

MEMOIR '44

EASTERN FRONT



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



МЕМОИР 44: ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ.

Производитель: Day of Wonder

Все торговые марки принадлежат их правообладателю, перевод не является коммерческим продуктом и может свободно распространяться, как в печатном, так и в электронном виде с указанием переводчика.

Переводчик: Калинин Денис aka Digga (digga.ru)

Добро пожаловать во второе дополнение к Мемоир 44: Восточный Фронт. Предисловие.

Вашему взору предстанут самые интересные сражения Второй Мировой Войны проходившие от замёрзших просторов Ладожского озера до горящих руин Сталинграда, где целые армии исчезали с лица земли быстрее чем единственный батальон на побережьях Нормандии.

Это дополнение следует за Дополнением №1 – «Комплект Ландшафтов». В то время как «Комплект Ландшафтов» сосредоточен на новых типах ландшафта и правилах, «Восточный Фронт» посвящён жестоким сражениям, в которых советские войска противостояли войскам Оси. Также включены: сценарий из последнего этапа войны и Гигантский сценарий крупнейшего в истории танкового сражения – Курск (*Битва на Курской дуге или Операция «Цитадель» -прим.пер*)

Это дополнение независимо от «Комплекта Ландшафтов» и от третьего дополнения – «Зимняя/Пустынная Карта», которые необязательны для игры в «Восточный Фронт». В любом случае мы использовали Зимнюю Карту при описании сценариев, но влияет только на оформление и антураж. Так что вы тоже можете купить дополнение «Зимняя/Пустынная Карта» для большей реалистичности, иначе просто играйте на «зелёной» карте из оригинального Мемоир 44.

Для энтузиастов, которые приобретут оба дополнения (*«Комплекта Ландшафтов» и «Восточный Фронт» -прим.пер*), мы приготовили бонус в виде восьмого сценария в конце этого буклета.

Обязательно посетите наш вёб-сайт www.memoir44.com. Как и для всех остальных игр от Day of Wonder вы найдёте там много всего интересного для Мемоир 44, например: дополнительные правила, новые сценарии, форумы и т.д. Сообщество игроков Мемоир 44 очень активно и доброжелательно к новым игрокам.

И напоследок, Получайте удовольствие от игры!

Richard Borg

и команда Day of Wonder.

Содержание

I. Новые Гексы Ландшафта

Траншеи, городские руины, русские деревни, зимний лесстр1
Овраг, болота, холм с лесом, холм с деревней, замёрзшая река, заводстр3

II. Новые правила

Правила русского командованиястр3
Правила блицкригастр4

III. Новые медали

Герой Советского Союзастр4
Минное полестр4
Значок Боевой Звездыстр5

IV. Новые заграждения

Зимний бункерстр5
Противотанковые препятствиястр5

V. Новые значки специального назначения

Снайперстр5
Русские элитные войскастр6
Инженерные войскастр6
Кавалериястр6
Финские лыжные отрядыстр6

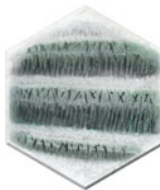
Ссылки на страницы:

Ссылки такие как, например: М44 стр.7 – указывают на страницу 7 в оригинальных правилах (так же соответствует странице в моём переводе - прим.пер)

Страница указанная как: стр.9 – указывает на страницу в данном буклете.

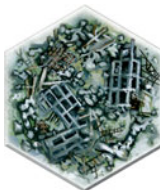
Такой знак указывает на новые правила к Мемоир 44

I. Новые Гексы Ландшафта.



Траншеи.

- Движение: Пехота и Бронетехника входящие в гекс должны остановиться и больше не двигаются в этот ход. Траншея не проходима для Артиллерии.
- Сражение: Бронетехника находясь в гексе не может сражаться. Атакуя, вражеские отряд находящийся на гексе траншей, Пехота и Бронетехника кидают на 1 кубик меньше, Артиллерия как обычно.
- Линия видимости: Траншеи не блокируют линию видимости.



Городские руины.

В основном Городские руины подчиняются правилу «Города и деревни» (М44 стр14). В дополнение отряд, находящийся на гексе, игнорирует первый выброшенный флаг. Входить в гекс Городских руин только отряды Пехоты.



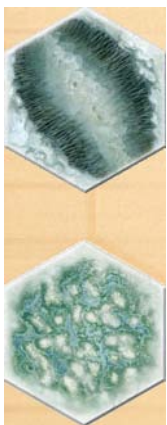
Русские деревни.

Русские деревни полностью подчиняются правилу «Города и деревни» (М44 стр14).



Зимний лес.

Зимний лес полностью подчиняются правилу «Леса» (М44 стр13) и различие носит только эстетический характер.



Овраг.

- Движение: Траншея не проходима для Бронетехники и Артиллерии. Для Пехоты ограничений –нет.
- Сражение: Отряд Пехоты находящийся на гексе может игнорировать первый флаг.
- Линия видимости: Овраг не блокируют линию видимости.

Болота.

- Движение: Отряды Пехоты или Бронетехники, входящие в Болото, должны остановиться и не могут ходить в этот ход. Отряд покидающий гекс Болота может пойти только на соседний гекс. Артиллерия не может входить в гекс Болота.
- Сражение: Отряд Пехоты находящийся на гексе сражаются как обычно. Отряды Бронетехники не могут сражаться в ход, когда они вошли или вышли из Болота. Если отряд Бронетехники удачно проводит ближний бой с отрядом находящимся в болоте, он может захватить позицию, но Танковый прорыв провести не может.
- Линия видимости: Болото не блокируют линию видимости.



Примечание: ко всему прочему Заснеженные болота не отличаются от Болот из «Комплекта Ландшафтов»

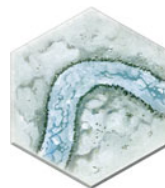
Холм с лесом, Холм с деревней.

Эти гексы ландшафта используются только для антуража и подчиняются. Холм с лесом подчиняется правилам Лес (М44 стр13), а Холм с деревней – правилу Деревни (М44 стр14)

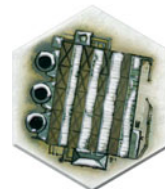
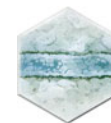


Переводчик: *капитан Денис aka Digga (digga.ru)*

Замёрзшая река.



Т.к. река замёрзшая то её можно преодолеть, хотя лёд в некоторых местах очень тонок, поэтому отряд, входящий или отступающий в гекс Замёрзшей реки, должен бросить два кубика и за каждую звезду убрать 1 юнит (фигурку). Ограничений на движение нет.



Завод.

Смотри специальные правила сценариев. В основном же Завод подчиняется правилам Городов и Деревень (М44 стр44)

II. Новые Правила

Комиссар.



Сталинская паранойя к любой угрозе его власти вылилась в глобальную чистку армейских руководителей в 1937-1938гг. Те кто остались были запуганы и были полностью подчинены воле Комиссаров. В наиболее жестоких сражениях солдаты шли под угрозой расстрела своими же Комиссарами.

Правила русского командования.



Раздайте Командные карты как указано в сценарии, Игрок за русских должен выбрать одну карту и положить её под фишку комиссара. Командная карта под фишкой Комиссара будет той картой, которую игрок должен будет сыграть на своём следующем ходу.

Когда игрок за русских начинает ход, он выбирает командную карту из руки и кладёт её под фишку Комиссара, вместо лежащей там карты, которую он берёт и играет в этот ход. По окончании хода игрок берёт карту из колоды как обычно.

В ход игрока за русских вместо игры карты из-под фишки Комиссара, игрок может сыграть из руки карту «Recon 1» или «Counter-Attack», в этом случае карта под фишкой Комиссара остаётся лежать до следующего хода. Игрок за русских так же может сыграть по стандартным правилам карту «Ambush».

Правила блицкрига.



В сценариях, моделирующих первые годы Второй Мировой Войны, применяются *Правила Блицкрига*.

- Игрок за Ось может сыграть командную карту «Recon 1» как «Air Power Tactic» в определённом секторе (как минимум должен быть выбран 1 гекс): выбирая как цель группу в 4 или менее отряда в прилегающих друг к другу гексах. Бросьте 1 кубик за каждый выбранный гекс (моделируются воздушные налёты Оси).
- Бронетехника двигается по следующим правилам: Бронетехника Оси может двигаться до 3-х гексов и сражаться, в то время как Бронетехника Союзников двигается только до 2-х гексов и сражается.

III. Новые Медали

Герой Советского Союза.



В то время эта медаль была наивысшим знаком отличия в СССР. Учреждённая в 1934 году, ею были награждены свыше 12`500 человек, в большинстве своём в период войны между Германией и Советским

Союзом с 1941 по 1945гг (Великая Отечественная Война).

Переводчик: Калинин Денис aka Digga (digga.ru)

Минное поле.



В описании сценария всегда указывается, чьей стороне принадлежат Минные поля.



Минные поля устанавливаются на доске в момент выставления гексов ландшафта. До выставления Минных полей, нужно перевернуть все фишки Минных полей изображением минного поля вверх, после чего перемешать фишки. Только после этого фишки выставляются на игровой поле, так чтобы никто не видел значения фишки нарисованное на обратной стороне. Все оставшиеся фишки убираются в коробку, так чтобы из значения оставались неизвестными.

Когда отряд входит в заминированный гекс, он останавливается, а фишка Минного поля переворачивается, раскрывая значение силы. Если на фишке написано «0» -фишка убирается с игрового поля, в противном случае нужно бросить указанное на фишке количество кубиков, нанося отряду по 1 Урону за каждый кубик с символом этого отряда или гранаты. Все остальные значения кубиков, включая флаги, игнорируются. После этого значение силы минного поля остаётся открытым и продолжает действовать.

Если входящий отряд принадлежит стороне владеющей минами, фишка мин не вскрывается (если ещё не открыта), и кубики не бросаются, в тоже время отряд всё равно должен остановиться.

Примечание: В соответствии с базовыми правилами отступления, Минное поле не оказывает влияния на отступающие отряды, в том числе отряд может двигаться через поле без остановки и при проходе гекса не бросает кубики.

Значок Боевой Звезды.



Боевая Звезда – это универсальный знак обозначающий специальные эффекты, уникальные события, действие или запуск события, привязанный в сценарии к гексу или отряду.

Множество эффектов Боевых Звёзд описано в дополнении «Комплект Ландшафтов», т.к. большинство таких ландшафтов и отметок находятся именно в этом дополнении.

Боевые Звёзды используются, так как описано в каждом конкретном сценарии.



Камуфляж.

Когда в сценарии указано, Боевая Звезда может быть использована для указания Камуфляжа отряда.

Отряд с Камуфляжем может быть выбран как цель атаки только в Ближнем бою (с прилегающего гекса).

Знак Камуфляжа убирается, как только отряд вступил в бой или подвинулся, т.к. он теряет Камуфляж.

IV. Новые Заграждения.



Зимний бункер.

Правила соответствуют М44 стр16.

В дополнение: любая из сторон может использовать Бункер как оборонительное сооружение.

Противотанковые препятствия.

- Движение: Только Пехота может входить в гекс, Пехота входящая в гекс должна остановиться и больше не двигаются в этот ход.
- Сражение: нет поправок.
- Линия видимости: Противотанковые препятствия не блокируют линию видимости.

V. Новые значки специального назначения.

Снайпер.



Установите один юнит Пехоты и знак снайпера на гекс указанный в сценарии.

Снайпер получает приказы также как и отряды Пехоты. Снайпер, получивший приказ, может:

- Двигаться как отряды пехоты специального назначения - 1 или 2 гекса и вести бой.
- Сражаться входя в гекс ландшафта (например: лес, город и т.д.), когда обычная Пехота не может вести бой. Снайпер всё равно должен остановиться и больше не двигаться в этот ход в ландшафте, ограничивающем движение.
- Отступить до 3 гексов вместо стандартного одного за каждый полученный флаг.

Получивший приказ снайпер может атаковать вражеский отряд Пехоты или Артиллерии на расстоянии до 5 гексов и меньше. Отряд должен находиться на линии видимости. Количество кубиков не уменьшается ограничениями ландшафта. Снайпер бросает 1 кубик и наносит урон при выпадении символа отряда, гранате и звезде. Также выпавший флаг приводит к отступлению по обычным правилам. Снайпер не может атаковать Бронетехнику. Снайпер может быть убит только при выпадении гранаты, тогда он убирается, но не считается как Медаль Победы.



Примечание: Если Снайпер находится на соседнем гексе с врагом, он может атаковать только этот отряд, если рядом находится только Бронетехника, которую Снайпер не может атаковать, он должен отойти прежде чем атаковать.

Инженерные войска.



Инженерные войска использовались во Второй Мировой Войне для повышения общей эффективности войск. Они обеспечивали мобильность, живучесть,

топографическую и техническую поддержку.

Инженерные войска двигаются и сражаются, как обычные отряды за исключением:

- В Ближнем бою Инженерные войска игнорируют уменьшение числа кубиков за поправки ландшафта, так как если бы их противники не получали бонусов укрытия за ландшафт.
- Когда Инженерные войска находятся на гексе с колючей проволокой, они уменьшают число кубиков атаки на 1 и могут убрать колючую проволоку в тот же ход.
- Инженерные войска входящие на минное поле и имеющие возможность сражаться должны разминировать поле вместо атаки. Если они не могут разминировать поле, то мины детонируют.

Кавалерия.



Пехота со значком Кавалерии, считается Кавалерией. Разместите 4 юнита Пехоты и знак Кавалерии в гексы указанные в сценарии.

Кавалерия получает приказы также как отряды Пехоты за исключением:

- Кавалерия может двигаться до 3-х гексов и вести бой.
- Может атаковать вражеские отряды на расстоянии 2 и менее гекса. В ближнем бою используется 2 кубика, а на дистанции 1 кубик.
- Может при удачном ближнем бое, захватить позицию и вести новый бой следуя правилам Танкового Прорыва (М44 стр11)



Русские элитные войска.



Данный значок используется для указания Русских элитных войск.

Финские лыжные отряды.



Финские специальные войска Пехоты являются лыжными отрядами. Разместите значок на гекс с отрядом, для обозначения Лыжного отряда. Лыжный отряд состоит максимум из 3 юнитов и подчиняется следующим правилам:

- Может двигаться до 3-х гексов и вести бой. Использует 3 кубика в Ближнем бою и 2 при дистанционном.
- Может сражаться после входа в гекс ландшафта (например: лес, город и т.д.), когда обычная Пехота не может вести бой. Они всё равно должны остановиться и больше не двигаться в этот ход в ландшафте, ограничивающем движение.
- Отступать до 3 гексов вместо стандартного одного за каждый полученный флаг.



– Новые Фигурки –

Дополнение «Восточный фронт» включает в себя полную русскую армию с новыми фигурками.

Русский солдат.



Война против Германии 1941-1945гг называется «Великая Отечественная Война». В начале войны население СССР было около 130 млн человек (что примерно равно населению США в тот период). СССР потеряло около 11 млн солдат в этой ожесточённой войне. Для сравнения на одного американского солдата павшего на Западном фронте приходится примерно 80 погибших на Восточном фронте русских солдат. Дикость войны на Восточном фронте состояла в том, что в отличие от Западного фронта, где война была в основном стратегическая с захватом множества пленных, на Восточном фронте война шла на полное уничтожение.

Танк Т-34.



Много людей считает, что Советский Танк Т-34 был «лучшим танком в мире» на период Второй Мировой Войны. Как считается он был не такой сложный, как всем известный немецкий танк «Тигр», Т-34 обладал множествами преимуществ: высокая скорострельность, что делало его «убийцей танков», высокая проходимость, большая скорость и отличная дальность стрельбы. Что сыграло большую роль во втором этапе войны, в следствие чего многие говорят, что этот танк выиграл Великую Отечественную Войну. Так же важно отметить, что последние бои Т-34 прошли в Европе в 1990г в Боснии – уже по прошествии 50 лет после Второй Мировой Войны!!

Противотанковое орудие ЗИС-3.



Происходящий от ЗИС-2, это 76.2мм орудие ЗИС-3 пошел производство в 1942г, как противотанковое орудие. ЗИС-3 оказался самым известным Советским орудием, даже Немцы, всегда имевшие до этого лучшую поддержку, признавали, что Советские орудия превосходили их. Вследствие низкой стоимости производства, ЗИС-3 был запущен в массовое производство, всего было выпущено более 10`000 орудий, некоторые из которых всё ещё иногда используются.

Послесловие.

Часть, включающая в себя сценарии, вырезана, т.к. не очень важна для понимания правил.

Все торговые марки принадлежат их правообладателем, перевод не является коммерческим продуктом и может свободно распространяться, как в печатном, так и в электронном виде с указанием переводчика.

Использованная графика принадлежит компании Day of Wonders, и взята в английской электронной версии правил на официальном сайте Memoir `44. Изъятие графики проводилось по средствам программ Adobe Acrobat.

При переводе использовался онлайн словарь Мультитран.

Продолжаю благодарить кризис за то, что нечего делать на работе, а скоро может Опять будет нечего жрать дома.

Без разрешения переводчика Правила распространять только «как есть»!
Приятной игры!
С Уважением, Digga.