

MEMOIR '44

EASTERN FRONT



**POLSKA
INSTRUKCJA**



Richard Borg

**DAYS OF
WONDER**



Witamy w drugim dodatku do Memoir'44: Front Wschodni

SŁOWO WSTĘPNE

Przeżyj jedno z największych bitew II Wojny Światowej, od zamrzniętych brzegów jeziora Ładoga po płonące ruiny Stalingradu, gdzie całe grupy armii znikają szybciej niż jeden batalion na plażach Normandii.

Eastern Front jest drugim po Terrain Pack dodatkiem do Memoir'44. Podczas gdy Terrain Pack zajmował się głównie nowymi terenami i zasadami, Eastern Front poświęcony jest walkom między Osią a Związkiem Radzieckim. Jest tu także scenariusz opisujący wojnę rosyjsko-fińską oraz scenariusz wykorzystujący zasady Overlord, który przedstawia największą bitwę czołgów w historii: Kursk.

Dodatek ten jest niezależny od Terrain Pack, a także od dodatku trzeciego – planszy zimowo-pustynnej. Nie są one konieczne do rozegrania bitwy z Eastern Front. Na ilustracjach użyliśmy odpowiednich plansz (zimowej dla scenariuszy zimowych) tylko z powodów wizualnych. Jeżeli chcesz jak najbardziej urealnić swoje rozgrywki, to zalecamy, abyś kupił dodatek z mapą zimowo-pustynną, ale możesz też rozegrać wszystkie scenariusze na mapie z gry podstawowej.

Dla tych entuzjastów Memoir'44, którzy mają oba dodatki, zapewniliśmy mały „bonus” i w scenariuszu 8 wykorzystaliśmy je wszystkie. Znajdziecie go na końcu niniejszych zasad.

Zapraszamy na naszą stronę www.memoir44.com. Podobnie jak w przypadku wszystkich innych gier Days of Wonder znajdziecie tam dodatkowe zasady, nowe scenariusze, fora oraz inne atrakcje. Społeczność Memoir'44 jest niezwykle aktywna i bardzo pomocna.

I, przede wszystkim, dobrej zabawy!

Richard Borg

i pluton Days of Wonders



Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Szymon 'neishin' Szweda

Skład komputerowy:  *klema*



REBEL Centrum gier, ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

REBEL.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

Spis treści

I. NOWE ŻETONY TERENU

Okopy, Ruiny miasta,
Rosyjska wioska, Zimowy las s.2

Bagna, Moczary, Wzgórze z lasem,
Wzgórze z wioską, Zamarznęta rzeka,
Kompleks fabryczny s.3

II. NOWE ZASADY

Zasady rosyjskiego dowodzenia s.3
Zasady Blitzu s.4

III. NOWE MEDALE

Bohater Związku Radzieckiego s.4
Pole minowe s.4
Żetony Gwiazd Bitewnych s.5

IV. NOWE PRZESKODY

Zimowe bunkry polowe s.5
Zęby smoka s.5

V. NOWE JEDNOSTKI SPECJALNE

Snajper s.5
Elitarne siły rosyjskie s.6
Wojska inżynieryjne s.6
Kawaleria s.6
Fińskie oddziały narciarskie s.6

ODNIESIENIA DO STRON:

Zapis wyglądający następująco: **M44 s. 7** odnosi się do strony 7 w instrukcji podstawowej.

Zapis wyglądający następująco: **s.9** odnosi się do 9 strony tej instrukcji



Ta ikona wskazuje, że opisywana zasada jest wprowadzana po raz pierwszy.

I. NOWE ŻETONY TERENU



Okopy

◆ **Ruch:** Jednostki, które wejdą na to pole, muszą natychmiast zakończyć swój ruch. Artyleria nie może przechodzić przez okopy.

◆ **Walka:** Wóz opancerzony nie może walczyć, gdy jest w okopach. Podczas walki z wrogiem, który jest w okopach, Piechota i jednostki opancerzone odejmują 1 kość od swojej puli. Artyleria nie odejmuje żadnych kości.

Piechota znajdująca się w okopach ignoruje pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.

◆ **Pole widzenia:** Okopy nie zastaniają pola widzenia.



Ruiny miasta

Ruiny miasta mają taki sam efekt jak Miasta i Wioski (M44, s. 14). Dodatkowo jednostka walcząca w Ruinach Miasta może zignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę. Tylko Piechota może wejść do Ruin Miasta.



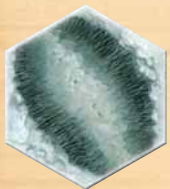
Rosyjska Wioska

Rosyjska wioska ma ten sam efekt co Miasta i Wioski (M44, s. 14).



Zimowy Las

Zimowy las ma ten sam efekt co Las (M44, s. 13), a tutaj zastosowany został dla lepszego efektu wizualnego.

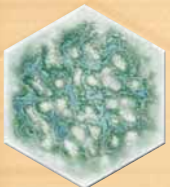


Wąwóz

◆ **Ruch:** Jednostki Opancerzone i Artyleria nie mogą przechodzić przez wąwóz. Ruch Piechoty nie jest ograniczony.

◆ **Walka:** Bez zmian. Piechota w Wąwozie może ignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.

◆ **Pole widzenia:** Wąwóz nie blokuje pola widzenia.



Bagna

◆ **Ruch:** Piechota i jednostki opancerzone muszą zakończyć swój ruch po wejściu na Bagna. Jednostka, która wyjdzie z Bagien, może ruszyć się tylko na sąsiednie pole. Artyleria nie może wchodzić na Bagna.

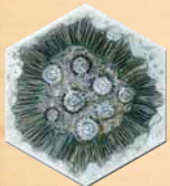
◆ **Walka:** Piechota walczy na Bagnach normalnie. Jednostki Opancerzone nie mogą walczyć po ruszeniu się na Bagna lub wyjściu z nich. Jednostka Opancerzona, która odniesie zwycięstwo w walce w zwarciu, może Zająć pole, ale nie może już wykonać Ataku Pancernego.

◆ **Pole widzenia:** Bagna nie blokują pola widzenia.

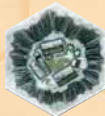
Uwaga: pomimo tego, że pojawiające się tutaj Bagna są zaśnienione, działają tak samo, jak te z dodatku Terrain Pack.



Wzgórze z lasem, Wzgórze z wioską



Te żetony używane są tylko ze względu na ich wartość wizualną. Wzgórze z lasem na ten sam efekt co Las (M44, s. 13), a Wzgórze z wioską ma ten sam efekt co Wioska (M44, s. 14).



Zamarznięta rzeka



Rzeka zamarzła i można przejść na drugi brzeg po lodzie, który jednak miejscami nie jest wystarczająco mocny. Kiedy jednostka przechodzi lub wycofuje się przez Zamarzniętą Rzekę, należy rzucić dwoma kośćmi. Za każdą wyrzuconą Gwiazdę jednostka ta traci 1 figurkę. Pole Zamarzniętej rzeki nie ma innych zasad dotyczących ruchu czy walki.



Kompleks fabryczny

Specjalne zasady dotyczące Kompleksu fabrycznego zawarte są w scenariuszach. Bazowo działa on tak samo jak Miasta i Wioski (M44, s. 14).

II. NOWE ZASADY KOMISARZ POLITYCZNY

Paranoja Stalina na tle tego, że ktoś przejmie władzę, doprowadziła do czystek wśród oficerów armii w latach 1937-38. W ten sposób stracono najlepszych i najzdolniejszych dowódców rosyjskich. Ci, którzy pozostali w wojsku, byli słabymi dowódcami albo płaszczącymi się przed komisarzami lizusami. W ogniu najbardziej zaciekłych bitew żołnierze rosyjscy często byli zmuszani do walki przez swoich własnych komisarzy politycznych, którzy trzymali ich na muszce.



Zasady rosyjskiego dowodzenia



Każda strona otrzymuje tyle kart Dowodzenia ile zapisano w scenariuszu. Następnie dowódca rosyjski musi wybrać jedną kartę ze swojej ręki i umieścić ją pod Żetonem Komisarza. Kar-

ta ta zostanie zagrana w następnej turze. Kiedy następuje tura dowódcy rosyjskiego, wybiera on jedną kartę ze swojej ręki, kładzie ją pod żetonem Komisarza, a kartę, która się tam znajdowała, bierze do ręki i zagra ją jako swoją kartę Dowodzenia w tej turze. Pod koniec swojej tury dowódca rosyjski normalnie ciągnie nową kartę Dowodzenia.

W czasie swojej tury dowódca rosyjski może zagrać ze swojej ręki kartę 'Recon 1' albo 'Counter-attack' zamiast karty, która znajduje się pod żetonem Komisarza. Karta ta zostaje pod żetonem i zostanie użyta w następnej turze. Dowódca rosyjski może także normalnie zagrać kartę Ambush.

ZASADY BLITZU



Scenariusze rozgrywane są w czasie pierwszych lat II Wojny Światowej wykorzystując **zasady Blitzu**.

◆ Dowódca Osi może w odpowiedniej sekcji zagrać kartę 'Recon 1' jako kartę Taktyczną 'Air Power' (przynajmniej jedno wyznaczone pole musi znajdować się w tej sekcji): wskazuje on grupę 4 jednostek (lub mniejszą), które znajdują się na sąsiednich polach. Rzuca 1 kością za każde wyznaczone pole (atak powietrzny Osi).

◆ Zmieniony jest ruch jednostek opancerzonych: Jednostka opancerzona Osi może poruszać się do 3 pól i walczyć, zaś jednostka opancerzona Aliantów może poruszyć się tylko o 2 pola i walczyć.

III. NOWE MEDALE Bohater Związku Radzieckiego



Medal ten był największym wyróżnieniem w czasach ZSRR. Stworzony został w 1934 roku, nagrodzono nim ponad 12 500 osób, większość z nich za walkę z Niemcami w latach 1941-45 (okres ten nazywany jest przez Rosjan „Wielką Patriotyczną Wojną”).

POLA MINOWE



Scenariusz określa, która strona kładzie pole minowe.



Pole minowe rozkładane jest na planszy w tym samym czasie co inne żetony. Przed ułożeniem Pola minowego połóż wszystkie żetony Pola obrazkiem miny do góry i je pomieszaj. Następnie połóż jeden z żetonów (wybrany losowo) na każdym z Pól minowych wskazanych przez scenariusz. Połóż je tak, by nie było widać numeru. Niewykorzystane Pola minowe odłóż do pudełka tak, aby nie można było zobaczyć ich numerów. Kiedy jednostka wejdzie na Pole minowe musi zakończyć swój ruch.

Jeżeli na pole wejdzie wroga jednostka, należy odstąpić żeton Pola minowego i zobaczyć, jaką ma ono siłę. Jeżeli Pole minowe to atropa (siła 0) – usuwa się je z planszy bez żadnych efektów. W innym przypadku rzuć tyłoma kośćmi, ile wynosi siła Pola. Każdy wyrzucony na kości granat lub symbol jednostki, która weszła na Pole, oznacza 1 trafienie. Inne symbole są ignorowane, także flagi. Po początkowych wybuchach Pole minowe wciąż pozostaje w grze, teraz już odstąpione dla obu graczy.

Jeżeli na Pole minowe wchodzi jednostka własna (tj. jednostkę kontroluje właściciel Pola) to musi ona zakończyć tu swój ruch, ale ignoruje Pole minowe – nie odsłania jego siły (jeżeli wciąż jest zasłonięta) i nie rzuca kośćmi.

Uwaga: Zgodnie z ogólnymi zasadami dotyczącymi odwrotu, przy wycofywaniu się Pole minowe nie ma wpływu na ruch. Dlatego wycofująca się jednostka może poruszać się przez Pole minowe bez zatrzymywania. Wycofujące się jednostki, które wchodzi na Pole minowe lub je przekraczają, nie rzucają kośćmi.

ŻETONY GWIAZD BITEWNYCH



Gwiazdy Bitewne to żetony, które uruchamiają specjalne efekty czy unikalne zdarzenia. Są one przypisane do konkretnego pola lub jednostki na czas trwania scenariusza.

Wiele efektów Gwiazd Bitewnych zostało opisanych w dodatku Terrain Pack, ponieważ właśnie w nim można znaleźć wiele specjalnych terenów czy punktów orientacyjnych.

Gwiazd Bitewnych należy używać tak, jak wskazano to w Zasadach Specjalnych scenariusza.

KAMUFLAŻ



W niektórych scenariuszach Gwiazdy mogą być używane do oznaczenie jednostek z kamuflażem.

Zakamuflowaną jednostkę można atakować tylko w walce w zwarciu (na sąsiednim polu).

Zakamuflowana jednostka traci Gwiazdę gdy zostanie zaatakowana lub się porusza. Traci ona wtedy swój Kamuflaż.

IV. NOWE PRZESZKODY I ŻETONY



Zimowe Bunkry Polowe

Mają taki sam efekt jak Bunkry (M44, s. 15). Dodatkowo każda z walczących stron może używać ich do obrony.



Zęby smoka

◆ **Ruch:** Tylko Piechota może wejść na pole z Zębami Smoka. Piechota, która to zrobi, natychmiast kończy swój ruch.

- ◆ **Walka:** Zęby nie mają wpływu na walkę.
- ◆ **Pole widzenia:** Zęby Smoka nie blokują pola widzenia.

V. NOWE JEDNOSTKI SPECJALNE

Snajper



Pojedynczą figurkę Piechoty i żeton Snajpera umieszcza się według wskazań scenariusza.

Snajper przyjmuje rozkazy jak zwykła Piechota.

Snajper z rozkazem:



- ◆ Może poruszać się jak Siły Specjalne – 1 lub 2 pola i walczyć
- ◆ Może podjąć walkę po wejściu na pola, które uniemożliwiają walkę Piechoty (Lasy, Miasta itd.). Wciąż jednak musi zakończyć ruch po wejściu na pola, które redukują ruch.
- ◆ Może wycofać się o 3 pola, a nie standardowe 1, za każdą wyrzuconą przeciw niemu flagę.

Snajper z rozkazem może zaatakować wrogą Piechotę lub Artylerię odległą o 5 lub mniej pól. Snajper musi widzieć cel. Ilość kości Snajpera nie zmniejsza się z powodu terenu. Snajper rzuca 1 kością. Aby trafić musi wyrzucić symbol celu, granat lub gwiazdę. Flaga działa normalnie – powoduje wycofanie się celu. Snajper nie może atakować jednostki opancerzonej.

Snajpera można atakować normalnie, ale tylko granat oznacza trafienie. Trafiony Snajper usuwany jest z gry i nie liczy się jako medal.



Uwaga: Jeżeli Snajper sąsiaduje z wrogą jednostką, to musi wejść z nią w walkę. Jeżeli sąsiednią wrogą jednostką jest czołg, którego Snajper nie może atakować, to musi on poruszyć się przed walką.

Wojska inżynieryjne



Inżynierzy wykorzystywani byli w czasie II Wojny Światowej by zwiększyć możliwości bojowe korpusów. Zapewniali mobilność, kontr-mobilność oraz wsparcie topograficzne i inżynieryjne.

Jednostka inżynieryjna porusza się i walczy jak jednostka Standardowa. Różnice:

- ◆ W walce w zwarciu jednostka inżynieryjna ignoruje wpływ terenu, czyli jednostki wrogie nie są chronione przez teren.
- ◆ Inżynier znajdujący się na polu z drutem kolczastym zmniejsza swoją ilość kości o 1 by jednocześnie atakować i usunąć drut kolczasty w jednej turze.
- ◆ Inżynier zdolny do walki, który wejdzie na Pole minowe, musi rozbroić Pole zamiast walczyć. Jeżeli Inżynier nie może oczyścić Pola minowego, to działa ono normalnie.

Kawaleria



Piechota z żetonem Kawalerii jest Kawalerią.

Ułóż 4 figurki Piechoty oraz żeton Kawalerii na polach tak, jak wskazano to w scenariuszu.

Kawaleria przyjmuje rozkazy jak zwykła jednostka Piechoty.

Kawaleria z rozkazem może:

- ◆ Poruszyć się o 3 pola i walczyć.
- ◆ Może walczyć z wrogiem odległym o 2 lub mniej pól. Rzuci 2 kośćmi przy walce w zwarciu i 1 przy strzale na 2 pola.
- ◆ Może po zwycięskiej walce w zwarciu zająć pole i walczyć ponownie używając do tego zasad Ataku pancernego (więcej o Ataku pancernym M44, s. 11).



Elitarne siły rosyjskie



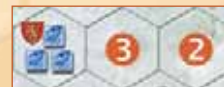
Elitarne siły rosyjskie oznaczane są tym żetonem.

Fińskie oddziały narciarskie



Fińskie oddziały narciarskie są Siłami Specjalnymi Finów. Położ odpowiedni żeton przy figurkach dla odróżnienia tej jednostki od zwykłej Piechoty. Jednostka ta ma tylko 3 figurki. Jednostka narciarska z rozkazem:

- ◆ Może poruszyć się o 3 pola i walczyć. Rzuci 3 kośćmi przy walce w zwarciu i 2 kośćmi przy strzale na 2 pola.
- ◆ Może podjąć walkę po wejściu na pola, które uniemożliwiają walkę Piechoty (Lasy, Miasta itd.). Wciąż jednak musi zakończyć ruch po wejściu na pola, które redukują ruch.
- ◆ Może wycofać się o 3 pola (a nie standardowe 1) za każdą wyruconą flagę.



38 - [RUSSO-FINNISH WAR] SUOMUSSALMI - DECEMBER 8-16, 1939



Elementy

- 1  x7
- 2  x10
- 3  x16
- 4  x2
- 5  x7
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x7



Tło historyczne

Armia rosyjska przekroczyła granicę fińską w ostatnich dniach listopada 1939 roku. 8 grudnia wojska te dotarły do słabo bronionej wioski Suomussalmi. Następnego dnia pułkownik Hjalman Siilasvuo, weteran I Wojny Światowej, pojawił się tam z posiłkami i przejął dowodzenia nad fińską obroną. Jego misją było zniszczenie sił rosyjskich i zmuszenie ich do wycofania się z wioski, co łatwe nie było, gdyż Rosjanie mieli liczebną przewagę oraz byli dobrze zaopatrzeni. Jednym z pierwszych rozkazów Siilasvuoniego była blokada drogi, która miała spowolnić pochód rosyjskiej 44 Dywizji. Zadanie to powierzył kapitanowi J. A. Makinenowi. Kiedy przeprowadzano operację blokady drogi, Siilasvuo przypuścił atak na pozycje rosyjskie w wiosce i dookoła niej. Sowieci jednakże byli dobrze okopani i w pierwszych dniach bitwy Finowie nie posuwali się do przodu.

Wraz z upływem czasu fińskie wojska narciarskie, walczące na własnym terenie, były w stanie zacisnąć okrażenie wokół wioski i w pierwszych tygodniach stycznia pokonać rosyjskie siły, choć te miały przewagę liczebną.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca fiński:

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia
- ◆ Poruszasz się pierwszy.

Dowódca rosyjski

- ◆ Weź 4 karty Dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 medali

Jeżeli Finowie pod koniec swojej tury będą zajmować 3 z 4 pól miasta, to natychmiast wygrywa strona fińska.

Zasady specjalne

Karta 'Air Power' zagrywana jest jako karta Taktyczna 'Artillery Bombard': 'Artyleria walczy dwa razy lub porusza się o 3 pola'.

Bunkry to Zimowe Bunkry Polowe (s. 5)

Rzeka reprezentuje znajdujące się w okolicy Zamarznięte Jeziora. Więcej o Zamarzniętych rzekach dowiesz się na s. 3

Fińskie Siły Specjalne Piechoty to Fińskie Oddziały Narciarskie. Umieść odpowiedni żeton na ich polu, by odróżnić je od innych jednostek. Jednostki te mają tylko 3 figurki. Więcej na temat tej jednostki na s. 6
Wchodzą w życie zasady Rosyjskiego Dowództwa (s. 3)

39 - [TYPHOON] GATES OF MOSCOW -

OCTOBER
18, 1941



Elementy

- 1  x4
- 2  x15
- 3  x9
- 4  x6
- 5  x2
- 6  x2
- 7  x2
- 8  x2
- 9  x5



Tło historyczne

W październiku generacja niemiecka rozpoczęła ostateczną ofensywę roku 1941 – operację Tajfun. Początkowe sukcesy na froncie wschodnim wciągnęły niemieckie wojska w głąb Związku Radzieckiego, ale ofensywa zwolniła zanim Niemcy zajęli kluczowe miasta Mateczki Rosji. Sowieci wykorzystali zasoby swojej dużej populacji by powoływać coraz większe ilości sił wojskowych. Mimo że były one niedoświadczone i źle uzbrojone, rzucono je do walki w desperacji jako ostatnią linię obrony Moskwy przed Niemcami. Możajsk, ostatnie wielkie miasto na drodze do Moskwy, zostało zdobyte przez Niemców, ale ofensywa stanęła. Wycieńczona armia nie miała rezerw by wykonać ostatni atak na Moskwę.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Zaczynasz grę.

Dowódca rosyjski

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 7 medali

Jednostka Osi, która zdobędzie most Wschodni lub miasto Możajsk, liczy się jako 1 Medal zwycięstwa. Umieść po 1 Medalu za osiągnięcie celu na każdym z tych pól. Dopóki jednostka Osi pozostaje na Moście lub Mieście, liczy się na poczet zwycięstwa Osi. Jeżeli jednostka ta się wycofa lub zostanie zniszczona, to przestaje się liczyć na poczet zwycięstwa Osi.

Zasady specjalne

Wchodzą w życie zasady Blitzu (s. 4)

Wchodzą w życie zasady Rosyjskiego Dowództwa (s. 3)

Elementy

40 - BREAKOUT AT KLIN - DECEMBER 7-8, 1941

- 1  x4
- 2  x3
- 3  x4
- 4  x2
- 5  x5
- 6  x6
- 7  x4
- 8  x3
- 9  x1
- 10  x1
- 11  x3
- 12  x4
- 13 x6

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

- Top Edge:** Six orange tank icons.
- Bottom Edge:** Six yellow star icons.
- Central Features:** Two 'Trench' labels, a 'Frozen River' at the bottom, and a 'Golyadi' label on the left.
- Units:** Various icons representing soldiers, tanks, and aircraft are placed on the hexes.
- Structures:** Green buildings, grey stone walls, and blue roads are scattered across the board.

Tło historyczne

Po zatrzymaniu niemieckiej ofensywy na Moskwę 6 grudnia 1941 roku, 1 Dywizja Pancerna została skierowana do Klinu, przez który niemieckie formacje miały się wycofywać. Pomimo ciągłych ataków Rosjan Dywizji udało się utrzymać skrzyżowanie do momentu całkowitego wycofania się niemieckich wojsk. Kiedy 1 Dywizja miała sama wycofać się do Nekrasino, okazało się, że Rosjanie otoczyli miasto. Postać śmiały plan polegający na udawanej ucieczce do pobliskiego Golyadi, w czym pomoc miała artyleria. Jeżeli Rosjanie zareagowaliby tak, jak chcieli Niemcy, możliwa byłaby ucieczka do Nekrasino.

Plan powiódł się na całej linii. Rosjanie dookoła Gulyadi zostali zaskoczeni, rezerwy wypchnięte do miasta. Główne uderzenie prowadzone było przez niemieckie wojska inżynieryjne. Z pomocą artylerii niemieckie siły przebiły się do Nekrasino.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia.
- ◆ Rozpoczynasz grę.

Dowódca rosyjski

- ◆ Weź 4 karty Dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 6 medali

Miasta Golyadi i Nekrasino liczą się jako Medale zwycięstwa. Położ na nich Medal za spełnienie celu. Dopóki niemieckie jednostki pozostaną na tych polach, będą się one liczyć do zwycięstwa Niemców. Jeżeli jednostka ta się wycofa lub zostanie zniszczona, to przestaje się liczyć na poczet zwycięstwa Niemców.

Jednostka Osi, która przekroczy zamrzniętą rzekę i wyjdzie z pola bitwy po stronie rosyjskiej, liczy się jako 1 Medal zwycięstwa. Jednostka ta zostaje usunięta z gry. Umieść jedną figurkę z tej jednostki na miejscu na medale Osi.

Zasady specjalne

Niemiecki czołg Sił Specjalnych ma 4 figurki. Umieść odpowiedni żeton na tym polu, by jednostka ta odróżniała się od innych.

Niemieckie Siły Specjalne Piechoty to wojska inżynieryjne. Umieść odpowiedni żeton na tych polach, by jednostki te odróżniały się od innych. Więcej o wojskach inżynieryjnych dowiesz się ze s. 6.


Rzeka jest Zamrznięta (s. 3). Okopy opisane są na stronie 2.

Wchodzą w życie zasady Blitzu (s. 4) oraz Rosyjskiego Dowództwa (s. 3).

4 I - [STALINGRAD] RED BARRICADES FACTORY COMPLEX - OCTOBER 22, 1942



Elementy

- 1  x4
- 2  x6
- 3  x7
- 4  x10
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x5
- 8  x6
- 9  x8
- 10  x4

The map shows a complex of buildings and terrain. Key features include:

- Top Edge:** A row of six circular icons, each containing a cross.
- Bottom Edge:** A row of six circular icons, each containing a star.
- Central Area:** A cluster of buildings and terrain pieces. Labels include 'Sniper Figure' (top center), 'Embankment' (middle center), and 'Barricades Factory' (bottom center).
- Right Side:** A 'Sniper Figure' label is placed near a building on the right side.
- Icons:** Various icons are scattered across the grid, including factory buildings, terrain pieces, and soldier figures.

Tło historyczne

W połowie października walki w ruinach kompleksu fabrycznego Czerwonych Barykad w północnej części Stalingradu zaczęły przyciągać coraz to więcej sił niemieckich z 6 Armii. 22 października 79 Dywizja Piechoty przy pomocy inżynierów, czołgów i artylerii przypuściła silny atak na skarpe kolejową, która prowadziła do fabryki.

Pod ciężkim ostrzałem zakopanych czołgów i ukrytych snajperów siły niemieckie powoli przedierały się do fabryki. Sowiecka linia w końcu się załamała, ale pod koniec dnia tylko jeden róg fabryki był pod kontrolą Niemców.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Rozpoczynasz grę.

Dowódca rosyjski

- ◆ Weź 4 karty Dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 10 medali

Dwa pola Miasta liczą się jako Medale zwycięstwa dla tej strony, która je zajmuje. Połóż Medale na tych polach. Kontrolowanie kompleksu fabrycznego Czerwonych Barykad (4 pola) liczy się jako 2 Medale. By zyskać kontrolę trzeba zajmować więcej pól niż przeciwnik.

Zasady specjalne

Wchodzą w życie zasady Blitzu (s. 4).

Wchodzą w życie zasady Rosyjskiego Dowództwa (s. 3).

Niemiecki czołg Sił Specjalnych ma 4 figurki. Umieść odpowiedni żeton na tym polu, by jednostka ta odróżniała się od innych.

Niemieckie Siły Specjalne Piechoty to wojska inżynieryjne. Umieść odpowiedni żeton na tych polach, by jednostki te odróżniały się od innych. Więcej o wojskach inżynieryjnych dowiesz się ze s. 6.

Pole skarpy działa na tych samych zasadach co Wzgórze.

Pola, na których są symbole Jeży, to gruz i śmieci. Działają one na tych samych zasadach co Jeże.

Zasady działania Pól minowych wyjaśnione są na s. 4

Zasady działania Snajperów wyjaśnione są na s. 5

42 - [KURSK] PONYRI - JULY 5-9, 1943

Elementy

- 1  x5
- 2  x8
- 3  x3
- 4  x5
- 5  x11



Tło historyczne

Wioska Poniry była zapalnym punktem w planowanej przez generała Walthera Modela operacji przełamania frontu na obszarze na północ od Kurska. Trzem dywizjom piechoty rozkazano atak na wioskę, przy częściowym wsparciu ze strony dwóch dywizji pancernych. Rosyjskie pola minowe oraz intensywny ostrzał ze strony zakopanych czołgów i artylerii stawiały opór jednostkom pancernym. Wioska była miejscem najbardziej zaciekłych walk w bezpośrednim zwarciu podczas tej wojny.

Wzgórze 253,3 w końcu zostało zdobyte, lecz choć niemiecka ofensywa zajęła większą część wioski, rosyjska obrona wciąż pozostawała mocna. Niemieckie siły powoli się wykrwawiały, a planowany przełom nigdy nie został osiągnięty.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Rozpoczynasz grę.

Dowódca rosyjski

- ◆ Weź 4 karty Dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 7 medali

Kontrolowanie Poniry liczy się jako dwa Medale zwycięstwa. By kontrolować Poniry musisz zajmować więcej pól Miasta niż przeciwnik. Na początku rozgrywki Poniry kontrolowane jest przez Rosjan, więc umieść 2 Medale na Polu medali Aliantów.

Zasady specjalne

Niemiecki czołg Sił Specjalnych ma 4 figurki. Umieść odpowiedni żeton na tym polu, by jednostka ta odróżniała się od innych. Zasady działania Pól minowych wyjaśnione są na s. 4

43 - BREAKOUT TO LISYANKA - FEBRUARY 16-17, 1944



| Elementy | |
|----------|----|
| 1 | x4 |
| 2 | x6 |
| 3 | x3 |
| 4 | x9 |
| 5 | x5 |
| 7 | x7 |
| 7 | x2 |

Tło historyczne

W styczniu 1944 roku duża grupa 6 niemieckich dywizji licząca ponad 56 tysięcy żołnierzy została odcięta przez 1 Armię Sowiecką oraz 2 Front Ukraiński. Rosjanie atakowali przez wiele dni starając się rozbić grupę i zniszczyć niemieckie siły. Tuż przed północą 16 lutego 72 Dywizja i 5 Dywizja Pancerna spróbowały dramatycznej ucieczki z pułapki, którą Niemcy nazwali 'kessel' (kocioł). Niemcy zaatakowali z Khilki-Komarovka. Regimenty piechoty nałożyły bagnety na broń i ruszyły do przodu. Sowieccy obrońcy zostali zaskoczeni, pierwsza linia została złamana, a Niemcy parli dalej w kierunku wzgórz. Rosjanie podjęli kontratak z Dzhurzentsy za pomocą czołgów i artylerii. Wielu Niemców spanikowało i szaleńczo rzuciło się do ucieczki ku wolności. Sowieckie karabiny spowodowały ogromne straty, ale niedługo potem nadeszła niemiecka odsiecz – czołgi z III Panzerkorps. Uciekający Niemcy stracili większość artylerii, czołgów i zapasów, ale wielu niemieckim jednostkom udało się dotrzeć do rzeki Gnilnoj Tikicz i bezpiecznie ją przekroczyć. Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 5 kart Dowodzenia.
- ◆ Rozpoczynasz grę.

Dowódca rosyjski

- ◆ Weź 4 karty Dowodzenia.

Warunki zwycięstwa

- ◆ 7 medali

Jednostka Osi, która przekroczy zamarzniętą rzekę i wyjdzie z pola bitwy po stronie rosyjskiej, liczy się jako 1 Medal zwycięstwa. Piechota liczy się za 2 Medale, a jednostki opancerzone za 1. Jednostki takie usuwane są z gry. Z każdej jednostki weź jedną figurkę i umieść ją na Polu medali Osi.

Zasady specjalne

Niemiecki czołg Sił Specjalnych ma 4 figurki. Umieść odpowiedni żeton na tym polu, by jednostka ta odróżniała się od innych. Niemieckie Siły Specjalne Piechoty to wojska inżynieryjne. Umieść odpowiedni żeton na tych polach, by jednostki te odróżniały się od innych. Więcej o wojskach inżynieryjnych dowiesz się ze s. 6. Rosyjski czołg Sił Specjalnych ma 4 figurki. Umieść odpowiedni żeton na tym polu, by jednostka ta odróżniała się od innych. Wąwozy i Zamarznięte rzeki opisane są na s. 3

44 - [KURSK] PROKHOROVKA - JULY 12, 1943



Elementy

| | | | | | | | | |
|----------|--|-----|----------|--|----|----------|--|----|
| 1 |  | x34 | 3 |  | x6 | 5 |  | x2 |
| 2 |  | x7 | 4 |  | x3 | 6 |  | x2 |

OVERLORD

Tło historyczne

Bitwa czołgów pod Prochorówką stanowiła starcie dwóch gigantycznych opancerzonych sił. Kiedy SS Panzer Corps ruszył do ataku, sowiecka artyleria rozpoczęła ostrzał, a 5. Armia Pancerna pod dowództwem generała Pawła Rotmistrowa ruszyła prosto na Niemców. Zamiarem Rotmistrowa było szybkie zatrzymanie Niemców, zanim wykorzystają oni fakt, że niemieckie czołgi mają większy zasięg. Walka zamieniła się w toczone z bliska pojedynki i wkrótce plac boju usiany był dymiącymi skorupami czołgów. Straty po obu stronach były ogromne. W sumie zniszczono ponad 700 czołgów, a ponieważ pole bitwy kontrolowane było przez Sowieców, Niemcy nie byli w stanie odzyskać ani naprawić zdatnego jeszcze do działania sprzętu.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 10 kart Dowodzenia
- ◆ Rozpoczynasz grę.

Dowódca rosyjski

- ◆ Weź 10 kart Dowodzenia.

Uwaga: zasady Overlord można ściągnąć za darmo ze strony Memoir '44 www.memoir44.com

Warunki zwycięstwa

- ◆ 12 medali

Zasady specjalne

Niemieckie i rosyjskie czołgi Sił Specjalnych mają 4 figurki. Umieść odpowiednie żetony na tych polach, by jednostki te odróżniały się od innych.

Przez rzekę Psioł można się Przeprowadzić.

Ruch: jednostka wchodząca do rzeki, przez którą można się przeprowadzić, musi zakończyć ruch na tym polu.

Walka: jednostka znajdująca się na polu rzeki, przez którą można się przeprowadzić, ma zmniejszoną liczbę kości o 1.

Pole widzenia: Rzeka nie blokuje pola widzenia.

Elementy

- 1  x6
- 2  x10
- 3  x8
- 4  x12
- 5  x1
- 6  x2
- 7  x3
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x2
- 11  x1
- 12  x1
- 13  x1

45 - [BARBAROSSA] RIVER BUG - JUNE 22, 1941



Tło historyczne

22 czerwca 1941 roku 18 Dywizja Pancerna wykonała niezwykły atak przez rzekę Bug. Pierwsza fala piechoty w jednostkach typu Strumboot pociągnęła za sobą siły antyczołgowe i artylerię, która przeprawiana była na tratwach. Co bardziej niezwykłe, przeprawy przez Bug dokonało także 80 czołgów, uszczelnionych wcześniej w ramach przygotowań do operacji Lew Morski. Siły rosyjskie brońące tego obszaru stanowiły 62 Fortified District. Miał on ograniczone wsparcie, ale już wcześniej przygotował się do obrony instalując m.in. wkopane wieżyczki czołgowe.

Po początkowym niemieckim Blitzu piechota i czołgi szybko rozprawiły się z rosyjskimi obrońcami.

Pole walki jest ustawione, linie bitewne są wyrysowane, Ty dowodzisz. Reszta jest historią.

Wprowadzenie

Dowódca Osi

- ◆ Weź 6 kart Dowodzenia
- ◆ Rozpoczynasz grę.

Dowódca rosyjski

- ◆ Weź 4 karty Dowodzenia.

Uwaga: ten scenariusz wymaga posiadania także dodatku Terrain Pack

Warunki zwycięstwa

- ◆ 5 medali

Jednostka Aliantów, która zdobędzie most, liczy się jako jeden Medal Zwycięstwa. Umieść na Moście Medal za spełnienie celu. Dopóki jednostka Aliantów przebywa na tym polu, liczy się jako medal do wygranej Aliantów. Jeżeli zostanie zniszczona lub się ruszy, to nie będzie już liczyć się do zwycięstwa Aliantów.

Zasady specjalne

Wchodzą w życie zasady Blitzu (s. 4).

Wchodzą w życie zasady Rosyjskiego Dowództwa (s. 3).

Bunkry są Bunkrami Polowymi (s. 5)

Pociąg jest Pociągiem Zaopatrzeniowym, o którym więcej dowiesz się z Terrain Pack. Pociąg Zaopatrzeniowy, lokomotywa i wagony, wyładowane są wojskami. W każdym znajduje się jedna Piechota.

- NOWE FIGURKI -

Dodatek ten zawiera pełną rosyjską armię wraz z nowymi figurkami

Rosyjski żołnierz



Rosjanie nazywają wojnę z Niemcami w latach 1941-1945 Wielką Wojną Patriotyczną. Na początku wojny ZSRR liczyło 130 milionów ludzi (porównywalnie z USA). W czasie wojny Związek Radziecki stracił 11 milionów żołnierzy. Porównując, na jednego amerykańskiego żołnierza, który ginął w starciach z Niemcami na froncie zachodnim, przypadało 80 żołnierzy sowieckich na froncie wschodnim. Krwiożerczość walk na wschodzie spowodowała, że stosowano inne taktyki niż na froncie zachodnim. Gdy tam dominowała strategia i branie jeńców wojennych, tutaj taktyka nastawiona była na wyniszczenie przeciwnika.

Czołg T-34



Wielu specjalistów twierdzi, że podczas II Wojny Światowej rosyjski czołg T-34 był „najlepszy na świecie”. Mimo że był mniej wymyślny niż niemiecki „Tiger”, posiadał wiele funkcji przydatnych podczas prowadzenia walk: szybkostrzelne działko, które świetnie radziło sobie z innymi czołgami, możliwość jeżdżenia po każdej nawierzchni bez utraty prędkości oraz bardzo wielki zasięg. Te właśnie cechy okazały się kluczowe podczas wyścigu do Berlina, gdy wojna miała się już ku końcowi. Z tych powodów T-34 nazywany był „czołgiem, który wygrał Wielką Wojnę Patriotyczną”. Ostatni raz użyto T-34 w pięćdziesiąt lat po II Wojnie Światowej – w latach 90 podczas wojny domowej w Bośni.

Działko antyczołgowe ZIS-3



Ulepszona wersja działka ZIS-2, czyli 76,2 mm ZIS-3 weszła do produkcji w 1942 roku jako działko antyczołgowe. Broń ta była najbardziej znaną częścią rosyjskiej artylerii. Nawet Niemcy, którzy prawie zawsze dysponowali najlepszym sprzętem, uznawali, że ZIS-3 jest lepsze od ich działek. ZIS-3 weszło do produkcji masowej, ponieważ jego koszt był niewielki. Wyprodukowano ich ponad 10 tysięcy, a części z nich używano jeszcze do niedawna.