

# MEMOIR '44

## TERRAIN PACK



*Richard Borg*

**DAYS OF  
WONDER**

# BEM-VINDO À PRIMEIRA EXPANSÃO PARA O MEMOIR '44: O TERRAIN PACK (PACOTE DE TERRENO)

## PREFÁCIO

Desde as dunas do Norte de África às passagens de montanha do Norte de Itália; desde os Pântanos de Pripet a Sul de Belarus ao terreno alto que cerca a Operação Market Garden... Antes da WWII, nunca antes na história tinha um conflito sido lutado por tantos homens sobre tão vastas expansões de terra e em tantos tipos de terreno diferentes.

Como muitos de vocês já descobriram, Memoir '44 é mais que um jogo, é também um complexo e expansível sistema de jogo por si só.

Com isto em mente, temos prazer em trazer-vos a Expansão Pacote de Terreno Memoir '44. Repleta de novas peças de terreno, novas medalhas de unidades de elite e medalhas de vitória adicionais. Esta expansão inclui também dezenas de novos elementos de jogo, incluindo regras para guerra no Norte de África, campos minados, marcadores de grandes armas, estações de radar, depósitos de abastecimento, aeródromos e por aí em diante.

Embora esta expansão traga novos cenários para colocar estas peças em jogo, convidamos-te a experimentar, jogar e alterá-los. Se tiveres uma nova ideia brilhante, vem partilhá-la connosco em [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)

**E ACIMA DE TUDO, DIVERTE-TE E APRECIA!**

*Richard Borg*

**E O PELOTÃO DA DAYS OF WONDER**



# ÍNDICE

<b>I. NOVOS PEÇAS DE TERRENO</b>	<b>3</b>	Medalha Britânica: A Cruz Vitória	6	Fortaleza	10
<b>Deserto</b>	<b>3</b>	Medalha Italiana por Coragem Militar	6	Farol	10
Regras de Deserto do Norte de África	3	<b>Campos Minados</b>	<b>7</b>	Central de Energia	
Oásis (Deserto)	3	<b>Miras/Marcadores de Apontar</b>	<b>7</b>	Campo de Prisioneiros	11
Florestas de Palmeira (Deserto)	3	<b>Fichas de Estrela de Combate</b>	<b>7</b>	Estação de Radar	11
Vilas e Aldeias (Deserto)	3	Efeitos de Estrela de Combate padrão	7	Depósito de Abastecimento	11
Wadis/Sulcos (Deserto)	3	Sabotagem	7	<b>IV. NOVOS OBSTÁCULOS E FICHAS</b>	
<b>Terreno Alto e Campos Inundados</b>	<b>4</b>	Explodir uma Ponte	8	Bunkers de Campo	11
Campos Inundados	4	Balsas e Barcos Colapsáveis	8	Passagem de Rio	11
Terreno Alto	4	Pedir Ataques Aéreos (Colina 317)	8	Ponte de Pelotão	12
Pântanos	4	Observação Dianteira de Artilharia	8	Ponte de Caminho-de-Ferro	12
Montanhas	5	Capturar Equipamento	8	Bloqueios de Estrada	12
<b>Estradas e Caminhos-de-Ferro</b>	<b>5</b>	Libertar Prisioneiros	8	Comboios - Locomotiva e Vagão	12
Trilhos de Caminho-de-Ferro	5	Líder Heroico	9	<b>V. NOVAS INSÍGNIAS</b>	<b>13</b>
Estação de Caminhos-de-Ferro	5	<b>III. PONTOS DE REFERÊNCIA</b>	<b>9</b>	Grandes Armas	13
Estradas	5	Barragens	9	Engenheiros de Combate	13
Estrada que atravessa Caminho-de-Ferro	6	Sabotar uma Barragem	9	Insígnias de Nacionalidade	13
Estrada sobre uma Colina	6	Aeródromo	9	<b>[Batalha de Gazala]</b>	
<b>Rios e Hidrovias</b>	<b>6</b>	Quartéis	10	<b>Knightsbridge</b>	<b>15</b>
Lago	6	Cemitério	10	<b>[[Market Garden] Pontes de Nijmegen</b>	<b>17</b>
Cabeceira e Bifurcações de Rio	6	Igreja	10	<b>Barragem Schwammeneuel</b>	<b>19</b>
<b>II. NOVOS MARCADORES</b>	<b>6</b>	Complexo de Fábricas	10	<b>[Operação Grenade]</b>	
<b>Novas Medalhas</b>	<b>6</b>			<b>Ao Longo do Rio Roer</b>	<b>21</b>

## REFERÊNCIAS A PÁGINAS:

O número de uma página escrito assim: **M44 p.7** indica a página 7 do livro de regras original do **Memoir '44**.  
Escrito 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 PEÇAS DE HEXÁGONO DE TERRENO

## DESERTO

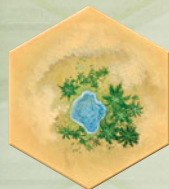
Peças de terreno Deserto incluem 10 Florestas de Palmeira, 3 Oásis, 3 Sulcos e 6 Vilas e Aldeias Norte-Africanas

### REGRAS DE DESERTO NORTE-AFRICANO



Em cenários de Deserto Norte Africano, as regras de Incursão Mecanizada são emendadas da seguinte forma: Num Combate à Queima-Roupa efetuado com sucesso, uma unidade Blindada comandada pode mover-se para um hexágono vazio e pode então, mover-se um outro hexágono adicional; pode então batalhar novamente. Todas as outras regras relacionadas com Incursão Mecanizada e Ganhar Terreno mantêm-se em efeito e são jogadas normalmente.

### OÁSIS (DESERTO)



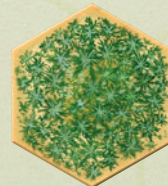
- ◆ **Movimento:** Uma unidade que entra num hexágono de Oásis deve parar e não se mover mais nesse turno.
- ◆ **Combate:** Uma unidade pode batalhar no turno em que se move para um hexágono de Oásis. Quando batalhas uma unidade inimiga que está num hexágono de Oásis, a Infantaria e Blindados reduzem o número de dados de Combate lançados por 1 e dados de Combate de Artilharia não são reduzidos.  
Uma unidade num hexágono de Oásis pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.

- ◆ **Linha de Vista:** Um Oásis bloqueia a linha de vista.



Quando indicado no cenário, uma unidade de infantaria comandada num Oásis pode recuperar figuras perdidas, aplicando o mesmo procedimento que as cartas de comando Medics & Mechanics.

### FLORESTAS DE PALMEIRA (DESERTO)



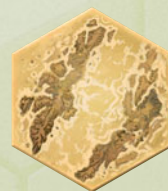
Mesmo efeito de terreno que as Florestas (M44 p.13)

### VILAS E ALDEIAS (DESERTO)



Mesmo efeito de terreno que Vilas e Aldeias (M44 p.14)

### WADIS/SULCOS (DESERTO)



- ◆ **Movimento:** Não há restrições de movimento nos lados abertos dos Sulcos. As laterais laterais de um Sulco são impassáveis, tanto de cima para baixo do sulco.
- ◆ **Combate:** Infantaria ou Blindados que combatam para, ou de um Sulco devem estar adjacentes à unidade inimiga alvo. Quando se combate uma unidade inimiga num sulco, Infantaria, Blindados e Artilharia reduzem o número de dados de Combate lançados por 1.



Mover-se pelo Sulco é permitido.



Mas atravessar as suas paredes é impossível.





- ◆ **Linha de Vista:** Um Sulco não bloqueia a linha de vista. Nota que uma unidade abrigada num Sulco ainda bloqueia a linha de vista.

## TERRENO ALTO E CAMPOS INUNDADOS

A prática de inundar campos Europeus de baixo nível como uma medida de defesa antitanque, foi empregada pelos Alemães, desde 6 de Junho, Dia D de 1944, nas áreas atrás das praias de desembarque, durante a Operação Market Garden; e muito em 1945, quando as águas de Rhineland foram libertadas para abrandar o avanço dos Aliados. Esta tática tornou o movimento bastante difícil tanto para infantaria como para blindados, exceto em estradas levantadas, terreno alto e áreas à volta de vilas e aldeias.

## CAMPOS INUNDADOS



Em cenários de Campos Inundados, qualquer hexágono que seja um campo aberto

é considerado um hexágono de Campo Inundado. Terreno Alto, Colinas, Estradas, Caminhos-de-Ferro ou Vilas e Aldeias são tratados como hexágonos de terreno seco alto para efeitos de jogo.

- ◆ **Movimento:** Para se mover para um hexágono de Campo Inundado, uma unidade deve estar adjacente ao Campo Inundado. Uma unidade que entra num Campo Inundado deve parar e não se pode mover mais nesse turno. Uma unidade que sai de um Campo Inundado apenas se pode mover para o hexágono adjacente.
- ◆ **Combate:** Uma unidade de Infantaria ou Artilharia num hexágono de Campo Inundado não tem quaisquer restrições de combate. Uma unidade Blindada não pode combater no turno em que se mover para ou de um hexágono de Campo Inundado. Uma unidade Blindada que realiza um Combate à Queima-Roupa numa unidade num Campo Inundado pode Ganhar Terreno mas não pode fazer uma Incursoão Blindada.

Uma unidade de infantaria tem de parar quando as suas botas se molham.



Elas também têm de parar para secar as suas armas quando saem dos campos inundados.

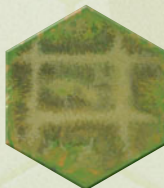


Esta unidade Blindada apenas se move um hexágono e não pode combater.



- ◆ **Linha de Vista:** Um hexágono de Campo Inundado não bloqueia a linha de visão.

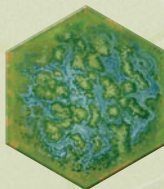
## TERRENO ALTO



Hexágonos de Terreno Alto são usados para marcar terreno aberto, elevado e seco em cenários que usam regras de Campos Inundados.

- ◆ **Movimento:** Não há restrições de movimento.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate. A diferença entre Terreno Alto, Estradas, e outras peças de Terreno secas e os Campos Inundados não é suficiente para causar quaisquer reduções de dados de Combate.
- ◆ **Linha de Vista:** Um hexágono de Terreno Alto não bloqueia a linha de vista.

## PÂNTANOS

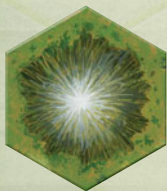


◆ **Movimento:** Uma unidade de Infantaria ou Blindada que se move para um hexágono de Pântano deve parar e não se pode mover mais nesse turno. Uma unidade que deixa um hexágono de Pântano apenas se pode mover para um hexágono adjacente. Uma unidade de Artilharia não pode entrar num hexágono de Pântano.



- ◆ **Batalha:** Uma unidade de Infantaria num hexágono de Pântano não tem quaisquer restrições de combate. Uma unidade Blindada não pode combater, no turno em que entra ou sai de um hexágono de Pântano. Uma unidade Blindada que realiza um Combate à Queima-Roupa com sucesso numa unidade presente num hexágono de Pântano pode Ganhar Terreno mas não pode fazer uma Incursoão Mecanizada.
- ◆ **Linha de Vista:** Um hexágono de Pântano não bloqueia a linha de vista.

## MONTANHAS

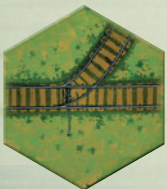


- ◆ **Movimento:** Somente uma unidade de Infantaria pode mover-se de uma Colina para um hexágono de Montanha adjacente, ou desde uma Montanha para um hexágono de Colina adjacente. A Infantaria apenas se pode mover desde um hexágono de Montanha para um hexágono de Montanha adjacente. Movimento de Infantaria desde outros hexágonos de terreno ou um hexágono de campo do tabuleiro não é possível. As Montanhas são terreno impossível para unidades de Artilharia e Blindadas.
- ◆ **Combate:** Quando se batalha uma unidade inimiga que está numa Montanha, Infantaria e Blindados reduzem o número de dados de Combate lançados por 2, e dados de Combate de Artilharia não são reduzidos. Quando se combate uma unidade inimiga à mesma altura, não existe redução de dados de Combate a não ser que a unidade alvo esteja numa cordilheira diferente (os hexágonos de Montanha não estão conectados). Uma unidade de Artilharia comandada, posicionada num hexágono de Montanha pode apontar (alvo) para qualquer unidade inimiga a 7 ou menos hexágonos de distância. Combate a 3,3,2,2,1,1 e 1.
- ◆ **Linha de Vista:** Uma Montanha bloqueia a linha de vista para unidades que tentam ver para lá da Montanha. A linha de vista não é bloqueada quando as unidades estão à mesma altura e na mesma Montanha.

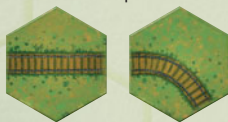
## ESTRADAS E CAMINHOS-DE-FERRO

Estradas e caminhos-de-ferro tiveram um papel chave durante a WWII. Controla-os significava poder mover tropas rapidamente, equipamento e abastecimentos para a linha da frente. As estradas também eram usadas por tanques e infantaria para as suas investidas para dentro do território inimigo.

### TRILHOS DE CAMINHO-DE-FERRO



- ◆ **Movimento:** Não há restrições de movimento para Infantaria. Blindados e Artilharia têm de parar quando se movem para um hexágono de Caminho-de-Ferro.



- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate. Blindados podem Ganhar Terreno após efetuarem um Combate à Queima-roupa com sucesso e combater novamente, como é usual.
- ◆ **Linha de Vista:** Um hexágono de Caminho-de-Ferro não bloqueia a linha de vista.

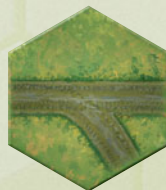
## ESTAÇÃO DE CAMINHOS-DE-FERRO



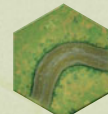
Mesmo efeito que um hexágono de Vilas e Aldeias (M44 p.14).

Ver também as regras de Comboio de Abastecimento na p. 13.

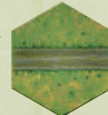
## ESTRADAS



- ◆ **Movimento:** Uma unidade comandada que inicia num hexágono de Estrada, se move ao longo da estrada e termina o seu movimento num hexágono de Estrada pode mover-se um hexágono adicional na estrada, neste turno.



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



- ◆ **Linha de Vista:** Uma estrada não bloqueia a linha de vista.

**Exemplos:** Infantaria pode mover-se 2 hexágonos numa estrada e ainda combater e 3 hexágonos com bônus de movimento e não combater. Numa carta Infantry Assault, a infantaria pode mover-se 3 hexágonos numa estrada e ainda assim combater, ou 4 hexágonos sem combater.

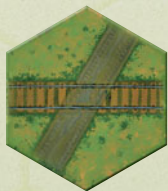
Blindados podem mover-se 4 hexágonos numa estrada e ainda combater.

Artilharia pode mover-se 2 hexágonos numa estrada e não combater. Numa carta Artillery Bombard pode mover-se 4 hexágonos numa estrada.



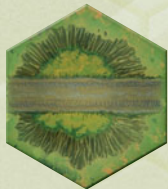


## ESTRADA QUE ATRAVESSA UM CAMINHO-DE-FERRO



Joga-se da mesma forma que uma Estrada convencional.

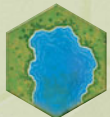
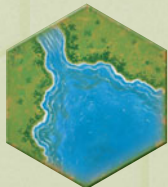
## ESTRADA SOBRE UMA COLINA



Joga-se da mesma forma que uma Estrada convencional, mas bloqueia a Linha de Vista.

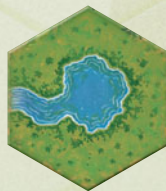
## RIOS E HIDROVIAS

### LAGO

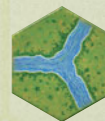


- ◆ **Movimento:** Um hexágono de Lago é terreno intransponível.
- ◆ **Linha de Vista:** Um hexágono de Lago não bloqueia a Linha de Vista. Esta é bloqueada quando se aponta através de dois ou mais hexágonos de Lado adjacentes.

## CABECEIRA DE RIO & BIFURCAÇÕES DE RIO



Mesmo efeito que um hexágono de Rio (M44 p.15).



## II. NOVOS MARCADORES

### NOVAS MEDALHAS



#### MEDALHA BRITÂNICA: A CRUZ VICTÓRIA

Entregue por galanteria ao enfrentar o inimigo, a Cruz Victória é a maior e mais prestigiada recompensa para as forças Britânicas e da Comunidade. Desde a sua criação em 1856, a Cruz Victória foi entregue 1355 vezes. Foi entregue apenas 12 vezes desde o fim da WWII.



#### MEDALHA ITALIANA POR CORAGEM MILITAR

A Medalha "Al Valore Militare" foi criada em 1833 e foi entregue por bravura. O design original tinha emblemas Savoy (uma cruz e uma coroa), mas foi mudado durante a WWII, mostrando uma espada Romana com ramos de louro e a palavra "ITALIA" na bainha da espada. Após a guerra, a medalha foi mudada novamente, mostrando uma estrela de 5 pontas.

## 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.

## MIRAS/MARCADORES DE APONTAR



Marcadores de Apontar, distinguidos pelos ícones de mira, são usados em conjunto com baterias de Grande Arma para designar unidades inimigas para onde as baterias tenham apontado (ver novas regras de Grandes Armas, na secção de Novas Insígnias, na página 13).

## FICHAS DE ESTRELA DE COMBATE



Fichas de Estrela de Combate são fichas genéricas que assinalam efeitos especiais, eventos únicos, ações ou acontecimentos associados a um dado hexágono de terreno ou unidade, durante o cenário.

### EFEITOS DE ESTRELA DE COMBATE PADRÃO

As fichas de Estrela de Combate abrem as portas para um novo mundo de ideias específicas de cenários, no entanto, aqui está uma pequena lista dos efeitos usados mais frequentemente.

Lembra-te que as regras que estas fichas introduzem não são definitivas, regras permanentes, mas sim adições específicas ao cenário, delineadas na secção de Regras Especiais de cada cenário. Mais alguns efeitos de Estrela de Combate usados frequentemente, associados com peças de terreno específicas, estão listadas na secção Pontos de Referência deste livro de regras.

### SABOTAGEM



Esta regra pode ser usada para explodir um depósito de combustível, um complexo de fábricas, uma estação de radar ou qualquer outro objetivo estratégico.

Para destruir o objetivo, a unidade deve estar no hexágono correspondente e lançar os seus dados de Combate à Queima-Roupa. Se uma estrela for lançada, o objetivo é alcançado e destruído. Recebe a Estrela de Combate como uma medalha de Vitória, e remove o hexágono de terreno destruído do mapa. Para outro exemplo de uma potencial regra de Sabotagem, vê a entrada Destruir uma Barragem na secção Pontos de Referência deste livro de regras.





## EXPLODIR UMA PONTE



As duas opções que se seguem descrevem formas diferentes possíveis de tratar a potencial destruição de uma ponte num dado cenário.

**Opção 1** - Para explodir uma estrada ou ponte de caminhos-de-

ferro, um jogador tem de, no seu turno, jogar uma carta de Secção correspondente ao flanco onde a ponte se encontra (se a ponte atravessa duas secções distintas, o jogador pode então jogar uma carta de Secção de qualquer uma das duas). Após jogar a carta, a ponte é destruída e removida do tabuleiro. Esta ação ocupa todo o turno do jogador, e o jogador não saca uma nova carta de comando no final do seu turno. Ao invés disso, a sua mão de cartas de comando é reduzida por uma para o resto do jogo.

**Opção 2** - Similar ao acima, mas em vez de ativar uma destruição automática da ponte, o jogar da carta de Secção dá ao jogador a oportunidade de lançar dois dados de Combate. Se uma estrela for lançada, a ponte é destruída e removida, de outra forma, sobrevive ao ataque. Ao contrário da opção 1, o jogador atacante pode preencher a sua mão sacando uma carta de Comando como usual no final do turno, independentemente se o ataque à ponte teve sucesso ou não.

## BALSAS E BARCOS COLAPSÁVEIS



No cenário Pontes de Nijmegen incluído nesta expansão, as fichas de Estrela de Combate são usadas para representar barcos.

As três unidades de infantaria Aliadas no flanco esquerdo têm barcos de chão-raso colapsáveis. Coloca uma ficha de Estrela de

Combate no mesmo hexágono que cada uma destas unidades, para as distinguir de outras unidades.

Unidades com barcos podem entrar num hexágono de rio. Uma unidade que entra num hexágono de rio deve parar e não se pode mover mais nesse turno. Quando num hexágono de rio, reduz o número de dados de combate que a unidade lança por 1. Uma bandeira lançada contra uma unidade num barco num hexágono de rio causa a perda de uma figura em vez de uma retirada. Assim que a unidade atravessa o rio, remove a ficha de Estrela de Combate da unidade; a unidade abandonou o seu barco, e não pode mais mover-se para um hexágono de rio.

## PEDIR ATAQUES AÉREOS (REGRA COLINA 317)



Esta é outra regra cenário-específica, introduzida na Operação Lütich: Ataque à Colina 317. Desde que a unidade ocupe um hexágono de terreno específico, o jogador ocupante pode jogar uma carta Recon da sua mão como se fosse uma carta Air Power. Esta regra pode ser usada com uma colina, uma igreja, um farol, etc., ou qualquer outro ponto de referência que ofereça um posto de observação atrativo.

## OBSERVAÇÃO DIANTEIRA DE ARTILHARIA



Esta é uma variação da regra Pedir Ataques Aéreos, aplicada à Artilharia: Desde que uma unidade ocupe um hexágono de terreno específico, as regras Grande Arma ficam em efeito para todas as unidades de Artilharia (ver regras Grande Arma na secção Insignias deste livro de regras).

## CAPTURAR EQUIPAMENTO



Uma ficha de Estrela de Combate pode ser usada para identificar um novo equipamento de estação de radar, ou qualquer outra peça de equipamento valiosa que o inimigo possa querer capturar. Coloca a ficha de Estrela de Combate na carga preciosa. Uma unidade de infantaria deve parar nesse hexágono para a recolher. Dai para a frente, a peça de equipamento representada pela Estrela de Combate move-se com a unidade. Se a unidade for destruída, o equipamento mantém-se no solo, à espera de ser recolhido por outra unidade usando a mesma regra.

## LIBERTAR PRISIONEIRO



Usando a mesma regra de capturar equipamento acima, uma Estrela de Combate pode ser usada para representar um prisioneiro importante à espera de ser libertado. A única diferença é que o prisioneiro é morto se a unidade que o está a libertar for destruída.

Este prisioneiro estaria num fortificado (fortaleza) ou campo de prisioneiros.

## LÍDER HEROICO



Uma ficha de Estrela de Combate pode representar um líder heroico. Quando comanda uma unidade de infantaria, o líder permite à unidade ignorar uma bandeira e inspira os seus homens, dando-lhes um dado de Combate adicional quando combatem. Se a unidade for eliminada, lança dois Dados de Combate. Se uma estrela for lançada, o Líder Heroico é perdido, dando uma medalha de Vitória ao seu adversário. Se sobreviver, move a sua Estrela de Combate para a unidade amigável mais próxima.

## III. PONTOS DE REFERÊNCIA

Esta Expansão Pacote de Terreno introduz uma nova categoria de hexágonos de terreno que mostra uma variedade de edifícios icônicos e construções emblemáticas, designados Pontos de Referência. Por vezes estes pontos de referência são puramente simbólicos, simplesmente adicionando história ao cenário. Mas regularmente, têm um papel chave no cenário: um objetivo que tem de ser destruído; um objetivo que deve ser alcançado ou onde se tem de chegar para ativar um evento ou ação específica; etc...

Os efeitos de um Ponto de Referência variam de cenário para cenário numa base caso-a-caso, como descrito na sua secção de Regras Especiais ou secção Condições de Vitória.

## BARRAGENS



- ◆ **Movimento:** Intransponível para Blindados e Artilharia. Não há restrições de movimento para Infantaria.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate. Uma unidade num hexágono de Barragem pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si. Ver regras específicas de cenário para determinar como sabotar uma Barragem.
- ◆ **Linha de Vista:** Uma Barragem bloqueia a linha de vista.

## SABOTAR UMA BARRAGEM



No cenário Barragem Schwammenauel incluído nesta expansão, fichas de Estrela de Combate são usados para indicar os esforços de sabotagem Alemães. O jogador do eixo pode tentar sabotar as barragens Schwammenauel e Urft, quando ele tiver unidades em

ambos ou qualquer um dos hexágonos de barragem. Após jogar uma Carta de Comando e antes de qualquer unidade ser comandada, ele lança dois dados de combate. Por cada estrela lançada, uma ficha de Estrela de Combate é colocada numa barragem. Se duas estrelas forem lançadas e somente uma barragem está ocupada, apenas uma Estrela de Combate é colocada na barragem ocupada. Quando uma quarta Estrela de Combate é colocada na barragem, considere-se sabotada com sucesso: remove as fichas do hexágono de barragem e coloca quatro medalhas do Eixo no trilho de medalhas Alemão! Mas cuidado: Se uma unidade Aliada capturar o hexágono de barragem a qualquer altura antes do número de fichas de Estrela de Combate ser quatro, as fichas são removidas e o processo de sabotagem tem de recomeçar.

## AERÓDROMO



- ◆ **Movimento:** Não há restrições de movimento.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate.
- ◆ **Linha de Vista:** Um Aeródromo não bloqueia a Linha de Vista.



Se indicado nas Regras Especiais do cenário, um jogador pode aterrar reforços num hexágono de aeródromo quando não existirem unidades inimigas em nenhum dos hexágonos do aeródromo. Quando uma carta de comando Direct from HQ é jogada, por uma ordem, uma unidade de infantaria é colocada no hexágono de aeródromo. A unidade não se pode mover ou combater no turno em que aterriza.

Vê também as regras opcionais de Sabotagem na secção de Fichas de Estrela de Combate.





## QUARTÉIS



Mesmo efeito que os hexágonos de Vilas e Aldeias (M44 p.14).

## CEMITÉRIO



- ◆ **Movimento:** Não há restrições de movimento.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate. Uma unidade num hexágono de Cemitério pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.
- ◆ **Linha de Vista:** Um Cemitério não bloqueia a linha de vista.

## IGREJA



Mesmo efeito que de Vilas e Aldeias (M44 p.14).

Para além disso, uma unidade num hexágono de Igreja pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.

Vê também as regras opcionais de Apontar na secção Fichas de Estrelas de Combate.

Recomendamos que os jogadores revejam o cenário Sainte-Mère-Église, com um hexágono de igreja colocado na vila com a unidade de infantaria do Eixo. A vila torna-se agora uma posição bem mais forte no lado do Eixo.

## COMPLEXO DE FÁBRICAS



Vê as regras específicas de cenário para o Complexo de Fábricas. Por defeito, tem o mesmo efeito que um hexágono de Vila ou Aldeia (M44 p.14). Vê também as regras opcionais de Sabotagem na secção Fichas de Estrela de Combate.

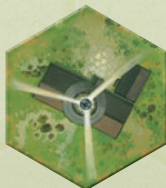
## FORTALEZA



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

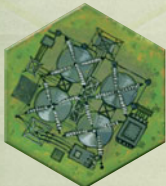
Para além disso, qualquer lado pode tomá-la como uma posição defensiva. Unidades num hexágono de Fortaleza podem ignorar todas as bandeiras lançadas contra a unidade. Vê também as regras opcionais Libertar Prisioneiros na secção de Fichas de Estrela de Combate.

## FAROL



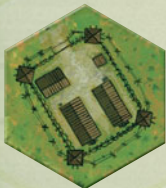
Mesmo efeito que um hexágono Vila ou Aldeia (M44 p.14). Vê também as regras opcionais Pedir Ataque Aéreo e Observação Dianteira de Artilharia na secção Fichas de Estrela de Combate.

## CENTRAL DE ENERGIA



Vê as regras específicas de cenário para Centrais de Energia. Vê também as regras opcionais de Sabotagem na secção Fichas de Estrela de Batalha.

## CAMPO DE PRISIONEIRO



Vê as regras específicas de cenário para Campo de Prisioneiros. Vê também as regras opcionais de Libertar Prisioneiros na secção Fichas de Estrela de Batalha.

## ESTAÇÃO DE RADAR



- ◆ **Linha de Vista:** Não bloqueia a linha de vista.



Se uma Estrela de Combate está presente no hexágono, o jogador que ocupa a Estação de Radar beneficia do seguinte: se o seu adversário quiser jogar uma carta Air Power contra o dono da Estação de Radar, ele deve fazê-lo declarando a sua intenção de avançar, com um turno de aviso, e mostrando a sua carta Air Power com a face para cima na mesa. No seu próximo turno, o seu adversário deve então jogar a sua carta Air Power.

- ◆ **Movimento:** Uma unidade que se move para um hexágono de estação de radar deve parar e não se pode mover mais nesse turno.
- ◆ **Combate:** Uma unidade pode combater no turno que se move para um hexágono de Estação de Radar. Quando combatem uma unidade inimiga num hexágono de Estação de Radar, infantaria e blindados reduzem o número de dados de Combate lançados por 1 e dados de Combate de Artilharia não são reduzidos. Uma unidade num hexágono de Estação de Radar pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.

## DEPÓSITO DE ABASTECIMENTO



- ◆ **Movimento:** Não há restrições de movimento.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate.
- ◆ **Linha de Vista:** Um Depósito de Abastecimento bloqueia a linha de vista.



Quando indicado no cenário, destruir um Depósito de Abastecimento inimigo reduz o movimento de todas as unidades blindadas inimigas por um hexágono.

# IV. NOVOS OBSTÁCULOS E FICHAS

## BUNKERS DE CAMPO



Mesmo efeito que um Bunker (M44 p.16). Para além disso, qualquer lado pode reclamá-lo como uma posição defensiva.

## PASSAGEM DE RIO



- ◆ **Movimento:** Uma unidade pode entrar num hexágono de Rio quando o hexágono tem uma Passagem. Uma unidade que entra num hexágono com uma Passagem deve parar e não se pode mover mais nesse turno.
- ◆ **Combate:** Uma unidade num hexágono de passagem reduz o número de dados de Batalha que lança por 1.

- ◆ **Linha de Vista:** Uma Passagem não bloqueia a linha de vista.





## PONTE DE PELOTÃO



Pontes de Pelotão podem ser usadas somente em cenários que as mencionem, nas condições descritas pelas seções de Regras Especiais de cenário.



Para construir uma Ponte de Pelotão sobre um rio, joga uma carta de comando Attack, e em vez de comandar 3 unidades na seção, coloca uma Ponte de Pelotão em qualquer hexágono de rio nessa seção.

- ◆ **Movimento:** Uma unidade pode entrar num hexágono de Rio quando o hexágono tem uma Ponte de Pelotão sem restrições de movimento.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate.
- ◆ **Linha de Vista:** Uma Ponte de Pelotão não bloqueia a linha de vista.

## PONTE DE CAMINHO-DE-FERRO



◆ **Movimento:** Uma unidade pode entrar num hexágono de Rio quando o hexágono tem uma ponte de caminho-de-ferro. Não há restrições de movimento de infantaria. Uma unidade Blindada tem de parar quando se move para um hexágono de Ponte de Caminho-de-Ferro.

- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate.
- ◆ **Linha de Vista:** A Ponte de Caminho-de-Ferro não bloqueia a linha de vista.

## BLOQUEIOS DE ESTRADA



◆ **Movimento:** Somente uma unidade de Infantaria pode entrar num hexágono Bloqueio de Estrada. Uma unidade de Infantaria que entra num hexágono com um Bloqueio de Estrada deve parar e não se pode mover mais nesse turno.

- ◆ **Combate:** Uma unidade num Bloqueio de Estrada está protegida de todos os lados. Um Bloqueio de Estrada reduz o número de dados de Combate lançados por 1 quando atacados por Infantaria ou Blindados. Dados de combate de Artilharia não são reduzidos. Uma unidade num hexágono de Bloqueio de Estrada pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.
- ◆ **Linha de Vista:** Um Bloqueio de Estrada não bloqueia a linha de vista.

## COMBOIOS - LOCOMOTIVA E VAGÃO



Vê as Regras Especiais do cenário para usar estas fichas. Os Comboios podem ser usados para transportar reforços (Comboios de Abastecimento) ou armas de artilharia (Comboios Blindados). Os Comboios também podem ser objetivos de missão.

Um comboio pode mover-se para a frente ou para trás 1, 2 ou 3 hexágonos ao longo de trilhos de caminho-de-ferro, mas não se pode mover quando os trilhos estão bloqueados. Comanda-os como qualquer outra unidade, jogando uma Carta de Comando. Se



o comboio está ao longo de duas seções, pode ser comandado em qualquer seção. Uma unidade inimiga pode apontar para um comboio. Um tiro certoiro é marcado por cada Granada lançada no comboio. Coloca uma ficha de Estrela de Combate na locomotiva por cada tiro certoiro no comboio. No segundo tiro certoiro, coloca uma segunda Estrela de Combate. No terceiro tiro certoiro, coloca a terceira Estrela de Combate e remove o vagão. No quarto tiro certoiro, a locomotiva é removida. Quando ambas as seções do comboio forem removidas, coloca a locomotiva num espaço de Medalha de Vitória livre.

Um comboio pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si. Quando faz retirada, move-se para trás (direção oposta para onde a locomotiva aponta) um hexágono ao longo dos trilhos por cada Bandeira lançada contra si. Se não puder fazer retirada, coloca uma Estrela de Combate na locomotiva por cada hexágono que não puder fazer retirada.

## COMBOIO DE ABASTECIMENTO - REFORÇOS



Uma locomotiva e vagão podem transportar tropas de reforços blindadas ou de infantaria. As unidades que são transportadas não podem combater. Quando a locomotiva chega à estação, as unidades transportadas no comboio de abastecimento são colocadas nos hexágonos adjacentes à locomotiva e vagão. As Unidades não podem mover-se ou combater no turno em que chegam à estação.

## COMBOIO BLINDADO

Um comboio blindado contém uma figura de artilharia na sua peça de vagão. Pode mover-se até 3 hexágonos e ainda combater. Aplica as regras normais de alcance e poder de fogo da artilharia. Usa as regras do comboio acima para movimento e contar dano (quatro granadas para destruir o comboio).

# V. NOVAS INSÍGNIAS

## GRANDES ARMAS



As Grandes Armas são baterias de longo alcance que se mostram devastosamente eficazes sobre distâncias tremendas assim que devidamente apontadas a um alvo.



Quando um cenário indica uma bateria de Grandes Armas, coloca a insígnia Grande Arma e três marcadores de mira no hexágono correspondente, assim como a unidade de Artilharia.

Grandes Armas disparam sobre oito hexágonos a 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 respetivamente.



Quando uma Grande Arma marca um tiro certo numa unidade-alvo inimiga e a unidade não é eliminada ou retira, coloca um marcador de mira Grande Arma no hexágono da unidade alvo.

Quando uma Bateria de Grande Arma dispara sobre uma unidade num hexágono com um marcador de mira, a Bateria de Grande Arma lança 1 dado adicional (encontrou a distância e apontou para o alvo). Marcadores de mira não são acumuláveis.

O marcador de mira fica no hexágono até que a unidade se mova ou seja eliminada. Quando a unidade se move do hexágono, o marcador de mira é colocado de volta ao hexágono com as Grandes Armas.

## ENGENHEIROS DE COMBATE



Unidades Engenheiro de Combate foram usadas durante a WWII para aumentar a efetividade de combate das corporações. Traziam suporte de mobilidade, contra mobilidade, sobrevivência, topografia e engenharia.

Uma unidade de Engenharia move-se e combate uma unidade Normal. 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.

## INSÍGNIAS DE NACIONALIDADE



### SAS: FORÇAS ESPECIAIS AÉREAS BRITÂNICAS

Fundado pelo oficial Britânico David Stirling durante a campanha Britânica no Norte de África, as SAS infiltram pequenos grupos de comandos altamente treinados, equipados especialmente, no cerne do território inimigo, usando jipes para máxima mobilidade. As SAS orquestraram incursões devastadoras em aeródromos Alemães e muitos outros alvos estratégicos.

Participaram ainda em muitas das mais ousadas e atrevidas operações da WWII.



### 2ª DIVISÃO BLINDADA

A história da 2ª DB liga-se à personalidade do seu fundador, o General Francês Philippe de Hautecloque, melhor conhecido como Général Leclerc. Após uma retirada de um campo a seguir à derrota Francesa, o General Leclerc juntou-se às forças Aliadas no Norte de África para montar os primeiros elementos do novo exército Francês, que se tornariam oficialmente a 2ª Divisão Blindada em 1943. Após várias vitórias no Norte de África, a 2ª DB desembarcou na Normandia para participar na campanha para a libertação da França. Em Agosto de 1944, numa manobra política simbólica, a 2ª DB entrou em Paris e libertou-a, antes de se mover para este para Estrasburgo, e depois para a Alemanha, até a Berchtesgaden, a residência privada de Hitler.







## FORÇAS ESPECIAIS BRITÂNICAS

Para além das SAS, existiam várias outras unidades de Forças Especiais no exército Britânico. Durante a guerra, a Grã-Bretanha desenvolveu estas unidades altamente treinadas de que seria feito bom uso nos vários teatros de operações e escrito algumas das mais gloriosas páginas da história da WWII.



## TROPAS POLACAS

Após a derrota em 1939, o governo Polaco em exílio na França organizou um novo exército. Este exército fez parte da defesa da França tanto no terreno como no ar.

Após a queda da França, várias tropas Polacas foram evacuadas para a Grã-Bretanha. Durante a Batalha da Bretanha, o 303º Esquadrão de Caças polaco alcançou o maior número de vitórias de todos os esquadrões Aliados. As Tropas Polacas também estiveram envolvidas em muitas batalhas famosas, como a batalha de Arnhem durante a Operação Market Garden, e a quarta batalha por Monte Cassino.



## GUERRILHEIROS JUGOSLAVOS

Os Guerrilheiros Jugoslavos resistiram © ocupa –o pelas for –as do eixo durante a WWII. A sua maior organisa –o era o Ex –rcito de Libertaa –o Popular e os destacamentos

Guerrilheiros da Jugoslávia, sob o comando de Josip Broz, o líder do Partido Comunista Jugoslavo, conhecido famosamente por "Tito". Os guerrilheiros lutaram uma guerra de guerrilha e aplicaram organização comunista nas áreas sob o seu controlo.



## REPUBLICANOS ESPANHÓIS

De 1936 a 1939, a Espanha experienciou uma amarga guerra civil entre os Republicanos Espanhóis e a rebelião Nacionalista liderada pelo General Franco. Franco

conseguiu tomar o governo Republicano e estabelecer a ditadura. Entre os Republicanos havia muitos comunistas e grupos anarquistas, como o CNT (União de Comércio Anarco-Sindicalistas). Pequenos contingentes de voluntários de vários países participaram na guerra civil, incluindo voluntários Britânicos e Americanos no lado Republicano e forças militares pró-nazi no lado Nacionalista.



## DIVISÃO DE ASSALTO DE ELITE ITALIANA "DIVISIONE LITTORIO D'ASSALTO"

Formada em 1939, era composta pelo 33º regimento de tanques, o 12º regimento Bersaglieri e o 133º regimento "Littorio" de artilharia. Pela primeira vez em combate nos Alpes, depois nos Balcãs, moveu-se para o Norte de África em 1941, onde substituiu a 33ª Blindada pela 133ª Blindada. A unidade lutou em El Alamein, onde foi praticamente aniquilada, e dissolvida em Novembro de 1942.



## AUSTRÁLIA

A Segunda Força Imperial Australiana (2ª AIF) foi formada originalmente em 1939 a partir de unidades voluntárias do Exército Australiano. As várias

divisões da AIF envolveram-se com distinção em teatros no Norte de África contra a Alemanha e na Nova Guiné e Bornéu contra o Império Japonês. A 9ª Divisão distinguiu-se na Batalha de Tobruk (1941) e em El Alamein (1942).



## NOVA ZELÂNDIA

A formação chave da Nova Zelândia durante a WWII era a 2ª Divisão. Após a sua derrota na Grécia e em Creta, juntaram-se ao 8º Exército Britânico no Norte de África.

Tiveram um papel chave na vitoriosa Segunda Batalha de El Alamein contra as tropas de Rommel em Novembro de 1942. Mais tarde, participaram na Batalha de Monte Cassino em Itália.



## GURKHA

As Tropas do Império Britânico lutaram em todos os teatros da WWII. Soldados Gurkha da Índia lutaram no Norte de África, Médio Oriente, Grécia, Burma e Java.

Quatro homens da 4ª Divisão receberam a Cruz Victória na Grécia e outros quatro da 5ª Divisão também a receberam em Java contra os Japoneses.



## FORÇAS NACIONALISTAS CHINESAS

Quando a WWII rebentou, a China estava a meio de um violento conflito que começou em 1927 entre as forças Nacionalistas de Chiang Kai-shek e as forças Comunistas

de Mao Zedong. Os Japoneses aproveitaram-se deste conflito para invadir e ocupar grandes partes da China. Chiang Kai-shek e Mao Zedong declararam treguas para combater o seu inimigo comum, com algum apoio dos Aliados. Após a WWII, o Partido Comunista de Mao lutaria para a vitória em 1949, e fundaria a República Popular da China. Chiang Kai-shek e mais de 2 milhões de refugiados fugiram para a ilha de Taiwan e fundaram a República da China.



## ROSETA ALEMÃ

Esta insígnia é a roseta Alemã, que foi encontrada nas asas de aviões Alemães e nos lados dos seus tanques.



## AFRIKA KORPS

A África Korps foi criada pelo Alto Comando Alemão em Fevereiro de 1941 na Líbia a seguir à derrota Italiana pelos Aliados na Operação Compass (Bússola). Sob o comando de

tomou-se um forte exército blindado, empurrando os Aliados desde a sua posição original, com a exceção de Tobruk. De 1941 a 1943, a África Korps lutou em muitas batalhas famosas, incluindo a Batalha do Desfiladeiro

Kasserine durante a campanha da Tunísia em Fevereiro de 1943. O resto da Afrika Korps e das tropas Italianas rendeu-se às forças Aliadas em 13 de Maio de 1943.



## 101ª DIVISÃO AÉREA "SCREAMING EAGLES"

A famosa 101ª Divisão foi criada em Agosto de 1942. Eram para-quadristas que saltaram na noite do Dia-D na

Normandia com a 82ª Divisão Aérea. Participaram na operação Market Garden em Setembro de 1944, e estiveram na Batalha do Bojo em Dezembro de 1944, onde defenderam um cruzamento crítico em Bastogne. A famosa "Companhia Fácil", do 506º Regimento de Infantaria Para-quadrista, fazia parte da 101ª Divisão.



## ENGENHEIROS ALEMÃES

A insígnia de braço "Fp" mostrada aqui era para engenheiros de construção de fortificações.



## ENGENHEIROS ITALIANOS

A história dos Engenheiros Italianos data desde o 16º século. Com a introdução da pólvora e do canhão, um novo design teve de ser encontrado para as fortalezas para que

melhor pudessem resistir a estes avanços na tecnologia de guerra. O resto era a "tracce italiane": fortalezas em forma de estrela que cercavam vilas e até cidades com grandes defesas. Cerca de 1530 a 1540, este novo design espalhou-se desde a Itália, pela Europa, e os Engenheiros Italianos eram muito procurados. Os conceitos foram refinados ao longo dos séculos, e foram ainda usados durante a Grande Guerra de 1914-1918.



## ENGENHEIROS REAIS

Os Engenheiros Reais tiveram um papel importante em todos os conflitos onde a Grã-Bretanha participou. Por esta razão o Rei William IV ofereceu-lhes o lema "ubique" em 1832, para explicar que tinha tomado parte em todas as batalhas lutadas pelo Exército Britânico. Durante a WWII, as habilidades dos Engenheiros Reais foram extensivamente usadas para colocação de bombas, deteção de minas, construção de pontes, etc.



## ENGENHEIROS AMERICANOS

O castelo com torres é o símbolo da Corporação de Engenheiros do Exército dos EU. Este símbolo era usado para descrever homens que escalaram paredes

fortificadas. O Exército Americano começou a usar este símbolo em 1840. Foi usado em vários elementos de vestuário. Mesmo que a forma geral viesse a evoluir, manteve-se o distinto símbolo das Corporações de Engenheiros.

# 34 - [BATALHA DE GAZALA] KNIGHTSBRIDGE - 12 DE JUNHO DE 1942

## Ordem de Configuração

- 1  x2
- 2  x1
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x3





## RESUMO HISTÓRICO

A Batalha de Gazala foi uma série de encontros entre Rommel e os Britânicos no final da primavera de 1942, perto da costa Líbia. As brilhantes, mas arriscadas manobras da "Raposas do Deserto" no final de Maio e inícios de Junho foram um sucesso, mas deixou as suas unidades blindadas com pouco combustível e muito espalhadas. Um grande ataque pelas reservas Britânicas poderia culminar numa vitória decisiva e destruído a maior parte das unidades móveis de Rommel, mas uma falha em explorar esta fraqueza pelos Britânicos deu-lhe tempo para reabastecer.

A 12 de Junho, com relatórios de uma falha nas formações de tanques Alemãs, o alto comando Britânico tinha preparado a 2ª e 4ª brigada de tanques para um ataque. Embora os Britânicos tivessem vantagem numérica, Rommel usou a sua liderança superior e equipamento para contra-atacar. Ele ordenou um ataque frontal pela 15ª Panzer, enquanto a 21ª Panzer tentava um movimento de flanqueamento. As forças Britânicas, após um aguerrido encontro perto de Knightsbridge, foram destruídas nesta batalha climática.

O cenário está pronto, as linhas de batalha 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 dos Aliados

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

*Nota: Para melhor efeito visual, recomendamos que uses o tabuleiro Deserto do Pack de Expansão "Mapas Inverno/Deserto". De outra forma, usa o tabuleiro de campo normal do Memoir '44.*

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 5 Medalhas

## 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 das outras unidades.

Movimento de Blindados é emendado da seguinte forma:












Uma unidade blindada do Eixo comandada (ordem) pode mover-se até 3 hexágonos e combater.

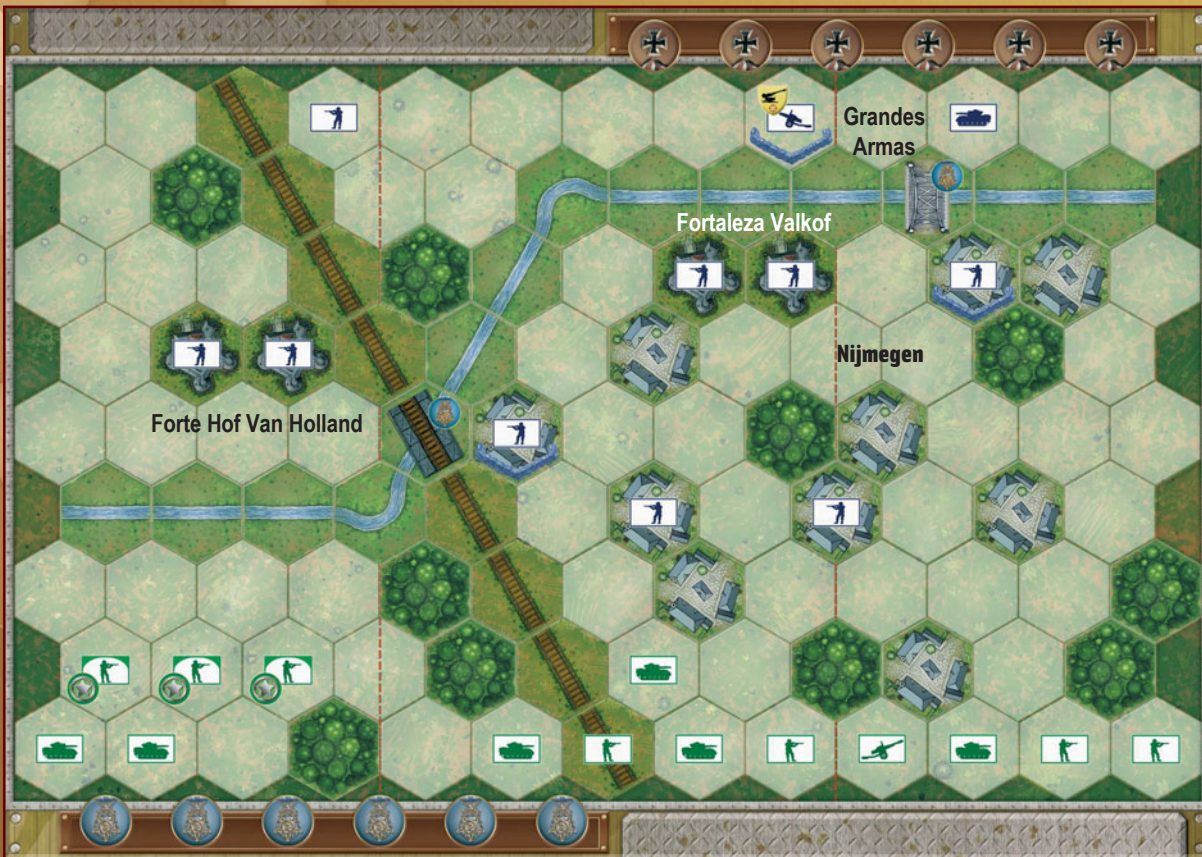
Uma unidade blindada Aliada comandada (ordem) pode mover-se até 2 hexágonos e combater.

Regras do Deserto do Norte de África estão em efeito (ver p.3).

# 35 - [MARKET GARDEN] PONTES DE NIJMEGEN - 20 DE SETEMBRO DE 1944

## Ordem de Configuração

- 1  x4
- 2  x10
- 3  x12
- 4  x8
- 5  x10
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x1
- 9  x2
- 10  x3
- 11  x3





## RESUMO HISTÓRICO

Esperava-se que os Para-quedistas da 82ª Aérea conseguiram tomar as bem protegidas pontes Nijmegen durante as fases iniciais da Operação Market Garden, mas outras prioridades e saltos que puseram a maior partes dos Paras a milhas do alvo, frustraram quaisquer tentativas. As pontes teriam de esperar pela chegada da Corp. XXX.

A 20 de Setembro, a Corp. XXX montou um ataque à ponte de estrada Nijmegen, enquanto o 504º Regimento de Infantaria Paraquedista em barcos de assalto atacava o Forte protegido pela ponte de caminhos-de-ferro e depois virava para este. A ponte de caminhos-de-ferro foi tomada intacta em ambas as pontas. À medida que os tanques Britânicos avançavam para a ponte de estrada, os Alemães em retirada deram ordem para a fazer explodir, mas num golpe de sorte para os Aliados, as cargas não detonaram e ela foi também capturada.

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

## INSTRUÇÕES

### Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.

### Jogador dos Aliados

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

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

Uma unidade Aliada que capture o hexágono de ponte conta como uma Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha de Objetivo em cada hexágono de Ponte. Desde que uma unidade Aliada esteja no hexágono, continua a contar para a vitória Aliada. Se a unidade se move para fora ou for eliminada, deixa de contar.

## REGRAS ESPECIAIS

As três unidades de infantaria aliadas no flanco esquerdo têm barcos colapsáveis. Coloca uma ficha de Estrela de Combate no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir de outras. Vê a p.8 para informações sobre barcos colapsáveis.

Vê a p.13 para informações sobre Grandes Armas.

# 36 - BARRAGEM SCHWAMMENAUEL - 4 A 9 DE FEVEREIRO, 1945

Ordem de Configuração

- 1  x15
- 2  x4
- 3  x2
- 4  x2
- 5  x3
- 6  x15
- 7  x4
- 7  x7
- 7  x2
- 10  x2
- 11  x2





## RESUMO HISTÓRICO

Antes das Operações "Veritable" e "Grenade" puderem começar, havia a questão das Barragens Roer a considerar. Estas Barragens estavam localizadas numa área com grandes desfiladeiros, pequenas montanhas e estradas apertadas. Tentativas iniciais de capturar as barragens tinham falhado e, ordens para tomar as barragens Schwammenauel e Urft, pareciam uma tarefa impossível para 78ª Divisão de Infantaria que tinha pouca experiência de combate. A 272ª Divisão Volksgrenadier fora despachada para esta secção da Westwall.

A 9ª Infantaria conseguiu capturar a Barragem Erft intacta, mas o progresso para capturar a Schwammenauel foi abrandado pelo terreno difícil e falta de suporte blindado. Finalmente a vila de Schmidt caiu e pouco depois, a Infantaria da 309ª capturou a barragem. As tropas Alemãs no entanto, tinham rebentado com as válvulas de descarga que despejou grandes quantidades de água para o Rio Roer durante semanas.

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

## INSTRUÇÕES

### Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.

### Jogador dos Aliados

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

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

Uma unidade Aliada que captura um hexágono de Barragem conta como uma Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha de Objetivo em cada hexágono de Barragem. Desde que uma unidade se encontre no hexágono de Barragem, conta para a vitória Aliada. Se a unidade sair ou for eliminada, deixa de contar.

O jogador do Eixo pode tentar sabotar as barragens Schwammenauel e Urft. Vê a p.9 para informações sobre como sabotar uma barragem.

## REGRAS ESPECIAIS

As Forças Especiais Aliadas são unidades Paraquedistas. Coloca uma insígnia de Forças Especiais Aliadas no mesmo hexágono com estas unidades para as distinguir das outras. Estas unidades podem mover-se 1 ou 2 hexágonos e ainda combater.

# 37 - [OPERAÇÃO GRENADE] AO LONGO DO RIO ROER - 24 DE FEVEREIRO, 1945

## Ordem de Configuração

- 1  x4
- 2  x4
- 3  x1
- 4  x16
- 5  x13
- 6  x7
- 7  x6
- 8  x2
- 9  x3
- 10  x4
- 11  x6





## RESUMO HISTÓRICO

O 9º Exército estava alinhado ao longo do Rio Roer a 23 de Fevereiro no início da Operação Grenade. O rio tinha descido o suficiente para ser atravessado e a Operação começou com um tremendo bombardeamento de artilharia.

A 84ª Divisão foi a mais nortenha de todas as divisões de assalto. A primeira vaga alcançou uma secção apertada do Roer em Linnich. Assim que atravessou o rio, o 1º Batalhão não parou para eliminar os defensores Alemães mas virou para a esquerda. O 3º Batalhão atravessou então e enquanto o 1º Batalhão continuou para norte, o 3º moveu-se contra os elementos da 59ª Divisão de Infantaria e a 183ª Divisão Volksgrenadier nas suas posições defensivas para lá de Linnich.

Ao final do segundo dia, dois regimentos tinham atravessado o Roer e ocupado mais de 3 milhas.

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

## INSTRUÇÕES

### Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

### Jogador dos Aliados

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

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

Uma unidade aliada que captura uma vila ou a medalha na saída de estrada na linha de base do Eixo, como indicado, conta como uma Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha de Objetivo em cada um destes hexágonos. Desde que a unidade Aliada se mantenha no hexágono, continua a contar para vitória Aliada. Se a unidade se mover ou for eliminada, deixa de contar.

## REGRAS ESPECIAIS

O Rio Roer é um Rio Navegável por unidades de infantaria Aliadas em barcos. Joga o rio como se fosse uma Passagem de Rio (ver p.11).

Vê a p.7 para mais informações sobre Campos Minados.

## EXPANSÃO #2:

# FRENTE ORIENTAL

Descobre os campos de batalha nevados da Frente Oriental. Inclui novos hexágonos de terreno, regras e 8 cenários.

Inclui um exército completo com tanques T-34, soldados Soviéticos e armas ZIS-3.



## EXPANSÃO #3:

# MAPAS INVERNO/DESERTO

Um novo tabuleiro Campo de Batalha de dois lados para o Memoir '44. Com expansões congeladas de um lado, e desertas do outro. Inclui também um conjunto simples de regras de Campanha para ligar cenários e regras Relâmpago para conflitos Pré-Guerra.

