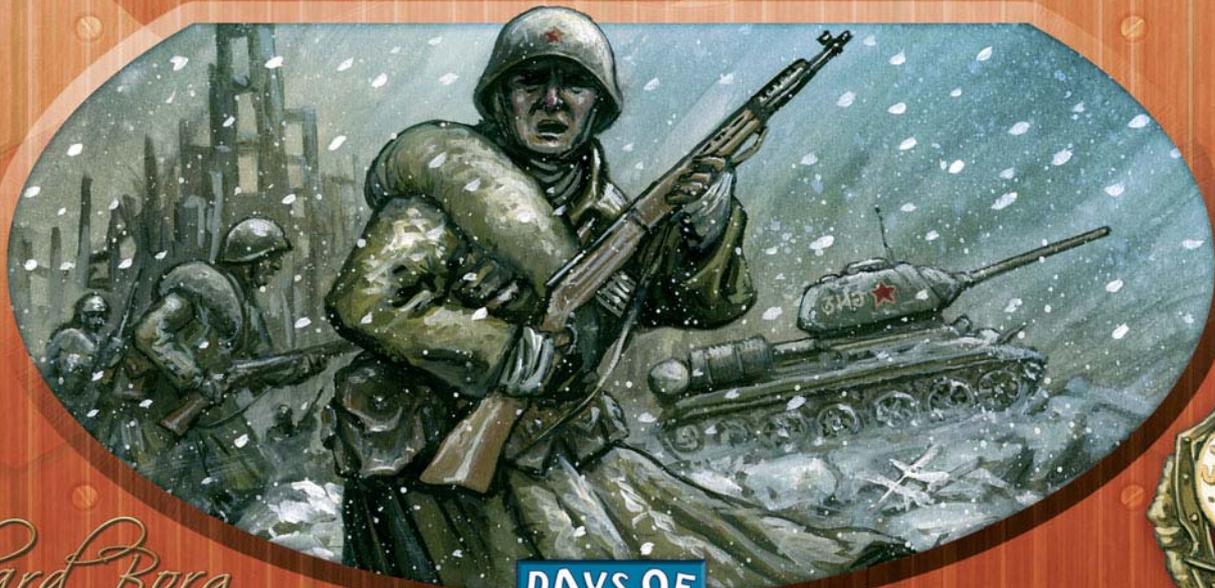


MEMOIR '44

EASTERN FRONT



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Benvenuti alla seconda espansione di Memoir '44: Fronte Orientale.

Prefazione

Dalle gelide acque del lago Ladoga alle rovine di una Stalingrado in fiamme, rivivi alcune delle più intense battaglie della Seconda Guerra Mondiale, dove interi eserciti furono spazzati più velocemente di un singolo battaglione durante lo sbarco in Normandia.

Questa espansione è la seconda, dopo l'uscita dell'Espansione Terreni. Mentre la prima espansione è più incentrata su nuovi terreni e nuove regole, il Fronte Orientale è dedicato alle battaglie che hanno coinvolto gli eserciti Tedeschi e Sovietici. E' incluso uno scenario della Guerra d'Inverno (tra Sovietici e Finlandesi) e uno scenario Overlord per quella che fu la più grande battaglia corazzata della storia: il Kursk. Questa espansione è indipendente dall'Espansione Terreni e dalla terza espansione - la Winter/Desert board map, che non sono richieste per giocare con il Fronte Orientale.

Noi abbiamo comunque utilizzato la plancia appropriata (il lato innevato durante gli scenari invernali), considerando un eventuale acquisto dell'espansione "Winter/Desert Board Map" per questi scenari. Se non volete acquistare la plancia aggiuntiva, potete sempre utilizzare il lato "Campagna" della plancia base di Memoir '44.

Ai fanatici di Memoir '44 che hanno acquistato le prime due espansioni, abbiamo dedicato uno scenario "bonus" (l'ottavo, in fondo a questo regolamento) che permette di utilizzarle insieme.

Venite a visitare il nostro sito web all'indirizzo www.memoir44.com. Come per tutti i giochi della Days Of Wonder, anche qui troverete moltissime risorse: regole aggiuntive, nuovi scenari, forums, ecc. La comunità di Memoir '44 è sempre molto attiva e pronta ad aiutare i nuovi giocatori.

Ma soprattutto, vi auguriamo buon divertimento!

Richard Borg

Traduzione ed impaginazione
Giuseppe Ferrara - g.ferrara@lycos.it

e la truppa della Days of Wonder

INDICE

I. NUOVE TESSERE TERRENO

Trincee, Rovine, Villaggi Russi,
Foreste Innevate p.2
Burroni, Paludi, Colline con Foreste,
Colline con Villaggi, Fiumi
Ghiacciati, Complessi Industriali p.3

II. NUOVE REGOLE

Regole per il Comando Russo p.3
Regole Blitz p.4

III. NUOVE MEDAGLIE

Eroe dell'Unione Sovietica p.4
Campi Minati p.4
Segnalini Stella Battaglia p.5

IV. NUOVI OSTACOLI

Bunker Innevati p.5
Denti di Drago p.5

V. NUOVI SEGNALINI

Cecchino p.5
Elite Russa p.6
Ingegneri da Combattimento p.6
Cavalleria p.6
Truppe di Sciatori Finlandesi p.6

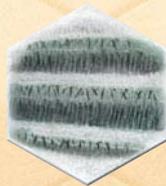
RIFERIMENTI PAGINE:

Un numero di pagina scritto così: **M44** p.7 indica la pagina 7 del regolamento originale di **MEMOIR '44**. Una dicitura così: p.9 indica, invece, pagina 9 di questo regolamento.



Questa icona segnala una nuova regola introdotta in **MEMOIR '44**.

I. NUOVE TESSERE TERRENO



Trincee

- ◆ **Movimento:** Un'unità di Fanteria o Corazzata che entra in questo esagono, deve fermarsi e non può più muovere per quel turno. Le Trincee sono considerate terreno impassabile per l'Artiglieria.
- ◆ **Combattimento:** Un'unità di Fanteria che si trova in una Trincea non può combattere. Quando si combatte un'unità nemica che si trova in una Trincea, la Fanteria ed i Corazzati riducono di 1 il numero di dadi combattimento. L'attacco da parte dell'Artiglieria non subisce alcuna modifica.

◆ **Linea di Vista:** Le Trincee non bloccano la linea di vista.



Rovine

Le Rovine hanno gli stessi effetti di Città & Villaggi (**M44** p.14). In aggiunta, un'unità che si trova nelle rovine può ignorare la prima bandiera ottenuta dal lancio dei dadi avversari. Solamente le unità di Fanteria possono entrare in questi esagoni.



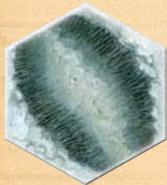
Villaggi Russi

I Villaggi Russi hanno gli stessi effetti di Città & Villaggi (**M44** p.14).



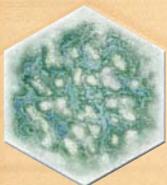
Foreste Innevate

Le Foreste Innevate hanno gli stessi effetti delle Foreste (**M44** p.13). Sono utilizzate solo per un migliore impatto grafico.



Burroni

- ◆ **Movimento:** Impassabili per Corazzati ed Artiglieria. Nessuna restrizione per la Fanteria.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione. L'unità di Fanteria può ignorare la prima bandiera.
- ◆ **Linea di Vista:** I Burroni non bloccano la linea di vista.



Paludi

- ◆ **Movimento:** La Fanteria ed i Corazzati che muovono in una palude devono fermarsi e non possono più muovere per quel turno. Un'unità che lascia una palude, può muovere solo in un esagono adiacente. Un'unità di Artiglieria non può mai entrare in una palude.
- ◆ **Combattimento:** La Fanteria non ha alcuna restrizione. L'unità Corazzata non può combattere nello stesso turno in cui entra o esce da un esagono di palude. Un'unità Corazzata che esegue un Assalto Ravvicinato di successo, può Guadagnare Terreno ma non eseguire una Incurzione Meccanizzata.
- ◆ **Linea di Vista:** La Palude non blocca la linea di vista.

Nota: Anche se queste paludi sono innestate, funzionano esattamente come le paludi dell'Espansione Terreni.



Colline con Foreste, Colline con Villaggi



Questi esagoni sono utilizzati a puro scopo scenico. Le Colline con le Foreste hanno gli stessi effetti delle Foreste (M44 p.13) mentre le Colline con Villaggi hanno gli stessi effetti di Città & Villaggi (M44 p.14).



Fiume Ghiacciato



Il fiume è ghiacciato e perciò può essere attraversato. Il ghiaccio, però, in alcuni punti non è solido e sicuro. Quando un'unità entra o si ritira in questo esagono, tirare due dadi combattimento. Per ogni risultato stella, eliminare una miniatura. Non ci sono altre restrizioni sul movimento o sul combattimento.



Complesso Industriale

Vedi le regole speciali dello scenario per il Complesso Industriale. Di base, ha lo stesso effetto di Città & Villaggi (M44 p.14).

II. NUOVE REGOLE

COMMISSARIO POLITICO



La paranoia di Stalin verso potenziali rivali, diede vita a molte eliminazioni di Ufficiali dell'Esercito Rosso tra il 1937 ed il 1938. Gli Ufficiali rimasti vivi furono dei leader servili ed ubbidienti ai loro commissari politici. Durante molte feroci battaglie, i soldati furono spesso costretti a combattere sotto la minaccia delle armi dei commissari politici delle loro unità.

Regole per il Comando Russo



Distribuire le carte Comando come descritto nello scenario. Il giocatore Russo sceglie una sua carta Comando e la mette, a faccia coperta, sotto il segnalino del Commissario. Questa carta

è la carta che il giocatore utilizzerà durante il prossimo turno. Durante il suo turno, infatti, il giocatore Russo prende una sua carta Comando e la posiziona sotto il segnalino del Commissario, rimpiazzando la carta già presente; quest'ultima viene immediatamente giocata nel turno in corso. Terminato il suo turno, pesca una nuova carta Comando.

Inoltre, sempre durante il suo turno, il giocatore Russo può scegliere di giocare una carta Comando 'Recon 1' o 'Counter-Attack', dalla sua mano, al posto della carta presente sotto il Commissario. In questo caso la carta non viene rimossa e rimane sotto il segnalino fino al turno successivo. La carta 'Ambush' può essere tranquillamente giocata come da regolamento base.

REGOLE BLITZ



Gli scenari dei primi anni della Seconda Guerra Mondiale spesso utilizzano le **Regole Blitz**.

- ◆ Il giocatore dell'Asse può utilizzare una carta 'Recon 1' come una 'Air Power' per quella sezione (almeno un esagono bersagliato deve essere nella sezione): bersagliare 4 o meno unità nemiche adiacenti. Tirare un dado combattimento per esagono (attacco aereo dell'Asse).
- ◆ I Corazzati muovono come segue: un'unità Corazzata dell'Asse può muovere fino a 3 esagoni e combattere; un'unità Corazzata Alleata può solamente muovere fino a 2 esagoni e combattere.

III. NUOVE MEDAGLIE

Medaglia Eroe dell'Unione Sovietica



Questa medaglia era il massimo riconoscimento della vecchia URSS. Creata nel 1934, fu assegnata a più di 12.500 persone, la maggior parte durante gli anni della guerra contro i Tedeschi (1941-1945, chiamata dai Russi "La Grande Guerra Patriottica").

Campi Minati



Le note introduttive dello scenario indicano quale schieramento ha disposto il Campo Minato.



Il Campo Minato viene disposto durante la preparazione dello scenario. Prima di predisporre il Campo Minato, girare tutti i segnalini con il lato del Campo Minato a faccia in giù. Di seguito mischiare tutti i segnalini e predisporli sul tabellone, a caso (con i numeri a faccia in giù), seguendo le indicazioni dello scenario. Tutti i segnalini non utilizzati vengono messi nella scatola, a faccia in giù.

Un'unità che entra in un Campo Minato, termina lì il suo movimento e non può più muovere per quel turno.

Se l'unità che entra in un Campo Minato, è un'unità nemica, allora bisogna girare il segnalino per stabilirne la grandezza. Se il Campo Minato è piazzato come diversivo (segnalino "0"), rimuoverlo dal tabellone. In caso contrario, lanciare un numero di dadi pari al numero riportato sul segnalino. Il Campo Minato infligge 1 danno per ogni simbolo dell'unità che vi è entrata o granata riportato dai dadi. Tutti gli altri risultati vengono ignorati, inclusa la bandiera di ritirata. Dopo la sua esplosione, il Campo Minato rimane dove si trova, con il lato del numero a faccia in giù.

Se l'unità che entra nel Campo Minato appartiene alle stesse forze che hanno dispiegato il Campo Minato, allora deve fermarsi immediatamente, senza, però, rivelare alcun segnalino (se è a faccia in giù) o lanciare alcun dado.

Nota: In conformità alle regole generali sulla ritirata, il Campo Minato non ha alcun effetto durante una ritirata. Perciò una unità che si ritira può tranquillamente muoversi in un Campo Minato senza fermarsi. Inoltre, l'unità che si ritira passando o fermandosi in un Campo Minato, non deve lanciare alcun dado.

SEGNALINI STELLA BATTAGLIA



I segnalini Stella Battaglia sono segnalini generici utilizzati per indicare effetti particolari, eventi, azioni o altro, associati ad un terreno od un'unità per tutta la durata dello scenario. Molti effetti di questi segnalini sono descritti nell'Espansione Terreni, poichè vengono associati ai nuovi esagoni terreno forniti in quella espansione.

Utilizzare i segnalini Stella Battaglia come descritto nelle Regole Speciali dello scenario.

Mimetizzazione



Se indicato in uno scenario, un segnalino Stella Battaglia può essere utilizzato per indicare un'unità mimetizzata. E' possibile attaccare un'unità mimetizzata solo tramite un Assalto Ravvicinato (in un esagono adiacente).

L'unità mimetizzata deve rimuovere il segnalino in caso di combattimento o se si sposta a seguito della perdita della mimetizzazione.

IV. NUOVI OSTACOLI E SEGNALINI

M44



Bunker Innevato

Stessi effetti del bunker (M44 p.16). In aggiunta, ogni giocatore può utilizzarlo come postazione difensiva.



Denti di Drago

◆ **Movimento:** Solamente la Fanteria può entrare in questo esagono. L'unità che entra in questo esagono deve fermarsi e non può più combattere.

◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione al combattimento.

◆ **Linea di Vista:** I Denti di Drago non bloccano la linea di vista.

V. NUOVI SEGNALINI

Cecchino



Posiziona una singola miniatura di fanteria e il segnalino Cecchino, come indicato nello scenario. Il Cecchino riceve ordini come un'unità di Fanteria. Un Cecchino che ha ricevuto un ordine può:



◆ Muovere come un'unità speciale di Fanteria, di 1 o 2 esagoni e poi combattere;

◆ Combattere se entra in un determinato tipo di terreno (foreste, città, ecc.) in cui un'unità normale di Fanteria terminerebbe il turno.

Deve comunque fermarsi se entra in un esagono che ne limita il movimento.

◆ Ritirare fino a 3 esagoni al posto del numero standard di 1, per ogni bandiera ottenuta dal lancio dei dadi combattimento avversari.

Il Cecchino può far fuoco su un'unità che si trova a 5 o meno esagoni di distanza. La sua linea di vista dal bersaglio deve essere libera. Il Cecchino non ha alcuna restrizione sul numero dei dadi combattimento anche se l'unità bersagliata si trova su un determinato terreno. Il Cecchino lancia un dado combattimento e colpisce se ottiene lo stesso simbolo dell'unità bersagliata, oppure una Granata o una Stella. Come di consueto, la bandiera obbliga l'unità nemica alla ritirata. Il Cecchino non può far fuoco su un'unità Corazzata. Il Cecchino viene colpito solamente dal risultato Granata. Se colpito, il Cecchino viene eliminato ma non conta come una medaglia.



Nota: Se il Cecchino è adiacente ad un'unità, deve prima combattere con questa unità. Se l'unità adiacente è un'unità Corazzata, allora il Cecchino deve muoversi prima di poter combattere.

Ingegneri da Combattimento



Gli Ingegneri da Combattimento furono impiegati durante la Seconda Guerra Mondiale per aumentare l'efficacia delle truppe. Si occuparono della mobilità, della sopravvivenza e del supporto ingegneristico alle proprie truppe.

Si considerano come delle unità Standard, con le seguenti differenze:

- ◆ In un Assalto Ravvicinato, l'unità con gli Ingegneri ignora ogni riduzione dato dal tipo di terreno; ad esempio, l'unità nemica non ottiene alcun bonus dal terreno sul quale si trova.
- ◆ Un'unità con gli Ingegneri che si trova in un esagono con il filo spinato, può rimuovere il filo spinato e combattere (con 1 dado combattimento in meno) durante lo stesso turno.
- ◆ L'unità con gli Ingegneri che entra in un Campo Minato e potrebbe ancora combattere, è costretta a sminare il campo anziché combattere. Se fallisce, le mine esplodono.

Cavalleria



Le unità di Fanteria con questo segnalino sono considerate unità di Cavalleria. Posiziona 4 unità ed il relativo segnalino, come indicato nello scenario.

La Cavalleria riceve ordini come un'unità regolare di Fanteria.

Un'unità di Cavalleria può:

- ◆ Muovere fino a 3 esagoni e combattere;
- ◆ Combattere un'unità nemica a 2 o meno esagoni di distanza. Lancia 2 dadi combattimento in un Assalto Ravvicinato, ed un dado contro un bersaglio a 2 esagoni di distanza;
- ◆ A seguito di un Assalto Ravvicinato di successo può Guadagnare Terreno e combattere nuovamente, utilizzando le stesse regole dell'Incurisione Meccanizzata (vedi **M44** p.11).



Elite Russa



Utilizza questo segnalino per indicare un'unità Russa d'Elite (Unità Speciale).

Truppe di Sciatori Finlandesi



Le unità Finlandesi Speciali di Fanteria sono truppe di Sciatori. Posiziona il relativo segnalino sulle unità per distinguerle dalle altre. Queste unità hanno solo 3 miniature. Un'unità di Sciatori può:

- ◆ Muovere fino a 3 esagoni e combattere. Lancia 3 dadi combattimento in un Assalto Ravvicinato, e 2 dadi contro una unità nemica a 2 esagoni di distanza;
- ◆ Combattere se entra in un determinato tipo di terreno (foreste, città, ecc.) in cui un'unità normale di Fanteria terminerebbe il turno. Deve comunque fermarsi se entra in un esagono che ne limita il movimento.
- ◆ Ritirare fino a 3 esagoni al posto del numero standard di 1, per ogni bandiera ottenuta dal lancio dei dadi combattimento avversari.



38 - [GUERRA D'INVERNO] SUOMUSSALMI -

DICEMBRE
8-16, 1939

Preparazione

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



Cenno Storico

L'esercito Russo entro in Finlandia durante l'ultimo giorno di Novembre del 1939. L'8 Dicembre raggiunse il villaggio, non eccessivamente difeso, di Suomussalmi. Il giorno seguente, il Colonnello Hjalman Siilasvuo, un veterano della Prima Guerra Mondiale, portò rinforzi alla difesa Finlandese. La sua missione era la sconfitta dell'esercito Russo e la messa in fuga dal villaggio, nonostante gli avversari fossero più riforniti e numericamente superiori. Uno dei primi ordini di Siilasvuo fu per il Capitano J. A. Makinen, cui ordinò di formare un blocco stradale per rallentare l'avanzata della 44.a Divisione Russa. Una volta istituito il blocco, Siilasvuo lanciò l'attacco alle truppe Russe nei pressi del villaggio di Suomussalmi. I Sovietici però furono ben trincerati e riuscirono comunque ad aprirsi una via di fuga durante i primi giorni della battaglia.

Gli Sciatori Finlandesi ebbero dalla loro il vantaggio di poter combattere su un terreno familiare, cosa che permise la sconfitta dell'esercito Russo, culminata durante la prima settimana di Gennaio del 1940.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore Finlandese

- ◆ Prendi 6 Carte Comando.
- ◆ Sei il primo giocatore.

Giocatore Russo

- ◆ Prendi 4 Carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

Se il giocatore Finlandese occupa 3 dei 4 esagoni città alla fine del suo turno, vince immediatamente la partita.

Regole Speciali

La carta "Air Power" è utilizzata come una carta tattica "Artillery Bombard": l'Artiglieria combatte due volte oppure muove fino a 3 esagoni.

Il bunker è un bunker di terra (vedi pagina 5).

Il fiume rappresenta il lago ghiacciato nell'area. Fare riferimento a pagina 3 per i dettagli sui fiumi ghiacciati.

Le Forze Speciali Finlandesi sono truppe di Sciatori. Posiziona il relativo segnalino sulle unità per distinguerle dalle altre. Queste unità hanno solo 3 miniature. Vedi pagina 6 per i dettagli sulle truppe di Sciatori.

Sono in vigore le regole per il Comando Russo (vedi pagina 3).



39 - [TIFONE] ALLE PORTE DI MOSCA - OTTOBRE 18, 1941

Preparazione

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

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

- Top Edge:** A row of six airplane icons.
- Left Edge:** A vertical red dashed line.
- Right Edge:** A vertical red dashed line.
- Bottom Edge:** A row of six star icons.
- Units:** Various icons representing infantry, tanks, and aircraft are placed on the hexes.
- Terrain:** Forests, rivers, streams, and buildings are scattered across the board.
- Cities:** Bryansk, Orel, Kaluga, Vyazma, Rzhev, and Mozhaisk are labeled on the map.
- Barriers:** Barrage icons are placed on some hexes.

Cenno Storico

Nel mese di Ottobre, l'Alto Comando Tedesco lanciò l'offensiva finale del 1941 - l'Operazione Tifone. I successi iniziali ottenuti dai Tedeschi li portarono ad addentrarsi sempre più nel territorio Russo, ma la loro avanzata rallentò prima che potessero raggiungere le città chiave della Madre Russia. I Sovietici poterono contare sulla loro popolazione per il reclutamento dei soldati che, sebbene inesperti e scarsamente equipaggiati, furono dispiegati come disperato tentativo per evitare che Mosca cadesse sotto le mani della Germania.

Nonostante i Tedeschi presero Mozhaisk, la più grande città sulla strada per Mosca, essi dovettero rallentare perchè, ormai stanchi, non avevano più le forze nè i rinforzi per l'assalto finale alla città cuore della Russia.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse

- ◆ Prendi 5 Carte Comando.
- ◆ Sei il primo giocatore.

Russian Player

- ◆ Prendi 5 Carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 7 Medaglie.

La cattura da parte dell'Asse del ponte Orientale o della città di Mozhaisk farà vincere una Medaglia Vittoria. Posiziona una medaglia Obiettivo su questi esagoni. La Medaglia guadagnata rimane al giocatore finchè non perde il controllo del ponte o della città. Se l'unità viene eliminata o si muove dall'esagono, perde immediatamente la medaglia.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole Blitz (vedi pagina 4).

Preparazione

40 - FUGA DA KLIN -

DICEMBRE 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



Cenno Storico

Quando l'offensiva Tedesca contro Mosca si fermò (6 Dicembre 1941), la 1.a Divisione Corazzata ricevette l'ordine di aprire una via di fuga per i soldati Tedeschi nella cittadina di Klin. La 1.a Divisione riuscì a respingere i continui attacchi Russi durante la ritirata dei tedeschi. Quando però fu la volta della ritirata della 1.a Divisione verso la città di Nekrasino, i Tedeschi ebbero un'amara sorpresa: i Russi avevano circondato la città. Fu così preparato un piano piuttosto audace, fingendo un attacco alla città di Golyadi, supportato dall'Artiglieria. Se i Russi avessero creduto al finto attacco, la via per Nekrasino sarebbe stata libera.

Il piano fu un vero successo. Grande fu la sorpresa dei Russi una volta arrivati a Golyadi, mentre i Tedeschi arrivavano a Nekrasino, grazie all'aiuto dell'Artiglieria e all'impiego degli Ingegneri da Combattimento.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse

- ◆ Prendi 6 Carte Comando.
- ◆ Sei il primo giocatore.

Giocatore Russo

- ◆ Prendi 4 Carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

Le città di Golyadi e Nekrasino contano come una Medaglia Vittoria per il giocatore dell'Asse. Posiziona una Medaglia Obiettivo sopra questi esagoni. La medaglia guadagnata rimane al giocatore finché non perde una delle due città, non viene eliminato o si muove da una delle due città.

L'unità dell'Asse che attraversa il fiume ghiacciato dalla parte del giocatore Russo e riesce ad uscire fuori dal tabellone di gioco, conta come una Medaglia Vittoria. Rimuovi l'unità dal gioco e posiziona una miniatura sull'apposito spazio delle medaglie, dalla parte del giocatore dell'Asse.

Regole Speciali

Le unità Corazzate Speciali dell'Asse hanno quattro miniature. Posiziona un segnalino su queste unità per distinguerle dalle altre.

Le unità Speciali di Fanteria dell'Asse sono unità di Ingegneri. Posiziona un segnalino su queste unità per distinguerle dalle altre.

Vedi pagina 6 per le regole sugli Ingegneri.

Il fiume è un fiume ghiacciato (pagina 2); le Trincee sono descritte a pagina 2.

Sono in vigore le regole Blitz (vedi pagina 4).

Sono in vigore le regole per il Comando Russo (vedi pagina 3).

4 I - [STALINGRADO] COMPLESSO IND.LE "BARRICATE" -

OTTOBRE
22, 1942

Preparazione

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



Cenno Storico

Durante la metà del mese di Ottobre, i Tedeschi della 6.a Divisione si trovarono contro i combattenti Russi, appostati tra le macerie del Complesso Industriale "Barricate Rosse", nella parte settentrionale di Stalingrado. Il 22 Ottobre, la 79.a Divisione di Fanteria, supportata da Ingegneri, Corazzati e Artiglieria, sferrò un'attacco intensivo sulla ferrovia, verso il complesso industriale.

L'avanzata delle truppe Tedesche verso il complesso fu rallentato dal pesante fuoco dei Corazzati e Cecchini Russi. Alla fine i Tedeschi riuscirono a rompere la linea difensiva russa, ma alla fine della giornata presero solamente una parte del complesso industriale.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse

- ◆ Prendi 5 Carte Comando.
- ◆ Sei il primo giocatore.

Giocatore Russo

- ◆ Prendi 4 Carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 10 Medaglie.

I due esagoni Città contano come una Medaglia Vittoria per il giocatore che li occupa. Posiziona una Medaglia Obiettivo su questi esagoni. Il controllo del complesso "Barricate" (4 esagoni) conta come 2 medaglie. Per guadagnare queste medaglie, il tuo esercito deve occupare più esagoni rispetto l'esercito avversario (esagoni del complesso "Barricate").

Regole Speciali

Sono in vigore le regole Blitz (vedi pagina 4).

Sono in vigore le regole per il Comando Russo (vedi pagina 3).

I Corazzati d'Elite Tedeschi hanno 4 miniature. Posiziona l'apposito segnalino su queste unità per distinguerle dalle altre.

Le unità Speciali Tedesche di Fanteria sono unità di Ingegneri. Posiziona l'apposito segnalino su queste unità per distinguerle dalle altre. Vedi pagina 6 per le regole sugli Ingegneri.

Gli esagoni del Terrapieno sono considerati esagoni Collina.

I Cavalli di Frisia rappresentano mucchi di macerie e seguono le regole standard dei Cavalli di Frisia.

I Campi Minati sono spiegati a pagina 4.

I Cecchini sono descritti a pagina 5.

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

Preparazione

1



x5

2



x8

3



x3

4



x5

5



x11



Cenno Storico

Il villaggio di Ponyri fu un punto cruciale per lo sfondamento pianificato dal Generale Walther Model nell'area a nord di Kursk. Tre divisioni Tedesche di Fanteria ricevettero l'ordine di assaltare il villaggio, con il supporto di elementi della Divisione Panzer. I Campi Minati Sovietici e un fuoco intensivo di Corazzati e Artiglieria riuscirono a tenere indietro i Corazzati Tedeschi, mentre nel villaggio aveva luogo uno degli scontri più feroci della guerra. Nonostante la collina 253.3 fu comunque conquistata dai Tedeschi, prendendo la maggior parte del villaggio, i Sovietici opposero comunque una fortissima resistenza, che non permise ai nemici di effettuare lo sfondamento che avevano pianificato.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse

- ◆ Prendi 6 Carte Comando.
- ◆ Sei il primo giocatore.

Giocatore Russo

- ◆ Prendi 4 Carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 7 Medaglie.

Il controllo di Ponyri conta come due Medaglie Vittoria. Per avere il controllo del villaggio, devi occupare più esagoni villaggio del giocatore avversario. All'inizio del gioco, Ponyri è controllata dal giocatore Russo, pertanto posiziona 2 Medaglie Vittoria sugli spazi delle medaglie del giocatore Alleato.

Regole Speciali

Le unità Corazzate Tedesche d'Elite hanno 4 miniature. Posiziona l'apposito segnalino sulle unità per distinguerle dalle altre.

I Campi Minati sono spiegati a pagina 4.

43 - FUGA VERSO LISYANKA -

FEBBRAIO
16-17, 1944

Preparazione

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



Cenno Storico

Nel Gennaio del 1944, larga parte della 6.a Divisione Tedesca, con più di 56.000 uomini, fu spazzata dall'Esercito Sovietico grazie alla 1.a e 2.a Divisione dell'Esercito Ucraino. Per giorni i Russi continuarono ad attaccare per dividere ed eliminare sempre più le forze Tedesche. Poco prima della mezzanotte del 16 Febbraio, in un disperato tentativo di fuga da quello che i Tedeschi chiamarono 'kessel' (calderone), la 72.a e 5.a Divisione Panzer attaccò da Khilki-Komarovka. I reggimenti di Fanteria fissarono le baionette e partirono all'assalto. La difesa Sovietica fu colta di sorpresa; le forze Tedesche sfondarono la linea e continuarono ad attaccare fino alla collina. I Russi, però, contrattaccarono da Dzhurzheny tramite l'ausilio dell'Artiglieria. Molti Tedeschi furono presi dal panico e cominciarono a scappare. I colpi Sovietici causarono moltissime vittime, anche se arrivarono subito i Corazzati Panzer del III Panzerkorps. I Tedeschi riuscirono a mettersi in salvo oltrepassando il fiume Gniloy-Tikich, ma contarono moltissime perdite tra le unità di Artiglieria ed i Corazzati.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore Finlandese

- ◆ Prendi 5 Carte Comando.
- ◆ Sei il primo giocatore.

Giocatore Russo

- ◆ Prendi 4 Carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 7 Medaglie.

L'unità di Fanteria dell'Asse che oltrepassa il fiume ghiacciato, uscendo dal tabellone dal lato del giocatore Russo, conta come 2 Medaglie Vittoria; i Corazzati che riescono nell'impresa

contano come 1 Medaglia Vittoria. Le unità che escono dal tabellone sono rimosse dal gioco (utilizzare una miniatura da queste unità come medaglia).

Regole Speciali

Le unità Corazzate Tedesche d'Elite hanno 4 miniature. Posiziona l'apposito segnalino su queste unità per distinguerle dalle altre.

Le unità Speciali Tedesche sono unità di Fanteria. Posiziona l'apposito segnalino su queste unità per distinguerle dalle altre. Vedi pagina 6 per le regole sugli Ingegneri.

Le unità Speciali Russe hanno 4 miniature. Posiziona l'apposito segnalino su queste unità per distinguerle dalle altre.

I Burroni ed i Fiumi Ghiacciati sono descritti a pagina 3.

44 - [KURSK] PROKHOROVKA - 12 LUGLIO 1943



Preparazione

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

OVERLORD

Cenno Storico

La battaglia di Prokhorovka fu un conflitto tra due immense forze Corazzate. All'avanzata dei Corpi SS Panzer Tedeschi, i Sovietici risposero con l'Artiglieria, e la 5.a Guardia Corazzata, sotto il comando del Generale Pavel Rotmistrov, si mosse subito contro le unità nemiche. Il piano di Rotmistrov era quello di annullare il vantaggio preso dal fuoco a lungo raggio dei Corazzati Tedeschi.

Lo scontro divenne molto confuso e presto il campo di battaglia fu disseminato di fumanti carcasse di Corazzati. Le perdite furono enormi per entrambi gli schieramenti. Alla fine, più di 700 Corazzati tra Tedeschi e Sovietici, andarono persi, e dal momento che il campo di battaglia rimase sotto il controllo dei Sovietici, i Tedeschi non furono in grado di recuperare e riparare i Corazzati danneggiati.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse

- ◆ Prendi 10 Carte Comando
- ◆ Sei il primo giocatore.

Giocatore Russo

- ◆ Prendi 10 Carte Comando.

Nota: il regolamento per gli scenari Overlord può essere scaricato gratuitamente dal sito ufficiale di Memoir '44, all'indirizzo www.memoir44.com

Condizioni di Vittoria

- ◆ 12 Medaglie.

Regole Speciali

Le unità Speciali Corazzate dell'Asse e degli Alleati hanno 4 miniature. Posiziona l'apposito segnalino su queste unità per distinguerle dalle altre.

Il fiume Psel è guadabile.

Movimento: Un'unità può entrare in un esagono fiume, ma deve fermarsi e non può più muovere per quel turno.

Combattimento: Un'unità che si trova su un esagono fiume riduce di 1 il numero dei propri dadi combattimento.

Linea di Vista: Il fiume non blocca la linea di vista.

Preparazione

45 - [BARBAROSSA] FIUME BUG - GIUGNO 22, 1941

- 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

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

- Fiume Bug:** Two river segments at the top of the board.
- Fiume Jasnaja:** A river segment at the bottom of the board.
- Bunker di Terra:** Two bunker structures in the center.
- Matykaky:** A building structure in the center.
- Treno Rinforzi:** A train structure on the right side.
- Icons:** Various icons representing units and terrain are placed on the hexes, including soldiers, tanks, and aircraft.
- Decorative Elements:** The board is framed by a decorative border with icons of aircraft at the top and soldiers at the bottom.

Cenno Storico

Il 22 Giugno 1941, la 18.a Divisione Panzer lanciò un insolito attacco attraverso il fiume Bug. La prima ondata d'assalto della Fanteria fu seguita dall'Artiglieria e dalle unità Anti-Carro, a mezzo imbarcazioni. Ancora più degna di nota fu l'impresa degli 80 Corazzati che, originariamente resi impermeabili per l'operazione Sealion, riuscirono lentamente ad attraversare, con successo, il fiume Bug.

La difesa Russa dell'area fu affidata al 62.o Distretto Fortificato che, con un supporto abbastanza limitato, poté contare su alcune postazioni strategiche, come i bunker fortificati.

Dopo l'assalto iniziale, i Tedeschi non ebbero problemi a spazzare la difesa Russa.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse

- ◆ Prendi 6 Carte Comando.
- ◆ Sei il primo giocatore.

Giocatore Russo

- ◆ Prendi 4 Carte Comando.

Nota: questo scenario bonus richiede sia l'Espansione Terreni che l'espansione Fronte Orientale (questa) per essere giocato.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 5 Medaglie.

La cattura da parte dell'Asse del ponte farà vincere una Medaglia Vittoria. Posiziona una medaglia Obiettivo su questo esagono. La Medaglia guadagnata rimane al giocatore finché non perde il controllo del ponte. Se l'unità viene eliminata o si muove dall'esagono, perde immediatamente la medaglia.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole Blitz (pagina 4).

Sono in vigore le regole per il Comando Russo (pagina 3).

I Bunker sono Bunker di Terra (pagina 5 - Bunker Innevati).

Il Treno è un Treno Rinforzi. Fare riferimento a pagina 12 del regolamento dell'Espansione Terreni.

Sia la locomotiva che il vagone, del Treno Rinforzi, hanno una unità di Fanteria.

- NUOVE MINIATURE -

Questa espansione fornisce un esercito Russo con nuove miniature.

Soldato Russo



La guerra contro la Germania, dal 1941 al 1945, è chiamata dai Russi la “Grande Guerra Patriottica”. Agli inizi della guerra, la popolazione Russa era di 130 milioni di persone (circa la stessa degli Stati Uniti). Più di 11 milioni di persone morirono in guerra. Per avere un rapporto, per ogni soldato Americano perso sul Fronte Occidentale contro la Germania, la Russia ne perse 80 sul fronte Orientale. La brutalità dei combattimenti portò ad un diverso modo di combattere rispetto al Fronte Occidentale. Mentre il Fronte Occidentale era teatro di strategie per il dominio del territorio e la cattura del nemico, il Fronte Orientale vedeva battaglie mirate solo ed esclusivamente all’annientamento del nemico.

Corazzati T-34



Molti sostennero che il Corazzato T-34 era il “migliore al mondo”, durante la Seconda Guerra Mondiale. Nonostante fosse meno sofisticato del famosissimo Carro Tedesco “Tigre”, dimostrò caratteristiche ineguagliabili: la sua rapida potenza di fuoco lo faceva un perfetto killer, con capacità di fuoco a lunga gittata e rapidi movimenti. Questo fece un’enorme differenza alla fine delle guerra, nella corsa per Berlino tra i Sovietici e gli Alleati. Per questi motivi, il Carro T-34 fu soprannominato “Il Carro che vinse la Grande Guerra Patriottica”. L’ultima operazione di questo carro fu in Europa nel 1990, durante la Guerra Civile in Bosnia, 50 anni dopo la Seconda Guerra Mondiale!!

Mitragliatore Anti-Carro ZIS-3



Derivato al fucile mitragliatore ZIS-2, lo ZIS-3 da 76.2 mm. entrò in produzione nel 1942 come fucile mitragliatore anti-carro, e divenne il più famoso pezzo di Artiglieria Sovietica. Finanche i Tedeschi, da sempre militarmente più equipaggiati, riconobbero la superiorità dello ZIS-3. Grazie ai bassi costi di produzione, lo ZIS-3 poté essere costruito in quantità ingenti. Ne sono stati costruiti più di 10.000 pezzi, e fino a poco tempo fa è stato ancora utilizzato.