

Правила настольной игры «Воспоминания о 1944: Восточный Фронт» (Memoir '44: The Eastern Front)

Авторы игры: Ричард Борг (Richard Borg)

Перевод на русский язык: Анна Романова, ООО «Игровед» ©

Второе дополнение для игры «Воспоминания о 1944»

Предисловие

От замёрзших берегов Ладожского озера до пылающих руин Сталинграда – примите участие в нескольких напряжённейших битвах Второй мировой войны, где целые армии исчезали быстрее, чем один батальон на побережье Нормандии.

Это дополнение следует за первым дополнением – «Участки и объекты местности» (Terrain Pack). В то время как дополнение «Участки и объекты местности» фокусируется на новых ландшафтах и правилах, дополнение «Восточный фронт» посвящено яростным сражениям, в которых схлестнулись силы гитлеровской Германии и Советского Союза. Также дополнение включает в себя сценарий из Советско-Финской войны и масштабный сценарий величайшего в истории танкового сражения на Курской дуге.

Этот набор независим от дополнения «Участки и объекты местности» и от третьего дополнения «Игровое поле Зима/Пустыня» (Winter/Desert map), которые не требуются, чтобы разыгрывать битвы «Восточного фронта». Мы использовали зимнее игровое поле для иллюстрации зимних сценариев, но исключительно для красоты. Чтобы получить от игры более сильные впечатления, вы также можете приобрести дополнение «Игровое поле Зима/Пустыня» – или играть на обычном “сплошном” поле из базового набора игры.

Для тех поклонников игры «Воспоминания о 1944», у которых есть оба дополнения, мы приготовили бонусный 8-й сценарий, в котором они комбинируются. Вы найдёте его в конце этого буклета.

Не забудьте посетить сайт игры www.memoir44.com. Как и на сайтах других игр Days of Wonder, вы найдёте там огромное множество возможностей: дополнительные правила, новые сценарии, форумы и т.д. Сообщество игры «Воспоминаний о 1944» крайне активно и очень полезно для новичков.

Итак, желаем вам приятной игры!

Ричард Борг
и команда Days of Wonder



Эта иконка означает, что мы вводим новое правило игры.

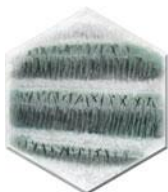
ОБОЗНАЧЕНИЯ СТРАНИЦ:

Номер, написанный таким образом: **В44 с.7**, обозначает 7-ю страницу книги правил для базовой игры «Воспоминания о 1944».

Номер, написанный так: **с.9**, указывает на 9-ю страницу данного буклета с правилами.

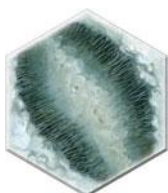
Новые гексы местности

Траншея



- **Движение:** Отряд пехоты или бронетехники должен остановиться на гексе *Траншея* и не может двигаться дальше в этот ход. *Траншея* непроходима для артиллерии.
- **Бой:** Отряд бронетехники на гексе *Траншея* не может сражаться. Отряд пехоты или бронетехники, атакуя противника, который находится на гексе *Траншея*, должен сократить число своих боевых кубиков на 1, артиллерийское орудие может атаковать в полную мощь. Отряд пехоты, находящийся в *Траншее*, может проигнорировать первый выпавший против него флаг.
- **Линия видимости:** *Траншеи* не блокируют линию видимости.

Овраг



- **Движение:** *Овраг* непроходим для бронетехники и артиллерии. Для пехоты ограничений нет.
- **Бой:** ограничений нет. Пехотный отряд, расположенный на гексе *Овраг*, может игнорировать первый выпавший против него флаг.
- **Линия видимости:** гекс *Овраг* не блокирует линию видимости.

Городские руины



По умолчанию, гекс *Городские руины* равнозначен гексу *Город/Деревня (В44 с.18)*. Кроме того, отряд, расположенный на гексе *Городские руины* может проигнорировать первый выпавший против него флаг. Только пехота может вставать на гекс *Городские руины*.

Русские деревни



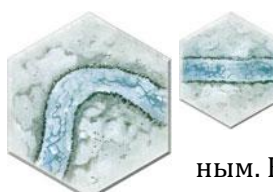
Гекс *Русские деревни* равнозначен гексу *Город/Деревня (В44 с.18)*.

Завод



Особые правила, связанные с гексом *Завод*, указаны в сценариях. Если это не оговорено специально, гекс *Завод* равнозначен гексу *Город/Деревня (В44 с.18)*.

Замёрзшая река



Река замёрзла, и теперь её можно перейти. Впрочем, в отдельных местах лёд может оказаться тонким и ненадёжным. Каждый раз, когда отряд во время наступления или отступления встает на гекс *Замёрзшая Река*, бросайте 2 боевых кубика. Каждая выпавшая *Звезда* означает потерянную фигурку. В остальном гекс *Замёрзшая Река* никак не ограничивает движение или бой.

Зимний лес

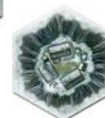


Гекс *Зимний лес* равнозначен гексу *Лес (В44 с.16)* и используется здесь для красоты.

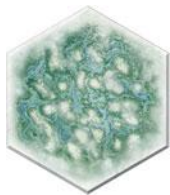
Лес на холме, Деревня на холме



Эти гексы местности используются только для красоты. *Лес на холме* равнозначен гексу *Лес (В44 с.16)*, а *Деревня на холме* – гексу *Деревня (В44 с.18)*.



Болото



- **Движение:** Отряд пехоты или бронетехники должен остановиться на гексе *Болото* и не может двигаться дальше в этот ход. Отряд, который покидает гекс *Болото*, может переместиться только на один из соседних гексов. Артиллерия не может вставать на гекс *Болото*.



- **Бой:** Для пехоты ограничений нет. Отряд бронетехники не может сражаться в том же ходе, в котором он вступает на гекс *Болото* или покидает его. Отряд бронетехники, который провёл успешную атаку и победил в Ближнем Бою, может произвести Захват Позиции, но не может совершить Танковый Прорыв.

- **Линия видимости:** гекс *Болото* не блокирует линию видимости.

Внимание: хотя болота заснежены, игра на них происходит по тем же самым правилам, что и на гексах *Болото* из дополнения «Участки и объекты местности» (Terrain Pack).

Новые правила

Политрук



Паранойя Сталина по поводу любых потенциальных соперников вылилась в масштабные репрессии в отношении значительной части высшего командного состава Красной армии в 1937-1938 гг. Это в свою очередь поспособствовало быстрому продвижению оставшихся офицеров вверх по служебной лестнице и усилению роли политработников в руководстве подразделениями. Летом 1941 года был восстановлен институт военных комиссаров, основная задача которых состояла в «мобилизации личного состава армии и флота на решительную и самоотверженную борьбу».

Советские командные правила



Раздайте игрокам командные карты в соответствии с условиями сценария. Затем игрок СССР должен выбрать одну карту из руки и поместить её под жетон *Политрука*. Эту карту игрок разыграет в следующий ход. В каждый свой ход игрок СССР выбирает одну карту из руки, помещает её под жетон *Политрука*, а лежащую там карту разыгрывает. В конце своего хода игрок СССР берёт новую командную карту из колоды, как обычно.

В свой ход игрок СССР может вместо разыгрывания командной карты, лежащей под жетоном *Политрука*, разыграть из руки командную карту *Разведка* или *Контратака*. Командная карта, находящаяся под жетоном *Политрука*, остаётся там и будет использована в следующий ход. Также игрок СССР может разыграть из руки командную карту *Засада* по общим правилам.

Правила Блиц



Сценарии сражений, происходивших в первые годы Второй мировой войны, часто используют правила блиц.

- Игрок Германии может разыграть карту *Разведка* как тактическую карту *Авиаудар* в указанной зоне (в секторе удара должен находиться по крайней мере один гекс-цель): нацельтесь на группу из четырёх или меньше отрядов противника, находящихся на соседних гексах. Бросьте по одному боевому кубичку за каждый гекс (атака ВВС Германии).

- Правило передвижения бронетехники изменяется следующим образом: получивший приказ отряд бронетехники Германии может продвинуться на 3 гекса и атаковать, в то время как отряд бронетехники СССР может продвинуться лишь на 2 гекса и атаковать.

Новые медали

Медаль Героя Советского Союза



Эта медаль была высшей степенью отличия в бывшем СССР. После её появления в 1934 году, этой медалью были награждены свыше 12500 человек, в основном в период с 1941 по 1945 год.

Минные поля



В условиях сценария сказано, кто из игроков может использовать жетоны *Минных полей*.



Минные поля выкладываются на игровое поле одновременно с гексами местности. Сначала все жетоны надо положить вверх картинкой с изображением минного поля и перемешать. Затем случайно выбранные жетоны картинкой вверх (так, чтобы цифры были скрыты) устанавливаются на каждый заминированный гекс, указанный в сценарии. Неиспользованные жетоны *Минных полей* возвращаются в коробку так, чтобы цифр по-прежнему никто не видел.

Когда отряд ступает на гекс *Минное поле*, он должен остановиться и не может больше двигаться в этот ход.

Если это отряд противника, переверните жетон *Минного поля*, чтобы узнать силу взрыва. Если данное *Минное поле* оказывается ложным сооружением (на обратной стороне жетона "0"), удалите его с игрового поля. Если нет – бросайте равное указанной на жетоне силе взрыва количество боевых кубиков. За каждый кубик, на котором выпал символ, соответствующий попавшему на минное поле отряду, или символ *Граната*, отряд теряет одну фигуру. Игнорируйте все прочие символы, включая *Флаг отступления*. После любого взрыва *Минное поле* сохраняет свой эффект, жетон остаётся на гексе цифрой вверх.

Если отряд, вступивший на заминированный гекс, принадлежит игроку, который его заминировал, он всё равно должен остановиться, но при этом игнорирует *Минное поле* – не переворачивает жетон и не бросает кубик.

Внимание: В соответствии с общими правилами отступления, *Минное поле* не оказывает влияния на отступающие отряды. Таким образом, отступающий отряд может встать на заминированный гекс или пройти через него без остановки, не бросая кубик.

Жетон Звезда



Жетоны *Звезда* являются общими жетонами, которые используются для обозначения специальных эффектов, уникальных событий, действий или условий, связанных с определённым гексом или отрядом на время сценария.

Многие эффекты жетона *Звезда* описаны в дополнении «Участки и объекты местности» (Terrain Pack), поскольку они все относятся к специальным ландшафтам и объектам, входящим в это дополнение.

Используйте жетоны *Звезда* так, как это описано в разделе специальных правил каждого сценария.

Камуфляж



Когда это указано в сценарии, жетон *Звезда* может быть использован, чтобы отметить замаскированный отряд.

Вы можете атаковать замаскированный отряд только в Ближнем Бою (для этого надо стоять на соседнем с ним гексе).

Если замаскированный отряд вступает в бой или перемещается, он демаскирует себя и должен удалить жетон *Звезда*.

Новые укрепления

Зимний полевой бункер



Тот же эффект, что у гекса *Бункер (В44 с.19)*.
Занять оборону в полевом бункере может любая из сторон.

Зубы Дракона



• **Движение:** только пехота может вставать на гекс *Зубы Дракона*. Отряд пехоты, перемещающийся на гекс *Зубы Дракона*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход.

- **Бой:** ограничений нет.
- **Линия видимости:** гекс *Зубы Дракона* не блокирует линию видимости.

Новые знаки отличия спецподразделений

Снайпер



Разместите одну фигурку пехотинца и знак отличия *Снайпера* на гексах, указанных в сценарии.



Снайпер получает приказы, как любой отряд пехоты.
Получивший приказ *Снайпер*:

- Может перемещаться как отряд специального назначения на 1 или 2 гекса и атаковать.
- Может атаковать, когда вступает на гекс местности, которая не позволяет обычным войскам сразу же вступить в бой.
- Может отступить на расстояние до 3 гексов вместо стандартного 1 гекса на каждый выпавший флаг.

Получивший приказ *Снайпер* может выбрать целью вражеский отряд пехоты или артиллерии на расстоянии до 5 гексов. Между *Снайпером* и целью должна быть непрерывная линия видимости. Количество боевых кубиков, используемых в снайперской атаке, не уменьшается, если цель находится в местности, которая ограничивает атакующие способности. *Снайпер* бросает 1 кубик, и ему засчитывается попадание за символ, соответствующий типу цели, за символ *Граната* или за символ *Звезда*. Выпавший флаг заставит цель отступить, как обычно. *Снайпер* не может выбрать целью бронетехнику. *Снайпер* может сам являться целью, но попадание атакующему будет засчитано, только если выпадет *Граната*. *Снайпер*, в которого попали, удаляется с поля и не засчитывается как *Медаль*.



Внимание: Если *Снайпер* располагается на смежном гексе с отрядом противника, он должен атаковать этот отряд. Если единственный соседний отряд – это танк, который *Снайпер* не может атаковать, ему придётся поменять позицию прежде, чем он сможет сражаться.

Инженерные войска



Военные инженеры использовались во время Второй мировой войны, чтобы увеличить эффективность войск. Они обеспечивали мобильность, контрмобильность, безопасность, топографическую и инженерную поддержку.

Отряды *Инженерных войск* передвигаются и сражаются как обычные отряды. Однако:

- В Ближнем Бою *Инженерные войска* игнорируют ограничения атакующих способностей, уменьшающие количество боевых кубиков, т.е. их противники не защищены особенностями местности.
- Отряд *Инженерных войск*, находящийся на гексе с колючей проволокой, использует на 1 боевой кубик меньше, и может в тот же ход удалить проволоку с гекса.
- Отряд *Инженерных войск*, который встал на гекс *Минное поле* и может сражаться, обязан вместо атаки разминировать гекс. Если отряд не может разминировать *Минное поле*, происходит взрыв.

Кавалерия



Пехота со знаком отличия *Кавалерии* считается кавалерийским отрядом.

Разместите 4 фигурки пехотинцев и знак отличия *Кавалерии* на гексах, указанных в сценарии.

Кавалерийский отряд получает приказы так же, как обычный отряд пехоты.

Получив приказ, отряд *Кавалерии*:

- Может переместиться на расстояние до 3-х гексов и сражаться.
- Может атаковать любой вражеский отряд, находящийся на расстоянии до 2-х гексов. Для Ближнего Боя бросается 2 кубика, а для атаки на цель, расположенную на расстоянии 2 гекса, используется 1 кубик.
- В случае успешного Ближнего Боя может занять местность или продолжить сражаться, по правилу, аналогичному правилу Танкового Прорыва (В44 с.12).



Русские элитные войска



Этот знак отличия используется для того, чтобы отметить отряды советских спецподразделений.

Финские лыжные войска



Финские пехотные спецподразделения – отряды лыжных войск. Поместите знак отличия *Финские лыжные войска* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Отряды *Финских лыжных войск* состоят только из 3 фигурок. Получивший приказ отряд *Финских лыжников*:

- Может переместиться на расстояние до 3 гексов и затем атаковать. Для Ближнего Боя нужно бросить три боевых кубика, а для атаки на цель, расположенную на расстоянии 2 гекса, используется 2 кубика.
- Может атаковать, оказавшись на гексе местности, которая не позволяет обычным войскам сразу же вступить в бой. Но отряд должен остановиться и не может двигаться до следующего хода, если он попал на гекс местности, которая ограничивает передвижение.
- Может отступить на расстояние до 3 гексов вместо стандартного 1 на каждый выпавший флаг.



38 - [СОВЕТСКО-ФИНСКАЯ ВОЙНА] БИТВА ПРИ СУОМУССАЛМИ - 8-16 декабря 1939



Историческая справка

Советская армия пересекла границу Финляндии в последних числах ноября 1939 года. 8-го декабря 163-я стрелковая дивизия достигла слабо защищённой деревни Суомуссалми. На следующий день полковник Ялмар Сииласвуо, ветеран первой мировой войны, прибыл с подкреплением и возглавил финскую оборону. Его целью было разгромить советские войска и выбить их из деревни – трудная задача, учитывая превосходящую техническую мощь и численное преимущество противника. Первым делом Ялмор Сииласвуо отдал приказ подполковнику Й.А. Мякиниemi перерезать дорогу на Раате, чтобы замедлить продвижение советской 44-й стрелковой дивизии. Пока разворачивалась операция по блокированию дороги, Сииласвуо предпринял атаку на советские позиции в Суомуссалми и её окрестностях. Однако, советские войска слишком хорошо закрепились, и в первые дни битвы прогресса почти не наблюдалось.

Со временем финские лыжные отряды, сражающиеся на своей земле, смогли сжать кольцо вокруг деревни и к первой неделе января разгромили превосходящие советские силы.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



x10



x7



x2



x16



x7



x1



x2



x7

Брифинг

Игрок Финляндии

Возьмите 6 командных карт.

Вы ходите первым.

Игрок СССР

Возьмите 4 командные карты.

Условия победы

6 медалей

Если финские войска занимают 3 или 4 гекса *Деревня* к концу своего хода, они немедленно выигрывают.

Особые правила

Карта *Авиаудар* используется как карта *Массированный артиллерийский обстрел* (артиллерийские отряды могут продвинуться на 3 гекса или дважды атаковать).

Гекс *Бункер* является *Полевым бункером (с.5)*.

Гексы *Река* в данном сценарии используются для обозначения замёрзших озёр. Правила, касающиеся гекса *Замёрзшая река*, см. на с.2.

Финские пехотные спецподразделения – отряды лыжных войск. Поместите знак отличия *Финские лыжные войска* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Отряды *Финских лыжных войск* состоят только из 3 фигурок. Подробные правила, касающиеся *Финских лыжных войск*, см. на с.6.

Советские командные правила действуют (см. с.3).

39 - [ТАЙФУН] БИТВА ЗА МОСКВУ - 18 октября 1941

**Историческая справка**

В октябре Высшее командование Германии предприняло заключительное наступление 1941-го года – Операцию “Тайфун”. Первоначальные успехи Германии на Восточном фронте позволили им глубоко продвинуться на территорию Советского Союза по всем направлениям, но дальнейшее продвижение замедлилось, поскольку они ещё не овладели ключевым городом России. Советский Союз, благодаря огромному населению, постоянно пополнял ряды своих войск. Несмотря на недостаток снабжения и опытных офицерских кадров, советские солдаты развернули последнюю отчаянную линию обороны, чтобы не дать немецкой армии добраться до Москвы.

Можайск – последний крупный город на прямом участке дороги до Москвы, был захвачен, но затем германские войска завязли. Обессиленной армии не хватило дополнительных резервов, чтобы пробиться к Москве.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



x6



x2



x4



x15



x9



x2



x2



x2



x5

Брифинг

Игрок Германии

Возьмите 5 командных карт.

Вы ходите первым

Игрок СССР

Возьмите 5 командных карт.

Условия победы

7 медалей

Если немецкий отряд захватывает Восточный мост или Можайск, то он приносит своей стороне *1 Медаль Победы*. Положите по одному *Железному Кресту* на каждый гекс. Эта *Медаль* засчитывается при определении условий победы только до тех пор, пока немецкий отряд продолжает удерживать гекс *Моста* или *Города*. Если отряд уходит с гекса или уничтожается, игрок теряет *Медаль*.

Особые правила

Правила Блиц действуют (см. с.3)

Советские командные правила действуют (см. с.3)

40 - КЛИНСКИЙ КОТЁЛ - 7-8 декабря 1941



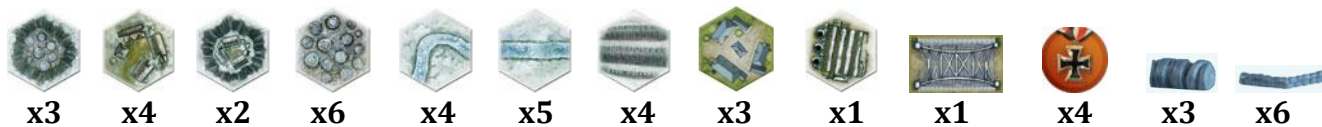
Историческая справка

Когда 6 декабря 1941 года наступление германских войск на Москву было остановлено, 1-й танковой дивизии был отдан приказ отойти в Клин с целью удержать этот город открытым до завершения отхода других немецких частей. В тот момент, когда 1-я танковая дивизия, выполнив задачу, начала своё собственное отступление по направлению к Некрасино, выяснилось, что деревня окружена советскими войсками. Тогда был придуман отчаянный план: при поддержке артиллерии нанести отвлекающий удар в направлении деревни Голяди. Основной прорыв у Некрасино должен был начаться после того, как русские отреагируют на обманный ход.

Уловка противника полностью удалась. Атака немецких сил на Голяди застала русских врасплох, и они немедленно перебросили туда резервы. Тогда дивизия смогла начать эвакуацию по дороге, ведущей из Клина на запад. Под прикрытием артиллерии немецкие войска пробивались до Некрасино и вышли из окружения.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



Брифинг

Игрок Германии

Возьмите 6 командных карт.
Вы ходите первым.

Игрок СССР

Возьмите 4 командные карты.

Условия победы

6 медалей

Деревни Голяди и Некрасино приносят захватившему их игроку Германии *1 Медаль Победы*. Положите по одному *Железному Кресту* на каждый из этих гексов. Эта *Медаль* засчитывается при определении условий победы только до тех пор, пока немецкий отряд продолжает удерживать гекс *Деревни*. Если отряд покидает гекс или уничтожается, игрок теряет *Медаль*.

Немецкий отряд, который пересекает замёрзшую реку и выходит из боя, приносит своему игроку *1 Медаль Победы*. Этот отряд удаляется с игрового поля, и одна фигурка из него помещается в свободный слот для *Медалей* игрока Германии.

Особые правила

Немецкие танковые спецподразделения состоят из четырёх фигурок. Поместите знак отличия *Немецкое спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов.

Немецкие пехотные спецподразделения – *Инженерные войска*. Поместите знак отличия *Немецкое спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся *Инженерных войск*, см. на с.6.

Река состоит из гексов *Замёрзшая река* (с.2). *Траншеи* описываются на с.2.

Правила Блиц действуют (см. с.3).

Советские командные правила действуют (см. с.3).

41 - [СТАЛИНГРАД] ЗАВОД “БАРРИКАДЫ” - 22 октября 1942



Историческая справка

К середине октября в битву за развалины завода “Баррикады”, расположенного в северной части Сталинграда, втянулась значительная часть 6-й немецкой армии. 22 октября 79-я пехотная дивизия при поддержке инженерных, танковых и артиллерийских войск двинулась в массированную атаку через железнодорожную насыпь на завод “Баррикады”.

Под сплошным огнём вкопанных танков и советских снайперов, немецкие отряды медленно продвигались к заводу. В конце концов линия обороны защитников дрогнула, но к исходу дня силам вермахта удалось захватить лишь один угол завода.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



Брифинг

Игрок Германии

Возьмите 5 командных карт.
Вы ходите первым.

Игрок СССР

Возьмите 4 командные карты.

Условия победы

10 медалей

Два гекса *Город* приносят *Медаль Победы* той стороне, которая занимает гекс. Положите по одной *Медали* на эти гексы. Контроль над заводом “*Баррикады*” (4 гекса *Завод*) приносит 2 *Медали Победы*. Контролирует завод та сторона, которая занимает больше гексов *Завод*, чем противник.

Особые правила

Правила Блиц действуют (см. с.3).

Советские командные правила действуют (см. с.3).

Немецкие танковые спецподразделения состоят из четырёх фигурок. Поместите знак отличия *Немецкое спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов.

Немецкие пехотные спецподразделения – *Инженерные войска*. Поместите знак отличия *Немецкое спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся *Инженерных войск*, см. на с.6.

Насыпь оказывает такой же эффект как гекс *Холм*.

Фигурки *Противотанковых Ежей* в данном случае представляют горы обломков и оказывают такой же эффект, как и *Противотанковые Ежи*.

Правила, касающиеся *Минных полей*, см. на с.4.

Правила, касающиеся *Снайперов*, см. на с.5.

42 - [КУРСКАЯ ДУГА] ОБОРОНА СТАНЦИИ ПОНЫРИ - 5-9 июля 1943**Историческая справка**

Станция Поныри была ключевой точкой запланированного генералом Вальтером Моделем прорыва обороны в северной части Курской дуги. Три немецкие пехотные дивизии под прикрытием двух танковых дивизий были брошены на захват Поньрей. Советские минные поля и мощный огонь вкопанных танков и артиллерии отбросили бронетехнику вермахта назад, в то время как в самом станционном посёлке разыгралось одно из самых жестоких рукопашных сражений второй мировой войны.

Высота 253.3 в конце концов была захвачена, но, хотя немецким войскам и удалось занять северную оконечность посёлка, советская оборона оставалась крепкой. Силы вермахта были буквально «обескровлены» за прошедшие дни сражения, и добиться существенного прорыва так и не удалось.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



x5



x8



x3



x5



x11

Брифинг

Игрок Германии

Возьмите 6 командных карт.
Вы ходите первым.

Игрок СССР

Возьмите 4 командные карты.

Условия победы

7 медалей

Контроль над Поньями приносит 2 *Медали Победы*. Контролирует Поньяри та сторона, которая занимает больше гексов *Деревня*, чем противник. Советский игрок контролирует Поньяри на момент начала битвы, поэтому положите 2 *Медали Победы* в слоты для *Медалей* антигитлеровской коалиции.

Особые правила

Немецкие танковые спецподразделения состоят из четырёх фигурок. Поместите знак отличия *Немецкое спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов.

Правила, касающиеся *Минных полей*, см. на с.4.

43 - ПРОРЫВ ПОД ЛЫСЯНКОЙ - 16-17 февраля 1944



Историческая справка

В январе 1944 года крупная немецкая группировка (6 дивизий, в составе которых было свыше 56000 человек) была взята в окружение войсками 1-го и 2-го Украинских фронтов. День за днём советские войска продолжали атаковать с целью разделить и уничтожить силы противника. Незадолго до полуночи 16 февраля, в отчаянной попытке выбраться из так называемого “котла”, 72-я пехотная дивизия и 5-я танковая дивизия предприняли наступление из окружённого района Хильки-Комаровка. Пехотные полки примкнули штыки и пошли в атаку. Советские солдаты были захвачены врасплох, и немецкие войска прорвали первую линию обороны и продолжили пробиваться вверх по склону. Советские танки и артиллерия контратаковали из деревни Журжинцы, вызвав панику в рядах противника. Немецкие войска понесли значительные потери от советских пушек, но вскоре им на помощь подоспели соединения III танкового корпуса. Вырвавшиеся из окружения силы вермахта потеряли большую часть своей артиллерии, танков и снабжения, но всё же многие немецкие части добрались до реки Гнилой Тикич и переправились на свободу.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



x6



x2



x4



x9



x7



x3



x5

Брифинг

Игрок Германии

Возьмите 5 командных карт.
Вы ходите первым.

Игрок СССР

Возьмите 4 командные карты.

Условия победы

7 медалей

Немецкий танковый отряд, который пересекает замёрзшую реку и выходит из боя, приносит своему игроку *1 Медаль Победы*, пехотный – *2 Медали Победы*. Вырвавшийся из окружения отряд удаляется с игрового поля, и фигурка из него помещается в свободный слот для *Медалей* игрока Германии.

Особые правила

Немецкие танковые спецподразделения состоят из четырёх фигурок. Поместите знак отличия *Немецкое спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов.

Немецкие пехотные спецподразделения – *Инженерные войска*. Поместите знак отличия *Немецкое спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся *Инженерных войск*, см. на с.6.

Советские танковые спецподразделения состоят из четырёх фигурок. Поместите знак отличия *Советское спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов.

Подробные правила, касающиеся гексов *Овраг* и *Замёрзшая Река* объясняются на с.2.

44 - [КУРСКАЯ ДУГА] СРАЖЕНИЕ ПОД ПРОХОРОВКОЙ - 12 июля 1943 (сценарий формата “Оверлорд”)



Историческая справка

Танковое сражение под Прохоровкой стало столкновением двух колоссальных танковых армий. После того как 2-й танковый корпус СС перешёл в наступление, ударила советская артиллерия, а затем 5-я гвардейская танковая армия под командованием генерал-лейтенанта Павла Ротмистрова устремилась навстречу противнику. План Ротмистрова заключался в том, чтобы быстро сократить дистанцию и не дать немецким танкам, которые превосходили советские по дальности, воспользоваться своим преимуществом. Сражение превратилось в чудовищную свалку, и вскоре по полю боя были в беспорядке разбросаны дымящиеся обломки разрушенной бронетехники. Обе стороны понесли огромный урон. В общей сложности в сражении было потеряно свыше 700 танков, а так как поле боя осталось в руках советской стороны, Германия не могла вернуть и починить свои пострадавшие машины.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка

**Х6****х3****х34****х2****х2****х7**

Брифинг

Игрок Германии

Возьмите 10 командных карт.
Вы ходите первым.

Игрок СССР

Возьмите 10 командных карт.

Условия победы

12 медалей

Особые правила

Немецкие и советские танковые спецподразделения состоят из четырёх фигурок. Поместите знак отличия *Спецподразделение* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов.

Реку Псёл можно перейти вброд.

- **Движение:** Отряд может вступить на гекс *Мелкая Река*, но должен остановиться и не может больше двигаться в этот ход.
- **Бой:** Отряд, находящийся на гексе *Мелкая Река* использует на 1 боевой кубик меньше.
- **Линия видимости:** Гекс *Мелкая Река* не блокирует линию видимости.

Внимание: правила сценариев формата Оверлорд можно скачать бесплатно на сайте игры «Воспоминания о 1944» по адресу www.memoir44.com.

45 - [ОПЕРАЦИЯ “БАРБАРОССА”] - ФОРСИРОВАНИЕ РЕКИ БУГ - 22 июня 1941**Историческая справка**

22 июня 1941 года 18-я танковая дивизия необычным способом пересекла реку Западный Буг. Первая волна атаки состояла из пехотных войск на десантных катерах, за которыми на надувных плотках с палубным настилом переправилась мотопехота с лёгкими противотанковыми орудиями и крупнокалиберными пулемётами. Ещё более впечатляющими были следовавшие за ними 80 “ныряющих” танков, изначально подготовленных для операции “Морской лев” (вторжение в Англию), которые медленно и успешно продвигались по дну Буга.

Со стороны СССР данный район защищала 62-я Туркестанская стрелковая дивизия. Советские войска испытывали недостаток снабжения, но занимали несколько заранее заготовленных позиций, включая огневые установки из вкопанных танков.

После стремительного вторжения немецкие пехотные и танковые войска быстро разделались с советскими защитниками.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



Внимание: для подготовки этого бонусного сценария используются элементы из дополнений «Восточный фронт» и «Участки и объекты местности».

Брифинг

Игрок Германии

Возьмите 6 командных карт.
Вы ходите первым.

Игрок СССР

Возьмите 4 командные карты.

Условия победы

5 медалей

Если немецкий отряд захватывает мост, то он приносит своей стороне *1 Медаль Победы*. Положите *Железный Крест* на гекс *Мост*. Эта *Медаль* засчитывается при определении условий победы только до тех пор, пока немецкий отряд продолжает удерживать гекс *Мост*. Если отряд уходит с гекса или уничтожается, игрок теряет *Медаль*.

Особые правила

Правила Блиц действуют (с.3).

Советские командные правила действуют (см. с.3).

Гекс *Бункер* является *Полевым бункером* (с.5).

Поезд является *Поездом снабжения* (см. УиОМ с.12).

В локомотив и в вагон *Поезда снабжения* загружают по 1 отряду пехоты.

Новые фигурки

Дополнение «Восточный фронт» представляет целую Советскую армию

Советский солдат



Войну против Германии в 1941-1945 гг. русские называют Великой Отечественной войной. К её началу население Советского Союза составляло 130 миллионов (примерно столько же, сколько и в США). СССР потерял в войне более 11 миллионов солдат. Для сравнения: на каждого погибшего в войне с Германией на Западном фронте американского солдата приходится 80 советских солдат, погибших на Восточном фронте. По ожесточённости схваток война на Восточном фронте сильно отличалась от войны на Западном. В то время как Западный фронт представлял из себя театр стратегического доминирования с захватом пленных, боевые действия Восточного фронта планировались и осуществлялись с целью физически уничтожить врага.

Танк Т-34



Многие считают, что советский танк Т-34 в период Второй мировой войны был “лучшим в мире”. Хотя он был и не таким мощным, как знаменитый немецкий Тигр, но многие его свойства замечательно проявили себя в боях: пушка с высокой начальной скоростью снаряда делала его превосходным истребителем танков, он обладал повышенной проходимостью, был быстрым и главное – очень дальнобойным. Всё это заметно выделяло его во время Берлинской наступательной операции советских и союзных войск. Поэтому Т-34 и был назван “оружием Победы”. Последний раз Т-34 использовались в Европе в 90-х гг. во время Боснийской войны – спустя пятьдесят лет после Второй мировой!

Противотанковая пушка ЗИС-3



Созданная на основе ЗИС-2, 76,2-мм дивизионная пушка ЗИС-3 начала выпускаться в 1942 году как противотанковое орудие. ЗИС-3 стала самым известным советским артиллерийским орудием. Даже немцы, до этого имевшие техническое преимущество, признавали, что советские пушки превосходят немецкие. Благодаря небольшим затратам на производство, ЗИС-3 выпускалась массово. Всего было произведено свыше 10 000 пушек, и до недавнего времени они всё ещё находились на вооружении.