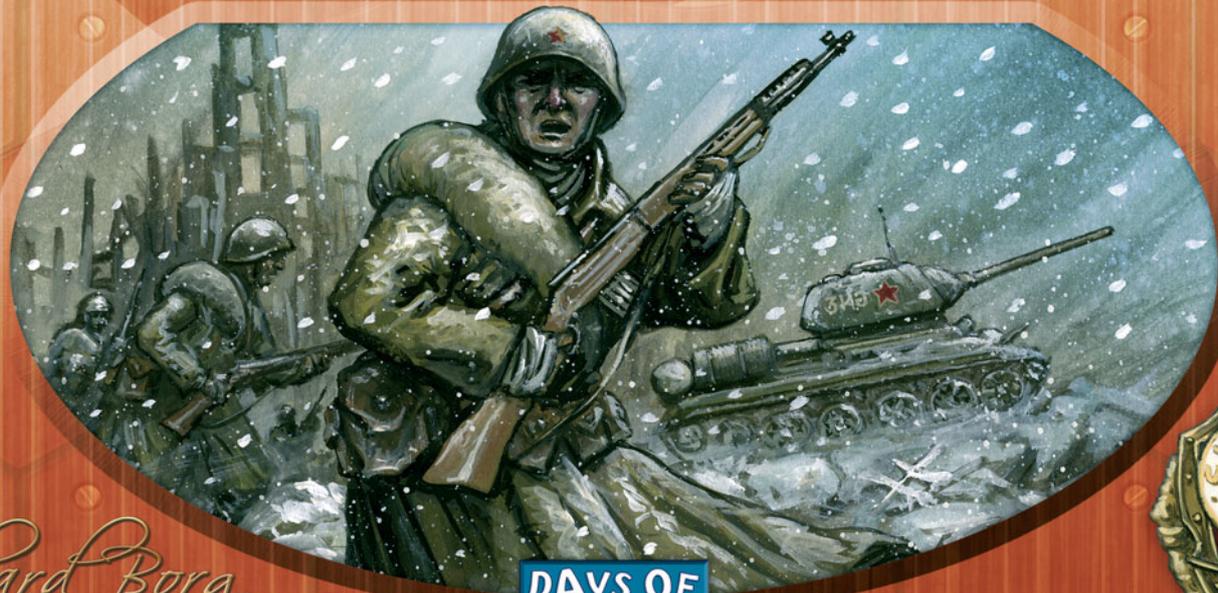


MEMOIR '44

EASTERN FRONT



Richard Borg

DAYS OF
WONDER

BEM-VINDO À SEGUNDA EXPANSÃO DO MEMOIR '44: A FRENTE ORIENTAL.

PREFÁCIO

Desde as margens geladas do Lago Ladoga às ruínas em chamas de Estalinegrado, revive algumas das mais intensas batalhas das WWII, onde inteiros exércitos desapareceram mais depressa que um único batalhão nas praias da Normandia.

Esta expansão segue a primeira, o Pacote de Terreno. Enquanto esse se concentrava em novos terrenos e regras, a expansão Frente Oriental é devota a ferozes batalhas que opõe as forças do Eixo contra as Soviéticas. Também incluído está um cenário da guerra entre a Rússia e Finlândia, e um cenário Suserano da batalha que se revelou o maior combate de tanques da história: Kursk.

Esta pacote é independente do Pacote de Terreno e da terceira expansão - Mapas Inverno/Deserto, que não são necessárias para jogar as batalhas da Frente Oriental. Usamos o tabuleiro apropriado (tabuleiro de Inverno durante cenários de Inverno), na descrição de cada cenário, mas somente para efeitos visuais. Para uma melhor experiência de jogo, podes também considerar comprar a expansão Mapas Inverno/Deserto. De outra forma, podes jogar com o tabuleiro padrão de campo Memoir '44.

Para entusiastas Memoir '44 que são donos de ambas as expansões, inserimos um 8º cenário de bónus que os combina a todos. Podes encontrar este cenário no final deste livro de regras.

Faz questão de visitar o website do jogo em www.memoir44.com. Como todos os jogos Days of Wonder, vais encontrar imensos recursos: regras adicionais, novos cenários, fórum, etc. A comunidade Memoir '44 é extremamente ativa e auxilia imenso os novos jogadores.

E ACIMA DE TUDO, DIVERTE-TE E APRECIA!

Richard Borg

E O PELOTÃO DA DAYS OF WONDER!

ÍNDICE

I. NOVOS HEXÁGONOS DE TERRENO

Trincheiras, Ruínas de Cidade,
Aldeias Russas, Floresta de Inverno

Ravina, Pântanos, Colina com
Floresta, Colina com Aldeia, Rio
Gelado, Complexo de Fábricas

p.3

II. NOVAS REGRAS

Regras de Comando Russas
Regras Relâmpago

p.3

p.4

III. NOVAS MEDALHAS

Herói da União Soviética
Campos Minados
Fichas de Estrela de Combate

p.4

p.4

p.5

IV. NOVOS OBSTÁCULOS

Bunkers de Inverno
Dentes de Dragão

p.5

p.5

V. NOVAS INSÍGNIAS

Atirador Furtivo
Elite Russa
Engenheiros de Combate
Cavalaria
Tropas de Ski Finlandesas

p.5

p.6

p.6

p.6

p.6

REFERÊNCIAS:

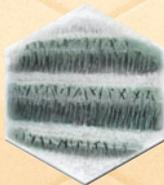
Uma página escrita assim: M44 p.7 indica a
página 7 do livro de regras original do
MEMOIR '44.

Uma página escrita assim: p.9 indica a
página 9 deste livro de regras.



Este ícone indica que
estamos a introduzir uma
nova regra ao **MEMOIR' 44**.

I. NOVOS HEXÁGONOS DE TERRENO



TRINCHEIRAS

- ◆ **Movimento:** Uma unidade de Infantaria ou Blindada que se move para um hexágono de Trincheira deve parar e não se pode mover mais neste turno. Uma trincheira é intransponível para Artilharia.
- ◆ **Combate:** Uma unidade Blindada num hexágono de Trincheira não pode combater. Quando se combate uma unidade inimiga que está num hexágono de Trincheira, a Infantaria e Blindados reduzem o número de dados de Combate lançados por 1, e dados de Combate de Artilharia não são reduzidos. Uma unidade de Infantaria numa Trincheira pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.
- ◆ **Linha de Vista:** As Trincheiras não bloqueiam a linha de vista.



RUÍNAS DE CIDADE

Por defeito, as Ruínas de Cidade têm o mesmo efeito que um hexágono de Vilas e Aldeias (M44 p.14). Para além disso, uma unidade num hexágono de Ruínas de Cidade pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si. Somente unidades de Infantaria podem entrar num hexágono de Ruínas de Cidade.



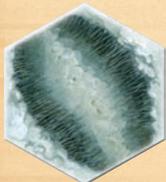
ALDEIAS RUSSAS

As Aldeias Russas têm o mesmo efeito que um hexágono de Vilas e Aldeias (M44 p.14).



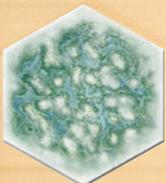
FLORESTA DE INVERNO

Um hexágono de Floresta de Inverno tem o mesmo efeito que hexágono de Floresta (M44 p.13), e é usado aqui para um melhor efeito visual.



RAVINA

- ◆ **Movimento:** Intransponível a Blindados e Artilharia. Não há restrições de movimento para Infantaria.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate. Uma unidade de Infantaria num hexágono de Ravina pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.
- ◆ **Linha de Vista:** Uma Ravina não bloqueia a linha de vista.



PÂNTANOS

- ◆ **Movimento:** Uma unidade de Infantaria ou Blindada que se move para um hexágono de Pântano tem de parar e não se pode mover mais nesse turno. Uma unidade que sai de um hexágono de Pântano apenas se pode mover para um hexágono adjacente. Uma unidade de Artilharia não pode entrar num hexágono de Pântano.
- ◆ **Combate:** Uma unidade de Infantaria num

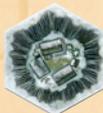
Pântano não tem quaisquer restrições de combate. Uma unidade Blindada não pode combater, no turno em que se move para, e sai, de um hexágono de Pântano. Uma unidade Blindada que faz um Combate à Queima-Roupa com sucesso num hexágono de Pântano pode Ganhar Terreno mas não pode fazer uma Incurso Mecanizada.

- ◆ **Linha de Vista:** Um hexágono de Pântano não bloqueia a linha de vista.

Nota: embora estes pântanos sejam nevados, são jogados da exata mesma forma que os presentes na expansão Pacote de Terreno.

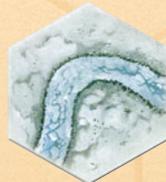


COLINA COM FLORESTA, COLINA COM ALDEIA

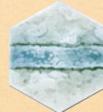


Estes hexágonos são somente para efeito visual. O Colina com Floresta tem o mesmo efeito que uma Floresta (M44 p.13) e o Colina com Aldeia tem o mesmo efeito que uma Aldeia (M44 p.14).

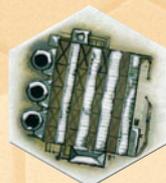
RIO GELADO



O rio está gelado e pode ser atravessado. O gelo, no entanto, em alguns pontos não é tão grosso, nem seguro. Quando uma unidade se move ou retira para



um hexágono de Rio Gelado, lança dois dados de Combate. Por cada Estrela lançada, 1 figura é perdida. Não existem outras restrições de movimento ou combate.



COMPLEXO DE FÁBRICAS

Vê as regras específicas de cenário para o Complexo de Fábricas. Por defeito, tem o mesmo efeito que um hexágono de Vilas e Aldeias (M44 p.14).

II. NOVAS REGRAS

COMISSÁRIO POLÍTICO



A paranoia de Estaline de quaisquer potenciais rivais resultou na purga de alguns dos seus melhores oficiais do Exército Vermelho em 1937-1938. Aqueles que sobraram eram os tímidos líderes dos submissos "homens-sim". No calor das mais ferozes batalhas, os soldados eram muitas vezes forçados ao combate debaixo do fogo da arma do comissário político da sua unidade.

REGRAS DE COMANDO RUSSAS



Dá cartas de Comando a cada lado de acordo com as notas de despacho/informações do cenário. O jogador Russo deve então escolher uma carta da sua mão e colocá-la

debaixo da Ficha de Comissário. A carta de Comando debaixo da Ficha de Comissário é carta de Comando que ele jogará no seu próximo turno. Quando o jogador Russo jogar, ele escolhe uma carta da sua mão para ser colocada debaixo da Ficha de Comissário, recebe a carta debaixo da Ficha e joga-a como a sua carta de Comando neste turno. No final do turno, o jogador Russo saca uma carta de Comando para a sua mão, como é usual.

No turno do jogador Russo, em vez de jogar a carta de Comando debaixo da Ficha de Comissário, o jogador pode escolher jogar da sua mão uma carta de Comando "Recon 1", ou uma "Counter-Attack". A carta de Comando debaixo da Ficha de Comissário não é usada e fica debaixo da ficha até ao próximo turno. O jogador Russo também pode jogar a carta "Ambush" (Emboscada) da sua mão, de acordo com as regras normais.

REGRAS RELÂMPAGO (BLITZ)



Cenários que ocorrem nos anos iniciais da WWII usam muitas vezes as **Regras Relâmpago (Blitz)**.

- ◆ O jogador do Eixo pode jogar uma carta "Recon 1" como uma carta "Air Power Tactic" nessa secção (pelo menos um hexágono-avo deve estar nessa secção): aponta para um grupo de 4 ou menos unidades inimigas adjacentes umas às outras. Lança 1 dado de Combate por hexágono (ataque aéreo do Eixo).
- ◆ Movimento de Blindados é emendado da seguinte forma: Uma unidade Blindada do eixo pode mover-se até 3 hexágonos e combater enquanto uma unidade Blindada Aliada apenas se pode mover 2 hexágonos e combater.

III. NOVAS MEDALHAS

HERÓI DA UNIÃO SOVIÉTICA



Esta medalha era o mais alto grau de distinção na antiga USSR. Criada em 1934, foi oferecida a mais de 12,500 pessoas, a maior parte durante a guerra de 1941-1945 entre a Alemanha e a União Soviética (chamada "A Grande Guerra Patriótica" pelos Russos).

CAMPOS MINADOS



As notas de despacho do cenário indicam que lado colocará os Campos Minados.



Os Campos Minados são colocados no tabuleiro ao mesmo tempo que os hexágonos de terreno. Antes de colocar quaisquer Campos Minados, coloca todas as peças de Campo Minado com a imagem de mina terrestre com a face para cima. Baralha estas peças, agora coloca uma peça de Campo Minado, escolhida aleatoriamente, com a face para cima (número fica escondido) em cada hexágono de Campo Minado indicado pelo cenário. Devolve quaisquer peças de Campo Minado à caixa, com a face numérica escondida dos jogadores.

Quando se entra num Campo Minado, uma unidade deve parar e não se pode mover mais nesse turno.

Se a unidade que entra no campo Minado é uma unidade inimiga, vira a peça de Campo Minado ao contrário para revelar o número da sua força. Se o Campo Minado é um engodo ("0" de força), remove-o do tabuleiro.

Se não, lança um número de dados de Combate igual ao número da força do Campo Minado. Assinala um tiro certo por cada dado que corresponda ao símbolo da unidade ou granada. Ignora todos os outros símbolos, incluindo a bandeira de retirada. Após qualquer explosão, o Campo Minado continua a em efeito, a face com a sua força virada para cima e visível a ambos os jogadores.

Se a unidade que entra no Campo Minado é uma unidade amigável (uma unidade que pertence ao jogador que colocou o Campo Minado), a unidade deve parar, mas ignorará o Campo Minado, nunca o revelando, se escondido, ou lançando dados.

Nota: De acordo com as regras de retirada, um Campo Minado não tem efeito em movimentos de retirada. Portanto, uma unidade em retirada pode mover-se através de um Campo Minado sem parar. Unidades em retirada que se movam para ou através de um Campo Minado não lançam dados para tiros certos.

FICHAS DE ESTRELA DE COMBATE



Fichas de Estrela de Combate são fichas genéricas que representam efeitos especiais, eventos únicos e ações associadas com um dado hexágono de terreno ou unidade, durante aquele cenário. Muitos efeitos de Ficha de Estrela de Combate estão descritos na expansão de Pacote de Terreno, porque todos os tipos de terreno especial e pontos de referência podem ser encontrados nessa expansão.

O uso das fichas de Estrela de Combate é indicado na seção de Regras Especiais dos cenários.

CAMUFLAGEM



Quando o cenário o indica, uma ficha de Estrela de Combate pode ser usada para marcar unidades com camuflagem.

Apenas podes apontar para uma unidade inimiga camuflada num Combate à Queima-Roupa (hexágono adjacente).

Uma unidade camuflada tem de remover a sua Estrela de Combate se batalhar ou se mover porque perde a sua Camuflagem.

IV. NOVOS OBSTÁCULOS E FICHAS



BUNKERS DE INVERNO

Mesmo efeito que um Bunker (M44 p.16).

Para além disso, qualquer lado pode reclamá-lo como posição defensiva.



DENTE DE DRAGÃO

◆ **Movimento:** Somente a Infantaria pode entrar num hexágono de Dente de Dragão. Uma Infantaria que entra num Dente de Dragão tem de para e não se pode mover mais nesse turno.

◆ **Combate:** Não há restrições de combate.

◆ **Linha de Vista:** Um hexágono Dente de Dragão não bloqueia a linha de vista.

V. NOVAS INSÍGNIAS

ATIRADOR FURTIVO



Coloca uma figura de Infantaria e uma Insignia Atirador Furtivo nos hexágonos indicados no cenário. Um Atirador Furtivo é comandado como uma unidade de Infantaria.

Um Atirador Furtivo comandado:



- ◆ Pode mover-se como uma unidade de Infantaria de Forças Especiais, 1 ou 2 hexágonos e combater.
- ◆ Pode combater quando se move para tipos de território (florestas, vilas, etc.) onde a infantaria normal não pode combater. Ele ainda tem de parar e não se pode mover mais em qualquer terreno que limite movimento.
- ◆ Pode retirar até 3 hexágonos ao invés do normal 1 hexágono em qualquer bandeira de retirada lançada.

Uma unidade Atirador Furtivo comandada pode apontar para uma unidade de infantaria ou artilharia inimiga a 5 ou menos hexágonos de distância. Tem de ter linha de vista para o alvo. Os dados de combate do Atirador Furtivo não são reduzidos quando se aponta para uma unidade inimiga em terreno. Um Atirador Furtivo lançará 1 dado em combate e marca um tiro certo no símbolo alvo, Granada ou símbolo de Estrela lançados. Uma bandeira fará com que unidade alvo retire como é usual. Um Atirador Furtivo não pode apontar para uma unidade blindada.

Um Atirador Furtivo pode ser alvo como é normal, mas somente um símbolo de Granada marcará um tiro certo. O Atirador Furtivo é removido quando recebe um tiro certo e não conta como medalha.



Nota: Se um Atirador Furtivo está adjacente a uma unidade inimiga, tem de combater essa unidade. Se a única unidade adjacente é um tanque, contra o qual o Atirador Furtivo não pode combater, o Atirador Furtivo tem de se mover antes de combater.

ENGENHEIROS DE COMBATE



Unidades de Engenheiros de Combate foram usadas durante a WWII para aumentar a efetividade de combate das Corporações. Providenciavam mobilidade, contra mobilidade, sobrevivência, topografia e suporte de engenharia.

Um Engenheiro move-se e combate como uma unidade Padrão. No entanto:

- ◆ Em Combate à Queima-Roupa, uma unidade Engenheiro ignora todas as reduções de dados de Combate de terreno, isto é, os seus inimigos não são protegidos pelo seu terreno.
- ◆ Uma unidade Engenheiro que está num hexágono com fio reduz o número de dados de Combate que lança por 1 e também pode remover o fio do hexágono no mesmo turno.
- ◆ Uma unidade Engenheiro que se move para um hexágono Campo Minado e que puder combater deve limpar o hexágono de Campo Minado antes de combater. Se a unidade Engenheiro não conseguir limpar o Campo Minado, ele detona.

CAVALARIA



Infantaria com a insígnia de Cavalaria são unidades de Cavalaria.

Coloca 4 figuras de Infantaria e uma Insígnia de Cavalaria nos hexágonos indicados no cenário.

Uma unidade de Cavalaria é comandada como uma unidade de infantaria normal.

Uma unidade de Cavalaria comandada:

- ◆ Pode mover-se até 3 hexágonos e combater.
- ◆ Pode combater qualquer alvo inimigo a 2 ou menos hexágonos de distância. Lança 2 dados em Queima-Roupa e 1 dado contra o alvo a 2 hexágonos.
- ◆ Pode, num Combate à Queima-Roupa com sucesso, ganhar terreno e combater novamente, usando as mesmas regras que o Combate de Incursão Mecanizada (ver M44 p.11).



ELITE RUSSA



Usa esta insígnia para indicar Unidades Especiais Russas.

TROPAS DE SKI FINLANDESAS



A Infantaria das Forças Especiais Finlandesas são unidades de tropas esquiadoras. Coloca uma insígnia Finlandesa no mesmo hexágono com estas unidades para as distinguir das outras. Estas unidades têm apenas 3 figuras. Uma unidade esquiadora comandada:

- ◆ Pode mover-se até 3 hexágonos e combater. Lança 3 dados em Queima-Roupa e 2 dados contra uma unidade alvo a 2 hexágonos de distância.
- ◆ Pode combater quando se move para tipos de território (florestas, vilas, etc.) onde a infantaria normal não pode combater. Ele ainda tem de parar e não se pode mover mais em qualquer terreno que limite movimento.
- ◆ Pode retirar até 3 hexágonos ao invés do normal 1 hexágono em qualquer bandeira de retirada lançada.



38 - [GUERRA RUSSO-FINLANDESA] SUOMUSSALMI - 8-16 DEZEMBRO, 1939

Ordem de Configuração

- 1  x7
- 2  x10
- 3  x16
- 4  x2
- 5  x7
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x7

The map shows a hexagonal grid with the following features and units:

- Central River:** Suomussalmi
- Lakes:** Lago Gelado (multiple locations)
- Key Locations:** Bunker de Inverno, Hulkoniemi, Bloqueio de Estrada de Makinen
- Terrain:** Ice tiles, snow tiles, forest tiles, and building tiles.
- Units:** Infantry units, tanks, and aircraft units are placed across the board.

RESUMO HISTÓRICO

O Exército Soviético atravessou a fronteira para a Finlândia nos últimos dias de Novembro, 1939. A 8 de Dezembro, alcançaram a pouco defendida aldeia de Suomussalmi. No dia seguinte, o Coronel Hjalmen Siilasvuo, um veterano da WWI, trouxe reforços e tomou o comando das defesas Finlandesas. A sua missão era destruir as forças Russas e forçá-las para fora da vila - um grande desafio, dado que o inimigo estava bem abastecido e em superioridade numérica. Uma das primeiras ordens de Siilasvuo foi para o Capitão J. A. Makinen montar um bloqueio de estrada para abrandar o avanço contínuo da 44ª Divisão Russa. Enquanto o bloqueio estava a ser construído, Siilasvuo lançou um ataque contra as posições Russas em e à volta de Suomussalmi. Os Soviéticos, no entanto, estavam bem entricheirados e pouco avanço foi feito nos primeiros dias da batalha.

Mais tarde, as tropas de ski Finlandesas, a lutar em casa, conseguiram lentamente apertar o cerco à volta das aldeias e na primeira semana de Janeiro tinham derrotado a muito maior força Soviética.

O cenário está montado, as linhas de combate desenhadas e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Finlandês

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Russo

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas.

Se as unidades Finlandesas ocuparem 3 de 4 hexágonos de vila no final do seu turno, ganham imediatamente.

REGRAS ESPECIAIS

A carta Air Power é jogada como uma carta Artillery Bombard Tactic: "Artilharia combate duas vezes ou move-se até 3 hexágonos".

O bunker é um Bunker de Inverno (p.5).

O Rio representa os lagos Gelados na área. Vê a p.3 para informações sobre rios gelados.

As Infantaria das Forças Especiais Finlandesas são unidades Esquiadoras. Coloca uma insígnia Finlandesa no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir das outras. Estas unidades apenas têm 3 figuras. Vê a p.6 para detalhes sobre as Tropas de Ski (esquiadoras).

As regras de Comando Russo estão em efeito (ver p.3).

39 - [TYPHOON] PORTAS DE MOSCOVO - 18 DE OUTUBRO, 1941

Ordem de Configuração

- 1 x4
- 2 x15
- 3 x9
- 4 x6
- 5 x2
- 6 x2
- 7 x2
- 8 x2
- 9 x5

The map shows a hexagonal grid with the following features:

- Locations:** Bryansk, Orel, Kaluga, Vyazma, Mozhaisk, Rzhev.
- Terrain:** Forest (green), River (blue), Building (grey), Bridge (grey).
- Units:** Infantry (white), Artillery (grey), Airplane (orange), Barrage (grey).
- Icons:** Airplane icons along the top and bottom edges, and star icons along the bottom edge.

RESUMO HISTÓRICO

Em Outubro, o Alto Comando Alemão lançou a ofensiva final de 1944 - Operação Typhoon (Tufão). O sucesso inicial Alemão na Frente Oriental tinha-os colocado dentro da União Soviética em todas as frentes, mas o avanço abrandou antes que pudessem alcançar as cidades-chave da Mãe Rússia. Os Soviéticos usaram a sua grande população para continuamente produzir mais forças militares. Embora mal equipados e sem grande liderança, os soldados Soviéticos eram distribuídos numa última e desesperada linha de defesa para impedir o exército Alemão de chegar a Moscovo.

Mozhaisk, a última grande cidade no caminho para Moscovo foi capturada, mas o avanço Alemão abrandou. O exército exausto não tinha mais reservas na última investida para Moscovo.

O cenário está montado, as linhas de combate desenhadas e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Russo

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 7 Medalhas.

Uma unidade do Eixo que capture a ponte Este ou a vila de Mozhaisk conta como uma Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha de Objetivo em cada hexágono. Desde que uma unidade do Eixo se encontre no hexágono de Ponte ou de Vila, continua a contar para a vitória do Eixo. Se a unidade se mover ou for eliminada, deixa de contar.

REGRAS ESPECIAIS

Regras Relâmpago estão em efeito (ver p.4).

Regras de Comando Russas estão em efeito (ver p.3).

Ordem de Configuração

40 - RUPTURA EM KLIN - 7-8 DE DEZEMBRO, 1941

- 1  x4
- 2  x3
- 3  x4
- 4  x2
- 5  x5
- 6  x6
- 7  x4
- 8  x3
- 9  x1
- 10  x1
- 11  x3
- 12  x4
- 13  x6



RESUMO HISTÓRICO

Quando a ofensiva Alemã contra Moscovo parou a 6 de Dezembro, 1941, a 1ª Divisão Panzer foi enviada para Klin com a missão de manter a vila aberta para a saída de formações Alemãs. Conseguiu manter a junção contra os persistentes ataques Russos até as forças Alemães conseguirem completar a sua retirada. Quando a 1ª Divisão começou a sua própria retirada para Nekrasino, descobriu que as forças Russas tinham cercado a vila. Um arrojado plano foi desenvolvida que pedia um truque para Golyadi apoiado por artilharia. Se os Russos reagissem como esperado, a retirada para Nekrasino podia ser feita.

A simulação foi um sucesso. Os Russos à volta de Golyadi foram surpreendidos e as reservas foram retiradas da vida. A retirada foi liderada pelos engenheiros de combate Alemães. Com suporte de artilharia, a força de retirada abriu caminho até Nekrasino.

O cenário está montado, as linhas de combate desenhadas e tu estás no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Russo

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas.

As vilas de Golyadia e Nekrasino contam como Medalhas de Vitória. Coloca uma Medalha de Objetivo em cada um destes hexágonos. Desde que uma unidade do Eixo se encontre no hexágono, continua a contar para a vitória do Eixo. Se a unidade se mover ou for eliminada, deixa de contar.

Uma unidade do Eixo que atravesse o rio gelado e saia do lado Russo do campo de batalha conta como uma Medalha de Vitória. A unidade do Eixo é removida do jogo. Coloca uma figura desta unidade no suporte de medalhas do Eixo.

REGRAS ESPECIAIS

As unidades de tanque das Forças Especiais do Eixo têm 4 figuras. Coloca uma insígnia de Força Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir de outras unidades.

As unidades de Infantaria das Forças Especiais do Eixo são Engenheiros. Coloca uma insígnia de Forças Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir das outras unidades. Lê a p.6 para informações sobre unidades Engenheiro.

O rio é um Rio Gelado (p.3). As Trincheiras estão descritas na p.2.

As Regras Relâmpago estão em efeito (vê p.4). As Regras de Comando Russas estão em efeito (vê p.3).

41 - [ESTALINEGRADO] COMPLEXO DE FÁBRICAS BARRICADAS VERMELHAS - 22 DE OUTUBRO, 1942

Ordem de Configuração

- 1  x4
- 2  x6
- 3  x7
- 4  x10
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x5
- 8  x6
- 9  x8
- 10  x4



The map shows a complex of red barricade factories (Fábrica Barricadas) and other structures. Key features include:

- Figura de Atirador Furtivo** (Stealthy Sniper Figure): Located in the upper left and lower right areas.
- Aterro** (Debris): Located in the upper middle area.
- Fábrica Barricadas** (Red Barricade Factory): Located in the lower middle area.

The board is surrounded by a decorative border with icons, including a large red star in the top left corner.

RESUMO HISTÓRICO

A meio de Outubro, os combates no meio dos destroços do Complexo de Fábricas Barricadas Vermelhas na secção norte de Estalinegrado tinha absorvido imensas forças do 6º Exército Alemão. No dia 22, a 79ª divisão, apoiada por engenheiros, tanques e artilharia, lançou um intenso ataque sobre o aterro do Caminho-de-Ferro a caminho da Fábrica das Barricadas.

Sob imenso fogo de tanques enterrados e atiradores furtivos russos, as tropas alemãs avançaram lentamente em direção à Fábrica. A linha Soviética quebrou finalmente, mas ao final do dia, somente um canto do complexo tinha sido tomado.

O cenário está montado, as linhas de combate desenhadas e tu estás no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Russo

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 10 Medalhas.

Os dois hexágonos de Vila contam como Medalhas de Vitória para o lado que ocupa o hexágono. Coloca Medalhas de Objetivo nestes hexágonos. Controlar a Fábrica das Barricadas (4 hexágonos), conta como 2 Medalhas de Vitória. Para ganhar controlo, tens de ocupar mais hexágonos do Edifício que o teu adversário.

REGRAS ESPECIAIS

Regras Relâmpago estão em efeito (vê p.4).

Regras de Comando Russas estão em efeito (vê p.3).

As unidades de tanque das Forças Especiais do Eixo têm 4 figuras. Coloca uma insígnia de Força Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir de outras unidades.

As unidades de Infantaria das Forças Especiais do Eixo são Engenheiros. Coloca uma insígnia de Forças Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir das outras unidades. Lê a p.6 para informações sobre unidades Engenheiro.

Um hexágono de Aterro tem o mesmo efeito que uma Colina.

Hexágonos de obstáculos Barreira representam pilhas de escombros e têm o mesmo efeito que uma Barreira.

Campo Minados são explicados na p.4.

Atiradores Furtivos são explicados na p.5.

42 - [KURSK] PONYRI - 5-9 DE JULHO, 1943

Ordem de Configuração

1



x5

2



x8

3



x3

4



x5

5



x11



RESUMO HISTÓRICO

A aldeia de Ponyri era o ponto-chave do avanço do General Walther Model na área a norte Kursk. Três divisões de Infantaria Alemãs foram enviadas para tomar a aldeia, enquanto elementos de duas divisões Panzer apoiavam o ataque. Campos Minados Soviéticos, fogo intenso de tanques enterrados e artilharia afastaram os blindados enquanto a aldeia testemunha alguns dos mais amargos combates corpo a corpo da guerra.

A Colina 253.3 foi finalmente tomada e embora o avanço Alemão tomasse grande parte da aldeia, a defesa Soviética manteve-se forte. A força Alemã foi eventualmente esgotada nos dias de combate que se seguiram e um avanço eficaz nunca foi alcançado.

O cenário está montado, as linhas de combate desenhadas e tu estás no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Russo

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 7 Medalhas.

Controlar Ponyri conta como 2 Medalhas de Vitória. Para ganhar controlo, tens de ocupar mais hexágonos do Edifício que o teu adversário. O lado Russo controla Ponyri no início do combate, portanto coloca duas Medalhas de Vitória no Suporte de Medalhas Aliado.

REGRAS ESPECIAIS

As unidades de tanque das Forças Especiais do Eixo têm 4 figuras. Coloca uma insígnia de Força Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir de outras unidades.

Campo Minados são explicados na p.4.

43 - RUTURA PARA LISYANKA - 16-17 DE FEVEREIRO, 1944

Ordem de Configuração

- 1 x4
- 2 x6
- 3 x3
- 4 x9
- 5 x5
- 7 x7
- 7 x2



RESUMO HISTÓRICO

Em Janeiro de 1944, um grande conjunto de 6 divisões Alemãs com mais de 56,000 tropas tinha sido isolado pelo 1º Exército Soviético e pela 2ª Frente Ucraniana. Durante dias, os Russo continuaram o ataque numa tentativa de dividir o conjunto e destruir as forças Alemãs. Antes da meia-noite de 16 de Fevereiro, numa tentativa desesperada de escapar ao que os Alemães chamavam de "kessel" (ou caldeirão) a 72ª Divisão e a 5ª Panzer atacaram desde Khilki-Komarova. Regimentos de infantaria encaixaram baionetas e saíram. Os defensores Soviéticos foram apanhados de surpresa e as forças Alemãs atravessaram a primeira linha e continuaram o ataque colinas acima. Os Russos contra-atacaram desde Dzhurzhtentsy com tanques e artilharia. Muitos Alemães entraram em pânico e fugiram desenfreadamente. As armas Soviéticas causaram baixas horríveis, no entanto, alívio chegou depressa através dos Panzers do III Panzerkorps. A força de rutura tinha perdido a maior parte da sua artilharia, tanques a abastecimento mas muitas das unidades Alemãs chegaram ao Rio Gniloy-Tikich e atravessaram em segurança.

O cenário está montado, as linhas de combate desenhadas e tu estás no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Russo

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 7 Medalhas.

Uma unidade do Eixo que atravesse o rio gelado e saia do lado Russo do campo de batalha conta como Medalha de

Vitória, Infantaria conta 2 e Blindados 1. A unidade do Eixo é removida do jogo. Coloca uma figura desta unidade no suporte de medalhas do Eixo.

REGRAS ESPECIAIS

As unidades de tanque das Forças Especiais do Eixo têm 4 figuras. Coloca uma insígnia de Força Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir de outras unidades.

As unidades de Infantaria das Forças Especiais do Eixo são Engenheiros. Coloca uma insígnia de Forças Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir das outras unidades. Lê a p.6 para informações sobre unidades Engenheiro.

As unidades de tanque das Forças Especiais Russas têm 4 figuras. Coloca uma insígnia de Força Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir de outras unidades.

Ravina e Rios Gelados são explicados na p.3.

44 - [KURSK] PROKHOROVKA - 12 DE JULHO, 1943



Ordem de Configuração

- | | | | | | | | | |
|----------|--|------------|----------|--|-----------|----------|--|-----------|
| 1 |  | x34 | 3 |  | x6 | 5 |  | x2 |
| 2 |  | x7 | 4 |  | x3 | 6 |  | x2 |

OVERLORD

RESUMO HISTÓRICO

A batalha de tanques de Prokhorovka foi um embate entre duas forças blindadas imensas. À medida que as Corporações Panzer SS começaram a avançar, a artilharia Soviética estourou e pouco depois, o 5º Exército de Tanques de Guarda sob o comando do General Pavel Rotmistrov acelerou para de encontro ao avanço Alemão. O plano de Rotmistrov era o encontro rápido para negar qualquer vantagem ganha pelo grande alcance dos tanques Alemães.

O combate tornou-se uma luta de corpo assim que o campo de batalha ficou repleto de os restos ardentes dos blindados. As baixas foram imensas em ambos os lados. Combinados, mais de 700 tanques foram perdidos e porque o campo de batalha continuou sob controlo Soviético, os Alemães não puderam recuperar nem reparar as suas perdas.

O cenário está montado, as linhas de combate desenhadas e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 10 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Russo

- ◆ Recebe 10 cartas de Comando.

Nota: As regras Overlord estão disponíveis gratuitamente no site Memoir '44 em www.memoir44.com

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 12 Medalhas

REGRAS ESPECIAIS

As unidades de tanque das Forças Especiais do Eixo e Russas têm 4 figuras. Coloca uma insígnia de Força Especial no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir de outras unidades.

É possível uma Passagem de Rio no Rio Psel.

Movimento: Uma unidade pode entrar num hexágono de Passagem de Rio mas tem de parar e não se pode mover mais neste turno.

Combate: Uma unidade num hexágono de Passagem de Rio reduz o número de dados de Combate que lança por 1.

Linha de Vista: Uma Passagem de Rio não bloqueia a linha de vista.

Ordem de Configuração

45 - [BARBAROSSA] RIO BUG - 22 DE JUNHO, 1941

- 1  x6
- 2  x10
- 3  x8
- 4  x12
- 5  x1
- 6  x2
- 7  x3
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x2
- 11  x1
- 12  x1
- 13 x1



RESUMO HISTÓRICO

A 22 de Junho de 1941, a 18ª Divisão Panzer fez um ataque invulgar através do Rio Bug. A primeira vaga de infantaria em barcos de assalto Sturmboot foi seguida por antitanques e artilharia em balsas insufláveis. Ainda mais fantástico, foram os 80 tanques, tornados impermeáveis para a operação Sealion (Leão da Neve), que lentamente conseguiram atravessar o Bug.

Os Russos que defendiam a zona eram o 62º Distrito Fortificado. Tinham suporte limitado mas tinham algumas posições preparadas, incluindo torres de tanque enterradas.

Após a Blitz (Relâmpago) Alemã inicial, a infantaria e os tanques desfizeram os defensores Russos.

O cenário está montado, as linhas de combate desenhadas e tu estás no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Russo

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

Nota: este cenário de bónus requer as expansões Pacote de Terreno e Frente Oriental para ser jogado.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

◆ 5 Medalhas

Uma unidade do Eixo que capture a ponte conta como uma Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha de Objetivo no hexágono de Ponte. Desde que uma unidade do Eixo se encontre no hexágono, continua a contar para a vitória do Eixo. Se a unidade se mover ou for eliminada, deixa de contar.

REGRAS ESPECIAIS

Regras Relâmpago estão em efeito (p.4).

Regras de Comando Russas estão em efeito (p.3).

Os Bunkers são Bunkers de Inverno (p.5).

O Comboio é um Comboio de Abastecimento. Vê a p.12 das regras do Pacote de Terreno. O Comboio de Abastecimento, locomotiva e carro, estão cada um, carregados com uma unidade de infantaria.

- NOVAS FIGURAS -

O PACOTE FRENTE ORIENTAL TRAZ UM EXÉRCITO RUSSO COMPLETO, COM NOVAS FIGURAS.

SOLDADO RUSSO



A guerra contra a Alemanha de 1941 a 1945 é referida como "A Grande Guerra Patriótica" pelos Russos. No início da guerra, a população Soviética era de 130 milhões (cerca do mesmo que EUA). A USSR perdeu mais de 11 milhões de soldados na guerra. Para comparação, por cada soldado Americano perdido contra a Alemanha na Frente Ocidental, 80 soldados Soviéticos caíam na Frente Oriental. A selvajaria do combate na Frente Oriental fez com que as táticas de guerra fossem muito diferentes da Frente Ocidental. Enquanto a Frente Ocidental era um teatro de domínio estratégico com imensos prisioneiros, as táticas da Frente Oriental foram desenhadas e executadas para alcançar a aniquilação do inimigo.

TANQUE T-34



Muitos dizem que o tanque T-34 Soviético era "o melhor do mundo" durante a WWII. Mesmo que menos sofisticado que o famoso tanque "Tiger" Alemão, tinha muitas características que se provariam valiosas durante a guerra: a sua arma de grande velocidade fez dele um assassino de tanques perfeito, tinha grandes capacidades de corta-mato, movia-se rápido e melhor de tudo, tinha grande alcance. Isto fez uma grande diferença no final da guerra durante a corrida para Berlim entre os Soviéticos e os Aliados. Por estas razões, o T-34 era chamado "o tanque que ganhou a Grande Guerra Patriótica". A última ação do T-34 foi na Europa em 1990 durante a Guerra Civil Bósnia - cinquenta anos depois da WWII!

ARMA ANTITANQUE ZIS-3



Derivada da ZIS-2, a Arma de Divisão de 76.2mm ZIS-3 entrou em produção em 1942 como uma arma antitanque. A ZIS-3 era a mais famosa peça de artilharia Soviética. Até os Alemães, que sempre tiveram melhor equipamento anteriormente reconheceram que a arma Soviética era superior às suas. Dado seu baixo custo de produção, a ZIS-3 foi produzida em massa. Mais de 10,000 foram feitas, e esteve em uso até há pouco tempo.