

Правила настольной игры «Воспоминания о 1944: Участки и объекты местности» (Memoir '44: The Terrain Pack)

Автор игры: Ричард Борг (Richard Borg)

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

первое дополнение к игре «Воспоминания о 1944»

Предисловие

От песчаных дюн Северной Африки до горных перевалов севера Италии; от Припятских болот на юге Белоруссии до заливных лугов, на которых проходила операция “Маркет Гарден”... До Второй мировой войны история не знала конфликтов, в которые было бы вовлечено так много людей и такие обширные территории, со столь разными типами ландшафта.

Как многие из вас уже поняли, «Воспоминания о 1944» – больше чем просто игра, она также сама по себе является полноценной и расширяемой игровой системой. Поэтому мы рады представить вам дополнение «Участки и объекты местности». Под завязку наполненное новыми гексами местности, знаками отличия элитных войск и медалями победы, это дополнение также содержит десятки новых игровых элементов, включая правила для Североафриканской кампании, минных полей, прицелов тяжёлой артиллерии, радиолокаторов, поездов снабжения, аэродромов и прочего.

Хотя это дополнение предлагает готовые сценарии, помогающие ввести в игру все эти элементы, мы советуем вам самим поэкспериментировать с ними. Если у вас появятся интересные идеи, приглашаем поделиться ими на www.memoir44.com.

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

Пустыня

Гексы пустынной местности включают 10 гексов *Пальмовый Лес*, 3 гекса *Оазис*, 3 гекса *Сухое русло* и 6 гексов *Североафриканский Город/Деревня*.

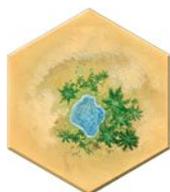
Правила Североафриканской Пустыни



В сценариях, разыгрывающихся в Североафриканской пустыне, правило *Танкового Прорыва* изменяется следующим образом: в случае успешного *Ближнего Боя* получивший приказ танковый отряд может занять освободившийся гекс, затем переместиться на один дополнительный гекс, а после этого ещё раз атаковать.

Все остальные правила, связанные с *Танковым Прорывом* и *Занятием Позиции*, действуют обычным образом.

Оазис (Пустыня)



◆ **Движение:** Отряд, который вступил на гекс *Оазис*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход.

◆ **Бой:** Отряд может сражаться в тот же ход, в котором он встал на гекс *Оазис*. Атакуя отряд противника, расположенный на гексе *Оазис*, пехота и танковые войска используют на 1 боевой кубик меньше, а артиллерия атакует в полную силу. Отряд, находящийся на гексе *Оазис*, может игнорировать первый флаг, выпавший против него.

◆ **Линия видимости:** *Оазис* блокирует линию видимости.



Когда это указано в сценарии, получивший приказ пехотный отряд, расположенный в *Оазисе*, может восстановить потерянные фигурки тем же способом, который применяется при разыгрывании командной карты *Медики* и *Механики*.

Пальмовый Лес (Пустыня)



Тот же эффект местности, что у гекса *Лес* (М44 с.16)

Город и Деревня (Пустыня)



Тот же эффект местности, что у гекса *Город/Деревня* (М44 с.18)

Сухое Русло (Пустыня)



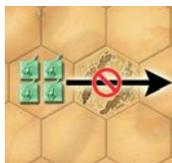
◆ **Движение:** нет ограничений движения через открытые концы участка *Сухого Русла*. Берега *Сухого Русла* непроходимы в обоих направлениях – при движении с гекса *Сухое Русло* и на него.

◆ **Бой:** пехотный или танковый отряд, который сражается на гексе *Сухое Русло* или атакует расположенный на нём отряд, должен находиться на соседнем гексе с отрядом противника. Атакуя отряд, находящийся в *Сухом Русле*, пехота, танковые войска и артиллерия используют на 1 боевой кубик меньше.

◆ **Линия видимости:** *Сухое Русло* не блокирует линию видимости. Обратите внимание, что отряд, расположенный в *Сухом Русле*, блокирует линию видимости обычным образом.



Движение вдоль *Сухого Русла* разрешено.



Но пересечь его стены невозможно.

Возвышенности и Заливные луга

Европейские низинные поля использовались немцами в качестве меры противотанковой защиты, начиная с “Дня Д” 6 июня 1944 в зонах высадки десанта союзных войск, во время операции “Маркет Гарден” и до самого 1945, когда воды Рейна были выпущены, чтобы замедлить продвижение союзников. Эта тактика очень сильно осложняла движение как танковых отрядов, так и пехоты везде, кроме насыпных дорог, возвышенностей и областей вокруг городов и деревень.

Заливные луга



В сценариях, разыгрывающихся на заливных лугах, любой не закрытый гекс игрового поля считается гексом *Заливной луг*. *Возвышенности, Холмы, Дороги, Железнодорожные пути и Города/Деревни* в игре являются высоко расположенными и поэтому сухими участками местности.

◆ **Движение:** Вступить на гекс *Заливной луг* отряд может только с соседнего гекса. Отряд, встающий на гекс *Заливной луг*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход. Отряд, покидающий гекс *Заливной луг*, может переместиться только на соседний гекс.

◆ **Бой:** Пехотный или артиллерийский отряд на гексе *Заливной луг* не имеет никаких ограничений боя. Танковый отряд не может сражаться в тот ход, в который он встаёт на гекс *Заливной луг* или покидает его. Танковый отряд после успешного *Ближнего Боя* с противником, находящимся на гексе *Заливной луг*, может произвести *Захват Позиции*, но не может перейти в *Танковый Прорыв*.

◆ **Линия видимости:** гекс *Заливной луг* не блокирует линию видимости.



Пехотный отряд, намочив ботинки, должен остановиться.



Также бойцы должны остановиться, чтобы просушить оружие, когда покидают *Заливные луга*.



Этот танковый отряд перемещается только на один гекс и не может сражаться.

Возвышенности

Гексы *Возвышенность* используются для обозначения сухих, приподнятых участков местности в сценариях, в которых действуют правила *Заливных лугов*.



◆ **Движение:** нет ограничений.

◆ **Бой:** нет ограничений. Разница в высоте между *Возвышенностями, Дорогами* и другими сухими участками местности с одной стороны и *Заливными лугами* с другой не настолько значительна, чтобы из-за неё уменьшать количество боевых кубиков.

◆ **Линия видимости:** гексы *Возвышенность* не блокируют линию видимости.

Болота



◆ **Движение:** пехотный или танковый отряд, который вступает на гекс *Болото*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход. Отряд, покидающий *Болото*, может переместиться только на соседний гекс. Отряд артиллерии не может вставать на гекс *Болото*.



◆ **Бой:** Пехотный отряд на гексе *Болото* сражается без ограничений. Танковый отряд не может сражаться в тот ход, в котором он перемещается на гекс *Болото* или покидает его. Танковый отряд, победивший в *Ближнем Бою* с отрядом, расположенном на гексе *Болото*, может произвести *Захват Позиции*, но не может перейти в *Танковый Прорыв*.

◆ **Линия видимости:** *Болото* не блокирует линию видимости.

Горы



◆ **Движение:** Только пехота может переходить с *Холма* на смежный гекс *Гора* или, наоборот, с *Горы* на смежный гекс *Холм*. Также пехота может перемещаться между смежными *Горами*. Перемещение на гекс *Гора* с любого другого гекса (включая обычный "равнинный" гекс основного игрового поля) невозможно. *Горы* непроходимы для бронетехники и артиллерии.

◆ **Бой:** Сражаясь с противником, находящимся на гексе *Гора*, пехота и бронетехника бросают на 2 боевых кубика меньше, а артиллерия может атаковать в полную мощь.

Однако если противники находятся на одной высоте и при этом их гексы относятся к одному и тому же горному массиву, количество боевых кубиков не уменьшается. Артиллерия в горах может атаковать цель, находящуюся на расстоянии до 7 гексов. Огневая мощь в зависимости от дистанции распределяется следующим образом – 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1.

◆ **Линия видимости:** гекс *Гора* блокирует линию видимости отрядам, пытающимся заглянуть через гору (от подножия). Отрядам, находящимся на одной высоте на гексах, которые относятся к тому же горному массиву, гекс *Гора* линию видимости не блокирует.

Дороги и Железнодорожные пути

Дороги и железные дороги во время Второй мировой войны играли ключевую роль. Контроль над ними давал возможность быстрого перемещения войск, вооружения и провианта к линии фронта. Дороги также использовались танками и пехотой, чтобы совершать атаки вглубь вражеской территории.

Железнодорожные пути



◆ **Движение:** для пехоты ограничений нет. Танки и артиллерия должны остановиться, когда вступают на гекс *Железнодорожные пути*.

◆ **Бой:** ограничений нет. Танки могут произвести *Захват Позиции* после успешного *Ближнего Боя* и атаковать снова, как обычно.

◆ **Линия видимости:** гекс *Железнодорожные пути* не блокирует линию видимости.

Железнодорожная станция



Равнозначна гексу *Город/Деревня* (М44 с.18).
Дополнительно см. правила *Поездов Снабжения* на с.12.

Дороги



◆ **Движение:** получивший приказ отряд, который начал движение с гекса *Дорога*, движется по *Дороге* и заканчивает свой ход на *Дороге*, может переместиться по *Дороге* на 1 дополнительный гекс в тот же ход.



◆ **Бой:** нет ограничений.

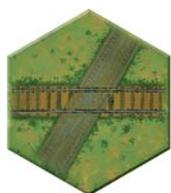
◆ **Линия видимости:** *Дорога* не блокирует линию видимости.

Пример: пехота может переместиться на 2 гекса по дороге и атаковать, либо переместиться на 3 гекса и не атаковать. При разыгрывании карты *Атака Штурмовиков* пехота может переместиться на 3 гекса по дороге и атаковать или на 4 гекса и не атаковать.

Танки могут переместиться на 4 гекса по дороге и атаковать.

Артиллерия может переместиться на 2 гекса по дороге и не сражаться. При разыгрывании карты *Массированный Обстрел* она может переместиться на 4 гекса по дороге.

Пересечение Дороги и Железнодорожных путей



Этот гекс выступает как обычный гекс *Дорога*.

Дорога на Холме



Этот гекс выступает как обычный гекс *Дорога*, но блокирует линию видимости.

Реки и Водные пути

Озеро

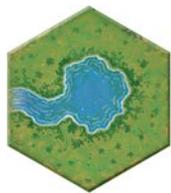


◆ **Движение:** гекс *Озеро* является непроходимым.

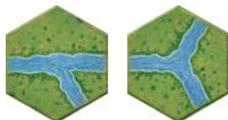


◆ **Линия видимости:** один гекс *Озеро* не блокирует линию видимости. Линия видимости заблокирована, когда между атакующим отрядом и его целью расположены два и более смежных гексов *Озеро*.

Верховье реки и Рукав реки



Равнозначны гексу *Река* (М44 с.18).



II. Новые маркеры

Новые Медали

Британская медаль: Крест Виктории



Крест Виктории вручается за мужество, проявленное перед лицом неприятеля, и является высочайшей и самой престижной военной наградой в странах Британского Содружества. С момента своего учреждения в 1856 году Крест Виктории вручался 1355 раз. После окончания Второй мировой войны им награждали всего 12 раз.

Итальянская медаль “За воинскую доблесть”

Медаль “За воинскую доблесть” появилась в 1833 году и вручалась за храбрость. Первоначальный дизайн содержал герб Савойского дома (крест и царский венец), но во время Второй мировой войны



его заменил римский меч в обрамлении лавровых и дубовых ветвей и с надписью “ИТАЛИЯ” на крестовине.

После войны медаль снова изменилась, теперь на ней изображается пятиконечная звезда.

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.

Маркеры Прицел



Маркеры *Прицел*, которые можно узнать по изображению прицела, используются вместе с батареями *Тяжёлой Артиллерии*, чтобы отмечать вражеские отряды, по которым батарея пристрелялась (см. новые правила для *Тяжёлой Артиллерии* в разделе “Новые знаки отличия” на с.13).

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.

Стандартные эффекты жетона Звезда

Жетоны *Звезда* открывают целый мир идей для использования в отдельных сценариях; здесь представлен небольшой перечень наиболее часто применяющихся эффектов.

Напоминаем, что правила, связанные с использованием жетонов *Звезда*, являются не постоянными, а дополнительными, и описаны в разделе специальных правил каждого сценария. Некоторые, часто используемые эффекты жетонов *Звезда*, относящиеся к особым гексам ландшафта, перечислены в разделе “Объекты местности” данной брошюры.



Саботаж

Это правило может использоваться, чтобы взорвать топливный склад, завод, радиолокационный пост или любые другие стратегические объекты.

Чтобы уничтожить цель, отряд должен находиться на соседнем гексе и бросить кубики для Ближнего боя. Если выпала *Звезда*, отряду засчитывается попадание. Возьмите жетон *Звезда* в качестве *Медали Победы* и удалите уничтоженный объект с карты.

В качестве другого примера возможного использования правила **Саботаж** посмотрите **Подрыв Дамбы** в разделе “Объекты местности” данной брошюры.



Подрыв Моста

Два представленных ниже правила описывают разные способы разыграть уничтожение моста в рамках имеющегося сценария.

Правило 1. Чтобы взорвать автомобильный или железнодорожный мост, игрок должен в свой ход разыграть зонную командную карту, соответствующую тому флангу, на котором расположен мост (если мост находится на границе флангов, игрок может разыграть карту, соответствующую любому из них). В результате разыгрывания этой карты мост уничтожается и удаляется с поля. Это действие занимает целый ход, и игрок не вытаскивает из колоды новую командную карту в конце своего хода. Вместо этого он до конца партии играет с меньшим количеством командных карт.

Правило 2. Работает так же, как и первое, но вместо запуска автоматического уничтожения моста, зонная карта даёт игроку возможность кинуть два боевых кубика. Если выпала *Звезда*, мост считается уничтоженным и удаляется, в противном случае он выдерживает атаку. В отличие от правила 1, атакующий игрок может, как обычно, вытянуть недостающую командную карту в конце своего хода, независимо от того, увенчалась ли атака успехом.



Лёгкие Лодки и Плоты

В сценарии «Неймегенский мост», входящем в это дополнение, жетоны *Звезда* используются для обозначения лодок. Три пехотных отряда союзных войск на левом фланге оснащены лёгкими плоскодонными лодками. Поместите жетоны *Звезда* на гексы с этими отрядами, чтобы отличить их от остальных.

Отряды с лодками могут перемещаться на гекс *Река*. Отряд, вступающий на гекс *Река*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход. Находящийся на гексе *Река* отряд в сражении использует на 1 боевой кубик меньше. Если при атаке на отряд, расположенный на гексе *Река*, на кубиках выпадает *Флаг*, отряд-цель вместо отступления теряет одну фигурку. Как только отряд пересекает реку, удалите жетон *Звезда*; отряд покинул лодку и больше не может вставать на гекс *Река*.

**Запрос поддержки с воздуха (правило Высоты 317)**

Это ещё одно особое правило, впервые представленное в сценарии «Операция “Люттих”»: *Захват высоты 317*». Пока отряд занимает определённый гекс, контролирующий его игрок может разыграть любую карту *Разведка* как карту *Авиаудар*. Это правило может использоваться с холмами, церквями, маяками или любыми другими объектами местности, предоставляющими хороший обзорный пункт.

**Корректировка артиллерийского огня**

Это вариант правила *Запрос поддержки с воздуха*, только применительно к артиллерии: пока отряд занимает определённый гекс, правило *Тяжёлой артиллерии* действует для всех артиллерийских отрядов (см. правила для *Тяжёлой артиллерии* в разделе “Знаки отличия” данной брошюры)

**Захват оборудования**

Жетон *Звезда* может быть использован, чтобы обозначать радиолокационное устройство или любой другой ценный объект, который противник может захотеть захватить. Поместите жетон *Звезда* на этот объект. Отряд пехоты должен остановиться на соответствующем гексе, чтобы подобрать оборудование. Затем оборудование, обозначенное жетоном *Звезда*, перемещается вместе с захватившим его отрядом. Если отряд уничтожается, оборудование остаётся на земле, откуда его может подобрать другой отряд, используя то же самое правило.

**Освобождение пленных**

По правилу, аналогичному правилу *Захвата оборудования* (см. выше), жетон *Звезда* может использоваться, чтобы обозначить важного пленника, которого можно освободить. Единственная разница заключается в том, что пленник погибает, если освободивший его отряд уничтожается.

Пленник может располагаться в крепости или лагере для военнопленных.

**Героический лидер**

Жетон *Звезда* может обозначать *Героического лидера*. Когда пехотным отрядом командует *Героический лидер*, вдохновлённый им на борьбу отряд может игнорировать один *Флаг отступления* и использует в бою на один дополнительный кубик больше. Когда отряд уничтожается, бросьте два кубика. Если выпадает *Звезда*, *Героический лидер* погибает и превращается в *Медаль Победы* для противника. Если же он выживает, жетон *Звезда* перемещается на ближайший отряд того же игрока.

III. Объекты местности

Дополнение «Участки и объекты местности» представляет набор новых гексов местности, включающий изображения зданий и конструкций. Иногда эти объекты местности являются чисто символическими и вводятся для украшения сценария. Но часто они могут играть ключевую роль в сценарии: объекты, которые необходимо уничтожить, объекты, до которых нужно добраться, чтобы произошло определённое событие, и т.п.

Эффекты гексов местности могут изменяться от сценария к сценарию, в каждом конкретном случае они описываются в разделе особых правил или в разделе условий победы.

Дамба



- ◆ **Движение:** непроходима для танков и артиллерии. Для пехоты ограничений нет.
- ◆ **Бой:** ограничений нет. Отряд, находящийся на гексе *Дамба*, может игнорировать первый выпавший против него *Флаг*. См. особые правила, в которых описывается, как взорвать *Дамбу*.
- ◆ **Линия видимости:** *Дамба* блокирует линию видимости



Подрыв Дамбы

В сценарии «Дамба Швамменауэль», включённом в это дополнение, жетоны *Звезда* используются, чтобы обозначать попытки немецкого саботажа.

Игрок Оси может попытаться взорвать дамбы Швамменауэль и Урфт, когда его отряды занимают гексы *Дамба*. Разыграв командную карту, до того, как отдавать приказ отрядам, он кидает два кубика. За каждую выпавшую *Звезду* на дамбу помещается один жетон *Звезда*. Если выпало две *Звезды*, а игрок Оси контролирует лишь одну из дамб, только один жетон *Звезда* кладётся на занимаемый немецким отрядом гекс *Дамба*.

Когда на *Дамбу* помещается четвёртый жетон *Звезда*, считается, что подрыв *Дамбы* удался: удалите все жетоны с гекса *Дамба* и положите четыре медали *Железный Крест* в слоты для медалей игрока Оси. Но берегитесь: если отряд союзных войск захватит гекс *Дамба* до того, как там накопится четыре жетона *Звезда*, все жетоны удаляются и попытку подрыва надо начинать сначала.

Аэродром



- ◆ **Движение:** ограничений нет.
- ◆ **Бой:** ограничений нет.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Аэродром* не блокирует линию видимости.



Когда это указано в особых правилах сценария, игрок может получить подкрепление, которое будет высажено на *Аэродром*, если ни на одном из гексов этого *Аэродрома* нет вражеских отрядов. Когда разыгрывается карта *Приказ из Центра*, вместо активации одного отряда на гекс *Аэродром* помещается один пехотный отряд. Этот отряд не может перемещаться или сражаться в тот ход, в который он приземлился.

См. также необязательные правила *Саботажа* в разделе «Жетоны *Звезда*».

Казармы



Равнозначен гексу *Город/Деревня* (В44 с.18).

Кладбище



- ◆ **Движение:** ограничений нет.
- ◆ **Бой:** ограничений нет. Отряд, находящийся на гексе *Кладбище*, может игнорировать первый выпавший против него *Флаг*.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Кладбище* не блокирует линию видимости.

Церковь



Равнозначен гексу *Город/Деревня* (В44 с.18).

Помимо этого, отряд, расположенный на гексе *Церковь*, может игнорировать первый выпавший против него *Флаг*.

См. также правила *Запроса поддержки с воздуха* и *Корректировки артиллерийского огня* в разделе «Жетоны *Звезда*».

Мы рекомендуем игрокам заново разыграть сценарий «Сент-Мер-Эглиз», расположив гекс *Церковь* в городе, в котором находится немецкий пехотный отряд. Теперь этот город значительно усиливает позицию игрока Оси.

Завод



См. особые правила сценариев для гексов *Завод*. По умолчанию они равнозначны гексам *Город/Деревня* (В44 с.18). См. также необязательные правила *Саботажа* в разделе «Жетоны *Звезда*».

Крепость



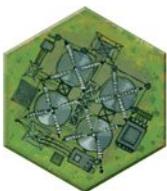
Оказывает тот же эффект, что и *Бункер* (В44 с.19). Помимо этого, любая сторона может использовать *Крепость* в качестве защитной позиции. Отряды, находящиеся в *Крепости*, могут игнорировать все выпавшие против них *Флаги*. См. также необязательное правило *Освобождения пленных* в разделе «Жетоны *Звезда*».

Маяк



Равнозначен гексу *Город/Деревня* (В44 с.18). См. также необязательные правила *Запроса поддержки с воздуха* и *Корректировки артиллерийского огня* в разделе «Жетоны *Звезда*».

Электростанция



См. особые правила сценариев, связанные с *Электростанциями*. См. также необязательные правила *Саботажа* в разделе «Жетон *Звезда*».

Лагерь для военнопленных



См. особые правила сценариев, связанные с *Лагерями для военнопленных*. См. также необязательные правила *Освобождения пленных* в разделе «Жетон *Звезда*».

Радиолокационная станция



◆ **Движение:** отряд, вступающий на гекс *Радиолокационная станция*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход.

◆ **Бой:** отряд может сражаться в тот ход, в котором он вступил на гекс *Радиолокационная станция*. Атакуя противника, расположенного на гексе *Радиолокационная станция*, пехота и танки используют на 1 боевой кубик меньше, а артиллерия может атаковать в полную силу. Отряд, находящийся на гексе *Радиолокационная станция*,

может игнорировать первый выпавший против него *Флаг*.

◆ **Линия видимости:** гекс *Радиолокационная станция* блокирует линию видимости.



Если на гексе *Радиолокационная станция* находится жетон *Звезда*, игрок, контролирующий этот гекс получает следующее преимущество: когда противник собирается разыграть против него карту *Авиаудар*, он должен заявить об этом на ход раньше и предъявить карту *Авиаудар*, выложив её в открытую на стол. В свой следующий ход противник обязан разыграть эту карту.

Топливный склад



- ◆ **Движение:** ограничений нет.
- ◆ **Бой:** ограничений нет.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Топливный склад* блокирует линию видимости.



Когда это указано в сценарии, уничтожение *Топливного склада*, принадлежащего противнику, уменьшает дальность перемещения всех его танковых отрядов на один гекс.

IV. Новые укрепления и другие объекты

Полевой бункер



Равнозначен *Бункеру* (В44 с.19)

Также любая из сторон может использовать *Полевой бункер* в качестве оборонительной позиции.

Речной брод



◆ **Движение:** отряд может вступить на гекс *Река*, если в этом месте находится *Брод*. Отряд, вступающий на гекс *Брод*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход.

◆ **Бой:** отряд, находящийся на гексе *Брод*, использует на 1 боевой кубик меньше.

◆ **Линия видимости:** гекс *Брод* не блокирует линию видимости.

Понтонный мост



Понтонные мосты могут быть использованы, только если это оговорено в сценарии, на условиях, описанных в разделе особых правил сценария. Чтобы перекинуть через реку

Понтонный мост, разыграйте командную карту *Атака* и вместо того, чтобы отдать приказ трём отрядам в определённом секторе, разместите *Понтонный мост* на любом гексе *Река* в этом секторе.



◆ **Движение:** отряд может встать на гекс *Река*, если через него перекинут *Понтонный мост*, без ограничений движения.

◆ **Бой:** ограничений нет.

◆ **Линия видимости:** *Понтонный мост* не блокирует линию видимости.

Железнодорожный мост



◆ **Движение:** отряд может встать на гекс *Река*, если через него перекинут *Железнодорожный мост*. Ограничений движения пехоты нет. Танковый отряд должен остановиться, когда вступает на гекс *Железнодорожный мост*.

◆ **Бой:** ограничений нет.

◆ **Линия видимости:** *Железнодорожный мост* не блокирует линию видимости.

Заграждение на дороге



◆ **Движение:** только пехотный отряд может встать на гекс *Заграждение*. Пехотный отряд, вступивший на гекс *Заграждение*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход.

◆ **Бой:** отряд, находящийся на гексе *Заграждение*, защищён со всех сторон. Атакующие его отряды пехоты или танков используют на 1 кубик меньше. Артиллерия атакует в полную силу. Отряд, расположенный на гексе *Заграждение*, может игнорировать первый выпавший против него *Флаг*.

◆ **Линия видимости:** *Заграждение на дороге* не блокирует линию видимости.

Поезда – Локомотивы и Вагоны



Обратитесь к особым правилам сценария перед использованием этих объектов. Поезда могут перевозить подкрепление (*Поезд Снабжения*) или артиллерийские орудия (*Бронепоезд*). Также *Поезда* могут оказаться целью миссии.



Поезд может перемещаться вперёд или назад на 1, 2 или 3 гекса по железнодорожным путям, но не может двигаться, если рельсы перегорожены.

Приказы *Поездам* отдаются так же, как и любому другому отряду, с помощью командной карты. Если *Поезд* находится на границе двух флангов, он может получить приказ с помощью командной карты, относящейся к любому из этих двух флангов.

Поезд может являться целью атаки. Попадание засчитывается за каждую выпавшую против него *Гранату*. Поместите жетон *Звезда* на локомотив за каждое попадание по *Поезду*. При втором попадании положите второй жетон *Звезда*. При третьем попадании положите третий жетон *Звезда* и удалите вагон. При четвёртом попадании удаляется локомотив. После этого локомотив помещается в пустой слот для *Медали*.

Поезд может игнорировать первый выпавший против него *Флаг*. Когда он вынужден отступать, он движется по рельсам назад (в направлении, противоположном положению локомотива) на один гекс за каждый выпавший против него *Флаг*. Если он не может отступить, поместите на локомотив один жетон *Звезда* за каждый гекс, на который он должен был отступить.

Поезд Снабжения – Подкрепление

Локомотив и вагон могут перевозить пехотные или танковые войска для подкрепления. Какие именно отряды расположены в *Поезде*, указано в сценарии. Во время транспортировки отряды не могут сражаться. Когда локомотив прибывает станцию, отряды, ехавшие в *Поезде*, выгружаются на соседние с локомотивом и вагоном гексы. Отряды не могут двигаться или сражаться в тот ход, в котором они прибыли на станцию.



на

Бронепоезд

В вагон *Бронепоезда* загружается артиллерийское орудие. *Бронепоезд* может перемещаться на расстояние до 3-х гексов и атаковать. Дальность и мощь выстрела определяются обычными правилами для артиллерии. К *Бронепоезду* также применяются рассмотренные выше правила для движения и подсчёта попаданий (нужно четыре гранаты, чтобы уничтожить *Поезд*).

V. Новые знаки отличия

Тяжёлая артиллерия



Тяжёлая артиллерия состоит из дальнобойных батарей, которые оказываются потрясающе эффективными на очень больших дистанциях, если только их пристрелять.



Когда это указано в сценарии, разместите на гексе с артиллерийским отрядом жетон *Тяжёлая артиллерия* и три маркера *Прицел*.



Огневая мощь *Тяжёлой артиллерии* в зависимости от дистанции распределяется следующим образом: 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.

Когда батарее *Тяжёлой артиллерии* засчитывается попадание, а вражеский отряд при этом еще не уничтожен и не отступил, разместите один маркер *Прицел* на гексе-цели.

Когда *Тяжёлая артиллерия* стреляет по цели, на которой размещен маркер *Прицел*, количество боевых кубиков увеличивается на 1 (потому что батарея пристрелялась по данной цели). Эффект маркеров *Прицел* не накапливается.

Маркер *Прицел* остается на гексе до тех пор, пока отряд-цель не покидает этот гекс или не уничтожается. В этом случае маркер *Прицел* возвращается обратно на гекс рядом с батареей *Тяжёлой артиллерии*.

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 поле, происходит взрыв.

Знаки отличия войск разных стран



SAS: Специальная воздушная служба Великобритании

Подразделение SAS, созданное лейтенантом Дэвидом Стирлингом во время британской кампании в Северной Африке, направляло маленькие группы натренированных командос со специальным вооружением глубоко во вражеский тыл, используя джипы для максимальной мобильности. Бойцы SAS совершали истребительные рейды на немецкие аэродромы и некоторые другие стратегические объекты. Они участвовали во множестве самых лихих и дерзких операций Второй мировой войны.



2ÈME DIVISION BLINDÉE: 2-я танковая дивизия

История "2-й танковой" тесно связана с личностью её создателя, французского генерала Филиппа де Отклока, более известного как генерал Леклерк. Сбежав из лагеря, где он оказался после поражения Франции, генерал Леклерк присоединился к союзным войскам в Северной Африке, чтобы там собрать первые части новой французской армии, которые в 1943 году стали официально именоваться 2-й танковой дивизией. Одержав ряд побед в Северной Африке, 2-я танковая высадилась в Нормандии, чтобы принять участие в кампании по освобождению Франции. В августе 1944 2-я танковая вошла в Париж, что было исполнено глубокого символического и политического смысла, а затем продолжила движение на восток, на Страсбург и затем дальше в Германию, до самого Берхтесгадена, частной резиденции Гитлера.

**Войска специального назначения Великобритании**

Кроме знаменитых SAS, в британской армии было много других спецподразделений. За годы войны Британия усовершенствовала эти отряды высококвалифицированных бойцов, проявивших себя в различных районах военных действий и вписавших некоторые славные страницы в историю Второй мировой войны.

**Польские войска**

После поражения в 1939 правительство Польши в изгнании собрало во Франции новую армию. Эта армия принимала участие в защите Франции и на земле, и в воздухе. Когда Франция капитулировала, многие польские части были эвакуированы в Великобританию. Во время Битвы за Британию 303-я польская эскадрилья одержала самое большое число побед из всех союзных эскадрилий. Польские войска также участвовали во многих знаменитых сражениях, таких как битва за Арнем в рамках Операции «Маркет Гарден» и четвёртая битва под Монте-Кассино.

**Югославские партизаны**

Во время Второй мировой войны югославские партизаны вели борьбу за освобождение своей страны от оккупации войсками стран Оси. Во главе сопротивления встала организация Народно-освободительная армия и партизанские отряды Югославии (НОАЮ) под командованием лидера югославской коммунистической партии Иосипа Броза Тито. Партизаны вели подпольную войну и укрепляли сеть коммунистических организаций в контролируемых ими районах.

**Испанские республиканцы**

С 1936 по 1939 Испания пережила жестокую гражданскую войну между республиканцами и мятежными националистами под руководством генерала Франко. Франко преуспел в свержении республиканского правительства и установил диктатуру. Среди республиканцев было много коммунистических и анархических групп, таких как CNT (анархо-синдикалистская Национальная конфедерация труда). Также в испанской гражданской войне на стороне республики участвовали добровольцы из разных стран, включая американцев и британцев, и пронацистские военные силы – на стороне националистов.

**Итальянская элитная дивизия «Литторио» («DIVISIONE LITTORIO D'ASSALTO»)**

В состав сформированной в ноябре 1939 года дивизии вошли 33-й танковый полк, 12-й берсальерский полк и 131-й артиллерийский полк. Дивизия приняла боевое крещение в Альпах, затем сражалась на Балканах, а в 1941 её перебросили в Северную Африку, где 33-й танковый полк был заменён на 133-й. Дивизия участвовала в битве при Эль-Аламейне, где в ноябре 1942 была почти полностью уничтожена и в результате расформирована.

**Австралия**

Формирование австралийских имперских сил (AIF) из добровольческих отрядов армии Австралии началось в 1939. Различные части AIF были вовлечены в боевые действия по всему миру – от сражений с Германией в Северной Африке до противостояния Японской императорской армии в Новой Гвинее и на Борнео. 9-я дивизия отличилась при обороне Тобрука (1941) и Эль-Аламейна (1942).

**Новая Зеландия**

Основным войсковым соединением Новой Зеландии во время Второй мировой войны была 2-я дивизия. После потери Греции и Крита они присоединились к 8-й британской армии в Северной Африке. Дивизия сыграла ключевую роль во втором сражении при Эль-Аламейне против корпуса Роммеля в ноябре 1942, а позже участвовала в битве под Монте-Кассино в Италии.

**Гуркхи**

Войска Британской Империи сражались на всех театрах Второй мировой войны. Завербованные в Индии гуркхские солдаты воевали в Северной Африке, на Ближнем Востоке, в Греции, Бирме и на острове Ява. Четыре бойца 4-й дивизии были награждены Крестом Виктории в Греции, а четверо других из 5-й дивизии получили Крест Виктории за боевые действия против японцев на Яве.

**Китайская Национально-революционная армия**

Когда разразилась Вторая мировая война, Китай уже был в состоянии ожесточённого конфликта, который начался в 1927 между Национально-революционной армией под командованием Чан Кайши и коммунистическими войсками Мао Цзэдуна. Японцы, воспользовавшись этим конфликтом, вторглись и оккупировали значительную часть Китая. Чан Кайши и Мао Цзэдун заключили перемирие, чтобы сражаться с общим врагом, получив также поддержку от стран-союзников. По окончании Второй мировой войны Мао Цзэдун продолжил борьбу до победы в 1949 и учредил Китайскую Народную Республику. Чан Кайши и более 2 миллионов беженцев переехали на остров Тайвань и основали там Китайскую Республику.

**Немецкий «Балочный крест»**

Это опознавательный знак военной техники Германии, который наносили на крылья самолётов люфтваффе, а также на борта и башни немецких танков.

**Африканский корпус**

Африканский корпус был создан Верховным командованием Германии в феврале 1941 года в Ливии, после поражения, нанесённого Италией союзными войсками во время операции «Компас». Под руководством Эрвина Роммеля корпус стал сильной танковой армией, которая откинула союзников обратно на их прежние позиции, за исключением Тобрука. С 1941 по 1943 Африканский корпус принимал участие во многих знаменитых сражениях, включая битву за Кассеринский перевал во время Тунисской кампании в феврале 1943. Остатки Африканского корпуса и итальянских отрядов сдались союзным войскам 13 мая 1943 года.

**101-я воздушно-десантная дивизия США «Клекочущие орлы»**

Знаменитая 101-я воздушно-десантная дивизия была создана в августе 1942. Парашютисты 101-й произвели ночную высадку в Нормандии в «День Д» вместе с 82-й воздушно-десантной дивизией. «Клекочущие орлы» участвовали в операции «Маркет Гарден» в сентябре 1944, а затем были вовлечены в битву в Арденнах в декабре 1944, где они защищали ключевой транспортный узел в Бастони. Знаменитая «лёгкая» рота 506-го парашютного полка была частью 101-й дивизии.

**Немецкие инженеры**

Такие шевроны с надписью “Fr” служили опознавательным знаком немецких инженерных войск.

**Итальянские инженеры**

Начало истории итальянского военно-инженерного дела датируется первой половиной 16 века. С распространением пороха и пушек должна была измениться и организация обороны, чтобы лучше противостоять этим плодам развития военных технологий. Результатом стало появление “trace italienne” (бастионной системы укреплений): звездообразные крепости, окружающие города, и внешние защитные сооружения. В 1530-х и 1540-х годах новый оборонительный принцип распространился по всей Европе, и итальянские инженеры были очень востребованы. В данную идею веками вносили улучшения, и она всё ещё использовалась во время Первой мировой войны в 1914-1918 гг.

**Королевские инженеры**

Королевские инженеры играли важную роль во всех военных конфликтах, в которые была вовлечена Великобритания. По этой причине король Вильгельм IV в 1832 году даровал им девиз ‘ubique’ (“повсюду”), подчеркнув этим, что они принимали участие в каждом сражении британской армии. Во время Второй мировой войны таланты королевских инженеров активно применялись при обезвреживании бомб, разминировании, наведении мостов и т.п.

**Инженеры США**

Символом инженерного корпуса США является замок с башнями. В геральдике этот образ применялся для изображения людей, которые преодолевают крепостные стены. Армия США начала использовать его в 1840 году. Тогда он прикреплялся к различным элементам обмундирования, таким как эполеты, пряжки ремней, фуражки, аксельбанты, пуговицы и т.д. Несмотря на то, что общий вид эмблемы изменялся, она всегда оставалась узнаваемым символом инженерного корпуса.

34 – [БИТВА ПРИ ГАЗАЛЕ] НАЙТСБРИДЖ – 12 июня 1942



Историческая справка

Битва при Газале состояла из серии столкновений между Роммелем и британцами в конце весны 1942 года на побережье Ливии. Блестящие, но рискованные манёвры “Лиса Пустыни” в конце мая и начале июня увенчались успехом, но в результате его танки остались почти без горючего и были далеко разбросаны друг от друга. Главный удар силами британского резерва мог бы принести решающую победу и уничтожить большую часть роммелевских отрядов, но британцы не сумели воспользоваться слабостью немцев и дали им время пополнить запасы.

12 июня, получив сведения о бреши в немецком танковом строе, Верховное командование Британии послало 2-ю и 4-ю танковые бригады в атаку. Несмотря на то, что британцы имели численное преимущество, Роммель контратаковал, полагаясь на свой незаурядный командирский талант и превосходство в техническом оснащении. Он направил 15-ю бронетанковую дивизию в лобовую атаку, в то время как 21-я бронетанковая дивизия предприняла обход противника с фланга. В этой решающей битве британские войска после яростной схватки у Найтсбриджа были уничтожены.

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

Подготовка

**x2****x1****x2****x1****x3**

Внимание: для лучшего зрительного впечатления мы рекомендуем взять поле Пустыня из дополнения «Игровое поле Зима/Пустыня». Или используйте обычное “равнинное” поле из базового набора игры «Воспоминания о 1944».

Брифинг

Игрок Оси

Возьмите 6 командных карт.
Вы ходите первым.

Игрок союзных стран

Возьмите 4 командные карты.

Условия победы

5 медалей

Особые правила

Немецкие танковые спецподразделения состоят из четырёх фигурок. Поместите жетоны спецподразделения на тот же гекс, что и соответствующие отряды, чтобы отличить их от остальных отрядов.

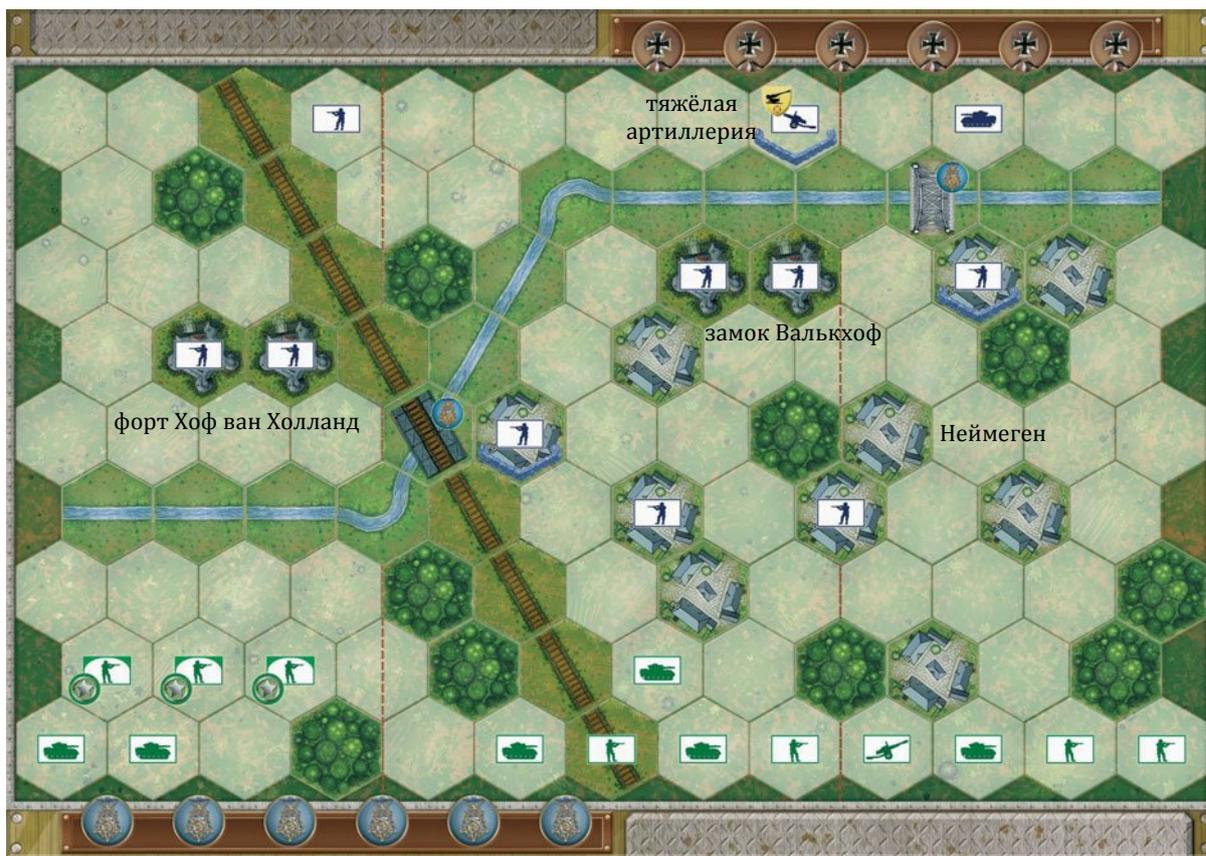
Правила движения танков:

Получивший приказ немецкий танковый отряд может переместиться на расстояние до 3 гексов и атаковать.

Получивший приказ британский танковый отряд может переместиться на расстояние до 2 гексов и атаковать.

Правила Североафриканской пустыни действуют (см. с.2).

35 – [МАРКЕТ ГАРДЕН] НЕЙМЕГЕНСКИЙ МОСТ – 20 сентября 1944



Историческая справка

На парашютистов 82-й воздушно-десантной дивизии была возложена задача занять и удержать Неймегенский мост на ранней стадии операции «Маркет Гарден», но другие приоритеты и выброска большинства десантников в милях от их цели свели на нет все серьёзные попытки. Мостам пришлось ждать прибытия XXX-го армейского корпуса.

20 сентября XXX-й корпус атаковал Неймегенский автомобильный мост, в то время как бойцы 504-го парашютного пехотного полка, форсировавшие Ваал на десантных лодках, захватили форт, который защищал железнодорожный мост, а затем повернули на восток. Железнодорожный мост был захвачен неповреждённым с обоих концов. Поскольку британские танки продвигались по направлению к автомобильному мосту, отступающие немецкие части решили взорвать его, но, к счастью для союзников, взрывчатка не сдетонировала, и мост также был захвачен.

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

Подготовка



x4



x10



x12



x8



x10



x1



x2



x1



x2



x3



x3

Брифинг

Игрок Оси

Возьмите 5 командных карт.

Игрок союзных стран

Возьмите 6 командных карт.

Вы ходите первым.

Условия победы

6 медалей

Отряд союзников, который захватывает гекс *Мост*, приносит *1 Медаль Победы*. Положите по *Медали* на каждый *Мост*. Эта *Медаль* засчитывается при определении условий победы только до тех пор, пока отряд союзников продолжает удерживать гекс *Мост*. Если отряд покидает гекс или уничтожается, игрок теряет *Медаль*.

Особые правила

Три пехотных отряда союзников на левом фланге имеют лёгкие плоскодонные лодки. Поместите жетон *Звезда* на гексы с этими отрядами, чтобы отличить их от остальных. Правила, касающиеся *Лёгких лодок*, см. на с.7.

Тяжёлая артиллерия описана на с.13.

36 – ДАМБА ШВАММЕНАУЭЛЬ – 4-9 февраля 1945



Историческая справка

Прежде чем начать операции «Истинная» (Veritable) и «Граната» (Grenade), нужно было разобраться с дамбами на реке Рур. Эти дамбы были расположены в районе крутых ущелий, небольших гор и узких дорог. Первые попытки захватить дамбы провалились, и приказ взять под контроль Швамменауэльскую и Урфтскую плотины казался невыполнимым заданием для 78-й пехотной дивизии с её небольшим боевым опытом. На этом участке Западной стены («Линии Зигфрида») развернулись части 272-й народно-гренадёрской дивизии.

9-я армия сумела занять неповреждённую Урфтскую дамбу, но продвижению к Швамменауэльской дамбе мешала пересечённая местность и недостаток танковой поддержки. В конце концов деревня Шмидт была захвачена, и вскоре после этого пехотинцы из 309-го взяли под контроль плотину. Немецкие войска, однако, успели взорвать водовыпускные клапаны, тем самым затопив долину реки Рур на несколько недель.

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

Подготовка



x15



x4



x2



x2



x3



x15



x4



x7



x2



x2



x2

Брифинг

Игрок Оси

Возьмите 5 командных карт.

Игрок союзных стран

Возьмите 5 командных карт.

Вы ходите первым.

Условия победы

6 медалей

Отряд союзников, который захватывает гекс *Дамба*, приносит 1 *Медаль Победы*. Положите по *Медали* на каждый гекс *Дамба*. Эта *Медаль* засчитывается при определении условий победы только до тех пор, пока отряд союзников продолжает удерживать гекс *Дамба*. Если отряд покидает гекс или уничтожается, игрок теряет *Медаль*.

Игрок Оси может попытаться взорвать Швамменауэльскую и Урфтскую дамбы. Правила, касающиеся подрыва дамбы, изложены на с.9.

Особые правила

Спецподразделения союзников – это отряды парашютистов. Поместите жетоны спецподразделения на тот же гекс, что и соответствующие отряды, чтобы отличить их от остальных отрядов. Эти отряды могут перемещаться на 1 или 2 гекса и после этого атаковать.

37 – [ОПЕРАЦИЯ “ГРАНАТА”] ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ РУР – 24 февраля 1945**Историческая справка**

К 23 февраля, на момент начала операции “Граната”, 9-я армия была растянута вдоль реки Рур. Уровень воды в реке упал достаточно, чтобы через неё можно было перебраться, и операция началась – с массированного артиллерийского обстрела. 84-я дивизия располагалась севернее всех остальных штурмовых дивизий. Первая волна наступления пересекла Рур в относительно узком месте у Линниха. Перебравшись на тот берег, 1-й батальон не остановился, чтобы атаковать немецкие позиции, а повернул налево. Следом переправился 3-й батальон и, в то время как 1-й батальон продолжил наступление на север, 3-й двинулся на части 59-й пехотной и 183-й народно-гренадёрской дивизий, державшие оборону напротив Линниха. К концу второго дня два полка переправились через Рур и заняли плацдарм длиной более 3-х миль.

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

Подготовка



x4



x4



x1



x16



x13



x7



x6



x2



x3



x4



x6

Брифинг

Игрок Оси

Возьмите 4 командные карты.

Игрок союзных стран

Возьмите 6 командных карт.

Вы ходите первым.

Условия победы

6 медалей

Отряд союзников, который захватывает *Город* или последний гекс *Дорога*, получает *1 Медаль Победы*. Положите по *Медали* на каждый из этих гексов. *Медаль* засчитывается при определении условий победы только до тех пор, пока отряд союзников продолжает удерживать соответствующий гекс. Если отряд покидает гекс или уничтожается, игрок теряет *Медаль*.

Особые правила

Реку Рур можно пересечь, так как у пехотных отрядов союзников есть лодки. Переправа через реку осуществляется по правилам для *Брода* (см. с.11).

Минные поля описаны на с.6.