

# MEMOIR '44

## PACIFIC THEATER



*Richard Borg*

DAYS OF  
WONDER



# Willkommen zur vierten Erweiterung für Memoir '44: Schauplatz Pazifik

## Vorwort

Treten Sie in die Fußstapfen der jungen Marines, die bei der Eroberung der winzigen Inseln des Pazifiks Strand für Strand durch Wasser und Reisfelder wateten. Oder graben Sie weitläufige Höhlensysteme in unwirtliches Vulkangestein und kämpfen Sie in Bushido-Manier bis zum letzten Mann zur Verteidigung ihres Kaisers.

Schauplatz Pazifik ist eine von den bisherigen Veröffentlichungen unabhängige Erweiterung. Wenn auch einige bereits zuvor eingeführte Konzepte (Schwere Artillerie und Minenfelder aus der Geländebox) aufgegriffen werden, so ist sie dennoch zum Spielen in Verbindung mit dem Memoir '44 Grundspiel entwickelt worden.

Die beigefügten Szenarien wurden so gestaltet, dass sie einen stufenweisen Einstieg in das neue Regelwerk und die Handhabung der neuen Truppen erlauben, seien es die Gung-Ho Marines oder aber die japanischen Soldaten während eines Banzai-Angriffs. Von der ersten Strandlandung auf der Insel Wake am Weihnachtsabend 1941 bis zu den grausamen Kämpfen auf Okinawa im Mai 1945 werden Sie einen ganz neuen Kriegsschauplatz und neue Spielelemente kennen lernen.

Zusätzlich zu den 7 neuen Standardszenarien für 2 Spieler haben wir als Bonus ein weiteres Overlord-Szenario beigefügt, mit dem bis zu 8 Memoir '44 Fans die Gelegenheit haben, die Landung auf Pelelui nachzuerleben. Wie immer sind Sie aufgefordert die Homepage unter [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com) zu besuchen, wo sie weitere Szenarien finden und Bekanntschaft mit der lebhaften Spielergemeinschaft aus der ganzen Welt machen können.

**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

<b>I. NEUE GELÄNDEFELDER</b>	<b>4</b>	Gung Ho! .....	7	US Marines .....	11
Flugfelder .....	4	Nachtangriffe .....	8	Mobile Artillerie .....	11
Strand .....	4	<b>III. NEUE ORDEN &amp; MARKER</b>	<b>8</b>	Flammenpanzer .....	11
Berghöhlen & Höhlen in Hügeln .....	4	Japanischer Orden .....	8	Schwere Artillerie .....	11
Hügel .....	4	Schlachtsterne .....	8	<b>VI. WEBCODE</b>	<b>11</b>
Lazarett, HQ/Nachschublager .....	5	Tarnung .....	8	<b>ANHANG – NEUE FIGUREN</b>	<b>12</b>
Dschungel .....	5	Minenfelder .....	8	Kaiserlicher japanischer Soldat .....	12
Arbeitslager .....	5	<b>IV. NEUE HINDERNISSE &amp; KRIEGSSCHIFFE</b>	<b>9</b>	Typ 95 Ha-Go leichter Panzer .....	12
Berge .....	5	Feldbunker .....	9	Typ 88 75mm Flakgeschütz .....	12
Pazifische Dörfer .....	5	Seilbrücken .....	9		
Pier .....	6	Kriegsschiffe – Zerstörer .....	9		
Reisfelder .....	6	Kriegsschiffe – Flugzeugträger .....	10		
Flussmündungen & Flussgabelungen ..	6	<b>V. NEUE ABZEICHEN &amp; EINHEITEN</b>	<b>10</b>		
Schützengräben .....	6	Die Chindits .....	10		
<b>II. NEUE REGELN</b>	<b>7</b>	Japanische Elitekämpfer (Giretsu) .....	10		
Japanische Kommandoregeln .....	7	Japanische, britische und amerikanische Pioniere .....	10		
Konzept des Yamato-damashii .....	7				
Seishin Kyoiku Doktrin .....	7				
Banzai-Kriegsruf .....	7				
US Marines Kommandoregeln .....	7				

## 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.



Geländebox

Dieses Symbol kennzeichnet eine Regel, die bereits in einer anderen Erweiterung zu **MEMOIR '44** eingeführt worden ist.



Ostfront



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

# I. NEUE GELÄNDEFELDER & SPEZIELLE ORTE

## Flugfelder



Gleiche Eigenschaften wie die Flugfelder aus der Geländeerweiterung (TP S. 14).



◆ **Bewegung:** Keine Kampfeinschränkungen.

◆ **Kampf:** Keine Bewegungseinschränkungen.

◆ **Sichtlinie:** Ein Flugfeld blockiert die Sichtlinie nicht.

◆ **Sonderregeln:** Sollten Sie im Besitz der Flugbox sein und das Szenario die Flugeinsatzregeln als optional ausweisen, können Flugzeuge von Flugfeldern unter Ihrer Kontrolle aus starten und dort auch wieder landen.

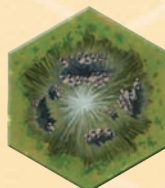
*Für weitere Einzelheiten schlagen Sie bitte im Regelheft der Flugbox nach.*



## Strand

Gleiche Eigenschaften wie die Strandfelder des Grundspiels (M44 S. 15).

## Berghöhlen & Höhlen in Hügeln



Berghöhlen

◆ **Bewegung:** Nur japanische Infanterieeinheiten können Höhlen als Verteidigungsstellungen nutzen. Höhlen sind unpassierbar für Panzer- und Artillerieeinheiten. Keine Bewegungseinschränkungen für Infanterieeinheiten.

◆ **Kampf:** Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Höhlenfeld wird die Kampfwürfanzahl von Infanterie- und Panzereinheiten um 2, die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert. Eine japanische Einheit auf einem Höhlenfeld muss alle gegen sie gewürfelten Rückzugsflaggen ignorieren.

◆ **Sichtlinie:** Ein Höhlenfeld hat die gleichen Sichtlinieneigenschaften wie das zugehörige Gelände.

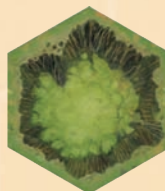
### ◆ Sonderregeln:



Nur japanische Infanterieeinheiten können ein Höhlennetzwerk nutzen um von einem Höhlenfeld unter ihrer Kontrolle zu einem anderen freien Höhlenfeld zu ziehen. Dieser Vorgang gilt als kompletter Bewegungsvorgang eines Zuges und die Einheit kann im Anschluss nur noch kämpfen.



Alliierte Infanterieeinheiten können versuchen eine Höhle zum Einsturz zu bringen. Dazu muss eine Einheit auf das Feld ziehen und – falls kein Gegner unmittelbar benachbart steht – anstelle eines Angriffs ihre Kampfwürfel werfen. Erzielt sie dabei einen Stern, so war der Einsturzversuch erfolgreich und das Höhlenfeld wird auf die andere Seite gedreht.



## Hügel

Gleiche Eigenschaften wie die Hügelfelder des Grundspiels (M44 S. 14).



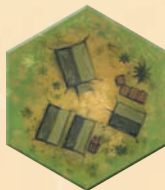
## Lazarett, HQ/Nachschublager

- ◆ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen.
- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ◆ **Sichtlinie:** Lazarette sowie HQ/Nachschublager blockieren die Sichtlinie.
- ◆ **Sonderregeln:**

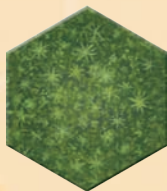


**Lazarett:** Eine aktivierte Infanterieeinheit auf einem Lazarettfeld, die nicht unmittelbar zu einer feindlichen Einheit benachbart steht, kann mittels der gleichen Vorgehensweise wie bei einer ‚Sanitäter & Mechaniker‘-Karte verlorene Figuren zurückerhalten, wobei allerdings 6 Würfel geworfen werden. Die Einheit kann unabhängig vom Heilungserfolg im selben Zug nicht mehr ziehen oder kämpfen.

**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.



## Dschungel

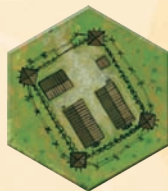


- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Dschungelfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Die Einheit kann nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff jedoch Boden gewinnen.

- ◆ **Kampf:** Eine Infanterie- oder Panzereinheit kann nach dem Zug auf ein Dschungelfeld noch kämpfen. Eine Panzereinheit kann nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff Boden gewinnen und einen Panzervorstoß durchführen. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Dschungelfeld wird die Kampfwürfelanzahl einer Infanterie-

einheit um 1, die einer Panzereinheit um 2 und die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert. Eine Infanterieeinheit auf einem Dschungelfeld kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

- ◆ **Sichtlinie:** Ein Dschungel blockiert die Sichtlinie.



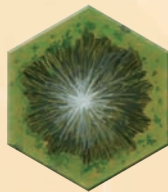
## Arbeitslager

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

## Berge



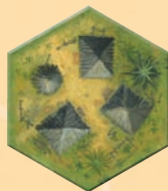
Gleiche Eigenschaften wie normale Bergfelder (TP S. 5).



- ◆ **Bewegung:** Nur Infanterieeinheiten können von einem benachbarten Hügel- oder Bergfeld auf ein Bergfeld oder umgekehrt ziehen. Von anderen Feldern aus kann ein Bergfeld nicht betreten werden. Ein Bergfeld ist unpassierbar für Panzer- und Artillerieeinheiten.

- ◆ **Kampf:** Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Bergfeld wird die Kampfwürfelanzahl von Infanterie- und Panzereinheiten um 2, die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert. Beim Kampf gegen einen Feind auf gleicher Höhe gibt es keine Kampfeinschränkungen, es sei denn, er befindet sich auf einem anderen Gebirgszug (d.h., die Bergfelder sind nicht verbunden). Eine aktivierte Artillerieeinheit auf einem Bergfeld kann einen bis zu 7 Felder entfernten Gegner angreifen, sie kämpft mit 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1.

- ◆ **Sichtlinie:** Ein Berg blockiert die Sichtlinie für Einheiten, die darüber hinweg zu schauen versuchen. Die Sichtlinie ist nicht blockiert, wenn die Einheit sich auf gleicher Höhe und dem gleichen Gebirgszug befinden.



## Pazifische Dörfer

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

## Pier

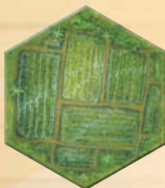


- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit kann nur von einem normalen Land- oder Strandfeld aus auf ein Pierfeld ziehen, nicht jedoch von einem Ozeanfeld aus.
- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Pier blockiert die Sichtlinie nicht.

## Reisfelder



Gleiche Eigenschaften wie Sümpfe (TP S. 4).



- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Reisfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Eine Einheit, die ein Reisfeld verlässt, muss ihren Zug auf einem angrenzenden Feld beenden. Ein Reisfeld ist unpassierbar für Artillerieeinheiten.

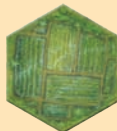
- ◆ **Kampf:** Eine Infanterieeinheit auf einem Reisfeld hat keine Kampfeinschränkungen. Eine Panzereinheit kann in dem Zug, in dem sie das Reisfeld betritt oder verlässt nicht mehr kämpfen. Eine Panzereinheit kann nach einem erfolgreichen Nahkampf ge-

gen eine Einheit auf einem Reisfeld Boden gewinnen, aber keinen Panzervorstoß durchführen.

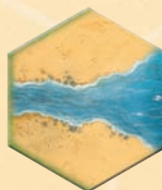
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Reisfeld blockiert die Sichtlinie nicht.

## Fischteiche

- Fischteiche nutzen die gleichen Plättchen und haben die gleichen Eigenschaften wie Reisfelder.
- Ausnahme: Keine Einheit (auch keine Infanterieeinheit) kann in dem Zug, in dem sie auf den Fischteich zieht, kämpfen.
- Alle anderen Regeln bzgl. Bewegung und Kampf entsprechen denen der Reisfelder.



## Flussmündungen & Flussgabelungen



Gleiche Eigenschaften wie normale Flussfelder (M44 S. 15).



## Seichte Flüsse

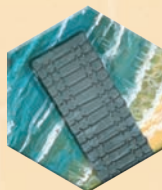
Die Sonderregeln eines Szenarios zeigen an, ob ein Fluss seicht ist.

- **Bewegung:** Eine Einheit kann ein seichtes Flussfeld betreten, muss jedoch anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Die Einheit kann nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff aber Boden gewinnen.
- **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
- **Sichtlinie:** Ein seichter Fluss blockiert die Sichtlinie nicht.

## Schützengräben



Gleiche Eigenschaften wie die bisherigen Schützengräben (EF S. 2).



- ◆ **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 Kampfwürfelanzahl 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:** Ein Schützengraben blockiert die Sichtlinie nicht.



## II. NEUE REGELN



### Kommandoregeln der kaiserlichen japanischen Armee

*In der Tradition des jahrhundertealten Bushido („Weg des Kriegers“) wurde die kaiserliche japanische Armee während des Zweiten Weltkriegs schnell für ihren Fanatismus und ihre Grausamkeit bekannt. Von den Soldaten wurde erwartet, dass sie stoisch ihren Dienst versahen und im Dienste ihres Kaisers den Tod der Entehrung vorzogen.*

**In Memoir '44-Szenarien an pazifischen Schauplätzen haben japanische Infanterieeinheiten folgende Fähigkeiten:**

#### ◆ Konzept des Yamato-damashii (Japanische Seele)

*Der große Respekt für die „Seele des alten Japan“ half den japanischen Infanteristen bei der Einhaltung eines strengen Ehrenkodexes: keine Gefangennahme, niemals schwach werden, keine Kapitulation.*

Eine japanische Infanterieeinheit muss stets die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren. Befindet sich die Einheit auf einem Gelände, das ebenfalls das Ignorieren einer Rückzugsflagge erlaubt, muss die Einheit stets die ersten beiden gegen sie gewürfelten Rückzugsflaggen ignorieren. Eine japanische Infanterieeinheit auf einem Höhlenfeld muss alle gegen sie gewürfelten Rückzugsflaggen ignorieren.

#### ◆ Seishin Kyoiku Doktrin (Spirituelle Ausbildung)

*Als moderne Adaption des Bushido-Kodexes vom Armeetheoretiker Sadao Araki entwickelt, versorgte die Seishin Kyoiku Doktrin die kaiserlichen Infanteristen mit dem „spirituellen Geist“, den sie in den Diensten des Kaisers benötigten.*

Eine japanische Infanterieeinheit in voller Stärke greift mit 1 zusätzlichen Kampfwürfel an. Dieser Bonus gilt nur im Nahkampf und nur solange die Einheit keine Verluste erlitten hat, ihr also noch alle Figuren (in der Regel 4) zur Verfügung stehen.

#### ◆ Banzai-Kriegsruf

*Als Zeichen des Respekts für den Kaiser wurde Banzai zum bevorzugten Kriegsruf der Japaner während des Zweiten Weltkriegs.*

Eine aktivierte japanische Infanterieeinheit kann bis zu 2 Felder weit ziehen und trotzdem kämpfen, falls sie im Anschluss sofort einen Nahkampfangriff gegen eine feindliche

Einheit durchführt. Bewegungs- und Kampfeinschränkungen durch Gelände behalten ihre Gültigkeit. Wird eine japanische Infanterieeinheit durch eine ‚Infanteriesturmangriff‘-Karte aktiviert, so kann sie mit Hilfe des Banzai-Kriegsrufs 2 Felder weit ziehen und kämpfen, jedoch nicht 3 Felder weit ziehen und kämpfen.



### Kommandoregeln des US Marine Corps

*Gung-Ho! Ein Ausdruck von Enthusiasmus, der ursprünglich von der kommunistischen chinesischen 8. Armee während des Zweiten Weltkriegs verwendet wurde. Gung-Ho! wurde von Franklin Delano Roosevelts Protégé, Major Evans F. Carlson, dem Anführer des berühmten „2nd Marine Raider Battalion“, im US Marine Corps eingeführt und verbreitete sich schnell als Parole aller Marines über den gesamten pazifischen Raum.*

**In allen Memoir '44-Szenarien an pazifischen Schauplätzen sind die US Marines Gung-Ho! und haben folgende Fähigkeiten:**

- Beim Ausspielen einer Bereichskarte kann der Spieler der Marines 1 Einheit mehr als auf der Karte angegebenen aktivieren. Erlaubt die Karte Aktivierungen in mehreren Bereichen, so kann der Spieler frei wählen, in welchem dieser Bereiche er die zusätzliche Einheit aktiviert.
- Alle Taktikkarten, die normalerweise nur 1 bis 4 Einheiten aktivieren, aktivieren statt dessen 2 bis 5 Einheiten.
- Andere Taktikkarten – ‚Luftangriff‘, ‚Artilleriebombardement‘, ‚Sperrfeuer‘, ‚Nahkampfangriff‘, ‚Infanteriesturmangriff‘ und ‚Ihre größte Stunde‘ – wirken unverändert.
- Die Kommandokarte ‚Gegenangriff‘ bewirkt beim Kontern einer entsprechend anwendbaren japanischen Kommandokarte, dass der Spieler der Marines 1 Einheit mehr aktivieren kann als sein Gegner im Zug davor. Im umgekehrten Fall, wenn der japanische Spieler mittels ‚Gegenangriff‘ eine durch die Marines aufgewertete Kommandokarte kopiert, kann er nur die ursprünglich vorgesehene Anzahl an Einheiten aktivieren.

## Nachtangriffe



In manchen Szenarien findet sich in der Einsatzbesprechung der Hinweise, dass die Schlacht in der Nacht bei entsprechend schlechten Sichtverhältnissen stattfindet.

Legen Sie die Nachtsichtkarte neben das Spielfeld und platzieren Sie einen Schlachtstern auf das Startfeld mit der Nummer 1. Die Sichtweite auf dem Schlachtfeld ist damit auf 1 Feld begrenzt, weshalb alle Angriffe zunächst nur als Nahkampfangriffe durchgeführt werden können.

Zu Beginn jedes Zuges wirft der alliierte Spieler 4 Würfel. Für jedes erzielte Sternsymbol wird der Schlachtstern 1 Feld auf der Nachtsichtkarte nach oben bewegt. Die Sichtverhältnisse und damit die Feuerreichweite verbessern sich entsprechend der im rechten Teil der Karte abgebildeten Anzahl an Feldern. Alle Einheiten – einschließlich Artillerieeinheiten – unterliegen dieser Beschränkung der Feuerreichweite.

Erreicht der Schlachtstern volles Tageslicht (Feuerreichweite bei 6 Feldern), werden Stern und Karte beiseite gelegt und es gelten fortan die regulären Kampfbedingungen und Feuerreichweiten. Bis zum Erreichen des vollen Tageslichtes können die „Luftangriff“- und die „Sperrfeuer“-Kommandokarte lediglich zur Aktivierung 1 beliebigen Einheit eingesetzt werden.



## III. NEUE ORDEN & SCHLACHTSTERNE

### Japanischer Orden

Orden des goldenen Kite.



Der Orden des goldenen Kite, erschaffen im Jahre 1889 von Kaiser Meiji, bestand aus sieben Klassen, wobei nur 41 Orden der 1. und 201 Orden der 2. Klasse jemals verliehen wurden. Der Orden des goldenen Kite wurde von der US-amerikanisch geführten Regierung im besetzten Japan 1947 abgeschafft.

## Schlachtsterne

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



Die jeweiligen Regeln sind nicht allgemeingültig zu verstehen sondern als szenariospezifische Zusätze, die im jeweiligen „Sonderregel“-Abschnitt der Szenariobeschreibung erläutert werden.

## 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.

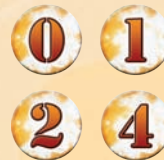


## Minenfelder

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

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, ignoriert darüber hinaus jedoch 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.

## IV. NEUE HINDERNISSE UND KRIEGSSCHIFFE

### Feldbunker



Gleiche Eigenschaften wie normale Bunker (M44 S. 16).  
Zusätzlich kann jedes Lager einen Feldbunker als Verteidigungsposition nutzen.

### Seilbrücken



Gleiche Eigenschaften wie normale Brücken (M44 S. 15).

### Kriegsschiffe – Zerstörer



Ganze Flotten von Kriegsschiffen kreuzten im Pazifik und boten entscheidende ablandige Artillerieunterstützung von großer Reichweite, die der Unterstützung von Konvois und amphibischen Landemänavern diente.

Ein Kriegsschiff kann bis zu 2 Ozeanfelder weit ziehen, jedoch niemals auf Ozeanfelder, die unmittelbar zu einem Strandfeld benachbart sind.



Ein Kriegsschiff bietet ablandige Artillerieunterstützung mit einer Reichweite von bis zu 8 Felder und feuert mit 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Falls vom Szenario vorgesehen, platzieren Sie beim Spielaufbau ein Kriegsschiff nebst drei Fadenkreuzmarkern auf dem entsprechenden Feld.

Erzielt ein Kriegsschiff einen Treffer gegen eine gegnerische Einheit ohne sie zu eliminieren oder zum Rückzug zu zwingen, legen Sie einen Fadenkreuzmarker zu der getroffenen Einheit. Die Kanonen des Schiffes haben sich auf das Ziel eingeschossen und Sie können fortan 1 zusätzlichen Kampfwürfel werfen. Eine anvisierte Einheit kann niemals mehr als 1 Fadenkreuzmarker erhalten.

Der Fadenkreuzmarker verbleibt auf dem Feld der Einheit bis diese sich bewegt oder vernichtet wird. In diesem Fall wird der Marker wieder zurück zum Kriegsschiff gelegt und der Kampfwürfelbonus erlischt.

Eine feindliche Einheit kann ein Kriegsschiff angreifen, wobei jedes gewürfelte Granatensymbol als Treffer gilt. Legen Sie für jeden Treffer einen Schlachtstern auf das Kriegsschiff. Beim dritten Schlachtstern wird das Schiff vom Spielfeld entfernt und als Siegpunkt auf ein freies Feld der gegnerischen Siegpunkteleiste gelegt.

Ein Kriegsschiff kann die erste gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren. Beim Rückzug zieht es sich pro gewürfelter Rückzugsflagge 1 Ozeanfeld zurück. Kann es sich nicht zurückziehen, so wird für jedes nicht ausführbare Rückzugsfeld ein zusätzlicher Schlachtstern auf dem Kriegsschiff platziert.

## Kriegsschiffe – Flugzeugträger



Flugzeugträger ermöglichten am pazifischen Schauplatz Luftangriffe über große Reichweiten und boten ablandige Luftunterstützung.



Ein Flugzeugträger bewegt sich genauso wie ein Zerstörer, d.h., er kann bis zu 2 Felder weit ziehen, jedoch niemals auf Ozeanfelder, die unmittelbar zu einem Strandfeld benachbart sind.

Eine feindliche Einheit kann einen Flugzeugträger auf die gleiche Art angreifen wie einen Zerstörer.

Ein Flugzeugträger kann zur ablandigen Luftunterstützung oder als Startpunkt von Flugeinsätzen in Verbindung mit der Memoir '44 Flugbox genutzt werden.

## V. NEUE ABZEICHEN & NEUE EINHEITEN



### Die Chindits

In der geistigen Nachfolge von General A. Wavell und Major General Ord Wingate waren die Chindits eine internationale Truppe von Briten, Gurkhas, Burma Rifles, Freiwilligen aus Hong Kong und westafrikanischen Soldaten, die tief hinter den feindlichen Linien operierte. Teils als 77. Infanteriebrigade, teils als 3. indische Infanteriedivision bekannt, begannen die Chindits mit ihren ersten Einsätzen in den Dschungeln des japanisch besetzten Burma während der Operation Longcloth im Februar 1943.

Ihr Name ist eine Verballhornung des burmesischen „Chinte“, einer mythischen Kreatur, halb Löwe, halb Drachen, deren Statuen die Eingänge burmesischer Pagoden bewachen.



### Japanische Elitekämpfer (Giretsu)

Die „Giretsu“ Elitetruppe aus japanischen Fallschirmjägern der Kriegsmarine und der Armee war der letzte Versuch einer Antwort der kaiserlichen japanischen Armee auf die amerikanischen Luftangriffe über den Heimatinseln durch B-29 Bomber.

Nur für den Hinweg zu ihren Zielen, den USAAF Basen auf Guam, Saipan und den Ryukyu-Inseln, ausgebildet, machten sich die Giretsu schnell einen Namen, indem sie während eines nächtlichen Abwurfs über Okinawa kurzzeitig die Kontrolle über die Flugfelder Yontan und Kadena erlangten und ähnliche Operationen über Iwojima, Guam und Saipan ausführten.



### Japanische, britische und amerikanische 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 Kampfwürfelfanzahl 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. Dazu muss die Pioniereinheit aber in der Lage sein zu kämpfen, sie kann nicht 2 Felder weit ziehen und im selben Zug den Stacheldraht entfernen.

Eine Pioniereinheit, die auf ein Minenfeld zieht und einen Angriff ausführen könnte, muss stattdessen das Minenfeld räumen. Zur Räumung eines Minenfeldes muss die Pioniereinheit in der Lage sein zu kämpfen, sie kann nicht 2 Felder weit ziehen und im selben Zug das Minenfeld räumen. Kann die Einheit nach dem Zug auf das Minenfeld nicht mehr kämpfen, kommt es zur Explosion.

Wird eine Pioniereinheit durch eine ‚Infanteriesturmangriff‘-Karte aktiviert, so kann sie 2 Felder weit ziehen, kämpfen und im selben Zug einen Stacheldraht entfernen oder ein Minenfeld räumen. Sie kann jedoch nicht 3 Felder weit ziehen und kämpfen, einen Stacheldraht entfernen oder ein Minenfeld räumen.





## US Marines

Das US Marines Corps, eine amphibische Angriffstruppe erster Güte, wuchs während des Zweiten Weltkriegs von zwei Brigaden auf sechs Divisionen und fünf Geschwader an. Die Marines bildeten eine wichtige Streitmacht am pazifischen Schauplatz und waren an vielen harten Schlachten gegen die kaiserliche japanische Armee beteiligt, in deren Verlauf sie ihren Namen auf immer mit den Schlachtfeldern von Guadalcanal, Iwojima und Okinawa verbanden.

## Mobile Artillerie



Falls von der Szenariobeschreibung vorgesehen, legen sie ein Abzeichen für mobile Artillerie zu den entsprechenden Artillerieeinheiten.

Mobile Artillerieeinheiten bestehen aus zwei Figuren und kämpfen mit der derselben Reichweite und Feuerkraft wie reguläre Artillerieeinheiten.

Eine mobile Artillerieeinheit kann jedoch 1 Feld ziehen und kämpfen oder 2 Felder weit ziehen und nicht mehr kämpfen.

## Flammenpanzer



Mit Flammenwerfer ausgestattete Panzereinheiten ziehen und kämpfen wie reguläre Panzereinheiten.

Während eines Nahkampfangriffs ist die geländebedingte Reduzierung der Kampfwürfelfanzahl von Flammenpanzern auf maximal 1 Würfel beschränkt.

## Schwere Artillerie & Fadenkreuzmarker

Schwere Artillerieeinheiten haben eine enorme Reichweite und ein verheerendes Zerstörungspotential, sobald sie sich auf ein Ziel eingeschossen haben.

Sieht ein Szenario den Einsatz solcher Einheiten vor, legen Sie ein Abzeichen für schwere Artillerie und drei Fadenkreuzmarker zu der entsprechenden Einheit.



Schwere Artillerieeinheiten haben eine Reichweite von 8 Feldern und feuern mit 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Erzielt eine schwere Artillerieeinheit einen Treffer gegen eine gegnerische Einheit ohne sie zu eliminieren oder zum Rückzug zu zwingen, legen Sie einen Fadenkreuzmarker zu der getroffenen Einheit.

Feuert eine schwere Artillerieeinheit auf eine Einheit mit Fadenkreuzmarker, wirft sie 1 zusätzlichen Kampfwürfel (sie hat sich auf das Ziel eingeschossen). Eine Einheit kann niemals mehr als 1 Fadenkreuzmarker erhalten.



Der Fadenkreuzmarker verbleibt auf dem Feld der Einheit bis diese sich bewegt oder vernichtet wird. In diesem Fall wird der Marker wieder zurück zu der schweren Artillerieeinheit gelegt und der Kampfwürfelbonus erlischt.

## VI. WEBCODE

Diese Erweiterung beinhaltet einen Webcode, den Sie auf einem Aufkleber an der Innenseite des Deckels finden. Sie können ihn auf die gleiche Art und Weise unter [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com) registrieren, wie Sie es beim Webcode des Basisspiels getan haben.

Diese zweite Nummer erlaubt Ihnen automatisch den Zugriff auf die neueste Version des Szenarioeditors, der nun alle bisher erschienenen Erweiterungen unterstützt. Wir hoffen, dass Sie viel Freude damit haben werden und sind gespannt auf viele durchdachte und dokumentierte Beiträge Ihrerseits.

## NEUE FIGUREN

**Schauplatz Pazifik beinhaltet eine komplette japanische Armee mit neuen Figuren.**



### KAISERLICHER JAPANISCHER SOLDAT

Der für seine Grausamkeit und seinen Fanatismus bekannte japanische Soldat schöpfte seine Kraft aus seinem Gleichmut und der Befolgung des Bushidokodexes seines Ahnenvorbilds, dem Samurai. Seine Ehre ging ihm über alles, ebenso sein Name und die Wahrung seines Gesichts und selbst ein einfacher japanischen Infanteristen zog den Tod der Entehrung vor. Verbunden mit diesem ausgeprägten Traditionsbewusstsein war eine nicht hinterfragte und beharrliche Verehrung des Kaisers, dessen Stimme kaum ein Japaner je vernommen hatte, aber dessen Worte und dessen bloße Existenz als göttlich erachtet wurden.



### TYP 95 HA-GO LEICHTER PANZER

Der Typ 95 war eine Alternativentwicklung zum Typ 89, dessen Beweglichkeit nicht mit der anderer Kampffahrzeuge mithalten konnte, weshalb er den Beinamen Ha-Go oder „Zweitwagen“ erhielt. Ähnlich dem britischen Cruiser Panzers hielt man ihn aufgrund seiner leichten Panzerung zur Unterstützung der Infanterie für ungeeignet, seine Geschwindigkeit und seine Bewaffnung machten in nichtsdestotrotz zum häufigsten aller japanischen Panzer.



### TYP 88 75MM FLAKGESCHÜTZ

Dieses 1927 eingeführte Flakgeschütz basierte auf einem Vickers-Entwurf und war sowohl in seiner Treffsicherheit als auch in seiner Reichweite dem ersten japanischen Flakgeschütz, Typ 11, weit überlegen. Es wurde jedoch schnell vom rasanten Fortschritt der alliierten Luftüberlegenheit deklassiert.