

MEMOIR

'44

TERRAIN PACK

POLSKA
INSTRUKCJA



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Witamy w pierwszym rozszerzeniu do Memoir'44: The Terrain Pack

SŁOWO WSTĘPNE

Od piaszczystych wydm północnej Afryki do górskich przełęczy północnych Włoch; Od bagien rzeki Prypec południowej Białorusi do wyżyn otaczających Operację Market-Garden... Nigdy wcześniej, przez Drugą Wojnę Światową, nie miał miejsca konflikt zbrojny, którego bitwy toczono byłyby przez tak ogromną liczbę ludzi na tak rozległych i różnorodnych terenach.

Jak już zapewne odkryłeś, Memoir'44 to więcej niż gra. To również kompletny i elastyczny system rozgrywki rządzący się własnymi prawami. Mając właśnie to na uwadze, z dumą prezentujemy Ci rozszerzenie Memoir'44 Terrain Pack Expansion. Dodatek ten, przepełniony nowymi żetonami terenu, nowymi odznakami specjalnych jednostek i dodatkowymi medalami zwycięstwa, oferuje również nowe aspekty rozgrywki takie jak zasady działań wojennych w północnej Afryce, pola minowe, stacje radarowe, składy zapasów, lądowiska i inne. Dodatek zawiera nowe scenariusze wykorzystujące wszystkie te elementy. Po rozegraniu ich zapraszamy Cię do eksperymentowania z nowymi elementami, zabawy i samodzielnego wykorzystania ich możliwości. Jeśli przyjdzie Ci do głowy jakiś nowy, dobry pomysł, podziel się nim z nami na www.memoir44.com

I, przede wszystkim, dobrej zabawy!

Richard Borg

i pluton Days of Wonders



Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Szymon 'neisbin' Szweida

Skład komputerowy:  **klema**



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>



SPIS TREŚCI

I. NOWE ŻETONY TERENÓW 3	Medal brytyjski: Krzyż Victorii 6	Forteca 10
Pustynia 3	Medal włoski dla waleczność 6	Latarnia morska 10
Zasady pustyni północnoafrykańskiej . . 3	Pole minowe 7	Elektrownia 11
Oaza (Pustynia) 3	Celownik / Znacznik celowania 7	Obóz jeniecki 11
Las palmowy (Pustynia) 3	Żetony Gwiazd Bitewnych 7	Stacja radarowa 11
Miasta i Wioski (Pustynia) 3	Standardowe efekty Gwiazdy bitewnej 7	Skład zaopatrzeniowy 11
Suche koryto rzeki (Pustynia) 3	Sabotaż 7	IV. NOWE PRZESZKODY 11
Wysokie tereny i Zalane pola 4	Wysadzenie mostu 8	Bunkier polowy 11
Zalane pola 4	Składane tratwy & łodzie 8	Bród na rzece 11
Wysokie tereny 4	Wezwanie nalotu (zasada wzgórza 317) 8	Most pontonowy 12
Mocznary 4	Wezwanie artylerii 8	Most kolejowy 12
Góry 5	Przejęcie sprzętu 8	Blokada drogowa 12
Drogi i Trakcja kolejowa 5	Wyzwalanie jeńców 8	Pociągi – Lokomotywa i Wagony . . . 12
Tory kolejowe 5	Heroiczny dowódca 9	V. NOWE JEDNOSTKI SPECJALNE 13
Dworce kolejowe 5	III. PUNKTY ORIENTACYJNE 9	Wielkie działa 13
Drogi 5	Tamy 9	Wojska inżynierskie 13
Skrzyżowanie drogi i torów 6	Sabotowanie tam 9	Znaczniki narodowe 13
Droga przez wzgórze 6	Lotniska 9	[Bitwa pod Gazalą] Knightsbridge . . 15
Rzeki i arterie wodne 6	Baraki 10	[Marketgarden]
Jezioro 6	Cmentarz 10	Most Nijmegen 17
Początek rzeki & Rozwidlenie rzeki . . 6	Kościół 10	Tama Schwammenauel 19
II. NOWE ŻETONY 6	Kompleks fabryczny 10	[Operacja Granat]
Nowe medale 6		Przez rzekę Roer 21

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



Ta ikona wskazuje, że opisywana zasada jest zupełnie nowa.

I. NOWE ŻETONY TERENU

Pustynia

W tej kategorii mieści się 10 żetonów Lasów palmowych, 3 Oazy, 3 Suche koryta rzeki i 6 Północnoafrykańskich Miast i Wsi.

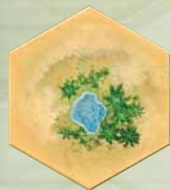
Zasady: pustynie północnoafrykańskie



W scenariuszach dziejących się w północnej Afryce zostały zmienione zasady Ataku pancernego: Po udanej walce w zwarciu jednostka opancerzona może przesunąć się na zwolnione pole, *następnie ruszyć się o jeszcze jedno pole* i zaatakować.

Wszystkie inne zasady dotyczące Zajmowania pola oraz Ataku pancernego działają normalnie.

Oaza (Pustynia)



◆ **Ruch:** Jednostka wchodząca na Oazę musi natychmiast zakończyć swój ruch.

◆ **Walka:** Jednostka może walczyć w turze, w której weszła do Oazy. Podczas walki z przeciwnikiem, który znajduje się w Oazie Piechota i jednostki opancerzone zmniejszają swoje pułki o 1 kość. Pułki Artylerii nie zostają zmniejszone.

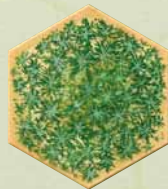
Jednostka w Oazie może zignorować pierwszą wyrzuczoną przeciw niej flagę.

◆ **Pole widzenia:** Oaza blokuje pole widzenia.



Scenariusz może wskazywać, że Piechota z rozkazem znajdująca się w Oazie może odzyskać stracone figurki dokładnie tak jak przy użyciu karty Dowodzenia 'Medics and Mechanics'.

Las palmowy (Pustynia)



Ma takie same zasady jak Las (M44, s. 13).

Miasta i Wioski (Pustynia)



Mają takie same efekty jak Miasta i Wioski (M44, s. 14)

Suche koryta rzeki (Pustynia)



◆ **Ruch:** Nie powoduje ograniczeń ruchu jeżeli jednostka posuwa się wzdłuż koryta. Ściany koryta są bardzo strome i przez to nie można przejść z pola Suchego koryta rzeki na inne pole (i vice versa).

◆ **Walka:** Piechota i jednostki opancerzone walczące z wrogiem z koryta lub w korycie musi sąsiadować z wrogiem. Podczas walki z wrogiem, który jest w Suchym korycie rzeki, Piechota, jednostki opancerzone i Artyleria zmniejszają swoją pułkę o 1.



Ruch wzdłuż koryta jest dozwolony.

Ale przekraczanie ścian koryta jest niemożliwe.



◆ **Pole widzenia:** Suche koryto rzeki nie blokuje pola widzenia. Zauważ, że jednostka znajdująca się w korycie rzeki wciąż blokuje pole widzenia.

Wysokie tereny i Zalane pola

Praktyka zalewania nisko leżących pól by stworzyć z nich zapory przeciwczołgowe została pierwszy raz użyta przez Niemców 6 czerwca 1944 roku podczas Operacji Market Garden na obszarach znajdujących się za plażami. Także w 1945 wody Rhinelandu miały spowolnić szturm Aliantów. Taktyka ta sprawiała, że i piechota i jednostki opancerzone miały problemy z szybkim przemieszczaniem się, chyba że używały dróg na podwyższonym terenie lub terenów dookoła miast i wiosek.

Zalane pola



W scenariuszach z Zalаныmi polami każde pole, które jest polem otwartego terenu uważane jest za zalane. Wysoki teren, Wzgórze, Drogi, Tory kolejowe i Miasta oraz Wioski uważane są za wysoko położone i jako takie suche.

◆ **Ruch:** By wejść na Zalane pole jednostka musi być na polu z nim sąsiadującym. Jednostka wchodząca na Zalane pole musi natychmiast zakończyć swój ruch. Jednostka wychodząca z Zalanego pola może się ruszyć tylko na sąsiednie pole.

◆ **Walka:** Piechota i Artyleria nie mają żadnych minusów do walki kiedy znajdują się na Zalany polu. Jednostka opancerzona nie może walczyć w turze, w której wjechała na lub wyjechała z Zalanego pola. Jednostka opancerzona, której uda się walka w zwarciu z jednostką na Zalany polu może Zająć to pole, ale nie może wykonać Ataku pancernego.

Piechota musi się zatrzymać kiedy zamoczy sobie buty.



Musi się także zatrzymać by wysuszyć broń kiedy wychodzi z zalanego pola.

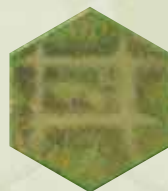


Jednostka opancerzona rusza się tylko o 1 pole i nie może walczyć.



◆ **Pole widzenia:** Zalane pole nie blokuje pola widzenia.

Wysoki teren



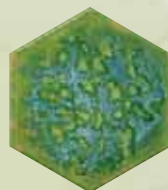
Wysoki teren używany jest by określić suchy teren podczas scenariuszy wykorzystujących Zalane pola.

◆ **Ruch:** Nie redukuje ruchu.

◆ **Walka:** Nie wpływa na walkę. Różnica wysokości między Wysokim terenem, Drogami i innymi suchymi polami a Zalany polami nie jest wystarczająca by mogła doprowadzić do zmniejszenia puli.

◆ **Pole widzenia:** Wysoki teren nie blokuje pola widzenia.

Moczary



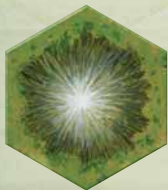
◆ **Ruch:** Piechota i jednostki opancerzone muszą zakończyć swój ruch po wejściu na Moczary. Jednostka, która wyjdzie z Moczary, może ruszyć się tylko na sąsiednie pole. Artyleria nie może wchodzić na Moczary.

◆ **Walka:** Piechota walczy na Moczarach na normalnych zasadach. Jednostki opancerzone nie mogą walczyć po wejściu na Moczary lub wyjściu z nich. Jednostka opancerzona, która odniesie zwycięstwo w walce w zwarciu może Zająć pole, ale nie może już wykonać Ataku pancernego.

◆ **Pole widzenia:** Moczary nie blokują pola widzenia.



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.

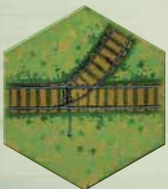
◆ **Walka:** Podczas walki z wrogiem znajdującym się na Górze jednostki opancerzone i Piechota redukują swoje puły o 2 kości. Artyleria nie redukuje puły. Podczas walki nie ma zmian w walce jeżeli obie strony są w Górach, chyba że są to inne łańcuchy górskie (pola Gór nie są połączone). Artyleria z rozkazem, która znajduje się na Górze może strzelać do wrogich jednostek oddalonych o 7 pól z siła 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 tej samej Górze.

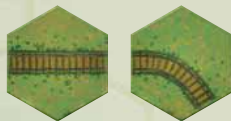
Drogi i trakcje kolejowe

Drogi i połączenia kolejowe grały bardzo ważną rolę podczas II Wojny Światowej. Kto je kontrolował mógł szybko przemieszczać siły, sprzęt i zapasy na front. Dróg używano także do szybkiego wejścia w terytorium wroga.

Tory kolejowe



◆ **Ruch:** Piechota rusza się normalnie. Artyleria i jednostki opancerzone muszą się zatrzymać po wejściu na Tory kolejowe.



◆ **Walka:** Nie wpływa na walkę. Jednostki opancerzone mogą normalnie korzystać z zasady Zajmowania pola po udanej walce w zwarciu.

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

Stacja kolejowa

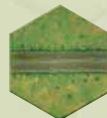


Ma takie same zasady jak Miasta i Wioski (M44, s. 14)
Zobacz także zasady Pociągów zaopatrzeniowych na s. 13

Drogi



◆ **Ruch:** Jednostka z rozkazem, który zaczyna swój ruch na drodze, porusza się po drodze i kończy swój ruch na drodze może poruszyć się o dodatkowe pole.



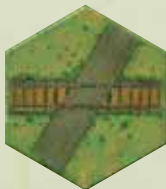
◆ **Walka:** Nie wpływa na walkę.

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

Przykłady: Piechota może poruszyć się o 2 pola na drodze i wciąż walczyć lub o 3 pola na drodze i nie walczyć. Z kartą 'Infantry Assault' Piechota może poruszyć się o 3 pola i walczyć lub o 4 pola i nie walczyć.

Jednostka opancerzona może poruszyć się o 4 pola na drodze i wciąż walczyć. Artyleria może poruszyć się o 2 pola i nie walczyć. Z kartą 'Bombard' może poruszyć się aż o 4 pola drogi.

Skrzyżowanie drogi z torami kolejowymi



Działa dokładnie tak samo jak zwykła Droga.

Droga przez wzgórze



Działa dokładnie tak samo jak zwykła Droga, z tym, że blokuje pole widzenia.

Rzeki i arterie wodne

Jezioro



◆ **Ruch:** Na Jezioro nie można wchodzić ani przez nie przechodzić.



◆ **Pole widzenia:** Jedno pole Jeziora nie blokuje pola widzenia. Pole widzenia blokuje patrzenie przez dwa lub większą ilość pól Jeziora.

Początek rzeki i Rozwidlenie rzeki

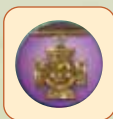


Działają tak samo jak Rzeka (M44, s. 14).



II. NOWE ŻETONY

Nowe medale



Medal brytyjski: Krzyż Victorii

Krzyż Victorii jest najwyższym odznaczeniem wojskowym w Brytanii i Wspólnocie Narodów. Otrzymuje się go za męstwo w obliczu wroga. Od momentu powstania w roku 1856 nadano go 1355 razy. Od końca II Wojny Światowej przyznano go tylko 12 razy.



Włoski medal za męstwo w walce

'Al Valore Militare' powstał w 1833 roku i przyznaje się go za odwagę. Oryginalny wygląd zawierał symbole Savoy (krzyż i koronę), ale został on zmieniony podczas II Wojny Światowej na rzymski miecz, gałązki laurowe i dębowe oraz słowo 'ITALIA' wypisane na rękojeści miecza. Po wojnie znów zmieniono wygląd medalu. Teraz widnieje na nim pięcioramienna gwiazda.

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 obrzkiem miny do góry i je pomieszaj. Następnie połóż jeden z żetonów (wybrany losowo) na każdym z Pól minowych wskazanych przez scenariusz. Połóż je tak, by nie było widać 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 to należy odsonić żeton Pola minowego i zobaczyć jaka ma on siłę. Jeżeli Pole minowe to atrapa (siła 0) to usuwa się je z planszy bez żadnych efektów. W innym przypadku rzuc tyłoma kośćmi ile wynosi siła Pola. Każdy symbol jednostki, która na Pole weszła, albo granat to 1 trafienie. Inne symbole są ignorowane, także flagi. Po początkowych wybuchach Pole minowe wciąż pozostaje w grze, tylko teraz już odsłonięte dla obu graczy.

Jeżeli na Pole minowe wchodzi jednostka własna (tj. jednostkę kontroluje właściciel Pola) to musi ona zakończyć swój ruch, ale ignoruje Pole minowe – nie odsłania jego siły (jeżeli ta wciąż jest zasłonięta) i nie rzuca kośćmi.

Uwaga: Przy wycofywaniu się Pole minowe nie ma wpływu na ruch. Dlatego wycofująca się jednostka może poruszać się przez Pole minowe bez zatrzymywania. Wycofujące się jednostki, które wchodzi na Pole minowe lub je przekraczają nie rzucają kośćmi.

Celownik / Znacznik celowania



Znacznik celowania symbolizowany przez ikonę celownika używany jest w połączeniu z Dużymi działami by oznaczyć, które jednostki zostały namierzone przez baterie (zobacz nowe zasady Wielkich dział na stronie 13).

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.

Standardowe efekty Gwiazdy bitewnej

Gwiazda bitewna otwiera wiele nowych możliwości dotyczących tworzenia scenariuszy, ale istnieje krótka lista do czego zazwyczaj może ona służyć. Należy pamiętać, że zasady wprowadzane przez te żetony nie są stałe i ostateczne, lecz zmieniają się w zależności od scenariusza, co jest opisane w akapicie Zasady Specjalne. Niektóre dodatkowe efekty Gwiazd, które są często używane, związane są z konkretnymi terenami, co zostało opisane w sekcji Punkty orientacyjne.

Sabotaż



Zasady tej można użyć by wysadzić magazyn paliwa, kompleks fabryczny czy stację radarową albo jakiegokolwiek inny obiekt o znaczeniu strategicznym. By zniszczyć cel jednostka musi znajdować się na polu z tym żetonem i wykonać rzut ataku w zwarcu. Jeżeli wypadnie Gwiazda to cel został trafiony i zniszczony. Cel takiego ataku należy zdjąć z mapy, a Gwiazdę Bojową traktuje się jak Medal zwycięstwa. Więcej przykładów dotyczących Sabotażu znajduje się w akapicie Wysadzanie tamy w rozdziale Punkty orientacyjne.

Wysadzanie mostu



Poniżej dwie możliwości pokazują dwa sposoby na podjęcie tematu wysadzania mostów w scenariuszach.

Opcja 1 – By wysadzić drogę lub most kolejowy gracz musi w swojej turze zagrać kartę Sekcji zgodną z flanką, na której znajduje się most (jeżeli most znajduje się pomiędzy dwoma sekcjami to gracz może zagrać kartę dotyczącą któregośkolwiek z nich). Po zagranu karty most uważa się za zniszczony i odkłada się go z powrotem do pudełka. Akcja ta zajmuje graczowi całą turę, a co więcej – **nie dociąga** on nowej karty Dowodzenia pod koniec swojej tury. Jego ręka zostaje zmniejszona o jedną kartę na pozostałą część gry.

Opcja 2 – Jest taka jak Opcja 1, z tym że zamiast automatycznej destrukcji mostu zagranie karty Sekcji pozwala graczowi na rzut dwoma kośćmi. Jeżeli zostanie wyrzucona gwiazda to most zostaje zniszczony i usunięty z gry. W innym przypadku wysadzenie jest nieudane. W tej opcji gracz otrzymuje kartę Dowodzenia pod koniec swojej tury, bez względu na to czy wysadzanie się powiodło czy nie.

Składane tratwy i łodzie



W dołączonym do tego dodatku scenariuszu Mosty Nijmegen Gwiazdy Bojowe służą za łodzie.

Trzy jednostki Piechoty Aliantów znajdujące się na lewej flance mają składane ptaskodenne łodzie. Pod jednostkami tymi umieszcza się żetony Gwiazdy by wyróżnić je od innych jednostek.

Jednostki z Łodziami mogą wejść na pole Rzeki. Jednostka wpływająca na Rzekę musi natychmiast zakończyć ruch. Kiedy jednostka znajduje się na Rzece jej pula kości zmniejszona jest o 1. Każda flaga wyrzucona przeciw tej jednostce nie powoduje jej wycofania się, lecz stratę jednej jednostki. Kiedy jednostka przekroczy rzekę należy usunąć żeton Gwiazdy; jednostka zostawiła łódź za sobą i nie może już poruszać się po Rzece.

Wezwanie nalogu (zasada wzgórze 317)



Jest to kolejna zasada zależna od scenariusza, wprowadzona najpierw w Operacji Lutlich: Atak na Wzgórze 317. Dopóki jednostka znajduje się na tym polu gracz nią dowodzący może zagrywać z ręki kartę 'Recon' jakby to była karta 'Air Power'.

Gwiazdę należy położyć w odpowiednim miejscu zapewniającym doskonałe miejsce obserwacyjne, np. na Wzgórzu, w Kościele, Latarni morskiej.

Wezwanie artylerii



Ta wariacja działa tak samo jak zasada Wezwanie nalogu, ale stosuje się to Artylerii: tak długo jak jednostka zajmuje pole z Gwiazdą wszystkie Artylerie działają zgodnie z zasadą Wielkich Dział.

Przejęcie sprzętu



Gwiazda Bitewna może wskazywać nowy sprzęt stacji radarowej lub jakiegokolwiek inne cenne wyposażenie wroga, która war to przejąć. Połóż żeton Gwiazdy na tym ładunku. Jednostka Piechoty musi zatrzymać się na tym polu, by podnieść sprzęt.

Od tego momentu Gwiazda przemieszcza się razem z tą jednostką. Jeżeli jednostka ta zostanie zniszczona to Gwiazda pozostaje na ziemi do momentu aż podniesie ją kolejna jednostka.

Wyzwalanie jeńców



Używając zasad przedstawionych w Przejęciu sprzętu Gwiazda może oznaczać jeńca, który czeka na odbicie. Jedyną różnicą jest to, że więzień zostaje zabity kiedy eskortująca go jednostka zostanie zniszczona.

Jeniec powinien się znajdować w Fortecy albo w Obozie jenieckim.

Bohaterski przywódca



Gwiazda bitewna może reprezentować bohaterskiego dowódcę. Kiedy dowodzi on oddziałem Piechoty daje on możliwość zignorowania jednej wyrzuconej przeciw tej jednostce flagi oraz inspirowania swoich podwładnych dając im dodatkową kość do puli. Jeżeli jednostka zostanie zniszczona rzuć dwoma kośćmi. Jeżeli rzucisz Gwiazdę to przywódca zostanie zabity, a wróg otrzymuje jeden Medal zwycięstwa. Jeżeli przywódca przeżyje go przydzielisz do najbliższej przyjaznej jednostki.

III. PUNKTY ORIENTACYJNE

Dodatek Terrain Pack zawiera nową kategorię żetonów terenu nazywanych Punktami orientacyjnymi, które symbolizują różne budynki i konstrukcje. Czasami punkty te będą czysto symboliczne i służyć będą tylko dodaniu smaczku rozgrywanemu scenariuszowi. Często będą one miały jednak kluczowe znaczenie dla scenariusza: będą to cele, które trzeba zniszczyć; miejsca, do których trzeba dotrzeć lub rzeczy, które trzeba uruchomić itd. Efekty Punktów orientacyjnych różnią się w zależności od scenariusza, a ich działanie wyjaśnione jest zawsze w Zasadach Specjalnych lub Warunkach Zwycięstwa danego scenariusza.

Tamy



- ◆ **Ruch:** Jednostki opancerzone i Artyleria nie mogą przejść przez Tamę. Piechota rusza się normalnie.
- ◆ **Walka:** Nie ma wpływu na walkę. Jednostka na Tamie może zignorować pierwszą rzuconą przeciw niej flagę. Konkretnie scenariusze opisują zasady sabotażu Tamy.
- ◆ **Pole widzenia:** Tama blokuje pole widzenia.

Sabotaż tamy



W scenariuszu Tama Schwammenauel dołączonego do tego dodatku Gwiazda postępy Niemców w wysadzeniu tamy. Dowódca Osi może spróbować wysadzić tamy Schwammenauel i Urft kiedy ma co najmniej jedną jednostkę na jednej z nich lub obu. Po zagranie karty Dowodzenia i przed rozkazami dla jednostek dowódca Osi rzuca dwoma kośćmi. Za każdą wyrzuconą Gwiazdę kładzie się 1 Gwiazdę Bitewną na tamie. Jeżeli Niemcy zajmują tylko jedną tamę, a zostaną wyrzucone dwie gwiazdy to wciąż na tamie umieszcza się tylko 1 Gwiazdę. Kiedy na tamie położy się czwartą Gwiazdę to sabotaż uznaje się za udany: usuń Gwiazdy z tamy i połóż 4 Medale Osi na miejscu na medale. Jeżeli jednak siły Aliantów przechwyć tamę zanim pojawi się na niej 4 Gwiazda to wszystkie Gwiazdy zostają zdjęte i sabotaż trzeba zaczynać od początku.

Lotnisko



- ◆ **Ruch:** Nie ogranicza ruchu.
- ◆ **Walka:** Nie ma wpływu na walkę.
- ◆ **Pole widzenia:** Nie blokuje pola widzenia.



W niektórych scenariuszach w Zasadach Specjalnych powiedziane jest, że gracz może sprowadzić poprzez Lotnisko posiłki. Może to zrobić tylko jeżeli na polach Lotniska nie ma żadnych wrogich jednostek. Za każdą zagrana kartę Dowodzenia 'Direct from HQ' na polu Lotniska pojawia się jedna jednostka Piechoty. Jednostka nie może się poruszać ani walczyć w turze, w której pojawia się na placu boju. Przeczytaj zasady dotyczące Sabotażu w rozdziale poświęconemu Gwiazdom Bitewnym.

Baraki



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

Cmentarz



- ◆ **Ruch:** Nie ogranicza ruchu.
- ◆ **Walka:** Nie ma wpływu na walkę. Jednostka na Cmentarzu może zignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.
- ◆ **Pole widzenia:** Nie blokuje pola widzenia.

Kościół



Działa według zasad Miast i Wiosek (M44, s. 14) Dodatkowo jednostka w Kościele może zignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę. Przeczytaj także zasadę Celowania znajdującą się w rozdziale dotyczącym Gwiazd bitewnych. Zalecamy, aby zmienić scenariusz Sainte-Mere-Eglise tak, że w Kościele znajdującym się w mieście stacjonowała 1 jednostka Piechoty Osi. W ten sposób wojska Osi mają znacznie silniejszą pozycję w mieście.

Kompleks fabryczny



Zasady dotyczące Kompleksu fabrycznego opisane są w odpowiednich scenariuszach. Standardowo stosuje się zasady Miast i Wiosek (M44, s. 14). Przeczytaj zasady dotyczące Sabotażu w rozdziale poświęconemu Gwiazdom Bitewnym.

Forteca



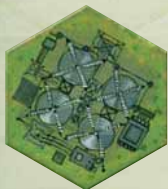
Ma takie same zasady jak Bunkier (M44, s. 15) Dodatkowo każda ze stron może zająć Fortecę jako pozycję obronną. Jednostki w Fortecy ignorują wszystkie rzucone przeciw nim flagi. Przeczytaj zasady dotyczące Uwalniania jeńców w rozdziale poświęconemu Gwiazdom Bitewnym.

Latarnia morska



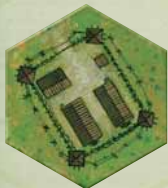
Ma takie same zasady jak Miasta i Wioski (M44, s. 14) Przeczytaj zasady dotyczące Wzywania nalotu i Wzywania artylerii w rozdziale poświęconemu Gwiazdom Bitewnym.

Elektrownia



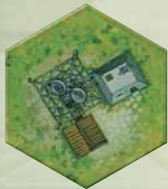
Zasady Elektrowni opisane są w odpowiednich scenariuszach. Przeczytaj zasady dotyczące Sabotażu w rozdziale poświęconemu Gwiazdom Bitewnym.

Obóz jeniecki



Zasady Obozu jenieckiego opisane są w odpowiednich scenariuszach. Przeczytaj zasady dotyczące Uwalniania jeńców w rozdziale poświęconemu Gwiazdom Bitewnym.

Stacja radarowa



◆ **Ruch:** Jednostka wchodząca na pole Stacji radarowej musi natychmiast przerwać swój ruch.

◆ **Walka:** Jednostka może walczyć w turze, w której weszła na pole Stacji radarowej.

Podczas walki z jednostką, która znajduje się w Stacji radarowej, jednostki opancerzone i Piechota odejmują 1 kość od swojej Puli. Pula Artylerii nie zostaje zmniejszona. Jednostka w Stacji radarowej może zignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.

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

Jeżeli na Bunkrze znajduje się Gwiazda bitewna to kontrolująca go jednostka może skorzystać z poniższej zasady: jeżeli przeciwnik gracza, który kontroluje Stację radarową, chce zagrać kartę 'Air Power' to musi to zadeklarować to turę wcześniej i wyłożyć odkrytą kartę na stół. W następnej turze musi zagrać wyłożoną kartę 'Air Power'.



Skład zaopatrzeniowy



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



W scenariuszach wskazuje się, że po zniszczeniu Składu zaopatrzeniowego ruch wszystkich wrogich jednostek opancerzonych zmniejszony zostaje o jedno pole.

IV. NOWE PRZESZKODY I ŻETONY

Bunkier polowy



Ma takie same zasady jak bunkier (M44, s. 15). Dodatkowo każda ze stron może go użyć do obrony.

Bród na rzece



◆ **Ruch:** Jednostka może wejść na pole Rzeki jeżeli znajduje się na nim żeton Brodu. Jednostka wchodząca na Bród musi natychmiast zakończyć swój ruch.

◆ **Walka:** Jednostka znajdująca się na polu Brodu

odejmuje 1 kość od swojej puli.

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

Most pontonowy



Most pontonowy może zostać tylko użyty w scenariuszach, które o nim mówią, na zasadach opisanych przez te scenariusze.



By stworzyć Most pontonowy na rzece gracz musi zagrać kartę Dowodzenia 'Attack'. Zamiast wydania rozkazu 3 jednostkom w tej sekcji umieszcza Most pontonowy na rzece.

- ◆ **Ruch:** Jednostka może wejść na pole Rzeki jeżeli znajduje się na nim żeton Mostu pontonowego bez żadnych ograniczeń ruchu.
- ◆ **Walka:** Nie wpływa na walkę.
- ◆ **Pole widzenia:** Nie blokuje pola widzenia.

Most kolejowy



◆ **Ruch:** Jednostka może wejść na pole Rzeki, na którym znajduje się Most kolejowy. Jednostki Piechoty nie podlegają żadnym ograniczeniom. Jednostki opancerzone muszą zakończyć swój ruch, gdy wchodzą na Most kolejowy.

- ◆ **Walka:** Nie wpływa na walkę.
- ◆ **Pole widzenia:** Nie blokuje pola widzenia.

Blokada drogowa



◆ **Ruch:** Tylko Piechota może wejść na pole Blokad drogowej. Jednostka wchodząca na to pole musi natychmiast zakończyć swój ruch.

◆ **Walka:** Jednostka na Blokadzie drogowej jest chroniona ze wszystkich stron. Zmniejsza ona o 1 kość Pułę Piechoty i jednostek opancerzonych atakujących jednostkę na Blokadzie drogowej. Pułę Artylerii nie zostaje zmniejszona. Jednostka na Blokadzie drogowej może zignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.

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

Pociągi – Lokomotywa i Wagon



Pociągów używa się w konkretnych scenariuszach, które o tym mówią. Pociągi mogą transportować posiłki (Pociągi zaopatrzeniowe) albo artylerię (Pociągi opancerzone). Pociągi mogą być także celem misji.



Pociąg porusza się w przód lub w tył o 1, 2 lub 3 pola. Nie może się poruszać, jeżeli tory są zablokowane. Rozkazy wydawane są w ten sam sposób co



zwykłej jednostce. Jeżeli pociąg znajduje się jednocześnie w dwóch sekcjach to może wydawać mu rozkazy którejkolwiek z nich.

Wroga jednostka może zaatakować pociąg. Każdy granat to trafienie. Za każde trafienie umieść na Lokomotywie 1 Gwiazdę bitewną. Po trzecim trafieniu zdejmij z planszy wagon. Po czwartym trafieniu zdejmij z planszy lokomotywę. Kiedy obie części pociągu zostaną usunięte, strona, która go zniszczyła, kładzie lokomotywę na jednym ze swoich wolnych miejsc jako Medal zwycięstwa.

Pociąg ignoruje pierwszą wyrzuconą przeciw mu flagę. Kiedy Pociąg się wycofuje to rusza się w tył (w kierunku przeciwnym do tego, w który skierowana jest Lokomotywa) o 1 pole za każdą wyrzuconą przeciw niemu flagę. Jeżeli nie może się wycofać to za każdą wyrzuconą flagę otrzymuje 1 Gwiazdę bitewną.

Pociągi zaopatrzeniowe – posiłki



Lokomotywa i wagon mogą przewozić Piechotę lub jednostki opancerzone. Przewożone jednostki wyszczególnione są w scenariuszach. Przewożone jednostki nie mogą walczyć. Kiedy lokomotywa wjedzie na stację jednostki znajdujące się w pociągu ustawia się na polach sąsiednich do lokomotywy i wagonów. Jednostki nie mogą się poruszać ani walczyć w turze, w której wysiadły z pociągu.

Pociąg opancerzony

Pociąg opancerzony ma na swoim wagonie figurkę Artylerii. Może poruszać się o trzy pola i walczyć. Obowiązują zwykłe zasady zasięgu i siły artylerii. Obowiązują zwykłe zasady ruchu pociągu i niszczenia go (wymagane są 4 granaty aby zniszczyć pociąg).

V. NOWE JEDNOSTKI SPECJALNE

Wielkie działa



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



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

Wielkie działa strzelają na 8 pól o sile 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Kiedy Wielkie działo trafi we wrogą jednostkę, ale jej nie zniszczy ani nie zmusi od wrotu to należy umieścić na tej jednostce celownik.

Kiedy Wielkie działo strzela w jednostkę z celownikiem to otrzymuje dodatkową kość do puli (wynika to 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 działa.

Wojska inżynieryjne



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 zwarcu jednostka inżynieryjna ignoruje wpływ terenu, czyli jednostki wroga nie są chronione przez teren.
- ◆ Inżynier znajdujący się na polu z drutem kolczastym zmniejsza swoją ilość kości o 1 by jednocześnie atakować i usunąć drut kolczasty w jednej turze.
- ◆ Inżynier zdolny do walki, który wejdzie na Pole minowe, musi rozbroić Pole zamiast walczyć. Jeżeli Inżynier nie może oczyścić Pola minowego, to działa ono normalnie.

Oznaczenia narodowe



SAS: SPECJALNE BRYTYJSKIE SIŁY LOTNICZE

Założone zostały przez brytyjskiego oficera Davida Stirlinga podczas brytyjskiej kampanii w północnej Afryce. SAS to małe grupy świetnie wyszkolonych i odpowiednio wyekwipowanych komandosów, którzy wchodzą głęboko we wrogie terytorium, zazwyczaj używając dżipów, które dają dużą mobilność. SAS przeprowadził wiele niszczących rajdów na niemieckie lotniska i inne cele strategiczne. Jednostki te uczestniczyły w wielu z najbardziej śmiałych i bohaterkich operacjach II Wojny Światowej.



2 DIWIZJON BLIDEE

Historia '2 DB' jest ściśle powiązana z osobą jej założyciela, francuskiego generała Philippe'a de Hautecloque, lepiej znanego jako General Leclerc. Po upadku Francji jego oddziały wyczołgały się do Afryki Północnej, gdzie połączyły się z innymi oddziałami Aliantów. Tak powstał zaczątek nowej francuskiej armii, która przymie w 1943 nazwę 2 Dywizjonu Opancerzonego. Po wielu zwycięskich starciach w Afryce '2 DB' wylądował w Normandii i uczestniczył w walkach o oswobodzenie Francji. W sierpniu 1944 roku '2 DB' wyzwolił Paryż, po czym ruszył na wschód do Strasburga, a następnie na teren Niemiec, gdzie skierował się do Berchtesgaden, prywatnej rezydencji Hitlera.

SPECJALNE SIŁY BRITYJSKIE

Oprócz osławionego SASu w brytyjskiej armii służyło wiele innych specjalnych jednostek. W czasie trwania wojny Brytania wyszkoliła te świetnie przygotowane jednostki tak, by mogły się sprawdzić na każdym froncie i uczestniczyć w największych wydarzeniach II Wojny Światowej.



ŻOŁNIERZE POLSCY

Po porażce w roku 1939 polski rząd na uchodźstwie chciał zorganizować nową armię we Francji. Armia ta wzięła udział w obronie Francji, walcząc zarówno na lądzie, jak i w powietrzu. Po upadku Francji wielu polskich żołnierzy przerwano do Brytanii. Podczas Bitwy o Brytanię polska Eskadra 303 miała najwyższy wskaźnik zestrzelonych samolotów po stronie Aliantów. Polscy żołnierze uczestniczyli także w wielu innych sławnych bitwach, takich jak bitwa pod Arnhem podczas operacji Market Garden czy czwarta bitwa pod Monte Cassino.



PARTYZANCI JUGOSŁOWIAŃSCY

Partyzanci jugosłowiańscy walczyli z okupującymi ich kraj siłami Osi. Główną organizacją była Armia Wyzwolenia Narodowego oraz Partyzancki Ruch Jugosłowiański pod przewodnictwem lidera partii komunistycznej, Josipa Broza, znanego szerzej jako Tito. Partyzanci tworzyli struktury socjalistyczne na terenach, które udało im się odzyskać.



HISZPAŃSKIE REPUBLIKANIE

W latach 1936-1939 Hiszpania ogarnięta była krwawą wojną domową pomiędzy hiszpańskimi Republikanami a przedstawicielami rewolucji społecznej generała Franco, któremu udało się z czasem obalić rząd republikański i ogłosić dyktaturę. Pomiedzy Republikanami było wielu komunistów i anarchistów, np. CNT (Anarchosyndykalistyczny Związek Zawodowy). Wiele żołnierzy z innych krajów brało udział w tej wojnie, także Amerykanie i Brytyjczycy po stronie Republiki oraz pronazistowskie siły zbrojne po stronie Franco.



ELITARNA WŁOSKA DYWIZJA UDERZENIOWA 'DIVISIONE LITTORIO D'ASSALTO'

Utworzona została w listopadzie 1939 roku z 33 regimentu czołowego, 12 regimentu Bersaglieri oraz 133 regimentu artylerii "Littorio". Najpierw walczyła w Alpach, następnie na Bałkanach, a w 1941 r. przerwano została do północnej Afryki. Jednostka ta walczyła pod El Alamein, gdzie została praktycznie całkowicie rozbita, w związku z czym w listopadzie 1942 roku została rozwiązana



AUSTRALIA

Druga Imperialna Armia Australijska została utworzona z ochotników z Armii Australijskiej w 1939 roku. Dywizje Dwójki zaangażowane były w walkę na wielu frontach, m.in. w Afryce Północnej przeciw Niemcom czy w Nowej Gwinei i Borneo przeciwko Cesarstwu Japonii. 9. Dywizja wstąpiła się walkami pod Tobrukiem (1941) oraz El Alamein (1942).



NOWA ZELANDIA

Główną formacją nowozelandzką podczas II Wojny Światowej była 2. Dywizja. Po utracie Grecji i Krety dołączyła ona do 8. Brytyjskiej Armii w Afryce Północnej. Odegrała kluczową rolę w zwycięstwie nad żołnierzami Rommela w drugiej bitwie pod El Alamein w listopadzie 1942. Później uczestniczyła w bitwie pod Monte Cassino we Włoszech.



GURKHOWIE

Żołnierze z terenów Imperium Brytyjskiego walczyli na wszystkich frontach II Wojny Światowej. Gurkhowie z Indii walczyli w północnej Afryce, na Bliskim Wschodzie, w Grecji, Birmie i na Jawie. Czterech żołnierzy z 4. Dywizji odznaczono Krzyżem Zwycięstwa za zasługi w Grecji, zaś czterech kolejnych z 5. Dywizji otrzymało to odznaczenie za walki na Jawie przeciw Japończykom.



CHIŃSKA ARMIA LUDOWO-WYZWOLEŃCZA

W chwili wybuchu II Wojny Światowej Chiny były już w trakcie wojny domowej pomiędzy nacjonalistami Czang Kaj Szeka a komunistycznymi siłami Mao Zedonga. Japończycy wykorzystali okazję i najechali na Chiny, zajmując dużą część terenów tego kraju. Czang Kaj Szeek oraz Mao Zedong zawarli rozejm by walczyć wspólnego wroga z pomocą sił Aliantów. Po II Wojnie Światowej komunistyczne siły Mao ostatecznie zwyciężyły w 1949 roku i utworzona została Chińska Republika Ludowa. Czang Kaj Szeek wraz z 2 milionami dysydentów uciekł na Tajwan, gdzie założył Republikę Chin.



NIEMIECKA ROZETA

Znak niemieckiej rozety znajdował się na skrzydłach niemieckich samolotów oraz bokach czołgów.



AFRIKA KORPS

Afrika Korps zostały stworzone przez Najwyższe dowództwo w lutym 1941 r. w Libii po przegranej Włochów w Operacji Compass. Pod dowództwem Erwina Rommela armia ta zepchnęła Aliantów z powrotem na ich pozycje poza Tobrukiem. Od 1941 do 1943 r. Afrika Korps walczyły w wielu sławnych bitwach, łącząc

nie z bitwą na przełęczcy Kasserine podczas kampanii w Tunezji w lutym 1943 roku. Afrika Korps i wojska włoskie poddały się siłom Aliantów 13 maja 1943 roku.



101. AMERYKAŃSKA DYWIZJA POWIETRZNA 'SCREAMING EAGLES'

Sławna 101. Dywizja Powietrzna została utworzona w sierpniu 1942 roku. Spadochroniarze z tej dywizji skakali nad Normandią podczas D-Day wraz z 82. dywizją powietrzną. Brali również udział w operacji Market Garden we wrześniu 1944 r. oraz w Bitwie o Bulge w grudniu 1944 r. gdzie bronili ważnego skrzyżowania w Bastogne. Sławna 'Easy Company' z 506. Regimentu Spadochronowego była częścią 101. Dywizji.



INŻYNIEROWIE NIEMIECCY

Przedstawiona tu opaska na ramię z literami Fp przeznaczona była dla inżynierów zajmujących się fortyfikacjami.



INŻYNIEROWIE WŁOSCY

Historia włoskiej inżynierii rozpoczyna się na początku XVI wieku. Wraz z wynalezieniem prochu i armat trzeba było wymyślić nowe fortyfikacje, które oparłyby się tym wynalazkom. Rezultatem były "tracce italiane": ufortyfikowanie w kształcie gwiazdy otaczające miasta. W latach 1530-1540 ten nowy schemat popularność w całej Europie, a zapotrzebowanie na inżynierów z Włoch było ogromne. Ich pomysł był przez lata doskonałony i wciąż wykorzystywany podczas II Wojny Światowej.



INŻYNIEROWIE KRÓLEWSCY

Inżynierowie królewscy odegrali dużą rolę we wszystkich konfliktach, gdzie była obecna Wielka Brytania. W dowód uznania Król William IV nagrodził ich własnym mottem w 1832 r. by podkreślić, że brali oni udział w każdej bitwie, w której walczyły wojska brytyjskie. Podczas II Wojny Światowej umiejętności inżynierów królewskich były wykorzystywane do rozbrajania bomb, wykrywania min, budowania mostów itp.



INŻYNIEROWIE AMERYKAŃSCY

Symbolem Amerykańskiego Korpusu Inżynieryjnego jest zamek z wieżami. W heraldyce symbol ten oznacza ludzi, którzy przełamywali fortyfikacje. Armia amerykańska zaczęła używać tego symbolu w 1840 roku. Wtedy był on wykorzystywany na różnych elementach mundurów: epoletach, paskach, guzikach itp. Mimo że kształt samego przedstawienia zmieniał się z biegiem lat, został on rozpoznawalnym symbolem Korpusu Inżynieryjnego.

34 - [BATTLE OF GAZALA] KNIGHTSBRIDGE - JUNE 12, 1942

- 1  x2
- 2  x1
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x3



Tło historyczne

Bitwa pod Gazalą, leżącą blisko libijskiego wybrzeża, była serią potyczek w lecie 1942 pomiędzy Rommelem i Brytyjczykami. Ruchy taktyczne 'Lisa pustyni', które podjął w maju i czerwcu, były jednocześnie genialne i niebezpieczne, ale co ważniejsze – były udane, choć pozostawiły jego jednostki opancerzone w rozbiciu i prawie bez paliwa. Gdyby wtedy Brytyjczycy przypuścili większą ofensywę to z pewnością by zwyciężyli i zniszczyli większość jednostek opancerzonych Rommela, lecz ci nie wykorzystali okazji i pozwolili Rommelowi odnowić siły.

12 czerwca dowódca sił brytyjskich otrzymał wiadomość o wyrwie w formacji niemieckich czołgów i rozkazał atak 2 i 4 brygadzie czołgów. Pomimo przewagi liczebnej Rommel wciąż zostawał górą dzięki lepszemu dowodzeniu i sprzętowi, który pozwalał na szybki kontratak. Rozkazał on 15 Panzer atak, zaś 21 Panzer ruch flankujący. Siły brytyjskie, po zaciekłej walce pod Knightsbridge, zostały zniszczone. Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

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

Dowódca Aliantów

- ◆ Weź 4 karty Dowodzenia.

Uwaga: Dla lepszego wyglądu mapy zalecane jest używanie planszy pustynnej z dodatku Winter/Desert Board Map. Jeżeli jej nie posiadasz to wystarczy podstawowa mapa z Memoir 44.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 5 Medalii

Zasady specjalne

Siły Specjalne Osi mają po 4 figurki. Ułóż na tym samym polu żeton Sił Specjalnych by odróżnić je od innych jednostek.












Zmieniają się zasady ruchu:

Jednostka opancerzona Osi z rozkazem może poruszyć się o 3 pola i walczyć.

Jednostka opancerzona Aliantów z rozkazem może poruszyć się o 2 pola i walczyć.

Działają zasady pustynne północnoafrykańskiej (s. 3)

35 - [MARKET GARDEN] NIJMEGEN BRIDGES - SEPTEMBER 20, 1944

- 1  x4
- 2  x10
- 3  x12
- 4  x8
- 5  x10
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x1
- 9  x2
- 10  x3
- 11  x3



The main board features a hexagonal grid with the following elements:

- Fort Hof Van Holland:** A large structure on the left side of the map.
- Valkhof Fortress:** A large structure in the upper right quadrant.
- Nijmegen:** A city area on the right side of the map.
- Big Guns:** A tank icon in the upper right.
- River:** A blue river winding through the center of the map.
- Road:** A brown road running diagonally from the top left to the bottom right.
- Units:** Various icons representing soldiers, tanks, and other military forces are placed on the grid.
- Top Border:** Six circular icons with cross symbols.
- Bottom Border:** Six circular icons with cross symbols.

Tło historyczne

Liczono na to, że spadachroniarze z 82 Dywizji Powietrznodesantowej będą w stanie zająć silnie obsadzone mosty Nijmegen we wczesnej fazie operacji Market Garden, ale z powodu innych priorytetów i niecelnego zrzutu wojsk okazało się to niemożliwe. Trzeba było poczekać na przybycie XXX Korpusu.

20 września XXX Korpus przyspuścił atak na most Nijmegen. Jednocześnie 504 Samodzielna Brygada Spadochronowa zaatakowała w łożdziach bojowych Fort chroniący most kolejowy, a następnie uderzyła na wschód. Most drogowy został zajęty z obu stron. Gdy brytyjskie czołgi zaczęły przeprowiać się przez rzekę wycofujący się niemiecki generał rozkazał wysadzenie mostu. Na szczęście dla Aliantów ładunki wybuchowe nie zadziały i most zajęto.

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

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.

Dowódca Aliantów

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

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medali

Jednostka Aliantów, która przejmie pole mostu liczy się jako jeden Medal zwycięstwa. Umieść jeden Medal celu na każdym polu mostu. Tak długo jak aliancka jednostka będzie znajdować się na polu z Medalem tak długo Medal ten liczyć się będzie do zwycięstwa Aliantów. Jeżeli jednostka się przesunie lub zostanie zniszczona to Medal ten przestaje się liczyć do zwycięstwa.

Zasady specjalne

Trzy jednostki Piechoty na lewej flance posiadają składane łodzie. Umieść Gwiazdę bitewną na tych jednostkach by odróżnić je od innych. Więcej na temat składanych łodzi znajdzie na s. 8.

Więcej na temat Wielkich dział znajdziesz na s. 13.

36 - SCHWAMMENAUEL DAM - FEBRUARY 4-9, 1945

1		x15
2		x4
3		x2
4		x2
5		x3
6		x15
7		x4
7		x7
7		x2
10		x2
11		x2

The map shows a hexagonal grid with the following elements:

- Top Border:** Six cross icons.
- Bottom Border:** Six ball icons.
- Central Features:**
 - River Roer:** A winding river starting from the left and flowing towards the top right.
 - Urft Dam:** A dam structure on the right side of the map.
 - Schwammenauel Dam:** A dam structure on the left side of the map.
 - Schmidt:** A building icon in the center.
 - Kommerscheit:** A building icon in the center.
- Terrain and Units:**
 - Sun icons:** 15 scattered across the board.
 - Forest icons:** 15 scattered across the board.
 - River icons:** 4 along the main river and 7 along a tributary.
 - Dam icons:** 2 at the Schwammenauel and Urft Dam locations.
 - Building icons:** 2 at the Schmidt and Kommerscheit locations.
 - Units:** Multiple infantry units (silhouettes) and armor units (tanks) are positioned across the board.
- Other:** A red dashed vertical line runs through the center of the board.

Tło historyczne

Zanim mogły się zacząć operacja Veritable i Granat trzeba była zrobić coś z tamami na rzece Roer. Tamy te znajdowały się na terenie urwistych wąwozów, niskich gór i wąskich dróg. Wcześniejsze próby zajęcia tam zawiodły, zaś zajęcie tam Schwammenauel i Urft wydawało się niemożliwe dla 78 Dywizjonu Piechoty, który miał bardzo małe doświadczenie w walce. W tą część Westwali został skierowany 272 Dywizjon Volksgrenadierów.

9 Piechocie udało się zająć nienaruszoną tamę Erft, ale zdobycie Schwammenauel było utrudnione przez ciężki teren i brak wsparcia jednostek opancerzonych. W końcu padło miasto Schmidt, a zaraz po nim 309 Piechota zajęła tamę. Niemcy zdążyli jednak wysadzić zawory, co spowodowało, że przez tydzień woda w rzece Roer była mocno podniesiona.

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

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.

Dowódca Aliantów

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

Warunki zwycięstwa

◆ 6 Medal












Jednostka Aliantów, która przejmie tamę liczy się jako jeden Medal zwycięstwa. Umieść jeden Medal celu na każdym polu tamy. Tak długo jak aliancka jednostka będzie znajdować się na polu z Medalem tak długo Medal ten liczyć się będzie do zwycięstwa Aliantów. Jeżeli jednostka się przesunie lub zostanie zniszczona to Medal ten przestaje się liczyć do zwycięstwa.

Dowódca Osi może próbować sabotować tamy Scgwammenauel i Urft. Więcej na temat sabotażu tam na stronie 9.

Zasady specjalne

Spadachroniarze są Siłami Specjalnymi Aliantów. Umieść na nich odpowiedni żeton by wyróżnić ich od innych jednostek. Jednostka ta może poruszyć się o 1 lub 2 pola i walczyć.

37 - [OPERATION GRENADE] ACROSS THE RIVER ROER - FEBRUARY 24, 1945

- 1  x4
- 2  x4
- 3  x1
- 4  x16
- 5  x13
- 6  x7
- 7  x6
- 8  x2
- 9  x3
- 10  x4
- 11  x6



Tło historyczne

23 września 9 Armia była skupiona wzdłuż rzeki Roer, przygotowana do operacji Granat. Wody opadły na tyle, że możliwe było przekroczenie rzeki. Operacja zaczęła się od potężnego ataku artylerii.

Najbardziej na północ znajdował się 84 Dywizjon. Pierwsza fala żołnierzy przebyła rzekę w miejscowości Linnich, gdzie była ona stosunkowo wąska. Kiedy już 1 Batalion przekroczył rzekę to udał się w lewo, ale nie zajął się niemieckimi obrońcami. Następnie rzekę przekroczył 3 Batalion i to on podjął walkę z częścią 59 Dywizji Piechoty oraz 183 Dywizji Volksgrenadierów, podczas gdy 1 Batalion wciąż uderzał na północ.

Pod koniec drugiego dnia oba regimenty były już za Roer i zajmowały już przyczółek 3 mile dalej. Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 4 kart Dowodzenia.

Dowódca Aliantów

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

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medali

Jednostka Aliantów, która przejmie miasto lub medal na wyjściu drogi po stronie Osi liczy się jako jeden Medal zwycięstwa. Umieść po jednym Medalu celu na tych polach. Tak długo jak aliancka jednostka będzie znajdować się na polu z Medalem tak długo Medal ten liczyć się będzie do zwycięstwa Aliantów. Jeżeli jednostka się przesunie lub zostanie zniszczona to Medal ten przestaje się liczyć do zwycięstwa.

Zasady specjalne

Po rzece Roer mogą pływać żołnierze piechoty alianckiej, jeżeli mają łódzie. Graj tak, jakby cała rzeka była Brodem (s. 11). Więcej na temat Pól minowych znajdziesz na s. 7.

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

Skład komputerowy:  *klema*

REBEL.pl - największy sklep z grami.

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



REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

