

MEMOIR '44

MEDITERRANEAN THEATER



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Witamy w siódmym rozszerzeniu serii Memoir `44 - Teatr Śródziemnomorski.

Słowo wstępne

W dniu gdy zaczęła się wojna niewielu przypuszczało, że zostaną zmuszeni do prowadzenia działań poza granicami Europy. W rezultacie, gdy front dotarł do Północnej Afryki, zarówno sprzęt, jak i ludzie nie byli przygotowani do surowych wymagań jakie stawiała przed nimi pustynia.

Jednak historia jest jak nieoszlifowany diament, który dzięki odwadze, pomysłowości i geniuszowi przywódczemu kształtowany jest przez tych, którzy muszą sobie radzić w tych trudnych warunkach. Dzięki swojej obecności w wielu zakątkach świata, żadna z armii nie wykazałaby tych zdolności lepiej niż armia brytyjska.

Ten dodatek jest niezależny względem innych rozszerzeń. Wykorzystując niektóre z pomysłów zawartych w dodatku terenowym [Terrain Pack] (pola minowe oraz inżynierzy) jednak może być rozgrywany bez użycia innych rozszerzeń w połączeniu z wersją podstawową Memoir `44.

8 scenariuszy wprowadzi Cię w nowe zasady prowadzenia starć i zapozna z jednostkami pod Twoją komendą, a także z właśnie otrzymaną bronią przeciwpancerną!

Nie zapomnij odwiedzić strony internetowej gry pod adresem: www.memoir44.com, by pobrać dodatkowe scenariusze i zapoznać się ze społecznością graczy Memoir `44 z całego świata.

A przede wszystkim, baw się dobrze!

Richard Borg

i Szczury Pustyni z wydawnictwa Days of Wonder

TABELA ZAWARTOŚCI

I. NOWE POLA TERENU	4	Broń przeciwzołgowa	8	VI. SCENARIUSZE	11
Lotniska (Pustynne)	4	Piechota z bronią przeciwzołgową.	8	[Operacja Topór bitewny] Przełęcz	
Linie wybrzeża (Pustynne)	4			piekielnego ognia	12
Ergi & Wydmy	4	III. NOWE MEDALE I ZNACZNIKI ...	9	[Operacja Krzyżowiec] Lotnisko Sidi Rezegh	14
Skarpy	5	Nowe medale	9	[Operacja Krzyżowiec] Umocnienia Sidi ...	
Wzgórza (Pustynne)	5	Medal brytyjski	9	Omar	16
Dowództwo & Namioty zaopatrzenia		Pola minowe	9	[Bitwa pod Gazalą] Manewr flankujący pod	
(Pustynne)	5	Znaczniaki wyjścia	9	Bir Hakeim.	18
Oazy	5	IV. NOWE PRZESZKODY TERENOWE	10	[Bitwa pod Gazalą] Panzer kontra Grant	
Lasy palmowe	5	Bunkry polowe (Pustynne)	10	20
Drogi (Pustynne)	6	Zablokowane drogi (Pustynne)	10	[Bitwa pod Gazalą] 1wsza pancerna z	
Miasta i wioski (Pustynne)	6	V. NOWE ODZNAKI I JEDNOSTKI ...	10	odsieczą	22
Koryta rzek (wyschnięte)	6	Jednostki inżynieryjne	10	[Bitwa pod Gazalą] W kotle	24
II. NOWE ZASADY I FIGURKI	7	Narodowość, a odznaki jednostek specjalnych.	10	[Bitwa pod Gazalą] Ucieczka przybrzeżną ..	
Zasady dowodzenia brytyjskich oddziałów		10	drogą.	26
Wspólnoty Narodowej	7	Brytyjski SAS	10		
Bez emocji panowie.	7	Brytyjskie jednostki specjalne	11		
Zasady dowodzenia włoskiej Armii		Armia włoska	11		
Królewskiej	7	Włoskie jednostki specjalne	11		
Dywizje Zmotoryzowane	7				
Brawura artylerii	7				
Zasady Pustynii północno afrykańskiej					
.....	7				
Armia brytyjska	8				
Broń specjalna.	8				



Ta ikona oznacza, że właśnie wprowadzamy nową zasadę do Memoir `44.

ODNOŚNIKI DO STRON

Numer strony zapisany w ten sposób: p.7 wskazuje stronę 7 w instrukcji podstawowej **MEMOIR '44**.

Numer strony zapisany w taki sposób: p.9 odwołuje się do 9 strony w tej instrukcji.

Kiedy te ikony zostaną użyte to znaczy, że mówimy o zasadach wprowadzonych w którymś z dodatków do **MEMOIR '44**:



Dod. Terenowy



Front Wschodni



Pacyfik



Mapy terenu



Dod. Powietrzny



Dod. Pola Bitew

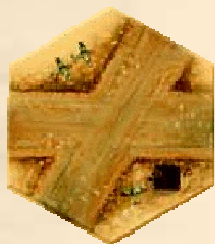
I. NOWE POLA TERENU

Niektóre z pól terenu opisanych poniżej są duplikatami, albo wariantami pól już opisanych w poprzednich dodatkach (na przykład w dodatku Terenowym). Te zasady zostały zawarte tutaj dla wygody i ułatwienia odwołania się do nich. Pola terenu, które są wizualnymi wariantami podstawowej gry są wspomniane tylko jako przypomnienie.

Od wprowadzenia dodatku Powietrznego, żetony terenu posiadają teraz wartość „test lotnictwa”. Może ona być ignorowana, jeśli akurat dodatek ten nie jest używany. W innym wypadku należy się odwołać do instrukcji w nim zawartej.

Podobnie jak wszystkie poprzednie dodatki z armiami, ten nie zawiera kart pomocy. Będą one wydane w przyszłym rozszerzeniu uwzględniając poprawki do już istniejących kart oraz pól terenu i jednostek tutaj zaprezentowanych, podobnie jak dodatkowe jednostki oraz żetony wyposażenia, które mają się pojawić w dodatku „Pola bitwy” zawierającym gotowe do rozgrywki mapy. Wkrótce kompletna i aktualna baza danych wszystkich kart pomocy, włączając w to karty z tego dodatku będzie dostępna online, na www.memoir44.com.

Lotniska (Pustynne)



Ruch: Brak ograniczeń ruchu.

Walka: Brak ograniczeń walki.

Zasięg widzenia: Lotniska nie blokują linii widzenia.

Test lotnictwa: 0



Jeśli posiadasz dodatek Powietrzny i grasz z jego zasadami samoloty mogą startować i lądować na lotniskach. W zależności od scenariusza mogą być również przypisane do lotnisk, bądź już na nich rozmieszczone.

Linie brzegowe (Pustynne)



Ruch: Maksymalny ruch z pola linii brzegowej to 1 pole, z wyjątkiem gdy zaczynamy ruch z jakiegoś lądownika; jednostka nie może się wycofywać na pole, lub z pola wybrzeża, z wyjątkiem gdy znajduje się na lądowniku.

Walka: Jednostka nie może walczyć gdy znajduje się na polu linii brzegowej.

Zasięg widzenia: Linia brzegowa nie blokuje zasięgu widzenia.

Test lotnictwa: 2



Ergi i wydmy



Ruch: Jednostka poruszająca się na pole z wydumą musi się zatrzymać i nie może wykonywać więcej ruchów w tej turze.

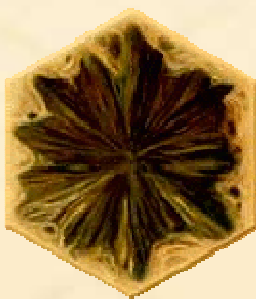
Z wyjątkiem tej restrykcji dotyczącej ruchu oraz wyższej wartości testu lotniczego ergi i wydmy traktuje się jak zwykłe wzgórze.

Walka: Walcząc z jednostką, która znajduje się na wydmie, jednostki piechoty i pancerne redukują liczbę kostek o jedną. Zasada nie działa, jeśli obie jednostki znajdują się na wydmach.

Zasięg widzenia: Blokują zasięg widzenia, z wyjątkiem sytuacji, w której obie jednostki znajdują się na wydmach.

Test lotnictwa: 2

Skarpy

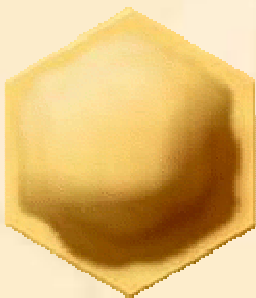


Ruch: Skarpy są niedostępne dla wszystkich jednostek lądowych.

Zasięg widzenia: Skarpy blokują zasięg widzenia.

Test lotnictwa: 2

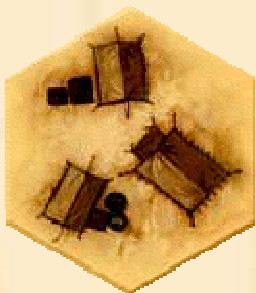
Wzgórza (Pustynne)



Te same zasady co Wzgórza (p. 14)

Test lotnictwa: 1

HQ & Namioty zaopatrzenia



Ruch: Brak ograniczeń.

Walka: Brak ograniczeń walki.

Zasięg widzenia: HQ & namioty zaopatrzenia blokują zasięg widzenia.

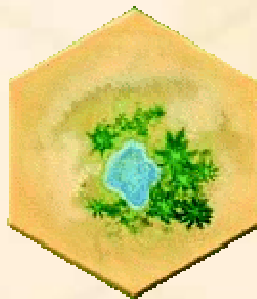
Test lotnictwa: 1

Zdobycie HQ/Namiotu zaopatrzenia



Jeśli Twój przeciwnik zdobędzie Twoje centrum dowodzenia/namiot zaopatrzenia to losuje jedną z Twoich kart dowodzenia i odrzuca ją. Dopóki go nie odbijesz musisz grać z jedną kartą dowodzenia mniej. Kiedy zdobędziesz to pole, natychmiast dociągnij kartę dowodzenia, tak aby wyrównać ilość kart na ręce z ich oryginalnym stanem.

Oazy



Ruch: Jednostka, która wejdzie na pole z oazą musi się zatrzymać i nie może się dalej ruszyć podczas tej tury.

Walka: Jednostka może walczyć w tej turze, w której wejdzie na pole z oazą. Walcząc z jednostką znajdującą się na polu z oazą piechota i jednostki pancerne redukują liczbę kostek o 1, artyleria nie redukuje kostek. Jednostka będąca na tym polu może ignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.

Zasięg widzenia: Oaza blokuje zasięg widzenia.

Test lotnictwa: 1

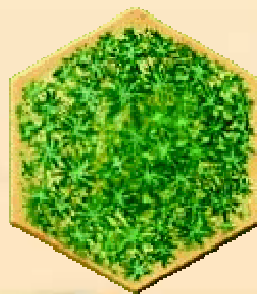
Oazy życia



Gdy w rozgrywce działają zasady „Oaz życia”, jednostka piechoty, której wydano rozkaz znajdująca się na polu z oazą i nie sąsiadująca z jednostką wroga, może próbować odzyskać stracone figurki.

Rzucić jedną kostką za każdą posiadaną kartę dowodzenia, wliczając w to kartę zagraną do aktywacji jednostki. Za każdy wynik pasujący do jej rodzaju oraz za każdą gwiazdkę, 1 figurka wraca do jednostki. Nie może ona jednak otrzymać więcej figurek niż miała zaczynając grę, oraz nie może się już poruszyć, ani walczyć w tej turze.

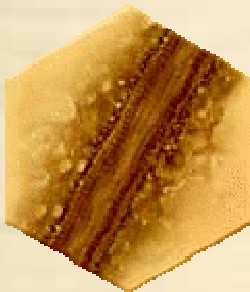
Lasy palmowe



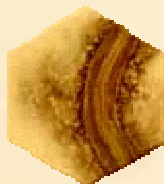
Te same zasady co Lasy (p. 13)

Test lotnictwa: 2

Drogi (Pustynne)



Ruch: Jednostka, która zaczyna swój ruch na polu z drogą, porusza się wzdłuż niej i kończy na niej swój ruch może w tej turze poruszyć się o jedno dodatkowe pole.



Walka: Brak ograniczeń walki.

Zasięg widzenia: Drogi nie blokują zasięgu widzenia.

Test lotnictwa: 0

Przykłady: Jednostka piechoty, której wydano rozkaz, poruszająca się cały czas po drodze może poruszyć się o dwa pola i nadal walczyć, bądź o trzy i nie walczyć; w wypadku karty **Infantry Assault [szarża piechoty]** ta sama jednostka mogłaby się poruszyć o 3 pola i nadal walczyć, bądź o 4 i nie walczyć.

Jednostka pancerna wykonująca swój cały ruch wzdłuż drogi może się poruszyć o 4 pola i walczyć.

Jednostka artylerii, która cały swój ruch przeprowadza wzdłuż drogi może poruszyć się o dwa pola i nie walczyć; z kartą **Artillery Bombard** poruszy się aż o 4 pola wzdłuż drogi!

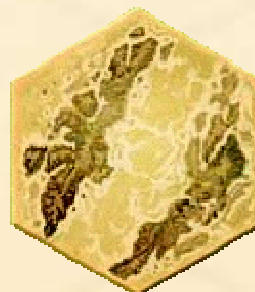
Miasta i wioski (Pustynne)



Te same zasady co miasta i wioski (p. 14)

Test lotnictwa: 2

Koryta rzek (wyschnięte)



Ruch: Nie ma ograniczeń podczas poruszania się na pole koryta rzeki od jego „otwartej” strony. Z kolei strony pola ze stromymi zboczami są nieprzekraczalne, zarówno z jak i do tego pola.



Walka: Jednostka piechoty, bądź jednostka pancerna walcząca z, albo atakująca pole koryta rzeki musi być na polu sąsiadującym z tym zajmowanym przez jej cel.

Walcząc przeciwko jednostce znajdującej się w korycie rzeki, piechota, jednostki pancerne i artyleria redukują liczbę kostek o 1.



Poruszanie się wzdłuż koryta jest dozwolone.



Ale niemożliwe jest przekroczenie jego ścian.

Zasięg widzenia: Koryta nie blokują zasięgu widzenia. Jednak jednostka znajdująca się w korycie już tak.

Test lotnictwa: 2

II. NOWE ZASADY I FIGURKI



Zasady dowodzenia brytyjskich oddziałów Wspólnoty Narodowej

Zauważalna solidarność Brytyjskich oddziałów wielonarodowościowych (BCF) podczas ewakuacji Dunkierki, a także hart ducha wykazywany przez brytyjską ludność cywilną podczas Niemieckich nalotów na Anglię wpłynęły na reputację Brytyjczyków, określając ich jako ludzi posiadających prawdziwego „ ducha walki”.

W *Memoir '44*, brytyjskie jednostki lądowe (BCF) mogą korzystać z następujących umiejętności:

◆ Bez emocji panowie!

Jednostka BCF, która przetrwa walkę w zwarciu bez ucieczki i pozostała jej tylko jedna figurka może natychmiast oddać oddziałowi atakującemu używając do tego jednej kostki. Nie ma znaczenia, czy jednostka rozpoczęła walkę jako pojedyncza figurka, czy została do tego stanu sprowadzona w starciu. Wykonywany przez nią atak ignoruje wszystkie modyfikatory wynikające z terenu i redukujące liczbę kostek. Dodatkowo może zostać wykonany nawet jeśli walka w zwarciu została rozpoczęta w wyniku rajdu pancernego [Armor Overrun]. Jednostka nie może jednak wykonać ataku w odpowiedzi na akcję zasadzki [Ambush].



Zasady dowodzenia włoskiej Armii Królewskiej

Cierpiąca zawsze na niedostatek sprzętu, włoska armia (*Esercito Italiano*) ponosiła spore straty z powodu posiadanego ekwipunku, którego poziom był znacznie poniżej standardowego. Tragiczną sytuację pogłębiało dodatkowo amatorstwo Dowództwa. Było ono wyraźnie dostrzegalne na początku wojny i prowadziło do źle zaplanowanych kampanii w Grecji i Egipcie.

Przez to użyteczność włoskiej armii na polu bitwy została znacznie obniżona, a jej wartość bojowa jest wyśmiewana, jednak ostrożne zgłębianie historii z punktu widzenia ich najbliższych sojuszników przybliży nam zupełnie inny punkt widzenia.

W *Memoir '44*, włoskie jednostki lądowe (EI) mogą korzystać z następujących cech:

◆ Dywizje zmotoryzowane

Biorąc pod uwagę zaopatrzenie na krótkie odległości, włoskie motocykle spisywały się ponad standard: sam marszałek polowy – Bernard Montgomery osobiście używał kilku podczas kampanii w północnej Afryce!

W *Memoir '44*, wszystkie włoskie jednostki lądowe mogą wycofać się o 1, 2 lub 3 pola za każdą flagę wyrzuconą przeciwko nim.

◆ Brawura artylerii

Włoskie jednostki artylerii wykazywały olbrzymią odwagę podczas wojny – w kampanii pustynnej strzelały do wroga ze swojej nieco przestarzałej broni, do czasu aż ten nie zniszczył każdego z ich dział!

W *Memoir '44*, wszystkie jednostki włoskiej artylerii mogą zignorować jedną flagę wyrzuconą przeciwko nim.

Zasady walki na pustyni w Afryce północnej

W scenariuszach północno afrykańskich, wliczając w nie te na końcu tej instrukcji, zasady rajdu pancernego [Armor Overrun] przeprowadza się następująco:

W wyniku udanego ataku w zwarciu jednostki pancerne mogą zająć opuszczone pole i dodatkowo poruszyć się o jeszcze jedno; wtedy mogą ponownie zaatakować.

Wszystkie inne zasady dotyczące rajdu pancernego pozostają bez zmian.

Armia brytyjska

Ten dodatek wprowadza do gry kompletną armię Brytyjską, która zawiera:

42 figurki "Szczerów pustyni" – Żołnierze 8mej armii brytyjskiej należeli do oddziałów wielonarodowościowych, pochodzili z wielu zakątków Imperium Brytyjskiego i Wspólnoty Narodów (istniał także mały kontyngent sformowany z żołnierzy z terenów europejskich okupowanych przez nazistów). Ich pierwszą kampanią była operacja Krzyżowiec, a wkrótce stali się jedną z najbardziej rozpoznawalnych formacji drugiej wojny światowej, uczestnicząc we wszystkich większych akcjach w Afryce północnej i w kampanii włoskiej.



24 czołgi Krzyżowiec – Ten czołg wyprodukowany w ponad 5,300 sztukach, był bezsprzecznie najważniejszym i najbardziej uwielbianym czołgiem brytyjskim podczas kampanii północno afrykańskiej. Po raz pierwszy użyty podczas kampanii „Bitewny topór” – natarciu armii brytyjskiej we wschodniej Cyrenii – odegrał kluczową rolę wspomagając oblężenie Tobruku, operację, której kryptonim pochodził właśnie od nazwy tego czołgu – Krzyżowiec.



6 armat QF 25cio funtowych – To znakomite działo zostało zaprojektowane do prowadzenia zarówno ognia bezpośredniego, jak i mogło posłużyć za haubicę.

Z uwagi na szybkostrzelność oraz uniwersalność pozostała główną brytyjskiej artylerii polowej podczas drugiej wojny światowej i długo potem. Niektóre jednostki wyposażone w tą broń były w użyciu jeszcze 10 lat temu!



Broń specjalna

Nadejście drugiej wojny światowej i w pełni zautomatyzowanej produkcji broni rozpoczęło najbardziej szalony okres wyścigu zbrojeń w dziejach historii.

Tworzono mnóstwo nowych projektów i pomysłów, często uwieńczonych wielkim sukcesem, ale zwykle kosztem porażek w wielu eksperymentach i śmiercią wielu testerów.

W Memoir `44, niektóre z tych nowych broni możemy teraz przypisać do danej jednostki modyfikując jej umiejętności bojowe, bądź je rozszerzając. Tą broń będziemy nazywać „Bronią specjalną” [Special Weapon Asset - SWA]

SWA są reprezentowane przez ich własny model. Jego figurka pozostaje z oddziałem do którego została przypisana, do czasu, aż ostatnia figurka tego oddziału pozostaje na planszy. Jeśli zostanie stracona – broń specjalna zostaje zdjęta z planszy, jednak nie liczy się jej jako dodatkowy medal, więc atakujący otrzymuje tylko jeden za zniszczenie jednostki z bronią specjalną.

Jednostka piechoty z SWA jest traktowana jak zwykła jednostka piechoty pod wszystkimi względami; wydaje jej się rozkazy za użyciem tych samych kart, otrzymuje obrażenia w wyniku tych samych rzutów, etc. Jednak jednostka piechoty posiadająca SWA nigdy nie może zajmować terenu po walce wręcz.

Broń przeciwpancerna



Rozwój broni przeciwpancernej przenoszanej przez piechotę rozpoczął się podczas drugiej wojny światowej. Jej pociski przeciwczołgowe zostały wkrótce ulepszone, tak by penetrować pancerz czołgów lepiej nawet od mniej mobilnych dział przeciwpancernych.

Na przykład brytyjski PIAT, po raz pierwszy użyty w boju w trakcie inwazji na Sycylię, był wczesnym projektem broni przeciwpancernej, jednak to nie on będzie ją reprezentował w Memoir `44.

Jako, że broń specjalna jest projektowana tak, by być uniwersalną jej modele będą pomalowane na szaro, by bez problemu można je było przyporządkować do dowolnej armii.

Jako wzór dla broni przeciwpancernej wybraliśmy bardziej popularną i rozpoznawalną wyrzutnię rakiet M1A1 – potocznie nazywaną „Bazooką”.



Piechota z bronią przeciwpancerną

Za każdym razem gdy natkniesz się na ten symbol podczas przygotowywania scenariusza, połóż broń przeciwpancerną razem z oddziałem piechoty, do którego została przypisana. Jednostka będzie miała wtedy łącznie 5 modeli – 4 figurki piechoty i jedną broń przeciwpancernej.

Żeton znacznika sam w sobie nie istnieje (jedynie na papierze), poza tym nie jest potrzebny, gdyż to figurka reprezentuje posiadane przez oddział dodatkowe umiejętności.



Symbol jednostki piechoty z bronią przeciwpancerną

Ruch: Jednostka piechoty wyposażona w broń przeciwpancerną, której wydano rozkaz może poruszyć się o 1 lub 2 pola; ale jeśli wykonała jakikolwiek ruch nie może już atakować, nawet jeśli był to ruch tylko o 1 pole.

Walka: Jednostka piechoty wyposażona w broń przeciwpancerną, której wydano rozkaz może walczyć z wrogią jednostką naziemną oddaloną maksymalnie o trzy pola, rzucając tą samą ilością kostek co zwykle. Dodatkowo walcząc przeciwko jednostce pancernej każda wyrzucona „gwiazdka” rozpatrywana jest także jako trafienie.

Zasięg widzenia: Jednostka piechoty wyposażona w broń przeciwpancerną musi widzieć jednostkę przeciwnika, aby przeprowadzić atak.

III. NOWE MEDALE I ZNACZNIKI

Medal Brytyjski – Krzyż Victorii



Przyznawany za męstwo w obliczu wroga, Krzyż Victorii jest najwyższym i najbardziej prestiżowym odznaczeniem dla sił brytyjskich i Wspólnoty Narodów. Od roku 1856, Krzyż Victorii został przyznany 1356 razy. Od czasu zakończenia drugiej wojny światowej przyznano go tylko 13 razy. Osoba nim uhonorowana może umieszczać po swoim nazwisku zapis „VC”, na przykład John Smith, VC.

Pola minowe

Każdy scenariusz w odprawie będzie miał zaznaczone, która ze stron będzie rozmieszczać pole minowe.



Są one rozmieszczane w tym samym czasie, co inne żetony i pola planszy. Przed ich wyłożeniem odwróć wszystkie znaczniki pól minowych, tak by nie było widać ich wartości. Wymieszaj je ze sobą. Następnie połóż po jednym znaczniku, wybranym losowo (strona z numerem pozostaje zakryta) na każdym z pól planszy, które w scenariuszu zostało oznaczone jako pole minowe.

Pozostałe znaczniki odłóż do pudełka, tak aby nikt nie widział ich numeracji.

Jednostka, która wejdzie na pole minowe musi się zatrzymać i nie może się więcej poruszać podczas tej tury.

Dodatkowo jeśli jest to jednostka przeciwnika, odsłania się żeton pola minowego, tak by widzieć jego wartość. Jeśli jest to wartość „0” usuwa się go z planszy. W innym wypadku rzuć ilością kostek równą wartości na znaczniku pola minowego. Za każdy wynik na kostce pasujący do rodzaju jednostki oraz za każdy granat otrzymuje ona jedno trafienie. Wszystkie inne symbole są ignorowane, włączając w to symbol flagi. Po każdej eksplozji, pole minowe pozostaje na planszy, ale już odkryte i widoczne dla obu graczy.

Jeśli jednostka wchodząca na pole minowe jest sojuszniczą jednostką (tzn. jest to jednostka należąca do gracza rozkładającego pole minowe), musi się nadal zatrzymać, ale ignoruje pole minowe, nie odkrywając go jeśli jest zakryte, ani nie rzucając kośćmi.

Notka: W zgodzie z zasadami dotyczącymi ucieczki, pole minowe nie ma wpływu na jednostki uciekające. Mogą one przejść przez nie bez zatrzymywania się. Do tego nie muszą rzucać na trafienia.

Znaczniki wyjścia

Znaczniki wyjścia użyte w niektórych scenariuszach określają pola, albo zakres pól, przez które jednostka może bezpiecznie opuścić planszę i/albo zapewnić dowodzącemu jeden punkt zwycięstwa. Gdy para znaczników zostanie obrócona bokiem tworzy linię pól wyjścia pomiędzy nimi; wlicza się do niej pola z tymi znacznikami.



Znacznik #1 jest odizolowanym punktem wyjścia. Znaczniki #2 i #3 tworzą linię, jednostki mogą opuszczać przez nią plansze zdobywając punkty zwycięstwa.

IV. NOWE PRZESZKODY TERENOWE

Bunkry polowe (Pustynne)



Takie same działanie jak bunkry (p. 16)

Dodatkowo każda ze stron uzyskuje bonus do obrony.

Test lotnictwa: 2

Zablokowane drogi (Pustynne)



Ruch: Tylko jednostka piechoty może wejść na pole z zablokowaną drogą, wchodząc na nie musi się zatrzymać i nie może się dalej poruszać w tej turze.

Walka: Jednostka na zablokowanej drodze jest chroniona ze wszystkich stron. Piechota i jednostki pancerne atakujące pole z zablokowaną drogą obniżają całkowitą liczbę kostek o 1. Artyleria nie redukuje swoich kostek. Jednostka na zablokowanej drodze może zignorować pierwszą flagę wyrzuconą przeciwko niej.

Zasięg widzenia: Zablokowana droga nie ogranicza zasięgu widzenia.

Test lotnictwa: 1

V. NOWE ODZNAKI I JEDNOSTKI

Jednostki inżynieryjne

Jednostki inżynieryjne były używane podczas drugiej wojny światowej, by podnieść efektywność korpusów. Zapewniały mobilność, osłonę, wsparcie topograficzne oraz inżynieryjne.

Jednostka tego typu porusza się i walczy jak zwykła jednostka. Jednakże: w walce w zwarciu ignoruje wszystkie modyfikatory obrońcy wynikające z zajmowanego przezeń terenu, tzn. jej wrogowie w bezpośrednim starciu nie są chronieni przez teren.

Jednostka inżynieryjna będąca na polu z drutem kolczastym redukuje liczbę kostek, którymi walczy o 1 i jednocześnie może usunąć drut kolczasty w tej samej turze.

Musi być zdolna do prowadzenia walki, by usunąć drut kolczasty, czyli po ruchu o dwa pola nie może tego zrobić, chyba, że wynikał on z karty szarża piechoty [**Infantry Assault**].

Jednostka inżynieryjna wchodząca na pole minowe i mogąca walczyć **musi** usunąć pole minowe zamiast prowadzenia walki. Jeśli wejdzie na pole minowe nie mogąc walczyć, wtedy aktywuje je i podlega testowi na obrażenia. Musi być zdolna do prowadzenia walki, móc rozbroić pole minowe, czyli po ruchu o dwa pola nie może tego zrobić, chyba, że wynikał on z karty szarża piechoty [**Infantry Assault**].



Oczyszczanie zablokowanej drogi

Jednostka inżynieryjna wchodząca na pole z Blokadą drogi i mogąca walczyć może usunąć blokadę zamiast prowadzenia walki.

Jeśli poruszy się o 2 pola, nie może usunąć blokady w tej samej turze, chyba, że wydano jej rozkaz szarża piechoty [**Infantry Assault**].



Brytyjscy
inżynierowie
królewscy



Niemieccy
inżynierowie
polowi

Narodowość, a odznaki jednostek specjalnych

SAS: brytyjski Special Air Service

Założone przez brytyjskiego oficera Davida Stirlinga podczas kampanii w północnej Afryce, oddziały SAS wysyłały małe grupy wysoce wykwalifikowanych i świetnie uzbrojonych komandosów głęboko na terytorium wroga, wyposażając ich w jeepy, by maksymalnie zwiększyć ich mobilność. SAS przeprowadził dewastujące rajdy na niemieckie lotniska oraz brał udział w wielu największych i najtrudniejszych operacjach drugiej wojny światowej.



Brytyjskie oddziały specjalne

Niezależnie od słynnej SAS, w armii brytyjskiej istniało wiele innych jednostek specjalnych. Podczas wojny, Wielka Brytania tworzyła te elitarne jednostki, by użyć je na różnych frontach i zapisać najbardziej chwalebne karty tego odcinka historii. Ten znaczek jest także używany, by wyróżnić elitarne jednostki pancerne.



Armia włoska

Cierpiąc na niedostatek dobrego sprzętu, który niejednokrotnie nie dorównywał nawet standardami do tego używanego przez Niemców, czy Aliantów, włoska armia cechowała się o wiele większym męstwem, niż wskazywał by na to obraz kreowany przez brytyjską propagandę. Nie licząc praktycznie całkowitego zniszczenia 10tej armii podczas wczesnej fazy zmagania w północnej Afryce, armia włoska udawała, że jest wymagającym przeciwnikiem. Najbardziej zacięte walki z ich udziałem toczyły się na Sycylii.



Włoskie oddziały specjalne

Utworzona w listopadzie 1939, dywizja „Littorio d'Assalto” czyli elitarna dywizja natarcia została stworzona z 33go regimentu czołgów, 12go regimentu bersalierów (lekkiej piechoty zmechanizowanej) oraz 133go regimentu artylerii „Littorio”. Najpierw oddelegowana do walki w Alpach, została przetrzucona do Afryki w 1941 i walczyła do bitwy pod El Alamein, gdzie została niemal całkowicie zniszczona, a ostatecznie rozwiązana w 1942 roku.



Zasady walki powietrznej nie są używane w poniższych scenariuszach.
Karty Air Sortie są odkładane na bok i nie używa się ich w tych misjach.

VI. SCENARIUSZE

Osiem scenariuszy na kolejnych stronach opisuje wydarzenia, które miały miejsce w okolicy Tobruku w latach 1941-1942, uwzględniając przybycie korpusów Afrykańskich Erwina Rommla do Libii, operacje „Bitewny Topór” oraz „Krzyżowiec”, a także Bitwę pod Gazalą.

Tak jak później skomentował Churchill: „Przed Alamein nie odnosiliśmy zwycięstw, po Alamein nie zdarzały się porażki.” Gracz brytyjski będzie miał wiele wyzwań i ręce pełne roboty, by utrzymać morale swojej armii!

Bitwa pod Gazalą jest tematem pięciu z tych scenariuszy; mogą one być rozgrywane oddzielnie, ale są też świetną podstawą dla użycia uproszczonych zasad prowadzenia kampanii, które zostały zawarte w dodatku z planszami zimową i pustynną. Posiadanie tego dodatku nie jest wymagane do gry w ten, jest on jedynie ujednoliceniem wizualnym planszy, a zasady mogą zostać ściągnięte bezpośrednio z naszej strony internetowej www.memoir44.com.

TERMINOLOGIA

Używamy tej samej terminologii i notacji użytej w dodatku Powietrznym. Tam gdzie wymagane zasady specjalne będą odnosić się do konkretnej karty pomocy; a warunki zwycięstwa od teraz używają standaryzowanej terminologii:

Tymczasowy cel strategiczny – Medal zwycięstwa na takim celu jest zdobywany i liczy się do puli punktów zwycięstwa tak długo jak, pole na którym się znajdował nadal jest utrzymywane przez jednostkę, która go zdobyła. Jeśli to pole zostanie opuszczone z jakiegokolwiek powodu (ruch, ucieczka, eliminacja), medal jest natychmiast tracony i odkłada się go na pole celu strategicznego, z którego został zdjęty.

Większościowy cel strategiczny – Medal zwycięstwa grupy celów strategicznych należy się tej stronie, która posiada kontrolę nad większością z nich.

Permanentny cel strategiczny – Medal zwycięstwa za to pole jest zdobywany na stałe gdy jednostka odpowiedniej ze stron zajmie to pole. Medalu nie odkłada się na pole, nawet gdy jednostka je opuści.

Jak zawsze, kompletna, aktualna baza danych wszystkich kart pomocy może być zawsze skonsultowana online na stronie www.memoir44.com, w dowolnym momencie.

Baw się dobrze!

01

4245

PRZEŁĘCZ PIEKIELNEGO OGNIA

- 1  x15
- 2  x1
- 3  x12
- 4  x2
- 5  x2
- 6  x7
- 7  x10
- 8  x11



Tło historyczne

Dwie mile w głąb lądu, na granicy egipsko-libijskiej, przełęcz Halfaya wyznacza naturalny szlak przez wysoką na 600 stóp skarpe, która rozciąga się na południowy wschód aż do Sollum. Podczas drugiej wojny światowej, ktokolwiek kontrolował tę przełęcz posiadał dostęp do Libii oraz możliwość wsparcia obrony, bądź oblężenia garnizonu w Tobruku.

Na nieszczęście dla Brytyjczyków, od 14 czerwca 1941 roku kontrola nad przełęczą należała do Afrikakorps generała porucznika Erwina Rommla. 15go maja, Szczury Pustyni z 7ej dywizji pancernej zdobywają kontrolę nad przełęczą w wyniku operacji „Zwięzy” [Brevity]. Jednak 11 dni potem Rommel kontratakuję. Operacja „Skorpion” angażuje jego trzy grupy uderzeniowe, które przejmują kontrolę nad przesmykiem.

Czas zaczyna uciekać, Niemcy przejmują kontrolę nad lotniskami na Krecie. Pod naciskami Churchila generał Wavell rozpoczyna operację „Bitewny topór”. O świcie 15go lipca, 11sta brygada indyjska wraz ze wsparciem czołgów Matylda z 4go regimentu pancernego, wyrusza w kierunku przełęcz, która niedługo znana będzie jako przełęcz „Piekielnego Ognia”...

Wyzwanie przed Tobą, plan rozrysowany, obejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią...

Odprawa

Gracz Osi [Niemcy/Włochy]

- ◆ Weź 6 kart dowodzenia.

Gracz Sprzymierzonych [Wielka Brytania]

- ◆ Weź 4 karty dowodzenia.
- ◆ Wykonujesz ruch jako pierwszy.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medalii.

Znaczniki wyjścia działają dla gracza sprzymierzonych, wszystkie pola pomiędzy znacznikami, z nimi włącznie są polami, za które otrzymuje on medal przy wyjściu każdą z jednostek.

Zasady specjalne

Działają zasady pustyni północno afrykańskiej (*Akcje 9 – zasady pustyni północno afrykańskiej*). Dodatkowo jednostki pancerne Brytyjczyków mogą poruszać się tylko o dwa pola i walczyć, nie jak zwykle o trzy.

Działają zasady dowodzenia brytyjskiej armii wspólnoty narodowej i włoskiej armii królewskiej.

Wszystkie czołgi aliantów to jednostki elitarne (*Jednostki 2 – Jednostki wyspecjalizowane*). Znaczniki nie będą potrzebne.

Zasady broni specjalnej działają dla dwóch niemieckich jednostek wyposażonych w broń przeciwpancerną.

Gracz Osi rozkłada pole minowe (*Teren 29 -Pola minowe*).

02

4246

LOTNICKO SIDI RAZEGH

- 1  x1
- 2  x4
- 3  x10
- 4  x7
- 5  x1
- 6  x2
- 7  x1
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x1

15th Panzer

1st Armoured Division

Tło historyczne

Operacja „Krzyżowiec”, trzecia i w końcu udana próba Brytyjczyków mająca na celu złamanie sił Rommla pod Tobrukiem rozpoczęła się w ulewnym deszczu 18go listopada 1941 roku. Podczas gdy jeden korpus obierał pozycję w pobliżu przełęczy Halfaya, pozostałe rozpoczęły marsz przez pustynię w trzech kolumnach. Ta znajdująca się w centrum skierowała się na Tobruk, by połączyć się z jednostkami garnizonu planującymi przedrzeć się przez oblegających ich Niemców. Spiesząc do przodu 7ma brygada pancerna i 7ma grupa wsparcia dotarły do lotniska Sidi Rezegh, niemalże docierając do miejsca, z którego byłoby widać Tobruk.

Doceniając okazję, wciśnięty pomiędzy garnizon miasta oraz nadciągające jednostki pancerne Rommel zareagował błyskawicznie. Zdecydowanym atakiem lotnisko zostało zajęte przez 15stą dywizję pancerną majora Kummela, która następnie przyczaiła się w oczekiwaniu...

7ma brytyjska dywizja opancerzona nadciągała wzdłuż drogi Trigh Capuzzo, bo odzyskać lotnisko. Po osiągnięciu wyrwy na 175 wzgórzu brytyjscy czołgiści zaczęli się przez nią przedzierać. Ale czołgi Kummela czekały z zasadzką uderzając szybko i bezlitośnie. Brytyjczycy rozważnie wycofali się rezygnując z przerzucania kolejnych czołgów przez wąski przesmyk, ale Niemcy przejęli dzięki temu inicjatywę, przechodząc przez inną przełęcz, bardziej na zachód i zadając Szczurom Pustyni ogromne straty.

Wyzwanie przed Tobą, plan rozrysowany, obejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią...

Odprawa

Gracz Osi [Niemcy/Włochy]

- ◆ Weź 5 kart dowodzenia.

Gracz Sprzymierzonych [Wielka Brytania]

- ◆ Weź 4 karty dowodzenia.
- ◆ Wykonujesz ruch jako pierwszy.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 5 Medalii.

Lotnisko to tymczasowy cel strategiczny dla obu stron, podczas gdy Sidi Rezegh to tymczasowy cel wyłącznie dla sprzymierzonych.

Zasady specjalne

Działają zasady pustyni północno afrykańskiej (*Akcje 9 – zasady pustyni północno afrykańskiej*). Dodatkowo jednostki pancerne Brytyjczyków mogą poruszać się tylko o dwa pola i walczyć, nie jak zwykle o trzy.

Działają zasady dowodzenia brytyjskiej armii wspólnoty narodowej.

03

1324

UMOCNIENIA SIDI OMAR

- 1  x10
- 2  x2
- 3  x7



The board is a hexagonal grid with various units and terrain. Units include:

- 21st Panzer**: Three tanks in the top row.
- 15th Panzer**: Three tanks in the top row.
- 1st Indian Brigade**: One tank in the middle row.
- Infantry**: Multiple figures in the top and middle rows.
- Artillery**: Two figures in the bottom row.

Yellow hexagonal tiles are placed in the middle row, and green curved tiles are placed around the 1st Indian Brigade tank. Red circular tiles with 'EXIT' are also present in the bottom row.

Tło historyczne

Wycofując się z bardzo niepewnej pozycji na lotnisku Sidi Rezegh, Rommel szukał okazji, by nadać tempa swojemu uderzeniu.

Wysłał swoje Afrikakorps w kierunku Sidi Omar w nadziei na umocnienie się na granicy i przekształcenie zwycięstwa sprzed paru dni w dobrowolny odwrót armii brytyjskiej.

Ale jednostki Brytyjskiej Wspólnoty Narodowej, zamiast uciekać do Egiptu przegrupowały się i okopały. 25go listopada obie armie się spotkały. 21wsza Pancerna nagle znalazła się na celowniku 7dmej Indyjskiej brygady wyposażonej w 25 funtową artylerię, podczas gdy 15sta Pancerna walczyła z brytyjskimi regimentami opancerzonymi aż do remisu.

Wyzwanie przed Tobą, plan rozrysowany, obejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią...

Odprawa

Gracz Osi [Niemcy/Włochy]

- ◆ Weź 5 kart dowodzenia.
- ◆ Wykonujesz ruch jako pierwszy.

Gracz Sprzymierzonych [Wielka Brytania]

- ◆ Weź 5 karty dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medalii.

Znaczniki wyjścia wyznaczają linię pól, którymi grający Niemcami może się wycofywać, by za każdą jednostkę, która wyjdzie nimi za planszę dostać jeden medal.

Zasady specjalne

Działają zasady pustyni północno afrykańskiej (*Akcje 9 – zasady pustyni północno afrykańskiej*). Dodatkowo jednostki pancerne Brytyjczyków mogą poruszać się tylko o dwa pola i walczyć, nie jak zwykle o trzy.

Działają zasady dowodzenia brytyjskiej armii wspólnoty narodowej.

Położ znacznik na niemieckiej elitarniej jednostce pancernej. Znaczniki nie są wymagane dla czołgów sprzymierzonych, bo każdy z nich jest jednostką elitarną. (*Jednostki 2 – Jednostki wyspecjalizowane*).

04

4230

FLANKOWANIE BIR HAKEIM

- 1  x1
- 2  x8
- 3  x2
- 4  x2
- 5  x2
- 6  x8
- 7  x5
- 8  x5



The board game map is a hexagonal grid with various terrain types and military units. Key features include:

- Top Edge:** Six red circular icons with a cross symbol.
- Bottom Edge:** Six purple circular icons with a cross symbol.
- Left Edge:** A red vertical bar with numbered circles 1 through 8, corresponding to the legend.
- Map Labels:**
 - 21st Panzer (top left)
 - Arzte Division (top right)
 - 5th Indian Motorised Brigade (bottom center)
 - 1st Free French Brigade (bottom right)
 - Bir Hakeim (bottom right)
- Terrain:** Yellow hills, green hills, brown buildings, green buildings, and green roads.
- Units:** Various icons representing different military units, including tanks, infantry, and artillery.

Tło historyczne

Podążając za ciosem po udanej operacji Krzyżowiec, brytyjska 8ma armia wypchnęła siły Rommla z Cyrenii tuż przed ponownym nadwyrężeniem swoich linii zaopatrzenia. Rozłożyła się więc w oczekiwaniu wzdłuż linii Gazala na pustyni, na zachód od Tobruku. Grupy o sile brygad czekały w okopach chronionych przez pola minowe i drut kolczasty. Najbardziej wysuniętym na południe posterunkiem był ten pod Bir Hakeim, utrzymywany przez 1wszą francuską brygadę Generała Pierra-Marie Koeniga.

W południe 26go maja, Rommel wyprowadził pozorowany atak na centralne pozycje linii Gazala używając do tego małych grup XX zmotoryzowanego korpusu oraz śmigieł zamontowanych na ciężarówkach, które wzbijały tumany kurzu by zmylić przeciwnika. Następnie pod osłoną nocy wycofał wszystkie dywizje pancerne. Jego prawdziwym celem był manewr flankujący Bir Hakeim. Wrogie pola minowe posłużyły mu jako osłona jego flank i tyłów!

Pechowo, część 21szej Pancерnej zatrzymała się na więcej niż trzy godziny wpadając na 7dmą dywizję opancerzoną i 3cią indyjską brygadę zmotoryzowaną, jakieś cztery mile od Bir Hakeim. Zadano jej spore straty nim zdołała zniszczyć przeciwnika. W międzyczasie indyjskiej dywizji Ariete nie powiodło się zdobycie posterunku nad Bir Hakeim, została powstrzymana przez ostrzał z 75cio milimetrowych dział francuskiej 1wszej Wolnej Brygady.

Wyzwanie przed Tobą, plan rozrysowany, obejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią...

Odprawa

Graź Osi [Niemcy/Włochy]

- ◆ Weź 6 kart dowodzenia.
- ◆ Wykonujesz ruch jako pierwszy.

Graź Sprzymierzonych [Wielka Brytania]

- ◆ Weź 5 karty dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 5 Medali.

Każdy bunkier połowy jest tymczasowym celem strategicznym dla grającego Osią. Znaczniki wyjścia tworzące linię mogą zostać przekroczone przez jednostki Osi, by otrzymać jeden medal za każdą, która opuści w ten sposób planszę.

Zasady specjalne

Działają zasady pustyni północno afrykańskiej (*Akcje 9 – zasady pustyni północno afrykańskiej*). Dodatkowo jednostki pancerne Brytyjczyków mogą poruszać się tylko o dwa pola i walczyć, nie jak zwykle o trzy.

Działają zasady dowodzenia brytyjskiej armii wspólnoty narodowej i włoskiej armii królewskiej.

Działają zasady „Oaz życia” (*Akcje 10 – Oazy życia*).

Położ znacznik na każdej niemieckiej elitarniej jednostce piechoty (*Jednostki 2 - Jednostki wyspecjalizowane*) i inny znacznik na niemiecką jednostkę inżynierską (*Jednostki 4 jednostki inżynierskie*).

Działają zasady dotyczące broni specjalnej dla jednostek wyposażonych w broń przeciwpancerną.

Grający aliantami rozkłada pole minowe (*Teren 29 – Pola minowe*).

05

4231

PANZER KONTRA GRANT

- 1  x1
- 2  x6
- 3  x3
- 4  x1



The board game map features a hexagonal grid with various units and terrain. The units are:

- 15th Panzer:** Two tanks and two infantry units.
- 21st Panzer:** Two tanks and one infantry unit.
- 2nd Armored Brigade:** Two tanks, two infantry units, and one anti-aircraft gun.

The terrain includes yellow hexagons (6 total) and green hexagons (3 total). The board is bordered by a top row of six cross icons and a bottom row of six cross icons.

Tło historyczne

Tego samego dnia co bitwa pod Bir Hakeim, 15ta Pancerna starta się z resztą 7ej dywizji opancerzonej. Po „rozjechaniu” 7ej brygady zmotoryzowanej, czołgi natrafiły na silny opór ze strony 4ej brygady pancerniej Grantów. Niemieckie wsparcie przeciwpancerne się spóźniało, a zasięg i siła 75 milimetrowych luf świeżo przybyłych Grantów szybko zmieniła służbę na niemieckich czołgach Mark III w piekło i niepewność jutra.

W końcu, późnym porankiem 21wsza Pancerna pojawiła się po lewej stronie 15stej na nowo rozgrzewając walkę i uderzając w Brytyjczyków z prawej strony.

Większość Grantów została zniszczona, resztę zmuszono do wycofania.

Wyzwanie przed Tobą, plan rozrysowany, obejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią...

Odprawa

Gracz Osi [Niemcy/Włochy]

- ◆ Weź 6 kart dowodzenia.
- ◆ Wykonujesz ruch jako pierwszy.

Gracz Sprzymierzonych [Wielka Brytania]

- ◆ Weź 4 karty dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 5 Medalii.

Centrum dowodzenia/Namiot zaopatrzenia jest permanentnym celem strategicznym dla strony niemieckiej; medal jest zdobywany, a namiot usuwany na początku następnej tury gracza Osi.

Zasady specjalne

Działają zasady pustyni północno afrykańskiej (*Akcje 9 – zasady pustyni północno afrykańskiej*). Dodatkowo jednostki pancerne Brytyjczyków mogą poruszać się tylko o dwa pola i walczyć, nie jak zwykle o trzy.

Działają zasady zdobycia Centrum dowodzenia/Namiotu zaopatrzenia (*Akcja 17 – Zdobycie Centrum dowodzenia/Zaopatrzenia*).

Działają zasady dowodzenia brytyjskiej armii wspólnoty narodowej.

Położ znacznik na każdej brytyjskiej elitarniej jednostce pancerniej (*Jednostki 2 - Jednostki wyspecjalizowane*)

06

4232

IWSZA PANCERNA Z ODSIECZĄ

- 1  x10
- 2  x11
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x1



Tło historyczne

Późnym rankiem, gdy jego lewa flanką została zmiądzona przez skoordynowany atak niemieckich czołgów, generał Neil Ritchie, dowódca 8smej armii, wydał rozkaz dwóm brygadam 1wszej dywizji opancerzonej Norriego by ruszyły z odsieczą.

Poruszając się w kolumnie, 22go brygada pancerna zetknęła się wkrótce z niemieckimi czołgami ustawionymi frontalnie w formacji bojowej. Zaskoczeni dowódcy czołgów nim zdążyli się rozproszyć zostali przyciśnięci do piachu. Pozostałości 22giej uciekły na północ, by połączyć się z jedyną nietkniętą brytyjską brygadą pancerną.

Wyzwanie przed Tobą, plan rozrysowany, obejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią...

Odprawa

Gracz Osi [Niemcy/Włochy]

- ◆ Weź 6 kart dowodzenia.
- ◆ Wykonujesz ruch jako pierwszy.

Gracz Sprzymierzonych [Wielka Brytania]

- ◆ Weź 5 karty dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 5 Medali.

Pola drogi na przeciwległych krawędziach planszy są tymczasowymi celami strategicznymi analogicznie dla Osi i dla Aliantów.

Zasady specjalne

Działają zasady pustyni północno afrykańskiej (*Akcje 9 – zasady pustyni północno afrykańskiej*). Dodatkowo jednostki pancerne Brytyjczyków mogą poruszać się tylko o dwa pola i walczyć, nie jak zwykle o trzy.

Działają zasady dowodzenia brytyjskiej armii wspólnoty narodowej.

Działają zasady dotyczące broni specjalnej dla jednostek wyposażonych w broń przeciwpancerną.

07

4237

W KOTLE

- 1  x15
- 2  x2
- 3  x7
- 4  x10
- 5  x6



Tło historyczne

Pomimo zwycięstwa nad 7mą brytyjską dywizją opancerzoną, natarcie strony niemieckiej straciło impet. Afrikakorps Rommla znalazły się teraz w pułapce w regionie nazywanym „kotłem” z Bir Hakeim na południu, a z Tobrukiem na północy, wciąż w rękach nieprzyjaciela. Dodatkowo pozostałości brytyjskich dywizji opancerzonych rozrzucone były na wschodzie i północy, a gęste pola minowe oryginalnej linii umocnień Brytyjczyków blokowały ruch na zachód.

Mimo to, Brytyjczycy nieświadomi braków w niemieckich szeregach nie kontratakowali natychmiast. Chwila przerwy dała siłom Rommla czas by przygotować pozycję obronną na linii wzgórz niedaleko Sidi Mufath. W tym samym czasie włoska dywizja „Trieste” przekraczała pola minowe na północ od Bir Hakeim pod ciężkim ostrzałem wroga dostarczając niezbędne zaopatrzenie. Wyprowadzony przez Brytyjczyków 5go czerwca atak na niemieckie pozycje był źle przygotowany oraz słabo skoordynowany i nie udało im się przedrzeć przez niemiecką obronę przeciwpancerną. Okazja na ostateczne pokonanie Niemców została zmarnowana.

Wyzwanie przed Tobą, plan rozrysowany, obejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią...

Odprawa

Gracz Osi [Niemcy/Włochy]

- ◆ Weź 5 kart dowodzenia.

Gracz Sprzymierzonych [Wielka Brytania]

- ◆ Weź 4 karty dowodzenia.
- ◆ Wykonujesz ruch jako pierwszy.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medali.

Otwarcie linii zaopatrzenia przechodzącej przez brytyjskie pole minowe jest permanentnym celem strategicznym dla sił Osi. By ją otworzyć, grający strona niemiecka musi odsłonić znacznik pola minowego z wartością „0”. Tylko jeden medal zostanie przyznany w ten sposób podczas całej rozgrywki.

Zasady specjalne

Działają zasady pustyni północno afrykańskiej (*Akcje 9 – zasady pustyni północno afrykańskiej*). Dodatkowo jednostki pancerne Brytyjczyków mogą poruszać się tylko o dwa pola i walczyć, nie jak zwykle o trzy.

Działają zasady dowodzenia brytyjskiej armii wspólnoty narodowej.

Położ znaczniki jednostek inżynieryjnych na wskazanych jednostkach brytyjskich (*Jednostki 4 – Jednostki inżynieryjne*).

Działają zasady dotyczące broni specjalnej dla trzech niemieckich jednostek wyposażonych w broń przeciwpancerną.

Grający aliantami rozkłada pole minowe (*Teren 29 – Pola minowe*).

08
4241

UCIECZKA PRZYBRZEŻNĄ DROGĄ

- 1  x1
- 2  x8
- 3  x4
- 4  x11
- 5  x8
- 6  x2
- 7  x2



Tło historyczne

Odbudowując swoje siły dzięki nowo otwartym liniom zaopatrzeniowym Afrikakorps Rommla wyrwała się z kotła zajmując Bir Hakeim, ale biorąc do niewoli tylko 500 rannych Francuzów. 13go czerwca podczas „Czarnej Nocy”, 21wsza Pancerna rozniosła 22gą Opancerzoną Brygadę na kawałki, zagrażając Tobrukowi i odcinając XIII korpus na linii Gazala. Następnego dnia Auchinleck potwierdził rozkaz odwrotu dla generała Ritchiego.

Obrońcy El Adem i okolicznych posterunków utrzymali pozycje, umożliwiając 1wszej południowej dywizji afrykańskiej ucieczkę wzdłuż przybrzeżnej drogi bez ataku ze strony przeciwnika. Jednak droga nie była w stanie pomieścić dwóch dywizji. Blokowana od wschodu przez dywizje pancerne z Northumbryjskiej dywizji brygady do ataku na dywizje *Brescia* i *Pavia*. Następnie jedyną możliwą drogą do odwrotu było zagłębienie się w pustynie i dopiero skierowanie się na zachód omijając posterunki nieprzyjaciela. Niemieckie czołgi ruszyły na północ, ale nie mogły poruszać się na tyle szybko, by zapobiec ucieczce głównych sił brytyjskich!

Wyzwanie przed Tobą, plan rozrysowany, obejmujesz dowodzenie. Reszta jest historią...

Odprawa

Gracz Osi [Niemcy/Włochy]

- ◆ Weź 5 kart dowodzenia.

Gracz Sprzymierzonych [Wielka Brytania]

- ◆ Weź 5 karty dowodzenia.
- ◆ Wykonujesz ruch jako pierwszy.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 Medalii.

Znaczniki wyjścia po obu stronach drogi działają dla Brytyjczyków zapewniając jeden medal za każdą jednostkę, która opuści nimi planszę.

Zasady specjalne

Działają zasady pustyni północno afrykańskiej (*Akcje 9 – zasady pustyni północno afrykańskiej*). Dodatkowo jednostki pancerne Brytyjczyków mogą poruszać się tylko o dwa pola i walczyć, nie jak zwykle o trzy.

Działają zasady dowodzenia brytyjskiej armii wspólnoty narodowej i włoskiej armii królewskiej.

Take your game to
the next level with

OPERATION OVERLORD

Relive the battles of WWII
on a grand scale, with up
to 4 players to a side!



NOW AVAILABLE
in all good game stores, along with our
ready-to-play **MEMOIR '44 BATTLE MAP SERIES**
of Overlord maps.

BREAKTHROUGH

REBEL.PL
Centrum gier

Instrukcję dla Rebel.pl
przetłumaczył
Hubert Bartos

WWW.MEMOIR44.COM

OVERLORD

Copyright © 2014, 2003 Wizards of the Coast, Inc. All Rights Reserved