



MEMOIR '44

WINTER WARS



THE ARDENNES OFFENSIVE

DAYS OF
WONDER

Richard Borg



ВСТУПЛЕНИЕ

Как и подобает Вашим Стремлениям, Вы ставите перед собой ряд задач. Это самые холодные битвы, самые горькие периоды войны, после долгих лет утомительных битв, мы подготовили это дополнение, которое включило в себя все, что необходимо для сражений на открытой и снежной земле. Но судите сами, солдат! В этом дополнении Вы найдёте:

- ◆ 4 набора димных элементов для всех видов местности;
- ◆ 20 Зимних Боевых Карт, Аналогичных По Своей Концепции С Городскими Боевыми Картами В Дополнении Battle Map Volume 3 - Sword of Stalingrad;
- ◆ 80 Новых Командных Карт, специально разработанных для сражений формата Breakthrough;
- ◆ Новые Правила Зимних Боев;
- ◆ Новые Отряды, В том числе Новый Истребитель Танков Противотанковая Артиллерия для позднего периода войны, Модели Противотанковых Ружей, Минометов и Пулеметов. и все это будет иметь решающее значение (и победное!) в десяти сценариях включенных здесь. Первые шесть сценариев являются стандартными сценариями, разыгрываются единственным Базовым набором и одним этим дополнением (карта Зима/ Пустыня требуется только для более лучшего визуального эффекта). Следующие четыре сценария являются сценариями формата Breakthrough. Для них требуется одна копия уже выпущенного East-ern Front, игровых полей формата Breakthrough и это дополнение. Мы надеемся Вам понравится это дополнение, также как и нам. Желаем Вам замечательного, захватывающего Рождества 1944! Весело проведите время и наслаждайтесь!

Richard Borg

Командный Штаб
Days of Wonder

СОДЕРЖАНИЕ

I. Тайлы местности	3
Замёрзшая Река	3
Зимняя Церковь	3
Зимний Лес	3
Зимний Холм	3
Зимняя Деревня	3
Зимняя Железная дорога	3
Зимние Дороги	3
II. Новые правила	4
Условия победы	4
Зимние правила	4
Зимняя Погода	4
Плохая Видимость	4
Зимние Боевые Карты	5
Командные Карты Прорыв	6
III. НОВЫЕ МЕДАЛИ И МАРКЕРЫ	7
Маркеры выход	7
Камуфляж	7
Минные поля	7
IV. НОВЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ И ЖЕТОНЫ	8
Завал Зимней Дороги	8
Зимний Железнодорожный Мост	8
Зимний Понтонный Мост	8
Зимний Мост/Зимний Полевой Бункер	8
V. НОВЫЕ ОТРЯДЫ И ДНАЧКИ	8
Истребители Танков (САУ)	8
Противотанковая Артиллерия	8
Специальное Вооружение	9
Противотанковое ружьё / Пулемет / Миномет	9
Военные Инженеры	9
Бронетранспортеры	10
Самоходная Артиллерия	11
504 th Парашютно-Десантный Полк. ПДП	ПДП
Патрульные Машины Дальнего Действия	11

I. НОВЫЕ ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ



Замок

♦ **Движение:** Отряд вошедший в Замок должен остановиться и в этом ходу двигаться больше не может.

♦ **Бой:** Отряд не может атаковать в тот ход, когда зашел на гекс Замка.

Сражаясь против вражеского отряда находящегося на гексе Замка, Пехота стреляет на 1 кубик меньше. Танки уменьшают количество кубиков на 2. Артиллерия не ослабляет атаку. Танки стреляющие из гекса Замок уменьшают количество кубиков на 2.

♦ **Линия Видимости:** Замок блокирует Линию Видимости

♦ **Проверка Полета:** 2



Замершая Река

Эти гексы подобны Замершим Рекам первоначально введенным в дополнении Eastern Front. Река замерзла и может быть пересечена. Однако, лёд в некоторых частях реки небезопасно тонок. Когда подразделение передвигается или отступает на гекс Замерзшей Реки, бросьте 2 кубика. За каждую выпавшую Звезду теряется одна фигурка. Никаких других ограничений нет.



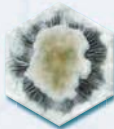
Зимняя Церковь

Данная Зимняя Церковь подобна гексу Церковь, первоначально введенному в дополнении Terrain Pack. Зимнее исполнение выполнено исключительно для визуального эффекта.

Зимняя Церковь имеет такие же эффекты, как и у гекса Город и Деревня. Кроме того, отряд находящийся на гексе Церковь может игнорировать один Флаг.

Зимний Лес

Зимний Холм - Зимняя Деревня



Эти тайлы имеют те же эффекты что и у Леса, Холма, Города и Деревни вошедших в Базовую игру. Зимнее исполнение выполнено исключительно для визуального эффекта.



Зимняя Железная Дорога

Зимняя Железная Дорога имеет те же самые эффекты, как и Железная Дорога включенной в дополнении Terrain Pack. Зимнее исполнение выполнено исключительно для визуального эффекта.



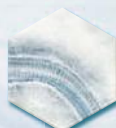
♦ **Движение:** Нет ограничений на движение Пехоты. Танки и Артиллерия должны остановиться, когда входят на гекс Железная Дорога.

♦ **Бой:** Нет ограничений для боя. Танки могут произвести Захват Позиции, после успешного Ближнего Боя и снова сражаться, как обычно.

♦ **Линия Видимости:** Не блокирует Линию Видимости.

♦ **Проверка Полета:** 1

Зимние Дороги



Зимние Дороги имеют те же самые эффекты, как и Дороги включенной в дополнении Terrain Pack. Зимнее исполнение выполнено исключительно для визуального эффекта.

♦ **Движение:** Выбранный отряд, который начал свое движение на гексе Дорога, проходит и заканчивает движение на Дороге, сможет переместиться на 1с дополнительный гекс в том ходу.

♦ **Бой:** Нет ограничений для боя.

♦ **Линия Видимости:** Дорожки не блокируют Линию Видимости. ♦ **Проверка Полета:** 0



Этот символ обратит Ваше внимание на новые Правила MEMOIR '44.

Эти значки указывают на ранее выпущенные дополнения к MEMOIR '44.



II. НОВЫЕ ПРАВИЛА

Условия Победы

Следующие термины использованы для описания новых и существующих условий Победы в Memoir '44:

Временная Объектная Медаль



Победная Медаль расположенная на гексе объекта, считается захваченной, пока отряд соответствующей стороны удерживает данный гекс. Если отряд освобождает данный гекс по какой либо причине (движение, отступление или уничтожение), медаль немедленно теряется соответствующей стороной и помещается обратно на поле, как изначально на объектный гекс.

Временная Приоритетная Объектная Медаль



Победная медаль для этой группы объектных гексов достается стороне, у которой есть отряды в абсолютном большинстве на этих гексах. Медаль немедленно теряется, когда у стороны нет абсолютного большинства отрядов на этих гексах.



Временная Приоритетная Объектная Медаль

(В начале хода)

Победная медаль для этой группы объектных гексов достается стороне, у которой есть отряды в абсолютном большинстве на этих гексах - в начале ее хода. Медаль удерживается до следующего хода, пока у стороны есть абсолютное большинство отрядов на начало хода. Медаль теряется стороной, когда у стороны нет абсолютного большинства отрядов на начало хода.

Постоянная Объектная Медаль



Победная Медаль на этом объектном гексе захвачена и навсегда получена стороной, чей отряд вошел на данный объектный гекс. Медаль не возвращается назад на поле, даже если отряд позже освободил данный гекс.



Постоянная Объектная Медаль (В начале хода)

Победная Медаль на этом объектном гексе захвачена и навсегда получена стороной, чей отряд занимало данный объектный гекс в начале своего хода. Медаль не возвращается назад на поле, даже если отряд позже освободил данный гекс.



Объектная Медаль Последней Аккупации

Победная Медаль захвачена и удерживается стороной, чей отряд удерживает данный объектный гекс. Отряд может освободить данный гекс, но медаль все еще удерживается стороной, пока вражеский отряд не займет данный гекс.



Объектная Медаль Единственного Контроля

Победная медаль для этой группы объектных гексов идет соответствующей стороне, чей отряд занимает любой из этих гексов, а враг не занимает ни один. Победная медаль удерживается до тех пор, пока враг не займет любой из этих объектных гексов.

Внезапная Смерть



Как только определенная сторона выполняет установленное условие Внезапной Смерти, она немедленно заканчивает и выигрывает игру.

ЗИМНИЕ ПРАВИЛА

Сценарии охватывающие периоды зимних месяцев, подчиняются следующим правилам:



Зимняя Погода

◆ Движение Танков и Транспортных средств уменьшено максимально до 2 гексов, а если отряды двигаются по Дороге (т.е. отряд начинает движение на гексе Дорога, двигается по Дороге и заканчивает движение на гексе Дорога), то они могут переместиться на 1 дополнительный гекс, то получается максимум 3 гекса перемещения

◆ Когда требуется, Захват Позиции и Танковый Прорыв разрешены.

◆ Игрок Союзников и игрок Оси кидают только 1 кубик при разыгрывании Командной Карты *Air Power*



Плохая видимость

Сценарии происходящие в снегу, тумане, сумерках, темноте и при сильном дожде часто используют Правило Плохой Видимости:

◆ Символы отрядов выпавшие на кубиках засчитываются за попадание только в Ближнем Бою, из соседнего гекса.

◆ Граната попадает в цель, как обычно.

◆ На Флаг требуется отступить, как обычно.

◆ Специальные отряды, Командные или Боевые карты поражающие цель, когда выпадает Звезда, все еще поражают цели на Звездах.

◆ Командная карта *Barrage* играется как обычно, попадая в цель в соответствии с целевыми символами отрядов.

ЗИМНИЕ БОЕВЫЕ КАРТЫ



Зимние Боевые Карты разработаны с целью ужесточения Ваших сценариев Memoir '44, вводя в сражения суровые условия ведения зимней войны, реально имеющей место быть.



Боевые Карты не рассматриваются как стандартные Командные Карты, скорее дополнительные, они обычно играютя бок о бок с, или в дополнение к любой Командной Карте, разыгрываемой во время Вашего хода или хода Противника; их применение помогает представить пугающую интенсивность зимнего боя!

Когда Правила Зимних Боевых Карт в действии, перетасуйте колоду Зимних Боевых Карт и сдайте каждому из игроков по 2 карты перед началом сражения. Или сдайте по 1 карте каждому Полевому Генералу, если играете в формате Оверлорд. Поместите оставшуюся колоду Зимних Боевых Карт рядом с Командными, в пределах легкой досягаемости игроков.



Правила Зимнего Боя и Колода Карт

Боевые Карты могут игратья во время любого хода, в дополнении к разыгрываемой Командной карте, но должны соблюдаться следующие правила:

- ◆ Боевые Карты обычно играютя в соединении с отрядами выбранными Командной Картой (или отрядом), что бы усилить их действие. Когда дело

не в этом, указания в нижней части карты, обстоятельно объясняют, когда карта разыгрывается.

< Играйте эту карту прежде чем выбрать отряды.



Играйте эту карту в ответ на действие противника >



- ◆ Боевые Карты, которые увеличивают количество бросаемых кубиков, достигая совокупного боевого эффекта, играютя на тот же самый выбранный отряд(ды).

- ◆ Нет никакого ограничения по количеству Боевых Карт находящихся в руке игрока или по количеству Боевых Карт которыми можно игратья в течение своего хода, или хода противника.

- ◆ Игрок может взять из колоды новую Боевую Карту только в конце своего хода, при условии, что в этом ходу он играл Командной Картой *Recon* - не *Recon in Force* и тем более ни какой другой!

- ◆ Однажды сыграв, Боевые Карты отправляются в сброс.

- ◆ Если колода Боевых Карт закончилась, перетасуйте карты сброса и сформируйте новую Боевую Колоду.

- ◆ После разыгрывания карты *Their Finest Hour*, П оставшиеся карты Боевой Колоды перемешайте с жжкартами сброса.

Когда Зимняя Боевая Карта ссылается на Здания, то это должно относиться ко всем городам, Деревням и любым другим городским строениям (железнодорожная станция, Городские руины и т.д.)

Когда Зимняя Боевая Карта ссылается на Восстановление Фигурок, то эти фигурки должны выставляться из числа свободных или из числа потерянных во время сражения.

Если Карта ссылается на Полное восстановление отряда, то эта карта возможно не будет разыграна, если нет достаточного количества фигурок для полного восстановления отряда (т.е. до того же числа фигурок в изначально развернутом отряде перед сражением).

В формате Оверлорд, Полевой Генерал может разыграть Боевую Карту только на выбранные отряды. Боевые карты, которые играютя против вражеских отрядов, могут быть разыграны на данных отрядах, которые предпринимают меры против одного из ваших подразделений или, начинают и заканчивают свой ход в секторе поля под вашим командованием.

Упорное Сопротивление



Когда на Зимней Боевой Карте изображен значек Упорного Сопротивления, вы можете стандартно разыграть эту карту ИЛИ разыграть Тактику Упорного сопротивления.

Тактика Упорного Сопротивления: Отряд может игнорировать выпавший против него Флаг при выборе Тактики Упорного Сопротивления. Наилучшим вариантом, Песли возможен, Пбудет тот, П который указан в тексте карты. Но вы не должны играть этот вариант, Песли не хотите Пдаже имеете соответствующие для этого отряды. Вы всегда можете разыграть Тактику Упорного сопротивления, вместо основного действия, указанного в карте.

BREAKTHROUGH

Командные Карты



Ваша новая колода Командных Карт Breakthrough состоит из 80 карт. Эта колода разработана в дополнении и улучшении игры во всех сражениях формата Breakthrough, включая сценарии этого дополнения и все ранее выпущенные. Эти карты были тщательно разработаны и имеют внешнюю сторону схожую с вашей стандартной Командной колодой. Вы можете использовать некоторые карты Breakthrough в стандартных сценариях, если пожелаете. Но предупреждаем, такой метод будет увеличивать мобильность и смертность войск обеих сторон!

Тактические Карты

Число Тактических Карт в колоде карт Breakthrough увеличилось до 28 шт. Многие из них знакомы и играют как обычно:

- ◆ Armor Assault (3 карты)
- ◆ Counter-Attack (3 карты)
- ◆ Direct From HQ (3 карты)
- ◆ Infantry Assault (2 карты)
- ◆ Move Out (3 карты)
- ◆ Ambush (2 карты)
- ◆ Artillery Bombard (2 карты)
- ◆ Close Assault (1 карта)
- ◆ Firefight (2 карты)
- ◆ Their Finest Hour (2 карты)

Следующие Тактические Карты были изменены:



◆ Air Power (1 карта)

Оба игрока, Ось или Союзники кидают 2 кубика при разыгрывании карты Air Power.



◆ Barrage (1 карта)

Символ Звезда добавлена к символам попадания при разыгрывании карты Barrage.



◆ Behind Enemy Lines (1 карта)

Не смотря на то, что ограничения накладываемые Ландшафтом на передвижение не применяются, ограничения на сражение действуют, как в версии этой карты введенной в дополнении Battle Map Volume 2 Sword of Stalingrad



◆ Dig-In (1 карта)

Отряды Артиллерии могут теперь также окапываться как Пехота.



◆ Medics & Mechanics (1 карта)

Теперь эта карта позволит различным отрядам на поле боя восстанавливаться одновременно.

Карты Секций

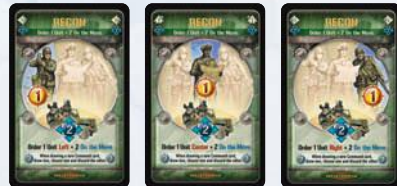
В колоде карт Breakthrough, количество Карт Секций увеличилось до 52. Многие из этих карт вам знакомы и играют как обычно, имеем:

◆ General Advance (2 карты)

- ◆ Pincer Move (2 карты)
- ◆ Recon In Force (4 карты)
- ◆ Assault on the Left Flank (3 карты)
- ◆ Assault in the Center (3 карты)
- ◆ Assault on the Right Flank (3 карты)

Следующие Карты Секций были изменены. К стандартному выбору определенного количества отрядов, для последующего их движения и/или атаки, как обычно указывается на Карте Секции, эти карты дополнительно заказывают много отрядов для Движения (On the Move). Отряды выбранные для Движения, могут располагаться в любой секции карты. Они передвигаются как обычно, но не могут атаковать в этот ход.

◆ Recon + 2



- Recon on the Left Flank + 2 On the Move - (2 карты)
- Recon in the Center + 2 On the Move - (2 карты)
- Recon on the Right Flank + 2 On the Move - (2 карты)

◆ Probe + 2



- Probe on the Left Flank + 2 On the Move - (5 карт)
- Probe in the Center + 2 On the Move - (6 карт)
- Probe on the Right Flank + 2 On the Move - (5 карт)

♦ Attack + 1



- Attack on the Left Flank + 1 On the Move - (4 карты)
- Attack in the Center + 1 On the Move - (5 карты)
- Attack on the Right Flank + 1 On the Move - (4 карты)

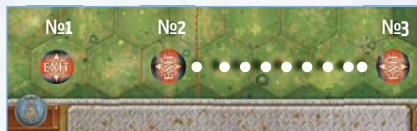
III. НОВЫЕ МЕДАЛИ & МАРКЕРЫ

Маркеры Выход

Когда ити маркеры располагаются на игровом поле со стрелками на параллельных базовым линиям игроков они обозначают гекс через который отряд должен покинуть игровое поле и сохранить свои фигурки и принести Медаль.

Когда маркеры Выход направлены стрелками вдоль базовой линии, пара этих маркеров определяет ряд базовых гексов, включая гексы на которых расположены сами маркеры.

Отряд, выходя с поля через этот ряд гексов, удаляется с поля и одна из фигурок отряда помещается на полосу подсчёта Победных медалей на краю поля игрока.



Маркер №1 - отдельный гекс выхода; весь край между и включая маркеры Выход №2 и №3 образуют линию выходных гексов, через которые вражеские отряды могут выйти и собрать Победные Медали.

Маскировка

Когда в правилах сценария или на Зимней Боевой Карте указано о использовании маркера Маскировка, положите данные маркеры на соответствующие отряды. Маркеры Звезды могут также использоваться, что бы отметить замаскировавшиеся отряды, если ощущается дефицит маркеров Маскировки.

Атаковать замаскированный вражеский отряд можно только в Ближнем Бою, т.е. атакуя с соседнего гекса. Если замаскированный отряд движется, отступает или сражается, то он себя обнаруживает и теряет маркер Маскировки, удалите маркер с поля.

Минные поля



В правилах сценария будет сказано, какая из сторон выкладывает Минные поля. Из-за большой интенсивности боевых действий большинство зимних Минных полей были заложены наспех, отчасти это явилось причиной более низких чисел на маркерах мин. Минные поля выкладываются одновременно с гексами местности. В начале, перед закладкой Минных полей, возьмите жето-

ны мин и перемешайте. Выкладывайте мины на гексы, согласно сценарию, числом вниз, стараясь то же не видеть эти числа. Возвратите оставшиеся мины обратно в коробку так, чтобы никто из игроков не видел их числовые показатели.

Когда отряд входит на Минное поле он должен остановиться и больше не двигаться в этот ход.

Если отряд вошедший на Минное поле - враг, то переверните жетон Мины, что бы показать ее мощность. Если Минное поле - мляж ("0"-вая мощность), удалите жетон с поля. Иначе бросьте столько кубиков, сколько указывает число на жетоне. Попаданием считается символ отряда и Гранаты. Игнорируются все другие символы, в том числе и Флаг. После взрыва, Минное поле остается в действии, его мощность видна всем игрокам.

Если на Минное поле вошел дружественный отряд (т.е. отряд игрока заложившего данное Минное поле), то отряд должен остановиться и игнорируется действие Минного поля - жетон Мины не переворачивается и кубики не бросаются.

Внимание: В соответствии с общими Правилами отступления, Минное поле не оказывает никакого влияния на отступающего. Поэтому, отступающий отряд может переместиться через Минное поле без остановки и кубики не бросаются.

IV. НОВЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ И ЖЕТОНЫ

Завал Зимней Дороги

Завалы Зимней Дороги аналогичны Дорожным Завалам введенным в расширении Terrain Pack.

♦ **Движение:** Только отряд Пехоты может входить на гекс Завала. Отряд пехоты вошедший на Завал должен остановиться и более не двигаться в этот ход.

♦ **Бой:** Отряд находящийся на Завале защищен со всех сторон. Пехота и Танки атакующие неприятельский отряд находящийся на гексе Завала, уменьшают количество кубиков на 1. Артиллерия атакует без ограничений. Отряд находящийся на Завале может игнорировать один Флаг, выпавший против него.

♦ **Линия Видимости:** Завал не болкурует Линию Видимости.



Зимний Железнодорожный Мост

Зимний Железнодорожный Мост аналогичен Железнодорожному Мосту в Terrain Pack.

♦ **Движение:** Нет ограничений на передвижение Пехоты. Отряды Танков и Артиллерии должны остановиться когда входят на гекс Моста.

♦ **Бой:** Нет ограничений на атаку.

♦ **Линия Видимости:** Железнодорожный Мост не блокирует Линию Видимости.



Зимний Понтонный Мост

Зимний Понтонный Мост аналогичен Понтонному Мосту в Terrain Pack.



Понтонные мосты могут применяться только в определенных сценариях, где в разделе Специальных Правил говорится об их использовании. Чтобы развернуть Понтонный Мост на реке, разгряйте Командную Карту Attack, и вместо выбора трех отрядов, разверните Понтонный Мост на любом гексе Рекитв соответствующей секции.

♦ **Движение:** Нет ограничений на передвижение.

♦ **Бой:** Нет ограничений на атаку.

♦ **Линия Видимости:** Понтонный Мост не блокирует Линию Видимости.

Зимний Мост и Зимний Полевой Бункер

Зимний Мост и Зимний Полевой Бункер аналогичны Мосту и Полевому Бункеру изначально введенным в Базовой игре и расширении Восточный Фронт, и включены здесь для использования в сценариях разработанных игроками.



V. НОВЫЕ ОТРЯДЫ И ЗНАЧКИ

Истребители Танков (САУ)



Согласно сценария, поместите значек Истребитель Танков на гекс с Танковым отрядом. Отряд Истребители Танков рассматривается как Танковый отряд по всем параметрам, если не заявлено другое.

Немецкие и Советские отряды Истребителей Танков укомплектовываются изначально 4 фигурами, количество фигур указано на желтом кружке у знака обозначения отряда. Все другие отряды Истребителей Танков укомплектовываются изначально 3 фигурами, по умолчанию.

Выбранный отряд Истребителей Танков может переместиться на 2 гекса и начать бой. Истребитель Танков может вести огонь против вражеского отряда на расстоянии до 4 гексов, 2 кубами.

Когда Истребитель Танков атакует Танковый или моторизованный отряд, все выпавшие на кубиках Звезды являются попаданием. К сожалению, Истребители Танков более уязвимы для вражеского огня чем Танки, из-за более легкой установленной брони (т.к. это САУ). Любой отряд, кроме Пехоты, атакующий отряд Истребителей Танков, попадает в цель при каждой выпавшей Звезде.

Отряд Истребителей Танков, который не двигался в своем ходу, может атаковать вражеский отряд, игнорируя любую его защиту от местности (и игнорируются любые ограничения на атаку накладываемые от местности нахождения отряда Истребителей Танков, будь то Деревня или Город) Истребители Танков после успешно проведенного Ближнего Боя, могут совершить только Захват Позиции, без Танкового Прорыва.

Отряд Истребителей Танков должен видеть свою цель, если только атакует.

Отряд Истребителей Танков может отступить до 2 гексов за каждый выпавший против него Флаг.

Противотанковая

Артиллерия



Согласно сценария, поместите значек Противотанковой Артиллерии на гекс с Артиллерийским отрядом. В некоторых сценариях ПНемецкая противотанковая артиллерия упоминается как зенитное орудие Flak 88, изображение которого присутствует на значке. Отряд Противотанковой Артиллерии рассматривается как Артиллерийский отряд по всем параметрам, если не заявлено другое. Выбранный отряд Противотанковой Артиллерии может переместиться на 1 гекс или сразаться. Противотанковая Артиллерия может вести огонь против любого вражеского отряда на расстоянии до 4 гексов, 2 кубами.



Если Противотанковая Артиллерия атакует Вражеский Танковый или моторизованный отряд, то каждая выпавшая на кубике Звезда тоже является попаданием. Противотанковая Артиллерия игнорирует ограничения на бой, накладываемые ландшафтом.

В отличие от Артиллерии, Противотанковая Артиллерия должна видеть свою цель.

Специальное Вооружение – Последние Модели Войны



К середине 1942 года, многие модели Специального Вооружения, введенные на ранних этапах Войны, такие как минометы, базуки и автоматы, были доработаны и стали более удобными, надежными, с большой убойной силой. Новые версии этих вооружений со всеми переделками, представлены здесь, воспользуйтесь этими вооружениями играя в сценарии начиная с конца 1942 года.

Отряд Пехоты с Противотанковым Ружьем



Согласно сценария, поместите значек Противотанкового Ружья на гекс с отрядом Пехоты.

◆ **Движение:** Выбранный отряд Пехоты с Противотанковым Ружьем может переместиться на 1 гекс и вступить в бой, или переместиться на 2 гекса без боя.

◆ **Бой:** Выбранный отряд Пехоты с Противотанковым Ружьем может вступить в бой с любым отрядом противника до 3 гексов и атакует как обычный отряд Пехоты.

Если отряд Пехоты с Противотанковым Ружьем не двигался в свой ход, а атаковал, то каждая выпавшая Звезда тоже является попаданием по Танкам и моторизованным отрядам.

◆ **Линия Видимости:** Отряд Пехоты с Противотанковым Ружьем при атаке противника должен видеть его, так же как стандартная Пехота.



Отряд Пехоты с Минометами

Согласно сценария, поместите значек Минометов на гекс с отрядом Пехоты.

◆ **Движение:** Выбранный отряд Пехоты с Минометами может переместиться на 1 гекс и вступить в бой, или переместиться на 2 гекса без боя.

◆ **Бой:** Выбранный отряд Пехоты с Минометами может вступить в бой с любым отрядом противника до 3 гексов и атакует как обычный отряд Пехоты.

Если отряд Пехоты с Минометами не двигался в свой ход, то может атаковать дополнительно четвертый гекс, бросая 1 кубик. Данный отряд игнорирует ограничения на бой, накладываемые ландшафтом.

◆ **Линия Видимости:** Как и обычная Артиллерия, отряд Пехоты с Минометами не требуется видеть цель.

Пулемет

Согласно сценария, поместите значек Пулемета на гекс с отрядом Пехоты.

◆ **Движение:** Выбранный отряд Пехоты с Пулеметами может переместиться на 1 гекс и вступить в бой, или переместиться на 2 гекса без боя.



◆ **Бой:** Выбранный отряд Пехоты с Пулеметами может вступить в бой с любым отрядом противника до 3 гексов и атакует как обычный отряд Пехоты.

Если отряд Пехоты с Пулеметами не двигался в свой ход, а атаковал, то каждая выпавшая Звезда тоже является попаданием по Танкам и моторизованным отрядам.

◆ **Линия Видимости:** Отряд Пехоты с Пулеметами при атаке противника должен видеть его, так же как стандартная Пехота.

Военные Инженеры



Военные Инженеры принимали участие во всех фронтах ВМВ, увеличивая боевую эффективность войск. Они обеспечивали жизнеспособность, защиту и выживаемость, мобильность армий, оказывали топографическую и техническую помощь. Боевые Инженеры перемещаются и сражаются как обычный отряд Пехоты, но:

◆ В Ближнем Бою, Военные Инженеры игнорируют все поправки на Бой на кладываемые ландшафтом. Вражеский отряд остается без защиты от местности.

◆ Отряд Инженеров находящийся на гексе с Колочей проволокой, уменьшает количество боевых кубиков на 1 во время атаки, а также может демонтировать Колочую проволоку в этом ходу.

◆ Отряд Инженеров зашедший на гекс Минных полей, может разминировать Минное поле вместо сражения. Если разминирование не произошло, Минное поле взрывается.

◆ Отряд Инженеров зашедший на гекс Дороги, может произвести удаление данного гекса с поля, вместо сражения.

Бронетранспортеры

Отряд

Бронетранспортеров

Число Бронетранспортеров в отряде обозначено в маленьком желтом кружочке, расположенном в правом нижнем углу символа обозначения отряда. Количество в отряде может быть от 1 до 3. Если у вас нет Бронетранспортеров из дополнения BattlenMap Volumen 4 - Disaster at Dieppe, то используйте в игре стандартные Танки, СП пометкой П отряда значком Бронетранспортеров.

Бронетранспортеры - Цель

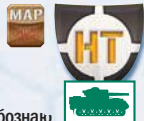
Отряд Бронетранспортеров рассматривается как Танковый отряд по всем параметрам. Попаданием по Бронетранспортеру считается каждый выпавший на кубике символ Танка или Гранаты.

Бронетранспортеры - Медаль

Уничтоженный противником отряд Бронетранспортеров гарантирует получение Победной Медали, в отличие от разгрома других отрядов в игре. Для отслеживания, мы рекомендуем поместить каждый устранный Бронетранспортер на Пикалу Победных Медалей игрового поля. Как только Вашкалевоберется при Бронетранспортера П (например уничтоженные в разных отрядах), Вы можете П заменить Их П меркером П Звезды И П Получить П Тем П самым, Победную П Медаль. Бронетранспортеры, удаленные с игрового поля П в результате применения Действия П снабжения П ваших П отрядов, не засчитываются к получению Победной Медали, а просто удаляются с игрового поля, как только были использованы.

Бронетранспортеры - Движение П Бой

Выбранный отряд Бронетранспортеров может двигаться до 2 гексов и вести бой против любого отряда противника на расстояние до 2 гексов, двумя кубами. В результате П успешно П проведенного Ближнего Боя, отряд может совершить Захват позиции, но без Танкового Прорыва.



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ РАССМОТРЕНИЕ ЛАНДШАФТА

Ландшафт, который обозначен в правилах как Непроходимый или Непроходимый для Танков и Артиллерии, также непроходим для Бронетранспортеров.

Кроме того:

- ◆ **Океан & Береговая Линия** - Бронетранспортер не может отступать на гекс Океана, за исключением, когда находится на Десантном Судне.
- ◆ **Утесы & Морские Обрывы** - Бронетранспортеры не могут двигаться на или спускаться со стороны Пляжа, Океана или Береговой Линии.
- ◆ **Колочая Проволка** - Бронетранспортер может удалить ее с игрового поля.
- ◆ **Железнодорожный Мост & Пути** - Вошедший на Железнодорожный Мост или Железнодорожный Путь отряд Бронетранспортеров должен остановиться.

РАССМОТРЕНИЕ КОМАНДНЫХ КАРТ

- ◆ **Armor Assault** - Бронетранспортеры могут быть выбраны этой картой. В Ближнем Бою кидается на 1 кубик больше.
 - ◆ **Ambush, Close Assault, Firefight** - Бронетранспортеры могут быть выбраны этими картами.
 - ◆ **Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** - Бронетранспортеры не могут быть выбраны этими картами.
 - ◆ **Their Finest Hour** - Отряд Бронетранспортеров может быть выбран этой картой, когда на кубиках выпал Танк или Звезда. Выбранный отряд атакует с 1 дополнительным кубиком.
- Внимание:** Тактические Карты предназначенные исключительно для отрядов Пехоты (*Infantry Assault, Move Out*), не могут быть применены на Бронетранспортеры.

РАССМОТРЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

- ◆ **Разборные Плоты и Лодки** - Отряд Бронетранспортеров не может транспортироваться на Разборных Плотках или Лодках
- ◆ **Героический Лидер** - Героический Лидер не может быть добавлен к отряду Бронетранспортеров.
- ◆ **Восстановление в Госпитале и Восстановление в Оазисе** - Отряд Бронетранспортеров не может быть восстановлен в Госпитале или Оазисе.
- ◆ **Подкрепление** - Отряд Бронетранспортеров не может служить в качестве Подкрепления.

Вместо проведения сражения, может произвести Снабжение другого отряда (см. ниже).

Бронетранспортеры - Снабжение

Когда правила Снабжения в действии и отряд Бронетранспортеров находится на соседнем гексе с дружественным, но ослабленным отрядом (отряд не имеет полного состава, согласно сценария), то отряд Бронетранспортеров может произвести Снабжение этого отряда вместо проведения боя.

Единицы, которые могут таким образом повторно снабжаться включают - Пехоту, Танки, Артиллерию и Кавалерию.

Отряды, которые сформированы из одной фигуры (например Снайперы, Самолеты на земле и т.д.), Поезда, и Десантные Суда, никогда не смогут снабжаться.

Отряд Бронетранспортеров может совершить движение до выполнения Снабжения ослабленного дружественного отряда и этот отряд, в свою очередь, также может двигаться перед действием Снабжения над ним.

Действие Снабжение производится в течении фазы Атаки хода игрока (Фаза 4 игрового хода, последовательности Фаз на 6 стр. Memoir '44 Книги правил). Каждая фигурка Бронетранспортера, которая удалена из отряда, возвращает в ослабленный дружественный отряд одну фигурку, соответствующую типу отряда. Подвергшийся действию Снабжения ослабленный отряд не может иметь число фигур больше, чем было перед началом сражения.

Множеству, смежно расположенных ослабленных отрядов, может примениться действие Снабжения от одного отряда Бронетранспортеров в течении этой Фазы хода, но ни один из снабжаемых отрядов не может вступить в Бой в этот ход.

Фигурки Бронетранспортеров, которые применены при действии операции Снабжения дружественных отрядов, удаляются из игры и не рассматриваются в качестве требуемого пополнения количества для получения Победной Медали соперником.

Мобильная Артиллерия

Согласно сценария, поместите значек Мобильной Артиллерии на гекс с отрядом Артиллерии.

Отряды Мобильной Артиллерии имеют в своем количестве 2 фигурки Артиллерии и ведут Бой в том же диапазоне и с той же огневой мощью как и обычная Артиллерия. Однако, Мобильная артиллерия может переместиться на 1 гекс и начать Бой, или переместиться на 2 гекса без сражения.



504^{ый} Парашютно-Десантный Полк



Более знакомы как "Белые Дьяволы", эти солдаты сформировали самый известный полк 82^{ой} Воздушно-Десантной Дивизии. 504^{ый} Парашютно-Десантный Полк принимал участие во многих самых известных сражениях Второй Мировой Войны, начинающихся в Северной Африке и продолжающихся на Сицилии, в Италии, Нидерландах, в сражении Bulge, около Бастони. Играются в сценариях как US Rangers, и как другие Специальные отряды Пехоты, с возможностью двигаться на 2 гекса и сражаться.

Патрульные Машины Дальнего Действия

Мы вложили Справочную Карту Патрульных Машин Дальнего Действия, впервые введенных в дополнении BattlenMap Volumen# - Disastern atn Dieppe, только для справки. Эта единица не используется ни в одном сценарии этого дополнения. Полные правила использования этих единиц смотрите в разделе Memoir '44, на сайте www.memoir44.com