

MEMOIR

'44

TERRAIN PACK



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Добро пожаловать в первое расширение Второй Мировой: Набор Ландшафтов!

Предисловие

От дюн Северной Африки до горных перевалов Северной Италии... От Припятских болот Беларуси до Великих мест Голландской операции... и до Второй Мировой войны никогда прежде конфликт не затрагивал так много людей на таких больших просторах земли и на таких различных типах местности..

Как многие из Вас успели заметить, Вторая Мировая больше, чем просто игра, это полная и расширяемая в своих правилах система игры.

Учитывая это, мы с радостью предлагаем Вам дополнение Второй Мировой: Набор Ландшафтов. Заполненное до краев новыми видами ландшафта, новыми элитными войсками, дополнительными медалями Победы, это расширение также включает в себя десятки новых элементов игры, таких как Минные поля, Артиллерийское орудие, Радарные станции, Склады, Аэродромы, Правило Североафриканской пустыни и другие.

Вместе с этим расширением в игру добавляются новые сценарии, поэтому мы предлагаем Вам экспериментировать, играть, переделывать их!

Если у Вас есть новые яркие идеи, поделитесь ими с нами на www.memoir44.com

И прежде всего, получайте удовольствие от игры!

Richard Borg



1. Новые виды ландшафта

Пустыня.

Части ландшафта пустыни, включенные в это расширение: 10 Пальмовых лесов, 3 Оазиса, 3 Карьера и 6 Североафриканских городов и деревень.

Правило Североафриканской пустыни.



В североафриканских сценариях пустыни Танковый Прорыв проводится так: после успешного Ближнего Боя отряд Бронетехники, которому отдан приказ, может передвинуться на 1 гекс, затем еще на 1 гекс, и все еще может сражаться. Все остальные правила относительно Танкового Прорыва и Захвата Позиции остаются прежними.



Оазис

- Вошедший отряд должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход
- Отряд может сражаться. Когда атакуемый отряд находится в гексе Оазис, атакующие отряды пехоты и бронетехники уменьшают число кубиков Боя на 1, Артиллерия не ослабляет атаку.
- Отряд может игнорировать 1 флаг.
- Блокирует зону видимости.



Когда правила восстановления Оазиса действуют, отряд пехоты, которому отдан приказ, при отсутствии на прилегающих гексах врага, может восстановить потерянные фигурки. Бросьте 1 кубик за каждую карту приказов в вашей руке, включая ту, которой вы отдали приказ данному отряду пехоты. За каждый символ пехоты или Звезды, восстановите одну фигурку в отряде. Нельзя восстанавливать численность в отряде сверх начального числа фигурок. В этот ход отряд не может двигаться и вступать



Пальмовые леса

- Вошедший отряд должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться.
- Блокирует зону видимости.



Города и деревни

- Вошедший отряд должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться в этот ход.
- Для Танков, сражающихся из этого гекса, количество кубиков уменьшается на 1.
- Блокирует зону видимости.



Каньоны и овраги

- Невозможно выйти через отвесную сторону. Нет ограничений к передвижению через открытые стороны.
- Отряды пехоты и танков, бьющие в/из, должны быть в соседней клетке с целью.
- Отряд, находящийся в каньоне или овраге, блокирует зону видимости.



Движение вдоль каньона или оврага разрешено.

Но пересечение его невозможно.

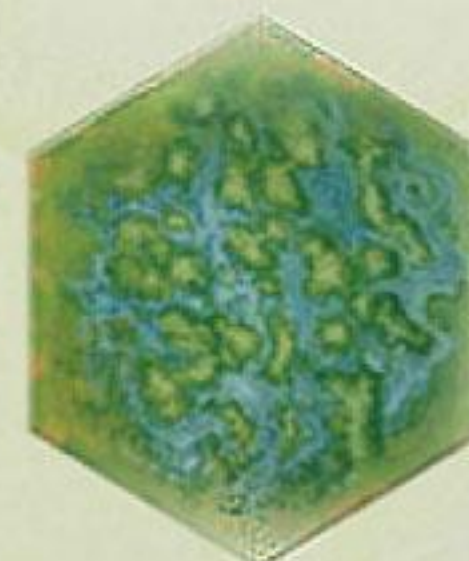
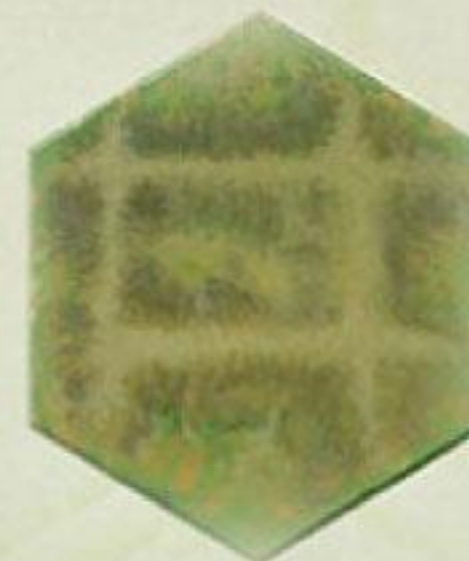


Возвышенности и затопленные области

Практика затопления низменных европейских областей как противотанковая защитная мера, использовалась немцами с июня 1944 года, во время Голландской Операции, а также в 1945 году, когда волны Рейналда были развязаны, чтобы замедлить прогресс Союза. Эта тактика сделала движение очень трудным и для брони и для пехоты, за исключением поднятых дорог, дорог более высокого основания и областей вокруг городов и деревень.

В сценариях наводненных полей любой гекс открытой местности считается затопленным. Возвышенности, Горы, Дороги, Железные дороги, Города и Деревни рассматриваются как более высокие местности.

- Входящие и выходящие отряды должны остановиться и не могут продолжать движение в этот ход.
- Входящий отряд должен начинать движение из соседнего гекса.
- Нет ограничений для сражения пехоте или артиллерии, находящихся на наводненных полях.
- Танки не могут сражаться в ход, когда они вошли или вышли с наводненных полей.
- Танки, которые совершили удачный Ближний Бой против отряда на наводненном поле, могут провести Захват Позиции, но не могут выполнить Преследование.
- Не блокирует зону видимости.



Возвышенности

- Нет ограничений к передвижению
- Нет ограничений к сражению
- В сценариях с наводненными полями Горы, Холмы, Дороги, Железные дороги, Города и Деревни рассматриваются в качестве возвышенностей, но сохраняют все свои обычные характеристики.
- Не блокируют зону видимости.

Болота

- Входящие танки и пехота должны остановиться и не могут двигаться в этот ход.
- Выходящие танки и пехота могут двигаться только на соседний гекс.
- Не проходимы для артиллерии.
- Пехота, которая входит или выходит из болот не может сражаться в этот ход.
- Танки, которые совершили успешный Ближний Бой против отряда в болоте, могут совершать Захват Позиции, но не Преследование.
- Не блокирует зону видимости.



Горы



- Только отряд пехоты может продвигаться от Холма на смежные с ним Горы, или вниз от Горы на смежный Холм. Пехота также может двигаться от одной Горы к другой соседней Горе. Перемещение Пехоты с других гексов ландшафта или гекса сельской местности невозможно. Горы - непроходимый для бронетехники и артиллерии ландшафт.

- Во время Боя против вражеского отряда, который находится в Горах, пехота и бронетехника уменьшают количество кубиков на 2. Артиллерия не уменьшает

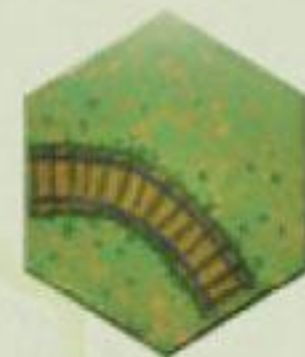
свою атаку. При сражении против вражеского отряда на той же высоте, что и Ваш отряд, и в случае, если цель находится в одной горной цепи (когда несколько гексов гор рядом) с атакующим отрядом, атака не ослабляется.

Артиллерия в горах может атаковать цель на расстоянии до 7-ми гексов. Атака считается как 3,3,2,2,1,1 и 1.

- Горы блокируют зону видимости для отрядов рядом с Горой. Если отряд находится на одной высоте и той же горной цепи, что и цель, линия видимости не блокируется.

ДОРОГИ И ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ

Автомобильные и железные дороги играли ключевую роль во время Второй Мировой войны. Контроль над ними означал возможность быстро перебросить войска, оборудование и другие материалы к линии фронта. Дороги также использовались танками и пехотой, для нападений вглубь территории противника.



Железные дороги.

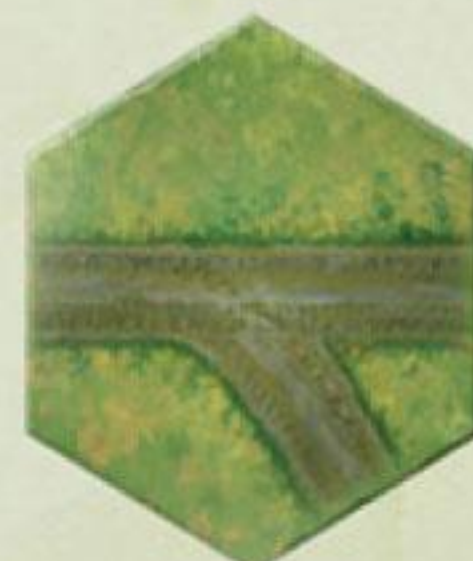
- Нет ограничений для передвижения пехоты.
- Танки и Артиллерия должны остановиться.
- Нет ограничений для сражений. Танки могут делать Захват Позиции и Преследование.
- Не блокирует зону видимости.

Железнодорожные вокзалы.



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Поезд, вошедший на вокзал, не обязан останавливаться.
- Вошедший отряд не может сражаться.
- Танки из вокзала сражаются с ограничением -2 кубика.
- Блокирует зону видимости.

Дороги.



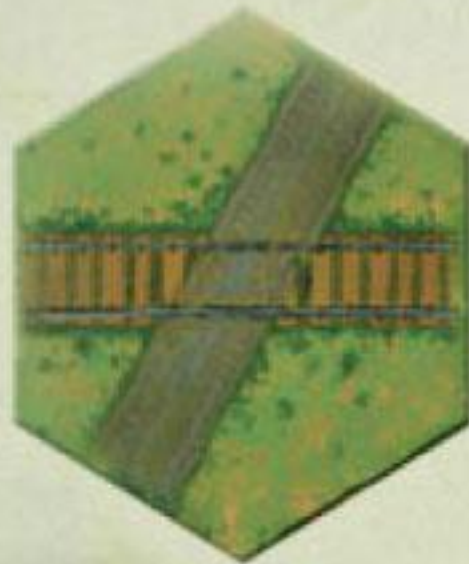
- Отряд, который начал движение по дороге, может переместиться еще на 1 гекс.
- Нет ограничений для сражения.
- Не блокирует зону видимости, кроме случаев, когда проходит через Холм.

Например: Пехота может переместиться на 2 гекса дороги и сражаться, или на 3 гекса, но не сражаться.

Танки могут переместиться на 4 гекса и сражаться.

Артиллерия может переместиться на 2 гекса дороги, но не сражаться.

Дорога, пересекающая железную дорогу.



Те же правила, как и для обычной дороги.

Дорога через Холм.



Те же правила, как и для обычной Дороги, но Блокирует зону видимости.

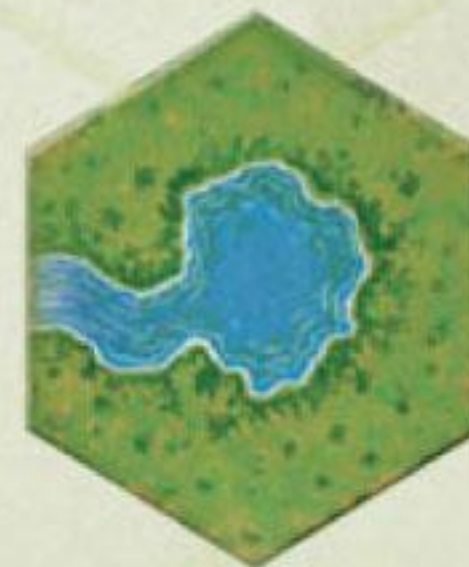
Реки и водные пути

Озеро.

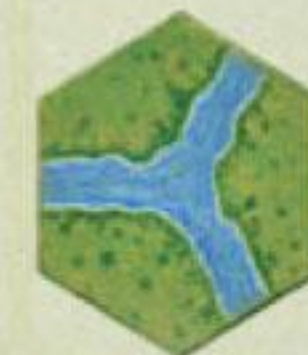


- Озера непроходимы.
- Озеро не блокирует зону видимости, однако два и более рядом расположенных Озера ее блокируют.

Реки.



- Реки непроходимы, кроме как через мост.
- Не блокирует зону видимости.



Новые медали



Британская медаль: Крест ордена Виктории.

Это награда за храбрость перед лицом врага. Является самой престижной премией Великобритании и сил Содружества. С момента ее создания в 1856г., Крестом Ордена Виктории были награждены 1355 человек. И всего 12 человек сор времен Второй Мировой.



Итальянская медаль «За воинскую доблесть»

Медаль была создана в 1833 году для награды за храбрость. Первоначально, на медали было изображено оружие Саквойи (крест и корона), но она была изменена во время Второй Мировой войны. На ней изображен римский меч с ветвями лавра и дуба, и слово «ITALIA» на рукоятке меча. После войны медаль была снова изменена, и теперь на ней изображена пятиконечная звезда.



Минные поля



В описании сценария указывается, какая из сторон будет устанавливать минные поля.



Минные поля устанавливаются на этапе размещения гексов ландшафта. Перед размещением Минного поля, переверните все жетоны Минного поля стороной с цифрами вниз и перемешайте их. Затем расположите, не переворачивая, по одному из случайно выбранных жетонов поля на каждый гекс, предписанный сценарием.

Уберите все неиспользованные жетоны обратно в коробку так, чтобы сторона с цифрами не была видна игрокам.

При входе в Минное поле, отряд должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход. Если отряд вошел в гекс с Минным полем, переверните жетон минного поля, чтобы увидеть значение урона. Если значение урона «0», уберите его из игры. В противном случае, бросьте число кубиков Боя, соответствующее значению урона. Нанесите 1 урон за каждый выпавший символ вашего отряда или гранаты. Игнорируйте все другие символы, в том числе флаг и отступление. После любого взрыва Минное поле сохраняет значение свое урона, которое становится видимым для обоих игроков.

Если в Минное поле вошел отряд, принадлежащий игроку, устанавливавшему Минное поле, то он должен остановиться. Минное поле на него не действует, жетон не вскрывается, кубики не кидаются.

Обратите внимание: в соответствии с общими правилами Отступления, Минное поле не оказывает влияние на Отступление. Поэтому отступающий отряд может двигаться через Минное поле без остановки. Отступающие отряды, которые передвигаются через гекс с Минным полем, не бросают кубики для нанесения урона.

Маркеры ориентации

Используются для Артиллерийского орудия для обозначения места, на которое направлена цель.



Символ Звезды



Используется для обозначения специальных эффектов, уникальных событий, действий, связанных с данным гексом ландшафта или отрядом на протяжении всего сценария.

Помните, что правила, которые вводят эти символы, не являются категорическими, постоянными, а скорее определенными дополнениями для сценария.

Наиболее частые обозначения приводятся в этом своде правил.

Саботаж.



Это правило может быть использовано для увеличения запасов топлива, фабричных комплексов, радарных станций или для любой другой стратегической цели. Чтобы уничтожить цель, устройство должно находиться на соответствующем гексе, и игрок должен бросить кубики.

Если выпадет Звезда, цель поражена и разрушена. Возьмите Жетон Звезды как медаль ордена Виктории, и удалите уничтоженный гекс из ландшафта.



Взрыв моста



Существуют два различных способа разрушения моста в данном сценарии.

Способ 1: Чтобы взорвать дорогу или мост железной дороги, игрок, в свой ход должен разыграть карту Секции, соответствующую флангу, в котором мост лежит (если мост проходит через две различных секции, игрок может разыграть карту любой из этих секций). Если мост разрушен, он убирается с игрового поля. Это действие занимает весь ход игрока, и игрок не тянет новую карту команды в конце своей очереди. Карты в его руке уменьшаются на 1 до конца игры.

Способ 2: Схож с первым способом, но вместо того, чтобы вызвать автоматическое разрушение моста, карта Секции дает игроку возможность кинуть 2 кубика Боя. Если выпадет Звезда, мост разрушен и должен быть удален с игрового поля. В противном случае, он переживает атаку. В отличие от 1го способа, игрок получает карту в конце своего хода независимо от того, прошло нападение удачно или нет.



Складные плоты и лодки

В сценарии мостов Неймегена, включенном в это расширение, символы Звезды также используются, чтобы обозначить лодки.

У трех Союзнических отрядов пехоты на левом фланге есть складные плоты и лодки. Поместите символ Звезды в тот же самый гекс, чтобы отличить их от других отрядов.

- Доступны только для пехоты.
- Отряд, имеющий складные плоты и лодки, может вставать на гекс Реки, но не может продолжать движение в этот ход.
- Отряд на плоту или лодке сражается с ограничением -1 кубик.
- После высадки на берег, плоты и лодки не могут более использоваться.

Воздушная атака



Это специальное правило для сценариев, впервые в рамках операции «Атака на высоте». До тех пор, пока отряд занимает определенный гекс местности, игрок может играть любой картой из рук, как если бы это была карта Авиации. Это правило может быть использовано с Холмом, Церковью, Маяком и т.д. или любым другим ориентиром, предполагающим привлекательную почву для наблюдения.



Это вариация правил Воздушной Атаки, относящиеся к Артиллерии. До тех пор, пока отряд занимает определенный гекс местности, правила Дальнобойных орудий действительны для всех отрядов Артиллерии.



Захват оборудования

Когда действует правило Захвата Оборудования, отряд, занявший определенным сценарием гекс, подбирает находящееся в нем оборудование, отмеченное Звездой Боя. Чтобы подобрать оборудование, отряд должен закончить свое движение в указанном сценарием гексе. Если отряд уничтожен, оборудование остается на земле, ожидая, когда его возьмет другой отряд, следующий тем же правилам.



Освобождение заключенных

Используя те же правила, что и для Захвата Оборудования, символ Звезды может использоваться для освобождения важного заключенного.

- Освобожденный заключенный будет убит, если отряд, освободивший его разрушен.
- Этот заключенный может находиться в крепости или лагере военнопленных.



Героический лидер



Когда действуют правила для героического лидера, используйте символ Звезды, чтобы обозначить отряд пехоты, в котором находится Лидер.

- Отряд пехоты с Героическим Лидером может игнорировать 1 флаг.

- Когда отряд с Героическим Лидером уничтожен, бросьте 2 кубика. Если выброшена хотя бы одна звезда, Лидер утерян и приносит противнику 1 Победную медаль. Если Лидер выжил, переместите его в ближайший отряд пехоты.

3. Объекты местности

Это расширение представляет Вам новые виды гексов ландшафта, изображающие множество различных зданий и построек. Иногда эти объекты могут быть чисто символическими, просто добавляя аромат к сценарию. Но зачастую они могут сыграть ключевую роль в сценарии: н-р, цель, которая должна быть достигнута; цель, которая должна быть разрушена и т.д.

Дамбы.



- Непреодолимы для Бронетехники и Артиллерии.
- Нет ограничений к передвижению пехоты.
- Нет ограничений к сражению.
- Отряд может игнорировать 1 флаг.
- Блокирует зону видимости.

Саботаж на Дамбе.



В сценарии Schwammepauel Dam, включенном в это расширение, символ Звезды используется, чтобы отметить немецкие училища для Саботажа.

Игрок может попытаться саботировать Дамбы, когда у него есть отряды на обоих или на любом из гексов Дамб. После разыгрывания Командных карт, игрок кидает 2 кубика. Для каждой Звезды, которая выпадет, символ Звезды помещается на дамбу. Если выпадет две звезды, и одна из дамб занята, только одна звезда помещается на занятую дамбу. Когда четвертый символ Звезды помещается в Дамбу, Дамба считается успешно саботированной: удалите символы звезды от гексов Дамбы, и засчитайте на немецкий отряд 4 победных медали.

Но остерегайтесь: если Союзнический отряд захватил гекс Дамбы в каком-либо пункте прежде, чем ваш счет символов достиг 4-х, символы будут удалены, и процесс Саботажа нужно начать заново.



Аэродромы.

- Когда действуют авиа правила, самолет может садиться и взлетать с аэродрома.
- Нет ограничений для передвижения.
- Нет ограничений для сражения.
- Не блокирует зону видимости.



Если обозначено в специальных правилах сценария, игрок может высадить подкрепление на гексе аэродрома, при условии, что ни на одном другом гексе аэродрома нет вражеских отрядов. Когда Командная карта разыграна, один отряд пехоты должен быть перемещен на гекс аэродрома.



Баракы.



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться в этот ход.
- Танки сражаются с ограничением -2 кубика.
- Блокирует зону видимости.

Фабричный комплекс.



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться в этот ход.
- Танки сражаются с ограничением -2 кубика.
- Блокирует зону видимости.

Кладбища.



- Нет ограничений к передвижению.
- Нет ограничений к сражению.
- Отряд может игнорировать 1 флаг.
- Не блокирует зону видимости.

Крепость.



- Вошедший отряд пехоты может сражаться.
- Непроходимы для Танков и Артиллерии.
- Защитник может игнорировать 1 флаг.
- Блокирует зону видимости.

Церковь.



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться в этот ход.
- Отряд может игнорировать 1 флаг.
- Блокирует зону видимости.

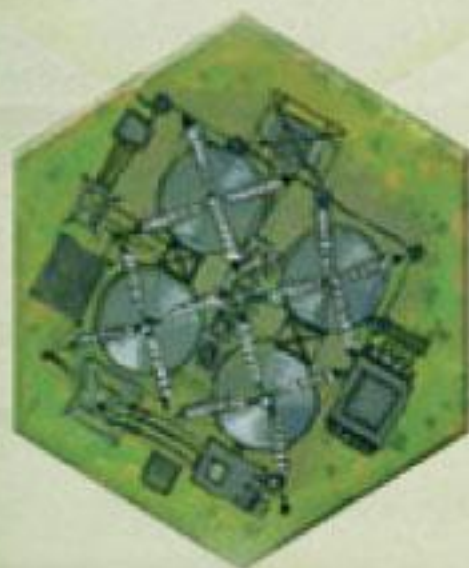
Маяк.



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться в этот ход.
- Танки сражаются с ограничением - 2 кубика.
- Блокирует зону видимости.



Электростанции



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться.
- Танки сражаются с ограничением -2 кубика.
- Блокирует зону видимости

Лагерь военнопленных



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться.
- Отряд может игнорировать 1 флаг.
- Блокирует зону видимости

Радарные станции



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Вошедший отряд не может сражаться.
- Танки сражаются с ограничением -2 кубика.
- Блокирует зону видимости.



Если на гексе с Радарной станцией находится символ Звезды, игрок, занимающий этот гекс, имеет следующие особенности: если его противник хочет разыграть карту Авиации против владельца Радарной станции, он должен объявить свое намерение заранее, на один ход вперед, держа карту на столе лицевой стороной вверх. На следующем ходу противник должен разыграть карту Авиации.

Склады.



- Нет ограничений к передвижению.
- Нет ограничений к сражению.
- Не блокирует зону видимости.



Когда правило для разрушения склада действует, уничтожение склада с помощью правила Саботаж, уменьшает перемещение танковых отрядов противника на 1 гекс.

4. Новые препятствия и обозначения

Полевой бункер.



- Пехота может входить и сражаться. Непроходимы для Танков и Артиллерии.
- Дают защиту отряду любого лагеря.
- Защитник может игнорировать 1 флаг.
- Блокирует зону видимости.

Броды.



- Вошедший отряд должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Отряд сражается с ограничением -1 кубик.
- Не блокирует зону видимости.



Понтонные мосты



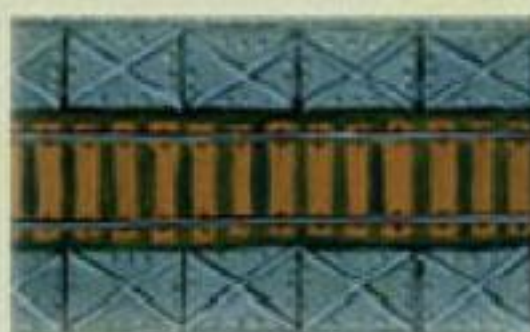
Понтонные мосты могут быть построены только в тех сценариях, в брифинге которых указывается на такую возможность.



Чтобы построить понтонный мост, сыграйте карту Атака, но не отдавайте приказов. Взамен расположите понтонный мост на гекс реки в секции, на которую указывает карта Атаки.

- Нет ограничений к передвижению.
- Нет ограничений к сражению.
- Не блокирует зону видимости.

Железнодорожные мосты



- Нет ограничений для передвижения пехоты.
- Вошедшие танки и артиллерия должны остановиться.
- Нет ограничений для сражений.
- Танки могут производить Захват Позиции и Преследование.
- Не блокирует зону видимости.

Завалы на дороге



- Только отряд пехоты может входить в Завалы на дороге.
- Отряд пехоты, который вошел в этот гекс, должен остановиться и не может продолжать движение в этот ход.
- Отряд пехоты, расположенный на гексе с Завалом на дороге, уменьшает количество кубиков на 1, как для атакующей пехоты, так и для Бронетехники. Для артиллерии количество кубиков не уменьшается.
- Не блокирует зону видимости.

Поезда. Локомотивы и фургоны



Поезда могут использоваться для укрепления войск (Товарные поезда) или для Артиллерийского орудия (Бронепоезда). Поезда также могут являться целью миссии.



Поезд может двигаться на 1, 2 или 3 гекса вдоль железнодорожных путей, и не может двигаться, когда железнодорожные треки заблокированы. Разыграйте командную карту. Если поезд пересекает 2 секции, он может оказаться в любой из этих секций.

Отряд противника может быть ориентирован на поезд.

Поместите символ Звезды на локомотив поезда, после удара по нему. На третьем ударе поместите третью Звезду и удалите фургон. На четвертом будет удален локомотив.

Поезд может игнорировать 1 флаг.

Товарные поезда



Когда правило Товарного поезда действует, поезд, достигнув станции может высадить отряд на соседние гексы. Отряд не может двигаться и сражаться в этот ход.

Бронепоезда.

Бронепоезд перевозит одну фигурку артиллерии в вагоне. Поезд может передвигаться, а артиллерия может сражаться. Артиллерия в вагоне сражается также, как и обычная артиллерия.

Артиллерия в вагоне уничтожается в тот момент, когда вагон уничтожен (3 попадания).

5. Новые обозначения

Дальнобойное орудие.



Это батареи дальнего действия, которые эффективны на больших расстояниях.



Расположите маркер прицела на гекс цели после результативного выстрела.

До тех пор, пока взятый в прицел отряд не передвинется или будет уничтожен, стрельба по нему Дальнобойным орудием проводится с бонусом +1 кубик в последующих ходах.

Маркеры Прицел не имеют кумулятивного эффекта, т.е. два маркера на один и тот же гекс положить нельзя.

Дальнобойное орудие стреляет на расстоянии 8-ми гексов со следующим уроном: 3,3,2,2,1,1,1 и 1 соответственно.

Боевые инженеры.



Боевые инженеры использовались повсюду во время Второй Мировой войны, чтобы увеличить боевую эффективность Корпуса. Они обеспечивали подвижность, противоподвижность, жизнеспособность, топографическую и техническую поддержку. Боевые инженеры перемещаются и сражаются так же, как обычные отряды.

- В Ближнем бою боевые инженеры игнорируют все сокращения бросков кубиков, т.е. их враги не защищены особенностями ландшафта.
- В колючей проволоке боевые инженеры могут сражаться с ограничением -1 кубик, или могут удалить колючку.
- Боевой инженер, который попадает на гекс минного поля должен очистить гекс вместо сражения. Если он не может очистить гекс, он подрывается на mine.

Национальные знаки

SAS.



Основаны британским чиновником Дэвидом Стирлингом во время британской кампании в Северной Африке. SAS помещали небольшие группы хорошо снабженных команд глубоко во вражескую территорию, используя джипы для максимальной подвижности. SAS провели разрушительные набеги на немецких аэродромах и много других стратегических задач. Участвовали в самых смелых операциях Второй Мировой войны.



Второй дивизион.

Его история тесно связана с индивидуальностью его основателя французского генерала Филиппа де Одетока, более известного как генерал Леклерк. После поражения, генерал Леклерк присоединился к Сюзным войскам в Северной Африке, чтобы собрать добровольцев в новую армию, которая официально стала 2-ым дивизионом в 1943г. После многочисленных побед в Северной Африке 2-ой дивизион приземлился в Нормандии, чтобы участвовать в освобождении Франции.





Британский Спецназ

Кроме известного SAS в британской армии было много других сильных подразделений. В течение военных лет Великобритания развивала свои боевые единицы, которые нашли хорошее применение в различных театрах операций и которые вошли в историю событий Второй Мировой войны.



Польские войска

После поражения в 1939г., польское правительство в изгнании во Франции организовало новую Армию. Эта армия приняла участие в защите Франции на земле и в воздухе. В течение Битвы в Британии польский 303й Эскадрон достиг самого высокого числа побед всех Союзнических эскадронов. Польские войска были также вовлечены во многие известные сражения, как например сражение Монте Кассино.



Югославские партизаны

Югославские партизаны сопротивлялись против занятия их страны во время Второй Мировой войны. Их главной организацией была Народная Освободительная Армия и Партизанские отделения Югославии, под командованием югославского Лидера коммунистической партии Йосипа Броза, также известного как «Тито». Приверженцы вели партизанскую войну и применяли коммунистическую организацию под своим контролем.



Испанские республиканцы

С 1936 по 1939 гг. Испания переживала горькую гражданскую войну между испанскими республиканцами и Националистическим восстанием во главе с генералом Франко. Франко удалось свергнуть республиканское правительство и установить диктатуру. Среди республиканцев было много коммунистических и анархических групп, как СНТ. Небольшие группы добровольцев от многих различных стран участвовали в гражданской войне, включая американских и британских добровольцев на республиканской стороне, и пронацистских вооруженных сил на Националистической стороне.



Элитные итальянские военные дивизии

Сформированы в ноябре 1939г. Были составлены из 12го полка и 133го артиллерийского полка. Изначально переданы для сражений в Альпах, затем в Балканах, затем в 1941г в Северной Африке, где заменили 33ю Армию 133ей. Боролась в Эль-Аламейне, где были почти полностью разбиты, и распались в ноябре 1942г.



Австралия

Вторая Австралийская Императорская Сила была первоначально сформирована в 1939году из добровольцев австралийской армии. Ее различные подразделения участвовали в различных театрах военных действий, столь же различных, как Северная Африка против Германии, и Новой Гвинеи и Борнео против Японской Империи. Подразделения особо отличились при сражениях в Торбуке (1941г.) и Сражении в Эль-аламейне (1942г.).



Новая Зеландия

Главным формированием Новой Зеландии в период Второй Мировой Войны была 2я Дивизия. После поражений в Греции и на Острове Крит они присоединились к 8ой британской армии в Северной Африке. Они сыграли ключевую роль в победном Втором сражении при Эль-Аламейне против войск Роммеля в ноябре 1942г. Позже принимали участие в сражении Монте Кассино в Италии.



Гурки.

Британские колониальные войска, набиравшиеся из непальских добровольцев. Четверо мужчин 4-ой дивизии были награждены Крестом Виктории в Греции, и четверо других 5ой дивизии также получили Крест Виктории в Яве, после битвы с японцами.



Националистические силы Китая

Когда вспыхнула Вторая Мировая, Китай уже был вовлечен в сильный конфликт, который начался в 1927г. между Националистическими силами Чанга Кей-шека и Коммунистическими силами Мао Зеданга. Японцы использовали в своих интересах этот конфликт, чтобы вторгнуться и занять обширные части Китая. Чанг Кей-шек и Мао Зеданг заключили перемирие для борьбы с общим врагом, имея поддержку от Союзников. Позже Чанг Кей-шек и более 2 миллионов беженцев бежали к острову Тайвань и основали Республику Китай.



Немецкие розетки

Этот знак был обнаружен на крыльях немецких самолетов и на сторонах их резервуаров.



Африканский корпус

Африканский корпус был создан немецким Верховным командованием в феврале 1941г. в Ливии после поражения Италии в Операции Компас. Под командованием Эрвина Роммеля они стали сильной бронированной армией. С 1941 по 1943гг. Африканский корпус боролся во многих известных сражениях, включая сражение Кассерин во время Тунисской кампании в феврале 1943г.

Остатки Африканского корпуса и итальянские войска сдались Союзным войскам 13го мая 1943г.



101е Бортвое подразделение

Известное 101е Бортвое Подразделение было создано в августе 1942г. Это прыгнуло ночью в Нормандию наряду с 82м Бортвым Подразделением. Они участвовали в Голландской Операции в декабре 1944г., где защищали дорожное положение Бегстана. Известная «Легкая компания» 506го полка пехоты была частью 101й Дивизии.



Немецкие инженеры.



Итальянские инженеры.

История Итальянских инженеров началась еще в 16ом веке. Итальянские инженеры были в высоком требовании.



Королевские инженеры.

Королевские инженеры играли важную роль во всех конфликтах, где участвовала Великобритания. По этой причине Король Вильям Четвертый наградил инженеров орденом в 1832 году, чтобы показать важность их участия в каждом бою с участием Британской Армии. Во время Второй Мировой Войны навыки Королевских инженеров интенсивно использовались для обезвреживания неразорвавшихся бомб, обнаружения мин, постройка мостов и т.д.



Американские инженеры.

Замок с башнями - символ Американского Корпуса Инженеров. В геральдике этот символ использовался, чтобы описать мужчин, которые преодолели окруженные стеной укрепления. Американская армия начала использовать этот символ в 1840г. Он использовался на различных элементах одежды, таких как пальто, пояса, кнопки и т.д. Этот символ до сих пор остается отличительным символом Американского Корпуса Инженеров.



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

Setup order

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



Историческая справка

Весной 1942г. генерал Роммель с 332-м немецким и 228-м итальянским танковыми подразделениями атаковал англичан на рубеже Эль-Газалы - системе минных полей и укрепленных пунктов, наступая от Эль-Газалы по побережью на Бир-Хакейм. Каждый укрепленный пункт обороняла бригадная группа, располагавшая собственной артиллерией и запасами на неделю. Ранним утром 27 мая танки Роммеля двинулись вперед, намереваясь прорваться на северо-восток в направлении Тобрука, Эль-Газалы и Акрома. Развертывание сил генералом Нейлом Ритчи тактически было ошибочным, три бронетанковые дивизии 30-го корпуса оказались сильно разобщенными, а 7-я бронетанковая дивизия очутилась вне боевых порядков. Однако им удалось быстро исправить положение, Роммель из-за острой нехватки горючего находился в опасном положении, пока не разгромил английскую пехоту в центре, после чего вошел в город Трай-Капуццо. Английская контратака, направленная на немецкий плацдарм перед мостом, окончилась неудачей и была вытеснена из Бир-Хакейма. Нейл Ритчи, полагая, что еще один танковый бой может истощить силы Роммеля, 12 и 13-го июня сражался с ним возле Найтсбриджской переправы. После боя у него осталось только 70 танков против 100 немецких и 69 итальянских. Сражение у Эль-Газалы было проиграно, 8-я армия отступила к Египетской границе, оставив 2-ю южноафриканскую дивизию удерживать Тобрук.

Почва подготовлена, линии фронта оттянуты, и вы находитесь в команде.

Остальное - история...

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 6 командных карт
- Вы начинаете первым

Союзнический игрок:

- Возьмите 4 командные карты

Условия победы:

- 5 медалей

Специальные правила:

Игрок Оси имеет 4 фигурки Спецназа. Поместите специальный знак силы в гекс с этим отрядом, чтобы отличить его от других.

Бронетехника игрока Оси может двигаться по 3-м гексам и сражаться.

Бронетехника Союзнического игрока может двигаться по 2-м гексам и сражаться.

Действует правило Североафриканской пустыни.

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

Setup order

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



Историческая справка

Была надежда, что 82-е Бортвое Подразделение сможет захватить мосты Неймегена в течение ранней стадии Голландской операции, но другие приоритеты и падения парашютных войск отнесли их далеко от цели и помешали различным серьезным попыткам. Мосты Неймегена должны были ждать прибытия XXX Corp.

20-го сентября XXX Corp. предпринимала атаки на мосты Неймегена, в то время как 504-й Парашютный пехотный полк из штурмовых лодок поража Форт, защищающий железнодорожный мост, а затем повернул на восток. Железнодорожный мост был взят неповрежденным.

Поскольку Британские отряды продвинулись к дорожному мосту, отступающие немецкие войска дали приказ снести его. Но при благоприятном вмешательстве судьбы для Союзных войск, подрывные заряды не взорвались, и мост также был захвачен.

Почва подготовлена, линии фронта оттянуты, и вы находитесь в команде.

Остальное - история...

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 5 командных карт

Союзнический игрок:

- Возьмите 6 командных карт
- Вы начинаете первым

Условия победы:

- 6 медалей

Союзнический отряд, захвативший мост, имеет 1 медаль. Поместите все медали на гексы моста. Пока Союзнический отряд находится на гексе, он продолжает упорно двигаться к Союзнической победе.

Специальные правила:

У трех союзнических отрядов пехоты на левом фланге есть складные плоты и лодки. Поместите символ Звезды на гексы с этими отрядами, чтобы отличить их.

36 - SCHWAMMENAUDEL DAM - FEBRUARY 4-9, 1945

Setup order

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



Историческая справка

Прежде, чем начались операции «Истина» и «Граната», возник вопрос по поводу дамб на реке Роер. Эти дамбы были расположены в области крутых ущелий, небольших гор и узких дорог.

Более ранние попытки захвата дамб потерпели неудачу, и захват дамбы Shwammenauel и дамбы Urtf оказались невозможной задачей для 78-го подразделения пехоты.

9-му отряду пехоты удалось захватить неповрежденной дамбу Urtf, но дальнейшему продвижению захвата дамбы Shwammenauel препятствовали бурный ландшафт и нехватка единиц бронетехники.

В конце концов, после захвата деревни Шмидта, 309-му пехотному подразделению удалось захватить дамбу Shwammenauel.

Немецкие войска, однако, унесли выпускные клапаны, что привело к тяжелому потоку воды по течению реки Роер на протяжении многих недель.

Почва подготовлена, линии фронта оттянуты, и вы находитесь в команде.

Остальное - история...

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 5 командных карт

Союзнический игрок:

- Возьмите 5 командных карт
- Вы начинаете первым

Условия победы:

- 6 медалей

Союзнический отряд, захвативший дамбу, получает 1 медаль. Поместите все медали в каждый гекс с дамбой. Пока Союзнический отряд находится на гексе дамбы, она продолжает способствовать победе Союзнического игрока.

Игрок Оси может саботировать дамбы.

Специальные правила:

Союзнический спецназ - отряд парашютных войск. Поместите значок силы на гекс с этим отрядом, чтобы отличить его от других. Эти отряды могут передвигаться на 1 или 2 гекса и все еще продолжать сражаться.

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

Setup order

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



Историческая справка

9-ая армия выстроилась в линию вдоль реки Роер 23-го февраля, во время начала операции «Граната».

Река опустилась уже достаточно низко, чтобы пересечение ее было возможным. Операция началась с огромной бомбардировки артиллерии.

84-е подразделение было самым северным из всех подразделений. Первая часть перебралась через реку Роер через относительно узкий проход реки в Линниче.

3-й батальон тоже пересек реку, и в то время как 1-й батальон продолжил атаку на север, 3-й двинулся против 59-го подразделения пехоты и 183-й дивизии в оборонительной позиции через Линнич.

К концу второго дня, два полка, перебравшиеся через реку Роер, оккупировали предмостные укрепления на протяжении трех миль.

Почва подготовлена, линии фронта оттянуты, и вы находитесь в команде.

Остальное - история...

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 командных карт

Союзнический игрок:

- Возьмите 6 командных карт
- Вы начинаете первым

Условия победы:

- 6 медалей

Союзнический отряд, который захватил город или дорогу на выходе из оснований игрока Оси, получает 1 медаль.

Специальные правила:

Река Роер - судоходная река. У Союзнического игрока имеются складные плоты и лодки.