

MEMOIR '44

MEDITERRANEAN THEATER



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕДЬМОЕ РАСШИРЕНИЕ ИГРЫ МЕМУАРЫ ' 44 - СРЕДИЗЕМНОМОРСКИЙ ТВД.

ВВЕДЕНИЕ

Когда началась война, немногие из стран предвидели, что скоро они будут вынуждены вести войну за пределами Европы. В результате, когда война достигла Северной Африки, и люди и техника были плохо подготовлены к суровым требованиям войны в пустыне.

Но история - доказательство достойного управления войсками, изобретательности и решений тех, кто боролись в таких суровых условиях. Благодаря дислокации почти по всему миру, никакая армия не показала эти качества лучше, чем Силы Британского Содружества.

Эта игра независима от других выпущенных дополнений. Так, например, некоторые концепции первоначально представленные в дополнении "Terrain Pack" (Минные поля и инженерные отряды) не потребуются для игры. Все, что Вам нужно - это базовая версия игры Memoir'44.

8 сценариев сражений, размещенные в конце этих правил, познакомят Вас с новыми правилами ведения боя и Вашими войсками, оснащенными новейшим противотанковым оружием!

Как всегда, посетите вебсайт www.memoir44.com, чтобы проверить наличие дополнительных сценариев и присоединиться к яркому сообществу игроков Memoir'44 со всего Мира.

Но, прежде всего, получайте удовольствие от игры!

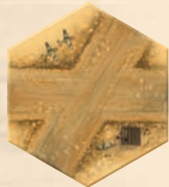
Richard Borg

I. НОВЫЕ ГЕКСЫ ЛАНДШАФТА

Некоторые типы ландшафта, представленных ниже - визуальные варианты или дубликаты существующих гексов, уже представленных в предшествующих дополнениях (в частности в дополнении "Terrain"). Их правила были включены здесь для удобства. Типы Ландшафта, которые являются визуальными вариантами ландшафта базовой версии игры, упомянуты в основном только ссылками.

Начиная с выхода дополнения "Авиа правила", теперь на каждом гексе ландшафта указаны значения "Проверки Полета". Они были включены на случай игры с дополнением "Авиа правила", но если Вы не хотите играть с воздушными правилами, эти значения Вы можете игнорировать. В противном случае, обратитесь к правилам, которые вложены в дополнение "Авиа правила".

Подобно всем предшествующим дополнениям для Memoir'44 включающим армии, это расширение не содержит карты-памяток. Эти карты будут выпущены в будущей колоде, которая будет содержать всю информацию к уже выпущенным картам, к новым типам ландшафтов и отрядам, представленных здесь, к дополнительным отрядам, вооружению и технике, которые появятся в нашей серии "Карты Сражения". Тем не менее, полная и свежая база данных всех карт-памяток, включая карты этого дополнения, можно посмотреть онлайн в любое время на www.memoir44.com.



АЭРОДРОМЫ (ПУСТЫНЯ)

Движение: Ограничений движения нет.

Бой: Поправок к бою нет.

Линия Видимости: Аэродромы не блокирует Линию Видимости.

Проверка Полета: 0



Если у Вас есть дополнение "Авиа правила" и Авиа-правила Сценарием предусмотрены, самолеты могут взлетать или приземляться на Аэродромы. В зависимости от Сценария, некоторые Самолеты могут также быть уже размещенными на Аэродромах.

БЕРЕГОВЫЕ ЛИНИИ (ПУСТЫНЯ)

Движение: Максимальное движение по Береговой линии - 1 гекс, если только отряд не находится на десантном боте; Отряд не может вести Отступление "в" или "из" гекса с Береговой Линией, кроме того случая когда отряд размещен на десантном боте.



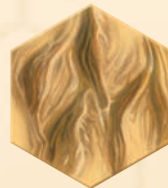
Бой: Отряд не может вступать в Бой, когда он находится в гексе с Береговой Линией.

Линия Видимости: Береговые Линии не блокирует Линию Видимости.

Проверка Полета: 2



БАРХАНЫ И ГОРНЫЕ ЦЕПИ



Движение: Отряд, вошедший в Горные цепи, должен остановиться и не может больше двигаться в этом ходу.

Если бы не это ограничение движения и более высокое значение Проверки Полета, Барханы и Горные цепи ведут себя подобно Холмам во всех других отношениях.

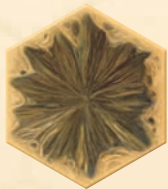
Бой: Против Отряда, атакуемого на Бархане, атакующие с подножия Бронетехника и Пехота уменьшают число кубиков Боя на 1, Артиллерия атакует как обычно. При атаке врага с прилегающего гекса Бархана, снижение числа кубиков Боя не происходит.

Линия Видимости: Линия видимости блокируется.

Если оба отряда находятся на Барханах, Линия Видимости не блокируется. Эффект Плато.

Проверка Полета: 2

ОТКОСЫ



Движение: Откосы непреодолимое препятствие для всех наземных отрядов.

Линия Видимости: Откосы блокируют Линию Видимости.

Проверка Полета: 2

ХОЛМЫ (ПУСТЫНЯ)



Тот же самый эффект ландшафта как и у Холмов стр.14.М44

Проверка Полета: 1

ШТАБ И СКЛАДЫ СНАБЖЕНИЯ



Движение: Ограничений движения нет.

Бой: Поправок к бою нет.

Линия Видимости: Штаб и Склады Снабжения блокируют Линию Видимости.

Проверка Полета: 1

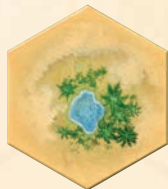
ЗАХВАТ ШТАБА/СКЛАДОВ СНАБЖЕНИЯ



Если отряд противника захватывает гекс с Вашим Штабом или Складом Снабжения, Ваш противник выбирает наугад одну из Ваших Карт Приказов и кладет ее в сброс. Пока Вы не завоюете обратно гекс со Штабом или Складом Снабжения,

Вы должны играть с Рукой, которая будет иметь на одну Карту Приказов меньше, чем указано в условиях Сценария. Как только Вы отвоюете такой гекс обратно, тут же возьмите в Руку дополнительную Карту Приказов.

ОАЗИС



Движение: Отряд, вошедший в Оазис, должен остановиться и не может больше двигаться в этом ходу.

Бой: Отряд может вступать в Бой в тот ход, в котором он вошел в гекс Оазиса.

Когда атакуемый отряд находится в гексе Оазиса, атакующие отряды Пехоты и Бронетехники уменьшают число бросаемых кубиков Боя на 1,

Артиллерия не ослабляет атаку.

Отряд в гексе Оазис может игнорировать первый выброшенный против него "Флаг"

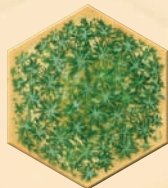
Линия Видимости: Оазис блокирует Линию Видимости.

Проверка Полета: 1



ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОАЗИСА

Когда правила восстановления Оазиса действуют, отряд Пехоты, которому отдан приказ, при отсутствии на прилегающих гексах врага, может восстановить потерянные фигурки. Бросьте 1 Кубик Боя за каждую Карту Приказов в Вашей Руке, включая ту, которой Вы отдали приказ данному отряду Пехоты. За каждый символ Пехоты или Звезды восстановите 1 фигурку в отряде. Нельзя восстанавливать численность в отряде сверх начального числа фигурок. В этот ход отряд не может двигаться и вступать в Бой.

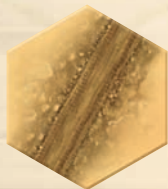


ПАЛЬМОВЫЕ ЛЕСА

Тот же самый эффект ландшафта как Леса М44 стр.13

Проверка Полета: 2

ДОРОГИ (ПУСТЫНЯ)



Движение: Отряд, которому отдан приказ и который начинает (продолжает и заканчивает) движение в гексе Дороги, может двигаться по ней на 1 гекс больше в этот ход.

Бой: Поправок к бою нет.

Линия Видимости: Дороги не блокирует Линию Видимости.

Проверка Полета: 0

Примеры: Отряд Пехоты, которому отдан приказ, и который находится в гексе Дороги в наступивший ход,

может передвигаться по дороге на 2 гекса и вступать в Бой или на 3 гекса по дороге, но уже без Боя; При игре карты **Infantry Assault** такой отряд Пехоты может передвигаться на 3 гекса по дороге и вступать в Бой или 4 гекса, но уже без Боя.

Отряд Бронетехники, которому отдан приказ, и который находится в гексе Дороги в наступивший ход, может передвигаться по дороге на 4 гекса и вступать в Бой

Отряд Артиллерии, которому отдан приказ, и который находится в гексе Дороги в наступивший ход, может передвигаться по дороге на 2 гекса, без Боя. При игре карты **Artillery Bombard** такой отряд Артиллерии может двигаться по дороге на 4 гекса!

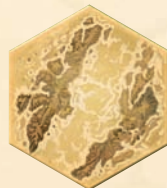
ГОРОДА И ДЕРЕВНИ (ПУСТЫНЯ)



Тот же самый эффект ландшафта как Города и Деревни М44 стр.14

ВАДИ (ПЕРЕСОХШИЕ РУСЛА РЕК)

Движение: Ограничений движения нет, если движение осуществляется по руслу высохшей реки. Стороны, соответствующие берегам русла реки, являются неопределимым препятствием в обе стороны, как сверху, так и снизу.



Бой: Когда отряд Пехоты или Бронетехники вступает в Бой, находясь на гексе Вади, или атакует отряд на таком гексе, отряд противника должен быть расположен на прилегающем

гексе. При атаке отряда противника, который находится в Вади, Пехота, Бронетехника и Артиллерия, уменьшают число Кубиков Боя на 1.



Движение вдоль вади разрешено



Но пересечение вади невозможно

Линия Видимости: Вади не блокируют Линию Видимости. Но учтите, отряд, находящийся в Вади блокирует Линию Видимости.

Проверка Полета: 2

II. НОВЫЕ ПРАВИЛА И ФИГУРКИ

КОМАНДНЫЕ ПРАВИЛА БРИТАНСКОГО СОДРУЖЕСТВА



Необычная сплоченность, которую впервые показали Силы Британского Содружества (BCF) при эвакуации под огнем г. Дюнкерка, и сила духа, показанная гражданским населением в течение самых страшных часов Блицкрига - твердо определили репутацию Британских войск, как людей непреклонных, с "Дюнкерским духом".

В игре Memoir'44 наземные отряды Сил Британского Содружества наделены следующими свойствами:

Мужество

Отряд BCF, который выживает в Ближнем Бою с одной фигуркой и не проводит Отступления, может немедленно провести Ответный Удар по врагу, бросив 1 Кубик Боя.

И не имеет значения, вступил ли первым в Бой отряд с одной фигуркой, или его численность была уменьшена до одной фигурки в Ближнем Бою. Ответный Удар позволяет игнорировать все поправки ландшафта при броске Кубиков Боя. Ответный Удар может происходить, даже если Ближний Бой вызван Танковым прорывом. Отряд не может наносить Ответный Удар при игре карты Ambush.

КОМАНДНЫЕ ПРАВИЛА ИТАЛЬЯНСКОЙ КОРОЛЕВСКОЙ АРМИИ



Изначально плохо экипированная Итальянская Королевская Армия (Esercito Italiano) имела устаревшее оружие, что являлось серьезным просчетом, допущенным Высшими чинами армии. Это было особенно очевидно в начале войны, что и привело к бедственным, непродуманным кампаниям в Греции и Египте.

Повелось, говоря об Итальянском военном мастерстве, отмахиваться и поднимать его на смех; но, внимательно изучая историю по словам

очевидцев и сообщениям их самых близких Союзников, штабных офицеров, служивших в Африке, можно увидеть различные взгляды на эту проблему.

В игре Memoir'44 Итальянские наземные отряды обладают следующими свойствами:

Моторизованные Дивизии

При недостаточности снабжения Итальянские автомашины в основном были выше среднего уровня: Британский Полевой Маршал Бернард Монтгомери применял некоторые из них во время его Северо-Африканских кампаний!

В игре Memoir'44 все итальянские наземные отряды могут проводить Отступление на 1,2 или 3 гекса за каждый Флаг, выброшенный против них.

Отвага Артиллерии

Итальянские артиллерийские войска показали исключительную отвагу в течение войны — во время военных действий в пустыни некоторые из них продолжали вести огонь из их устаревших орудий, пока враг буквально не захватывал их артиллерийские позиции!

В игре Memoir'44 все Итальянские отряды Артиллерии могут игнорировать 1 флаг, выброшенный против них.

ПРАВИЛА ДЛЯ СЕВЕРО-АФРИКАНСКОЙ ПУСТЫНИ

В Северо-Африканских сценариях Пустыни, включая те, которые размещены в конце этих правил, Танковый Прорыв проводится так: После успешного Ближнего Боя отряд бронетехники, которому отдан приказ, может передвинуться в освободившейся гекс и затем может передвинуться еще на 1 гекс, после этого такой отряд может вступить в Бой.

Все другие правила относительно Танкового Прорыва и Захвата Позиции остаются такими же, как и обычно.

БРИТАНСКАЯ АРМИЯ

Средиземноморский Театр предоставляет Вам всю Британскую армию, включая:

42 фигурки "Desert Rats" - солдат Британской Седьмой Армии, которая была по настоящему многонациональной, чьи солдаты прибыли из всех уголков Британской империи и Содружества (как и небольшая часть выходцев из оккупированной нацистами Европы). Они первыми участвовали в операции Crusader и скоро стали одним из хорошо известных формирований Второй Мировой Войны, участвующим во всех главных событиях Северо-Африканской и Итальянской военных кампаний.

24 танка "Crusader" - Было произведено более чем 5,300 танков, эта боевая единица была, пожалуй наиболее важным, если не самым любимым Британским танком в Северо-Африканской Кампании. Он первым принял участие в боевых действиях в Операции Battleaxe - Продвижение Британской Армии в Восточную Киренаику (Ливия) - сыграло важную роль в усилении осады г.Тобрука (Ливия), где одноименные танки непосредственно принимали участие в Операции Crusader!

6 QF Артиллерийских 25 фунтовых орудий - это выдающееся оружие было предназначено как для ведения огня прямой наводкой, так и навесной траекторией. Из-за скорости и универсальности оно становится оплотом Британской Полевой Артиллерии во Второй Мировой Войне. Некоторые отряды все еще применяли его в боях менее, чем десять лет назад!

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ



Начало Второй Мировой Войны и почти полностью промышленное производство, все это стало началом наиболее уясного периода развития оружия в истории человечества. Огромное число новых проектов и концепций было принято на вооружение, зачастую с большим успехом, хотя и не



реже ценой самих экспериментаторов!

В игре Memoir'44 некоторые из типов нового оружия изменили боевые способности отрядов. Это оружие обычно упоминается как Специальные Виды Оружия.

СВО представлены как вооружение отрядов. Оно размещается вместе с фигурками отряда. Когда уничтожается последняя фигурка в отряде, к которому придано СВО, оно убирается. Обратите внимание, что СВО само по себе не дает дополнительную Медаль Победы, только полностью уничтоженный отряд со СВО даст возможность получить одну Медаль Победы.

Отряд Пехоты с приданным СВО рассматривается как универсальный отряд Пехоты; ему можно отдать приказ некоторыми Тактическими картами, нанести повреждения определенными бросками кубиков и т.д. Как правило, отряд Пехоты со СВО не может провести Захват Позиции.

Противотанковое Оружие



Создание переносного противотанкового оружия началось во время Второй Мировой Войны. Взрывчатое вещество большой разрушительной силы снаряженное в противотанковом (HEAT) снаряде пробивали броню лучше, чем более крупные, не говоря уже о переносном, противотанковом оружии.

Британский PIAT, принятый на вооружение во время вторжения в Сицилию, был одним из тех первых устройств. Несмотря на это он не представлен в игре Memoir'44.

СВО создавалось для широкого применения. Они выполнены из серой пластмассы, так что могут быть приданы Армии любого цвета. Прообразом модели мы выбрали часто используемый противотанковый гранатомет M1A1, более известный как "Базука".

Отряд Пехоты с Противотанковым оружием

Каждый раз, когда Вы увидите такой жетон в Сценарии Сражения, разместите фигурку противотанкового оружия с соответствующим отрядом Пехоты, которому оно придано.

Таким образом, отряд будет состоять из 5 фигурок - 4 фигурки Пе-



Отряд пехоты с противотанковым орудием

хоты и 1 противотанкового оружия. Сам жетон СВО не представлен физически в этом дополнении (только описан в правилах), так как оружие выполнили в виде фигурок.

Движение: Отряд Пехоты с Противотанковым оружием может перемещаться на 1 или 2 гекса; но не может вступать в бой в тот ход, в котором он двигался, даже если переместился только на 1 гекс.

Бой: Отряд Пехоты с противотанковым оружием, которому отдан приказ, может вступать в Бой с любым наземным отрядом противника, расположенным на расстоянии не более трех гексов, число бросаемых Кубиков Боя соответствует броскам обычного отряда Пехоты, со следующим исключением: выброшенная "Звезда" наносит одну единицу урона вражескому отряду Бронетехники.

Линия Видимости: отряд Пехоты с противотанковым оружием должен "видеть" вражеский наземный отряд, с которым желает вступить в Бой, подобно обычному отряду Пехоты.

III. НОВЫЕ МЕДАЛИ И ЖЕТОНЫ

МЕДАЛЬ ВЕЛИКОБРИТАНИИ - КРЕСТ ОРДЕНА ВИКТОРИИ

Присуждаемый за отвагу перед лицом врага, крест ордена Виктории - самая высокая и наиболее престижная награда для армий Британии и Содружества. Начиная с даты ее учреждения в 1856, крест ордена Виктории был вручен 1,356 раз. С конца Второй Мировой Войны он был вручен только 13 раз.



МИННЫЕ ПОЛЯ

В описании Сценария указывают, какая из сторон будет устанавливать Минные поля.

Минные поля устанавливаются на этапе размещения гексов Ландшаф-



та. Перед размещением Минного поля, переверните все жетоны Минного поля стороной с цифрами вниз и перемешайте их. Затем расположите, не переворачивая по одному из случайно выбранных жетонов Минного поля на каждый гекс, предписанный Сценарием.

Положите все неиспользованные жетоны Минного поля в коробку так,

чтобы сторона с цифрами была не видна игрокам.

При входе в Минное поле, отряд должен остановиться и не может больше двигаться в этот ход.

Если отряд вошел в гекс с Минным полем, переверните жетон Минного поля, чтобы увидеть значение урона. Если значение урона жетона Минного поля - "0", удалите его из игры. В противном случае бросьте число Кубиков Боя, соответствующее значению урона. Нанесите 1 урон за каждый выпавший символ отряда (который соответствует Вашему отряду) или Гранаты. Игнорируйте все другие символы, в том числе Флаг и Отступление. После любого взрыва Минное поле сохраняет значение своего урона, которое становится видимым для обоих игроков.

Если в Минное поле вошел Отряд, принадлежащий игроку, устанавливавшему Минное Поле, то он должен остановиться. Минное поле на него не действует, при этом жетон не вскрывается, и не кидаются кубики.

Обратите внимание: в соответствии с общими правилами Отступления, Минное поле не оказывает влияния на Отступление. Поэтому отступающий отряд может двигаться через Минное поле без остановки. Отступающие отряды, которые передвигаются на или через гекс с Минным полем, не бросают Кубики Боя для нанесения урона от Минного Поля.

ЖЕТОНЫ ВЫХОДА



Жетоны Выхода, используются в некоторых сценариях, чтобы обозначить определенные гексы (или их диапазон), через которые отряд может успешно покинуть игровое поле, чтобы спастись и/или получить Медаль Победы.



Жетон Выхода * 1 - Единичный гекс, через который можно покинуть поле; Все гексы находящиеся между жетонами Выхода 2 и 3 образуют одну линию гексов, через которые вражеские отряды могут покинуть игровое поле и получить медали Победы.

Пара из 2 жетонов Выхода, повернутых на бок и находящихся на одной линии определяют интервал гексов, через которые можно покинуть игровое поле; этот интервал включает также гексы, на которые помещены жетоны Выхода.

IV. НОВЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ ПОЛЕВЫЕ БУНКЕРЫ (ПУСТЫНЯ)

Те же свойства как и у Бункеров (m44 p. 16)



Кроме того, любая сторона может занимать его, используя как оборонительную позицию.

Проверка Полета: 2

ЗАВАЛЫ НА ДОРОГЕ (ПУСТЫНЯ)



Движение: Только отряд Пехоты может войти в Завалы на Дороге. Отряд Пехоты, который вошел в гекс с Завалом на Дороге, должен остановиться и не может больше двигаться в этот ход.

Бой: Отряд Пехоты, расположенный на гексе с Завалом на Дороге защищен со всех сторон и игнорирует первый Флаг, выброшенный против него. Завал на Дороге уменьшает число бросаемых Кубиков Боя на 1 как для атакующей Пехоты, так и для Бронетехники. Для Артиллерии число Кубиков Боя не снижается.

Линия Видимости: Завал на Дороге не блокирует Линию Видимости.

Проверка Полета: 1

V. НОВЫЕ ЗНАЧКИ И ОТРЯДЫ ИНЖЕНЕРНЫЕ ОТРЯДЫ

Инженерные отряды применялись повсеместно во время Второй Мировой Войны для увеличения боевой эффективности войск. Они способствовали передвижению войск, понижали их

уязвимость, создавали преграды для перемещения противника и осуществляли инженерное обеспечение (топографическое и др.) Инженерный отряд перемещается и вступает в Бой как обычный отряд. Однако: В Ближнем Бою, такой отряд игнорирует все поправки Ландшафта к броску Кубиков Боя, т.к. вражеский отряд не получит защиты от соответствующего типа Ландшафта.

Инженерный отряд, который находится в гексе с колючей проволокой, снижает при атаке число бросаемых кубиков на 1 и может снять колючую проволоку в этом же ходу. Чтобы снять колючую проволоку инженерный отряд должен сохранять способность вести Бой. Таким образом, он не может передвинуться на 2 гекса и снять колючую проволоку в одном ходу, если только не сыграна карта **Infantry Assault**.

Инженерный отряд, который перемещается в гекс с Минным полем и способен вступить в Бой, должен очистить гекс от Минного поля вместо Боя. Если Инженерный отряд вступает в гекс с Минным полем, и он не способен вести Бой, Минное поле детонирует. Инженерный отряд должен иметь способность вступить в Бой, чтобы обезвредить Минное поле. Он не может передвинуться на 2 гекса и обезвредить Минное поле в один ход, если только не сыграна карта **Infantry Assault**.

Разбор Дорожных Завалов.

Инженерный отряд, который переместился в гекс с Завалом на Дороге и способен вступить в Бой, может разобрать Завал на Дороге вместо Боя. Он не может передвинуться на 2 гекса и разобрать завал в один ход, если только не сыграна карта **Infantry Assault**.



Британские Королевские отряды инженеров



Немецкие военные инженеры

НАЦИОНАЛЬНОСТЬ И ЗНАЧКИ СПЕЦИАЛЬНЫХ ОТРЯДОВ

БРИТАНСКАЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АВИАДЕ- САНТНАЯ СЛУЖБА (САС)



Сформированная Британским офицером Дэвидом Стирлингом во время Британской кампании в Северной Африке, САС забрасывала квалифицированных и хорошо

оснащенные малочисленные диверсионные группы далеко в тыл врага, используя небольшие разведывательные самолеты для обеспечения их максимальной мобильности. SAS проводил разрушительные диверсии на немецких аэродромах и других многочисленных стратегических целях. Они продолжали участвовать в самых дерзких и смелых операциях Второй Мировой Войны.

БРИТАНСКИЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

Кроме известного САС, были и другие Специальные отряды в Британской армии. В течение военных лет Англия создавала те высококвалифицированные отряды, которые хорошо себя покажут на различных театрах военных действий и впишут некоторые из наиболее великих страниц в историю Второй Мировой Войны. Этот значок также используется, чтобы показать некоторые элитные отряды Бронетехники.



ИТАЛЬЯНСКАЯ АРМИЯ

Несмотря на острую нехватку вооружения, которое никогда и не достигало уровня Германии или Войск Союзников, Итальянская армия была более храброй чем тот образ, который создала в период военного времени населению Британская пропаганда. Несмотря на то что практически полное уничтожение 10-й итальянской Армии в ранний период войны в Северной Африке, Итальянская Армия доказала, что является одним из стойких противником, даже когда стало известно о широкомасштабном наступлении высадившихся в Сицилии войск.



ИТАЛЬЯНСКИЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

В ноябре 1939, " Divisione Littorio d'Assalto" - Элитная дивизия первого эшелона была сформирована из 33-го танкового полка, 12-го полка Bersaglieri и 133-го артиллерийского полка "Littorio".



Задействованные, чтобы вести боевые действия в Альпах, они были передислоцированы в 1941 году в Северную Африку в 1941 и воевали там вплоть до битвы El-Alamein, где они были практически полностью стерты с лица земли и в конечном счете расформированы в ноябре 1942.



Авиа правила - не применены ни в одном из сценариев ниже. Карты Air Sortie отложите и не используйте в этих миссиях.

VI. СЦЕНАРИИ СРАЖЕНИЙ

Восемь сценариев ниже описывают события, которые произошли в районе Тобрука в 1941-1942, после успешных действий африканских войск Эрвина Роммела в Ливии, в операциях Battleaxe и Crusader в битве Газала.

Позже Черчилль сказал: " До Аламейна мы не побеждали, после Аламейна мы не терпели поражение. " Британский игрок будет участвовать в жестких схватках, сохраняя свое мужество!

Сражение Газала - представлено так или иначе в пяти из сценариев; они могут быть сыграны как по обычным правилам, так и с использованием Упрощенных Правил Кампании, которые были выпущены с расширением "Игровое поле Зима/Пустыни". Это дополнение несет чисто эстетическую функцию, и иметь его необязательно, эти правила вы всегда можете загрузить непосредственно с нашего веб-сайта на www.memoir44.com.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Мы используем те же самые обозначения и терминологию, которая была изначально представлена в дополнении "Авиа правила". Где соответствующие, специальные правила соотносятся с отдельной картой-памяткой; условия Победы теперь используют стандартную терминологию:

Временная Медаль - Медаль Победы в этом гексе вручается на время тому игроку, отряд которого, как вошел так и находится в указанном гексе. Если по любой причине отряд освобождает гекс (перемещается, отступает или уничтожается), медаль немедленно игроком теряется и возвращается на игровое поле в ее первоначальное положение на гексе.

Временная Медаль Преобладания - Медаль Победы за преобладание в этой группе гексов с объектами-целями присуждается той стороне, у которой на таких гексах больше отрядов, чем у противника.

Безвозвратная Медаль - Медаль Победы расположенная в гексе с объектом-целью, который необходимо захватить, безвозвратно вручается в момент, когда отряд соответствующей стороны входит в такой гекс. Такая медаль не забирается обратно и не возвращается на поле в игру, даже если в такой гекс позже войдет другой отряд.