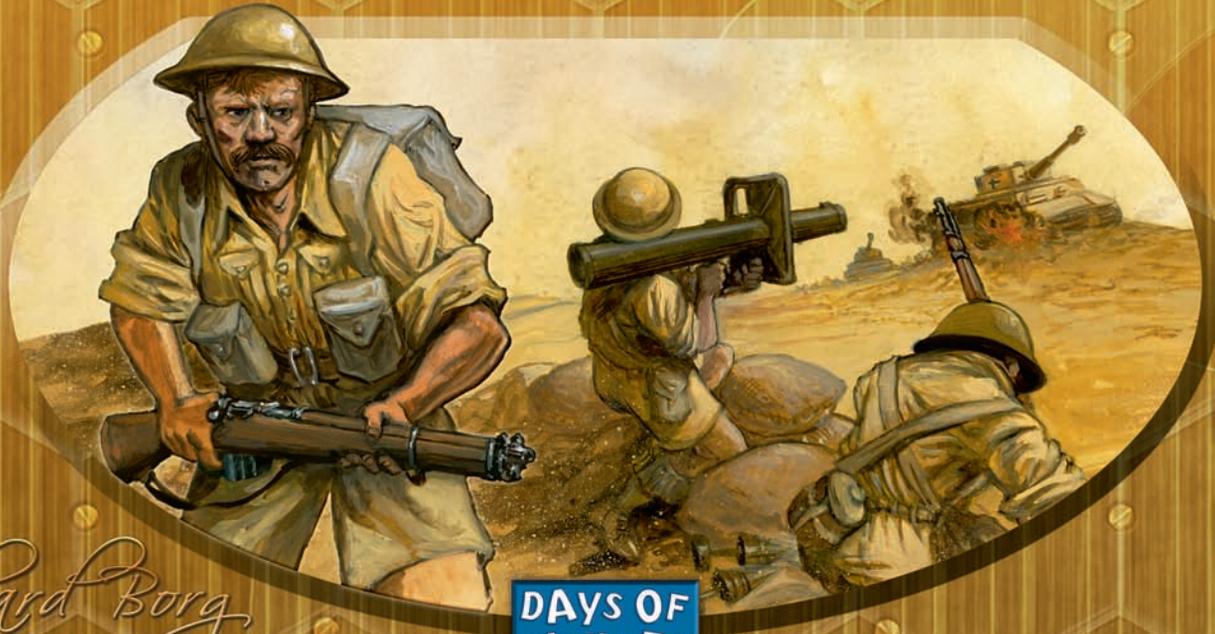


MEMOIR '44

MEDITERRANEAN THEATER



Richard Borg

**DAYS OF
WONDER**



Willkommen zur siebten Erweiterung für Memoir '44: Schauplatz Mittelmeer

Vorwort

Am Tage des Kriegsausbruchs konnten sich nur wenige Nationen vorstellen, dass sie schon bald bodengestützte Kampfhandlungen außerhalb Europas durchführen würden. Daher waren sowohl die Soldaten als auch ihre Ausrüstung beim Erreichen von Nordafrika schlecht auf die harschen Bedingungen eines Wüstenfeldzugs vorbereitet.

Doch die Geschichte legt Zeugnis ab über die Bedeutung von Führungsstärke, Einfallsreichtum und Entschlossenheit der Menschen, die unter diesen Bedingungen kämpften. Dank ihrer seit langem bestehenden Präsenz in den entlegensten Gebieten der Welt ist keine Armee ein besseres Beispiel dieser Eigenschaften als die Streitkräfte des britischen Commonwealth.

Schauplatz Mittelmeer ist unabhängig von anderen Erweiterungen. Obwohl einige bereits in der Geländebox eingeführten Elemente (Minenfelder und Pioniere) genutzt werden, kann diese Erweiterung in Verbindung mit dem Memoir '44 Grundspiel eigenständig verwendet werden.

Die acht beigefügten Szenarien präsentieren Ihnen neue Regeln der Kriegsführung und machen Sie mit den Truppen und den neuen Panzerabwehrkanonen vertraut!

Wie immer sind Sie aufgefordert die Spielhomepage unter www.memoir44.com für weitere Szenarien und die Bekanntschaft mit der lebhaften Spielergemeinschaft aus der ganzen Welt zu besuchen.

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

Richard Borg

und die Wüstenratten bei Days of Wonder.

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



MEDITERRANEAN THEATER

2

INHALT

| | | | |
|--|----------|-------------------------------------|-----------|
| I. NEUE GELÄNDEFELDER | 4 | Standhafte Artillerie | 7 |
| Flugfelder (Wüste) | 4 | Nordafrikanische Wüstenregeln | 7 |
| Küsten (Wüste) | 4 | Die britische Armee | 8 |
| Dünen & Bergrücken | 4 | Spezialwaffenausrüstung | 8 |
| Steilhang | 5 | Panzerabwehrkanone | 8 |
| Hügel (Wüste) | 5 | Infanterie mit | |
| HQ & Nachschublager | 5 | Panzerabwehrkanone | 8 |
| Palmenwald (Wüste) | 5 | | |
| Straßen (Wüste) | 6 | | |
| Städte & Dörfer (Wüste) | 6 | | |
| Wadis | 6 | | |
| II. NEUE REGELN & FIGUREN | 7 | II. NEUE ORDEN UND MARKER | 9 |
| Kommandoregeln des | | Neuer Orden | 9 |
| britischen Commonwealth | 7 | Britischer Orden | 9 |
| Unerschütterliche Haltung | 7 | Minenfelder | 9 |
| Kommandoregeln des | | Ausgangsmarker | 9 |
| königlichen italienischen Heeres | 7 | | |
| Motorisierte Divisionen | 7 | IV. NEUE HINDERNISSE | 10 |
| | | Feldbunker (Wüste) | 10 |
| | | Straßensperre (Wüste) | 10 |

| | |
|--|-----------|
| V. NEUE ABZEICHEN & EINHEITEN | 10 |
| Pioniere | 10 |
| Nationenabzeichen | 10 |
| Britische Special Forces | 11 |
| Italienische Armee | 11 |
| Italienische Elitedivision | 11 |

SEITENVERWEISE

Eine Seitenzahl der Form  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.

Diese Symbole verweisen auf bereits erschienene **MEMOIR '44** Erweiterungen:



Gelände-

box



Ost-

front



Schauplatz

Pazifik



Wüste/

Winter



Flug-

box



Battle

Maps

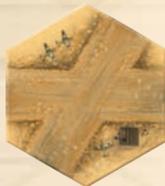
I. NEUE GELÄNDEFELDER

Einige der im folgenden vorgestellten Geländefelder sind optische Varianten oder Wiederholungen bereits zuvor vorgestellter Geländearten (vor allem in der *Geländebox*), dennoch werden der Einfachheit halber ihre Regeln hier noch einmal aufgeführt. Bei bereits aus dem Grundspiel bekannten Geländearten findet sich allerdings lediglich eine Referenzangabe.

Seit dem Erscheinen der *Flugbox* haben alle Geländearten einen Luftkontrollwert. Dieser wird auch hier aus Gründen der Vollständigkeit mit angegeben, kann aber ignoriert werden, solange Sie die Flugregeln nicht verwenden möchten. Alles weitere finden Sie im Regelheft der *Flugbox*.

Wie auch die anderen Armeeboxen von *Memoir '44* enthält auch diese Erweiterung keine Übersichtskarten. Stattdessen werden diese Karten irgendwann in der Zukunft in gesamelter und ggf. aktualisierter Form veröffentlicht werden und auch die Übersichtskarten aus der *Battle Map*-Reihe beinhalten. In der Zwischenzeit finden Sie eine komplette und aktuelle Datenbank aller Übersichtskarten (inkl. der aus dieser Erweiterung) jederzeit online unter www.memoir44.com.

Flugfelder (Wüste)



- ♦ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen.
- ♦ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ♦ **Sichtlinie:** Ein Flugfeld blockiert die Sichtlinie nicht.
- ♦ **Luftkontrollwert:** 0



Sollten Sie im Besitz der *Flugbox* sein und die Flugregeln einsetzen, können Flugzeuge von Flugfeldern starten oder dort landen. In Abhängigkeit vom gewählten Szenario können sich außerdem vorab stationierte Flugzeuge auf Flugfeldern befinden.

Küsten (Wüste)



♦ **Bewegung:** Auf einem Küstenlinienfeld ist die Bewegungsreichweite auf 1 Feld beschränkt und eine Einheit kann sich nicht auf oder von einem Küstenfeld zurückziehen. Beides gilt nicht für Einheiten in einem Landungsboot.



- ♦ **Kampf:** Einheiten auf einem Küstenfeld können nicht kämpfen.
- ♦ **Sichtlinie:** Eine Küste blockiert die Sichtlinie nicht.
- ♦ **Luftkontrollwert:** 2

Dünen & Bergrücken



♦ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Bergrückenfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Abgesehen von dieser Bewegungseinschränkung und dem höheren Luftkontrollwert verhalten sich Dünen & Bergrücken genau wie normale Hügel.

♦ **Kampf:** Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Bergrückenfeld wird die Kampfwürfelanzahl von Infanterie- und von Panzer-einheiten um 1 und die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert.

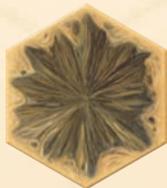
Beim Kampf gegen einen Feind auf gleicher Höhe und auf dem gleichen Bergrücken gibt es keine Kampfeinschränkungen.

♦ **Sichtlinie:** Ein Bergrücken blockiert die Sichtlinie, außer für Einheiten auf gleicher Höhe und auf demselben Bergrücken.

♦ **Luftkontrollwert:** 2



Steilhang



- ♦ **Bewegung:** Steilhangfelder sind unpassierbar.
- ♦ **Sichtlinie:** Ein Steilhang blockiert die Sichtlinie.
- ♦ **Luftkontrollwert:** 2

Hügel (Wüste)



- Gleiche Eigenschaften wie Hügelfelder (M44 S. 14).
- ♦ **Luftkontrollwert:** 1

HQ & Nachschublager



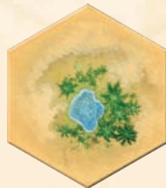
- ♦ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen.
- ♦ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ♦ **Sichtlinie:** HQ-Nachschublager blockieren die Sichtlinie.
- ♦ **Luftkontrollwert:** 1

Einnahme von HQ-Nachschublager



Wenn der Gegner Ihr HQ-Nachschublager erobert, wählt er zufällig eine Ihrer Kommandokarten aus und wirft sie ab. Solange sich das Lager in feindlicher Hand befindet, müssen Sie mit einer Karte weniger auskommen. Wenn Sie das Lager zurückerobern, ergänzen Sie Ihre Kartenhand sofort wieder zu voller Stärke.

Oasen



- ♦ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Oasefeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
- ♦ **Kampf:** Eine Einheit kann in dem Zug, in dem sie auf das Oasefeld zieht, noch angreifen. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Oasefeld wird die Kampfürfanzahl von Infanterie- und Panzereinheiten um 1, die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert. Eine Einheit auf einem Oasefeld kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.
- ♦ **Sichtlinie:** Eine Oase blockiert die Sichtlinie.
- ♦ **Luftkontrollwert:** 1

Regeneration an Oasen



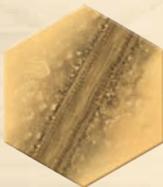
Sind die Regeln zur Regeneration an Oasen in Kraft, kann eine aktivierte Einheit auf einem Oasefeld ohne benachbarte Gegner verlorene Figuren zurück erhalten. Werfen Sie 1W für jede Ihrer Kommandokarten, einschließlich der zur Aktivierung der Infanterie ausgespielten. Für jedes passende Einheitensymbol und jeden Stern erhält die Einheit 1 verlorene Figur zurück. Die Einheit kann nie mehr Figuren erhalten, als sie ursprünglich besaß und kann in diesem Zug weder ziehen noch kämpfen.

Palmenwald (Wüste)



- Gleiche Eigenschaften wie normale Waldfelder (M44 S. 13).
- ♦ **Luftkontrollwert:** 2

Straßen (Wüste)



♦ **Bewegung:** Eine aktivierte Einheit, die ihren Zug auf einem Straßenfeld startet, sich entlang der Straße bewegt und ihren Zug auf einem Straßenfeld beendet, kann in diesem Zug 1 Feld weiter ziehen.

♦ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.

♦ **Sichtlinie:** Eine Straße blockiert die Sichtlinie nicht.

♦ **Luftkontrollwert:** 0



Beispiele: Infanterieeinheiten, die die Straße nicht verlassen, können bis zu 2 Felder weit ziehen und kämpfen oder 3 Felder ziehen und nicht mehr kämpfen. Bei einer *Infanterieansturm*-Karte können sie bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen oder 4 Felder ziehen und nicht mehr kämpfen.

Panzereinheiten, die die Straße nicht verlassen, können bis zu 4 Felder weit ziehen und kämpfen.

Artillereinheiten, die die Straße nicht verlassen, können 2 Felder ziehen und nicht mehr kämpfen. Bei einer *Artilleriebombardement*-Karte können sie auf der Straße 4 Felder ziehen.

Städte & Dörfer (Wüste)



Gleiche Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder
(M4.4 S. 14).

♦ **Luftkontrollwert:** 2

Wadis



♦ **Bewegung:** Die offenen Enden des Wadifeldes haben keine Bewegungseinschränkungen, die seitlichen Abhänge hingegen sind in beiden Richtungen unpassierbar.

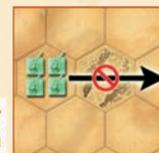


♦ **Kampf:** Infanterie- oder Panzereinheiten, die in ein Wadifeld hinein oder aus einem Wadifeld heraus angreifen, müssen unmittelbar benachbart zum Gegner stehen. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Wadifeld wird die Kampfwürfelanzahl von Infanterie-, Panzer- und Artillereinheiten um 1 reduziert.



Ziehen entlang
des Wadis ist erlaubt

Die Überquerung seiner
Abhänge ist unmöglich



♦ **Sichtlinie:** Ein Wadi blockiert die Sichtlinie nicht. Beachten Sie, dass eine Einheit im Wadi die Sichtlinie nach wie vor blockiert.

♦ **Luftkontrollwert:** 2



II. NEUE REGELN & FIGUREN



Kommandoregeln des britischen Commonwealth

Die außergewöhnliche Solidarität, die die britischen Commonwealth Streitkräfte (BCF: British Commonwealth Forces) erstmalig bei der Evakuierung von Dünkirchen zeigten, sowie die von der Zivilbevölkerung gezeigte Tapferkeit während der dunkelsten Stunden des Blitzkriegs führte zur Entstehung des „Dunkirk Spirit“, der noch heute britischen Durchhaltewillen und Zusammenhalt im Angesicht des Feindes symbolisiert.

In *Memoir '44* haben Bodeneinheiten der BCF folgende Fähigkeit:

◆ Unerschütterliche Haltung

Eine BCF-Bodeneinheit, die einen gegnerischen Nahkampfangriff überlebt, nicht zum Rückzug gezwungen wird und nur noch aus einer Figur besteht, kann unmittelbar im Anschluss an den Angriff einen Gegenschlag mit einem Kampfwürfel durchführen.

Dabei ist es egal, ob die Einheit bereits zuvor nur aus einer Figur bestand oder erst im Verlauf des Angriffs durch Verluste auf eine Figur reduziert wurde. Der Gegenschlag ignoriert jegliche Geländeeinschränkungen und kann auch dann durchgeführt werden, wenn der auslösende Angriff im Rahmen eines Panzervorstoßes erfolgte. Während eines Hinterhalts kann eine Einheit jedoch nie zurückschlagen.



Kommandoregeln des königlichen italienischen Heeres

Das stets schlecht gerüstete königliche italienische Heer (*Esercito Italiano*) litt sehr unter seiner minderwertigen Ausrüstung – ein Nachteil, der durch den Dilettantismus seines Oberkommandos noch verschlimmert wurde. Vor allem in der Anfangsphase des

Krieges trat dieses Problem zu Tage und führte zu desaströsen und unausgegorenen Feldzügen in Griechenland und Ägypten. Seit dieser Zeit wurden Berichte über italienisches Kriegsgeschick oft abgetan und ins Lächerliche gezogen, doch ein genauer Blick in die Geschichte durch die Augen und die Berichte ihrer engsten Verbündeten, den Offizieren des Afrikakorps, erzählt eine andere Geschichte.

In *Memoir '44* haben italienische Bodeneinheiten folgende Fähigkeiten:

◆ Motorisierte Divisionen

Wenn auch Mangelware, so waren die italienischen Motorwagen von überdurchschnittlicher Qualität: Feldmarschall Bernard Montgomery selbst setzte einige während des Nordafrikafeldzugs ein!

In *Memoir '44* können sich alle italienischen Bodentruppen pro gegen sie gewürfelter Rückzugsflagge bis zu 3 Felder weit zurückziehen.

◆ Standhafte Artillerie

Italienische Artillerieeinheiten zeichneten sich während des Krieges durch außerordentliche Tapferkeit aus – während des Nordafrikafeldzugs beschossen sie mit ihren veralteten Kanonen den Feind, bis sie im wahrsten Wortsinne überrannt wurden.

In *Memoir '44* können alle italienischen Artillerieeinheiten die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

Nordafrikanische Wüstenregeln

In nordafrikanischen Szenarien, einschließlich der am Ende dieses Heftes, werden die Regeln zum *Panzervorstoß* wie folgt abgeändert: Nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann eine aktivierte Panzereinheit auf das soeben frei gewordene Feld und noch ein Feld darüber hinaus ziehen. Im Anschluss kann sie ihren Vorstoßangriff durchführen.

Alle anderen Regeln bezüglich *Panzervorstoß* und *Boden gewinnen* behalten ihre Gültigkeit.

Die britische Armee

Schauplatz Mittelmeer beinhaltet eine komplette britische Armee mit neuen Figuren:

42 „Wüstenratten“ Figuren – Die Soldaten der britischen 8. Armee waren eine wahrhaft multinationale Truppe, deren Mitglieder von überall aus dem britischen Empire und dem Commonwealth stammten (zusätzlich gab es noch ein kleines Kontingent Exilanten aus Nazideutschland). Ihr erster Einsatz war Operation Crusader, und sie wurden schnell zu einer der bekanntesten Formationen des Zweiten Weltkriegs, die an allen größeren Operationen des nordafrikanischen und des italienischen Feldzugs teilnahm.



24 Crusader Panzer – Über 5.300 mal produziert war dies wohl der wichtigste, wenn auch nicht der beliebteste britische Panzer des Nordafrikafeldzugs. Sein erster Einsatz war Operation Battleaxe – der Vorstoß der britischen Armee nach Ost-Kyrenaika in Lybien – und er spielte eine wichtige Rolle bei der Brechung der Belagerung von Tobruk, deren Namensvetter der Panzer selbst war – Operation Crusader!



6 Ordnance QF 25 Pounder Kanonen – Diese bemerkenswerte Kanone wurde sowohl für den direkten Beschuss als auch für Steilfeuer nach Art einer Haubitze konstruiert. Aufgrund ihrer Geschwindigkeit und Vielseitigkeit wurde sie zur Hauptstütze der britischen Feldartillerie im Zweiten Weltkrieg und auch noch danach. Einige Einheiten wurden noch in vor wenigen Jahren ausgetragenen Konflikten eingesetzt!



Spezialwaffenausrüstung

Der Beginn des Zweiten Weltkriegs und die damit einhergehende vollständig industrialisierte Waffenproduktion läuteten den Beginn einer Zeit ein, in der es zu der rasantesten Waffenentwicklung in der Geschichte der Menschheit kam. Eine riesige Anzahl neuer Entwicklungen und Konzepte wurden teilweise sehr erfolgreich in Kampf eingesetzt, allerdings kamen dabei nicht selten die einsetzenden Soldaten selbst zu Schaden.

In Memoir '44 werden einige dieser Waffen ab sofort zu Einheiten hinzugefügt und verbessert oder verändert so deren Kampfeigenschaften. Diese Waffen werden in der Regel als Spezialwaffenausrüstung bezeichnet.

Spezialwaffenausrüstungen (SWA) werden durch eigene Figuren repräsentiert, die zusätzlich zu der Einheit gestellt werden, die mit den entsprechenden Waffen ausgerüstet sind. Wird diese Einheit eliminiert, so wird die SWA ebenfalls aus dem Spiel entfernt, zählt dabei aber nicht als zusätzlicher Siegpunkt für den Gegner. Dieser erhält nach wie vor lediglich einen Siegpunkt für die eliminierte Einheit.

Eine Infanterieeinheit mit SWA wird in jeder Hinsicht wie eine reguläre Infanterieeinheit behandelt, sie wird durch dieselben Taktikkarten aktiviert, von denselben Würfeleregebnissen getroffen, usw. Eine Infanterieeinheit mit SWA kann allerdings niemals Boden gewinnen.

◆ Panzerabwehrkanone



Die Entwicklung von tragbaren Panzerabwehrkanonen begann während des Zweiten Weltkriegs. Es stellte sich bald heraus, dass ihre hochexplosiven Granaten (HEAT „High Explosive Anti-Tank“) effektiver gegen Panzer waren als einige der größeren, viel weniger beweglichen Panzerabwehrkanonen, und das bei einem Bruchteil des Gewichts.

Die britische PIAT, erstmalig während der Invasion von Sizilien eingesetzt, war eine der ersten dieser Kanonen, allerdings nicht die, deren Modell in *Memoir '44* verwendet wird. Spezialwaffen sind bewusst allgemein gehalten, weshalb sie aus grauem Plastik bestehen und so problemlos einer Einheit einer beliebigen Nationalität hinzugefügt werden können.

Als optische Vorlage haben wir uns für den bekannteren M1A1 Raketenwerfer entschieden – besser bekannt als Bazooka.



◆ Infanterieeinheiten mit Panzerabwehrkanonen

Sobald Ihnen beim Aufbau eines Szenarios dieses Symbol begegnet, stellen Sie eine Panzerabwehrkanone zu der entsprechend markierten Einheit, die dann aus 5 Figuren besteht – 4 Infanteriefiguren und 1 Panzerabwehrkanone. Das Abzeichen selber existiert nur auf dem Papier und nicht als Pappmarker, da die Waffe direkt durch das Modell repräsentiert wird.



Symbol einer Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone



- ◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone kann bis zu zwei Felder weit ziehen, jedoch niemals im gleichen Zug ziehen und kämpfen.
- ◆ **Kampf:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone kann eine gegnerische Einheit in 3 oder weniger Felder Entfernung mit der Kampfwürfelfanzahl einer regulären Infanterieeinheit angreifen. Bei der Kampfauswertung zählt zusätzlich jeder Stern als Treffer gegen Panzereinheiten.
- ◆ **Sichtlinie:** Eine Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone muss wie eine reguläre Infanterieeinheit Sichtlinie zum Gegner haben um angreifen zu können.

II. NEUE ORDEN UND MARKER

Britischer Orden: Das Victoria-Kreuz

Verliehen für herausragende Tapferkeit im Angesicht des Feindes ist das Victoria-Kreuz die höchste und angesehenste Auszeichnung für die Streitkräfte des Vereinigten Königreichs. Seit seiner Einführung im Jahre 1856 wurde das Victoria-Kreuz 1.356 mal verliehen, davon nur 13 mal seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs.



Minenfelder

Die Einsatzbesprechung eines Szenarios gibt an, welches Lager Minenfelder auslegen darf.



Minenfelder werden zusammen mit den Geländefeldern 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.

Ausgangsmarker

Ausgangsmarker werden in einigen Szenarien genutzt um spezielle Felder – oder Bereiche von Feldern – zu kennzeichnen, über die eine Einheit das Spielfeld verlassen und/oder einen Siegpunkt erringen kann.



Zwei um 90° gedrehte Ausgangsmarker kennzeichnen eine Linie aus Randfeldern (inkl. der markierten Felder selbst), über die Einheiten das Schlachtfeld verlassen können.

IV. NEUE HINDERNISSE

Feldbunker (Wüste)



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

Zusätzlich kann jedes Lager eine Festung als Verteidigungsposition nutzen.

♦ Luftkontrollwert: 2

Straßensperre (Wüste)



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

♦ **Kampf:** Eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre ist von allen Seiten geschützt. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre wird die Kampfwürfelanahl von Infanterie- und von Panzereinheiten um 1 und die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert. Eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

♦ **Sichtlinie:** Eine Straßensperre blockiert die Sichtlinie nicht.

♦ Luftkontrollwert: 1

V. NEUE ABZEICHEN & EINHEITEN

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 Kampfwürfelanahl 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 1W weniger und kann im selben Zug den Stacheldraht entfernen. Die Pioniereinheit muss dazu in der Lage sein einen Kampf durchzuführen, sie kann also nicht im selben Zug 2 Felder weit ziehen und einen Stacheldraht entfernen (Ausnahme: Aktivierung durch *Infanterieansturm*).

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. Die Pioniereinheit muss dazu in der Lage sein einen Kampf durchzuführen, sie kann also nicht im selben Zug 2 Felder weit ziehen und ein Minenfeld räumen (Ausnahme: Aktivierung durch *Infanterieansturm*).



Beseitigung von Straßensperren

Eine Pioniereinheit, die auf ein Feld mit Straßensperre zieht und noch in der Lage ist zu kämpfen, kann statt dessen die Straßensperre entfernen. Wenn die Einheit zuvor 2 Felder weit gezogen ist, kann sie im selben Zug die Straßensperre nicht mehr entfernen, es sei denn, sie wurde durch einen *Infanterieansturm* aktiviert.



Königliche Pioniere (Briten)



Deutsche Pioniere

Nationenabzeichen

SAS: Britischer Special Air Service

Der SAS, gegründet vom britischen Offizier David Stirling während des britischen Feldzugs



in Nordafrika, schickte kleine Gruppen speziell ausgebildeter und ausgerüsteter Kommandotrups mit Hilfe von Jeeps tief in feindliches Gebiet. Der SAS führte verheerende Überfälle auf deutsche Flugfelder und zahlreiche andere strategische Ziele durch. Sie nahmen an vielen der mutigsten und waghalsigsten Operationen des Zweiten Weltkriegs teil.

Britische Special Forces

Neben dem berühmten SAS gab es viele andere Spezialkräfte innerhalb der britischen Armee. Während der Kriegsjahre rief Großbritannien mehrerer solcher hochqualifizierten Einheiten ins Leben, die an den verschiedensten Kriegsschauplätzen zum Einsatz kamen und einige der glorreichsten Kapitel der Geschichte des Kriegs mitgestalteten. Dieses Abzeichen wird außerdem zur Markierung einiger Elite-Panzereinheiten verwendet.



Italienische Armee

Obwohl sie unter einem ständigen Mangel an Ausrüstung zu leiden hatte, die zudem nicht an deutsche oder alliierte Standards heran reichte, war die italienische Armee viel tapferer als die britische Propaganda während des Kriegs den Menschen weismachen wollte. Trotz der beinahe vollständigen Vernichtung der italienischen 10. Armee in der Anfangsphase des Afrikafeldzugs erwiesen sich die Italiener selbst bei großer zahlenmäßiger Unterlegenheit als harte Gegner, was die Landungstruppen auf Sizilien am eigenen Leib erfahren mussten.



Italienische Elitedivision „Divisione Littorio d'Assalto“

Diese im November 1939 gegründete Division bestand aus dem 33. Panzerregiment, dem 12. Bersaglieregiment und dem 133. Artillerieregiment „Littorio“. Ihren ersten Einsatz hatte sie in den Alpen, danach auf dem Balkan von wo sie 1941 nach Nordafrika verlegt, bei El Alamein nahezu ausgelöscht und im November 1942 endgültig aufgelöst wurde.



In keinem der folgenden Szenarien gelten die Flugregeln.
Die Flugeinsatz-Karten werden beiseite gelegt und nicht verwendet.

VI. SZENARIEN

Die acht auf den folgenden Seiten vorgestellten Szenarien beschreiben die Ereignisse in und um Tobruk zwischen 1941 und 1942 nach der Ankunft von Rommels Afrikakorps in Lybien, von Operation Battleaxe und Crusader bis zur Schlacht von Gazala.

Ein späterer Kommentar Churchills lautete: „Vor Alamein haben wir nie gewonnen, nach Alamein haben wir nie verloren.“ Die Fähigkeit des britischen Spielers Haltung zu bewahren wird vor einige schwere Herausforderungen gestellt werden!

Die Schlacht von Gazala selbst ist Thema von fünf dieser Szenarien. Natürlich können diese Szenarien einzeln für sich gespielt werden, sie bilden aber auch eine ausgezeichnete Grundlage zum Einsatz der einfachen Kampagnenregeln aus der Winter-/Wüstenspielplan-Erweiterung. Der Besitz dieser Erweiterung ist dazu nicht erforderlich (stellt allerdings eine optische Bereicherung dar), die entsprechenden Regeln können online unter www.memoir44.com bezogen werden.

TERMINOLOGIE

Wir nutzen die gleichen Schreibweisen und Terminologien, die erstmalig in der Flugbox vorgestellt wurden. Die Sonderregeln verweisen an gegebenen Stellen auf die passenden Übersichtskarten, und die Siegbedingungen nutzen folgende Standardformulierungen:

Temporäres Siegpunktziel – Der Orden auf diesem Zielfeld gilt als Siegpunkt, solange eine Einheit des passenden Lagers das Feld besetzt hält. Sobald die Einheit das Feld aus irgendeinem Grund verlässt (Bewegung, Rückzug, Vernichtung), geht der Siegpunkt wieder verloren und der zugehörige Orden wird erneut auf seine ursprüngliche Position auf dem Spielfeld gelegt.

Temporäres Überzahlsiegpunktziel – Den Siegpunkt für diese Gruppe aus Zielfeldern erhält das Lager, dessen Einheiten die absolute Mehrheit dieser Felder besetzt halten.

Permanentes Siegpunktziel – Der Siegpunkt für dieses Zielfeld wird permanent gewonnen, sobald eine Einheit des passenden Lagers das Feld betritt. Der Siegpunkt bleibt auch dann erhalten, wenn die Einheit das Feld zu einem späteren Zeitpunkt wieder verlässt.

Wie immer kann eine vollständige und ständig aktualisierte Datenbank aller Übersichtskarten ebenfalls online unter www.memoir44.com eingesehen werden.

Viel Spaß!