.

Jednostki piechoty nie mogą atakować jednostek po drugiej stronie rzeki – jest zbyt szeroka w tym miejscu.



14 - ARRACOURT -

19 WRZESNIA, 1944

Kolejność		
1		x6
2		x3
3		x12
4		x9
5		x1
6		x1
7		x1



Tło historyczne

Jednym z głównych problemów niemieckich jednostek biorących udział w kontrofensywie Lorraine było ich "wschodnie" zorientowanie. Nie były zaznajomione z armią Amerykańską i stosowaną przez nią taktyką. Na froncie wschodnim, formacje czołgów były używane jako siły przebiccia podczas walki z piechotą, gdyż Armia Czerwona nie posiadała żadnej broni przeciwczołgowej i ograniczone wsparcie artyleryjskie. Takie podejście nie sprawdzało się w wypadku armii amerykańskiej i było bardzo bolesne przez kilka pierwszych tygodni działań.

Atak wczesnym rankiem 19go września był zaplanowany przy użyciu dwóch brygad: 113 Pancernej atakującej Lezey, oraz 111tej Pancernej nacierającej w kierunku Arracourt. Jednak 11sta zgubiła się w nocy, po otrzymaniu błędnych instrukcji od francuskiego farmera. Niemiecka kolumna wynurzyła się z porannej mgły przy miejscowości Lezey i od razu została związana ogniem. Słaby zwiad terenu w wyniku natychmiastowego rozpoczęcia walki sprawił, że Niemcy byli na gorszej pozycji, podczas gdy czołgiści amerykańscy używali grzbietów górskich do osłaniania swoich manewrów. Bitwa czołgowa zintensyfikowała się w regionie Rachicourt z jednostkami amerykańskimi zajmującymi wyższy teren. Późnego popołudnia Patton odwiedził Arracourt. Widząc, że Niemiecka potęga w tym regionie została stłumiona, rozkazał generałowi Woodowi kontynuować natarcie.

Szansa Niemców, aby uderzyć 4tą Dywizją Pancerną w skoncentrowanym ataku została zaprzepaszczona przez słabe czytanie map i francuskiego farmera.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 6 kart Dowodzenia.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 6 Medali.

15 - ST-VITH, ARDENY -

20-22 GRUDNIA,
1944



Kolejność	
1	 x20
2	 x16
3	 x5
4	 x6

Tło historyczne

Na początku sierpnia 1944 roku, Adolf Hitler rozpoczął obmyślanie planów ofensywy w Ardenach. Pomimo, że ten był zbyt ambitny jak na posiadane zasoby i teren, to został zaakceptowany przez Niemieckie dowództwo jako mający więcej szans na wpłynięcie na wynik wojny niż oddelegowanie tych samych stworzonych szybko dywizji, na desperacko ich potrzebujący front wschodni. W Ardenach było tylko kilka dróg biegnących przez region, wobec czego jednostki miałyby tendencję gromadzenia się na skrzyżowaniach tychże. St. Vith było miastem na jednym z takich skrzyżowań szlaków. Niemiecka fala podczas pierwszych dni ofensywy ominęła miasto z północy i południa zostawiając je do zdobycia dwóm dywizjom Volksgranadierów wspieranych przez artylerię i kilka Tygrysów. W obronie miasta alianci zostawili mieszane siły, zawierające piechotę i czołgi, okopane i umocnione na przełęczy znanej jako Prumberg, na wschód od St. Vith.

Niemiecki atak był poprzedzony ciężkim ostrzałem artyleryjskim. Następnie ruszyła piechota nacierając przez wyłomy powstałe w amerykańskich szeregach. Do niej przyłączyły się Tygrysy podjeżdżając pod zbocza Prumbergu. Amerykańskie czołgi czekały na przełęczy, jednak Tygrysy używając taktyki stosowanej na froncie wschodnim wystrzeliły flary docierając do grzbietu przełęczy oślepiając załogi amerykańskich czołgów i niszcząc Shermany jeden po drugim. Szyk amerykańców załamał się pod naporem wroga i wycofał jeszcze przed tym nim wezwano dodatkowe posiłki z miasta.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 6 Medali.

Zasady Specjalne

Specjalne Jednostki Pancerne Osi mają po 4 figurki czołgów.

Góry przy St. Vith są nieprzekraczalne.



16 - SAVERNE GAP, VOSGES -

19-21 WRZESNIA,
1944

Kolejność

1		x20
2		x5
3		x6
4		x4
5		x7
6		x1
7		x3
8		x2



Tło historyczne

Przewężenie pod Saverne, przecinające góry Vosges, było kluczem do Sztrasburga, stolicy Alzacji. 21go września, Amerykański 15 korpus 17tej armii pod komendą Generała Wadea Hamptona Halsipa dotarł do linii Phalsbourg.

Generał Leclerc puszczając piechotę środkiem w kierunku przewężenia podzielił swoją 2gą francuską dywizję pancerną na dwie grupy zadaniowe. Pierwsza udała się na północ drogą La Petite-Pierre, druga drogami drugorzędnymi na południu przez gęsto porośnięte lasami góry przez miejscowość Dabo. Jeśli plan by zadziałał, Saverne była by wzięta w dwa ognie od północy i południa unikając silnej obrony jakiej spodziewano się na przewężeniu.

Plan zadziałał perfekcyjnie. Jedna z grup pancernych operująca na południowej części operacji była w stanie zaszarżować przez zachodnią część Saverne atakując niemieckie linie obrony od tyłu. Nieliczne niemieckie siły broniły się zaciekle, jednak bez wsparcia w rezerwach nie były w stanie powstrzymać ataku z trzech kierunków; obrona się rozpadła, pozostawiając drzwi do Sztrasburga szeroko otwarte.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 4 karty Dowodzenia.

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty ruszasz jako pierwszy.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 5 Medali.

Jeśli Alianckie jednostki zajmują 2 hekсы miasta Saverne na koniec swojej tury, Alianci natychmiast wygrywają.

Zasady Specjalne

Wzgórza są nieprzekraczalne.

Artyleria nie może strzelać przez wzgórze.

I - OMAHA BEACH - OVERLORD VERSION -



Tło historyczne

Fale Amerykańskich ataków na plażę Omaha były prowadzone przez 116 Pułk, przypisany do sektora "Dog" po lewej stronie; oraz 16 Pułk nacierający w sektorach "Easy" i "Fox". Pierwsza fala zawierała także dwa bataliony czołgów z 741wszej i 743ciej. Nieustanny wiatr i cofająca się fala morska spychały nadpływające jednostki w złe sekcje plaży. Mocno ufortyfikowani Niemcy obsypywali bezustannym ogniem każdy przybijający do plaży transporter. Ci, którzy go przetrwali, wyczerpani i z objawami choroby morskiej docierając do brzegu widzieli przed sobą 200 jardową przestrzeń bez możliwości ukrycia. Wielu po prostu rzuciło się na ziemię próbując znaleźć osłonę za licznymi zaporami przeciwczołgowymi na plaży. W końcu w obliczu nieustającego zagrożenia ogniem, grupa młodych żołnierzy otrząsnęła się i zaczęła działać. Pierwsze przełamania zostały poczynione pomiędzy wyjściami E-1 oraz E-3. Ofensywa przeciwko innym punktom oporu także się powiodła, a niemiecka obrona zaczęła kruszeć.

Scena ustawiona, pole bitwy zaznaczone, przejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią.

Grając w Memoir '44 scenariusze Overlord

Możesz dowiedzieć się więcej o rozgrywaniu scenariuszy Memoir '44 w formacie Overlord ze strony 17 instrukcji. Ten dodatkowy scenariusz wymaga instrukcji rozszerzonej, która może zostać pobrana za darmo z naszej strony pod adresem: www.memoir44.com

Odprawa

Gracz Osi:

- ◆ Dobierz 8 kart Dowodzenia.
- ◆ Ty zaczynasz jako pierwszy

Gracz Aliantów:

- ◆ Dobierz 8 kart Dowodzenia.

Warunki Zwycięstwa

- ◆ 8 Medali.

Jednostka Aliancka, która zdobędzie heks miasta liczy się jako dodatkowy punkt zwycięstwa.

Położź znacznik Medalu na każdym z miast. Jednostka liczy się jako dodatkowy punkt, tak długo jak długo znajduje się w mieście, jeśli zostanie wyeliminowana lub je opuści medal wraca z powrotem do miasta i nie liczy się do punktów zwycięstwa.

Jednostka Aliancka, która upuści planszę przez krawędź po stronie Osi liczy się jako jeden dodatkowy medal. Usuwa się ją z gry. Położź jedną figurkę wchodzącą w skład oddziału na torze punktów Aliantów.

Zasady Specjalne

Wzgórze biegnące wzdłuż plaży jest urwiskiem. Ruch na pole urwiska od strony plaży rozpatrywany jest jak ruch o dwa pola.

Czołgi nie mogą wjeżdżać na pole urwiska od strony plaży. Od strony lądu traktuj urwisko jak normalne wzgórze na poczet ruchu i walki.

Gracz Osi kontroluje bunkry i może ich używać podczas obrony.

Alianckie jednostki specjalne to Komandos. Położź przy nich znaczniki, aby odróżnić je od innych. Komandos mogą poruszyć się 1 lub 2 pola i nadal walczyć.

Falochron jest stałą umocnioną pozycją dla gracza Alianckiego. Położź worki z piaskiem na tych dwóch heksach. Jednostki mogą przechodzić przez to pole jak przez normalne.

Każda ze stron może zagrywać swoje karty „Recon” jako karty „Barrage: „Wybierz wroga jednostkę i rzuć 4 kośćmi” (zobacz opis karty „Barrage”)

Kolejność

- 1  x8
- 2  x24
- 3  x5
- 4  x18
- 5  x19
- 6  x6
- 7  x4
- 8  x8

Należy użyć wszystkich zapór i drutów kolczastych niezależnie od koloru.



Komandos

