

MEMOIR '44

PACIFIC THEATER

POLSKA
INSTRUKCJA



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Witamy w czwartym rozszerzeniu Memoir'44 : The Pacific Theater

SŁOWO WSTĘPNE

Podąż śladami młodych Marines brodzących w płytkich wodach i poletkach ryżowych Pacyfiku, gdy odzyskują maleńkie wysepki, jedną po drugiej. Wykop rozległe tunele w nieurodzajnej, wulkanicznej skale i walcz do ostatniego człowieka broniąc honoru swojego Cesarza w prawdziwym stylu japońskich samurajów.

The Pacific Theater jest niezależnym od innych rozszerzeń dodatkiem zaprojektowanym do używania w połączeniu z podstawową grą Memoir'44.

Zawarte w dodatku scenariusze zostały zaprojektowane tak, aby stopniowo zaznajamiać Cię z nowymi zasadami walki i jednostkami. Od pierwszego lądowania na Wake Island w Wigilię Świąt Bożego Narodzenia w 1941 roku do dzikiej walki w Okinawie w maju 1945, będziesz miał okazję odkryć całą nową scenę operacji wojskowych i szeroką paletę nowych elementów rozgrywki.

Dodatkowo poza 7 nowymi typowymi scenariuszami dla 2 osób załączyliśmy dodatkowy scenariusz "Overlord", który umożliwia rozgrywkę nawet 8 graczom jednocześnie w czasie lądowania w Peleliu. Jak zwykle zapraszamy również do odwiedzenia witryny gry www.memoir44.com, aby znaleźć inne scenariusze i poznać wielu fanów Memoir'44 z całego świata.

I, przede wszystkim, dobrej zabawy!

Richard Borg

i pluton Days of Wonders



Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Szymon 'neishin' Szveda

Skład komputerowy:  **klema**



REBEL.pl
Centrum gier

REBEL Centrum gier, ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

REBEL.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>



PACIFIC THEATER

SPIS TREŚCI

I. NOWE ŻETONY TERENU

Lotnisko	4
Plaża	4
Jaskinie na wzgórzach/w górach	4
Pagórek	4
Szpital	5
Namioty dowodzenia/zaopatrzenia	5
Dżungla	5
Obóz pracy	5
Góry	5
Wioska na Pacyfiku	5
Molo	6
Pola ryżowe i Stawy rybne	6
Ujście rzeki i Odnoga rzeki	6
Okopy	6

II. NOWE ZASADY

Zasady japońskiego dowodzenia	7
Koncept Yamato Damashi	7
Doktryna Seishin Kyoiku	7
Okrzyk bojowy Banzai	7
Zasady dowodzenia US Marines	7
Gung Ho!	7
Zasady Nocnego ataku	8

III. NOWE MEDALE I ŻETONY

Medal japoński	8
Żetony Gwiazd bitewnych	8
Kamuflaż	8
Pole minowe	8

IV. NOWE PRZESZKODY I OKRĘTY

Bunkry polowe	9
Mosty linowe	9
Niszczyciele	9
Lotniskowce	10

V. NOWE JEDNOSTKI

Czinditowie	10
Japońscy Giretsu	10
Inżynierowie brytyjscy, japońscy i US	10
US Marines	10
Mobilna artyleria	11
Czołgi z miotaczami ognia	11
Wielkie działa	11

VI. DOSTĘP SIECIOWY

11

VII. SCENARIUSZE

Wake Island	12
[Guadalcanal] Matanikau River	14
[Guadalcanal] Slopes of	
Mount Austen	16
[Guam] Landings	18
[Guam] Japanese Counterattack	20
[Peleliu] Landings - Overlord	22
[Iwo Jima] The Meat Grinder	24
[Okinawa] Sugar Loaf and Half Moon	26

Nowe figurki

Żołnierz japońskiej armii cesarskiej	28
Lekki czołg typu 95 Ha-Go	28
Przeciwlotnicze działko	
75mm typu 88	28



Symbol ten oznacza nowe zasady.

ODNIESIENIA DO STRON:

Zapis wyglądający następująco: **M44 s. 7** odnosi się do strony 7 w instrukcji podstawowej.
Zapis wyglądający następująco: **s.9** odnosi się do 9 strony tej instrukcji



Terrain Pack

Symbole te wskazują, w którym dodatku pojawiła się dana zasada.



Eastern Front

I. NOWE ŻETONY TERENU I PUNKTÓW ORIENTACYJNYCH

Lotnisko



Działa według zasad Lotniska (TP s. 8)



◆ **Ruch:** Nie ogranicza ruchu.

◆ **Walka:** Nie ma wpływu na walkę.



◆ **Pole widzenia:** Nie blokuje pola widzenia.

◆ **Zasady specjalne:** Jeżeli posiadasz dodatek Air Pack, który znaleźć można w Oficjalnej Walizce Memoir '44, zaś

scenariusz wykorzystuje opcjonalne zasady Lotniczych wypadów na terytorium wroga, to możesz wykonywać wypadki Lotnicze oraz lądowania na polach Lotnisk, które znajdują się pod Twoją kontrolą.

Więcej informacji znajduje się w dodatku Air Pack, który został dołączony do Oficjalnej Walizki Memoir '44.



Plaża

Działa według zasad Plaży (M44 s. 15).

Jaskinie na wzgórzach/w górach



Jaskinie na wzgórzach



Jaskinie w górach

◆ **Ruch:** Tylko japońska Piechota może bronić się w Jaskiniach. Przez Jaskinie nie mogą przemieszczać się jednostki opancerzone oraz Artyleria. W przypadku Piechoty nie ma żadnych ograniczeń w ruchu.

◆ **Walka:** Podczas walki z jednostką, która znajduje się w Jaskiniach, Piechota i jednostki opancerzone odejmują 2 kości ze swojej puli. Pula Artylerii pozostaje bez zmian. Japońska jednostka znajdująca się w Jaskiniach musi zignorować wszystkie wyrzucone przeciw niej flagi.

◆ **Pole widzenia:** pole Jaskini zapewnia takie samo pole widzenia jak teren, na którym się ono znajduje.

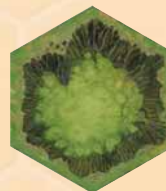
◆ **Zasady specjalne:** Tylko japońska Piechota może jako



cały swój ruch w danej turze użyć połączeń między Jaskiniami by ruszyć się z dowolnej Jaskini do jakiegokolwiek innej Jaskini. Czynność tak zajmującą cały ruch jednostki. Jednostka taka wciąż może walczyć.



Piechota Aliantów może spróbować zawałić Jaskinie, na pole której wejdzie. Dopóki na sąsiednich polach nie ma wrogich jednostek, Piechota Aliantów może wykonać rzut walki w zwarcu. Jeżeli w rzucie wypadnie gwiazda to Jaskinia została zawałona i należy odwrócić jej żeton na drugą stronę, gdzie przedstawiony jest teren, na którym znajdowała się Jaskinia.



Pagórek:

Działa według zasad Pagórka (M44 s. 14).

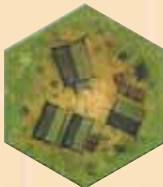
Szpital, Namioty dowodzenia/zaopatrzenia

- ◆ **Ruch:** Nie wpływa na ruch.
- ◆ **Walka:** Nie wpływa na walkę.
- ◆ **Pole widzenia:** Blokuje pole widzenia.
- ◆ **Zasady specjalne:**

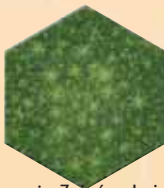


Szpital: Jednostka Piechoty z rozkazem, która znajduje się na polu Szpitala, może odzyskać straconą figurkę, jeżeli na sąsiednich polach nie ma wrogich jednostek. Szpital działa w ten sam sposób, co karta Dowodzenia 'Medics & Mechanics', ale w tym przypadku rzuca się 6 kośćmi. Jednostka nie może się ruszać lub walczyć w tej turze, nawet jeżeli została wyleczona.

Baza & Zaopatrzenie: Jeżeli wroga jednostka zajmie pole z Twoimi Namiotami dowodzenia/zaopatrzenia to przeciwnik losowo odrzuca Ci z ręki jedną kartę. Do momentu odzyskania przez Ciebie pola z Namiotami masz 1 kartę mniej na ręce. Możesz uzupełnić ilość kart w ręce do normalnej liczby w momencie odzyskania Namiotów Dowodzenia/Zaopatrzenia.



Dżungla



◆ **Ruch:** Jednostka wchodząca do Dżungli musi się zatrzymać. Jednostka wciąż może Zająć pole po udanej walce w zwarcu.

◆ **Walka:** Piechota i Jednostki Opancerzone mogą walczyć po wejściu na pole Dżungli. Jednostka Opancerzona, która zwycięży w walce w zwarcu, może Zająć pole i dokonać Ataku pancernego. Podczas walki z jednostką znajdującą się w Dżungli Piechota odejmuje 1 kość od swojej puli, a Jednostki Opancerzone – 2 kości. Pula Artylerii nie zostaje zmniejszona.

◆ **Pole widzenia:** Blokuje pole widzenia.



Obóz pracy

Działa według zasad Miast i Wiosek (M44, s. 14).

Góry



◆ **Ruch:** Tylko Piechota może wejść w Góry z sąsiedniego pola Wzgórz albo zejść z Góry na sąsiednie pole Wzgórz. Piechota może też poruszać się z jednej Góry na sąsiednią Górę. Ruch Piechoty na Górę z innych pól nie jest możliwy. Jednostki opancerzone i Artyleria nie mogą przejść przez Góry.



◆ **Walka:** Podczas walki z wrogiem znajdującym się na Górze jednostki opancerzone i Piechota redukują swoje pule o 2 kości. Artyleria nie redukuje puli. Góry nie mają wpływu na walkę jeżeli obie strony znajdują się w Górach, chyba że są to inne łańcuchy górskie (pola Gór nie są połączone).

Artyleria z rozkazem, która znajduje się w Górach, może strzelać do wrogich jednostek oddalonych o 7 pól z siłą odpowiednio 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1.

◆ **Pole widzenia:** Góra blokuje pole widzenia jednostek, które starają się patrzeć przez Góry. Pole widzenie nie jest zablokowane jeżeli jednostki znajdują się na tej samej wysokości i na tej samej Górze.



Wioski na Pacyfiku

Działają według zasad Miast i Wiosek (M44, s. 14).

Molo



- ◆ **Ruch:** Jednostka może wejść na pole Mola tylko z sąsiedniego pola lądu/Plaży. Jednostka nie może wejść na Molo z pola Oceanu.
- ◆ **Walka:** Nie wpływa na walkę.
- ◆ **Pole widzenia:** Nie blokuje pola widzenia.

Pole ryżowe



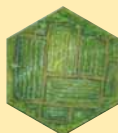
Działają według zasad Bagien (TP, s. 3).



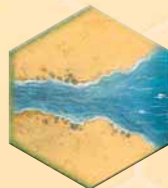
- ◆ **Ruch:** Piechota i jednostki opancerzone muszą zakończyć swój ruch po wejściu na Pole ryżowe. Jednostka, która wyjdzie z Pola ryżowego, może ruszyć się tylko na sąsiednie pole. Artyleria nie może wchodzić na Pole ryżowe.
- ◆ **Walka:** Piechota walczy na Polu ryżowym na normalnych zasadach. Jednostki opancerzone nie mogą walczyć po wejściu na Pole ryżowe lub wyjściu z niego. Jednostka opancerzona, która odniesie zwycięstwo w walce w zwarciu, może Zająć pole, ale nie może już wykonać Ataku pancernego.
- ◆ **Pole widzenia:** Pole ryżowe nie blokuje pola widzenia.

Stawy rybne

- Staw rybny używa tego samego pola i działa na takich samych zasadach jak Pole ryżowe.
- Żadna jednostka, nawet Piechota, nie może walczyć po wejściu na pole Stawu rybnego.
- Zajmowanie pola oraz inne zasady dotyczące ruchu i walki pozostają takie same jak w przypadku Pola ryżowego.



Ujście rzeki i Odnoga rzeki



Działają według zasad Rzeki (M44, s. 14).



Płytkie rzeki

Scenariusze określają, która rzeka jest płytka i którą można przebyć.

- **Ruch:** Jednostka może wejść do Płytkiej rzeki, ale musi zakończyć swój ruch po wejściu do niej. Jednostka wciąż może Zająć pole po udanej walce w zwarciu.
- **Walka:** Nie wpływa na walkę.
- **Pole widzenia:** Nie blokuje pola widzenia.

Okopy



Działają według zasad Okopów (EF, s. 1)



- ◆ **Ruch:** Jednostki Opancerzone i Piechota, które wejdą na to pole, muszą natychmiast zakończyć swój ruch. Artyleria nie może przechodzić przez okopy.
- ◆ **Walka:** Jednostka Opancerzona nie może walczyć gdy znajduje się w okopach. Podczas walki z wrogiem, który jest w okopach, Piechota i jednostki opancerzone odejmują 1 kość od swojej puli. Artyleria nie odejmuje żadnych kości. Piechota znajdująca się w okopach ignoruje pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.
- ◆ **Pole widzenia:** Okopy nie blokują pola widzenia.



II. NOWE ZASADY



Zasady dowodzenia Cesarską Armiją Japonii

Cesarska Armia Japonii wstąpiła się podczas II Wojny Światowej fanatyzmem oraz zaciętością, wynikającymi zapewne z wielowiekowej tradycji Bushido (Drogi Wojownika). Od żołnierzy w służbie Cesarza wymagano stoickiego spokoju oraz tego, że wybiorą raczej śmierć niż dyshonor.

W scenariuszach odbywających się na Pacyfiku do japońskiej Piechoty odnoszą się poniższe zasady:

◆ Koncept Yamato Damashi

Głęboki respekt dla „Ducha Starej Japonii” pomagał japońskim piechurom żyć według ścisłych zasad: nigdy nie daj się złapać, nigdy nie wycofuj się z pola bitwy, nigdy się nie poddawaj.

Japońska Piechota musi zawsze zignorować pierwszą rzuconą przeciw niej flagę. Jeżeli Piechota ta znajduje się na polu, które zapewnia już taką ochronę, to musi zignorować 2 pierwsze rzucone przeciw niej flagi. Japońska Piechota znajdującą się w Jaskiniach musi zignorować wszystkie wyrzucone przeciw niej flagi.

◆ Doktryna Seishin Kyoiku

Doktryna ta, ogłoszona przez teoretyka wojskowości Sadao Araki, była współczesną adaptacją kodeksu Bushido. Miała ona natchnąć Cesarską Piechotę „Duchowym duchem”, potrzebnym żołnierzom by służyć Cesarzowi w walce.

Japońska Piechota o pełnej sile otrzymuje dodatkową kość w walce w zwarcu. Bonus ten otrzymuje tylko podczas walki w zwarcu oraz tylko kiedy jednostka nie straciła jeszcze żadnych figurek (zazwyczaj jest ich 4).

◆ Okrzyk bojowy Banzai

Okrzyk bojowy Banzai był wyrazem szacunku dla Cesarza i stanowił ulubiony okrzyk wojenny japońskich żołnierzy podczas II Wojny Światowej.

Japońska Piechota z rozkazem może poruszyć się o 2 pola i wciąż walczyć, jeżeli walka ta będzie walką w zwarcu. Ograniczenia wynikające z terenu wciąż obowiązują. Japońska Piechota z rozkazem wynikającym z karty Dowodzenia 'Infantry Assault' może podczas szarży Banzai poruszyć się o 2 pola i walczyć, ale nie może poruszyć się o 3 pola i walczyć.



Zasady dowodzenia oddziałami US Marines

Gung-Ho! to entuzjastyczny okrzyk używany w czasie II Wojny Światowej początkowo przez 8 Armię Chińskiej Republiki Ludowej. Okrzyk ten przejęli amerykańscy Marines za sprawą protegowanego Franklina Delano Roosevelta – majora Evansa F. Carlsona, dowódcy sławnego 2 Batalionu Piechoty Morskiej. Niedługo po tym Gung-Ho! zaadoptowano jako okrzyk bojowy wszystkich oddziałów Marines walczących na Pacyfiku.

W scenariuszach rozgrywających się na Pacyfiku amerykańscy Marines są Gung-Ho! Działają według następujących zasad:

- Po zagranu karty Sekcji gracz kontrolujący US Marines może aktywować o 1 jednostkę więcej niż wynika to z karty. Jeżeli karta aktywuje więcej niż 1 sekcję to gracz może wybrać, w której z sekcji chce aktywować swoją dodatkową jednostkę.
- Dodatkowo wszystkie karty Taktyczne, które normalnie aktywują 4 jednostki, w tym przypadku aktywują 5 jednostek, zaś te, które aktywują 1 jednostkę, aktywują 2 jednostki.
- Inne karty Taktyczne – Air Power, Artillery Bombard, Barrage, Close Assault, Infantry Assault i Their Finest Hour – działają normalnie.
- Kiedy gracz kontrolujący US Marines kontruje odpowiednią kartę Dowodzenia japońskiego, to aktywuje o 1 jednostkę więcej niż dowódca japoński. W odwrotnej sytuacji, czyli kiedy japoński dowódca kontruje kartę Dowodzenia US Marines, aktywuje tylko taką ilość jednostek, jaką zaznaczono na karcie, która jest kontrowana.

Zasady Nocnego ataku



W niektórych przypadkach (wymienionych w scenariuszach) walka toczy się w nocy, w warunkach ograniczonej widoczności. Połóż Kartę Widoczności obok planszy. Połóż Gwiazdę Bitewną na 1 pozycji na Karcie. Widoczność na planszy ograniczona jest do 1 pola. W tym momencie możliwa jest tylko walka w zwarciu z przeciwnikami na sąsiednich polach.

Na początku każdej swojej tury dowódca US Marines rzuca 4 kośćmi. Za każdą wyrzuconą gwiazdę należy przesunąć Gwiazdę Bitewną o jedno pole w górę. Widoczność i odległość strzałów zwiększa się tak, jak oznaczono na karcie Widoczności. Ograniczenie odległości strzału dotyczy wszystkich jednostek, włącznie z Artylerią.

Kiedy Gwiazda Bitewna dotrze do pełnej widoczności (odległość strzału wynosi 6 pól), to należy odłożyć Kartę Widoczności. Od tego momentu obowiązują normalne zasady widoczności i odległości strzału. Do czasu osiągnięcia pełnej widoczności karty Taktyczne Air Power i Barrage mogą być zagrywane tylko po to, by wydać rozkaz 1 jednostce.



III. NOWE MEDALE I ŻETONY GWIAZD BITEWNYCH

Medal japoński

Medal japoński: Odnaczenie Złotego Latawca



Odnaczenie Złotego Latawca, stworzone przez Cesarza Meiji w 1889 roku, miało siedem klas. Przyznano tylko 41 Odnaczeń 1 klasy i 201 Odnaczeń 2 klasy. Odnaczenie to zostało unieważnione przez kierowany przez Amerykanów rząd podczas okupacji Japonii w 1947 roku.

Żetony Gwiazd Bitewnych

Gwiazdy Bitewne to żetony, które uruchamiają specjalne efekty czy unikalne zdarzenia. Są one przypisane do konkretnego pola lub jednostki na czas trwania scenariusza.



Pamiętaj, że działanie Gwiazdy Bitewnej nie jest ustalone z góry w tych zasadach, lecz każdorazowo w konkretnych scenariuszach.

Kamuflaż



W niektórych scenariuszach Gwiazdy mogą być używane do oznaczenia jednostek z kamuflażem.

Zakamuflowaną jednostkę można atakować tylko w walce w zwarciu (na sąsiednim polu).

Zakamuflowana jednostka traci Gwiazdę gdy zostanie zaatakowana lub się porusza. Traci ona wtedy swój Kamuflaż.



Pola minowe

Scenariusz określa, która strona kładzie pole minowe.



Pole minowe rozkładane jest na planszy w tym samym czasie co inne żetony. Przed ułożeniem Pola minowego połóż wszystkie żetony Pola obrazkiem miny do góry i je pomieszaj. Następnie połóż jeden z żetonów (wybrany losowo) na każdym z Pól minowych wskazanych przez scenariusz. Rozmieść żetony tak, by nie było widać ich numeru. Niewykorzystane Pola minowe odłóż do pudełka tak, aby nie można było zobaczyć ich numerów.



Kiedy jednostka wejdzie na Pole minowe musi zakończyć swój ruch. Jeżeli na pole wejdzie wroga jednostka, należy odsłonić żeton Pola minowego i zobaczyć, jaką ma ono siłę. Jeżeli Pole minowe to atropa (siła 0) – usuwa się je z planszy bez żadnych efektów. W innym przypadku rzuć tyłoma kośćmi, ile wynosi siła Pola. Każdy wyrzucony na kości granat lub symbol jednostki, która weszła na Pole, oznacza 1 trafienie. Inne symbole są ignorowane – łącznie z flagami. Po początkowych wybuchach Pole minowe wciąż pozostaje w grze, teraz już odsłonięte dla obu graczy. Jeżeli na Pole minowe wchodzi jednostka własna (tj. jednostkę kontroluje właściciel Pola) to musi ona zakończyć swój ruch na tym polu, ale ignoruje Pole minowe – nie odsłania jego siły (jeżeli wciąż jest zasłonięta) i nie rzuca kośćmi. Uwaga: Zgodnie z ogólnymi zasadami dotyczącymi odwrotu, przy wycofywaniu się Pole minowe nie ma wpływu na ruch. Dlatego wycofując się jednostka może poruszać się przez Pole minowe bez zatrzymywania. Wycofujące się jednostki, które wchodzą na Pole minowe lub je przekraczają, nie rzucają kośćmi.

IV. NOWE PRZESZKODY I OKRĘTY



Bunkier polowy

Działa według zasad Bunkra (M44, s. 15). Dodatkowo każda ze stron może go zająć i przyjąć tam pozycję obronną.



Mosty linowe

Działają według zasad Mostów (M44, s. 14).

Okręty – Niszczyciel



Całe flotyle okrętów wojennych patrolowały Pacyfik i zapewniały cenne dalekosiężne wsparcie artyleryjskie dla konwojów amfibii lądujących na plażach.

Okręt może przesuwać się o 1 lub 2 pola po Oceanie, ale nie może przesuwać się na pole Oceanu sąsiadujące z Plażą.



Okręt zapewnia dalekosiężne wsparcie artyleryjskie, strzelając na 8 pól z siłą odpowiednio 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Kiedy zostanie to określone w scenariuszu, umieść Niszczyciel na planszy razem z trzema Celownikami.

Kiedy Niszczyciel trafi we wroga jednostkę, ale jej nie zniszczy ani nie zmusi do odwrotu, to należy umieścić na tej jednostce celownik. Kiedy Niszczyciel strzela w jednostkę z Celownikiem, otrzymuje dodatkową kość do puli (co wynika z namierzenia jednostki i dokładnego obliczenia odległości). Celowniki nie kumulują się.

Celownik zostaje na jednostce do momentu kiedy wykona ona ruch lub zostanie zniszczona. Kiedy jednostka się poruszy, celownik wraca na pole Niszczyciela. Z Niszczycielem można walczyć. Za każdy wyrzucony przeciw niemu granat otrzymuje on 1 trafienie. Umieść 1 Gwiazdę Bitewną na okręcie za każde trafienie, by oznaczyć, ile dotychczas otrzymał trafień. Kiedy na Niszczycielu pojawi się 3 Gwiazdy, to należy usunąć okręt z planszy i dać go przeciwnikowi, by ten mógł go postawić na swoim polu na Medale. Zniszczony okręt liczy się jako 1 punkt Zwycięstwa.

Okręt może zignorować pierwszą rzuconą przeciw niemu flagę. Jeżeli musi się on wycofać to wycofuje się o 1 pole Oceanu za każdą wyrzuconą przeciw niemu flagę. Jeżeli nie może się wycofać, to należy umieścić na nim 1 Gwiazdę Bitewną.

Okrety – Lotniskowce



Dzięki użyciu lotniskowców na Pacyfiku możliwe było objęcie zasięgiem sił lotniczych znaczących przestrzeni oraz zapewnienie siłom lądowym wsparcia lotniczego.



Lotniskowiec porusza się tak samo jako Niszczyciel, czyli o 1 lub 2 pola po Oceanie, ale nie może wpłynąć na pola sąsiadujące z Plażą.

Z Lotniskowcem można walczyć tak samo jak z Niszczycielem.

Lotniskowca można używać by zapewnić swoim siłom wsparcie powietrzne oraz by wykonywać lotnicze wypadki w teren wroga – w połączeniu z Oficjalną Walizką Memoir'44.

V. NOWE ŻETONY JEDNOSTEK I NOWE JEDNOSTKI



Czinditowie

Jednostki te powstały z inicjatywy generałów A. Wavella i Orda Wingate'a, a składały się z mieszanek żołnierzy brytyjskich, gurkhów, strzelców birmańskich, ochotników z Hong Kongu oraz poborowych z Zachodniej Afryki. Ich przeznaczeniem była walka głęboko w terenie przeciwnika. Znane były pod różnymi nazwami – 77 Brygada Piechoty czy 3 Indyjska Dywizja Piechoty. Pierwsza akcja Czinditów to wejście w dżungłę okupowanej przez Japończyków Birmy podczas operacji Longcloth w lutym 1943. Nazwa oddziałów pochodzi od przekręconego birmańskiego słowa „Chinthe”, które oznacza mityczne stworzenie o ciele pół-lwa, pół-smoka, które strzeże birmańskich pagód.



Japońskie oddziały elitarne (Giretsu)

Elitarne oddziały Giretsu złożone ze spadochroniarzy powstały jako odpowiedź Cesarskiej Armii Japonii na powietrzne rajdy samolotów B-29 na japońskie wyspy.

Jednostki te były trenowane do przejmowania baz sił lotniczych USA w Guamie, Saipanie i Ryukyu. Siły te wślawiły się nocnym zrzutem na Okinawę i przejęciem na krótko kontroli nad lotniskami Yontan i Kadena oraz podobnymi operacjami w Iwo Jimie, Guamie i Saipanie.



Inżynierowie brytyjscy, japońscy i US



Inżynierzy wykorzystywani byli w czasie II Wojny Światowej by zwiększyć możliwości bojowe korpusów. Zapewniali mobilność, kontr-mobilność oraz wsparcie topograficzne i inżynieryjne.

Jednostka inżynieryjna porusza się i walczy jak jednostka Standardowa.



Różnice:

W walce w zwarciu jednostka inżynieryjna ignoruje wpływ terenu, czyli jednostki wrogie nie są chronione przez teren.

Inżynier znajdujący się na polu z drutem kolczastym zmniejsza swoją pulę kości o 1 i może jednocześnie atakować i usunąć drut kolczasty w jednej turze. By usunąć zasieki jednostka musi być zdolna do walki, więc nie może poruszyć się o 2 pola i usunąć drutu kolczastego w tej samej turze.

Zdolny do walki inżynier, który wejdzie na Pole minowe, musi rozbroić Pole zamiast walczyć. Jeżeli Inżynier wejdzie na Pole minowe i nie może walczyć, to Pole minowe działa normalnie. Inżynier musi zdolny do walki by rozbroić Pole minowe. Jednostka ta nie może więc przejść 2 pól i rozbroić Pola minowego w tej samej turze.

Jeżeli jednostka inżynieryjna dostała rozkaz z karty Infanterii Assault, to może poruszyć się o 2 pola, walczyć i usunąć drut kolczasty lub rozbroić Pole minowe w tej samej turze. Nie może jednakże przesunąć się o 3 pola i walczyć, a w związku z tym także usunąć zasieków czy Pola minowego.



US Marines

Ta pierwszorzędna piechota morska w czasie II Wojny Światowej rozrosła się z dwóch brygad do 6 dywizji i 5 skrzydeł. Była to najważniejsza siła Aliantów na Pacyfiku, biorąca udział w wielu zaciętych bitwach przeciw Cesarskiej Armii Japonii. Jednostka ta zawdzięcza swoje dobre imię bitwom na Guadalcanal, Iwo Jimie czy Okinawie.

Mobilna artyleria



Jeżeli wymaga tego scenariusz, należy umieścić żeton Mobilnej Artylerii na polu, na którym znajduje się figurka Artylerii.

Mobilna Artyleria ma dwie figurki Artylerii i walczy z taką samą siłą i na taką samą odległość jak zwykła Artyleria.

Mobilna Artyleria może poruszyć się o 1 pole i wciąż walczyć lub poruszyć się o 2 pola i nie walczyć.

Czołgi z miotaczami ognia



Jednostki opancerzone wyposażone w miotacz ognia poruszają się i walczą jak zwykłe jednostki opancerzone.

Jednakże w czasie walki w zwarciu restrykcje dotyczące zmniejszenia liczby kości wynikające z trudnego terenu są ograniczone do 1 kości.

Wielkie działa

Wielkie działa to strzelające na duże odległości baterie, które są niszczycielskie na długie dystanse – kiedy już namierzą cel.



Kiedy scenariusz wprowadza Wielkie działą, weź znacznik Wielkiego działą i trzy celowniki i umieść je na odpowiednim polu razem z figurką Artylerii.



Żetony Celowników używane są razem z Wielkim działem i służą do zaznaczania jednostek, które zostały namierzone.

Wielkie działą strzelają na zasięg 8 pól, o sile odpowiednio 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.

Kiedy Wielkie działą trafi we wroga jednostkę, ale jej nie zniszczy ani nie zmusi do odwrotu, to należy umieścić na tej jednostce celownik.

Kiedy Wielkie działą strzela w jednostkę z celownikiem, to otrzymuje dodatkową kość do puli (co wynika z namierzenia jednostki i dokładnego obliczenia odległości). Celowniki nie kumulują się.



Celownik zostaje na jednostce do momentu kiedy wykona ona ruch lub zostanie zniszczona. Kiedy jednostka się poruszy, celownik wraca na pole Wielkiego działą.

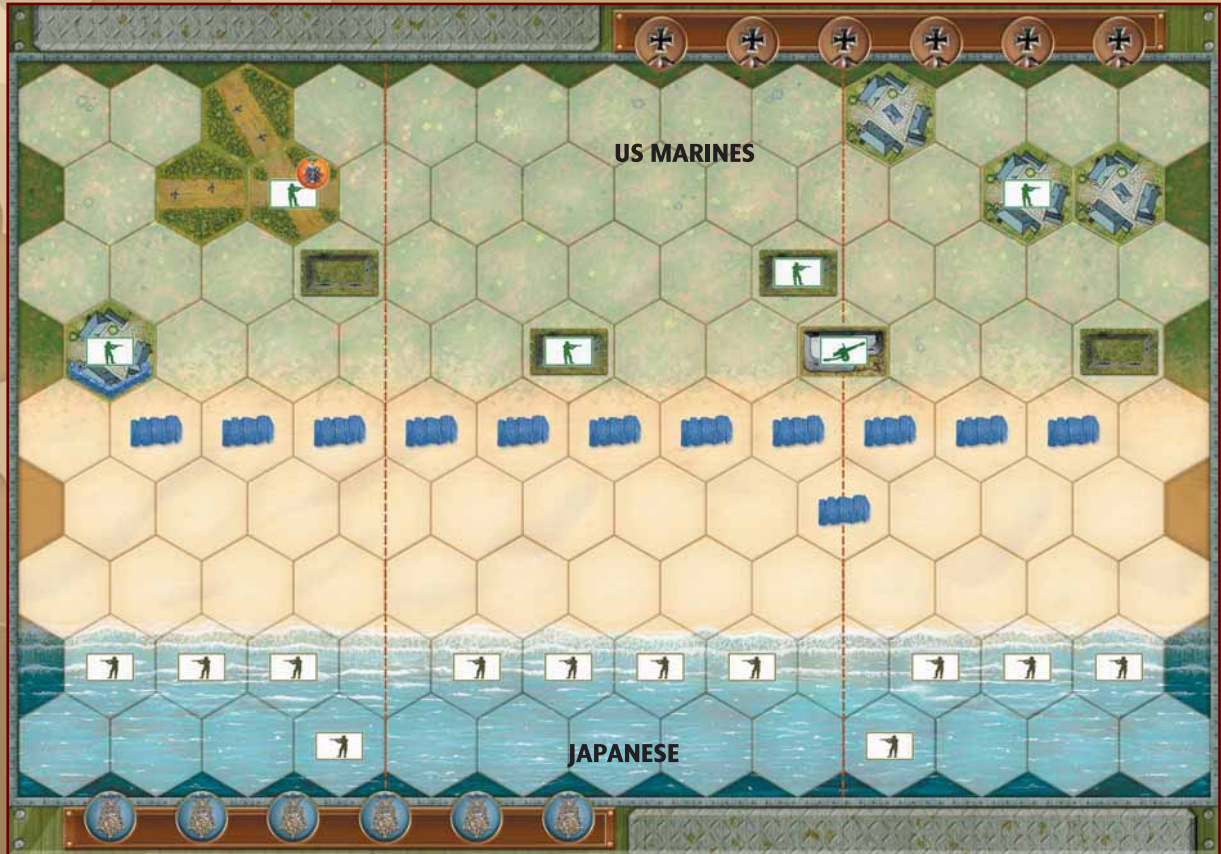
VI. MATERIAŁY INTERNETOWE

Do Twojej kopii tego dodatku dołączony został unikalny sieciowy kod dostępu. Znajduje się on na wewnętrznej stronie pokrywy pudełka. Wejdź na www.memoir44.com i postępuj zgodnie z instrukcjami – takimi samymi, jak przy wprowadzaniu kodu dostępu z podstawowej wersji gry.

Numer ten automatycznie zapewni Ci dostęp do najnowszej wersji edytora Scenariuszy, w którym dostępne są elementy ze wszystkich dotychczasowych dodatków. Mamy nadzieję, że spodoba Ci się edytor i liczymy na wiele dobrze przemyślanych i pomysłów.

49 - WAKE ISLAND - DECEMBER 23, 1941

- 1  x4
- 2  x1
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x4
- 6  x1
- 7  x12
- 8  x1



Tło historyczne

Wyspa Wake, atol koralowy zagubiony pośród ogromnych przestrzeni Północnego Pacyfiku, w latach 30. była bazą dla „PAAville”, małego punktu przystankowego na trasie linii lotniczych Pan American ze Stanów Zjednoczonych do Chin. Podczas przygotowań do wojny marynarka USA rozpoczęła tam budowę bazy morsko-lotniczej. W sierpniu 1941 roku stacjonowała tam już część 1 Batalionu Obrony Morskiej uzbrojona w przestarzałe działa i broń. 8 grudnia 1941 roku, w dzień po ataku na Pearl Harbor, grupa średnich japońskich bombowców wystartowała z wysp Marshalla i zbombardowała znaczą część stacjonującego na wyspie Wake szwadronu samolotów korpusu Marines VMF-211. Trzy dni później garnizon odparł pierwsze japońskie natarcie przeprowadzone przez oddział należący do sił Mórz Południowych. 23 grudnia przed zmierzchem nastąpiła druga fala japońskiego ataku, tym razem wzmocniona o 1500 żołnierzy ze specjalnego oddziału piechoty morskiej. Po trwających całą noc i część poranka walkach garnizon zmuszony został do poddania się. Za dwutygodniową bohaterską obronę żołnierze z wyspy Wake otrzymali Medal Wyspy Wake, order Piechoty Morskiej oraz medale sił morskich.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca US Marines

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.

Dowódca japoński

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medali

Położ japoński Medal za Osiągnięcie Celu na polu Lotniska, jak pokazano na rysunku. Jednostka japońska, która zajmie dowolny Bunkier

polowy, Bunkier, Miasto lub Lotnisko znajdujące się na planszy otrzymuje Medal Zwycięstwa. Medal pozostaje w japońskich rękach dopóki strona ta kontroluje odpowiednie pole.

Zasady specjalne

Działają zasady Dowodzenia Cesarskiej Armii Japonii (s. 7).

Działają zasady Dowodzenia US Marines (s. 7).

Dowódca Aliantów kontroluje Bunkier i może uznać go za pozycję obronną.

Działanie Lotniska wyjaśnione jest na stronie 4.

Działanie Bunkra polowego wyjaśnione jest na stronie 9.

50 - [GUADALCANAL] MATANIKAU RIVER - OCTOBER 23, 1942



- 1  x8
- 2  x1
- 3  x21
- 4  x6
- 5  x7
- 6  x8
- 7  x2

Tło historyczne

22 października 1942 roku miał odbyć się atak wojsk japońskich z czterech pozycji na Pole Hendersona na Guadalcanal. Główna siła uderzeniowa pod dowództwem generała Maruyamy miała podejść pod lotnisko od południa, ale została spowolniona przez bagna i gęstą dżunglę, co spowodowało opóźnienie ataku tych oddziałów o 2 dni. Nieświadomy opóźnienia głównej siły dowódca czołgów i piechoty Generał Sumiyoshi, znajdujący się u ujścia rzeki Matanikau, oraz pułkownik Oka, znajdujący się w głębi lądu, przekroczyli rzekę zgodnie z planem i wkrótce utknęli z korycie rzeki pod ciężkim ostrzałem amerykańskiej artylerii i baterii przeciwczołgowych. Na wschodniej flance generał „Chesty” Puller wraz ze swoją 7 kompanią Marines z 1 Batalionu oraz 7 kompanią piechoty z 2 Batalionu po raz kolejny utrzymał swoje pozycje. Atak ten kosztował siły japońskie życie ponad 1000 żołnierzy. Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca japoński

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Dowódca US Marines

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 5 Medalii

Położ po japońskim Medalu za Osiągnięcie Celu na dwóch polach linii Marines zaznaczonej w rysunku. Każda jednostka japońska, która

wyjdzie z planszy pomiędzy tymi Medalami liczy się jako japoński Medal Zwycięstwa. Każda wychodząca z planszy jednostka japońska jest zdejmowana z planszy i usuwana z gry, a jedna figurka z każdej jednostki wędruje na japońskie miejsce na medale.

Zasady specjalne

Działają zasady Dowodzenia Cesarskiej Armii Japonii (s. 7).

Działają zasady Dowodzenia US Marines (s. 7).

Rzeka Matanikau jest Płytką rzeką. Zasady dotyczące Płytkich rzek wyjaśnione są na stronie 6.

Zasady dotyczące Dżungli wyjaśnione są na stronie 5.

Zasady dotyczące Ujścia rzeki wyjaśnione są na stronie 6.

51 - [GUADALCANAL] SLOPES OF MOUNT AUSTEN - JANUARY 10-22, 1943

- 1  x21
- 2  x13
- 3  x2
- 4  x6



Tło historyczne

Pod koniec roku generał Millard Harmon, głównodowodzący siłami amerykańskimi na południowym Pacyfiku, zdecydował, że wzno-
sząca się nad Henderson Field góra Austen musi zostać zajęta przez wojska Aliantów, by zapewnić bezpieczeństwo lotnisku.
Był to trudny teren, a siły japońskie zasadziły się w kilku połączonych ze sobą umocnionych punktach z przygotowanym polem ognia.
W serii ataków na wzgórze Galopującego Konia, oddział 'WolfHounds' z 27 Piechoty poczynił ogromne postępy w osiągnięciu celu.
Inna grupa atakująca, 'Cacti', dywizja 35 Piechoty, powoli przedzierała się przez głębokie kaniony i dżungle, by odciążyć 132 Piecho-
tę w punkcie 'Gifu' oraz osiągnąć łańcuch wzgórz znany pod nazwą 'Konik morski'. Ostatecznie udało im się zniszczyć ostatni punkt
japońskiego oporu po wschodniej stronie rzeki Matanikau.
Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wysrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca japoński

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia.

Dowódca US Marines

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 5 Medali

Zasady specjalne

Działają zasady Dowodzenia Cesarskiej Armii Japonii (s. 7).
Specjalne siły armii amerykańskiej to wojska inżynieryjne. Umieść na nich
żeton Inżynierów, by odróżnić je od innych jednostek. Wojska inżynieryjne
opisane są na stronie 10.
Zasady dotyczące Dżungli wyjaśnione są na stronie 5.
Bunkry to Bunkry połowe (s. 9).

52 - [GUAM] LANDINGS - JULY 21, 1944

1		x9
2		x10
3		x11
4		x14
5		x2
6		x1
7		x2
8		x1
9		x11



Tło historyczne

Pierwsza fala uderzeniowa, która 21 czerwca pojawiła się na północnych plażach wyspy Guam w archipelagu Marianów, składała się z opancerzonych amfibii. Większość sił japońskich wycofała się wcześniej z plaż podczas silnego bombardowania, które przygotowało teren do lądowania.

Czołgi zostały jednak spowolnione przez trudny teren i rozległe pola ryżowe. 21 Piechota morską oczyściła miasto Asan i zapuściła się na kontrolowane przez Japończyków granie i w dżunglę nad polami ryżowymi. Trudności z wyładowaniem na brzeg artylerii i jednostek opancerzonych sprawiły, że ciężar zabezpieczenia terenu spoczywał na barkach żołnierzy z 3 dywizyjny piechoty morskiej. Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca japoński

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.

Dowódca US Marines

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medali

Wzgórze oznaczone medalem Aliantów liczy się dla Marines jako Medal Zwycięstwa. Potóż na tym polu Medal za Osiągnięcie Celu. Dopóki jednostka Marines zajmuje to pole, liczy się ono jako Medal Zwycięstwa dla Aliantów. Medal ten wraca do gry jeżeli jednostka się poruszy lub zostanie wyeliminowana.

Zasady specjalne

Działają zasady Dowodzenia Cesarskiej Armii Japonii (s. 7).

Działają zasady Dowodzenia US Marines (s. 7).

Specjalne siły armii amerykańskiej to wojska inżynieryjne. Umieść na nich żeton Inżynierów, by odróżnić je od innych jednostek. Wojska inżynieryjne opisane są na stronie 10.

Zasady dotyczące Dżungli wyjaśnione są na stronie 5.

Zasady Pól ryżowych wyjaśnione są na stronie 6.

Rzeka Asan jest Płytką rzeką. Zasady dotyczące Płytkich rzek wyjaśnione są na stronie 6?.

53 - [GUAM] JAPANESE COUNTERATTACK - JULY 25, 1944

1		x9
2		x2
3		x1
4		x12
5		x13
6		x14
7		x4
8		x2
9		x1
10		x1
11		x1
12		x3
13		x3



Tło historyczne

Kontratak planowany przez generała Takeshi miał nastąpić między 25 a 26 lipca. Jego celem było rozbicie 3 kompanii Marines oraz dotarcie do zrzuconej z amerykańskich samolotów amunicji oraz zaopatrzenia. Linia frontu utworzona przez 3 kompanię Marines była rozciągnięta na dużym obszarze, a jedyne rezerwy stanowiło kilka oddziałów inżynierskich i czołgów.

Walki trwały całą noc, podczas której jednostki japońskie prawie wdarły się na plażę. Udało im się zniszczyć zaopatrzenie i sprzęt. O świcie czołgi i artyleria Aliantów były w stanie zobaczyć przeciwnika i rozpocząć ostrzał, który spowodował wycofanie się Japończyków. Wczesnie rano 26 lipca generał Obata zmuszony był zdać raport z nieudanego ataku w kwaterze głównej w Tokio.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca japoński

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.

Dowódca US Marines

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medali

Jednostka japońska, która zajmie pole Namiotu zaopatrzenia/dowodzenia lub Szpitala, liczy się jako Medal Zwycięstwa. Umieść na obu tych polach po japońskim Medal za Osiągnięcie Celu. Zdobyty w ten sposób medal liczy się do warunków zwycięstwa nawet wtedy, gdy jednostka ta zostanie wyeliminowana lub przesunięta.

Jednostka Aliantów, która zajmie pole Obozu pracy, liczy się jako Medal Zwycięstwa. Umieść na tym polu amerykański Medal za Osiągnię-

cie Celu. Zdobyty w ten sposób medal liczy się do warunków zwycięstwa nawet wtedy, gdy jednostka ta zostanie wyeliminowana lub przesunięta.

Zasady specjalne

Działają zasady Nocnego ataku (s. 8).

Działają zasady Dowodzenia Cesarskiej Armii Japonii (s. 7).

Działają zasady Dowodzenia US Marines (s. 7).

Specjalne siły armii amerykańskiej to wojska inżynieryjne. Umieść na nich żeton Inżynierów, by odróżnić je od innych jednostek. Wojska inżynieryjne opisane są na stronie 10.

Zasady dotyczące Namiotów zaopatrzenia/dowództwa oraz Szpitali wyjaśnione są na s. 5.

Działają specjalne zasady Namiotów zaopatrzenia/dowództwa oraz Szpitali.

Zasady dotyczące Dżungli wyjaśnione są na stronie 5.

Zasady Pół ryżowych wyjaśnione są na stronie 6.

Rzeka Asan jest Płytką rzeką. Zasady dotyczące Płytkich rzek wyjaśnione są na stronie 6.

54 - [PELELIU] LANDINGS - SEPTEMBER 15, 1944



1		x30	4		x4	7		x5	10		x1	13		x6
2		x4	5		x7	8		x1	11		x2	14		x10
3		x11	6		x2	9		x3	12		x7			

Tło historyczne

O 5: 30 rano 15 września 1944 roku statki wsparcia morskiego zaczęły bombardować Peleliu na wyspach Palau, przygotowując teren do lądowania. Opancerzone amfibie wyjechały na plaże ostaniając lądowanie 1., 5. oraz 7. kompanii Marines. Bombardowanie nie wyeliminowało jednak oporu żołnierzy i artylerii pułkownika Kunio Nakagawy. Ich zaporowy ogień artyleryjski oraz przeciwokrętowy zadał amerykańskim pojazdom wielkie straty. Na lewej flance Marines z 1. kompanii pod dowództwem weterana Guadalcanal, kapitana George'a P. Hunta, wyparli żołnierzy japońskich ukrytych w jaskiniach na terenie 'Point'. W środku pola 5. kompania nie napotkała większego oporu i ruszyła w głąb wyspy ku lotnisku. Ich marsz został jednak wstrzymany z powodu braku postępów na lewej flance. Na prawej flance 7. kompania Marines wpadła pod silny ostrzał z pobliskich wysp, po czym zmieniła kierunek marszu odbijając na lewo, co spowodowało dezorientację w centrum pola walki.

Kontratak piechoty i czołgów japońskich został odparty około 16: 30. Japończycy spróbowali ponownie tego samego dnia, lecz znów zostali odparci. Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca japoński

- ◆ Weź 8 kart Dowodzenia.

Dowódca US Marines

- ◆ Weź 11 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 13 Medali

Jednostka Marines, która wyjdzie z planszy po japońskiej stronie (tak jak zaznaczono to na rysunku) liczy się jako Medal Zwycięstwa. Jednostka ta zostaje usunięta z gry. Umieść 1 figurkę z tej jednostki jako Medal na miejscu na medale Aliantów.

Jeżeli dowódca amerykański zajmie i utrzyma 3 z 4 budynków znajdujących się dookoła lotniska, to liczy się to jako Medal Zwycięstwa. Zdobyty w ten sposób medal liczy się do warunków zwycięstwa nawet wtedy, gdy jednostka ta zostanie wyeliminowana lub przesunięta.

Zasady specjalne

Działają zasady Dowodzenia Cesarskiej Armii Japonii (s. 7).

Działają zasady Dowodzenia US Marines (s. 7).

Specjalne siły armii amerykańskiej to wojska inżynieryjne. Umieść na nich żeton Inżynierów, by odróżnić je od innych jednostek. Wojska inżynieryjne opisane są na stronie 10.

Dowódca japoński kontroluje Bunkier znajdujący się po prawej stronie Japończyków. Może się w nim bronić. Inne bunkry to Bunkry polowe (s. 9).

Zasady dotyczące Lotnisk wyjaśnione są na s. 4.

Zasady dotyczące Dżungli wyjaśnione są na stronie 5.

Zasady dotyczące Pól minowych wyjaśnione są na stronie 8. Japoński dowódca układa Pola minowe.

Zasady dotyczące Bagien wyjaśnione są w dodatku Terrain pack na stronie 4.

Zasady dotyczące Gór wyjaśnione są na stronie 5.

Zasady dotyczące Okrętów wojennych wyjaśnione są na stronie 9.

55 - [IWO JIMA] THE MEAT GRINDER - FEBRUARY 26-MARCH 6 1945

- 1  x10
- 2  x11
- 3  x9
- 4  x3
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x5



Tło historyczne

26 lutego 1945 roku Marines z 4. Dywizji stanęli przed potężnym kompleksem umocnionych pozycji na Iwo Jimie. Wzgórze 382, Amphitheater, Turkey Knob oraz wioska Minami przezwane zostały wspólną nazwą „maszynką do mięsa”. Miejsce obronne Japończyków, dobrze zaplanowane przez generała Kuribayashiego, stanowiło niesamowitą kombinację broni, pól minowych, jaskiń i bunkrów, co pozwalało raz po raz odpychać ataki Amerykanów.

Kilka razy wydawało się, że ataki Marines przedrą się przez obronę, ale gry tylko piechota morska była o krok od celu, musiała wycofywać się z powodu silnego ostrzału. Siły japońskie wykorzystywały także taktykę infiltracji oraz czołgowego kontrataku by jeszcze bardziej spowolnić Marines.

Jednostki z 3. Dywizji również rzucono przeciw japońskim pozycjom, gdzie przydomek „maszynka do mięsa” obrazowo oddawał liczbę zabitych w trakcie krótkiego tygodnia walki.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca japoński

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.

Dowódca US Marines

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 7 Medali

Zasady specjalne

Działają zasady Dowodzenia Cesarskiej Armii Japonii (s. 7).

Działają zasady Dowodzenia US Marines (s. ??).

Specjalne siły armii amerykańskiej to wojska inżynieryjne. Umieść na nich żeton Inżynierów, by odróżnić je od innych jednostek. Wojska inżynieryjne opisane są na stronie 10.

Elitarne jednostki opancerzone Marines to czołgi z miotaczami ognia. Umieść na nich odpowiedni żeton, by odróżnić je od innych jednostek. Zasady dotyczące czołgów z miotaczami ognia znajdują się na stronie 11.

Zasady dotyczące Jaskiń wyjaśnione są na stronie 4.

Dowódca japoński kontroluje Bunkry. Może się w nich bronić.

Zasady dotyczące Dżungli wyjaśnione są na stronie 5.

Zasady dotyczące Pól minowych wyjaśnione są na stronie 8. Japoński dowódca układa Pola minowe.

56 - [OKINAWA] SUGAR LOAF AND HALF MOON - MAY 13-19, 1945

- 1  x10
- 2  x4
- 3  x2



Tło historyczne

Jednostki japońskie broniące zachodniej flanki linii Shuri były dobrze umocnione. Japończycy zasadzeni w tunelach splatających pola ostrzału pomiędzy Sugar Loaf, Half Moon oraz pobliskimi wzgórzami byli w stanie odpierać ataki 6. Dywizji Marines.

Czasami Marines udawało się zabezpieczyć któreś ze wzgórz, by zaraz zostać stamtąd wypartymi przez Japończyków wylewających się z jaskiń i labiryntu tuneli.

19 maja, po siedmiu dniach walki, teren został ostatecznie zabezpieczony.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca japoński

- ◆ Weź 4 karty Dowodzenia.

Dowódca US Marines

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 7 Medali

Kiedy wszystkie jednostki japońskie w danej sekcji (prawa, środek, lewa) zostaną wyeliminowane, Marines otrzymują jeden Medal Zwycięstwa. Utrzymują go dopóki żadna nowa Japońska jednostka nie pojawi się w tej sekcji.

Zasady specjalne

Działają zasady Dowodzenia Cesarskiej Armii Japonii (s. 7).

Działają zasady Dowodzenia US Marines (s. 7).

Specjalne siły armii amerykańskiej to wojska inżynieryjne. Umieść na nich żeton Inżynierów, by odróżnić je od innych jednostek. Wojska inżynieryjne opisane są na stronie 10.

Elitarna amerykańska Artyleria to Mobilna artyleria. Umieść na niej odpowiedni żeton, aby odróżnić ją od innych jednostek. Zasady dotyczące Mobilnej artylerii wyjaśnione są na stronie 11.

Zasady dotyczące Jaskiń wyjaśnione są na stronie 4.

NOWE FIGURKI

Dodatek ten zawiera pełną japońską armię wraz z nowymi figurkami



ŻOŁNIERZ JAPOŃSKIEJ ARMII CESARSKIEJ

Żołnierze ci, znani ze swojej zaciekłości i fanatyzmu, czerpali idee ze stoicyzmu kodeksu Bushido, który opisywał doskonałego wojownika, samuraja. Najważniejszy był honor, dobre imię oraz zachowanie twarzy. Główną zasadą typowego japońskiego piechura było "prędzej śmierć niż dyshonor". Z wielkim szacunkiem do tradycji związany był także ogromny respekt dla Cesarza, którego głosu nie słyszał prawie żaden Japończyk, ale którego słowa i życie uważane były za coś boskiego.



LEKKI CZOŁG TYPU 95 HA-GO

Typ 95 został opracowany jako alternatywa dla Typu 89, który nie nadążał za zmechanizowaną piechotą, z którą powinien być skoordynowany. Dlatego też typ 95 dostał przydomek Ha-Go, czyli "Drugi wóz". Podobnie jak w przypadku brytyjskiego czołgu Cruiser, lekki pancierz tej jednostki nie spełniał wymogów koniecznych dla pomocy piechocie, jednak jej szybkość bojowa spowodowała, że liczebność czołgów typu 95 była w japońskiej armii największa.



PRZECIWLOTNICZE DZIAŁKO 75MM TYPU 88

To działko lotnicze wprowadzone w 1927 roku oparte zostało na projekcie Vickersa. Było ono lepsze pod względem dokładności i zasięgu od pierwszego japońskiego działka przeciwlotniczego - typu 11. Jednakże zostało ono szybko zdeklasowane, ponieważ Alianci w bardzo szybkim tempie rozwinęli swoje siły powietrzne.