

## 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](http://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*.

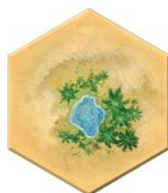
### Правила Североафриканской Пустыни



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.



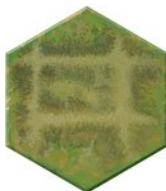
Также бойцы должны остановиться, чтобы просушить оружие, когда покидают *Заливные луга*.



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

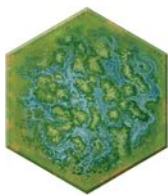
### Возвышенности

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.

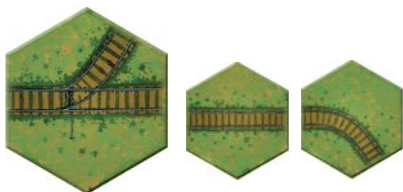
Однако если противники находятся на одной высоте и при этом их гексы относятся к одному и тому же горному массиву, количество боевых кубиков не уменьшается. Артиллерия в горах может атаковать цель, находящуюся на расстоянии до 7 гексов. Огневая мощь в зависимости от дистанции распределяется следующим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

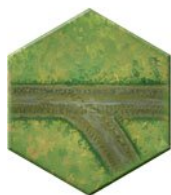
◆ **Линия видимости:** гекс *Железнодорожные пути* не блокирует линию видимости.

### Железнодорожная станция

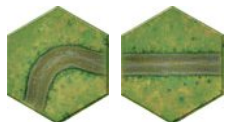


Равнозначна гексу *Город/Деревня* (М44 с.18).  
Дополнительно см. правила *Поездов Снабжения* на с.12.

## 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.

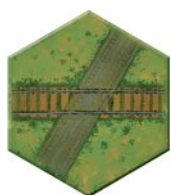
◆ **Линия видимости:** *Дорога* не блокирует линию видимости.

**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*.

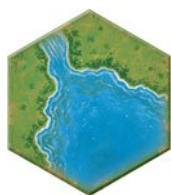
## Дорога на Холме



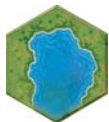
Этот гекс выступает как обычный гекс *Дорога*, но блокирует линию видимости.

## Реки и Водные пути

### Озеро

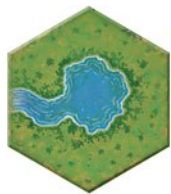


◆ **Движение:** гекс *Озеро* является непроходимым.

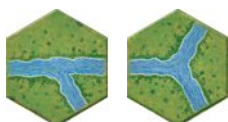


◆ **Линия видимости:** один гекс *Озеро* не блокирует линию видимости. Линия видимости заблокирована, когда между атакующим отрядом и его целью расположены два и более смежных гексов *Озеро*.

### 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



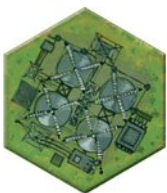
Оказывает тот же эффект, что и *Бункер* (В44 с.19). Помимо этого, любая сторона может использовать *Крепость* в качестве защитной позиции. Отряды, находящиеся в *Крепости*, могут игнорировать все выпавшие против них *Флаги*. См. также необязательное правило *Освобождения пленных* в разделе «Жетоны *Звезда*».

### 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.

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 славы 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 строю, 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.

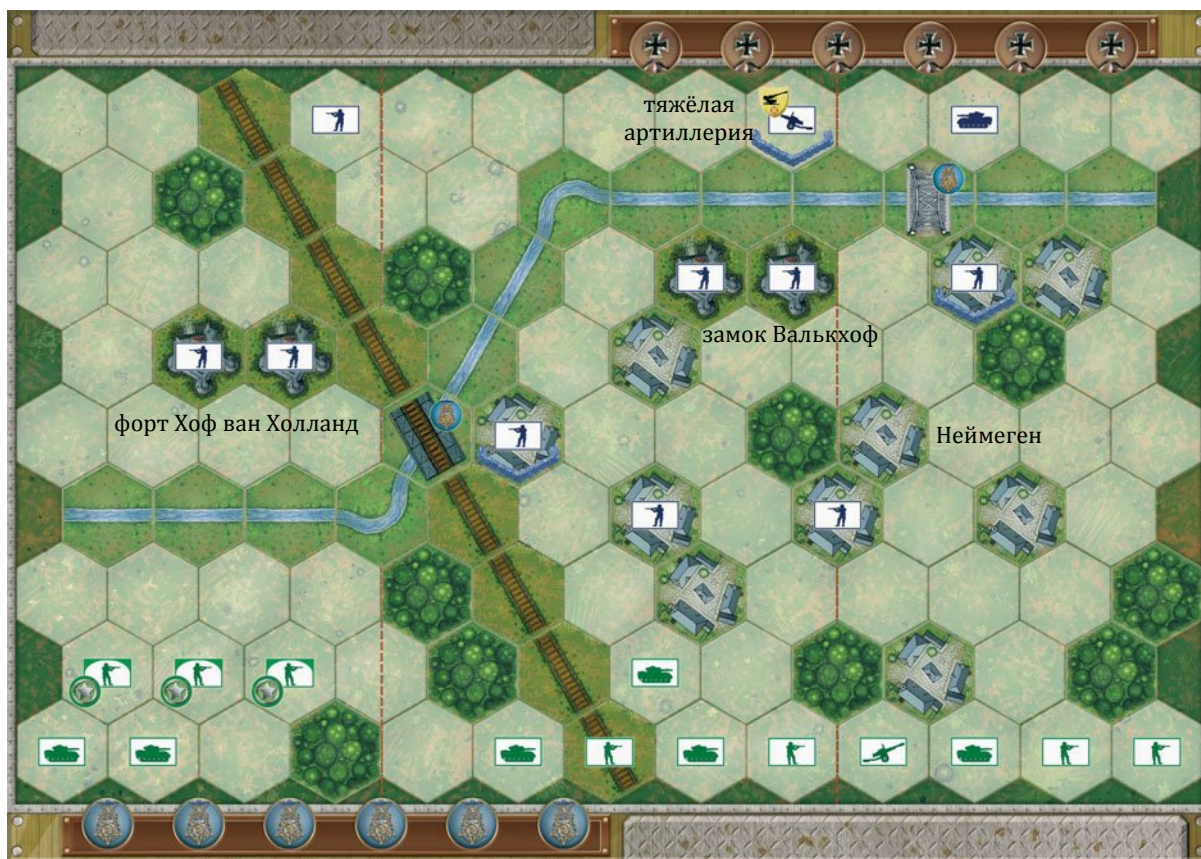
Правила движения танков:

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.