



# MEMOIR '44

## WINTER WARS



## THE ARDENNES OFFENSIVE

DAYS OF  
WONDER

*Richard Borg*



# PRZEDSŁOWIE

Tak jak wypadaloby zaopatrzyć twoje racje jeśli miałbyś wyruszyć na jedną z zimniejszych i najbardziej zajadłych bitew wojny, po długich 5 latach męczących walk, napchaliśmy to rozszerzenie wszystkim co kiedykolwiek byłoby potrzebne do walki w pokrytym śniegiem otoczeniu.

Oceń samemu żołnierzu! Wewnątrz pudełka znajdziesz:

- ♦ 4 wypraski zawierające różnego rodzaju tereny pokryte śniegiem
- ♦ 20 zimowych kart walki, podobnych w zamyśle do kart walki miejskiej wprowadzonych w Battle Map 3 - Miecz Stalingradu
- ♦ 80 nowych kart rozkazu, wymyślonych do walk wyłomowych
- ♦ nowe zasady walki w zimie

♦ nowe oddziały, zawierające całkowicie nowe jednostki: niszczyciela czołgów i ciężki dział przeciwpancerne oraz wersje modeli z późnej wojny moździerz, karabinu maszynowego i broni przeciwpancernej

Wszystko to będzie istotne dla walki (i wygranej!) w dziesięciu scenariuszach zawartych w książeczce, skupionych na kluczowych 2 tygodniach świąt bożego narodzenia 1944 w Ardenach. Pierwsze sześć zawartych scenariuszy są standardowymi scenariuszami, grywanymi przy użyciu podstawki gry i tego rozszerzenia (jednakże plansza zimowa/pustynna doda miłego dla oka odczucia na polu walki). Kolejne cztery scenariusze są interpretacją ogromnego przełamania frontu w walce o Bulge. Będą one wymagały egzemplarza wydane już rozszerzenia Wschodniego Frontu oraz map z zestawu Przełamania frontu, w dodatku do wymienionego wyżej rozszerzenia. Mamy nadzieję, że spodoba wam się to rozszerzenie tak bardzo jak nam oraz życzymy wszystkiego dobrego w święta 1944!

Miłej zabawy!

*Richard Borg*  
and the Command Staff  
at Days of Wonder

# SPIS TREŚCI

<b>I. PŁYTKI TERENU</b> .....	3
Zamarznięta Rzeka .....	3
Zimowy kościół .....	3
Zimowy las .....	3
Zimowe wzgórze .....	3
Zimowe miasteczko .....	3
Zimowe tory kolejowe .....	3
Zimowe drogi .....	3
<b>II. NOWE ZASADY</b> .....	4
Warunki zwycięstwa .....	4
Zasady zimowe .....	4
Pogoda zimowa .....	4
Ograniczona widzialność .....	4
Zimowe karty walki .....	5
Karty rozkazu przełamania frontu .....	6
<b>III. NOWE MEDALE I ZNACZNIK</b> .....	7
Znaczniki wyjścia .....	7
Kamuflaż .....	7
Pole minowe .....	7
<b>IV. NOWE PRZESZKODY I ŻETONY</b> .....	8
Zimowa blokada drogowa .....	8
Zimowy most kolejowy .....	8
Zimowy most pontonowy .....	8
Zimowy most/zimowy bunkier .....	8
<b>V. NOWE ODDZIAŁY</b> .....	8
Niszczyciele czołgów .....	8
Ciężkie działa przeciwpancerne .....	8
Bronie specjalne z późnej wojny .....	9
Broń przeciwpancerna/ Karabin maszynowy/ Moździerz .....	9
Inżynierowie walczący .....	9
Pojazdy półgąsienicowe .....	10
Mobilna artyleria .....	11
504 pułk piechoty spadochronowej .....	11
Dalekosiężne samochody patrolujące .....	11

# I. NOWE PŁYTKI TERENU



## Zamek

◆ **Ruch:** jednostka która wejdzie na pole z zamkiem musi się zatrzymać i nie może się już poruszać dalej w tej turze.

◆ **Walka:** jednostka nie może walczyć w turze, w której weszła na pole z zamkiem.

Walcząc z wroga jednostką, która znajduje się na polu zamku, piechota obniża ilość rzucanych kości walki o 1, wojska pancerne obniżają ilość rzucanych kości walki o 2, a artyleria nie redukuje ilości kości walki. Jednostka opancerzona na polu zamku obniża ilość rzucanych kości walki o 2.

◆ **Pole widzenia:** zamek blokuje pole widzenia.

◆ **Sprawdzenie łączności:** 2



## Zamarznięta rzeka



Pola te podobne są do pól zamarzniętej rzeki wprowadzonych w rozszerzeniu Wschodni Front. Rzeka jest zamarznięta i może być przekroczona. Lód jednakże w niektórych częściach nie jest zbyt gruby ani bezpieczny. Kiedykolwiek jednostka poruszy się lub wycofa na pole zamarzniętej rzeki, rzuć dwoma

kośćmi walki. Za każdą wyrzuconą gwiazdę, 1 figurka ginie. Nie ma innych ograniczeń do ruchu bądź walki.



## Zimowy kościół



Zimowy kościół działa podobnie jak pole kościoła wprowadzone po raz pierwszy w rozszerzeniu Terrain Pack. Jego pokrycie śniegiem jest czysto kosmetyczne. Zimowy kościół ma ten sam efekt jak pole miasta czy miasteczka. Dodatkowo, jednostka znajdująca się w kościele może zignorować pierwszą flagę wyrzuconą przeciwko niej.

◆ **Ruch:** nie ma ograniczenia ruchu dla piechoty. Pancerni oraz artyleria muszą się zatrzymać kiedy wchodzi na pole z torem kolejowym.

◆ **Walka:** nie ma ograniczeń. Pancerni mogą przejąć teren po udanym bliskim ataku i ponownie walczyć, tak jak zwykle.

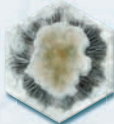
◆ **Pole widzenia:** nie jest blokowane.

◆ **Sprawdzenie łączności:** 1

## Zimowy las - Wzgórze

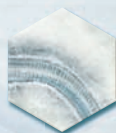
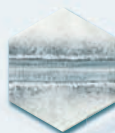


### - Miasteczko



Tereny te mają takie same efekty jak las, wzgórze oraz miasto i miasteczko w podstawowej grze. Ich pokrycie śniegiem ma tylko kosmetyczne znaczenie.

## Zimowe drogi



Zimowe drogi mają ten sam efekt jak pola dróg wprowadzone w rozszerzeniu Terrain Pack. Ich pokrycie śniegiem ma czysto kosmetyczny charakter.

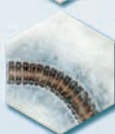
◆ **Ruch:** jednostka która zaczyna ruch na polu drogi, porusza się wzdłuż niej i kończy ruch na polu drogi może poruszyć się dodatkowo o 1 pole w tej turze na drodze.

◆ **Walka:** brak ograniczeń.

◆ **Pole widzenia:** nie jest blokowane.

◆ **Sprawdzenie łączności:** 0

## Zimowe tory kolejowe



Zimowe tory kolejowe mają ten sam efekt jak pola torów wprowadzone w rozszerzeniu Terrain Pack. Ich pokrycie śniegiem ma tylko charakter kosmetyczny.



Ikona ta oznacza, że wprowadzamy nową zasadę do **MEMOIR '44**.

W momencie użycia, ikony te odnoszą się do wcześniejszych rozszerzeń **MEMOIR '44**.



## II. NOWE ZASADY

### Warunki zwycięstwa

Następujące zwroty używane są do opisania nowych i niektórych znanych już warunków zwycięstwa w Memoir'44:

#### Tymczasowy medal celu



Medal zwycięstwa na tym polu celu jest przechwycony i trzymany tylko tak długo, jak jednostka odpowiedniej strony utrzymuje to pole. Jeśli jednostka opuści to pole z dowolnej przyczyny (ruch, wycofanie lub eliminacja) medal jest natychmiastowo tracony i umieszczany z powrotem w grze na jego pierwotnym miejscu na polu celu.

#### Tymczasowy większościowy medal celu



Medal zwycięstwa za tą grupę pól celów idzie w ręce strony, której jednostki okupują bezwzględną większość tych pól. Medal trzymany jest tak długo, jak strona posiada bezwzględną większość. Medal jest natychmiastowo tracony i umieszczany w grze kiedy strona nie posiada już bezwzględnej większości.



#### Tymczasowy większościowy medal celu (Początek tury)

Medal zwycięstwa za tą grupę pól celów idzie w ręce strony, która posiada jednostki w absolutnej większości na tych polach, na początku swojej tury. Medal jest trzymany przez całą turę tak długo, jak strona posiada absolutną większość na początku tury. Medal jest tracony i umieszczany w grze, kiedy strona nie posiada absolutnej większości na początku tury.

#### Stały medal celu

Medal zwycięstwa na tym polu celu jest przechwytywany i na stałe uzyskany w momencie kiedy jednostka odpowiedniej strony wejdzie na to pole. Medal nie jest zwracany ani nie wraca do gry nawet jeśli jednostka opuści to pole.



#### Stały medal celu (Początek tury)

Medal zwycięstwa na tym polu celu jest przechwytywany i na stałe uzyskany kiedy odpowiednia strona okupuje pole na początku swojej tury. Medal nie jest zwracany ani nie wraca do gry nawet jeśli jednostka opuści to pole.



#### Ostatni zajmujący - medal celu

Medal zwycięstwa na tym polu celu jest przechwytywany i uzyskany w momencie kiedy jednostka, którejś ze stron zajmie to pole. Jednostka może opuścić pole ale medal jest wciąż w jej posiadaniu tak długo, jak wroga jednostka nie zajmie pola celu.



#### Jedyny kontrolujący - medal celu

Medal zwycięstwa dla tej grupy pól celu idzie w ręce odpowiedniej strony kiedy posiada ona przynajmniej jedną jednostkę, która okupuje dowolne z pól celu a wróg nie okupuje żadnego z tych pól. Medal jest trzymany tak długo jak jednostka odpowiedniej strony zajmuje jedno z tych pól a wroga jednostka nie zajmuje żadnego z tych pól.



#### Cel nagłej śmierci



Tak szybko jak określona strona wypełni warunek nagłej śmierci natychmiastowo kończy i wygrywa grę.

## Zasady zimowe

Scenariusze toczące się w miesiącach zimowych często posiadają następujące zasady:



#### Zimowa pogoda

◆ Ruch pancernych i pojazdów jest zredukowany do maksymalnie 2 pól chyba, że cały ruch jednostki odbywa się na drodze (tzn. jednostka zaczyna swój ruch na drodze, porusza się tylko po drodze i kończy swój ruch na drodze), wówczas może poruszyć się dodatkowo o 1 pole, w sumie maksymalnie o 3.

◆ Jeśli tylko możliwe, zdobywanie terenu oraz najazd pancernych są wciąż dozwolone.

◆ Zarówno sojusznicy jak i wrogie siły rzucają tylko 1 kością walki kiedy zagrywana jest karta rozkazu *Air Power*.



#### Ograniczona widoczność

Scenariusze toczące się w śniegu, mgle, słabym świetle, ciemnościach i ulewie często używają zasad ograniczonej widoczności.

◆ Wyrzucone symbole na kościach, które odpowiadają atakowanej jednostce dają trafienia tylko w bliskiej walce z tą jednostką, z przyległego pola.

◆ Wyrzucone granaty wciąż dają trafienia jak zwykle.

◆ Wyrzucone flagi wciąż powodują odwrot jak zwykle.

◆ Specjalne jednostki, karty walki lub rozkazu, które dają trafienia kiedy zostanie wyrzucona gwiazda, wciąż dają trafienia na gwizdach.

◆ Karta rozkazu Barrage (ogień zaporowy) jest zagrywana jak zawsze, z odpowiednimi symbolami celu jako trafieniami.

## Zimowe karty walki



Zimowe karty walki zostały wymyślone by urozmaicić scenariusze Memoir'44 przez wprowadzenie surowych warunków zimowych działań wojennych gdzie to było możliwe.



Karty walki nie są jak standardowe karty rozkazu; zagrywane są przeważnie karta za kartę lub w dodatku do dowolnej karty rozkazu zagrywanej w trakcie twojej bądź przeciwnika tury; ich zagranie pomaga odzwierciedlić mrozącą intensywność zimowych potyczek!

Kiedy zachodzą zasady zimowych kart walki, potasuj talię zimowej walki i rozdaj po 2 karty każdemu graczowi przed rozpoczęciem pojedynku lub rozdaj po 1 karcie każdemu generałowi pola, jeśli jest to rozgrywka w trybie Overlord. Umieść pozostałe karty walki w talii obok talii kart rozkazu, tak aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.



### Zasady zimowej walki i talia kart

Karty walki mogą być zagrywane w trakcie dowolnej tury, w dodatku do zagrywanej karty rozkazu ale muszą przestrzegać następujących zasad:

- ◆ Karty walki są przeważnie zagrywane w powiązaniu z jednostką(ami) wyznaczonymi kartą rozkazu aby wzmocnić akcje tych jednostek. Kiedy nie jest to

przyczyną ich zagrania zdanie na dole karty określa kiedy może być zagrana.



< **Zagraj tą kartę przed wydaniem rozkazu jednostce.**

**Zagraj tą kartę w odpowiedzi na akcję przeciwnika. >**



- ◆ Karty walki, które zwiększają ilość rzucanych kości walki kumulują swój efekt kiedy są zagrywane na tą samą jednostkę(ki).
- ◆ Nie ma limitu ilości kart walki jaką gracz może posiadać bądź zagrać w trakcie swojej lub przeciwnika tury.
- ◆ Gracz może dobrać nową kartę walki z talii tylko na końcu tury, w której zagrał kartę rozkazu *Recon* (rozpoznanie) - ale nie *Recon in Force* czy innej karty rozkazu!
- ◆ Po zagranu karta walki jest odrzucana obok talii walki.
- ◆ Jeśli talia walki się skończy, potasuj odrzucone karty walki by utworzyć nową talię.
- ◆ Kiedy zagrywana jest karta rozkazu *Their Finest Hour*, przetasuj stos odrzuconych kart walki i talię razem by utworzyć nową talię.

Kiedy zimowa karta walki odnosi się do budynków, oznacza to wszystkie miasta, miasteczka oraz inne stworzone krajobrazy lub miejskie budowle (stacja kolejowa, ruiny miasta itd.).

Kiedy zimowa karta walki odnosi się do wolnych figurek, muszą one pochodzić ze stosu figurek, które nie brały udział w rozgrywce bądź z tych usuniętych w wyniku walki.

Jeśli karta odnosi się do jednostki o pełnej sile, wówczas nie może być zagrana jeśli nie ma wystarczającej ilości wolnych figurek by stworzyć jednostkę o pełnej sile (tzn. z tą samą ilością figurek jaką jednostka by miała na początku rozgrywki).

W trybie Overlord, generał pola może zagrać kartę walki tylko na jednostkę, której wydał rozkaz. Karty walki, które zagrywane są przeciwko wrogim jednostkom mogą być zagrywane na wrogie jednostki, które wykonują akcję przeciwko jednej z twoich jednostek lub przeciwko wrogiej jednostce, która zaczyna bądź kończy ruch w sekcji pola walki pod twoim dowódzeniem.



### Ostry opór

Kiedy zimowa karta walki posiada symbol ostrego oporu można zagrać ją tak jak napisano LUB jako akcję ostrego oporu.

**Akcja ostrego oporu:** jednostka na którą zagrazesz ostry opór może zignorować flagę wyrzuconą przeciwko niej.

Najlepszą opcją, jeśli to możliwe, zazwyczaj będzie to co jest napisane na karcie. Jednak nie musisz zagrywać tej opcji jeśli nie chcesz, nawet jeśli posiadasz odpowiednie jednostki. Zawsze zamiast tego możesz wybrać zagranie karty jako ostry opór.

## Karty rozkazu przełamania frontu



Twoja nowa talia kart rozkazu przełamania frontu zawiera 80 kart. Talia ta jest zaprojektowana by uzupełnić i spotęgować rozgrywkę wszystkich walk przełamania frontu, włączając te zawarte w tym rozszerzeniu oraz poprzednio wydanych scenariuszach przełamania frontu.

Karty te były ostrożnie zaprojektowane by mieć rewers, który będzie pasował do twojej regularnej talii kart rozkazu tak, aby móc wprowadzić niektóre z nich w standardowych scenariuszach wedle potrzeby. Miej na uwadze, że wprowadzenie ich zwiększy mobilność i śmiertelność twoich i przeciwnika oddziałów!

### Karty taktyki

Liczba kart taktyki zwiększyła się do 28 w nowej talii przełamania frontu. Wiele kart taktyki będzie znanych i jest zagrywana jak zwykle, włączając:

- ◆ **Armor Assault** (3 karty) Najazd pancernych
- ◆ **Counter-Attack** (3 karty) Kontr-atak
- ◆ **Direct From HQ** (3 karty) Polecenie z bazy
- ◆ **Infantry Assault** (2 karty) Najazd piechoty
- ◆ **Move Out** (3 karty) Wymarsz
- ◆ **Ambush** (2 karty) Zasadzka
- ◆ **Artillery Bombard** (2 karty) Bombardowanie artylerii
- ◆ **Close Assault** (1 karta) Bliski najazd
- ◆ **Firefight** (2 karty) Wymiana ognia
- ◆ **Their Finest Hour** (2 karty) Ich najdonioślejsza chwila

Następujące karty taktyki zostały zmodyfikowane:



◆ **Air Power** (1 karta) Powietrzna siła  
Zarówno sojusznicy jak i wrogie gracz rzuca 2 kośćmi kiedy zagrywana jest ta karta.

◆ **Barrage** (1 karta) Ogień zaporowy  
Symbol gwiazdy jest dodany do listy symboli, które oznaczają trafienie.



◆ **Behind Enemy Lines** (1 karta)  
Mimo tego, że ograniczenia ruchu terenu nie obowiązują, ograniczenia walki z terenu obowiązują, tak jak w wersji tej karty przedstawionej w Battle Map - Miecz Stalingradu.

◆ **Dig-In** (1 karta) Okopanie się  
Jednostki artyleryjskie mogą się okopać tak samo jak piechota.



◆ **Medics & Mechanics** (1 karta)  
Karta pozwala teraz wielu jednostkom na polu bitwy odzyskać figurki jednocześnie.

### Karty sekcji

Liczba kart sekcji wzrosła do 52 w nowej talii przełamania frontu. Wiele kart sekcji będzie podobnych i są zagrywane jak zwykle, włączając:

◆ **General Advance** (2 karty) Powszechny marsz

- ◆ **Pincer Move** (2 karty) Manewr okrążający
- ◆ **Recon In Force** (4 karty) Rozpoznanie w ostrzale
- ◆ **Assault on the Left Flank** (3 karty)
- ◆ **Assault in the Center** (3 karty)
- ◆ **Assault on the Right Flank** (3 karty)

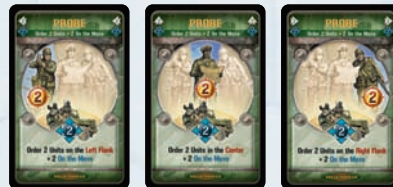
Następujące karty sekcji zostały zmodyfikowane. W dodatku do liczby jednostek, którym wydaje się rozkaz ruchu i/lub walki co jest pokazane na karcie sekcji, karty te również dają rozkaz liczbie jednostek w ruchu. Jednostkom które są w ruchu mogą być wydane rozkazy w DOWOLNEJ sekcji pola walki. Mogą poruszać się jak zwykle ale nie mogą walczyć w tej turze.

◆ **Rozpoznanie + 2**



- Rozpoznanie na lewej flance +2 w ruchu - (2 karty)
- Rozpoznanie na środku +2 w ruchu - (2 karty)
- Rozpoznanie na prawej flance +0 w ruchu - (2 karty)

◆ **Sonda + 2**



- Sonda z lewej flanki +2 w ruchu - (5 kart)
- Sonda na środku +0 w ruchu - (6 kart)
- Sonda z prawej flanki +2 w ruchu - (5 kart)

#### ♦ Atak + 1



- Atak z lewej flanki +2 w ruchu - (5 kart)
- Atak na środku +0 w ruchu - (6 kart)
- Atak z prawej flanki +2 w ruchu - (5 kart)

## III. NOWE MEDALE I ZNACZNIKI

### Znaczniki wyjścia



Kiedy są umieszczane na mapie ze strzałkami skierowanymi na strony graczy, znaczniki wyjścia wyznaczają specyficzne bazowe pola, przez które jednostki schodzące z mapy mogą być ocalone i zbierają medal zwycięstwa.

Kiedy są obrócone bokiem, para znaczników wyjścia określa zbiór bazowych pól; zbiór ten zawiera również dwa pola, na których są umieszczone znaczniki.

Jednostka, która zejdzie z planszy przez pole wyjścia jest usuwana z planszy a jedna z jej figurek umieszczana na torze zwycięstwa gracza.



Znacznik wyjścia #1 jest pojedynczym polem wyjścia; Wszystkie pola pomiędzy (i włącznie) znacznikami 2 i 3 formują linię pól wyjścia, przez które wrogie jednostki mogą wyjść i zebrać medale zwycięstwa.

### Kamuflaż

Kiedy jest to zaznaczone w notce informacyjnej scenariusza lub na skutek zagrania zimowej karty walki, znacznik kamuflażu może być użyty do oznaczenia zakamuflowanej jednostki. Znaczniki walki gwiazdy mogą być używane do oznaczania zakamuflowanych jednostek kiedy znaczniki kamuflażu się skończą. Można celować do zakamuflowanej wrogiej jednostki tylko w walce z bliska, tzn. atakując z przyległego pola.

Jeśli zakamuflowana jednostka się poruszy, wycofa lub walczy, traci kamuflaż; usunąć z niej znacznik kamuflażu.

### Pola minowe



Notka informacyjna scenariusza określi, która strona będzie rozstawiać pola minowe. W związku z porą roku większość zimowych pól minowych była tworzona naprędce, co jest częścią przyczyny niższych liczb na znacznikach pól minowych.

Pola minowe są rozstawiane w tym samym czasie co płytki terenu. Przed umieszczeniem jakiegokolwiek pola

minowego, umieść wszystkie znaczniki stroną obrazka miny ku górze. Zamieszaj je. Następnie umieść jeden element pola minowego, wybrany losowo, obrazkiem ku górze (liczba zakryta) na każdym polu minowym określonym w scenariuszu. Zwróć wszelkie niewykorzystane elementy do pudełka nie odkrywając ich wartości liczbowych.

Wchodząc na pole minowe jednostka musi się zatrzymać i nie może poruszyć w tej turze.

Jeśli jednostka wchodząca na pole minowe należy do wroga, odwróć znacznik miny odkrywając wartość jej siły. Jeśli mina to wabik (siła 0) usuń ją z planszy. W innym wypadku rzuć liczbą kości walki równą sile miny. Otrzymujesz 1 trafienie za każdą kość odpowiadającą symbolowi oddziału lub granat. Zignoruj wszystkie pozostałe symbole, włącznie z flagami odwrotu. Po eksplozji, pole minowe pozostaje i wciąż działa, z siłą odsonięta i widzialną dla obu graczy.

Jeśli jednostka wchodząca na pole minowe jest sprzymierzona (tzn. należy do gracza, który rozstawiał pole minowe), musi się zatrzymać ale ignoruje minę, nie odsłaniając jej, jeśli jest zasłonięta ani nie rzucając kością.

**Uwaga:** Zgodnie z ogólnymi zasadami odwrotu, pole minowe nie działa na ruch odwrotu. Tak więc wycofująca się jednostka może przejść przez pole minowe bez zatrzymywania. Wycofująca się jednostka, która wchodzi lub przechodzi przez pole minowe nie rzuca kości na trafienia.

## IV. NOWE PRZESZKODY I ŻETONY

### Zimowa blokada drogowa

Zimowe blokady drogowe są podobne do tych po raz pierwszy wprowadzonych w rozszerzeniu Terrain Pack.



◆ **Ruch:** tylko jednostka piechoty może wejść na pole blokady drogowej. Jednostka taka musi się zatrzymać i nie może już poruszyć w tej turze.

◆ **Walka:** jednostka na blokadzie drogowej jest chroniona ze wszystkich stron. Blokada drogowa ogranicza ilość rzucanych kości walki o 1 kiedy jest atakowana przez piechotę lub pancernych. Kości artylerii nie są redukowane. Jednostka na blokadzie drogowej może zignorować pierwszą flagę wyrzucaną przeciwko niej.

◆ **Pole widzenia:** nie jest blokowane.

### Zimowy most kolejowy

Podobny do tego po raz pierwszy wprowadzonego w rozszerzeniu Terrain Pack.



◆ **Ruch:** jednostka może wejść na pole z rzeką jeśli posiada ono most kolejowy. Nie ma ograniczeń do ruchu piechoty. Pancerni i artyleria muszą się zatrzymać kiedy wchodzi na pole z mostem kolejowym.

◆ **Walka:** brak ograniczeń.

◆ **Pole widzenia:** nie jest blokowane.

### Zimowy most pontonowy

Podobny do mostu pontonowego po raz pierwszy wprowadzonego w rozszerzeniu Terrain Pack.



Mosty pontonowe mogą być używane tylko w scenariuszach, które o nich wspominają w warunkach opisanych w sekcji specjalnych zasad scenariusza. By zbudować most pontonowy na rzece zagraj kartę rozkazu ataku i zamiast wydać rozkaz 3 oddziałom w sekcji, umieść most pontonowy na dowolnym polu rzeki w tej sekcji.

◆ **Ruch:** każda jednostka może wejść na pole z rzeką jeśli posiada ono most pontonowy bez żadnych ograniczeń ruchu.

◆ **Walka:** brak ograniczeń.

◆ **Pole widzenia:** nie jest blokowane.

### Zimowy most i zimowy bunkier



Żetony te są podobne do mostu i bunkra po raz pierwszy wprowadzonych w rozszerzeniu Wschodni front i zostały tu dodane do użytku w samodzielnie wymyślonych scenariuszach.

## V. NOWE ODDZIAŁY I SYMBOLE

### Niszczyciele czołgów

Kiedy jest to określone w nocie informacyjnej scenariusza, umieść znacznik niszczyciela czołgu na polu z jednostką pancerną. Jednostka niszczyciela czołgu jest traktowana jako pancerna dla wszystkich celów, chyba że podano inaczej.



Niemieckie i rosyjskie jednostki niszczycieli czołgów zaczynają z 4 figurkami czołgów jak oznaczono przez 4 na żółtym okręgu obok symbolu jednostki. Wszystkie pozostałe jednostki niszczycieli czołgów rozpoczynają z 3 figurkami czołgów.



Niszczyciel, któremu wydano rozkaz może poruszyć się do 2 pól i walczyć. Może walczyć z wroga jednostką oddaloną o 4 lub mniej pól przy pomocy 2 kości.

Kiedy niszczyciel mierzy do wrogiej jednostki pancernej bądź pojazdu, wszystkie wyrzucone gwiazdki liczą się jako trafienia. Niestety są również bardziej podatne na ogień przeciwnika w związku z ich lekkim opancerzeniem: dowolna jednostka nie-piechota mierząca do niszczyciela trafia wyrzucając gwiazdkę.

Niszczyciel czołgów, który nie porusza się w turze w której walczy ignoruje ochronę wynikającą z terenu, na którym znajduje się jego cel (i wszelkie ograniczenia walki terenu na którym on sam się znajduje jeśli walczy z pola miasta lub miasteczka).

Niszczyciel w wyniku udanego bliskiego ataku może zająć teren ale nie może zrobić pancernego najazdu. Niszczyciel musi mieć pole widzenia swojego celu. Niszczyciel może wycofać się do 2 pól na dowolnej fladze wyrzucanej przeciwko niemu.

### Ciężka broń przeciwpancerna



Kiedy jest to określone w nocie informacyjnej scenariusza, umieść żeton broni przeciwpancernej na polu z jednostką artylerii. W niektórych scenariuszach, niemiecka broń przeciwpancerna jest określana jako działko Flak 88, stąd wygląd żetonu. Ciężkie działko przeciwpancerne jest traktowane jak artyleria dla wszystkich celów, chyba że powiedziano inaczej. Wydaje się mu rozkaz tymi samymi kartami taktyki, trafia na tych samych rzutach i nigdy nie może ono zająć terenu. Działko któremu został wydany rozkaz może poruszyć się o 1 pole lub walczyć.

Wszystkie działka przeciwpancerne, którym wydano rozkazy mogą walczyć z dowolną jednostką wroga w odległości 4 lub mniej pól przy pomocy 2 kości.



Jeśli ciężkie działo przeciwpancerne celuje do wrogiej opancerzonej jednostki lub pojazdu, wszystkie wyrzucane gwiazdy dają trafienie.

Działo ignorują ograniczenia terenu dotyczące walki. W przeciwieństwie do standardowych jednostek artylerii, działła muszą mieć cel w polu widzenia.

## Bronie specjalnie - modele z późnej wojny



Do połowy 1942 wiele broni specjalnych wprowadzonych wcześniej we wojnie, takie jak moździerze, bazooki i karabiny maszynowe wyewoluowały i stały się bardziej przenośne, niezawodne i zabójcze. Nowe wersje tego ekwipunku zaprezentowane tutaj odzwierciedlają te ulepszenia i generalnie powinny być używane w trakcie rozgrywania scenariuszy od późnego 1942 i dalej



### Jednostka piechoty z bronią przeciwpancerną

Za każdym razem kiedy natrafisz na symbol broni przygotowując scenariusz, umieść jej żeton na jednostce piechoty..

◆ **Ruch:** piechota z bronią przeciwpancerną, której wydano rozkaz może poruszyć się o 1 pole i walczyć lub poruszyć się o 2 pola bez walki.

◆ **Walka:** kiedy się porusza, piechota z bronią przeciwpancerną może walczyć z dowolną naziemną wrogą jednostką oddaloną o 3 lub mniej pól rzucając tą samą ilością kości co standardowa piechota.

Jeśli się nie poruszyła w tej turze będzie trafiała również na wyrzuconych gwiazdach przeciwko wrogim jednostkom pancernym i pojazdom.

◆ **Pole widzenia:** piechota z bronią przeciwpancerną musi posiadać cel w polu widzenia, tak jak zwykła piechota.

### Jednostka piechoty z moździerzem

Za każdym razem kiedy natrafisz na symbol moździerza przygotowując scenariusz, umieść jego żeton na jednostce piechoty.

◆ **Ruch:** piechota z moździerzem może poruszyć się o 1 pole i walczyć lub o 2 pola bez walki.

◆ **Walka:** kiedy się porusza, piechota z bronią przeciwpancerną może walczyć z dowolną naziemną wrogą jednostką oddaloną o 3 lub mniej pól rzucając tą samą ilością kości co standardowa piechota.

Jeśli się nie poruszyła w tej turze, piechota z moździerzem może również wystrzelić do celu odległego o 4 pola, rzucając 1 kością. W tym wypadku ignoruje ochronę swojego celu płynącą z terenu.

◆ **Pole widzenia:** tak jak standardowa jednostka artylerii, piechota z moździerzem nie musi posiadać celu w polu widzenia.

### Jednostka piechoty z karabinami maszynowymi

Za każdym razem kiedy natrafisz na symbol karabinu maszynowego przygotowując scenariusz, umieść jego żeton na jednostce piechoty.

◆ **Ruch:** piechota z karabinem maszynowym może poruszyć się o 1 pole i walczyć lub o 2 pola bez walki.



◆ **Walka:** kiedy się porusza może walczyć z dowolną naziemną wrogą jednostką oddaloną do trzech pól, rzucając tą samą ilością kości co zwykła piechota.

Jeśli się nie poruszyła w tej turze, piechota z karabinem maszynowym będzie również trafiać na każdej wyrzuconej gwiazdzie przeciwko wrogiej piechocie.

◆ **Pole widzenia:** piechota z karabinem maszynowym musi posiadać cel w polu widzenia, tak jak zwykła piechota.

## Inżynierowie

Jednostki walczących inżynierów były używane w trakcie II wojny światowej by zwiększać efektywność walki oddziałów. Zapewniały mobilność, przetrwanie, topograficzne i techniczne wsparcie. Jednostka inżynierska porusza się i walczy jak zwykła jednostka. Jednakże:

- ◆ W bliskiej walce, jednostka inżynierska ignoruje wszelkie ograniczenia terenu redukujące ilość kości walki, tzn. ich wrogowie nie są chronieni przez swój teren.
- ◆ Jednostka inżynierska, która znajduje się na polu z drutem kolczastym redukuje ilość rzucanych przez siebie kości walki o 1 oraz może usunąć drut z pola w tej samej turze.
- ◆ Jednostka inżynierska, która wchodzi na pole minowe i może walczyć musi oczyścić pole z miny zamiast walczyć. Jeśli nie jest w stanie tego zrobić mina wybuchą.
- ◆ Jednostka inżynierska, która wejdzie na blokadę drogową może ją usunąć zamiast walczyć.



## Pojazdy półgąsienicowe

### Jednostka

Ilość figurek w jednostce półgąsienicowej do ułożenia jest pokazana w małym żółtym okręgu w prawym dolnym rogu ikony pojazdu półgąsienicowego. Liczba ta może mieścić się w przedziale od 1 do 3 figurek. Jeśli nie posiadasz dostępu do figurek pojazdów półgąsienicowych z rozszerzenia Battle Map 4 użyj zwykłych jednostek pancernych razem z żetonem pojazdu półgąsienicowego na każdej jednostce ustawionej na polu walki.

### Celowanie

Pojazd półgąsienicowy jest traktowany jak pancerny kiedy jest namierzany w walce. Atakujący trafia za każdy wyrzucony symbol granatu lub pancernei jednostki przeciw półgąsienicowemu pojazdowi.

### Medale

Jednostka półgąsienicowa trafiona przez wrogi ostrzał i zniszczona nie koniecznie daje przeciwnikowi medal, w przeciwieństwie do pozostałych jednostek w grze. By tego pilnować radzimy umieszczać każdy wyeliminowany żeton jednostki półgąsienicowej na pozycji medalowej, do momentu zbierania trzech, w którym to momencie można zamienić je na medal. Żeton pojazdów półgąsienicowych usunięte z planszy w wyniku nowego zaopatrywania swoich oddziałów (patrz niżej) nie liczą się do medalu; zamiast tego żetony te są usuwane z planszy po użyciu.

### Ruch i walka

Jednostka półgąsienicowa może ruszyć się do 2 pól i walczyć z dowolną wrogą jednostką oddaloną o 2 pola



## DODATKOWE UWAGI DO TERENU

Teren, który jest określony w zasadach jako nieprzebywalny albo nieprzebywalny dla artylerii i pancernych jest również nieprzebywalny dla jednostek półgąsienicowych. Dodatkowo:

- ◆ **Ocean i linia brzegowa** - jednostki półgąsienicowe nie mogą wyczołgać się na pole oceanu z wyjątkiem kiedy są na barce desantowej.
- ◆ **Klify i nadmorskie klify** - jednostki półgąsienicowe nie mogą wejść/zejść z plaży, oceanu czy linii brzegowej.
- ◆ **Drut kolczasty** - jednostki półgąsienicowe mogą usunąć drut.
- ◆ **Mosty kolejowe i tory** - jednostki półgąsienicowe wchodzące na most kolejowy bądź tory muszą się zatrzymać.

## UWAGI DO KART ROZKAZU

- ◆ **Najazd pancernych** - jednostkom półgąsienicowym można wydać rozkaz przy pomocy tej karty. W bliskiej walce rzucając 1 dodatkową kością.
- ◆ **Zasadzka, bliska walka, wymiana ognia** - jednostkom półgąsienicowym można wydawać rozkazy przy użyciu tych kart rozkazu.
- ◆ **Za linią wroga, okopanie się, medycy i mechanicy** - nie można wydawać rozkazów jednostkom półgąsienicowym przy użyciu tych kart rozkazu.
- ◆ **Ich najdonioślejsza chwila** - jednostkom półgąsienicowym można wydać rozkaz przy użyciu tej karty rozkazu kiedy zostanie wyrzucony symbol gwiazdy lub pancernych. Jednostki walczą z 1 dodatkową kością.

**Uwaga:** *Karty taktyki które wydają rozkaz piechocie (napaść piechoty, wymarsz) nie wydają rozkazu jednostkom półgąsienicowym.*

## UWAGI DO AKCJI

- ◆ **Składane tratwy i łodzie** - jednostki półgąsienicowe nie mogą być na nich transportowane.
- ◆ **Heroiczny lider** - nie może być dodany do jednostki półgąsienicowej.
- ◆ **Uleczenie w szpitalu, uleczenie w oazie** - jednostki półgąsienicowe nie mogą być tam uleczone.
- ◆ **Posiłki** - jednostki półgąsienicowe nie mogą być użyte jako posiłki.

lub mniej. Walczy przy użyciu 2 kości. Przy udanej bliskiej napaści może zająć teren ale nie może zrobić najazdu pancernego. Zamiast walczyć może zaopatrzyć inną jednostkę (patrz poniżej).

## Заopatczenie

Kiedy zasady заopatczenia działają a jednostka półgąsienicowa jest przyległa do sprzymierzonej jednostki naziemnej, która jest osłabiona, tzn. nie posiada pełnej liczby figurek jakie miała na początku scenariusza, pojazd półgąsienicowy może ponownie заopatrzeć tą jednostkę naziemną zamiast walczyć.

Jednostki, które mogą być ponownie заopatrzone obejmują piechotę, pancernych, artylerię i kawalerię, spośród innych.

Jednostki którą są utworzone z jednej figurki (np. snajperzy, samoloty na ziemi itd.), pociągi oraz barki desantowe nie mogą być заopatrywane.

Jednostka półgąsienicowa może się poruszyć przed заopatreniem osłabionej jednostki a osłabiona jednostka może się poruszyć przed byciem ponownie заopatrzoną.

Akcja заopatrywania ma miejsce w trakcie fazy walki w turze gry (Krok 4 w sekwencji tury gry na stronie 6 zasad Memoir'44).

Za każdą figurkę usuniętą z jednostki półgąsienicowej przez gracza, jedna figurka (odpowiedniego rodzaju) jest zwracana do osłabionej, przyległej sprzymierzonej jednostki naziemnej. Заopatrywana jednostka nie może zyskać więcej figurek niż miała na początku gry.

Więcej niż jedna przyległa osłabiona jednostka może być заopatrzona z tego samego pojazdu półgąsienicowego w trakcie tej fazy, ale żadna z заopatrywanych jednostek ani ta półgąsienicowa nie może walczyć w tej turze.

Figurki jednostki półgąsienicowej używane do заopatrywania przyległych sprzymierzonych jednostek są usuwane z gry i nie liczą się do medalu przeciwnika.

## Mobilna artyleria

Kiedy jest to zaznaczone w nocie informacyjnej scenariusza, umieść żeton mobilnej artylerii na polu z jednostką artylerii.

Jednostki mobilnej artylerii posiadają dwie figurki artylerii i walczą z tym samym zasięgiem i siłą co zwykła artyleria. Jednakże mogą poruszyć się o 1 pole i walczyć lub o 2 pola bez walki.



## 504 pułk piechoty spadochronowej



Czasami znani jako "białe diabły", żołnierze ci tworzą jedne z najbardziej znanych pułków 82 dywizji powietrznej. 504 pułk piechoty spadochronowej brał udział w wielu znanych bitwach II wojny światowej, zaczynając w północnej Afryce dalej w Sycylii, Włoszech, Holandii i w trakcie bitwy o Bulge, niedaleko Bastogne. Działają jak komandosi amerykańscy oraz inne specjalne jednostki piechoty, mogą ruszyć się o 2 pola i walczyć.

## Dalekosiężne samochody patrolujące

Dodajemy kartę podsumowującą dalekosiężne samochody patrolujące po raz pierwszy wprowadzone w Battle Map 4, tylko jako odsyłacz. Jednostka ta nie jest używana w żadnym ze scenariuszy zwartych w tym rozszerzeniu. Po pełne zasady jak rozgrywać swoje własne scenariusze odwiedź stronę gry Memoir'44 [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com).

Tłumaczenie i skład na zlecenie



Remigiusz Bajor

