

Правила настольной игры «Воспоминания о 1944: Тихоокеанский театр военных действий» (Memoir '44: The Pacific Theater)

Автор игры: Ричард Борг (Richard Borg)

Перевод на русский язык: Анна Романова, ООО «Игровед» ©

Четвёртое дополнение для игры «Воспоминания о 1944»

Предисловие

Следом за молодыми морпехами вам предстоит переходить вброд реки и рисовые плантации, один за другим захватывая крошечные островки Тихого Океана. Или создать разветвлённую сеть пещер в бесплодной вулканической породе и сражаться до последнего человека, защищая честь своего Императора, как истинные самураи.

Дополнение «Тихоокеанский ТВД» независимо от предыдущих дополнений. Хотя в нём и используются некоторые представленные ранее идеи (пристрелка тяжёлой артиллерии и минные поля из дополнения «Участки и объекты местности»), оно предназначено для игры в сочетании с базовым комплектом игры «Воспоминания о 1944».

Сценарии составлены таким образом, чтобы постепенно знакомить вас с новыми правилами ведения боя и новыми войсковыми единицами, будь то слаженно действующие морские пехотинцы или бросающиеся в “банзай-атаки” японцы. От первой высадки морского десанта на пляж острова Уэйк в канун Рождества 1941-го до жестокой битвы за Окинаву в мае 1945-го вам откроется совершенно новый театр военных действий – и целый набор новых солдатиков, пушек и танков.

В дополнение к семи стандартным сценариям для двух игроков мы включили 8-й расширенный сценарий формата Оверлорд, обеспечивающий восьми фанатам «Воспоминаний о 1944» возможность поучаствовать в высадке на Пелелиу. И, как обычно, напоминаем: не забудьте посетить веб-сайт игры www.memoir44.com, чтобы получить дополнительные сценарии и присоединиться к живому сообществу игроков в «Воспоминания о 1944» со всего мира.

Итак, желаем вам приятной игры!

**Ричард Борг
и команда Days of Wonder**



Эта иконка означает, что мы вводим новое правило игры.



Таковыми иконками отмечается правило, которое уже представлено в предыдущих дополнениях к игре «Воспоминания о 1944».



ОБОЗНАЧЕНИЯ СТРАНИЦ:

Номер, написанный таким образом: **В44 с.7**, обозначает 7-ю страницу книги правил базовой игры «Воспоминания о 1944». Номер, написанный так: **с.9**, указывает на 9-ю страницу данного буклета с правилами.

Новые гексы местности

Аэродром



Тот же эффект местности, что и у гексов *Аэродром* (УиОМ с.9)



- ◆ **Движение:** ограничений нет.
- ◆ **Бой:** ограничений нет.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Аэродром* не блокирует линию видимости.
- ◆ **Особые правила:**

Если у вас есть набор «Авиация», включённый в состав официальной Сумки для игры «Воспоминания о 1944», и если в сценарии упомянута возможность боевых вылетов, то вы можете взлетать и приземляться, используя контролируемый вами гекс *Аэродром*.

Подробное описание правил вылетов – в буклете правил, который прикладывается к набору «Авиация».

Побережье



Тот же эффект местности, что и у гексов *Побережье* (В44 с.19)

Горные пещеры и Пещеры в холмах



Горные пещеры

- ◆ **Движение:** Только японские войска могут использовать пещеры в качестве защитных позиций. Пещеры непроходимы для бронетехники и артиллерии. Для пехотных отрядов ограничений нет.

- ◆ **Бой:** При атаке на вражеский отряд, занимающий гекс *Пещера*, количество боевых кубиков уменьшается на 2 для пехоты и бронетехники и не уменьшается для артиллерии. Японские отряды должны игнорировать **все** флаги, выпавшие против них.

- ◆ **Линия видимости:** Гекс *Пещера* имеет такую же линию видимости, что и его основной ландшафт (т.е. *Гора* или *Холм*).

- ◆ **Особые правила:**



Только японская пехота может использовать сеть пещер, чтобы перемещаться с занимаемого ею гекса *Пещера* на любой другой незанятый гекс *Пещера*, завершив на этом своё перемещение в данный ход. После этого отряд всё ещё может сражаться.



Пещеры в холмах



Союзная пехота может, встав на гекс *Пещера*, попытаться заблокировать его. Если на соседних гексах нет вражеских отрядов, союзная пехота может бросить кубики для *Ближнего Боя*, вместо того, чтобы проводить атаку. Если выпала *Звезда*, *Пещера* считается успешно заблокированной: переверните гекс на другую сторону, основным ландшафтом вверх.

Холмы



Тот же эффект местности, что и у гексов *Холм* (В44 с.17).

Госпиталь, Штабная палатка

- ◆ **Движение:** ограничений нет.
- ◆ **Бой:** ограничений нет.
- ◆ **Линия видимости:** гексы *Госпиталь* и *Штабная палатка* блокируют линию видимости.
- ◆ **Особые правила:**



Госпиталь: Расположенный на гексе *Госпиталь* отряд пехоты, получив приказ, может восстановить потерянные фигурки, если только на смежных гексах нет отрядов противника. Процедура “лечения” аналогична использованию командной карты *Врачи и Механики*, но при этом надо бросить 6 кубиков. Отряд не может перемещаться или сражаться в этот ход, даже если он полностью восстановился.

Штабная палатка: Если отряд противника захватывает вашу *Штабную палатку*, он случайным образом выбирает одну командную карту из вашей руки, которую вы должны удалить. До тех пор, пока вы не вернете контроль над своей *Штабной палаткой*, вам придется играть с меньшим количеством командных карт. Как только вам удастся захватить обратно гекс *Штабная палатка*, возьмите из колоды командную карту, чтобы пополнить их запас до изначального количества.



Джунгли



- ◆ **Движение:** Отряд, вступающий на гекс *Джунгли*, должен немедленно остановиться. В случае успешного *Ближнего Боя* отряд имеет право произвести *Захват Позиции*.
- ◆ **Бой:** Отряд пехоты или бронетехники, переходящий на гекс *Джунгли* с соседнего гекса, может сражаться. Танковый отряд, который победил в *Ближнем Бою*, может произвести *Захват Позиции* и совершить *Танковый Прорыв*. Сражаясь с противником, который расположился на гексе *Джунгли*, пехота использует на 1 боевой кубик меньше, а бронетехника – на 2 боевых кубика меньше. Артиллерия может атаковать в полную мощь.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Джунгли* блокирует линию видимости.

Горы



Равнозначен гексу *Горы* из дополнения «Участки и объекты местности» (УиОМ с.5)



- ◆ **Движение:** Только пехота может переходить с *Холма* на смежный гекс *Гора* или, наоборот, с *Горы* на смежный гекс *Холм*. Также пехота может перемещаться между смежными *Горами*. Перемещение на гекс *Гора* с любого другого гекса (включая обычный “равнинный” гекс основного игрового поля) невозможно. Горы непроходимы для бронетехники и артиллерии.
- ◆ **Бой:** Сражаясь с противником, занимающим гекс *Гора*, пехота и бронетехника бросают на 2 боевых кубика меньше, а артиллерия может атаковать в полную мощь. Однако если противник находится на одной с вами высоте и при этом ваши гексы относятся к одному и тому же горному массиву, количество боевых кубиков не уменьшается. Артиллерия, расположенная на гексе *Гора*, может атаковать цель, находящуюся на расстоянии до 7 гексов. Огневая мощь в зависимости от дистанции распределяется следующим образом – 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Гора* блокирует линию видимости отрядам, пытающимся заглянуть через гору (от подножия). Между отрядами, которые находятся на одной высоте на гексах, относящихся к одному и тому же горному массиву, линия видимости не заблокирована.

Трудовой лагерь



Гекс *Трудовой Лагерь* равнозначен гексу *Город/Деревня* (В44 с.18).

Тихоокеанские деревни



Гекс *Тихоокеанская деревня* равнозначен гексу *Деревня* (В44 с.18).

Причал

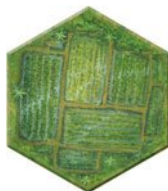


- ◆ **Движение:** Отряд может вступить на гекс *Причал* только с гекса *Земля/Побережье*. Отряд не может вступить на гекс *Причал* с гекса *Океан*.
- ◆ **Бой:** ограничений нет.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Причал* не блокирует линию видимости.

Рисовые поля



Равнозначен гексу *Болото* (УиОМ с.4).



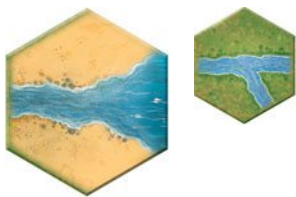
- ◆ **Движение:** Отряд пехоты или бронетехники, который вступает на гекс *Рисовое поле*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот ход. Отряд, который покидает гекс *Рисовое поле*, может переместиться только на соседний гекс. *Рисовое поле* непроходимо для артиллерии.
- ◆ **Бой:** Отряд пехоты, расположенный на гексе *Рисовое поле*, не имеет боевых ограничений. Отряд бронетехники не может сражаться в тот ход, в котором он встает на гекс *Рисовое поле* или покидает его. Отряд бронетехники, который провёл успешную атаку и победил в *Ближнем Бою*, может произвести *Захват Позиции*, но не может совершить *Танковый Прорыв*.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Рисовое поле* не блокирует линию видимости.

Рыбные пруды



- Для обозначения *Рыбных прудов* используется такой же гекс с тем же эффектом, что и для *Рисовых полей*.
- Отличие состоит в том, что ни один отряд, даже пехотный, не может сражаться в том же ходе, в котором он вступает на гекс *Рыбные пруды*.
- *Захват Позиции* и остальные правила движения и боя остаются такими же, какие описаны в разделе *Рисовые поля*.

Устье и Рукав реки



Гексы *Устье* и *Рукав* равнозначны гексу *Река* (В44 с.18).

Мелкая Река

В особых правилах сценария указано, когда реку можно перейти вброд.

- **Движение:** Отряд может встать на гекс *Мелкая Река*, но должен остановиться. При этом отряд может произвести *Захват Позиции* в случае успешного *Ближнего Боя*.
- **Бой:** ограничений нет.
- **Линия видимости:** гекс *Мелкая Река* не блокирует линию видимости.

Траншея



Равнозначен гексу *Траншея* из дополнения «Восточный Фронт» (ВФ с.2)



- ◆ **Движение:** Отряд пехоты или бронетехники должен остановиться на гексе *Траншея* и не может двигаться дальше в этот ход. Траншея непроходима для артиллерии.
- ◆ **Бой:** Отряд бронетехники на гексе *Траншея* не может сражаться. Отряд пехоты или бронетехники, атакуя противника, который находится на гексе *Траншея*, должен сократить число своих боевых кубиков на 1, артиллерийское орудие может атаковать в полную мощь. Отряд пехоты, находящийся в *Траншее*, может проигнорировать первый выпавший против него флаг.
- ◆ **Линия видимости:** гекс *Траншея* не блокирует линию видимости.

Новые правила



Командные правила Японской Императорской армии

Следуя многовековой традиции Бусидо (“Путь воина”), во время Второй мировой войны Японская Императорская армия быстро прославилась своим фанатизмом и свирепостью. Её солдаты считали себя обязанными стоически сражаться во славу Императора и предпочитали смерть позору.

В сценариях дополнения «Тихоокеанский ТВД» отряды японской пехоты имеют следующие преимущества:

◆ Yamato Damashi (концепция следования “японскому духу”)

Огромное уважение к “духу старой Японии” предписывало солдатам японской армии строгий кодекс поведения: никогда не сдаваться в плен, никогда не отступить и никогда не капитулировать.

Японские пехотные отряды всегда **должны игнорировать первый выпавший против них Флаг Отступления**. Если гекс местности или укрепления, на котором расположен отряд, позволяет игнорировать первый Флаг, то японская пехота **должна игнорировать первые 2 Флага**. И наконец, отряд пехотинцев, находящийся в пещерах, **должен игнорировать все выпавшие против них Флаги Отступления**.

◆ Seishin Kyoiku (доктрина духовной тренировки)

Разработанная военным теоретиком Садао Араки современная адаптация кодекса Бусидо обеспечивала японским войскам духовную подготовку, необходимую в боях за Императора.

Полностью укомплектованные отряды японской пехоты используют в *Ближнем Бою* на 1 боевой кубик больше. Это правило применимо только к неповреждённым (обычно из 4 фигурок) отрядам и только в *Ближнем Бою*.

◆ Боевой клич “Банзай”

Во время Второй мировой войны японские солдаты повсеместно использовали клич “Банзай” в знак уважения к Императору.

Получивший приказ отряд японской пехоты может переместиться на 2 гекса и после этого вступить в *Ближний Бой*. Ландшафтные ограничения движения и боя будут действовать по-прежнему. Отряд японской пехоты, которому отдал приказ при помощи командной карты *Атака штурмовиков*, может переместиться на 2 гекса и броситься в банзай-атаку, но не может сражаться, после того как преодолел 3 гекса.



Командные правила морской пехоты США

Раз-два! (Gung-Ho!) Подбадривающий возглас, изначально использовавшийся 8-й Коммунистической армией Китая во время Второй мировой войны. В американский Корпус морской пехоты это выражение попало благодаря ставленнику Франклина Делано Рузвельта майору Эвансу Ф. Карлсону, который командовал знаменитым 2-м рейдерским батальоном. Вскоре этот лозунг распространился по всему Тихоокеанскому театру военных действий в качестве спланивающего боевого клича морских пехотинцев.

Во всех сценариях дополнения «Тихоокеанский ТВД» морские пехотинцы США используют возглас «Раз-два!», что позволяет отдавать команды большему числу отрядов.

- Каждый раз, когда разыгрывается Зонная командная карта, игрок США может активировать на 1 отряд больше, чем это указано на карте. Если карта позволяет отдать приказы отрядам в нескольких зонах, игрок сам решает, в каком именно секторе он активирует свой дополнительный отряд.
- Также все Тактические карты, которые обычно позволяют активировать 4 отряда, вместо этого активируют 5, а те, которые должны активировать 1 отряд – активируют 2.
- Другие Тактические карты – *Авиаудар*, *Массированный артиллерийский обстрел*, *Заградительный огонь*, *Атака в ближнем бою*, *Атака штурмовиков* и *Их решающий час* действуют как обычно.
- Когда игрок США использует командную карту *Контратака*, позволяющую в точности повторить последний приказ противника, он активирует на 1 отряд больше, чем активировал игрок Японии. В обратном случае, когда контратакуют японские войска, приказ отдаётся такому количеству отрядов, какое указано на командной карте, разыгранной игроком США.



Ночная атака



В некоторых случаях (указанных в брифинге сценария) сражение происходит ночью в условиях плохой видимости.

Положите таблицу *Ночной Видимости* рядом с игровым полем. Расположите один жетон *Звезда* на начальной позиции с цифрой 1. Видимость на игровом поле ограничена одним гексом. Пока это так, все войска могут атаковать лишь отряды на соседних гексах.

Каждый раз в начале своего хода игрок США бросает 4 кубика. За каждую выпавшую *Звезду* передвиньте жетон *Звезда* на одно деление таблицы *Ночной видимости*. Дистанция видимости изменяется соответственно указанному в таблице значению. Это ограничение применяется ко всем отрядам, включая артиллерийские. Когда жетон *Звезда* достигает деления «дневной свет» (дистанция видимости теперь 6 гексов), отложите таблицу и жетон в сторону.

Нормальная видимость сохраняется до конца сражения. До тех пор, пока полностью не рассветёт, игрок с помощью тактических командных карт *Авиаудар* и *Заградительный огонь* может лишь отдать приказ 1 отряду по своему выбору.

Новые медали и жетоны

Японская медаль: Орден Золотого Коршуна



Учреждённый Императором Мейдзи в 1889 году Орден Золотого Коршуна имел семь степеней. За всю историю существования Орденом 1-й степени был награжден всего 41 человек, а Орденом 2-й степени – 201. Орден Золотого Коршуна был упразднён в 1947 году про-американским правительством оккупированной Японии.

Жетон Звезда



Жетоны *Звезда* являются общими жетонами, которые используются для обозначения специальных эффектов, уникальных событий, действий или условий, связанных с определённым гексом или отрядом на время сценария.

Помните, что правила, связанные с использованием жетонов *Звезда*, являются не постоянными, а дополнительными, и описаны в разделе особых правил каждого сценария.

Камуфляж



Когда это указано в сценарии, жетон *Звезда* может быть использован, чтобы отметить за-камуфлированный отряд.

Вы можете атаковать за-камуфлированный отряд только в *Ближнем Бою* (для этого надо стоять на соседнем с ним гексе).

Если за-камуфлированный отряд вступает в бой или перемещается, он демаскирует себя и должен удалить жетон *Звезда*.

Минные поля



В условиях сценария сказано, кто из игроков может использовать жетоны *Минных полей*.



Минные поля выкладываются на игровое поле одновременно с гексами местности. Сначала все жетоны надо положить вверх картинкой с изображением минного поля и перемешать. Затем случайно выбранные жетоны картинкой вверх (так, чтобы цифры были скрыты) устанавливаются на каждый заминированный гекс, указанный в сценарии. Неиспользованные жетоны *Минных полей* возвращаются в коробку так, чтобы цифр по-прежнему никто не видел.

Когда отряд ступает на гекс *Минное поле*, он должен остановиться и не может больше двигаться в этот ход.

Если это отряд противника, переверните жетон *Минного поля*, чтобы узнать силу взрыва. Если данное *Минное поле* оказывается ложным сооружением (на обратной стороне жетона "0"), удалите его с игрового поля. Если нет – бросайте равное указанной на жетоне силе взрыва количество боевых кубиков. За каждый кубик, на котором выпал символ, соответствующий попавшему на минное поле отряду, или символ *Граната*, отряд теряет одну фигуру. Игнорируйте все прочие символы, включая *Флаг отступления*. После любого взрыва *Минное поле* сохраняет свой эффект, жетон остаётся на гексе цифрой вверх.

Если отряд, вступивший на заминированный гекс, принадлежит игроку, который его заминировал, он всё равно должен остановиться, но при этом игнорирует *Минное поле* – не переворачивает жетон и не бросает кубик.

Внимание: В соответствии с общими правилами отступления, *Минное поле* не оказывает влияния на отступающие отряды. Таким образом, отступающий отряд может встать на заминированный гекс или пройти через него без остановки, не бросая кубик.

Новые укрепления и Военные корабли

Полевой бункер



Тот же эффект, что у гекса *Бункер* (В44 с.19).
Занять оборону в *Полевом бункере* может любая из сторон.

Верёвочный мост



Тот же эффект, что у гекса *Мост* (В44 с.18).

Военные корабли – Эсминцы



Целые флотилии военных кораблей бороздили Тихий океан, обеспечивая стратегически важную артиллерийскую поддержку при высадке морского десанта.

Эсминец может передвигаться на 1 или 2 гекса в *Океане*, при этом он не может перемещаться на гексы *Океана*, смежные с гексами *Побережья*.



Обеспечивая дальнобойную артиллерийскую поддержку в прибрежной зоне, *Эсминец* может атаковать цель, расположенную на расстоянии до 8 гексов.

При этом огневая мощь в зависимости от дистанции распределяется следующим об-

разом: 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Когда это указано в описании подготовки сценария, расположите *Эсминец* на игровом поле, а рядом с ним – три маркера *Прицела*. Когда *Эсминцу* засчитывается попадание по цели, если отряд противника при этом не уничтожен и не отступил, положите на гекс цели маркер *Прицела*. Теперь орудия *Эсминца* пристрелялись, и при следующей атаке на эту же цель будут использовать на 1 боевой кубик больше. Этот эффект маркеров *Прицела* не накапливается. Если цель перемещается или уничтожается, преимущество пристрелки корабельных орудий теряется, и маркер *Прицела* кладется обратно рядом с *Эсминцем*.

Эсминец может быть целью атаки. Одно попадание засчитывается за каждую *Гранату*, выпавшую против корабля. Положите жетон *Звезда* на *Эсминец*, чтобы отметить нанесённое ему повреждение. После трех попаданий удалите *Эсминец* с игрового поля, чтобы противник разместил его в своем слоте для *Медалей*. Уничтоженный *Эсминец* приносит противнику 1 *Медаль Победы*.

Эсминец может проигнорировать первый выпавший против него *Флаг*. Если *Эсминец* должен отступить, он отступает на 1 гекс *Океана* за каждый выпавший *Флаг*. Если он не может отступить, вместо этого жетоном *Звезда* отметьте полученное кораблём повреждение.

Военные корабли – Авианосцы



Авианосцы использовались по всему Тихоокеанскому ТВД, чтобы доставлять самолёты через огромные морские пространства и обеспечивать воздушную поддержку в прибрежной зоне.



Авианосцы передвигаются так же, как и *Эсминцы*, т.е. на 1 или 2 гекса в *Океане*, но не могут вставать на гекс *Океана*, смежный с гексом *Побережья*.

Авианосец может быть целью атаки, так же, как и *Эсминец*.

Авианосец может использоваться для обеспечения боевых вылетов и поддержки десанта с воздуха, если у вас есть набор «Авиация», входящий в состав официальной Сумки для игры «Воспоминания о 1944».

Новые знаки отличия спецподразделений

Шиндиты



Шиндиты – детище генерала Арчибальда Уэйвелла и бригадного генерала Орда Уингейта – представляли из себя интернациональную группу, состоявшую из британских, гуркских, бирманских стрелков, гонгконгских добровольцев и западно-африканских военнослужащих, которая предназначалась для сражений в глубоком вражеском тылу. Известные под именами “77-я пехотная бригада” и “3-я индийская пехотная дивизия”, Шиндиты осуществили первую экспедицию в джунгли оккупированной японцами Бирмы в рамках операции Longcloth в феврале 1943.

Их название родилось из искажённого бирманского слова “Чинте”, обозначающего мифическое чудовище, полульва-полудракона, чьи статуи охраняют входы в пагоды Бирмы.

Элитные японские войска (Гиреццу)



Спецподразделение Гиреццу – элитное соединение, состоявшее из японских морских и армейских парашютистов – было создано в качестве отчаянного ответа Императорской армии на налёты американских тяжёлых бомбардировщиков B-29, подвергавших японские острова стратегическим бомбардировкам.

Бойцов этого спецподразделения готовили к полётам в один конец на базы ВВС США на островах Гуам, Сайпан и Рюкю. Гиреццу прославились самоубийственным ночным десантом на Окинаву, где они ненадолго захватили контроль над аэродромами Йонтан и Кадена, и другими подобными операциями над Иводзимой, Гуамом и Сайпаном.

Японские, британские и американские инженерные войска

Военные инженеры использовались во время Второй мировой войны, чтобы увеличить эффективность войск. Они обеспечивали мобильность, контрмобильность, безопасность, топографическую и инженерную поддержку.



Отряды *Инженерных войск* передвигаются и сражаются как обычные отряды. Однако:

- В Ближнем Бою *Инженерные войска* игнорируют ограничения атакующих способностей, уменьшающие количество боевых кубиков, т.е. их противники не защищены особенностями местности.



- Отряд *Инженерных войск*, находящийся на гексе с колючей проволокой, использует в сражении на 1 боевой кубик меньше, и может в тот же ход удалить проволоку с гекса. Отряд может удалить проволоку, только если он ещё может сражаться. Соответственно, он не может продвинуться на 2 гекса и удалить проволоку за один ход.



- Отряд *Инженерных войск*, который встал на гекс *Минное поле* и может сражаться, обязан вместо атаки разминировать гекс. Если отряд не может разминировать *Минное поле*, происходит взрыв. Отряд может разминировать гекс, только если он ещё может сражаться. Он не может продвинуться на 2 гекса и разминировать поле за один ход.



- Если отряду *Инженерных войск* отдаётся приказ с помощью командной карты *Атака штурмовиков*, он может переместиться на 2 гекса, атаковать и удалить с гекса проволоку или разминировать гекс в течение одного и того же хода, но не может продвинуться на 3 гекса, а потом атаковать и удалить с гекса проволоку или разминировать гекс.

Морская пехота США



Корпус морской пехоты США – первоклассные морские десантники – за время Второй мировой войны разросся от двух бригад до шести дивизий и пяти авиаполков. Будучи центральной силой на Тихоокеанском ТВД, морпехи участвовали в большинстве самых яростных сражений с Японской Императорской армией, так что теперь имя “Корпус” навсегда связано с боями на Гуадалканале, Иводзиме и Окинаве.

Подвижная артиллерия



Когда это указано в брифинге сценария, расположите жетон *Подвижная артиллерия* на одном гексе с артиллерийским отрядом.

Отряд *Подвижной артиллерии* состоит из двух фигурок и имеет такую же дальность и огневую мощь, как и обычная артиллерия.

Однако, отряд *Подвижной артиллерии* может переместиться на 1 гекс и атаковать, или переместиться на 2 гекса и не атаковать.

Огнемётные танки



но

Отряды бронетехники, экипированной огнемётными орудиями, передвигаются и сражаются так же, как и обычный танковый отряд. Однако в *Ближнем Бою* число кубиков в связи с ограничениями боя на сложной местности может быть уменьшено максимум на 1.

Тяжёлая артиллерия и маркеры Прицел



Тяжёлая артиллерия состоит из дальнбойных батарей, которые оказываются потрясающе эффективными на очень больших дистанциях, если только их пристрелять.



Когда это указано в сценарии, разместите на гексе с артиллерийским отрядом жетон *Тяжёлая артиллерия* и три маркера *Прицел* на соседнем гексе.

Маркеры *Прицел* используются, чтобы обозначить выбранные цели, по которым батарея уже пристрелялась.



Огневая мощь *Тяжёлой артиллерии* в зависимости от дистанции распределяется следующим образом: 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1.

Когда батарее *Тяжёлой артиллерии* засчитывается попадание, а вражеский отряд при этом ещё не уничтожен и не отступил, разместите один маркер *Прицела* на гексе-цели.

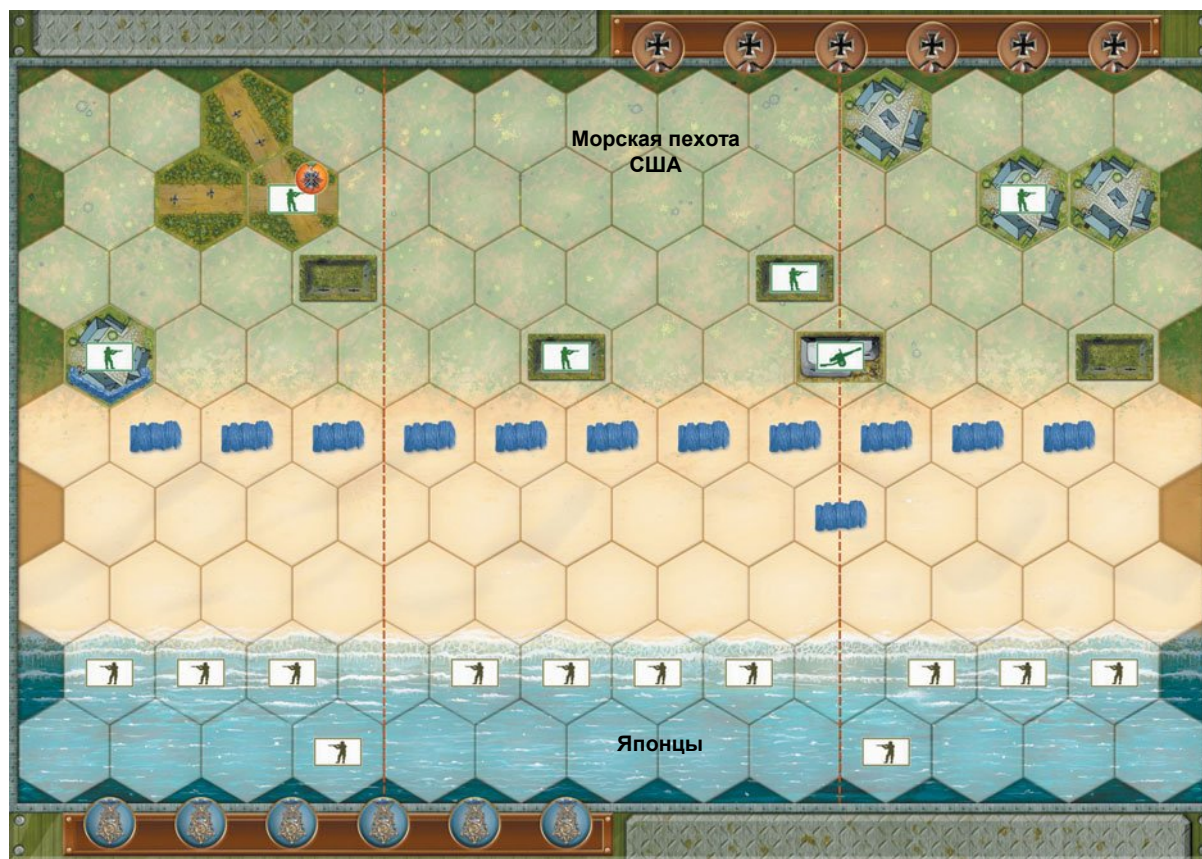
Когда *Тяжёлая артиллерия* стреляет по цели, на которой размещён маркер *Прицела*, количество боевых кубиков увеличивается на 1. Эффект маркеров *Прицела* не накапливается.

Маркер *Прицел* остаётся на гексе до тех пор, пока отряд-цель не покидает этот гекс или не уничтожается. Если отряд уходит с гекса, маркер *Прицел* возвращается обратно на гекс рядом с батареей *Тяжёлой артиллерии*.

Online-доступ

Чтобы зарегистрироваться на официальном сайте Days of Wonder и получить доступ к дополнительным материалам, форумам, редактору сценариев, а также возможность играть в «Воспоминания о 1944» онлайн, вам понадобится код, который можно приобрести отдельно.

49 – ОСТРОВ УЭЙК - 23 декабря 1941



Историческая справка

В 30-е годы на острове Уэйке – коралловом атолле, затерянном на просторах северной части Тихого океана – был построен посёлок ПААвиль, обслуживавший небольшой пересадочный аэродром компании Пан Американ, через который в то время проходил авиамаршрут США – Китай. Затем, в ходе подготовки к войне, ВМС США начали здесь строительство военной базы. К августу 1941-го на острове разместился маленький гарнизон, состоящий из частей 1-го батальона морской пехоты, вооружённый лишь устаревшими 5-мм пушками и 3-мм зенитными орудиями.

8 декабря 1941 года, на следующий день после нападения на Перл Харбор, отряд японских средних бомбардировщиков, вылетевший с Маршалловых островов, внезапно уничтожил большую часть 211-й истребительной эскадрильи, базировавшейся на острове Уэйк. Тремя днями позже гарнизон отбил первую волну японского десанта.

23 декабря японцы, получив пополнение в лице 1500 солдат из морских десантных сил специального назначения, предприняли вторую попытку высадиться на остров в предрассветной темноте. После ночи и утра, проведённых в яростных боях, гарнизон был вынужден сдаться.

За проявленный героизм те, кто защищал остров в течение этих двух судьбоносных недель, получили нагрудный знак участника обороны острова Уэйк, пряжку к орденской ленте медали Корпуса морской пехоты и медали Морских экспедиционных войск.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



X4



x1



x2



x1



x4



x1



X12



X1

Брифинг

Игрок США

Возьмите 5 командных карт.

Игрок Японии

Возьмите 5 командных карт.
Вы ходите первым.

Условия победы

6 медалей

Положите по одному *Ордену Золотого Коршуна* на гекс *Аэродром*, как указано на рисунке. Японский отряд, который захватывает любой гекс *Полевой Бункер*, *Бункер* или *Город*, или гекс *Аэродром*, отмеченный на игровом поле, зарабатывает *1 Медаль Победы*. Эта *Медаль* засчитывается при определении условий победы только до тех пор, пока японский отряд продолжает удерживать соответствующий гекс. Если отряд уходит с гекса или уничтожается, игрок теряет *Медаль*.

Особые правила

Командные правила Японской Империи действуют (см. с.6)

Командные правила ВМС США действуют (см. с.7)

Игрок США контролирует бункер и может использовать его как защитную позицию.
Аэродромы описаны на с.2, *Полевые бункеры* – на с.9.

50 - [ГУАДАЛКАНАЛ] РЕКА МАТАНИКАУ - 23 октября 1942**Историческая справка**

Японский план атаковать с четырёх сторон и отбить аэродром Хендерсон-Филд должен был осуществиться 22 октября 1942 года. Основные силы, 7000 человек под командованием генерала Маруямы, должны были подойти к лётному полю с юга, но почти сразу застряли в непроходимых джунглях, что повлекло двухдневную задержку с атакой. Не получившие предупреждения об этом танковые и пехотные войска генерал-майора Сумиёси, находившиеся в устье Матаникау, и отряды полковника Оки, расположенные выше по течению, пересекли реку согласно плану и вскоре оказались накрыты перекрёстным огнём американской артиллерии и противотанковых орудий, которые нанесли им серьёзный ущерб.

На западном фланге позиции удерживал 1-й батальон 7-го полка морской пехоты генерал-лейтенанта Чести Пуллера при поддержке 2-го батальона 7-го пехотного полка. К концу сражения там погибло более 1000 японских солдат.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка

**x8****x1****x21****x6****x7****x8****x2**

Брифинг

Игрок Японии

Возьмите 6 командных карт.
Вы ходите первым

Игрок США

Возьмите 6 командных карт.

Условия победы

5 медалей

Положите по одному *Ордену Золотого Коршуна* на два гекса рубежной линии морской пехоты США, как показано на рисунке выше. Японский отряд, покинувший игровое поле через один из гексов, расположенных между этими двумя *Медалями*, приносит Японии *1 Медаль Победы*. Отряд убирается из игры, и одна из его фигурок встаёт на свободный слот для *Медалей* игрока Оси.

Особые правила

Командные правила Японской Империи действуют (см. с.6)

Командные правила ВМС США действуют (см. с.7)

Реку Матаникау можно перейти вброд. Правила, касающиеся гекса *Мелкая Река*, описаны на с.5
Джунгли описаны на с.3, *Устье Реки* – на с.5.

51 - [ГУАДАЛКАНАЛ] СКЛОНЫ ГОРЫ ОСТИН – 10-22 января 1943**Историческая справка**

В конце 1942-го года генерал-майор Миллард Хармон, командующий всеми армейскими подразделениями США в южной части Тихого океана, пришёл к выводу, что для обеспечения безопасности Хендерсон-Филд необходимо занять гору Остин, являющуюся самой высокой точкой над аэродромом.

Японские войска рассредоточились по пересечённой местности, закрепившись в опорных пунктах и соединённых друг с другом блиндажах с оборудованными секторами обстрела. После серии атак на склоны холма Скачущая Лошадь "волкодавы" 27-го пехотного полка заметно продвинулись вперёд. Тем временем ударные силы "Кактуса", солдаты 35-го пехотного полка, продирались сквозь глубокие каньоны и густые джунгли, чтобы прийти на помощь 132-му пехотному полку в Гифу и захватить группу холмов, получившую название Морской Конёк. В конце концов они успешно ликвидировали последний узел сопротивления японских войск к востоку от Матаникау.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка

**x21****x13****x2****x6**

Брифинг

Игрок Японии

Возьмите 5 командных карт.

Условия победы

5 медалей

Особые правила

Командные правила Японской Империи действуют (см. с.6)

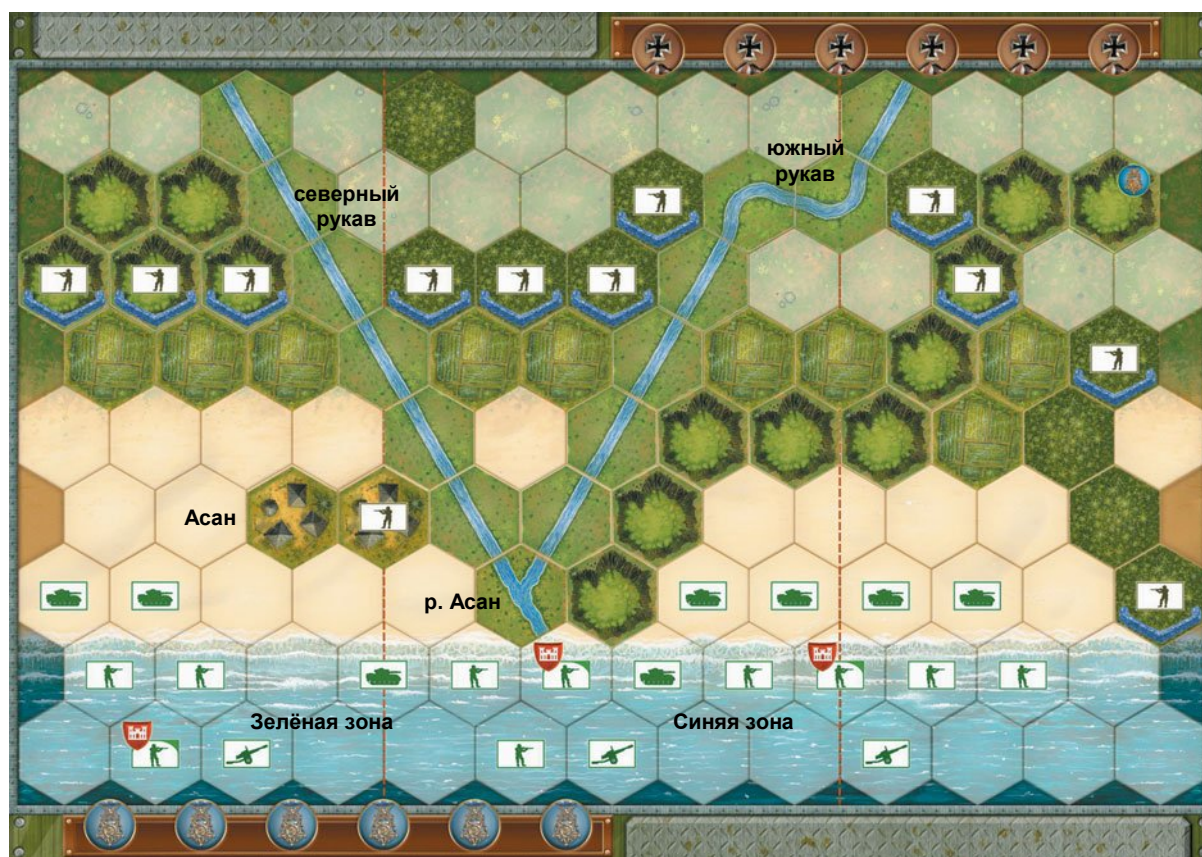
Американские пехотные спецподразделения – *Инженерные войска*. Поместите знак отличия *Инженерные войска* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся инженерных войск, см. на с.10

Джунгли описаны на с.3.

Бункеры являются *Полевыми Бункерами* (см. с.9)

Игрок США

Возьмите 6 командные карты.
Вы ходите первым.

52 - [ГУАМ] ВЫСАДКА - 21 июля 1944**Историческая справка**

21 июля в первой волне десанта на северное побережье острова Гуама вышли танки-амфибии. Большая часть японской пехоты отступила с укрепленных береговых позиций во время атаки тяжёлых бомбардировщиков ВМС США, которая предшествовала высадке. Но неровная местность и широкие рисовые плантации замедлили продвижение танков.

21-й полк морской пехоты захватил деревню Асан и продвинулся в наводнённые японскими войсками горы и джунгли, которые возвышались над рисовыми полями.

Из-за трудности доставки артиллерии на берег и ограниченной танковой поддержки сложная задача по захвату плацдарма была возложена напрямую на плечи морских пехотинцев 3-й дивизии.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



X9



x10



X11



X14



X2



X1



X2



X1



X11

Брифинг

Игрок Японии

Возьмите 5 командных карт.

Игрок США

Возьмите 6 командные карты.
Вы ходите первым.

Условия победы

6 медалей

Гекс *Холм*, отмеченный *Медалью Чести*, приносит 1 *Медаль Победы* отрядам ВМС США. Положите *Медаль* на этот гекс. Эта *Медаль* засчитывается при определении условий победы только до тех пор, пока отряд ВМС США продолжает удерживать соответствующий гекс. Если отряд уходит с гекса или уничтожается, игрок теряет *Медаль*.

Особые правила

Командные правила Японской Империи действуют (см. с.6)

Командные правила ВМС США действуют (см. с.7)

Американские пехотные спецподразделения – *Инженерные войска*. Поместите знак отличия *Инженерные войска* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся инженерных войск, см. на с.10.

Джунгли описаны на с.3, *Рисовые поля* – на с.4.

Реку Асан можно перейти вброд. Правила, касающиеся гекса *Мелкая Река* описаны на с.5.

53 - [ГУАМ] ЯПОНСКАЯ КОНТРАТАКА - 25 июля 1944**Историческая справка**

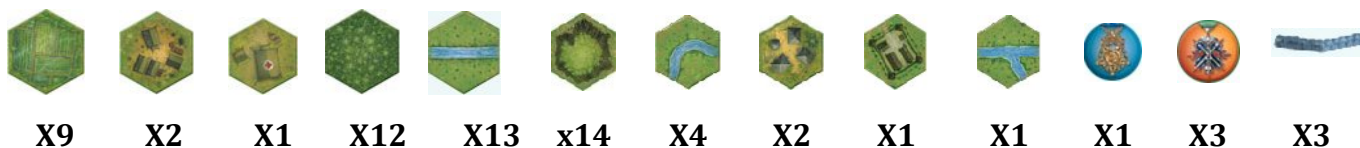
По плану генерал-лейтенанта Такеши контратака должна была произойти в ночь с 25-го на 26-е июля. Целью контратаки было разбить 3-ю дивизию морской пехоты и напасть на склады боеприпасов и предметов снабжения.

Передовые позиции 3-й дивизии были слишком растянуты, а резервы были ограничены всего несколькими инженерными и танковыми отрядами.

Бой продолжался всю ночь, японские войска пробивались практически до береговой линии и успешно уничтожили запасы продовольствия и амуниции. На рассвете танковые и артиллерийские отряды союзных войск наконец смогли увидеть противника и вскоре отбросили японцев обратно. Ранним утром 26-го генерал Обата был вынужден доложить Генштабу в Токио о провале контрнаступления.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



Брифинг

Игрок Японии

Возьмите 5 командных карт.

Игрок США

Возьмите 6 командные карты.
Вы ходите первым.

Условия победы

6 медалей

Японский отряд, захвативший гекс *Штабная палатка* или гекс *Госпиталь*, зарабатывает *1 Медаль Победы*. Разместите на каждом из этих гексов по *Ордену Золотого Коршуна*. Один раз полученная, эта *Медаль* продолжает учитываться при определении условий победы, даже если отряд ушёл с соответствующего гекса или был уничтожен.

Отряд Союзных войск, захвативший *Трудовой Лагерь*, зарабатывает *1 Медаль Победы*. Положите на этот гекс *Медаль Чести*. Один раз полученная, эта *Медаль* продолжает учитываться при определении условий победы, даже если отряд ушёл с соответствующего гекса или был уничтожен.

Особые правила

Правила Ночной атаки действуют (см. с.7)

Командные правила Японской Империи действуют (см. с.6)

Командные правила ВМС США действуют (см. с.7)

Американские пехотные спецподразделения – *Инженерные войска*. Поместите знак отличия *Инженерные войска* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся *Инженерных войска*, см. на с.10.

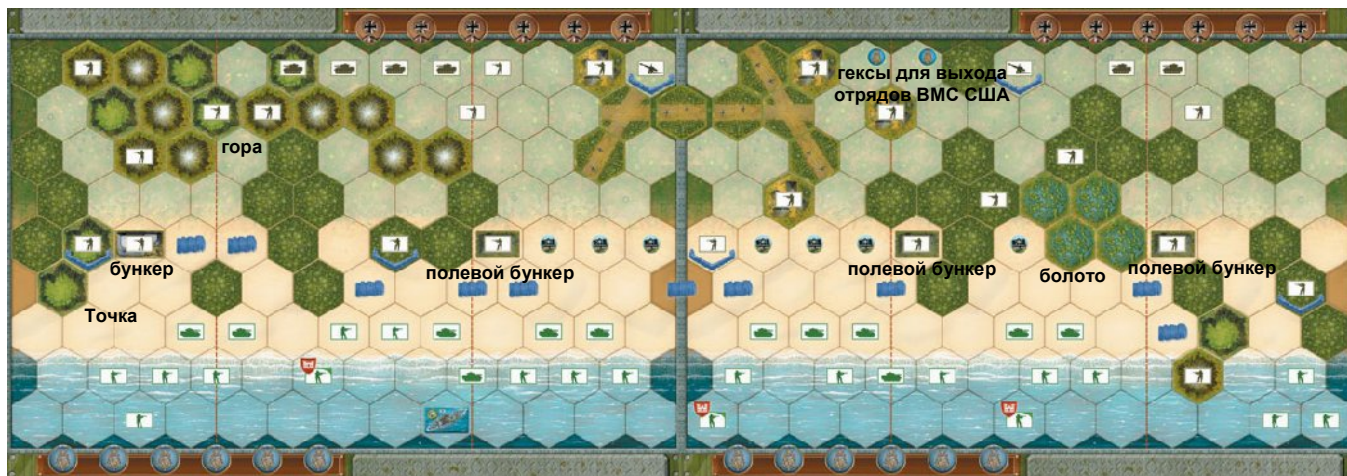
Штабные палатки и *Госпитали* описаны на с.3.

Особые правила, связанные с гексами *Штабная палатка* и *Госпиталь* действуют.

Джунгли описаны на с.3, *Рисовые поля* – на с.4.

Реку Асан можно перейти вброд. Правила, касающиеся гекса *Мелкая Река*, описаны на с.5.

54 – [ПЕЛЕЛИУ] - 15 сентября 1944 (сценарий формата “Оверлорд”)



Историческая справка

В 5:30 утра 15 сентября 1944 корабли поддержки десанта начали массированный обстрел Пелелиу – одного из островов архипелага Палау.

Бронированные танки-амфибии вышли на берег перед волной морских пехотинцев 1-го, 5-го и 7-го полков. Но совсем подавить сопротивление солдат и артиллерии под командованием полковника Кунио Накагавы бомбардировкой не удалось. Вскоре продольный огонь японской артиллерии и противокорабельных пушек причинил значительный урон десантным машинам. На левом фланге 1-й полк морской пехоты под командованием ветерана Гуадалканала капитана Джорджа П. Ханта выкурив японские отряды из их укрытий в пещерах Точки.

В центре 5-й полк морской пехоты встретил беспорядочное сопротивление и продвинулся вглубь острова по направлению к аэродрому. Впрочем, их наступление скоро было остановлено из-за отсутствия прогресса на левом фланге. Справа 7-й полк морской пехоты оказался под интенсивным огнём с соседних островов, пока не отклонился влево, чем вызвал замешательство на центральном участке высадки.

Около 16:30 танковая и пехотная контратака японских войск на поле аэродрома была отбита, как и вторая атака, предпринятая позже в тот же день.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка

Для этого сценария требуется два набора базовой игры «Воспоминания о 1944», дополнение «Участки и объекты местности» и два дополнения «Тихоокеанский ТВД». Правила сценариев формата «Оверлорд» можно бесплатно скачать с официального сайта игры по адресу www.tetmoi44.com



Брифинг

Игрок Японии

Возьмите 8 командных карт.

Игрок США

Возьмите 11 командных карт.
Вы ходите первым.

Условия победы

6 медалей

Отряд ВМС США, покинувший игровое поле через один из гексов, отмеченных *Медальями Чести*, приносит союзным войскам *1 Медаль Победы*. Отряд убирается из игры, и одна из его фигурок встает на свободный слот для *Медалей* игрока США.

Если игрок США захватывает и удерживает три из четырех строений вокруг аэродрома, то это приносит ему *1 Медаль Победы*. Однажды завоёванная, эта *Медаль* продолжает учитываться при определении условий победы, даже если отряды ушли с соответствующих гексов или были уничтожены.

Особые правила

Командные правила Японской Империи действуют (см. с.6)

Командные правила ВМС США действуют (см. с.7)

Американские пехотные спецподразделения – инженерные войска. Поместите знак отличия *Инженерные войска* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся инженерных войск, см. на с.10.

Игрок Японии контролирует бункер на своём правом фланге и может использовать его как оборонительную позицию. Остальные бункеры являются *Полевыми бункерами* (см. с.9)

Аэродромы описаны на с.2.

Джунгли описаны на с.3.

Минные поля описаны на с.8. Мины выставляет игрок Японии.

Болота описаны на с.4 дополнения «Участки и объекты местности» (Terrain Pack).

Горы описаны на с.3.

Военные корабли описаны на с.9.

55 - [ИВОДЗИМА] МЯСОРУБКА – 26 февраля – 6 марта 1945



Историческая справка

26 февраля 1945 морские пехотинцы 4-й дивизии оказались перед внушительным комплексом оборонительных позиций на Иводзиме. Высота 382, “Амфитеатр”, “Индюшачья горка” и деревня Минами вскоре стали известны под общим названием “Мясорубка”. Хорошо продуманный план обороны и замечательная комбинация вооружения, минных полей, пещер и бункеров, разработанные японским генералом Курибаяси, неоднократно выдержали атаки противника.

Несколько раз морской пехоте, казалось, удавалось прорваться вперёд – только затем, чтобы завязнуть и затем отступить под шквальным огнём противника. Японцы также использовали тактику проникновения в расположение американских войск и контратаковали небольшими танковыми отрядами, чтобы замедлить продвижение морской пехоты.

Отряды 3-го дивизиона тоже были брошены на захват позиций, так как, если судить по огромным потерям убитыми и ранеными, за неполную неделю боёв “Мясорубка” в полной мере заслужила своё название.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка



X10



x11



X9



X3



X3



X3



X5

Брифинг

Игрок Японии

Возьмите 5 командных карт.

Условия победы

7 медалей

Особые правила

Командные правила Японской Империи действуют (см. с.6)

Командные правила ВМС США действуют (см. с.7)

Американские пехотные спецподразделения – Инженерные войска. Поместите знак отличия *Инженерные войска* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся инженерных войск, см. на с.10.

Американские танковые спецподразделения – Огнемётные танки. Поместите знак отличия *Огнемётные танки* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся огнемётных танков, см. на с.11.

Пещеры описаны на с.2.

Игрок Японии контролирует бункеры и может использовать их как оборонительную позицию.

Джунгли описаны на с.3

Минные поля описаны на с.8. Мины выставляет игрок Японии.

Игрок США

Возьмите 5 командных карт.
Вы ходите первым.

56 - [ОКИНАВА] – “САХАРНАЯ ГОЛОВА” И “ПОЛУМЕСЯЦ” – 13-19 мая 1945**Историческая справка**

Японские отряды, защищавшие западный фланг линии Сюри, занимали крепкую оборонительную позицию. Окопавшись туннелями с перекрывающими друг друга секторами обстрела между высотами “Сахарная голова”, “Полумесяц” и окружающими холмами, они были в состоянии выдерживать атаки 6-й дивизии морской пехоты.

Временами у морских пехотинцев получалось закрепиться на вершине холма – только для того, чтобы их через некоторое время выбивали оттуда японские войска, атакующие из соседних пещер и лабиринта туннелей.

19 мая, после семи дней боёв, район наконец был зачищен.

Поле боя перед вами, войска заняли свои позиции и ждут приказов. Остальное – уже история.

Подготовка

**X10****X4****X2**

Брифинг

Игрок Японии

Возьмите 4 командные карты.

Игрок США

Возьмите 6 командные карты.

Вы ходите первым.

Условия победы

6 медалей

Когда все японские отряды в одном из секторов поля боя (правом, центральном или левом) уничтожены, игрок США зарабатывает *1 Медаль Победы*. До тех пор, пока японские отряды не вернулись в оставленный сектор, эта *Медаль* продолжает засчитываться в пользу игрока США.

Особые правила

Командные правила Японской Империи действуют (см. с.6)

Командные правила ВМС США действуют (см. с.7)

Американские пехотные спецподразделения – инженерные войска. Поместите знак отличия *Инженерные войска* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся инженерных войск, см. на с.10.

Американские артиллерийские спецподразделения – подвижная артиллерия. Поместите знак отличия *Подвижная артиллерия* на тот же гекс, что и соответствующий отряд, чтобы отличить его от остальных отрядов. Подробные правила, касающиеся подвижной артиллерии, см. на с.11.

Пещеры описаны на с.2.

Новые фигурки

Дополнение «Тихоокеанский ТВД» представляет целую японскую армию.

Солдат Японской Императорской армии



Известные своей свирепостью и фанатизмом японские солдаты в стойкости и приверженности кодексу Бусидо подражали своим предкам-самураям. Самым важным считалась честь, а также доброе имя и сохранение лица. Предпочитать смерть бесчестью предписывалось даже рядовым японским пехотинцам. С этим сильнейшим уважением к традициям было связано безусловное, непоколебимое уважение к Императору, чей голос практически никто из японцев никогда не слышал, но словам и самому существованию которого приписывалась божественная природа.

Тип 95 – лёгкий танк “Ха-Го”



Тип 95 был разработан как альтернатива Типу 89, не способному поспевать за движением отрядов мотопехоты, с которыми он должен был действовать совместно. Поэтому новому танку дали кодовое имя Ха-Го или “Третья машина”. Так же, как и британский Крусейдер, из-за своей слишком лёгкой брони Ха-Го поначалу считался непригодным для поддержки пехоты, однако его скорость и вооружение сделали его самым многочисленным из всех японских танков.

Тип 88 – 75-мм зенитная пушка



Это зенитное орудие, впервые представленное в 1927 году, было создано под влиянием конструкции британской фирмы “Виккерс” и значительно превосходило и по точности, и по дальности первой японской зенитной пушки, тип 11. Впрочем, быстрое развитие ВВС Союзных войск вскоре выявило её полную несостоятельность.