

MEMOIR

'44

TERRAIN PACK



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Benvenuti alla prima espansione di Memoir '44: Espansione Terreni.

Prefazione

Dalle dune sabbiose del Nord Africa alle Alpi Italiane; dalle paludi di Pripet, nella Bielorussia del Sud, all'aperta campagna circostante l'area dell'Operazione "Market Garden"...Prima della Seconda Guerra Mondiale, mai, nella storia, si erano combattute guerre che impiegassero migliaia di uomini su vastissimi territori e su diversi tipi di terreni.

Come molti di voi avranno notato, Memoir '44 non è solamente un gioco, ma un vero e proprio sistema di gioco completamente espandibile e modificabile.

Grazie a questo concetto, siamo lieti di presentare l'Espansione Terreni per Memoir '44. Oltre a nuovi esagoni terreno, nuove unità d'élite e medaglie vittoria aggiuntive, questa espansione include dozzine di nuovi elementi di gioco, come le regole per le battaglie in Nord Africa, i campi minati, l'artiglieria pesante, le postazioni radar, i magazzini per le munizioni, i campi di volo e altro ancora.

Nonostante questa espansione sia stata creata con nuovi scenari per poter mettere in gioco i componenti aggiuntivi, vi invitiamo comunque a provarli e testarli a vostro piacimento. Se avete nuove idee su come utilizzare questi componenti, condividetele con noi sul nostro sito www.memoir44.com.

Ma soprattutto, vi auguriamo buon divertimento!

Richard Borg

e la truppa della Days of Wonder

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

INDICE

I. NUOVI TERRENI	3	Medaglia Britannica: Croce Victoria .	6	Fortezza	10
Deserto	3	Medaglia Italiana Al Valore Militare	6	Faro	10
Regole per il Deserto NordAfricano .	3	Campi Minati	7	Centrale Elettrica	11
Oasi (Deserto)	3	Mirino / Segnalini Bersaglio	7	Campo di Prigionia	11
Foreste di Palme (Deserto)	3	Segnalini Stella Battaglia	7	Stazione Radar	11
Città e Villaggi (Deserto)	3	Effetti Stelle Battaglia Standard ...	7	Magazzino Rifornimenti	11
Argini Asciutti (Deserto)	3	Sabotaggio	7	IV. NUOVI OSTACOLI E SEGNALINI .	11
Alture e Campi Allagati	4	Distruggere un ponte	8	Bunker di Terra	11
Campi Allagati	4	Canotti ed Imbarcazioni	8	Guado	11
Alture	4	Chiamata di un Attacco Aereo		Ponte Galleggiante	12
Paludi	4	(Regola Collina 317)	8	Ponte Ferroviario	12
Montagne	5	Offensiva dell'Artiglieria Pesante ..	8	Strada Bloccata	12
Strade e Ferrovie	5	Catturare un'Apparecchiatura	8	Treni - Locomotiva e Vagone	12
Binari Ferroviari	5	Liberare gli Ostaggi	8	V. NUOVI SIMBOLI	13
Stazione Ferroviaria	5	Leader Eroico	9	Artiglieria Pesante	13
Strade	5	III. COSTRUZIONI	9	Ingegneri da Combattimento	13
Passaggio a Livello	6	Dighe	9	Distintivi Nazionali	13
Attraversamento di una Collina	6	Sabotare una diga	9	[Battaglia di Gazala]	
Fiumi e Canali Navigabili	6	Campo di Volo	9	Knightsbridge	15
Lago	6	Caserma	10	[Market Garden]	
Sorgente e Biforcazioni	6	Cimitero	10	Ponti di Nijmegen	17
II. NUOVI SEGNALINI	6	Chiesa	10	Diga di Schwammenauel	19
Nuove Medaglie	6	Complesso Industriale	10	[Operazione Grenade]	
				Attraverso il Roer	21

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 pagina 9 di questo regolamento.



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

I. NUOVI TERRENI

Deserto

I terreni Deserto includono 10 Foreste di Palme, 3 Oasi, 3 Argini Asciutti e 6 Città e Villaggi del Nord Africa.

Regole per il Deserto Nordafricano



Negli scenari del deserto Nordafricano le regole per l'Incurione Meccanizzata sono le seguenti: dopo un Assalto Ravvicinato di successo, l'unità corazzata può occupare l'esagono appena conquistato e può muovere di un esagono aggiuntivo; in seguito può combattere ancora.

Tutte le altre regole sugli Assalti Ravvicinati e le Incurioni Meccanizzate rimangono invariate.

Oasi (Deserto)



◆ **Movimento:** Un'unità che entra in questo esagono deve fermarsi e non può più muovere fino alla fine del turno.

◆ **Combattimento:** Un'unità può combattere nello stesso turno in cui entra in questo esagono. Se si combatte un'unità nemica che si trova in un'Oasi, la Fanteria ed i Corazzati riducono il numero dei dadi combattimento di 1.

L'Artiglieria non ha alcuna restrizione. Un'unità che si trova in un'Oasi può ignorare la prima bandiera ottenuta dal lancio dei dadi avversari.

◆ **Linea di Vista:** L'Oasi blocca la linea di vista.



Se indicato nello scenario, un'unità di Fanteria in un'Oasi può recuperare eventuali miniature sconfitte, applicando le stesse procedure della Carta Comando "Medics and Mechanics".

IMPORTANTE: In questa traduzione, se non specificato diversamente, per unità si intende sempre un'unità che ha ricevuto un ordine.

Foreste di Palme (Deserto)



Stessi effetti delle Foreste (M44 p.13)

Città e Villaggi (Deserto)



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

Argini Asciutti (Deserto)

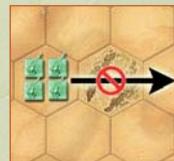


◆ **Movimento:** Nessuna restrizione se si segue la direzione dell'argine. I lati degli argini sono impassabili, sia dall'interno dell'esagono che dall'esterno.

◆ **Combattimento:** Le unità di Fanteria o i Corazzati che combattono da o verso un argine, devono essere adiacenti all'unità nemica. Se si combatte un'unità nemica che si trova all'interno di un argine, bisogna ridurre il numero dei dadi combattimenti da lanciare di 1.



Muovere nella stessa direzione dell'argine è concesso.



Superare i suoi lati non è ammesso.



- ◆ **Linea di Vista:** L'argine non blocca la linea di vista. Notare però che un'unità che si trova dentro un argine ha la linea bloccata.

Altire e Campi Allagati

La pratica dell'allagamento dei campi in Europa come misura difensiva contro i corazzati nemici, fu impiegata dai Tedeschi dal 6 Giugno 1944 (D-Day) nelle aree adiacenti gli sbarchi Alleati, durante l'Operazione Market Garden; nel 1945 furono fatti saltare gli argini del fiume Rhineland per frenare l'avanzata degli Alleati. Questa tattica rese i movimenti della Fanteria e dei Corazzati molto difficili, ad eccezione delle strade, delle alture e delle aree intorno alle città.

Campi Allagati



Negli scenari con i campi allagati, ogni esagono di aperta campagna (sul tabellone) è considerato un campo allagato. Altire, Colline, Strade e Villaggi sono invece considerati come terreni completamente asciutti.

La Fanteria deve fermarsi non appena sente gli stivali bagnati.



- ◆ **Movimento:** L'unità che muove deve essere adiacente al campo. Un'unità che entra in un campo allagato deve fermarsi e non può più muovere per quel turno. L'unità che lascia il campo allagato può occupare solamente un esagono adiacente il campo stesso.

Deve anche fermarsi ad asciugare le armi quando esce su un campo asciutto.



Questa unità Corazzata muove di un solo esagono e non può combattere.



- ◆ **Combattimento:** Un'unità di Fanteria o Artiglieria che si trova su un campo allagato non ha alcuna restrizione. Un'unità corazzata non può combattere nello stesso turno in cui entra o esce da un campo allagato. Un'unità corazzata che esegue un Attacco Ravvicinato con successo, può Guadagnare Terreno ma non eseguire un'Incurisione Meccanizzata.

- ◆ **Linea di Vista:** Il campo allagato non blocca la linea di vista.

Altire



Questi esagoni sono utilizzati per indicare delle alture asciutte negli scenari con i campi allagati.

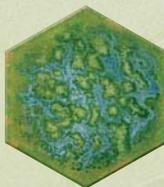
- ◆ **Movimento:** Nessun tipo di restrizione.

- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione.

La differenza di altezza tra le alture, le strade, ed altri terreni, non è sufficiente a causare qualche limitazione nel numero dei dadi combattimento da lanciare.

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

Paludi



- ◆ **Movimento:** La Fanteria e i Corazzati che muovono in una palude devono fermarsi e non possono più muovere per quel turno. Un'unità che lascia una palude, può muovere solo in un esagono adiacente. Un'unità di Artiglieria non può mai entrare in un esagono di palude.



- ◆ **Combattimento:** La Fanteria non ha alcuna restrizione. L'unità Corazzata non può combattere nello stesso turno in cui entra o esce da un esagono di palude. Un'unità Corazzata che esegue un Assalto Ravvicinato di successo, può Guadagnare Terreno ma non eseguire una Incurisione Meccanizzata.

- ◆ **Linea di Vista:** La Palude non blocca la linea di vista.

Montagne



◆ **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, anche se dovesse trovarsi su una montagna differente. 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).

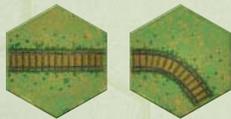
Strade e Ferrovie

Le strade e le ferrovie ebbero un ruolo chiave durante la Seconda Guerra Mondiale. Il loro controllo significava la possibilità di spostare velocemente le truppe ed i rifornimenti fino alla prima linea. Le strade furono utilizzate dalla Fanteria e dai Corazzati per spingersi in territori nemici.

Binari Ferroviari



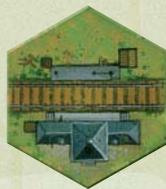
◆ **Movimento:** Nessuna restrizione per le unità di Fanteria. I Corazzati e l'Artiglieria devono fermarsi quando entrano in un esagono con i binari ferroviari.



◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione. I Corazzati possono Guadagnare Terreno dopo un Assalto Ravvicinato di successo e combattere ancora.

◆ **Linea di Vista:** I Binari Ferroviari non bloccano la linea di vista.

Stazione Ferroviaria



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

Vedere anche "Treno Rifornimenti" a pagina 12.

Strade



◆ **Movimento:** Un'unità che inizia il suo movimento su una strada, si muove su di essa e termina il movimento sulla strada, può muovere di un esagono strada extra.



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

◆ **Linea di Vista:** La Strada non blocca la linea di vista.

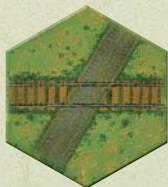
Esempio: La Fanteria può muoversi su una strada per 2 esagoni e poi combattere, oppure muoversi di 3 esagoni strada (compreso il bonus) e terminare l'azione. Se si gioca la carta "Infantry Assault", la Fanteria può muovere di 3 esagoni strada e poi combattere, oppure di 4 esagoni strada e terminare l'azione.

I Corazzati possono muoversi di 4 esagoni strada e poi combattere.

L'Artiglieria può muoversi di 2 esagoni strada e terminare l'azione. Se si gioca la carta "Bombard", può muoversi di 4 esagoni strada.



Passaggio a Livello



E' considerato come un esagono Strada normale.

Attraversamento di una Collina



E' considerato come un esagono Strada normale, con la differenza che blocca la linea di vista.

Fiumi e Canali Navigabili

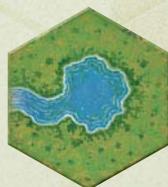
Lago



- ◆ **Movimento:** Il Lago è terreno impassabile.
- ◆ **Linea di Vista:** Un singolo esagono Lago non blocca la linea di vista.
La linea di vista è bloccata se ci sono due o più esagoni Lago adiacenti nella stessa direzione in cui si punta.



Sorgente e Biforcazioni



Stesso effetto dei Fiumi (M44 p.15).



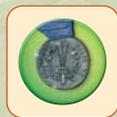
II. NUOVI SEGNALINI

Nuove Medaglie



Medaglia Britannica: "Croce Victoria"

Assegnata per il coraggio dimostrato contro il nemico, la "Croce Victoria" è il riconoscimento più prestigioso per le forze Britanniche e del Commonwealth. Dalla sua creazione, nel 1856, la "Croce Victoria" è stata assegnata 1.355 volte. Dalla fine della Seconda Guerra Mondiale, è stata assegnata solamente 12 volte.



Medaglia Italiana "Al Valore Militare"

La medaglia "Al Valore Militare" è stata creata nel 1833 e veniva concessa per il coraggio dimostrato. Il disegno originale aveva l'effigie dell'esercito dei Savoia (una spada ed una corona), ma durante la Seconda Guerra Mondiale fu cambiata con una spada Romana (con sopra scritto "ITALIA") e rami di alloro e quercia. Dopo la Guerra, è stata nuovamente cambiata, con un disegno a 5 stelle.

Campi Minati



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



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

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

Se l'unità che entra in un Campo Minato, è un'unità nemica, allora bisogna girare il segnalino per stabilirne la grandezza. Se il Campo Minato è piazzato come diversivo (segnalino "0"), rimuoverlo dal tabellone. In caso contrario, lanciare un numero di dadi pari al numero riportato sul segnalino. Il Campo Minato infligge 1 danno per ogni simbolo dell'unità che vi è entrata o granata riportata 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.

Mirino / Segnalini Bersaglio



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 (vedi le regole per l'Artiglieria Pesante nella sezione "Nuovi Simboli" a pagina 13).

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.

Effetti Stelle Battaglia Standard

La Stella Battaglia è un tipo di segnalino che apre le porte ad un'intero mondo di scenari personalizzabili. Di seguito è riportata una lista di effetti più comuni.

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". Altri segnalini di uso comune sono spiegati in questo regolamento, alla voce "Costruzioni".

Sabotaggio



Questa regola può essere utilizzata per far esplodere una cisterna, un complesso industriale, una stazione radar, o qualsiasi altro obiettivo strategico.

Per distruggere l'obiettivo, l'unità deve trovarsi sul relativo esagono e lanciare i dadi per un Assalto Ravvicinato. Se esce un risultato Stella allora l'obiettivo è distrutto con successo. Prendi il segnalino come se fosse una medaglia Vittoria e rimuovi l'esagono distrutto dal tabellone. Per un'altro esempio di una regola per un sabotaggio, vedi "Sabotare una diga", più avanti, sotto la voce "Costruzioni".



Distruggere un ponte



Di seguito sono descritte due opzioni per distruggere un ponte, quando richiesto da uno scenario.

Opzione 1 - Per distruggere un ponte stradale o ferroviario, il giocatore deve, durante il suo turno, giocare una carta Sezione corrispondente al fianco in cui si trova il ponte (se il ponte si trova a cavallo tra due fianchi, il giocatore può giocare la carta Sezione relativa ad uno dei due fianchi). Una volta giocata la carta, il ponte è distrutto e rimosso dal gioco. Quest'azione impegna il giocatore per l'intero turno, e, una volta terminato il turno, il giocatore **non prende** alcuna carta Comando. Da questo momento il giocatore ha una carta in meno per tutta la durata della partita.

Opzione 2 - Come sopra, con la differenza che la carta Sezione non distrugge automaticamente il ponte, ma permette il lancio di due dadi combattimento. Se esce almeno una Stella allora il ponte è distrutto, altrimenti resiste all'attacco. A differenza dell'opzione 1, a fine turno il giocatore riprende normalmente le carte Comando, sia in caso di successo, che di insuccesso.

Canotti ed Imbarcazioni



Nello scenario "Ponti di Nijmegen", incluso in questa espansione, le Stelle Battaglia sono utilizzate per rappresentare le imbarcazioni.

Le tre unità di Fanteria degli Alleati, dispiegate sul fianco sinistro, hanno dei canotti gonfiabili. Posiziona un segnalino su ogni esagono in cui ci sono queste unità, per distinguerle dalle altre.

Le unità che hanno delle imbarcazioni possono entrare su un esagono fiume. Quando un'unità si trova su un esagono fiume, riduce il numero dei dadi combattimento di 1. Una bandiera ottenuta contro un'unità che si trova su un esagono fiume, provoca la perdita di una miniatura, al posto della ritirata. Una volta attraversato un fiume, rimuovere immediatamente il segnalino Stella; l'unità ha ormai abbandonato la sua imbarcazione e questa non può essere più utilizzata.

Chiamata di un Attacco Aereo (Regola Collina 317)



Questa è un'altra regola specifica di uno scenario, già introdotta in "Operazione Lüttich: Attacco alla Collina 317". Finché un giocatore occupa, con una sua unità, un esagono specifico, egli può giocare una qualsiasi carta "Recon" come se fosse una carta "Air Power". Questa regola può essere utilizzata su una collina, una chiesa, un faro, ecc., o qualsiasi altro punto di richiamo.

Offensiva dell'Artigliera Pesante



Questa è una variante della "Chiamata di un Attacco Aereo", applicata all'Artigliera Pesante: finché un giocatore occupa, con una sua unità, un esagono specifico, le regole dell'Artigliera Pesante sono applicate a tutte le sue unità di Artigliera (vedi le regole per l'Artigliera Pesante, a pagina 13).

Catturare un'Apparecchiatura



Una Stella Battaglia può essere utilizzata per indicare una apparecchiatura radar, o qualsiasi altra apparecchiatura che può essere presa dal nemico. Posiziona il segnalino sul prezioso obiettivo. L'unità di Fanteria che arriva sull'esagono, deve fermarsi per impossessarsene. Da questo momento, l'apparecchiatura si sposta con l'unità che l'ha catturata. Se l'unità viene eliminata, l'apparecchiatura rimane sul tabellone e può essere nuovamente catturata da un'altra unità, secondo le stesse modalità.

Liberare gli Ostaggi



Seguendo le regole sopra descritte per la cattura di una apparecchiatura, un segnalino Stella può essere utilizzato per rappresentare un ostaggio da liberare. L'unica differenza è che l'ostaggio viene automaticamente eliminato se l'unità che lo sta trasportando viene eliminata.

L'ostaggio dovrebbe essere collocato in una Fortezza o un Campo di Prigionia.

Leader Eroico



Una Stella può essere utilizzata per rappresentare un Leader Eroico. Quando al comando di un'unità, il Leader permette all'unità di ignorare una bandiera ed allo stesso tempo motiva i suoi uomini, permettendo loro di tirare un dado combattimento addizionale durante una battaglia. Se l'unità viene eliminata, lanciare due dadi: se si ottiene una Stella allora il Leader è eliminato e il giocatore avversario riceve una medaglia Vittoria. Se egli sopravvive, spostare il segnalino all'unità amica più vicina.

III. COSTRUZIONI

Questa espansione introduce una serie di nuovi esagoni terreno rappresentanti una varietà di costruzioni ed edifici. A volte queste costruzioni sono puramente simboliche, giusto per dare un pò di atmosfera allo scenario. Ma spesso, esse giocano un ruolo chiave in uno scenario: un obiettivo da distruggere; un obiettivo da raggiungere per qualche scopo particolare; ecc...

Gli eventi legati alle costruzioni variano da scenario a scenario e sono descritti nelle Regole Speciali o nelle Condizioni di Vittoria dello scenario stesso.

Dighe



◆ **Movimento:** Impassabili per i Corazzati e l'Artiglieria. Nessuna restrizione per la Fanteria.

◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione. Un'unità che si trova su una diga può ignorare la prima bandiera ottenuta dal lancio dei dadi avversari. Per sabotare una diga, leggere le disposizioni degli scenari specifici.

◆ **Linea di Vista:** La diga blocca la linea di Vista.

Sabotare una Diga



Nello scenario della Diga di Schwammenauel, incluso in questa espansione, le Stelle Battaglia sono utilizzati per indicare gli sforzi dei sabotaggi dei Tedeschi.

Il giocatore dell'Asse può provare a sabotare le dighe di Uft e Schwammenauel, se ha delle unità sopra i relativi esagoni. Dopo aver giocato una carta Comando, prima di aver impartito qualsiasi ordine, deve lanciare due dadi. Per ogni risultato Stella, un segnalino Stella Battaglia viene posizionato su una diga. Se si ottengono due risultati Stella ma si occupa una sola diga, allora viene posizionato un solo segnalino Stella Battaglia. Quando viene posizionato su una diga il quarto segnalino Stella Battaglia, allora il sabotaggio è perfettamente riuscito: rimuovere i segnalini dalla diga e posizionare quattro medaglie Vittoria dell'Asse, sull'apposito percorso segnapunti del tabellone, dal lato dei Tedeschi! Ma attenzione: se in un qualsiasi momento, un'unità Alleata arriva sulla diga prima che sia posizionato il quarto segnalino, allora tutti i segnalini devono essere rimossi e il sabotaggio deve ripartire da zero.

Campo di Volo



◆ **Movimento:** Nessuna restrizione al movimento.

◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione.

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

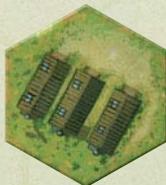


Se indicato nelle Regole Speciali di uno scenario, un giocatore può far atterrare dei rinforzi su un campo di volo, a patto che non ci siano unità nemiche su un qualsiasi esagono del campo di volo. Quando viene giocata una carta Comando "Direct from HQ", per ogni ordine viene dispiegata un'unità di Fanteria su un esagono del campo di volo. Nel turno in cui atterra, l'unità non può nè muovere, nè combattere.

Vedi anche le regole opzionali su Sabotaggio, nella sezione dei segnalini Stella Battaglia.



Caserma



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

Cimitero



- ◆ **Movimento:** Nessuna restrizione.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione. Una unità in un cimitero può ignorare la prima bandiera lanciata dai dadi avversari.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Cimitero non blocca la linea di vista.

Chiesa



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

In aggiunta, un'unità nella Chiesa può ignorare la prima bandiera ottenuta dal lancio dei dadi avversari.

Vedi anche le regole opzionali sui Bersagli, spiegate nella sezione dei segnalini Stella Battaglia.

Complesso Industriale



Vedi le regole specifico dello scenario per il Complesso Industriale. Di base, questo esagono ha gli stessi effetti di Città & Villaggi (M44 p.14). Vedi anche le regole sul Sabotaggio, descritte nella sezione dei segnalini Stella Battaglia.

Fortezza



Stessi effetti del bunker (M44 p.16). In aggiunta, ogni lato può essere dichiarato come postazione difensiva. Le unità che si trovano nella Fortezza possono ignorare tutte le bandiere ottenute dal lancio dei dadi avversari. Vedi anche la regola "Liberare gli Ostaggi" di questo regolamento.

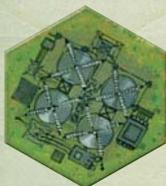
Faro



Stessi effetti di Città & Villaggi (M44 p.14). Vedi anche le regole "Chiamata di un Attacco Aereo" e "Offensiva dell'Artiglieria Pesante" descritte nella sezione dei segnalini Stella Battaglia di questo regolamento.

Consigliamo ai giocatori di rigiocare lo scenario "Sainte-Mère Église" posizionando una Chiesa nella città dove è presente l'unità di Fanteria del giocatore dell'Asse. La città, ora, è militarmente più forte per il giocatore dell'Asse.

Centrale Elettrica



Vedi le regole speciali dello scenario per la Centrale Elettrica. Vedi anche le regole per il Sabotaggio descritte in questo regolamento.

Campo di Prigionia



Vedi le regole speciali dello scenario per il Campo di Prigionia. Vedi anche le regole per "Liberare gli Ostaggi" di questo regolamento.

Stazione Radar



◆ **Movimento:** L'unità che entra in questo esagono deve fermarsi e non può più muovere.

◆ **Combattimento:** L'unità può combattere nello stesso turno in cui entra nell'esagono. Se si combatte un'unità che si trova su questo esagono, la Fanteria e i Corazzati riducono di 1 il numero dei dadi combattimento; l'Artiglieria no. L'unità su questo esagono ignora la prima bandiera ottenuta dai dadi avversari.

◆ **Linea di Vista:** La Stazione Radar blocca la linea di vista.



Se sulla Stazione Radar è presente un segnalino Stella, il giocatore che la occupa riceve i seguenti benefici: se il suo avversario decide di giocare una carta "Air Power", deve dichiararlo con un turno di anticipo, mettendo la carta sul tavolo, girata a faccia in giù. Al turno successivo, la carta può essere tranquillamente giocata.

Magazzino Rifornimenti



◆ **Movimento:** Nessuna restrizione al movimento.

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

◆ **Linea di Vista:** Il Magazzino Rifornimenti blocca la linea di vista.



Se indicato in uno scenario, la distruzione di un Magazzino Rifornimenti riduce il movimento di tutti i Corazzati nemici di un esagono.

IV. NUOVI OSTACOLI E SEGNALINI

Bunker di Terra



Stessi effetti del Bunker (M44 p.16). Inoltre ogni lato può essere dichiarato come posizione difensiva.

Guado



◆ **Movimento:** Un'unità può entrare su un esagono fiume solo se vi è presente un Guado. Una volta sull'esagono, l'unità deve fermarsi e non può più muovere per quel turno.

◆ **Combattimento:** L'unità che si trova su un

Guado riduce di 1 il numero dei dadi combattimento da lanciare.

◆ **Linea di Vista:** Il Guado non blocca la linea di vista.



Ponte Galleggiante



I Ponti Galleggianti possono essere utilizzati solo negli scenari che li richiedano, secondo le modalità descritte nella sezione Regole Speciali dello scenario stesso.



Per costruire un Ponte Galleggiante su un fiume, giocare una carta Comando "Attack", ed anziché dare ordini a 3 unità nella sezione, posizionare il ponte su un qualsiasi esagono fiume della sezione.

- ◆ **Movimento:** Un'unità può entrare in un esagono fiume quando c'è un Ponte Galleggiante, senza subire alcuna restrizione.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione al combattimento.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Ponte Galleggiante non blocca la linea di vista.

Ponte Ferroviario



◆ **Movimento:** Un'unità può entrare in un esagono fiume quando c'è un Ponte Ferroviario. La Fanteria non subisce alcuna restrizione. I Corazzati, invece, devono fermarsi.

- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione al combattimento.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Ponte Ferroviario non blocca la linea di vista.

Blocco Stradale



◆ **Movimento:** Solo la Fanteria può entrare in un esagono con un Blocco Stradale. L'unità che incontra questo ostacolo deve fermarsi e non può più muovere per quel turno.

- ◆ **Combattimento:** Un'unità che si trova in un Blocco Stradale, è protetta da tutti i lati. Il Blocco Stradale riduce il numero dei dadi combattimento avversari di 1 se si viene attaccati dalla Fanteria o dai Corazzati. L'Artigliera non ha alcuna restrizione. Un'unità in un Blocco Stradale può ignorare la prima bandiera ottenuta dai dadi avversari.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Blocco Stradale non blocca la linea di vista.

Treni - Locomotiva e Vagone

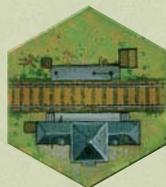


Fare riferimento alle regole dello scenario per utilizzare questi segnalini.

I treni possono essere utilizzati per trasportare truppe di rinforzo (treni rinforzi) o armi (treni armati).

Un treno può spostarsi in avanti o indietro di 1, 2 o 3 esagoni, muovendosi su una ferrovia, ma, ovviamente, non può muovere se la ferrovia è bloccata. Il treno riceve ordini, esattamente come una qualsiasi unità, tramite le carte Comando. Se il treno si trova a cavallo tra due sezioni, può ricevere l'ordine in una delle due sezioni. Il treno può essere bersaglio di unità nemiche. Per ogni risultato Granata ottenuto contro il treno, questo viene colpito. Posizionare un segnalino Stella sulla locomotiva, per ogni colpo inflitto al treno. Al terzo segnalino Stella, rimuovere il vagone. Al quarto segnalino Stella, rimuovere la locomotiva. Quando entrambe le sezioni del treno sono rimosse, utilizzare la locomotiva come se fosse una medaglia Vittoria e posizionarla nell'apposito spazio sul tabellone. Il treno può ignorare la prima Bandiera ottenuta dai dadi avversari. Se costretto alla ritirata, il treno muove all'indietro di un esagono sui binari, per ogni Bandiera avversaria. Se non può ritirarsi, posizionare un segnalino Stella sulla locomotiva per ogni esagono di cui non può muovere.

Treno Rinforzi



La locomotiva ed il vagone possono trasportare rinforzi di truppe di Fanteria o mezzi Corazzati. Le unità trasportate sono indicate nello scenario. Le unità trasportate non possono combattere. Quando il treno giunge in stazione, le truppe trasportate scendono e si posizionano su un esagono adiacente al treno. L'unità trasportata non può muovere o combattere nel turno in cui arriva in stazione.

Treno Armato

Il Treno Armato contiene una miniatura di Artiglieria sopra il vagone. Può muovere fino a 3 esagoni e combattere. Per combattimento, applicare le normali regole per l'Artiglieria. Per il movimento ed i danni, applicare le regole generali sul treno, descritte in precedenza.

V. NUOVI SIMBOLI

Artiglieria Pesante



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.

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.

Ingegneri da Combattimento



Gli Ingegneri da Combattimento furono impiegati durante la Seconda Guerra Mondiale per aumentare l'efficacia delle truppe. Si occuparono della mobilità, della sopravvivenza e del supporto ingegneristico alle proprie truppe. Si considerano come delle unità Standard, con le seguenti differenze:

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

Distintivi Nazionali



SAS: SERVIZIO AEREO SPECIALE BRITANNICO

Fondata dall'Ufficiale Britannico David Stirling durante la campagna Britannica in Nord-Africa, la SAS mandava gruppi di militari altamente specializzati, con equipaggiamenti specifici, nei territori nemici, utilizzando delle jeep per gli spostamenti. La SAS ha effettuato parecchi raid devastanti nei campi di volo Tedeschi, ed in altri numerosi posti strategici.

La SAS ha partecipato alla maggior parte delle azioni più ardite della Seconda Guerra Mondiale.



2ª DIVISIONE CORAZZATA FRANCESE

La storia della 2.a Divisione Corazzata è strettamente legata alla personalità del suo fondatore, il Generale Francese Philippe de Hautecloque, meglio conosciuto come Generale Leclerc. A seguito di una disfatta da parte dei francesi, il Generale Leclerc si unì alle forze Alleate in Nord-Africa per costituire un nuovo esercito Francese, che divenne poi ufficialmente la 2.a Divisione Corazzata nel 1943. Dopo numerose vittorie in Nord-Africa, la 2.a Divisione Corazzata venne mandata in Normandia per partecipare alla campagna di liberazione della Francia. Nell'agosto del 1944, con una mossa altamente simbolica e politica, la 2.a Divisione Corazzata entrò a



Parigi e la liberò, prima di spostarsi ad est per Strasburgo ed infine in Germania, fino a Berchtesgaden, cuore della residenza di Hitler.



FORZE SPECIALI BRITANNICHE

Separate dalla famosissima SAS, c'erano anche moltissime unità speciali nelle truppe Britanniche. Durante gli anni della guerra, queste unità erano altamente addestrate per operare nei vari teatri di operazioni belliche e scrivere molte delle gloriose pagine storiche della Seconda Guerra Mondiale.



ESERCITO POLACCO

Dopo la disfatta del 1939, il governo Polacco, esiliato in Francia, costituì un nuovo esercito. Questo esercito prese parte alle operazioni di difesa della Francia, sia per terra che per aria. Dopo l'occupazione della Francia, molte truppe dell'esercito furono evacuate in Gran Bretagna. Durante la Battaglia d'Inghilterra, i caccia dello Squadrone 303 segnarono il più alto numero di vittorie per le forze aeree Alleate. Le truppe Polacche parteciparono anche ad altre gloriose battaglie, come la Battaglia di Arnhem durante l'operazione "Market Garden" e la quarta battaglia per la presa di Monte Cassino.



PARTIGIANI JUGOSLAVI

I partigiani Jugoslavi fecero resistenza all'occupazione delle forze dell'Asse, durante la Seconda Guerra Mondiale. La loro organizzazione principale era l'Esercito di Liberazione ed il distaccamento dei Partigiani Jugoslavi, sotto il comando del loro leader comunista partigiano Josip Broz, meglio conosciuto come "Tito". I partigiani combatterono una vera e propria guerriglia, applicando un'organizzazione di tipo comunista nelle aree sotto il loro controllo.



REPUBBLICANI SPAGNOLI

Dal 1936 al 1939 la Spagna visse una guerra civile, scoppata tra i Repubblicani Spagnoli e i Nazionalisti Ribelli, guidati dal loro leader, il Generale Franco. Franco riuscì a rovesciare il governo, ed instaurò una dittatura politica. Tra i Repubblicani vi erano diversi gruppi comunisti ed anarchici, come il CNT (Unione Anarco-Sindacalista). Piccoli contingenti di volontari di diverse nazioni parteciparono alla guerra civile, inclusi volontari Britannici e Americani che si schierarono con i Repubblicani, e forze militari pro-Naziste schierate con i Nazionalisti.



ELITE ITALIANA D'ASSALTO "DIVISIONE LITTORIO D'ASSALTO"

Creata nel Novembre del 1939, fu composta dal 33.º Reggimento Corazzati, il 12.º Reggimento dei Bersaglieri ed il 133.º Reggimento dell'Artiglieria "Littorio". Impegnata prima sulle Alpi e poi nei Balcani, venne mandata in Nord-Africa nel 1941, dove sostituì il 33.º Reggimento Corazzati con il 133.º Reggimento Corazzati. L'unità combatté e perse ad El-Alamein, e si sciolse nel Novembre del 1942.



AUSTRALIA

Il Secondo Esercito Imperiale (2° AIF) fu originariamente creato nel 1939 da volontari militari dell'Esercito Australiano. Le varie divisioni dell'AIF furono impiegate in diversi scenari bellici, come la campagna del Nord-Africa contro le truppe Tedesche o in Nuova Guinea e nel Borneo contro gli Imperialisti Giapponesi. La 9.ª Divisione si distinse nella Battaglia di Tobruk (1941) e ad El-Alamein.



NUOVA ZELANDA

La formazione principale della Nuova Zelanda durante la Seconda Guerra Mondiale, fu la 2.ª Divisione. Dopo la sconfitta in Grecia ed a Creta, si unì alla 8.ª Divisione Britannica in Nord-Africa. Ebbe un ruolo chiave nella vittoriosa Seconda Battaglia di El-Alamein contro le truppe di Rommel nel Novembre del 1942. In seguito, partecipò alla Battaglia di Monte Cassino, in Italia.



GURKHA

Queste truppe dell'Impero Britannico combatterono un po' ovunque durante la Seconda Guerra Mondiale. Soldati Gurkha indiani combatterono in Nord-Africa, Medio Oriente, Grecia, Burma e Java. Quattro soldati della 4.ª Divisione furono insigniti della Croce Victoria in Grecia, ed altri quattro, della 5.ª Divisione, ricevettero la Croce Victoria per il successo ottenuto a Java contro le forze Giapponesi.



FORZE NAZIONALISTE CINESI

Quando scoppiò la Seconda Guerra Mondiale, la Cina si trovava nel mezzo di un violento conflitto, scoppato nel 1927, tra le Forze Nazionaliste di Chiang Kai-Shek e le forze comuniste di Mao Zedong. Di questo conflitto ne approfittarono subito i Giapponesi che occuparono gran parte della Cina. Chiang Kai-Shek e Mao Zedong dichiararono una tregua per combattere il loro nemico comune, aiutati anche dalle forze Alleate. Dopo la Seconda Guerra Mondiale, le truppe comuniste di Mao combatterono le forze Nazionaliste fino al 1949, data in cui vinsero e venne fondata la Repubblica Popolare Cinese. Chian Kai-Shek, insieme ad oltre 2 milioni di rifugiati, si insediò nell'Isola di Taiwan, dove formò la Repubblica di Cina.



CROCE TEDESCA

Questo simbolo veniva raffigurato dai Tedeschi sulle ali dei loro aeroplani e sulle fiancate dei loro mezzi corazzati.



AFRIKA KORPS

Gli Afrika Korps furono creati dall'Alto Comando Tedesco nel Febbraio del 1941 in Libia, dopo la sconfitta Italiana da parte delle forze Alleate durante l'operazione Compass.

Sotto il comando di Erwin Rommel divenne una potentissima forza corazzata, capace di rimandare indietro tutte le forze Alleate, con l'unica eccezione della Battaglia di Tobruk. Dal 1941 al 1943, gli Afrika Korps combatterono in moltissime battaglie famose, inclusa

quella di Kasserine Pass durante la Campagna di Tunisia, nel Febbraio del 1943. Gli Afrika Korps e le truppe Italiane si arresero definitivamente alle forze Alleate il 13 Maggio del 1943.



101ª DIVISIONE AVIOTRASPORTATA LE "AQUILE URLANTI"

La famosa 101.ª Divisione Aviotrasportata Statunitense fu creata nell'Agosto del 1942. Comprendevo i paracadutisti inviati in Normandia la notte del D-Day, insieme alla 82.ª Divisione Aviotrasportata. Partecipò all'operazione Market Garden, nel Settembre del 1944, e combatté nella Battaglia di Bulge nel Dicembre dello stesso anno, dove riuscì a difendere uno strategico incrocio a Bastogne. Membro di questa divisione era anche il famoso 506.º Reggimento Paracadutisti chiamato "Easy Company".



INGEGNERI TEDESCHI

Il simbolo "FP" mostrato in figura, era per le costruzioni fortificate degli Ingegneri.



INGEGNERI ITALIANI

La storia degli Ingegneri Italiani risale agli inizi del 16.º secolo. Con l'introduzione della polvere da sparo e dei cannoni, le fortezze dovevano essere riprogettate per poter resistere agli attacchi dei nuovi ritrovati bellici. Il risultato fu il "Bastionato Italiano" ("Trace Italiane"): una struttura a stella che circondava la zona da difendere. Il fronte era costituito da una cortina e due mezzi bastioni. Tra il 1530 ed il 1540 questa progettazione si sparse dall'Italia all'Europa, e gli Ingegneri Italiani furono richiestissimi. Il concetto fu perfezionato nel corso dei secoli, tanto da essere molto utilizzato durante la Prima Guerra Mondiale (1914-1918).



INGEGNERI BRITANNICI

Gli Ingegneri Britannici ebbero un ruolo fondamentale in tutte le battaglie combattute dalle forze Britanniche. Per questa ragione Re Guglielmo IV li descrisse col motto "Ubique" ("ovunque") nel 1832, a dimostrazione del fatto che essi parteciparono a qualsiasi battaglia combattuta dai Britannici. Durante la Seconda Guerra Mondiale, le abilità degli Ingegneri Britannici furono ampiamente richieste per la dislocazione di ordigni esplosivi, sminamento dei campi minati, costruzione di ponti, ecc.



INGEGNERI STATUNITENSIS

Il castello con le torri è il simbolo dei Corpi Statunitensi degli Ingegneri. Come simbolo araldico, questo indicava colui il quale era riuscito a superare le mura fortificate. L'Esercito Statunitense adottò questo simbolo nel 1840. In seguito fu utilizzato sugli indumenti militari, come le spalline, i cappelli, i bottoni, ecc. Anche dopo diversi cambiamenti, questo simbolo è rimasto sempre il simbolo del Corpo degli Ingegneri.

34 - [BATTAGLIA DI GAZALA] KNIGHTSBRIDGE - 12 GIUGNO 1942

Preparazione

- 1  x2
- 2  x1
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x3



Cenno Storico

La Battaglia di Gazala fu costituita da una serie di conflitti tra le truppe di Rommel e le forze Britanniche, nella tarda primavera del 1942, vicino le coste della Libia. La brillante, quanto rischiosa, manovra dei "Desert Fox" fu un vero successo tra fine Maggio e inizio Giugno, ma portò i suoi corazzati a rimanere senza carburante, sparpagliati nel deserto. Le riserve Britanniche riuscirono a procurare molti danni alle truppe di Rommel, ma sfortunatamente ebbero molti guasti, il che permise ai tedeschi di poter effettuare dei rifornimenti.

Il 12 Giugno, a seguito di un rapporto del distaccamento della formazione corazzata Tedesca, l'Alto Comando Britannico riunì il 2.o ed il 4.o Corazzati per un attacco. Sebbene i Britannici avessero una superiorità numerica, i Tedeschi poterono contare sulle capacità di Rommel e delle sue attrezzature per provvedere al contro-attacco. Egli ordinò un attacco frontale da parte del suo 15.o Corazzati, mentre il 21.o Corazzati procedeva lungo un fianco. Le forze Britanniche, dopo uno scontro feroce intorno a Knightsbridge, furono completamente distrutte.

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

Briefing

Giocatore dell'Asse

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

Giocatore degli Alleati

- ◆ Prendi 4 carte Comando.

Nota: Per una migliore visualizzazione grafica, consigliamo di utilizzare la mappa Deserto dell'espansione "Winter/Desert Board Map". In caso contrario, utilizzare la mappa standard dal lato della Campagna.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 5 Medaglie.

Regole Speciali

Le Forze Speciali Tedesche hanno 4 miniature. Posiziona un segnalino Forza Speciale sullo stesso esagono delle miniature, per distinguerle dalle unità standard.

Il movimento dei Corazzati è il seguente:

L'unità Corazzata dell'Asse può muovere 3 esagoni e combattere.
L'unità Corazzata degli Alleati può muovere 2 esagoni e combattere.

Sono in vigore le regole per il Deserto Nordafricano (pagina 3).

35 - [MARKET GARDEN] PONTI DI NIJMEGEN - 20 SETTEMBRE 1944

Preparazione

- 1  x4
- 2  x10
- 3  x12
- 4  x8
- 5  x10
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x1
- 9  x2
- 10  x3
- 11  x3



Cenno Storico

Si sperò che i soldati dell'82.o Aviotrasportati fossero in grado di prendere i ponti di Nijmegen, durante le fasi iniziali dell'operazione Market Garden, ma altre priorità, e soprattutto lanci che mandarono i paracadutisti fuori bersaglio di parecchie miglia, costrinsero gli Alleati a rinviare l'assalto, in attesa del XXX Corpo Britannico.

Il 20 Settembre, il XXX Corpo Britannico attaccò la strada che porta verso il ponte di Nijmegen, mentre il 504.o Reggimento Paracadutisti attaccò via fiume il Forte che proteggeva il ponte ferroviario. Il ponte fu preso da ambo i lati, senza riportare alcun danno. Quando le forze Alleate avanzarono verso il ponte stradale, i Tedeschi, in ritirata, diedero ordine di far saltare in aria il ponte. Fortunatamente per gli Alleati, le cariche non detonarono, e questo permise loro di prendere anche il ponte stradale.

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

Briefing

Giocatore dell'Asse

- ◆ Prendi 5 carte Comando.

Giocatore degli Alleati

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

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

La cattura di un ponte da parte degli Alleati conta come una Medaglia Vittoria. Posiziona una Medaglia Obiettivo sopra ogni ponte. Finchè un'unità Alleata è sopra al ponte, questo conta come una Medaglia. Se l'unità si muove dal ponte o viene eliminata, la Medaglia viene rimossa.

Regole Speciali

Le tre unità Alleate sul fianco sinistro hanno i canotti gonfiabili. Posiziona un segnalino Stella Battaglia sopra queste unità per distinguerle dalle altre. Vedi le regole a pagina 8 per i canotti gonfiabili.

Vedi le regole a pagina 13 per l'Artiglieria Pesante.

36 - DIGA DI SCHWAMMENAUEL -

4-9 FEBBRAIO
1945

Preparazione

- 1  x15
- 2  x4
- 3  x2
- 4  x2
- 5  x3
- 6  x15
- 7  x4
- 7  x7
- 7  x2
- 10  x2
- 11  x2



Cenno Storico

Prima di iniziare le operazioni “Veritable” e “Grenade”, si dovette affrontare la questione delle dighe del fiume Roer. Un’area formata da burroni, piccole montagne e strade strette. Un primo tentativo di cattura delle dighe fallì, così per la 78.a Divisione di Fanteria la missione per la cattura della diga di Schwammenauel ed Urft sembrò una missione impossibile, avendo solamente un’esperienza militare limitata. La 272.a Divisione Volksgrenadier fu dislocata in questa sezione della Linea Sigfrido (Vallo Occidentale).

La 9.a Fanteria riuscì a catturare senza problemi la diga di Urft, ma il cammino verso la diga di Schwammenauel fu ostacolato dal terreno piuttosto impervio e da una carenza di supporto di fuoco. Alla fine, però, la città di Schmidt riuscì a cadere, ed il 309.o riuscì a prendere possesso della diga. Ad ogni modo, le truppe Tedesche fecero saltare le saracinesche di scarico, riversando ingenti quantità di acqua nel fiume Roer per intere settimane. Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell’Asse

- ◆ Prendi 5 carte Comando.

Giocatore degli Alleati

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

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

La cattura di una diga da parte degli Alleati conta come una Medaglia Vittoria. Posiziona una Medaglia Obiettivo sopra la diga catturata. Finchè l’unità Alleata rimane sulla diga, questa conta sempre come una Medaglia Vittoria. Se l’unità viene eliminata o si sposta dall’esagono, la Medaglia viene persa. Il giocatore dell’Asse può provare a sabotare le dighe. Fare riferimento a pagina 9 di questo regolamento, per il sabotaggio delle dighe.

Regole Speciali

Le Forze Speciali Alleate sono unità Paracadutiste. Posiziona il segnalino delle Forze Speciali su queste unità per distinguerle da quelle standard. Queste unità possono muovere fino a 2 esagoni e combattere.

37 - [OPERAZIONE GRENADE] ATTRAVERSO IL ROER - 24 FEBBRAIO 1945

Preparazione

- 1  x4
- 2  x4
- 3  x1
- 4  x16
- 5  x13
- 6  x7
- 7  x6
- 8  x2
- 9  x3
- 10  x4
- 11  x6



Cenno Storico

La 9.a Divisione Statunitense fu dislocata lungo il fiume Roer il 23 Febbraio, agli inizi dell'Operazione Grenade. Il fiume si ritirò abbastanza da permettere l'attraversamento da parte delle truppe e l'inizio dell'operazione con un massiccio attacco da parte delle batterie di artiglieria.

L'84.a Divisione fu quella più a nord di tutte le altre divisioni d'assalto. Le prime battaglie si svolsero sul fiume Roer nei pressi della città di Linnich. Il 1.o Battaglione arrivò a ridosso del fiume ma non riuscì a sconfiggere la difesa Tedesca, che si spostò verso sinistra. Mentre il 1.o Battaglione continuava ad attaccare verso nord, il 3.o Battaglione attraversò il fiume attaccando la 59.a Divisione di Fanteria e la 183.a Divisione Volksgrenadier.

Alla fine del secondo giorno, entrambe le divisioni Alleate furono oltre il fiume, riuscendo ad occupare un'area di più di 3 miglia.

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

Briefing

Giocatore dell'Asse

- ◆ Prendi 4 carte Comando.

Giocatore degli Alleati

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

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

La cattura, da parte degli Alleati, di una città o dell'ultimo esagono strada verso il lato dei Tedeschi, come indicato, conta come una Medaglia Vittoria. Posiziona una Medaglia Obiettivo finché l'unità resta sugli esagoni. Se l'unità viene eliminata o si sposta dagli esagoni, gli Alleati perdono automaticamente la Medaglia conquistata.

Regole Speciali

Le unità di Fanteria degli Alleati possono navigare il fiume Roer tramite imbarcazioni. Considerare il fiume come guadabile (vedi pagina 11).

Vedere anche pagina 7 per le regole sui Campi Minati.

ESPANSIONE #2:

FRONTE ORIENTALE

Gioca i nuovi scenari invernali sul Fronte Orientale. L'espansione include nuovi esagoni terreno, nuove regole e 8 nuovi scenari. Include un nuovo esercito con corazzati T-34, soldati Sovietici e artiglierie ZIS-3.



ESPANSIONE #3:

MAPPA DESERTO / INVERNO

Un nuovo tabellone a doppia faccia per Memoir '44. Da un lato è rappresentato uno scenario innevato, dall'altro il deserto. Include anche delle regole "Campagna", per collegare scenari tra loro, e regole "Blitz" per conflitti di breve durata.