

MEMOIR '44

EASTERN FRONT



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Welkom bij de tweede uitbreiding voor Memoir '44: Het Eastern Front

Voorwoord

Van de bevroren oevers van het Ladoga meer tot de brandende ruïnes van Stalingrad, hier kun je een aantal van de meest intense slagen van WOII herbeleven, waar complete legers sneller verdwenen dan een enkel bataljon op de stranden van Normandië.

Deze uitbreiding volgt op Uitbreidingsset 1: het Terrain Pack. Waar het Terrain Pack gericht was op nieuw terrein en aanvullende regels, is de Eastern Front uitbreiding gericht op de meedogenloze gevechten tussen de As-eenheden en de Sovjets. Ook is er een scenario uit de Russisch-Finse oorlog en een Overlord-scenario van wat achteraf de grootste tankslag uit de geschiedenis is: Koersk.

Deze uitbreiding staat onafhankelijk van het Terrain Pack en Uitbreiding 3: het Winter/Woestijn bord, die niet nodig zijn om de Eastfront slagen te spelen. We hebben het Winterbord (waar van toepassing) gebruikt in de opstellingen van de scenario's voor het visuele effect. Voor de ultieme spelbeleving kun je overwegen het Winter/Woestijnbord aan te schaffen. Gebruik anders de Landzijde van het gewone Memoir '44 bord.

Voor Memoir '44 enthousiastelingen die beide Uitbreidingssets bezitten, hebben we een "bonus" 8e scenario toegevoegd dat ze allemaal combineerd. Je vindt het scenario als laatste in het originele boekje.

Vergeet niet om naar www.memoir44.com te gaan. Daar vindt je vele aanvullende bronnen: extra regels, nieuwe scenario's, forums etc. De Memoir '44 community is zeer actief en behulpzaam voor nieuwe spelers.

Maar bovenal, veel spelplezier!

Richard Borg

en het peloton bij Days of Wonder

INHOUDSOPGAVE

I NIEUWE TERREINTEGELS 2

Loopgraven, Stadsruïnes,	
Russische dorpen, Winterbos	2
Ravijn, Moeras, Heuvel met Bos,	
Heuvel met Dorp, Bevroren Rivier	3

II. NIEUWE REGELS 3

Russisch Commando regels	3
Blitz regels	4

III NIEUWE MEDAILLES 4

Held van de Sovjet Unie	4
Mijneveld	4
Ster-fiches	5


IV NIEUWE OBSTAKELS EN FICHES 5

Winter veldversterkingen	5
Drakentanden	5

V NIEUWE EMBLEMEN 5

Sluipschutter	5
Genietroepen	6
Cavalerie	6
Russische Elite troepen	6
Finse Ski troepen	
Nationale emblemen	6

PAGINAVERWIJZINGEN

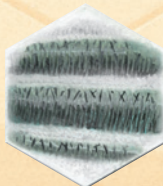
Een paginacijfer wat er zo uitziet:  p.7 verwijst naar pagina 7 van het originele regelboek van **MEMOIR '44**.

Een paginacijfer wat er zo uitziet: p.7 verwijst naar pagina 7 van dit boekje.



Dit icoon geeft aan dat er een nieuwe regel wordt geïntroduceerd in **MEMOIR '44**.

I NIEUWE TERREINTEGELS



Loopgraven

- ◆ **Verplaatsen:** Een Infanterie- of Pantser eenheid die een **Loopgraaf** binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen. **Loopgraven** zijn onbegaanbaar voor Artillerie.
- ◆ **Vechten:** Een Pantser eenheid mag niet vechten. Infanterie- en Pantser eenheden die een eenheid **in Loopgraven** aanvallen, werpen met 1 dobbelsteen minder. Artillerie vecht met normale sterkte.

Een Infanterie-eenheid in **Loopgraven** mag de eerste geworpen Vlag negeren.

- ◆ **Zichtlijn:** **Loopgraven** blokkeren de Zichtlijn niet.



Stadsruïnes

Zie **Steden & Dorpen** ( p.14)

Daarnaast geldt dat een eenheid in een **Stadsruïne** de eerste geworpen vlag mag negeren. Alleen Infanterie kan een **Stadsruïne** betreden.



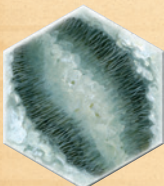
Russische Dorpen

Zie **Steden & Dorpen** ( p.14)



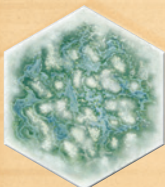
Winterbos

Zie **Bos** ( p.13)



Ravijn

- ◆ **Verplaatsen:** Onbegaanbaar voor Pantser- en Artillerie-eenheden. Geen bewegingsbeperkingen voor Infanterie.
- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen. Een Infanterie-eenheid in een **Ravijn** mag de eerste geworpen Vlag negeren.
- ◆ **Zichtlijn:** Een **Ravijn** blokkeert de Zichtlijn niet.



Moeras

- ◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die een **Moeras** binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen. Een eenheid die eruit vertrekt mag alleen naar een aangrenzend vak verplaatsen. Artillerie kan een **Moeras** niet binnentrekken.

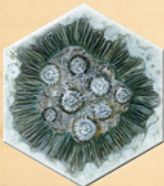
◆ **Vechten:** Infanterie- en Pantser-eenheden in een **Moeras** hebben geen gevechtsbeperkingen. Een Pantser-eenheid mag niet vechten in de beurt dat deze een **Moeras** binnentrekt of eruit vertrekt. Een Pantser-eenheid die een **Man-tot-Man gevecht** wint, mag wel **Terreinwinst** boeken, maar geen **Pantserdoorbraak** forceren.

- ◆ **Zichtlijn:** **Moeras** blokkeert de Zichtlijn niet.

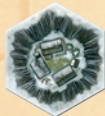
NB Deze moerassen zien er besneeuwd uit, maar worden op dezelfde manier gespeeld als de moerassen uit het Terrain Pack.



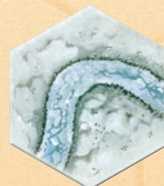
Heuvel met Bos, Heuvel met Dorp



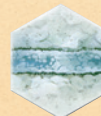
Deze Terreintegels worden alleen voor hun visuele effect gebruikt. Voor **Heuvel met Bos** zie **Bos** (M44 p.13) en voor **Heuvel met Dorp** zie **Dorp** (M44 p.14).



Bevroren Rivier



De **Rivier** is bevroren en kan dus worden overgestoken. Het ijs is echter niet overal even dik of veilig. Als een eenheid een **Bevroren Rivier** betreedt of verlaat moet je 2 dobbelstenen werpen. Voor elke Ster verliest de eenheid 1 figuur. Verder zijn er geen bewegings- of gevechtsbeperkingen.



Fabriek

Zie de Scenario-specifieke Speciale Regels voor een **Fabriek**. Normaal gesproken is het een gewone **Steden & Dorpenteleg**. (M44 p. 14)

II. NIEUWE REGELS POLITIEK OFFICIER



Stalin's paranoïde angst voor mogelijke rivalen resulteerde in een zuivering van het Rode Leger waarbij hij veel van de beste en getalenteerde officieren vermoordde in 1937-1938. Degenen die het overleefden waren bange leiders of kruipiger ja-knikkers naar de Politiek Officier. Tijdens de meest meedogenloze veldslagen werden de soldaten niet zelden de strijd in gestuurd onder bedreiging van het geweer van hun eigen Politiek Officier.

Russisch Commando Regels



Deel de Bevelkaarten uit aan beide kampen volgens de Scenario-instructies. De Russische speler moet 1 kaart uit zijn hand kiezen en deze onder het Politiek Officier fiche plaatsen. De Bevelkaart onder dat fiche

is de Bevelkaart die hij in zijn volgende beurt moet spelen. Als de Russische speler aan de beurt is, kiest hij een kaart uit zijn hand en plaatst deze onder het Politiek Officier fiche en speelt de kaart die er onder lag in deze beurt. Aan het eind van zijn beurt trekt hij normaal een nieuwe Bevelkaart.

De Russische speler mag ook, in plaats van de Bevelkaart die onder het Politiek Officier Fiche ligt, een *Verkenningkaart* spelen of een *Tegenaanval* spelen. De kaart die onder het fiche ligt blijft daar liggen tot de volgende beurt. De Russische speler mag ook een *Hinderlaagkaart* uit zijn hand spelen volgens de gewone regels.

BLITZ REGELS



Scenario's die gesitueerd zijn in de begindagen van WOII maken vaak gebruik van *Blitz regels*.

- ◆ De Duitse speler mag een *Verkenningkaart* als een *Luchtaanval* spelen in de aangegeven sector (tenminste 1 doelvak moet in de sector liggen): Kies een groep van maximaal 4 aan elkaar grenzende eenheden als doelwit. Werp 1 dobbelsteen voor elk vak (Duitse luchtaanval), alle bescherming negerend.
- ◆ Pantserverplaatsingen hebben de volgende aanpassing: Duitse Pantserers mogen tot 3 vakken verplaatsen en vechten, terwijl de Geallieerden slechts tot 2 vakken mogen verplaatsen en vechten.

III NIEUWE MEDAILLES

Held van de Sovjet Unie



Deze medaille was de hoogste onderscheiding in de voormalige Sovjet Unie. Sinds de instelling in 1934 hebben zo'n 12.500 mensen deze onderscheiding gekregen waarvan verreweg de meesten gedurende de oorlog van 1941-1945 tussen Duitsland en de Sovjet Unie, die door de Russen de Grote Patriottische Oorlog wordt genoemd.

Mijnenveld



De Scenario instructies geven aan welk kamp het *Mijnenveld* neerlegt.



Mijnenvelden worden gelijk met de Terreintegels op het bord geplaatst. Leg alle *Mijnenveld* markers met het Sterkte-cijfer naar beneden bij elkaar en meng ze door elkaar. Plaats nu willekeurig de *Mijnenveld* markers (Sterkte-cijfer verborgen) op de vakken die door het Scenario worden aangegeven. Leg de ongebruikte *Mijnenveld* markers terug in de doos zonder naar de Sterkte-cijfer te kijken!

Een eenheid die een *Mijnenveld* binnentrekt moet er halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen.

Als de eenheid die het *Mijnenveld* binnentrekt een vijandige eenheid is, draai dan de *Mijnenveld* marker om, om het Sterkte-cijfer te tonen. Als het een nepmijn is (sterkte 0), verwijder de marker dan van het bord. Zo niet, werp dan evenveel dobbelstenen als het Sterkte-cijfer aangeeft. Elk overeenkomend symbool met de getroffen eenheid is een verlies. Alle andere symbolen worden genegeerd, inclusief de Vlag). Na een explosie blijft het *Mijnenveld* actief, maar nu met het Sterkte-cijfer bovenop en zichtbaar voor beide kampen.

Als de eenheid die het *Mijnenveld* binnentrekt een bevriende eenheid is (dus van de speler die het *Mijnenveld* heeft geplaatst) moet de eenheid nog steeds halt houden, maar het *Mijnenveld* blijft verder onaangetaast. De marker wordt niet omgedraaid en er wordt niet met dobbelstenen gegooid.

NB overeenkomstig de algemene regels voor terugtrekken, heeft een *Mijnenveld* geen effect op terugtrekkende bewegingen. Een terugtrekkende eenheid mag door een *Mijnenveld* heen bewegen zonder te stoppen. Een terugtrekkende eenheid die op een *Mijnenveld* stopt, hoeft geen dobbelstenen te werpen.

Ster-fiches



Ster-fiches zijn algemene markers om te verwijzen naar speciale effecten, gebeurtenissen, acties of detonators die verbonden zijn aan een Terreintegel of eenheid gedurende het Scenario.

Veel Ster-effecten worden beschreven in het Terrain Pack vanwege de speciale Terreintegels en Oriëntatiepunten die kunnen worden gevonden in die uitbreidingsset.

Het gebruik van Ster-fiches wordt aangegeven in de Scenario-specifieke regels.

Camouflage



Als de Scenario-specifieke regels het aangeven kunnen Ster-fiches gebruikt worden om *Gecamoufleerde Eenheden* aan te duiden.

Een *Gecamoufleerde Eenheid* kan alleen aangevallen worden door middel van een *Man-tot-man gevecht*. Een *Gecamoufleerde Eenheid* moet het Ster-fiche verwijderen als deze vecht of beweegt omdat deze dan zijn camouflage verliest.

IV NIEUWE OBSTAKELS EN FICHES



Winter Veldversterkingen

Hetzelfde als een **Bunker** (M44 p. 16), echter mogen beide kampen een **Veldversterking** als een verdedigende positie claimen.



Drakentanden

◆ **Verplaatsen:** Alleen Infanterie-eenheden mogen een vak met **Drakentanden** zonder bewegingsbeperkingen betreden en moeten er halt houden en mogen die beurt niet meer verplaatsen.

- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen.
- ◆ **Zichtlijn:** Een vak met **Drakentanden** blokkeert de Zichtlijn niet.

V NIEUWE EMBLEMEN

Sluipschutter



Plaats een Infanterist en een Sluipschutter Embleem in het door het Scenario aangegeven vak. Een *Sluipschutter* wordt geactiveerd als een Infanterie-eenheid.

Een geactiveerde *Sluipschutter*:



- ◆ Mag verplaatsen als een Speciale Eenheid, 1 of 2 vakken en vechten.
- ◆ Mag vechten wanneer hij Speciaal Terrein betreedt (**Bos, Stad**, enz.) waar normale Infanterie niet mag vechten. Hij moet echter wel stoppen en niet verder verplaatsen op Terrein wat bewegingsbeperkingen heeft.
- ◆ Mag zich tot 3 vakken terugtrekken in plaats van 1 bij elke tegen hem geworpen Vlag. Een geactiveerde *Sluipschutter* kan vuren op Infanterie- of Artillerie-eenheden die zich tot vijf vakken ver bevinden. Hij moet een onbelemmerde Zichtlijn op zijn doelwit hebben. *Sluipschutters* hebben geen last van gevechtsreductie die het Terrein aangeeft. Zij werpen altijd met 1 dobbelsteen en plaatsen een treffer voor een overeenkomend Symbool van het doelwit, een Granaat of een Ster. Een geworpen Vlag moet ook normaal worden opgevolgd. Een *Sluipschutter* kan geen Pantser-eenheid tot doelwit kiezen. Er kan op een *Sluipschutter* worden gevuld, maar alleen een Granaat leidt tot een treffer. De *Sluipschutter* wordt verwijderd, maar telt niet als een Overwinningsmedaille.



NB Als een *Sluipschutter* zich naast een vijandelijke eenheid bevindt moet hij daarmee vechten. Alleen als dat een Pantser-eenheid is moet hij eerst verplaatsen voordat hij kan vechten.

Genietroepen



Genietroepen werden gedurende WOII ingezet om de gevechtsmogelijkheden van een eenheid te versterken. Zij zorgen voor mobiliteit, vertraging van de vijand, overlevingskansen, topografische- en technische ondersteuning.

Genietroepen bewegen en vechten als een Standaard eenheid, echter:

- ◆ bij een *Man-tot-Man gevecht* mogen ze alle Terreineffecten negeren, oftewel de vijand is niet door Terreineffecten beschermd.
- ◆ in een vak met *Concertina's* vechten ze met 1 dobbelsteen minder en mogen de *Concertina's* in dezelfde beurt verwijderen.
- ◆ als zij een *Mijnenveld* betreden en nog mogen vechten, moeten ze in plaats van te vechten het *Mijnenveld* opruimen. Kunnen ze dit niet, omdat ze niet meer mogen vechten, ontploft het *Mijnenveld* gewoon.


Cavalerie



Infanterie-eenheden met een Cavalerie Embleem zijn Cavaleristen. Plaats 4 infanteriefiguren en een Cavalerie Embleem op de vakken die in het Scenario worden aangegeven.

Cavalerie wordt geactiveerd als gewone Infanterie.

Een geactiveerde Cavalerie-eenheid:

- ◆ Mag tot 3 vakken verplaatsen en vechten
- ◆ Mag elke vijandelijke eenheid aanvallen die zich op 1 of 2 vakken afstand bevindt. Zij vechten met 2 dobbelstenen in een *Man-tot-man gevecht* en met 1 dobbelsteen tegen een eenheid op 2 vakken afstand.
- ◆ Mag bij een gewonnen *Man-tot-man gevecht Terreinwinst* boeken en weer aanvallen, net zoals een *Pantserdoorbraak* (zie de regels , p. 11)



Russische Elite troepen



Gebruik dit embleem om Russische Speciale Eenheden (Spetznaz) aan te duiden.

Finse Ski troepen



De Finse Speciale Infanterie-eenheden zijn Ski troepen. Plaats een Fins Embleem in het vak bij deze eenheden om ze te onderscheiden van andere eenheden. Deze eenheden hebben slechts 3 figuren.

Een geactiveerde Ski eenheid:

- ◆ Mag tot 3 vakken verplaatsen en vechten. Ze werpen met 3 dobbelstenen in een *Man-tot-man gevecht* en met 2 tegen een doelwit op 2 vakken afstand.
- ◆ Mag vechten wanneer deze Speciaal Terrein betreedt (**Bos, Stad**, enz.) waar normale Infanterie niet mag vechten. Hij moet echter wel stoppen en niet verder verplaatsen op Terrein wat bewegingsbeperkingen heeft.
- ◆ Mag zich tot 3 vakken terugtrekken in plaats van 1 bij elke tegen hem geworpen Vlag.



- NIEUWE MINIATUREN -

Het Eastern Front Pack bevat een volledig Russisch leger met nieuwe miniaturen.

Russische Infanterist



De oorlog tegen Duitsland van 1941 tot 1945 wordt door de Russen de **Grote Patriottische Oorlog** genoemd. Aan het begin van de oorlog had de Sovjet Unie ongeveer 130 miljoen inwoners (ongeveer evenveel als de Verenigde Staten van Amerika). De USSR verloor meer dan 11 miljoen soldaten in de oorlog. Ter vergelijking: voor elke Amerikaanse soldaat die tegen de Duitsers omkwam, sneuvelden 80 Sovjet soldaten. De wreedheden van de gevechten aan het Oostfront maakten dat er hele andere tactieken werden gebruikt dan aan het Westfront. Terwijl het Westfront het theater was van strategische dominantie met veel krijgsgevangenen, waren de Oostfront tactieken veel meer gericht op totale vernietiging van de vijand.

T-34 Tank



Velen vonden de Sovjet T-34 tank "de beste ter wereld" tijdens WOII. Ondanks het feit dat hij minder geavanceerd was dan de beroemde Duitse "Tiger" tank, had hij vele kwaliteiten die onmisbaar bleken tijdens de oorlog: zijn hoge snelheidskanon maakte hem tot een perfecte tankkiller, hij kon goed over alle terreinsoorten rijden, was snel en het belangrijkste, hij had een grote actieradius. Dit maakte het grote verschil aan het einde van de oorlog tijdens de race voor Berlijn tussen de Sovjets en de Geallieerden. Voor deze redenen werd de T-34 "De tank die de Grote Patriottische Oorlog had gewonnen" genoemd. De laatste keer dat de T-34 in actie kwam was in Europa tijdens de oorlog in Bosnië in 1990 - vijftig jaar na WOII.

ZIS-3 Anti-tank kanon



Afgeleid van het ZIS-2 geschut, kwam het 76,2 mm Division Gun ZIS-3 in 1942 in productie als een anti-tank kanon. Het ZIS-3 was het meest bekende stuk Sovjet Artillerie. Zelfs de Duitsers, die daarvoor altijd het beste materiaal ter beschikking hadden, erkenden het ZIS-3 als superieur aan hun eigen materiaal. Vanwege de lage productiekosten werd het ZIS-3 massaal geproduceerd. Er werden meer dan 10.000 stuks gemaakt en sommigen waren tot voor kort nog in gebruik.