

MEMOIR '44

PACIFIC THEATER



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Benvenuti alla quarta espansione di Memoir '44: il Teatro del Pacifico.

Prefazione

Segui le orme dei giovani Marines attraverso fiumi e risaie, conquistando, spiaggia dopo spiaggia, le piccole isole del Pacifico. Oppure scava una vasta rete di caverne nella roccia vulcanica e combatti all'ultimo sangue, per difendere l'onore del tuo Imperatore, in puro stile Bushido.

Il Teatro del Pacifico è un'espansione completamente indipendente dalle precedenti. Nonostante siano utilizzate alcune regole già precedentemente introdotte (come i Mirini dell'Artiglieria Pesante o i Campi Minati dell'espansione Terreno), questa espansione è stata studiata per essere giocata con il gioco base di Memoir '44.

Gli scenari inclusi sono stati studiati per introdurre gradualmente nuove regole di combattimento e familiarizzare con le nuove truppe: i Marines con il loro grido "Gung-Ho" ed i suicidi Giapponesi con il loro "Banzai". Dal primo sbarco nelle Isole Wake, alla vigilia di Natale del 1941, fino al durissimo scontro di Okinawa nel Maggio del 1945, avrai modo di scoprire un nuovo teatro di operazioni belliche, ed un nuovo set di miniature con cui giocare.

In aggiunta ai nuovi 7 scenari per 2 giocatori, abbiamo incluso un 8° scenario Overlord bonus, per dare l'opportunità ad 8 fans di Memoir '44 di rivivere lo sbarco a Peleliu. Come sempre, vieni a visitarci all'indirizzo www.memoir44.com per scoprire nuovi scenari, e per entrare nella comunità di giocatori di Memoir '44 sparsi in tutto il mondo.

Buon Divertimento con Memoir '44!

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

Richard Borg
e la truppa della Days Of Wonder

INDICE

I. NUOVE TESSERE TERRENO	4	"Gung-Ho!"	7	Artiglieria Pesante	11
Campi di Volo	4	Regole per l'Attacco Notturno . .	8	VI. ACCESSO ONLINE	11
Spagge	4	III. NUOVE MEDAGLIE	8	VII. SCENARI	12
Caverne nelle colline/montagne . .	4	Medaglie Giapponesi	8	Isole Wake	12
Colline	4	Segnalini Stella Battaglia	8	[Guadalcanal] Fiume Matanikau	14
Ospedale da Campo	5	Mimetizzarsi	8	[Guadalcanal] Versante del	
Quartier Generale	5	Campi Minati	8	Monte Austen	16
Giungla	5	IV. OSTACOLI E NAVI DA GUERRA 9		[Guam] Sbarco	18
Campo di Lavoro	5	Bunker di Terra	9	[Guam] Controffensiva Giapponese . .	20
Montagne	5	Ponte di Corda	9	[Peleliu] Sbarco - Scenario Overlord . .	22
Villaggi	5	Nave da Guerra	9	[Iwo Jima] Il Tritacarne	24
Molo	6	Portaerei	10	[Okinawa] Sugar Loaf e Half Moon	26
Risaie e Pantani	6	V. NUOVE UNITA'	10	APPENDICE - NUOVE MINIATURE 28	
Foce del Fiume e Biforcazione . . .	6	I Chindit	10	Fanteria Giapponese	28
Trincee	6	I Giretsu Giapponesi	10	Corazzato leggero tipo 95 Ha-Go	28
II. NUOVE REGOLE	7	Ingegneri Alleati e Giapponesi . . .	10	Batteria AA tipo 88 da 75 mm	28
Regole Comando Nipponico	7	I Marines Americani	10		
Il Concetto "Yamato Damashi"	7	Artiglieria Mobile	11		
La Dottrina "Seishin Kyoiku"	7	Carri Lanciafiamme	11		
Grido di battaglia "Banzai"	7				
Regole Comando dei Marines	7				



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

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.



Espansione Terreno

Questa icona indica una regola introdotta precedentemente da una espansione di **MEMOIR '44**.



Fronte Orientale

I. NUOVI ESAGONI

TERRENO

Campi di Volo



Stessi effetti dei Campi di Volo (TP p. 9)



◆ **Movimento:** Nessuna restrizione.

◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione.

◆ **Linea di Vista:** Il Campo non blocca la Linea di Vista.

◆ **Regola Speciale:** Se possiedi l'Air Pack, fornito con la Valigetta da Trasporto

ufficiale di Memoir '44, ed uno scenario indica la regola "Sortita Aerea" come opzione, è possibile effettuare la Sortita sull'esagono o dall'esagono del Campo di Volo sotto il proprio controllo.

Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla regola "Sortita Aerea" inclusa nell'espansione "Air Pack".



Spiagge

Stessi effetti degli esagoni Spiaggia (M44 p. 15).

Caverne nelle Colline/Montagne



Caverna nella Montagna

◆ **Movimento:** Solo le unità di Fanteria Giapponesi possono utilizzare le caverne come postazioni difensive. Le caverne sono terreno impassabile solo per l'Artigliera ed i Corazzati.

◆ **Combattimento:** Quando si combatte un'unità che si trova su un esagono Caverna, la Fanteria ed i Corazzati riducono di 2 il numero di dadi combattimento. L'unità Giapponese che si trova su questo esagono, ignora **TUTTE** le bandiere avversarie.

◆ **Linea di Vista:** Vale la Linea di Vista del terreno che contiene la Caverna.

◆ **Regola Speciale:**



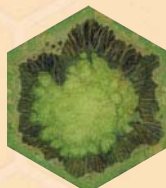
Solamente la Fanteria Giapponese può utilizzare una serie di cunicoli sotterranei per spostarsi da un esagono Caverna occupato, ad un altro esagono Caverna libero, come suo unico movimento



Caverna nella Collina



per quel turno. L'unità può comunque combattere. La Fanteria Alleata può tentare di chiudere una Caverna, muovendosi sull'esagono. Se nessuna unità nemica è adiacente all'esagono, l'unità di Fanteria può lanciare i dadi per un Assalto Ravvicinato, anziché combattere. Se si ottiene almeno una Stella, la Caverna viene chiusa con successo: girare l'esagono per mostrare il terreno senza la Caverna.



Colline

Stessi effetti delle Colline (M44 p. 14).



Ospedale da Campo, Quartier Generale

- ◆ **Movimento:** Nessuna restrizione al movimento.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione al combattimento.
- ◆ **Linea di Vista:** Questi esagoni bloccano la Linea di Vista.
- ◆ **Regola Speciale:**

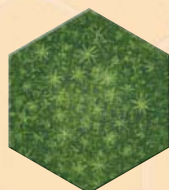


Ospedale: Un'unità di Fanteria che si trova sopra un Ospedale, può recuperare miniature, se nessuna unità nemica si trova su un esagono adiacente, utilizzando le stesse regole descritte nella carta Comando "Medics & Mechanics", lanciando, però, 6 dadi. L'unità non può muovere e/o combattere per questo turno.

Quartier Generale: Se un'unità nemica occupa il tuo Quartier Generale, il giocatore avversario sceglie, a caso, una tua carta Comando e la scarta. Finché il Quartier Generale rimane all'avversario, tu giochi con una carta in meno. Se riconquisti il Quartier Generale, pesca immediatamente una nuova carta Comando.



Giungla



- ◆ **Movimento:** L'unità che entra nella giungla deve fermarsi ma può Guadagnare Terreno dopo un Assalto Ravvicinato di successo.
- ◆ **Combattimento:** La Fanteria ed i Corazzati possono entrare in questo esagono e combattere. I Corazzati possono eseguire un Assalto Ravvicinato, Guadagnare Terreno e un'Incuriosione Meccanizzata. Se si combatte un'unità in una Giungla, la Fanteria riduce i dadi di 1, i Corazzati di 2. Nessuna restrizione per l'Artiglieria.
- ◆ **Linea di Vista:** La Giungla blocca la Linea di Vista.



Campo di Lavoro

Stessi effetti di Città & Villaggi (M44 p. 14).

Montagne



Stessi effetti delle Montagne (TP p. 5).



◆ **Movimento:** Soltanto la Fanteria può salire da una Collina ad un esagono adiacente di Montagna, o scendere da una Montagna ad un esagono adiacente di Collina. Inoltre la Fanteria può muovere da una Montagna ad un esagono di Montagna adiacente. I movimenti della Fanteria dagli altri esagoni di gioco non sono ammessi. Le Montagne sono terreno impassabile per le unità Corazzate e le unità di Artiglieria.

◆ **Combattimento:** Se si combatte un'unità posizionata sopra una Montagna, la Fanteria ed i Corazzati devono ridurre di 2 il numero di dadi combattimento. L'Artiglieria non ha alcuna restrizione. Se l'unità nemica si trova alla stessa altezza della unità che attacca, allora non c'è alcuna limitazione, a meno che non si trovi su una Montagna non adiacente. Un'unità di Artiglieria che si trova sopra una montagna, attacca fino ad un massimo di 7 esagoni, secondo questa modalità: 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1.

◆ **Linea di Vista:** La Montagna blocca la linea di vista se si guarda oltre l'esagono stesso (non se l'unità nemica è alla stessa altezza).



Villaggi

Stessi effetti di Città & Villaggi (M44 p. 14).

Molo



◆ **Movimento:** Un'unità può muovere su un Molo solo da un esagono Campagna/Spiaggia. Non è possibile muovere su un molo dall'Oceano.

◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione.

◆ **Linea di Vista:** Il Molo non blocca la Linea di Vista.

Risaie



Stessi effetti delle Paludi (TP p. 4).



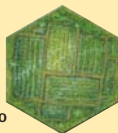
◆ **Movimento:** L'unità di Fanteria o Corazzata che entra nella Risaia deve fermarsi e non può più muovere per quel turno. L'unità che esce dalla Risaia può muovere solo di 1 esagono adiacente. L'Artiglieria non può entrare.

◆ **Combattimento:** La Fanteria che entra nella Risaia non ha alcuna restrizione. I Corazzati non possono combattere nel turno in cui entrano o escono da una Risaia. L'unità Corazzata può effettuare un Assalto Ravvicinato contro un'unità che si trova nella Risaia, Guadagnare Terreno ma non può effettuare un'Incurisione Meccanizzata.

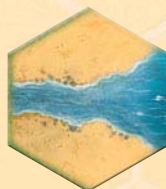
◆ **Linea di Vista:** La Risaia non blocca la Linea di Vista.

Acquitrino

- Gli Acquitrini utilizzano gli stessi esagoni delle Risaie e ne hanno gli stessi effetti.
- Nessuna unità (inclusa la Fanteria) può combattere nel turno in cui entra in un Acquitrino.
- Guadagnare Terreno e tutti gli altri effetti sul movimento e sul combattimento hanno le stesse regole delle Risaie.



Foce del Fiume e Biforcazione



Stessi effetti del Fiume (M44 p. 4)



Fiumi Attraversabili

Possono essere attraversabili se indicato dalle Regole Speciali dello scenario.

- **Movimento:** L'unità può entrare sull'esagono attraversabile ma deve fermarsi immediatamente. L'unità può Guadagnare Terreno dopo un Assalto Ravvicinato di successo.
- **Combattimento:** Nessuna restrizione al Combattimento.
- **Linea di Vista:** Un Fiume Attraversabile non blocca la Linea di Vista.

Trincee



Stesso effetto delle Trincee (EF p. 2)



◆ **Movimento:** L'unità di Fanteria o Corazzata che entra nella Trincea non può più muovere per quel turno. La Trincea è terreno impassabile per l'Artiglieria.

◆ **Combattimento:** L'unità Corazzata che si trova su questo esagono non può combattere. Se si combatte una unità nemica che si trova in una Trincea, la Fanteria ed i Corazzati riducono di 1 il numero di dadi combattimento. L'unità di Fanteria che si trova in Trincea può ignorare la prima bandiera tirata contro.

◆ **Linea di Vista:** La Trincea non blocca la Linea di Vista.



II. NUOVE REGOLE



Regole per il Comando delle Truppe Imperiali

Spinte dalla storica tradizione del Bushido ("La Via del Guerriero"), le Truppe Imperiali Giapponesi presto divennero famose per il loro fanatismo e la loro ferocia. I soldati combatterono stoicamente, scegliendo la morte al posto del disonore nei servizi al loro Imperatore.

In Memoir '44 Teatro del Pacifico, le truppe Giapponesi hanno le seguenti caratteristiche:

◆ Il Concetto "Yamato Damashi"

Il massimo rispetto per le "Anime del Vecchio Giappone" aiutò la Fanteria Giapponese ad un rigoroso stile di vita: mai essere catturati, mai crollare e mai arrendersi.

La Fanteria Giapponese **ignora** sempre **la prima bandiera** tirata contro. Se si trova su un terreno o un ostacolo che già ignora la prima bandiera, la Fanteria Giapponese **ignora** le **prime due bandiere**. Infine se si trova in una Caverna, la Fanteria Giapponese **ignora tutte le bandiere**.

◆ La Dottrina "Seishin Kyoiku"

Inventato dal Teorico dell'Esercito Sadao Araki come un'adattamento moderna del Codice Bushido, questa Dottrina insegnò alla Fanteria Imperiale una "Educazione Spirituale" necessaria a servire il proprio Imperatore in battaglia.

L'unità di Fanteria Giapponese al massimo delle sue miniature effettua un Assalto Ravvicinato con un dado in più. Questo bonus si applica solo in caso di Assalto Ravvicinato e se l'unità ha tutte le sue miniature di partenza.

◆ Grido di Battaglia "Banzai"

Come forma di rispetto verso l'Imperatore, il "Banzai" divenne il grido di battaglia preferito dalle truppe Giapponesi durante la Guerra.

L'unità Giapponese che ha ricevuto un ordine può muovere di 2 esagoni e **combattere** in caso di un Assalto Ravvicinato. Le restrizioni sui terreni e sul combattimento rimangono invariate. L'unità Giapponese che ha ricevuto un ordine tramite la Carta Comando "Infantry Assault" può muovere di 2 esagoni e combattere, durante una carica "Banzai", ma non può muovere di 3 esagoni e combattere.



US Marine Corps Regole per il Comando

Gung-Ho! - Grido d'entusiasmo utilizzato originariamente dall'8° Gruppo dei Comunisti Cinesi. Questo grido fu introdotto inizialmente dal protetto di Franklin Delano Roosevelt, il Maggiore Evans F. Carlson, leader del famoso 2° Battaglione dei Marines. In seguito il Gung-Ho! divenne il grido di battaglia di tutti i Marines impiegati nel Teatro del Pacifico.

In tutti gli scenari del Teatro del Pacifico i Marines sono Gung-Ho! Questi sono i benefici di cui godono:

- Quando viene giocata una carta Sezione, il giocatore dei Marines può ordinare un'unità in più rispetto a quelle segnate sulla carta. Se la carta mostra più sezioni da ordinare, il giocatore sceglie in quale sezione ordinare l'unità addizionale.
- In aggiunta tutte le carte Tattica che normalmente ordinano 4 unità, permettono di ordinarne 5, e quelle da 1 unità ne ordinano 2.
- Le altre carte Tattica - Air Power, Artillery Bombard, Barrage, Close Assault, Infantry Assault e Their Finest Hour rimangono invariate.
- Quando i Marines contrattaccano una carta Comando Giapponese, il giocatore Alleato attiva 1 unità in più rispetto a quelle attivate dal giocatore Giapponese. Se, invece, è il giocatore Giapponese a contrattaccare una carta Comando Alleata, allora non si applica alcun bonus (la descrizione della carta rimane invariata).

Attacchi Notturni



In alcuni casi (indicati negli scenari), i combattimenti possono svolgersi di notte, in condizioni di scarsa visibilità. Posizionare il Foglio per la Visibilità Notturna vicino al tabellone e mettervi sopra un segnalino Stella Battaglia in corrispondenza del singolo esagono col numero 1. La visibilità sul tabellone è limitata ad un 1 solo esagono. In questo caso, tutti i combattimenti sono limitati agli Assalti Ravvicinati sugli esagoni adiacenti. All'inizio di ogni suo turno, il giocatore Alleato tira 4 dadi; per ogni risultato Stella muove il segnalino Stella Battaglia di una casella sul Foglio per la Visibilità Notturna. La visibilità e la distanza per il fuoco vengono rapportati agli esagoni segnati sul Foglio. Tutte le unità, inclusa l'Artiglieria, devono sottostare a questa restrizione. Quando il segnalino viene spostato sulla luce del giorno (6 esagoni), rimuovere il Foglio: ora si ha la massima visibilità. Finché non si è raggiunta la massima visibilità, le carte Tattica Air Power e Barrage possono essere giocate per ordinare solamente 1 unità a scelta del giocatore.



III. NUOVE MEDAGLIE & SEGNALINI

Medaglia Giapponese

Medaglia Giapponese: L'ordine del Nibbio d'Oro.



Creato dall'Imperatore Meiji nel 1889, l'Ordine del Nibbio d'Oro era diviso in 7 classi. Solamente 41 soldati della prima classe e 201 della seconda furono insigniti. L'Ordine del Nibbio d'Oro fu abolito dal governo filo-statunitense del Giappone occupato, nel 1947.

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.



Ricordarsi che le regole introdotte da questi segnalini non sono definitive e/o permanenti, ma sono valide solo in determinati scenari, specificate tramite sottolineatura, nella sezione "Regole Speciali".

Mimetizzarsi



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 che si muove e/o combatte, perde la sua copertura e deve rimuovere immediatamente il segnalino Stella Battaglia.



Campi Minati

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



quale

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.

IV. NUOVI OSTACOLI & NAVI DA GUERRA

Bunker di Terra



Stessi effetti del Bunker (M44 p. 16).

In aggiunta, ogni schieramento può utilizzarlo come postazione difensiva.

Ponte di Corda



Stessi effetti del Ponte (M44 p. 15).

Navi da Guerra



Interi flottiglie di navi da guerra offrono un supporto di Artiglieria a lungo raggio alle unità anfibe durante gli sbarchi sulla terraferma.

Una Nave da Guerra può muovere 1 o 2 esagoni di mare senza però mai entrare nell'esagono adiacente la spiaggia. La Nave da Guerra offre un supporto di Artiglieria a lungo raggio, colpendo fino ad 8 esagoni di distanza con modalità 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Se indicato nelle Note Introduttive e nella Preparazione di uno scenario, posizionare una Nave da Guerra sul tabellone e 3 segnalini Mirino vicino ad essa. Quando la Nave da Guerra colpisce un'unità, senza che questa venga eliminata o costretta alla ritirata, posizionare il Mirino sull'unità colpita. Quando la Nave da Guerra mira ad un'unità che ha già un mirino, aggiunge 1 dado combattimento (la Nave ora conosce le coordinate dell'unità nemica). I Mirini non possono essere cumulabili. Il Mirino rimane sopra un'unità finché questa non si sposta o viene eliminata. Se l'unità si sposta o viene eliminata, il mirino ritorna sull'esagono della Nave da Guerra.

La Nave da Guerra può essere bersagliata durante un combattimento. Ogni risultato Granata colpisce la Nave. Posizionare un segnalino Stella sulla Nave per tenere il conto dei danni. Al terzo segnalino Stella posizionato sulla Nave, rimuovere la Nave dal gioco e consegnarla al giocatore avversario per utilizzarla come Medaglia vinta (la Nave conta come 1 Punto Vittoria).

La Nave da Guerra può ignorare la prima bandiera tirata contro. Se è costretta alla ritirata, la Nave retrocede di 1 esagono di mare per ogni bandiera tirata contro. Se non si può ritirare, aggiungere un segnalino Stella sulla Nave.

Portaerei



Le Portaerei furono utilizzate nel Teatro del Pacifico per gli attacchi aerei a lunga distanza e come supporto alle offensive via mare.



La Portaerei muove come la Nave da Guerra, di 1 o 2 esagoni di mare, ma mai in un esagono adiacente alla spiaggia.

La Portaerei può essere bersagliata esattamente come la Nave da Guerra.

La Portaerei può essere utilizzata come supporto alle offensive via mare, ma anche per condurre attacchi aerei, come previsto nella prossima espansione "M'44 Official Carrying Case".

V. NUOVE FORZE SPECIALI & NUOVE UNITA'

I Chindits



Ideati dal Generale A. Wavell e dal Maggior Generale Ord Winage, i Chindits erano un misto di Britannici, Gurkha, Fucilieri Birmani, volontari di Hong Kong e Africani Occidentali, addestrati per combattere dietro le linee nemiche. Conosciuti soprattutto come la 77.a Brigata di Fanteria e la 3.a Divisione di Fanteria Indiana, i Chindits effettuarono la loro prima spedizione nella giungla Birmana occupata dai Giapponesi durante l'Operazione LongCloth, nel Febbraio del 1943. Il loro nome deriva dal Birmano "Chinthe", una creatura mitica, mezzo leone e mezzo drago, che faceva da guardia all'ingresso delle Pagode Birmane.



Elite Giapponese (Giretsu)

Gruppo d'Elite costituito da paracadutisti della Marina e dell'Esercito Giapponese, i "Giretsu" furono la disperata risposta ai raid aerei dei B-29 sulle isole nipponiche.

Paracadutati verso le basi Statunitensi di Guam, Saipan e le Isole Ryukyu, i Giretsu lasciarono il loro segno in un disperato lancio notturno su Okinawa, dove presero il controllo di Yontan e Kadena, e operazioni simili su Iwo Jima, Guam e Saipan.



Ingegneri Giapponesi, Britannici e Statunitensi



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 deve essere in grado di poter combattere per poter rimuovere il filo spinato. Ad esempio, non può muovere di 2 esagoni e rimuovere il filo spinato nello 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 gli Ingegneri falliscono, le mine esplodono. Come per il filo spinato, l'unità deve essere in grado di poter combattere per poter sminare il campo; ad esempio non può muovere di 2 esagoni e sminare il campo nello stesso turno. Se l'unità con gli Ingegneri riceve ordini dalla carta Infantry Assault, può muovere di 2 esagoni, combattere e rimuovere il filo spinato o sminare un campo minato durante lo stesso turno. Ma non può muovere di 3 esagoni e combattere o rimuovere il filo spinato o sminare il campo minato.



US Marines

Forze d'Assalto Anfibia di prima classe, il Corpo dei Marines degli Stati Uniti crebbe da due brigate a sei divisioni e cinque aviotrasportati durante la Seconda Guerra Mondiale. Nel Teatro del Pacifico furono al centro di moltissimi scontri feroci contro le truppe Imperiali Giapponesi, identificando con "The Corps" le battaglie di Guadalcanal, Iwo Jima e Okinawa.



Artiglieria Mobile



Se indicato nelle Note Introduttive dello scenario, posizionare il segnalino dell'Artiglieria Mobile sull'esagono in cui si trova l'unità di Artiglieria.

L'unità di Artiglieria Mobile è composta da 2 miniature e combatte con le stesse modalità di una normale unità di Artiglieria. Inoltre, questa unità può muovere di 1 esagono e combattere o 2 esagoni e terminare il turno.

Carri Lanciafiamme



I Corazzati dotati di Lanciafiamme muovono e combattono come unità Corazzate Standard. Inoltre, negli Assalti Ravvicinati, le restrizioni dovute ai diversi tipi di terreno sono limitate

ad 1 solo dado combattimento.

Artiglieria Pesante & Segnalini Bersaglio/Mirino

L'Artiglieria Pesante è una batteria a lungo raggio, dagli effetti devastanti, che permette di centrare obiettivi abbastanza lontani. Quando uno scenario richiede l'Artiglieria Pesante, posizionare il segnalino dell'Artiglieria Pesante e il mirino sullo stesso esagono dell'Artiglieria.



I segnalini Bersaglio, riconoscibili dall'icona a forma di mirino, sono utilizzati insieme all'Artiglieria Pesante, per designare le unità nemiche contro cui l'Artiglieria Pesante ha puntato.



L'Artiglieria Pesante ha un raggio di 8 esagoni e spara a 3,3,2,2,1,1,1,1.

Quando l'Artiglieria Pesante colpisce un'unità, senza che questa venga eliminata o costretta alla ritirata, posizionare il mirino sull'unità colpita.

Quando l'Artiglieria Pesante mira ad un'unità che ha già un mirino, aggiunge 1 dado combattimento (l'Artiglieria Pesante ora conosce le coordinate dell'unità nemica). I mirini non possono essere cumulabili.



Il mirino rimane sopra un'unità finché questa non si sposta o viene eliminata. Se l'unità si sposta o viene eliminata, il mirino ritorna sull'esagono dell'Artiglieria Pesante.

VI. ACCESSO ONLINE

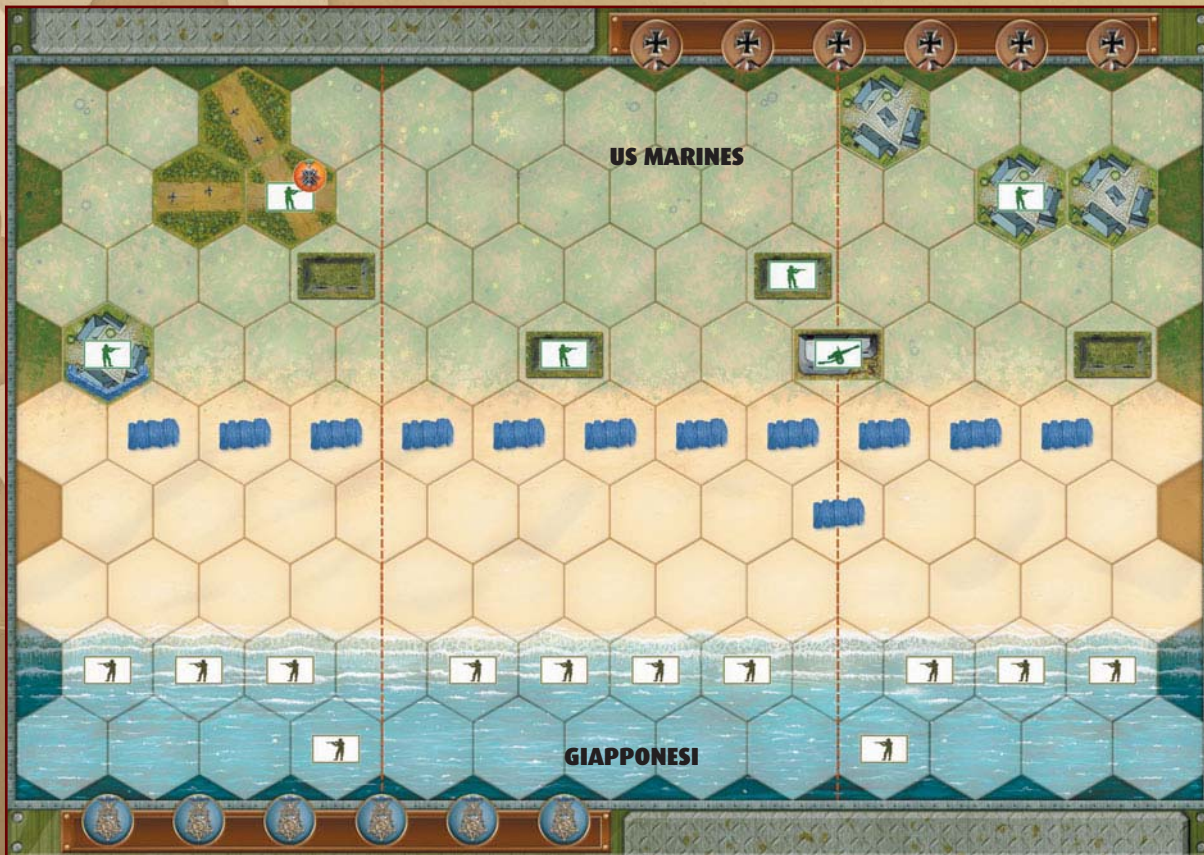
In questa espansione viene incluso un codice per l'Accesso Online. Questo codice è stampato su un adesivo che si trova all'interno della confezione di questa espansione. Per poterlo utilizzare bisogna collegarsi al sito internet www.memoir44.com e seguire la stessa procedura già effettuata in precedenza con il codice ottenuto nella scatola base di Memoir '44.

Questo nuovo codice garantisce automaticamente l'accesso al nuovo Editor di Scenari, ora in grado di supportare tutte le espansioni finora rilasciate. Speriamo che sia di vostro gradimento e aspettiamo di leggere le vostre impressioni ed i vostri contributi sul Nostro sito.

49 - ISOLE WAKE - 23 DICEMBRE, 1941

Preparazione

- 1  x4
- 2  x1
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x4
- 6  x1
- 7  x12
- 8  x1



Cenno Storico

Formate da atolli corallini nel Pacifico del Nord, le Isole Wake furono considerate una "PAAville", una sorta di fermata della linea della Pan American Airways sulla tratta Stati Uniti-Cina, durante gli anni 30. Durante il periodo bellico, la Marina Statunitense vi costruì una base aero-navale. Dall'Agosto del 1941 fu schierata una piccola guarnigione composta da elementi del 1° Battaglione di Difesa dei Marine, armati inadeguatamente con vecchi cannoni da 5" e batterie anti-aerei da 3". L'8 Dicembre 1941, un giorno dopo Pearl Harbour, una squadra di medi bombardieri Giapponesi, prese il volo dalle Isole Marshall e bombardò i caccia americani della squadra VMF-211 del Corpo dei Marine, situati nell'entroterra delle Isole. Tre giorni dopo, la guarnigione respinse un primo tentativo di atterraggio da parte delle South Seas Force Giapponesi. Il 23 Dicembre del 1941 i Giapponesi effettuarono una seconda ondata d'attacco, questa volta con 1.500 Marine Giapponesi in più da parte della Special Navy Landing Force, poco prima dell'alba. Dopo aver combattuto una feroce battaglia dalla tarda notte alla mattina, le truppe Americane furono costrette alla resa.

Per la loro eroica difesa, gli uomini che combatterono per le Isole Wake in quelle faticose due settimane, ricevettero la Wake Island Device, una Medaglia al valore.

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

Briefing

Giocatore US Marines

- ◆ Prende 5 Carte Comando.

Giocatore Giapponese

- ◆ Prende 5 Carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

Posizionare una Medaglia Vittoria Giapponese sul Campo di Volo come illustrato. L'unità Giapponese che conquista ogni

Bunker di Terra, Bunker, Città o il Campo di Volo segnato con la Medaglia, vince una Medaglia Vittoria. La Medaglia rimane al giocatore finché rimane in possesso del relativo esagono.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per il Comando Giapponese e per il Corpo dei Marines Statunitensi (vedi pagina 7).

Il giocatore Alleato che controlla il Bunker può dichiararlo come postazione difensiva.

Il Campo di Volo è spiegato a pagina 4.

Il Bunker di Terra è spiegato a pagina 9.

50 - [GUADALCANAL] FIUME MATANIKAU - 23 OTTOBRE, 1942

Preparazione

- 1  x8
- 2  x1
- 3  x21
- 4  x6
- 5  x7
- 6  x8
- 7  x2



Cenno Storico

Un attacco su quattro fronti per conquistare il Campo Henderson a Guadalcanal fu organizzato per il 22 Ottobre del 1942. Una forza di 7.000 uomini, sotto il comando del Generale Maruyama, preparò un avvicinamento al Campo da Sud, ma dovette rallentare a causa della fitta giungla che li costrinse a posticipare l'attacco di due giorni. Ignari del ritardo delle truppe, i Corazzati e la Fanteria guidati dal Maggiore Generale Samiyoshi alla foce del Fiume Matanikau e le truppe del Colonnello Oka, attraversarono il fiume come pianificato e si trovarono subito bloccati sotto un devastante fuoco incrociato da parte dell'Artiglieria e delle batterie anti-carro Statunitensi. Sul fianco Occidentale, il Tenente Generale "Chesty" Puller ed il suo 1° Battaglione 7° Marines supportati dal 2° Battaglione 7° Fanteria, riuscirono a tenere il Campo. Alla fine della battaglia, si contarono più di 1.000 vittime tra i soldati Giapponesi.

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

Briefing

Giocatore Giapponese

- ◆ Prende 6 Carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Giocatore US Marines

- ◆ Prende 6 Carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 5 Medaglie.

Posizionare due Medaglie Vittoria Giapponesi sui due esagoni come mostrato nella preparazione dello scenario.

L'unità Giapponese che riesce ad uscire dal tabellone dal lato dei Marines tramite uno di questi due esagoni, fa guadagnare una Medaglia Vittoria. L'unità viene rimossa dal gioco e una sua miniatura viene utilizzata come Medaglia Vittoria.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per il Comando Giapponese e per il Corpo dei Marines Statunitensi (vedere pagina 7).

Il Fiume Matanikau è un Fiume Attraversabile. Il Fiume Attraversabile è spiegato a pagina 6.

La Giungla è spiegata a pagina 5.

La Foce del Fiume è spiegata a pagina 6.

51 - [GUADALCANAL] VERSANTE MONTE AUSTEN - 10-22 GENNAIO, 1943

Preparazione

- 1  x21
- 2  x13
- 3  x2
- 4  x6



Cenno Storico

Alla fine dell'anno, il Maggiore Generale Millard Harmon, a comando delle Forze Statunitensi nel Sud del Pacifico, convenne che il Monte Austen, che dominava il Campo Henderson, andasse preso per tenere al sicuro il Campo di Volo.

Il terreno era molto accidentato e i Giapponesi dispiegati in modo da poter garantire un'ottima linea di fuoco.

In una serie di attacchi sulle aperte colline "Gallopig Horse", i "WolfHounds" (Cani Lupi) della 27.a Fanteria fecero molti progressi verso il loro obiettivo.

Dall'altra parte, a "Cacti", la 35.a Divisione di Fanteria si fece strada attraverso i canyon e la fitta giungla per liberare la 132.a Fanteria a "Gifu" e catturare la collina nota come "Sea Horse".

In seguito ebbero la meglio anche sulla ormai debole resistenza dei Giapponesi ad est del Fiume Matanikau.

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

Briefing

Giocatore Giapponese

- ◆ Prende 5 Carte Comando.

Giocatore Americano

- ◆ Prende 6 Carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 5 Medaglie.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per il Comando Giapponese (pagina 7). Le Forze Speciali di Fanteria Statunitensi sono unità di Ingegneri. Posizionare su queste unità degli appositi segnalini per distinguerle dalle unità Standard. Gli Ingegneri sono descritti a pagina 10.

La Giungla è spiegata a pagina 5.

I Bunker sono Bunker di Terra (pagina 9).

52 - [GUAM] SBARCO - 21 LUGLIO, 1944

Preparazione

- 1  x9
- 2  x10
- 3  x11
- 4  x14
- 5  x2
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x1
- 9  x11



Cenno Storico

Il 21 Luglio il primo sbarco sulle spiagge dell'Isola di Guam fu approntato da unità Corazzate Anfibie. La maggior parte della Fanteria Giapponese era già arretrata a seguito del massiccio bombardamento subito dalle flotte navali.

Ma i Corazzati furono lo stesso rallentati dal terreno impervio e dalle risaie. La 21.a Divisione dei Marines dichiarò libera la città di Asan e fece comunque progressi nell'eliminare le truppe Giapponesi assiegate tra le alture e la giungla attorno ai campi di riso.

Difficoltà si ebbero a causa dello scarso supporto dei Corazzati e dalla difficoltà nel portare a riva le unità di Artiglieria.

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

Briefing

Giocatore Giapponese

- ◆ Prende 5 Carte Comando.

Giocatore US Marines

- ◆ Prende 6 Carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

La Collina segnata con una Medaglia Vittoria Alleata conta 1 Punto Vittoria per il giocatore Americano. Posizionare una Medaglia come indicato nella preparazione dello scenario.

La Medaglia rimane al giocatore Americano finché una sua unità occupa la Collina; se l'unità viene eliminata o si sposta, la Medaglia ritorna in gioco sull'esagono.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per il Comando Giapponese e per il Comando del Corpo dei Marine (vedere pagina 7).

Le Forze Speciali di Fanteria Statunitensi sono unità di Ingegneri. Posizionare su queste unità degli appositi segnalini per distinguerle dalle unità Standard. Gli Ingegneri sono descritti a pagina 10.

La Giungla è descritta a pagina 5.

La Risaia è descritta a pagina 6.

Il Fiume Asan è un Fiume Attraversabile. Il Fiume Attraversabile è descritto a pagina 6.

Preparazione

- 1  x9
- 2  x2
- 3  x1
- 4  x12
- 5  x13
- 6  x14
- 7  x4
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x1
- 11  x1
- 12  x3
- 13  x3

53 - [GUAM] CONTROFFENSIVA GIAPPONESE - 25 LUGLIO, 1944



Cenno Storico

Il Tenente Generale Takeshi preparò una controffensiva nella notte tra il 25 ed il 26 Luglio. L'obiettivo era di allontanare la 3.a Divisione dei Marines e colpire il deposito di munizioni e rifornimenti. La linea del fronte della 3.a Divisione dei Marines era piuttosto esigua e limitata a pochi Corazzati e qualche unità di Ingegneri.

Il combattimento durò tutta la notte, ed i Giapponesi avanzarono dalla spiaggia, riuscendo a colpire il deposito di munizioni. Solo all'alba i Corazzati Statunitensi furono in grado di avvistare e respingere le truppe Giapponesi.

La mattina del 26 Luglio, il Generale Obata fu costretto ad ammettere il fallimento della missione davanti ai suoi superiori di Tokyo.

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

Briefing

Giocatore Giapponese

- ◆ Prende 5 Carte Comando.

Giocatore US Marines

- ◆ Prende 6 Carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

L'unità Giapponese che cattura il Quartier Generale o l'Ospedale da Campo riceve 1 Medaglia Vittoria. Posizionare 1 Medaglia Vittoria su ogni esagono, come mostrato nella preparazione dello scenario. Una volta conquistata, la Medaglia rimane al giocatore anche se la sua unità viene eliminata o si sposta dall'esagono. L'unità Alleata che cattura il Campo di Lavoro guadagna 1 Medaglia Vittoria.

La Medaglia rimane al giocatore anche se la sua unità viene eliminata o si sposta dall'esagono.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per gli Attacchi Notturmi (pagina 8), per il Comando Giapponese e per il Comando del Corpo dei Marines (pagina 7).

Le Forze Speciali di Fanteria Statunitensi sono unità di Ingegneri. Posizionare su queste unità degli appositi segnalini per distinguerle dalle unità Standard. Gli Ingegneri sono descritti a pagina 10.

Le regole per il Quartier Generale e l'Ospedale da Campo sono descritte a pagina 5.

Sono in vigore le Regole Speciali per il Quartier Generale e l'Ospedale da Campo.

La Giungla è spiegata a pagina 5.

La Risaia è spiegata a pagina 6.

Il Fiume Asan è un Fiume Attraversabile. Il Fiume Attraversabile è descritto a pagina 6.

54 - [PELELIU] SBARCO - 15 SETTEMBRE, 1944



Questo scenario richiede due scatole di Memoir '44 e l'Espansione Terreni, in aggiunta a due scatole del Teatro del Pacifico. Le regole per gli scenari Overlord possono essere scaricate gratuitamente dal sito www.memoir44.com.

Preparazione

1		x30	4		x4	7		x5	10		x1	13		x6
2		x4	5		x7	8		x1	11		x2	14		x10
3		x11	6		x2	9		x3	12		x7			

Cenno Storico

Alle 5 e 30 del mattino del 15 Settembre 1944, le navi di supporto cominciarono un massiccio bombardamento pre-sbarco a Peleliu, nelle Isole Palau. I Corazzati Anfibi sbarcarono davanti alla Fanteria del 1°, del 5° e del 7° Marines. Ma il bombardamento non fu sufficiente a spazzare la resistenza dei Soldati e dell'Artiglieria comandati dal Colonnello Kunio Nakagawa. Il loro tiro di infilata e l'Artiglieria anti-nave inflissero severi danni ai mezzi da sbarco Americani LVT. Sul fronte di sinistra il 1° Marines, capitanato dal veterano di Guadalcanal, il Capitano George P. Hunt, ebbe la meglio sui Giapponesi nascosti nelle caverne indicate come "Punto". Sul fronte centrale il 5° Marines trovò una resistenza sparsa che permise agli Americani di penetrare fino al Campo di Volo. La loro avanzata fu comunque rallentata dalla lenta progressione della battaglia da parte delle truppe sul fronte sinistro. Sul fronte destro il 7° Marines fu sotto un pesante fuoco e si spostò sulla sua sinistra, creando non poca confusione nella parte centrale del fronte. Intorno alle 16 e 30 i Giapponesi tentarono una prima controffensiva verso il Campo di Volo, prontamente respinta dagli Americani. Una seconda controffensiva fu respinta dopo qualche ora. Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore Giapponese

- ◆ Prende 8 Carte Comando.

Giocatore US Marines

- ◆ Prende 11 Carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 13 Medaglie.

L'unità dei Marines che esce dal tabellone dagli esagoni indicati sulla preparazione dello scenario conta come 1 Medaglia Vittoria. L'unità viene rimossa dal gioco e una sua miniatura viene utilizzata come Medaglia Vittoria. Se i Marines catturano tre costruzioni su quattro attorno al Campo di Volo, il giocatore Americano riceve 1 Medaglia Vittoria e la tiene anche se le sue unità vengono eliminate o si spostano dagli esagoni.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per il Comando Giapponese e per il Comando del Corpo dei Marines (pagina 7).

Le Forze Speciali di Fanteria Statunitensi sono unità di Ingegneri. Posizionare su queste unità degli appositi segnalini per distinguerle dalle unità Standard. Gli Ingegneri sono descritti a pagina 10.

Il giocatore Giapponese che si trova nel Bunker all'interno del suo lato, può dichiarare il Bunker come postazione difensiva. Gli altri Bunker sono Bunker di Terra (vedere pagina 9).

Il Campo di Volo è spiegato a pagina 4.

La Giungla è spiegata a pagina 5.

Il Campo Minato è spiegato a pagina 8. Il Campo Minato viene dispiegato dal giocatore Giapponese.

La Palude è spiegata nell'Espansione Terreni a pagina 4.

La Montagna è spiegata a pagina 5.

La Nave da Guerra è spiegata a pagina 9.

55 - [IWO JIMA] IL TRITACARNE - 26 FEBBRAIO - 6 MARZO, 1945

Preparazione

- 1  x10
- 2  x11
- 3  x9
- 4  x3
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x5



Cenno Storico

Il 26 Febbraio del 1945 i Marines della 4.a Divisione si trovarono di fronte ad un formidabile complesso di postazioni difensive a Iwo Jima. La Collina 382, l'Anfiteatro, la Cresta del Tacchino ed il Villaggio di Minami furono collettivamente chiamati "Il Tritacarne". I Giapponesi pianificarono un'ottima linea difensiva, con una combinazione di armi, campi minati, caverne e bunker, ideata dal Generale Giapponese Kuribayashi.

Più volte i Marines provarono ad avanzare ma furono costretti sempre alla ritirata sotto il pesante fuoco nemico.

I Giapponesi inoltre utilizzarono tattiche di infiltrazione e contrattacchi con mezzi Corazzati per combattere i Marines.

La 3.a Divisione subì pesantissime perdite, tanto da dare il nome di "Tritacarne" alla battaglia durata appena pochi giorni di combattimento.

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

Briefing

Giocatore Giapponese

- ◆ Prende 5 Carte Comando.

Giocatore US Marines

- ◆ Prende 5 Carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 7 Medaglie.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per il Comando Giapponese e per il

Comando del Corpo dei Marines (pagina 7).

Le Forze Speciali di Fanteria Statunitensi sono unità di Ingegneri. Posizionare su queste unità degli appositi segnalini per distinguerle dalle unità Standard. Gli Ingegneri sono descritti a pagina 10.

Le unità Corazzate Speciali dei Marines sono Carri Lanciafiamme. Posizionare l'apposito segnalino su queste unità per distinguerle da quelle standard. I Carri Lanciafiamme sono spiegati a pagina 11.

La Caverna è spiegata a pagina 4.




Il giocatore Giapponese che si trova nel Bunker può dichiararlo come postazione difensiva.

La Giungla è spiegata a pagina 5.

Il Campo Minato è spiegato a pagina 8. Il Campo Minato viene dispiegato dal giocatore Giapponese.

56 - [OKINAWA] SUGAR LOAF E HALF MOON - 13-19 MAGGIO, 1945

Preparazione

-  x10
-  x4
-  x2



Cenno Storico

Le unità Giapponesi ebbero una forte difesa sul fianco occidentale della linea Shuri. Trincerate in tunnel tra le colline di Sugar Loaf, Half Moon e altre colline circostanti, riuscirono con la loro potenza di fuoco a respingere gli assalti della 6.a Divisione dei Marines Statunitensi.

Solo occasionalmente i Marines riuscirono a conquistare qualche collina, ma furono subito costretti ad indietreggiare dai soldati Giapponesi che attaccavano dai tunnel e dalle caverne.

Il 19 Maggio, dopo una settimana di combattimenti, l'area fu finalmente dichiarata sicura.

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

Briefing

Giocatore Giapponese

- ◆ Prende 4 Carte Comando.

Giocatore US Marines

- ◆ Prende 6 Carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

Quando tutte le unità Giapponesi presenti in una sezione (fianco destro, sinistro o centrale) sono eliminate, il giocatore Americano guadagna 1 Medaglia Vittoria. La Medaglia resta al giocatore finché nessuna truppa Giapponese entra nel fianco liberato.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per il Comando Giapponese e per il Comando del Corpo dei Marines (pagina 7).

Le Forze Speciali di Fanteria Statunitensi sono unità di Ingegneri. Posizionare su queste unità degli appositi segnalini per distinguerle dalle unità Standard. Gli Ingegneri sono descritti a pagina 10.

Le Forze Speciali di Artiglieria Statunitensi sono unità di Artiglieria Mobile. Posizionare su queste unità gli appositi segnalini per distinguerle dalle unità Standard.

L'Artiglieria Mobile è spiegata a pagina 11.

La Caverna è spiegata a pagina 4.

NUOVE MINIATURE

Il Teatro del Pacifico include un esercito Giapponese completo di nuove miniature.



FANTERIA GIAPPONESE

Conosciuti per la loro ferocia ed il loro fanatismo, i soldati Giapponesi si attenevano al codice del Bushido, prendendo come modelli i Samurai. L'onore veniva prima di tutto e i soldati Giapponesi preferivano la morte piuttosto che il disonore. Nel massimo rispetto delle tradizioni, il rispetto verso l'Imperatore era indiscusso, e la sua voce, sebbene non sia stata praticamente sentita da alcun Giapponese, era considerata come di natura divina.



CORAZZATO LEGGERO TIPO 95 HA-GO

Il Tipo 95 fu costruito come alternativa al Tipo 89, che non poteva stare al passo con la Fanteria Meccanizzata. Il suo nome in codice era "Ha-Go", che significava "Seconda Auto". Simile al Corazzato Britannico, la sua armatura leggera risultò inappropriata per il supporto alle truppe Giapponesi; la sua velocità ed i suoi armamenti lo rese il più diffuso tra i carri delle unità Giapponesi.



BATTERIA ANTI-AEREA TIPO 88 DA 75 MM

Questa batteria anti-aerea, introdotta nel 1927, fu basata su modello Vickers e si rivelò più accurata ed affidabile di quella precedente, il Tipo 11. Purtroppo fu subito superata dal progresso aereo sviluppato dalle truppe Alleate.