



MEMOIR '44

WINTER WARS



THE ARDENNES OFFENSIVE



DAYS OF
WONDER

Richard Borg



VORWORT

Wie es sich nach 5 langen Jahren voller ermüdender Schlachten bei Ihrer Einschiffung zu einem der kältesten und erbittersten Kämpfe des Krieges für Ihre Einmannpackung gehört, finden Sie alles, was Sie jemals zum Kampf in schneebedeckter Umgebung brauchen könnten in dieser Erweiterung.

Aber urteilen Sie selbst, Soldat! In dieser Box finden Sie:

- ◆ 4 Stanzbögen mit schneebedeckten Geländefeldern aller Art
- ◆ 20 Winter-Gefechtskarten, ähnlich den Straßenkampf-Gefechtskarten aus Battle Map Vol. 3 – Schwert von Stalingrad
- ◆ 80 neue Kommandokarten, die speziell für Breakthrough-Szenarien entwickelt wurden
- ◆ Neue Wintergefechtsregeln
- ◆ Neue Truppen, einschließlich dem neuen Panzerzerstörer und der schweren Panzerabwehrkanone sowie dem Maschinengewehr und neue Versionen der Panzerabwehrkanone und des Mörsers aus der späten Kriegszeit.

All dies ist entscheidend, um die Schlachten der beigefügten 10 Szenarien zu schlagen (und zu gewinnen!), die sich alle auf die zwei entscheidenden Wochen um Weihnachten 1944 in den Ardennen konzentrieren. Die ersten sechs Szenarien sind Standardszenarien, die ausschließlich mit dem Grundspiel und dieser Erweiterung zu spielen sind (obwohl das Winter-/Wüstenspielfeld einen optisch stimmigeren Gesamteindruck erzeugt). Die folgenden vier Szenarien sind riesige Breakthrough-Ausgaben der Ardennenoffensive. Diese benötigen zusätzlich eine Ausgabe der Ostfront- und der Breakthrough-Erweiterung.

Wir hoffen, dass Sie soviel Freude daran haben wie wir und wünschen Ihnen ein wundervolles, wenn auch hart umkämpftes Weihnachten 1944!

Viel Spaß und genießen Sie das Spiel!

Richard Borg

und das Oberkommando
bei Days of Wonder

INHALT

I. NEUE GELÄNDEFELDER	3
Burg	3
Gefrorene Flüsse	3
Verschnittene Kirche	3
Verschnittener Wald	3
Verschnittener Hügel	3
Verschnittenes Dorf	3
Verschnittene Schienen	3
Verschnittene Straßen	3
II. NEUE REGELN	4
Siegbedingungen	4
Winterregeln	4
Winterwetter	4
Reduzierte Sicht	4
Winter-Gefechtskarten	5
Breakthrough Kommandokarten	6
III. NEUE ABZEICHEN & MARKER	7
Ausgangsmarker	7
Tarnung	7
Minenfeld	7
IV. NEUE HINDERNISSE & PLÄTTCHEN	8
Winterliche Straßensperre	8
Winterliche Eisenbahnbrücke	8
Winterliche Pontonbrücke	8
Winterliche Brücke & Feldbunker	8
V. NEUE TRUPPEN & ABZEICHEN	8
Panzerzerstörer	8
Schwere Panzerabwehrkanone	8
Spezialwaffenausrüstung - Später Krieg Modelle	9
Panzerabwehrkanone - Mörser - Maschinengewehr	9
Pioniere	9
Halbketten	10
Mobile Artillerie	11
504. Fallschirminfanterieregiment	11
Langstreckenpatrouille	11

I. NEUE GELÄNDEFELDER



Burg

◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Burgfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

◆ **Kampf:** Eine Einheit, die auf ein Burgfeld zieht, kann in diesem Zug nicht mehr kämpfen.

Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Burgfeld wird die Kampfwürfelfanzahl von Infanterieeinheiten um 1, die von Panzereinheiten um 2 und die von Artillerieseinheiten gar nicht reduziert. Panzereinheiten auf einem Burgfeld reduzieren ihre Kampfwürfelfanzahl um 2.

◆ **Sichtlinie:** Eine Burg blockiert die Sichtlinie.

◆ **Luftkontrollwert:** 2



Gefrorene Flüsse



Gleiche Eigenschaften wie die gefrorenen Flüsse aus der Ostfront-Erweiterung. Gefrorene Flüsse können überquert werden, aufgrund des unterschiedlich starken Eises aber nur mit Risiko. Zieht eine Einheit auf ein gefrorenes Flussfeld oder wird sie zum Rückzug darauf gezwungen, werfen Sie 2W und entfernen für jedes Sternsymbol 1 Figur aus der Einheit. Keine weiteren Bewegungs- oder Kampfeinschränkungen.

des Sternsymbol 1 Figur aus der Einheit. Keine weiteren Bewegungs- oder Kampfeinschränkungen.



Verschneite Kirche



Diese Kirche hat die gleichen Eigenschaften wie die Kirche aus der Geländebox, ihr verschneites Erscheinungsbild hat nur kosmetische Gründe. Gleiche Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder. Zusätzlich kann eine Einheit auf einem Kirchenfeld die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

Verschneiter Wald/ Hügel & verschneites Dorf



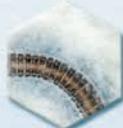
Diese Felder haben die gleichen Eigenschaften wie die entsprechenden Felder aus dem Grundspiel, ihr verschneites Erscheinungsbild hat nur kosmetische Gründe.



Verschneite Schienen



Gleiche Eigenschaften wie die Schienenfelder aus der Geländebox, ihr verschneites Erscheinungsbild hat nur kosmetische Gründe.



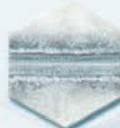
◆ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen für Infanterieeinheiten. Panzer- und Artillerieseinheiten, die auf ein Schienenfeld ziehen, müssen anhalten und können in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen. Panzereinheiten können wie üblich nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff *Boden gewinnen* und einen *Panzervorstoß* durchführen.

◆ **Sichtlinie:** Schienen blockieren die Sichtlinie nicht.

◆ **Luftkontrollwert:** 1

Verschneite Straßen



Gleiche Eigenschaften wie die Straßenfelder aus der Geländebox, ihr verschneites Erscheinungsbild hat nur kosmetische Gründe.

◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Einheit, die ihren Zug auf einem Straßenfeld beginnt, sich entlang der Straße bewegt und ihren Zug auf einem Straßenfeld beendet kann 1 zusätzliches Feld ziehen.

◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.

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

◆ **Luftkontrollwert:** 0



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

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



II. NEUE REGELN

Siegbedingungen

Die folgenden Begriffe beschreiben einige neue und einige bekannte Memoir '44 Siegbedingungen:

Temporäres Siegpunktziel



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

Temporäres Überzahl-siegpunktziel



Den Siegpunkt für diese Gruppe aus Zielfeldern erhält das Lager, dessen Einheiten die absolute Mehrheit dieser Felder besetzt halten. Der Siegpunkt zählt, solange dieses Lager die absolute Mehrheit behält. Bei Verlust dieser Mehrheit ist der Siegpunkt unmittelbar verloren und der Orden wird zurück auf das Spielfeld gelegt.



Temporäres Überzahl-siegpunktziel (Rundenbeginn)

Den Siegpunkt für diese Gruppe aus Zielfeldern erhält das Lager, dessen Einheiten zu Beginn des eigenen Zuges die absolute Mehrheit dieser Felder besetzt halten. Der Siegpunkt zählt die gesamte Runde, solange dieses Lager die absolute Mehrheit zu Rundenbeginn hatte. Bei Verlust dieser Mehrheit zu Beginn einer folgenden Runde ist der Siegpunkt verloren und der Orden wird zurück aufs Spielfeld gelegt.

Permanentes Siegpunktziel



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



Permanentes Siegpunktziel (Rundenbeginn)

Der Siegpunkt für dieses Zielfeld wird permanent gewonnen, wenn eine Einheit des passenden Lagers das Feld zu Beginn der Runde besetzt. Der Siegpunkt bleibt auch dann erhalten, wenn die Einheit das Feld zu einem späteren Zeitpunkt wieder verlässt.



Siegpunktziel Letzter Besatzer

Den Siegpunkt für dieses Zielfeld wird in dem Moment gewonnen, in dem eine Einheit eines beliebigen Lagers das Feld besetzt. Der Siegpunkt bleibt erhalten, wenn die Einheit das Feld zu einem späteren Zeitpunkt wieder verlässt. Er geht verloren, sobald eine gegnerische Einheit das Zielfeld besetzt.



Siegpunktziel Alleinherrschaft

Den Siegpunkt für diese Gruppe aus Zielfeldern erhält das Lager, dessen Einheiten mindestens eines dieser Felder erobern, während gleichzeitig der Gegner keines dieser Felder besetzt hält. Der Siegpunkt zählt, solange das Lager diese Alleinherrschaft aufrecht erhalten kann.

Siegpunktziel „Sudden Death“



Sobald die bezeichnete Seite die festgelegten „Sudden Death“-Bedingungen erfüllt, ist das Spiel sofort beendet und der Gegner hat verloren.

Winterregeln

Für Szenarien, die in Wintermonaten spielen, gelten häufig die folgenden Sonderregeln:



Winterwetter

◆ Beschränkung von Panzer- und Fahrzeugbewegung auf maximal 2 Felder, es sei denn, die komplette Bewegung der Einheit erfolgt entlang einer Straße (die Bewegung der Einheit beginnt auf einem Straßenfeld, verläuft nur entlang von Straßenfeldern und endet auf einem Straßenfeld). In diesem Fall kann die Einheit 1 zusätzliches Feld ziehen.

◆ Falls anwendbar sind die Aktionen *Boden gewinnen* und *Panzervorstoß* nach wie vor erlaubt.

◆ Sowohl alliierte Truppen wie Achsenmächte werfen nur 1W bei der *Luftangriff*-Kommandokarte.



Reduzierte Sicht

Für Szenarien in Schnee, Nebel, Dämmerung, Dunkelheit oder schwerem Regen gelten häufig die Regeln zur reduzierten Sicht.

◆ Passende erwürfelte Einheitensymbole erzielen nur im Nahkampf und nur vom Nachbarfeld aus einen Treffer.

◆ Erwürfelte Granaten treffen normal.

◆ Erwürfelte Flaggen bewirken regulären Rückzug.

◆ Spezialeinheiten, Kommando- oder Gefechtskarten treffen bei Sternen normal, falls anwendbar

◆ Die Kommandokarte *Sperrfeuer* bleibt unbeeinflusst, Einheitensymbole treffen weiterhin.

Winter-Gefechtskarten



Die Winter-Gefechtskarten sollen ihren Memoir '44 Szenarien durch die Ergänzung der rauen Kampfbedingungen winterlicher Kriegsführung zusätzliche Würze verleihen.



Gefechtskarten verhalten sich anders als die regulären Kommandokarten, sie werden in der Regel als Ergänzung zusammen mit Ihren eigenen oder mit Kommandokarten Ihres Gegners ausgespielt um so die frostige Intensität eines Wintergefechts zu verdeutlichen!

Bei Verwendung der Gefechtsregeln mischen Sie das Gefechtskartendeck und teilen jedem Spieler zu Beginn eines Szenarios 2 Karten aus (oder jedem Feldgeneral 1, bei Verwendung der Overlordvariante). Die übrigen Gefechtskarten werden als zweiter Nachziehstapel neben den übrigen Kommandokarten in Reichweite beider Spieler platziert.



Winterliche Gefechtsregeln & Kartendeck

Gefechtskarten können zusätzlich zu einer Kommandokarte in jedem Zug gespielt werden, wobei jedoch folgende Regeln beachtet werden müssen:

- ◆ Gefechtskarten werden i.d.R. in Verbindung mit den durch die Kommandokarte aktivierten Einheiten verwendet, um so deren Aktionen zu verbessern. Ist dies nicht der Fall, befindet sich unten auf

der Karte ein Hinweis, zu welchem Zeitpunkt diese Karte statt dessen ausgespielt werden muss.



- ◆ Eine evtl. Erhöhung der Kampfwürfelanzahl durch mehrere Gefechtskarten ist kumulativ, wenn diese auf dieselben aktivierten Einheiten angewendet werden.
- ◆ Jeder Spieler kann beliebig viele Gefechtskarten auf der Hand halten und während seines oder des gegnerischen Zugs beliebig viele ausspielen.
- ◆ Ein Spieler darf nur dann am Ende seines Zugs eine neue Gefechtskarte ziehen, wenn er zuvor eine *Aufklärung*-Karte ausgespielt hat – nicht jedoch bei *Aufklärung an allen Fronten* oder einer anderen Kommandokarte!
- ◆ Ausgespielte Gefechtskarten werden neben dem Nachziehstapel abgeworfen.
- ◆ Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Gefechtskarten gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.
- ◆ Beim Ausspielen von *Ihre größte Stunde* wird aus Ablage- und Nachziehstapel ein neuer Nachziehstapel gebildet.

Wenn eine Gefechtskarte von Gebäuden spricht, so bezieht sich dies auf alle Städte, Dörfer und sonstige von Menschenhand erschaffene Bauwerke (Bahnhof, Stadtruinen, etc.).

Kommen mittels einer Gefechtskarte Figuren aus dem Vorrat zum Einsatz, müssen dies nicht verwendete oder bereits eliminierte Figuren sein.

Erlaubt eine Gefechtskarte das Aufstellen einer neuen Einheit in voller Stärke, so ist dies nur möglich, wenn ausreichend unbenutzte Figuren zur Verfügung stehen (Anzahl entspricht der Figurenanzahl, die die Einheit bei einem Einsatz zu Spielbeginn gehabt hätte).

In der Overlordvariante kann ein Feldgeneral eine Gefechtskarte nur auf Einheiten unter seinem Kommando anwenden. Gefechtskarten gegen gegnerische Einheiten können ausgespielt werden, falls die gegnerische(n) Einheit(en) eine Einheit des Feldgenerals angreift oder falls die gegnerische Einheit ihren Zug in Kontrollbereich des Feldgenerals beginnt oder beendet.

Erbitterter Widerstand



Zeigt eine Gefechtskarte das Symbol für *Erbitterter Widerstand*, so kann sie entweder wie im Kartentext angegeben verwendet werden ODER als reine *Erbitterter Widerstand*-Aktion.

Erbitterter Widerstand: Die Einheit, auf die *Erbitterter Widerstand* ausgespielt wird, kann 1 gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

In der Regel ist der Kartentext der Gefechtskarte die bessere Wahl, jedoch sind Sie zu keiner Zeit gezwungen, diese Aktion zu wählen. Selbst wenn Sie die passenden Einheiten zur Ausführung des regulären Textes besitzen, können Sie die Karte statt dessen für eine *Erbitterter Widerstand*-Aktion einsetzen.

Breakthrough Kommandokarten



Ihr neues Breakthrough-Kommandodeck besteht aus 80 Karten. Es soll sowohl das Spielen von Breakthrough-Szenarien dieser Erweiterung als auch aller anderen bereits veröffentlichten ergänzen und bereichern.

Die Rückseite dieser Karten entspricht dem regulären Kommandodeck, so dass Sie einige der Karten auch in den Standardszenarien einsetzen können. Seien Sie jedoch gewarnt, dass dies häufig sowohl die Mobilität als auch die Verwundbarkeit Ihrer Truppen und der Truppen Ihres Gegners erhöht!

Taktikkarten

Die Anzahl an Taktikkarten im neuen Breakthrough-Deck ist auf 28 erhöht. Viele dieser Karten werden genauso gespielt wie bisher, darunter:

- ◆ Panzeransturm (3x)
- ◆ Gegenangriff (3x)
- ◆ Befehl vom HQ (3x)
- ◆ Infanterieansturm (2x)
- ◆ Bewegt euch! (3x)
- ◆ Hinterhalt (2x)
- ◆ Bombardement (2x)
- ◆ Nahkampfansturm (1 Karte)
- ◆ Feuergefecht (2x)
- ◆ Ihre größte Stunde (2x)

Die folgenden Taktikkarten wurden modifiziert:



◆ Luftangriff (1 Karte)

Sowohl der Achsen- als auch der Alliiertenspieler werfen 2W beim Ausspielen.

◆ Sperrfeuer (1 Karte)

Das Sperrfeuer trifft nun auch bei einem Sternsymbol.



◆ Hinter den Linien (1 Karte)

Obwohl die Bewegungseinschränkungen durch Gelände nicht gelten, gelten Kampfeinschränkungen sehr wohl (vgl. Version dieser Karte aus BattleMap #3).



◆ Eingraben (1 Karte)

Auch Artillerie-Einheiten können nun eingegraben werden.



◆ Sanitäter & Mechaniker (1 Karte)

Die Karte erlaubt nun mehreren Einheiten auf dem ganzen Schlachtfeld die gleichzeitige Erholung.



Bereichskarten

Die Anzahl an Bereichskarten im neuen Breakthrough-Deck ist auf 52 erhöht. Viele dieser Karten werden genauso gespielt wie bisher, darunter:

- ◆ Allgemeiner Vormarsch (2 Karten)
- ◆ Zangenbewegung (2 Karten)

- ◆ Aufklärung an allen Fronten (4x)
- ◆ Sturmangriff im linken Flügel (3x)
- ◆ Sturmangriff in der Mitte (3x)
- ◆ Sturmangriff im rechten Flügel (3x)

Die folgenden Bereichskarten wurden modifiziert. Zusätzlich zu der gewohnten Anzahl an Aktivierungen zwecks Bewegung und Angriff ermöglichen die Karten die Aktivierung von Einheiten *In Bewegung*. Einheiten *In Bewegung* können in einem BELIEBIGEN Bereich des Schlachtfelds aktiviert werden. Sie bewegen sich normal, können in dieser Runde jedoch nicht angreifen.

◆ Aufklärung + 2



- ◆ Aufklärung im linken Flügel + 2 *In Bewegung* (2x)
- ◆ Aufklärung in der Mitte + 2 *In Bewegung* (2x)
- ◆ Aufklärung im rechten Flügel + 2 *In Bewegung* (2x)

◆ Sondierung + 2



- ◆ Sondierung im linken Flügel + 2 In Bewegung (5x)
- ◆ Sondierung in der Mitte + 2 In Bewegung (6x)
- ◆ Sondierung im rechten Flügel + 2 In Bewegung (5x)

◆ Offensive + 1



- ◆ Offensive im linken Flügel + 1 In Bewegung (4x)
- ◆ Offensive in der Mitte + 1 In Bewegung (5x)
- ◆ Offensive im rechten Flügel + 1 In Bewegung (4x)

III. NEUE ABZEICHEN & MARKER

Ausgangsmarker

Liegen diese Marker mit den Pfeilen in Richtung der Spielerseiten auf dem Plan, so kennzeichnen sie Grundlinienfelder, durch die eine Einheit das Schlachtfeld verlassen und einen Siegpunkt gewinnen kann.

Zwei seitlich gedrehte Marker kennzeichnen eine ganze Reihe von Ausgangsfeldern (einschließlich der Felder mit den Markern), durch die eine Einheit das Schlachtfeld verlassen und einen Siegpunkt gewinnen kann.

Verlässt eine Einheit erfolgreich das Schlachtfeld, so wird sie aus dem Spiel entfernt und Sie stellen eine ihrer Figuren auf Ihre Siegpunkteleiste.



Tarnung

Falls die Szenariobedingungen oder eine Gefechtskarte dies vorsehen, können sie getarnte Einheiten mittels eines Tarnungsmarkers kenntlich machen. Falls ihr Vorrat zur Neige geht, ist die Verwendung von Schlachtsternen ebenfalls möglich.

Eine getarnte Einheit kann nur im Nahkampf angegriffen werden, also nur von einem benachbarten Feld aus.

Falls eine getarnte Einheit sich bewegt, zurückzieht oder kämpft, verliert sie ihre Tarnung und der Marker wird entfernt.



Minenfelder



Die Einsatzbesprechung eines Szenarios gibt an, welches Lager die Minenfelder auslegt. Aufgrund der Jahreszeit wurden winterliche Minenfelder häufig in aller Eile ausgelegt, was ein Grund für die niedrigeren Zahlenwerte der Plättchen ist.

Minenfelder werden zusammen mit den Geländeplättchen ausgelegt. Dazu werden zunächst alle Mi-

nenfeldmarker mit dem Bild der Landmine nach oben gemischt und im Anschluss zufällig und verdeckt einzeln auf den im Szenario angegebenen Feldern platziert. Unbenutzte Marker werden verdeckt aus dem Spiel genommen, so dass keiner der Spieler die nicht verwendeten Zahlen sehen kann.

Eine Einheit, die ein Minenfeld betritt, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

Betritt eine feindliche Einheit ein Minenfeld wird der Marker umgedreht und die Stärke des Minenfelds offenbart. Handelt es sich um eine Scheinmine (Stärke „0“), so wird sie einfach aus dem Spiel entfernt, andernfalls würfeln Sie mit einer der Stärke der Mine entsprechenden Anzahl an Kampfwürfeln. Jedes passende Einheitsensymbol und jede Granate gelten als 1 Treffer, andere Symbole, einschließlich der Rückzugsflagge, werden ignoriert. Die Mine wird im Anschluss nicht entfernt sondern bleibt aktiv, wobei ihre Stärke nun für beide Spieler sichtbar ist.

Eine eigene Einheit (also eine Einheit des Spielers, der das Minenfeld ausgelegt hat), die das Minenfeld betritt, muss anhalten und ignoriert darüber hinaus das Minenfeld. Es werden keine Kampfwürfel geworfen und die Stärke des Minenfelds wird nicht offenbart.

Bemerkung: Im Einklang mit den allgemeinen Regeln hat ein Minenfeld keinen Einfluss auf Rückzugsbewegungen, weshalb eine Einheit auf dem Rückzug ein Minenfeld ohne anzuhalten oder Kampfwürfel zu werfen passieren kann.

IV. NEUE HINDERNISSE & PLÄTTCHEN

Winterliche Straßensperre

Die winterliche Straßensperre ähnelt der Straßensperre aus der Geländebox.



- ◆ **Bewegung:** Nur von Infanterieeinheiten betretbar. Eine hinaufziehende Infanterieeinheit muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
- ◆ **Kampf:** Eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre ist von allen Seiten geschützt. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre werfen Infanterie- und Panzerheiten -1W, Artillerieeinheiten kämpfen normal. Eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre kann die erste gegen sie gewürfelte Flagge ignorieren.
- ◆ **Sichtlinie:** Eine Straßensperre blockiert die Sichtlinie nicht

Winterliche Eisenbahnbrücke



- Ähnlich der Eisenbahnbrücke aus der Geländebox.
- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit kann ein Flussfeld mit einer Eisenbahnbrücke betreten. Keine Bewegungseinschränkungen für Infanterie, Panzer müssen anhalten und können in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
 - ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
 - ◆ **Sichtlinie:** Eine Eisenbahnbrücke blockiert die Sichtlinie nicht.

Winterliche Pontonbrücke



Ähnlich der Pontonbrücke aus der Geländebox.

Pontonbrücken können nur verwendet werden, wenn die Szenariobeschreibung ihren Einsatz im Sonderregelabschnitt vorsieht. Zum Bau einer Pontonbrücke über einen Fluss spielen Sie eine Bereichskarte *Offensive* aus. Anstatt nun 3 Einheiten im angegebenen Bereich zu aktivieren platzieren Sie eine Pontonbrücke auf einem beliebigen Flussfeld in diesem Bereich.

- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit kann ein Flussfeld mit einer Pontonbrücke ohne Bewegungseinschränkungen betreten.
- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ◆ **Sichtlinie:** Eine Pontonbrücke blockiert die Sichtlinie nicht.

Winterliche Brücke & Winterlicher Feldbunker



Entsprechen den Brücken- und Feldbunkerplättchen aus dem Grundspiel bzw. der Ostfront-Erweiterung. Sie können zum Entwerfen eigener Szenarien verwendet werden.

V. NEUE TRUPPEN & ABZEICHEN

Panzerzerstörer



Falls vom Szenario vorgesehen, legen Sie ein Panzerzerstörerabzeichen in das Feld der entsprechenden Einheit. Ein Panzerzerstörer wird in allen Belangen als Panzereinheit behandelt, solange nichts anderes vermerkt ist.

Deutsche und russische Panzerzerstörereinheiten beginnen mit 4 Figuren, dargestellt durch die Zahl neben dem Einheitsensymbol. Alle anderen Panzerzerstörereinheiten beginnen das Spiel mit 3 Figuren.

Eine aktivierte Panzerzerstörereinheit kann bis zu 2 Felder weit ziehen kämpfen und greift Einheiten in bis zu 4 Feldern Entfernung mit 2W an.

Greift eine Panzerzerstörereinheit eine gegnerische Panzer- oder Fahrzeugeinheit an, erzielen alle Sternsymbole Treffer. Allerdings sind sie aufgrund ihrer leichteren Panzerung verwundbarer: Auch bei jedem Angriff einer Nicht-Infanterieeinheit gegen die Panzerzerstörereinheit erzielen alle Sternsymbole Treffer.

Bewegt sich eine Panzerzerstörereinheit in der Runde ihres Angriffs nicht, ignoriert sie Kampfeinschränkungen durch Gelände sowie etwaige Verteidigungswerte des Geländes, auf dem die gegnerische Einheit steht. Nach einem erfolgreichen Nahkampf kann eine Panzerzerstörereinheit *Boden gewinnen*, aber keinen *Panzervorstoß* durchführen.

Eine Panzerzerstörereinheit benötigt Sichtlinie zum Ziel.

Eine Panzerzerstörereinheit kann sich bis zu 2 Felder pro gegen sie gewürfelte Flagge zurückziehen.

Schwere Panzerabwehrkanone



Falls vom Szenario vorgesehen, legen Sie ein entsprechendes Abzeichen in das Feld der betroffenen Einheit. In einigen Szenarien werden schwere Panzerabwehrkanonen der Deutschen als Flak 88 bezeichnet (vgl. Abzeichen). Eine schwere Panzerabwehrkanoneneinheit wird in allen Belangen als Artillerieeinheit behandelt, solange nichts anderes vermerkt ist. Sie wird von denselben Taktikkarten aktiviert, von denselben Symbolen getroffen und kann niemals Boden gewinnen.

Wenn aktiviert, kann sie 1 Feld ziehen oder kämpfen.

Eine aktivierte schwere Panzerabwehrkanone greift Einheiten in bis zu 4 Feldern Entfernung mit 2W an.

Falls die schwere Panzerabwehrkanone eine gegnerische Panzer- oder Fahrzeugeinheit angreift, zählen alle erwürfelten Sternsymbole als Treffer.

Schwere Panzerabwehrkanonen ignorieren Kampfeinschränkungen durch Gelände.

Im Gegensatz zu regulären Artillerieeinheiten benötigen schwere Panzerabwehrkanone für einen Angriff Sichtlinie zum Ziel.

Spezialwaffenausrüstung – Später Krieg Modelle



Mitte 1942 waren viele der zu Beginn des Krieges eingeführten Spezialwaffenausrüstungen wie Mörser, Bazooka und Maschinengewehr mobiler, verlässlicher und tödlicher geworden. Die hier vorgestellten neuen Versionen berücksichtigen diese Verbesserungen und sollten in Szenarien ab 1942 generell verwendet werden.

Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone



Erscheint das Panzerabwehrkanonensymbol in der Szenariobeschreibung, legen Sie ein Panzerabwehrkanonenabzeichen zu der entsprechenden Infanterieeinheit.

◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone kann 1 Feld ziehen und kämpfen oder 2 Felder ziehen und nicht kämpfen.

◆ **Kampf:** Falls in dieser Runde bewegt, kann eine aktivierte Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone eine gegnerische Bodeneinheit in bis zu 3 Feldern Entfernung mit der selben Würfelanzahl wie eine reguläre Infanterieeinheit angreifen.

Falls in dieser Runde nicht bewegt, trifft die Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone Panzer- und Fahrzeugeinheiten auch bei jedem Sternsymbol.

◆ **Sichtlinie:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Panzerabwehrkanone benötigt wie eine reguläre Infanterieeinheit Sichtlinie zum Ziel.

Infanterieeinheit mit Mörser



Erscheint das Mörsersymbol in der Szenariobeschreibung, legen Sie ein Mörserabzeichen zu der entsprechenden Infanterieeinheit.

◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Mörser kann 1 Feld ziehen und kämpfen oder 2 Felder ziehen und nicht kämpfen.

◆ **Kampf:** Falls in dieser Runde bewegt, kann eine aktivierte Infanterieeinheit mit Mörser eine gegnerische Bodeneinheit in bis zu 3 Feldern Entfernung mit der selben Würfelanzahl wie eine reguläre Infanterieeinheit angreifen.

Falls in dieser Runde nicht bewegt, kann die Einheit einen Gegner in bis zu 4 Feldern Entfernung angreifen. Sie ignoriert in diesem Fall außerdem den Verteidigungswert des Geländefelds der gegnerischen Einheit.

◆ **Sichtlinie:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Mörser benötigt wie eine reguläre Artillerieeinheit keine Sichtlinie zum Ziel.

Infanterieeinheit mit Maschinengewehr



Erscheint das Maschinengewehrsymbol in der Szenariobeschreibung, legen Sie ein Maschinengewehrabzeichen zu der entsprechenden Infanterieeinheit.

◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Maschinengewehr kann 1 Feld ziehen und kämpfen oder 2 Felder ziehen und nicht kämpfen.

◆ **Kampf:** Falls in dieser Runde bewegt, kann eine aktivierte Infanterieeinheit mit Maschinengewehr eine gegnerische Bodeneinheit in bis zu 3 Feldern Entfernung mit der selben Würfelanzahl wie eine reguläre Infanterieeinheit angreifen.

Falls in dieser Runde nicht bewegt, trifft die Infanterieeinheit mit Maschinengewehr Infanterieeinheiten auch bei jedem Sternsymbol.

◆ **Sichtlinie:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Maschinengewehr benötigt wie eine reguläre Infanterieeinheit Sichtlinie zum Ziel.

Pioniere

Pioniere wurden während des Zweiten Weltkriegs eingesetzt um die Kampfeffektivität der Truppen zu verbessern. Dank bautechnischer und infrastruktureller Hilfsmittel erhöhten sie die Überlebensfähigkeit der eigenen Truppen und unterstützten ihre Bewegungen. Eine Pioniereinheit zieht und kämpft wie eine reguläre Einheit, mit einigen Ausnahmen:



◆ Im Nahkampf ignoriert eine Pioniereinheit jegliche Verringerung der Kampfwürfelanzahl durch Geländeeinschränkungen, was bedeutet, dass ihr Gegner keinen Nutzen aus dem Verteidigungswert einer Geländeart ziehen kann.

◆ Eine Pioniereinheit auf einem Feld mit Stacheldraht kämpft mit -1W und kann im selben Zug den Stacheldraht entfernen.

◆ Eine Pioniereinheit, die auf ein Minenfeld zieht und einen Angriff ausführen könnte, muss stattdessen das Minenfeld räumen. Kann sie das Minenfeld nicht räumen, kommt es zur Explosion.

◆ Eine Pioniereinheit, die auf ein Feld mit Straßensperre zieht, kann diese entfernen statt zu kämpfen.

Halbketten

Halbketteneinheit

Die Anzahl an Figuren einer Halbketteneinheit wird im Szenarioaufbau durch die Zahl im kleinen gelben Kreis in der unteren rechten Ecke des Halbkettensymbols festgelegt. Dies kann eine Zahl zwischen 1 und 3 sein. Falls Sie keine Halbkettenfiguren aus der Battle Map #4 besitzen, benutzen Sie statt dessen reguläre Panzerfiguren mit einem Halbkettenabzeichen für jede zu platzierende Figur.



Halbketten – Angriff

Beim Angriff gegen eine Halbketteneinheit wird diese wie eine Panzereinheit behandelt. Der Angreifer erzielt für jedes Panzer- oder Granatensymbol 1 Treffer gegen die Halbketteneinheit.

Halbketten – Siegpunkte

Eine Halbketteneinheit, die durch gegnerischen Beschuss getroffen und eliminiert wird, zählt nicht wie andere Einheiten automatisch als Siegpunkt. Um dies nachzuhalten, sollte der Angreifer jede eliminierte Halbkettenfigur auf einem Siegpunktfeld platzieren. Sobald er drei Figuren gesammelt hat, kann er diese gegen einen Orden eintauschen, der dann als Siegpunkt zählt. Halbkettenfiguren, die infolge einer Nachschubaktion (vgl. *Nachschub* auf der nächsten Seite) aus dem Spiel entfernt wurden, werden hierbei jedoch nicht mitgezählt sondern einfach aus dem Spiel entfernt.

Halbketten – Bewegung & Kampf

Eine aktivierte Halbketteneinheit kann bis zu 2 Felder weit ziehen und einen Feind in bis zu 2 Feldern Entfernung mit 2 Kampfwürfeln angreifen. Nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann sie *Boden gewinnen*, jedoch keinen *Panzervorstoß* durchführen. Sie kann auch auf einen Kampf verzichten und statt dessen eine andere Einheit mit Nachschub versorgen (siehe unten).

GELÄNDE – BESONDERHEITEN

Gelände, das laut Regel generell oder nur für Panzer und Artillerie unpassierbar ist, kann auch von Halbketteneinheiten nicht befahren werden. Außerdem gilt:

- ◆ **Ozean & Küsten** – Halbketteneinheiten können sich nicht auf Ozeanfelder zurückziehen, außer in einem Landungsboot.
- ◆ **Klippen & Steilküsten** – Halbketteneinheiten können weder Hinaufziehen von noch Hinabziehen zu Strand-, Ozean- oder Küstenfeldern.
- ◆ **Stacheldraht** – Halbketteneinheiten können Stacheldraht entfernen.
- ◆ **Eisenbahnbrücken & -schienen** – Halbketteneinheiten müssen beim Ziehen auf eine Eisenbahnbrücke oder -schiene anhalten.

KOMMANDOKARTEN – BESONDERHEITEN

- ◆ **Panzeransturm** – Halbketteneinheiten können mit dieser Kommandokarte aktiviert werden. Einheiten im Nahkampf kämpfen mit +1W.
- ◆ **Hinterhalt, Nahkampfansturm, Feuergefecht** – Halbketteneinheiten können mit diesen Kommandokarten aktiviert werden.
- ◆ **Hinter den Linien, Eingraben, Sanitäter & Mechaniker** – Halbketteneinheiten können mit diesen Kommandokarten nicht aktiviert werden.
- ◆ **Ihre größte Stunde** – Eine Halbketteneinheit kann mit dieser Kommandokarte aktiviert werden, wenn ein Panzersymbol oder ein Stern erzielt wird. Aktivierte Einheiten kämpfen mit +1W.

Hinweis: Taktikkarten, die Infanterieeinheiten aktivieren (Infanterieansturm, Bewegt euch!), haben keine Wirkung auf Halbketteneinheiten.

AKTIONEN – BESONDERHEITEN

- ◆ **Faltbare Flöße & Boote** – Eine Halbketteneinheit kann nicht von einem faltbaren Floß oder Boot transportiert werden.
- ◆ **Heldenhafter Anführer** – Ein heldenhafter Anführer kann keiner Halbketteneinheit hinzugefügt werden.
- ◆ **Lazarett- & Oasenregeneration** – Eine Halbketteneinheit kann sich nicht in einem Lazarett oder an einer Oase regenerieren.
- ◆ **Verstärkungen** – Eine Halbketteneinheit kann nicht als Verstärkung benutzt werden.

Halbketten – Nachschub

Falls die Nachschubregeln gelten und eine Halbketteneinheit benachbart zu einer geschwächten eigenen Bodeneinheit steht (die also nicht mehr die ursprüngliche Anzahl an Figuren hat), kann sie anstelle einer Kampfhandlung diese Einheit mit Nachschub versorgen.

In der Regel handelt es sich bei diesen versorgten Einheiten um Infanterie-, Panzer-, Artillerie und Kavallerieeinheiten.

Einheiten, die nur aus einer einzigen Figur bestehen (z.B. Scharfschützen, Flugzeuge am Boden, usw.), sowie Züge und Landungsboote können nicht mit Nachschub versorgt werden.

Eine Halbketteneinheit kann sich bewegen, bevor sie eine geschwächte Einheit mit Nachschub versorgt. Auch die geschwächte Einheit selbst kann sich bewegen, bevor sie Nachschub erhält.

Die Nachschubaktion findet während der Kampfphase statt (Schritt 4 eines Spielzugs, vgl. Regelheft des Memoir '44 Grundspiels, S. 6).

Für jede vom Besitzer der Halbketteneinheit entfernte Halbkettenfigur erhält die geschwächte benachbarte

Bodeneinheit eine Figur des entsprechenden Typs zurück. Eine Einheit kann auf diese Weise niemals mehr Figuren erhalten, als sie zu Spielbeginn besaß.

Eine Halbketteneinheit kann in einem Spielzug mehrere geschwächte benachbarte Einheiten mit Nachschub versorgen, jedoch können weder diese Einheiten noch die Halbkette selbst in dieser Runde kämpfen.

Für Nachschubaktionen eingesetzte Halbkettenfiguren werden aus dem Spiel entfernt und können nicht vom Gegner zum Erlangen eines Siegpunkts gesammelt werden.

Mobile Artillerie

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

Mobile Artillerieeinheiten bestehen aus zwei Figuren und kämpfen mit der derselben Reichweite und Feuerkraft wie reguläre Artillerieeinheiten. Eine mobile Artillerieeinheit kann jedoch 1 Feld ziehen und kämpfen oder 2 Felder weit ziehen und nicht mehr

kämpfen.

504. Fallschirminfanterieregiment

Diese mitunter als die „Weißen Teufel“ bekannten Soldaten bildeten eines der berühmtesten Regimenter der 82. US-Luftlandedivision. Angefangen in Nordafrika über Sizilien, Italien und die Niederlande bis hin zur Ardennenoffensive bei Bastogne war das 504. Fallschirminfanterieregiment an vielen der berühmtesten Schlachten des Zweiten Weltkriegs beteiligt. Gespielt werden sie wie die US Ranger und andere Infanterie-Spezialeinheiten, weshalb sie 2 Felder ziehen und kämpfen können.

Langstreckenpatrouille

Sie finden der Vollständigkeit halber eine Übersichtskarte der aus Battle Map #4 (Katastrophe in Dieppe) bekannten Langstreckenpatrouille, die jedoch in keinem Szenario dieser Erweiterung verwendet wird. Die vollständigen Regeln zur Verwendung dieser Einheit in eigenen Szenarien finden Sie auf der Memoir '44 Seite unter www.memoir44.com.

