

MEMOIR '44

EASTERN FRONT



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Willkommen zur zweiten Erweiterung für Memoir '44: Ostfront

Vorwort

Lassen Sie zwischen den gefrorenen Ufern des Ladogasees und den brennenden Ruinen Stalingrads einige der härtesten Schlachten des Zweiten Weltkriegs wieder aufleben, in denen komplette Armeegruppen schneller untergingen als ein einzelnes Bataillon an den Stränden der Normandie.

Diese Erweiterung folgt der ersten, der Geländebox. Während das Hauptaugenmerk der Geländebox auf neuen Geländefeldern und Regeln lag, ist die vorliegende Erweiterung dem Kräftemessen in den grimmigen Schlachten zwischen den Streitkräften der Deutschen und denen der Russen gewidmet. Außerdem enthält diese Erweiterung ein Szenario aus dem russisch-finnischen Krieg sowie ein Overlord-Szenario der Schlacht, die zur größten Panzerschlacht der Geschichte werden sollte: Kursk.

Zum Spielen der Schlachten an der Ostfront ist weder die Geländebox noch die dritte Erweiterung – der Winter-/Wüstenspielplan – erforderlich, die durchgehende Verwendung des passenden Spielplans (Winterspielplan in den Winterszenarien) in den vorgestellten Szenarien geschieht ausschließlich aus optischen Gründen. Für das ultimative Spielerlebnis dürfen Sie den Kauf des Winter-/Wüstenspielplans gern in Erwägung ziehen, ansonsten verwenden Sie einfach den regulären Graslandschaftspielplan.

Memoir '44 Liebhaber im Besitz der Geländebox finden als Zugabe am Ende des Heftes ein Bonusszenario, das die beiden Erweiterungen kombiniert. Vergessen Sie nicht Ihren Besuch im Internet unter www.memoir44.com. Wie bei allen Days of Wonder Spielen finden Sie dort zahlreiches Zusatzmaterial: ergänzende Regeln, neue Szenarien, Foren, usw. Die Memoir '44 Spielergemeinschaft ist enorm aktiv und stets aufgeschlossen und hilfreich gegenüber neuen Spielern.

Und vor allem, viel Spaß und genießen Sie das Spiel!

Richard Borg

und das Platoon bei Days of Wonder.

Übersetzung: Christian „SirWillibald“ Schepers & Sebastian „Funfairist“ Schwarz

INHALT

I. NEUE GELÄNDEFELDER

Schützengräben, Stadtruinen, Russische Dörfer, Winterwald 2
Schlucht, Sümpfe, Hügel mit Wald/Dorf, Gefrorene Flüsse, Fabrikkomplex 3

II. NEUE REGELN

Russische Kommandoregeln 3
Blitzregeln 4

III. NEUE ORDEN

Held der Sowjetunion 4
Minenfelder 4
Schlachtsterne 5

IV. NEUE HINDERNISSE UND PLÄTTCHEN

Winterliche Feldbunker 5
Drachenzähne 5

V. NEUE ABZEICHEN

Scharfschütze 5
Pioniere 6
Kavallerie 6
Russische Elite 6
Finnische Skitruppen 6

SEITENVERWEISE

Eine Seitenzahl in der Form **M44** S. 7 bezieht sich auf Seite 7 im **MEMOIR '44** Regelheft.

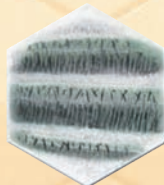
Eine Seitenzahl in der Form S. 9 bezieht sich auf eine Seite in diesem Heft.



Dieses Symbol zeigt die Einführung einer neuen Regel für **MEMOIR '44** an.

I. NEUE GELÄNDEFELDER

Schützengräben



◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Schützengrabenfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Schützengrabenfelder sind für Artillerieeinheiten unpassierbar.

◆ **Kampf:** Eine Panzereinheit auf einem Schützengrabenfeld kann nicht kämpfen. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Schützengrabenfeld wird die Kampfwürfelfanzahl von Infanterie- und Panzereinheiten um 1, die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert. Eine Infanterieeinheit auf einem Schützengrabenfeld kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

◆ **Sichtlinie:** Eine Schützengraben blockiert die Sichtlinie nicht.

Stadtruinen



In der Regel haben Stadtruinen die gleichen Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (**M44** S. 14). Zusätzlich kann eine Einheit auf einem Stadtruinenfeld die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren. Nur Infanterieeinheiten können ein Stadtruinenfeld betreten.

Russische Dörfer

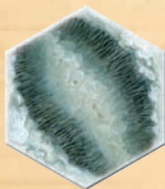


Gleiche Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (**M44** S. 14).

Winterwald

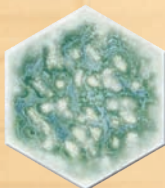


Winterwaldfelder haben die gleichen Eigenschaften wie normale Waldfelder (**M44** S. 13) und dienen lediglich der optischen Aufwertung.



Schlucht

- ◆ **Bewegung:** Für Panzer- und Artillereinheiten unpassierbar, keine Bewegungseinschränkungen für Infanterieeinheiten.
- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen. Eine Infanterieeinheit auf einem Schluchtfeld kann die erste gegen sie geworfene Rückzugsflagge ignorieren.
- ◆ **Sichtlinie:** Eine Schlucht blockiert die Sichtlinie nicht.



Sümpfe

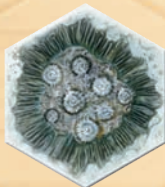
- ◆ **Bewegung:** Eine Infanterie- oder Panzereinheit, die auf ein Sumpffeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Eine Einheit, die ein Sumpffeld verlässt, muss ihren Zug auf einem angrenzenden Feld beenden. Ein Sumpffeld ist unpassierbar für Artillereinheiten.
- ◆ **Kampf:** Eine Infanterieeinheit auf einem Sumpffeld hat keine Kampfeinschränkungen.

Eine Panzereinheit kann in dem Zug, in dem sie das Sumpffeld betritt oder verlässt nicht mehr kämpfen. Eine Panzereinheit kann nach einem erfolgreichen Nahkampf gegen eine Einheit auf einem Sumpffeld Boden gewinnen, aber keinen Panzervorstoß durchführen.

- ◆ **Sichtlinie:** Ein Sumpffeld blockiert die Sichtlinie nicht.

Hinweis: Auch wenn diese Sümpfe verschneit sind, werden sie regeltechnisch genauso gehandhabt wie die Sümpfe der Geländebox.

Hügel mit Wald, Hügel mit Dorf



Diese Geländefelder dienen lediglich der optischen Aufwertung. Der Hügel mit Wald hat die gleichen Eigenschaften wie normale Waldfelder (M44 S. 13) und der Hügel mit Dorf hat die gleichen Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (M44 S. 14).



Gefrorene Flüsse



Gefrorene Flüsse können überquert werden, was aufgrund des nicht immer gleichmäßig starken Eises aber mit einem Risiko verbunden ist. Sobald eine Einheit auf ein gefrorenes Flussfeld zieht oder zum Rückzug auf ein solches Feld gezwungen wird, werfen Sie 2 Kampfwürfel und entfernen für jedes Sternsymbol 1 Figur aus der Einheit. Keine weiteren Bewegungs- oder Kampfeinschränkungen.



Fabrikkomplex

Regeln zur Handhabung eines Fabrikkomplexes finden sie ggf. in der Szenariobeschreibung. Standardmäßig hat dieses Feld dieselben Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (M44 S. 14).

II. NEUE REGELN

Politischer Kommissar



Stalins Paranoia im Hinblick auf mögliche Gegner führte zu einer politischen Säuberungsaktion in der Führungsebene der roten Armee, der zwischen 1937 und 1938 einige der besten und klügsten Offiziere zum Opfer fielen. Die übrig gebliebenen Offiziere waren zaghafte Anführer oder ihren politischen Kommissaren unterwürfige Ja-Sager. In der Hitze der wildesten Schlachten wurden die Soldaten nicht selten vom politischen Kommissar ihrer eigenen Einheit mit Waffengewalt zum Kampf gezwungen.

Russische Kommandoregeln



Jeder Spieler erhält die vom Szenario vorgesehene Anzahl an Kommandokarten. Der russische Spieler muss im Anschluss eine Karte aus seiner Hand auswählen und sie unter dem Kommissarchip platzieren. Diese Kommandokarte muss in der nächsten Runde ausgespielt werden und der russische

Spieler muss außerdem zu Beginn seines Zugs eine neue Karte wählen, die unter den Kommissarchip gelegt wird. Am Ende des Zugs zieht der Spieler regulär eine Kommandokarte nach.

Der russische Spieler kann zu Beginn seines Zugs eine ‚Aufklärung 1‘- oder ‚Gegenangriff‘-Karte anstelle der Karte unter dem Chip ausspielen, die bis zum nächsten Zug dort verbleibt. Auch die ‚Hinterhalt‘-Karte kann er direkt aus der Hand ausspielen.

Blitzregeln



Szenarien aus der Frühzeit des Zweiten Weltkriegs verwenden oft die Blitzregeln:

- ◆ Der Achsenspieler kann eine ‚Aufklärung 1‘-Karte als ‚Luftangriff‘-Karte im entsprechenden Bereich ausspielen (mindestens ein anvisiertes Feld muss in diesem Bereich liegen): Wählen Sie eine Gruppe von maximal 4 zueinander benachbarten feindlichen Einheiten. Werfen Sie pro Feld 1 Würfel (Achsenmacht).
- ◆ Die Regeln zur Bewegung von Panzereinheiten werden wie folgt abgeändert: Eine aktivierte Achsen-Panzereinheit kann bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen, während eine aktivierte Alliierten-Panzereinheit nur bis zu 2 Felder weit ziehen und kämpfen kann.

III. NEUE ORDEN

Orden „Held der Sowjetunion“



Dieser Orden war die höchste Auszeichnung und der höchste Ehrentitel, der in der ehemaligen UdSSR verliehen wurde. Seit seiner Einführung im Jahre 1934 wurde er über 12.500 Menschen verliehen, überwiegend in der Zeit zwischen 1941 und 1945 während des Kriegs zwischen Deutschland und der Sowjetunion (von den Russen als der „große patriotische Krieg“ bezeichnet).

Minenfelder



Die Einsatzbesprechung eines Szenarios gibt an, welches Lager die Minenfelder auslegt.



Minenfelder werden zusammen mit den Geländeplättchen ausgelegt. Dazu werden zunächst alle Minenfeldmarker mit dem Bild der Landmine nach oben gemischt und im Anschluss zufällig und verdeckt einzeln auf den im Szenario angegebenen Feldern platziert. Unbenutzte Marker werden verdeckt aus dem Spiel genommen, so dass keiner der Spieler die nicht verwendeten Zahlen sehen kann.

Eine Einheit, die ein Minenfeld betritt, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

Betritt eine feindliche Einheit ein Minenfeld wird der Marker umgedreht und die Stärke des Minenfelds offenbart. Handelt es sich um eine Scheinmine (Stärke „0“), so wird sie einfach aus dem Spiel entfernt, andernfalls würfeln Sie mit einer der Stärke der Mine entsprechenden Anzahl an Kampfwürfeln. Jedes passende Einheitensymbol und jede Granate gelten als 1 Treffer, andere Symbole, einschließlich der Rückzugsflagge, werden ignoriert. Die Mine wird im Anschluss nicht entfernt sondern bleibt aktiv, wobei ihre Stärke nun für beide Spieler sichtbar ist.

Eine eigene Einheit (also eine Einheit des Spielers, der das Minenfeld ausgelegt hat), die das Minenfeld betritt, muss anhalten und ignoriert darüber hinaus das Minenfeld. Es werden keine Kampfwürfel geworfen und die Stärke des Minenfelds wird nicht offenbart.

Bemerkung: Im Einklang mit den allgemeinen Regeln hat ein Minenfeld keinen Einfluss auf Rückzugsbewegungen, weshalb eine Einheit auf dem Rückzug ein Minenfeld ohne anzuhalten oder Kampfwürfel zu werfen passieren kann.

Schlachtsterne



Schlachtsterne sind vielseitige Marker, die im Rahmen eines Szenarios spezielle Effekte, einzigartige Ereignisse oder Aktionen im Zusammenhang mit Geländefeldern oder Einheiten kennzeichnen.

Aufgrund der vielen dort zu findenden Geländearten und speziellen Orte werden eine Reihe von Schlachtsterneffekte in der Geländeerweiterung beschrieben.

Die Verwendung von Schlachtsternen wird im Abschnitt „Sonderregeln“ der Szenariobeschreibung erwähnt.

Tarnung



Falls vom Szenario vorgesehen, kann ein Schlachtstern zur Markierung einer getarnten Einheit verwendet werden.

Eine getarnte gegnerische Einheit kann nur im Nahkampf angegriffen werden.

Sobald eine getarnte Einheit sich bewegt oder kämpft, muss sie ihre Tarnung aufgeben und den Schlachtstern entfernen.

IV. NEUE HINDERNISSE UND PLÄTTCHEN



Winterliche Feldbunker

Gleiche Eigenschaften wie normale Bunker (M44 S. 16).

Zusätzlich kann jedes Lager einen winterlichen Feldbunker als Verteidigungsposition nutzen.



Drachenzähne

◆ **Bewegung:** Nur Infanterieeinheiten können ein Feld mit Drachenzähnen betreten. Eine Infanterieeinheit, die auf ein Feld mit Drachenzähnen zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ◆ **Sichtlinie:** Drachenzähne blockieren die Sichtlinie nicht.

V. NEUE ABZEICHEN

Scharfschütze



Platzieren Sie eine einzelne Infanteriefigur zusammen mit einem Scharfschützenabzeichen auf den vom Szenario vorgesehenen Feldern.

Ein Scharfschütze wird wie eine reguläre Infanterieeinheit aktiviert.



Ein aktivierter Scharfschütze:

- ◆ kann genau wie Sondereinsatzkräfte bis zu 2 Felder weit ziehen und kämpfen.
- ◆ kann auch dann noch kämpfen, wenn er ein Geländefeld betritt, von dem aus reguläre Infanterieeinheiten nicht mehr angreifen dürfen (Wald, Dörfer, usw.). Er muss jedoch beim Betreten eines Geländefelds, das die Bewegung beendet, anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
- ◆ kann sich pro gegen ihn gewürfelter Rückzugsflagge bis zu 3 Felder weit zurückziehen.

Ein aktivierter Scharfschütze kann eine feindliche Infanterie- oder Artillerieeinheit in einer Entfernung von bis zu 5 Felder angreifen, benötigt jedoch Sichtlinie zum Ziel. Ein Scharfschütze reduziert seine Kampfwürfelfanzahl nicht, falls der Gegner auf einem entsprechenden Geländefeld steht. Er würfelt stets mit 1 Kampfwürfel und erzielt bei einem passenden Einheitensymbol, einer Granate oder einem Stern einen Treffer, ein Flaggen-symbol löst einen normalen Rückzug des Gegners aus. Ein Scharfschütze kann keine Panzereinheiten angreifen.

Ein Scharfschütze kann regulär angegriffen werden, wird jedoch nur bei einem Granatensymbol getroffen. In diesem Fall wird seine Figur aus dem Spiel genommen und zählt nicht als Siegpunkt.



Hinweis: Steht ein Scharfschütze unmittelbar benachbart zu einer feindlichen Einheit, muss er diese angreifen. Handelt es sich bei der Einheit um eine Panzereinheit, so muss sich der Scharfschütze zunächst wegbewegen, bevor er einen anderen Gegner angreifen kann.



Pioniere



Pioniere wurden während des Zweiten Weltkriegs eingesetzt um die Kampfeffektivität der Truppen zu verbessern. Dank bautechnischer und infrastruktureller Hilfsmittel erhöhten sie die Überlebensfähigkeit der eigenen Truppen und unterstützten ihre Bewegungen bzw. hemmten die Bewegungsversuche des Gegners.

Eine Pioniereinheit zieht und kämpft wie eine reguläre Einheit, mit einigen Ausnahmen:

- ◆ Im Nahkampf ignoriert eine Pioniereinheit jegliche Verringerung der Kampfwürfelanzahl durch Geländeeinschränkungen, was bedeutet, dass ihr Gegner keinen Nutzen aus dem Verteidigungswert einer Geländeart ziehen kann.
- ◆ Eine Pioniereinheit auf einem Feld mit Stacheldraht kämpft mit 1 Kampfwürfel weniger und kann im selben Zug den Stacheldraht entfernen.
- ◆ Eine Pioniereinheit, die auf ein Minenfeld zieht und einen Angriff ausführen könnte, muss stattdessen das Minenfeld räumen. Kann die Einheit das Minenfeld nicht räumen, kommt es zur Explosion.

Kavallerie



Infantereeinheiten mit einem Kavallerieabzeichen sind Kavallerieeinheiten.

Platzieren Sie je 4 Infanteriefiguren zusammen mit einem Kavallerieabzeichen auf den vom Szenario vorgesehenen Feldern.

Eine Kavallerieeinheit wird wie eine reguläre Infanterieeinheit aktiviert.

Eine aktivierte Kavallerieeinheit:

- ◆ kann bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen.
- ◆ kann einen Gegner in bis zu 2 Felder Entfernung angreifen und kämpft im Nahkampf mit 2 Kampfwürfeln, gegen einen Feind in 2 Feldern Entfernung nur mit 1 Kampfwürfel.
- ◆ kann unter Verwendung der Regeln zum Panzervorstoß (vgl. M44 S. 11) nach einem erfolgreichen Nahkampfansturm Boden gewinnen und erneut angreifen.

Russische Elite



Verwenden Sie dieses Abzeichen zur Markierung von russischen Spezialeinheiten.

Finnische Skitruppen



Die Spezialeinheiten der finnischen Infanterie sind Skitruppen. Legen Sie zur Unterscheidung finnische Abzeichen zu diesen Einheiten. Diese Einheiten bestehen nur aus 3 Figuren.

Eine aktivierte Skitruppeneinheit:

- ◆ kann bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen. Sie kämpft im Nahkampf mit 2 Kampfwürfeln, gegen einen Feind in 2 Feldern Entfernung nur mit 1 Kampfwürfel.
- ◆ kann auch dann noch kämpfen, wenn sie ein Geländefeld betritt, von dem aus reguläre Infanterieeinheiten nicht mehr angreifen dürfen (Wald, Dörfer, usw.). Sie muss jedoch beim Betreten eines Geländefelds, das die Bewegung beendet, anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
- ◆ kann sich pro gegen sie gewürfelter Rückzugsflagge bis zu 3 Felder weit zurückziehen.

- NEUE FIGUREN -

Die Ostfront-Box beinhaltet eine komplette russische Armee mit neuen Figuren.

Russischer Soldat



Der Krieg gegen Deutschland zwischen 1941 und 1945 wird von den Russen als „großer patriotischer Krieg“ bezeichnet. Bei Kriegsbeginn zählte die sowjetische Bevölkerung 130 Millionen Menschen (vergleichbar mit den USA), von denen über 11 Millionen Soldaten den Krieg nicht überlebten. Im Vergleich erlitten die USA deutlich weniger Verluste, auf jeden getöteten amerikanischen Soldaten kamen 80 gefallenen sowjetische. Die Brutalität der Kämpfe an der Ostfront unterschied sich deutlich von den Kämpfen an der Westfront. War der Westen ein Schauplatz strategischer Vorherrschaft mit vielen Gefangenen, so waren die Taktiken an der Ostfront schlicht auf die Vernichtung des Feindes ausgelegt.

T-34 Panzer



Der sowjetische T-34 Panzer wird oftmals als „bester Panzer der Welt“ im Rahmen des Zweiten Weltkriegs bezeichnet. Obwohl er weniger ausgefeilt als der deutsche Tiger-Panzer war, hatte er viele Eigenschaften, die ihn für den Krieg unersetzlich machten: seine Hochgeschwindigkeitskanone war eine hervorragende Waffe gegen feindliche Panzer, er war äußerst geländegängig, schnell und vor allem besaß er eine große Reichweite. All dies machte gegen Ende des Kriegs beim Sturm auf Berlin einen großen Unterschied zwischen den Sowjets und den Westalliierten aus und der T-34 wurde „der Panzer, der den großen patriotischen Krieg gewann“ genannt. Der letzte Einsatz des T-34 in Europa war 1990 während des bosnischen Bürgerkriegs – fünfzig Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg!

ZIS-3 Panzerabwehrkanone



Als Weiterentwicklung der ZIS-2 Kanone ging das 76,2 mm Geschütz ZIS-3 1942 als Panzerabwehrkanone in Produktion und wurde zur berühmtesten Artilleriekanone der Sowjets. Selbst die zuvor stets besser ausgestatteten Deutschen mussten erkennen, dass die sowjetische Kanone den ihren überlegen war. Aufgrund ihrer geringen Produktionskosten wurden letztendlich über 10.000 Exemplare der ZIS-3 hergestellt, die zum Teil noch bis vor kurzem im Dienst standen.