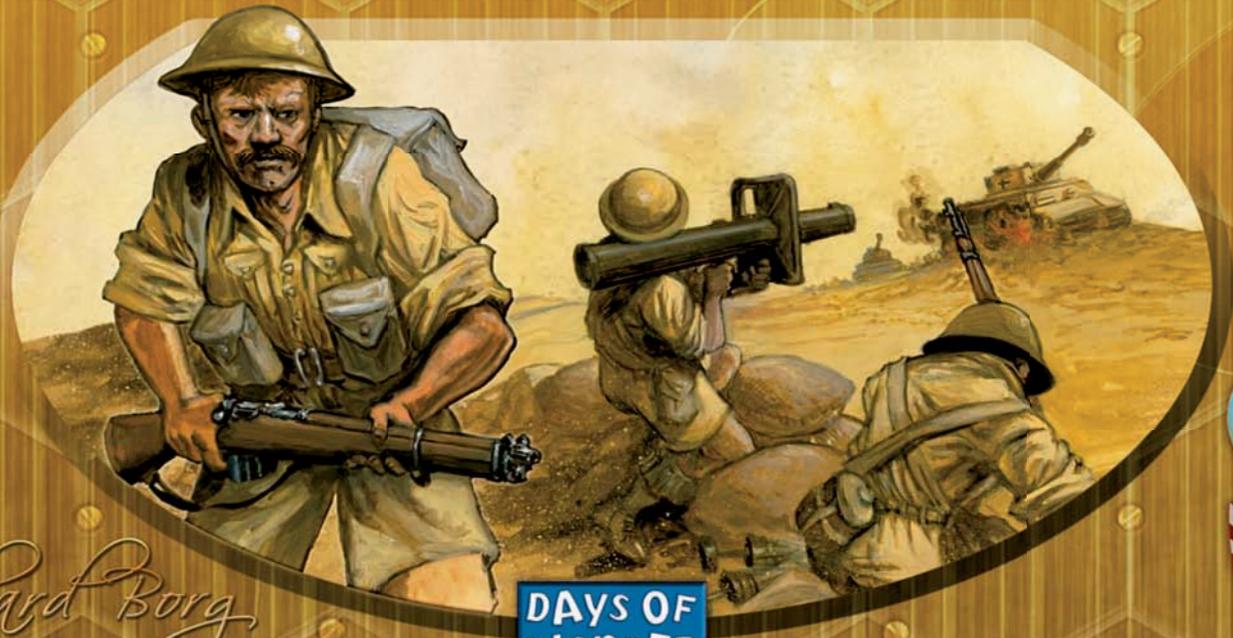


MEMOIR '44

MEDITERRANEAN THEATER



Richard Borg

**DAYS OF
WONDER**



Benvenuti alla settima espansione della serie Memoir '44: il Teatro del Mediterraneo.

Prefazione

Il giorno in cui scoppiò la guerra, poche nazioni immaginarono che presto si sarebbero trovate a combattere al di fuori dell'Europa. Di conseguenza, quando la guerra raggiunse il Nord Africa, sia gli uomini che i mezzi si rivelarono inadeguati per le dure esigenze di una campagna desertica.

Ma la storia ha raccontato il calibro della leadership, dell'ingegnosità e della determinazione di chi ha combattuto in tali condizioni. Grazie in parte alla permanenza prolungata nei lontani angoli del globo, nessun esercito ha saputo dimostrare migliori qualità delle Forze del Commonwealth Britannico.

Questa espansione è indipendente dalle altre. Sebbene utilizzi alcune regole introdotte inizialmente dal Terrain Pack (Espansione Terreni - Campi Minati ed Ingegneri), può essere giocata senza altre espansioni, solamente con il gioco base Memoir '44.

Gli 8 scenari inclusi in questa espansione introducono nuove regole di ingaggio e permettono di familiarizzare con le truppe e le nuove armi anti-carro!

Come sempre, vieni a visitarci all'indirizzo www.memoir44.com per scoprire nuovi scenari, e per entrare nella comunità di giocatori di Memoir '44 sparsi in tutto il mondo.

E soprattutto, buon divertimento!

Traduzione ed impaginazione
Giuseppe Ferrara - g.ferrara74@gmail.com

Richard Borg
ed i "Desert Rats" della Days of Wonder

INDICE

I. NUOVE TESSERE TERRENO 4

| | |
|-----------------------------------|---|
| Campi di Volo (Deserto) | 4 |
| Linee Costiere (Deserto) | 4 |
| Crinali | 4 |
| Scarpate | 5 |
| Dune (Deserto) | 5 |
| Quartier Generale (Deserto) | 5 |
| Oasi | 5 |
| Foreste di Palme | 5 |
| Strade (Deserto) | 6 |
| Città e Villaggi (Deserto) | 6 |
| Guadi | 6 |

II. NUOVE REGOLE E MINIATURE .. 7

| | |
|------------------------------------|---|
| Comando Commonwealth Britannico | 7 |
| Tener Duro | 7 |
| Comando dell'Esercito Italiano ... | 7 |
| Divisione Motorizzata | 7 |
| Coraggio dell'Artiglieria | 7 |
| Regole Deserto Nord-Africano ... | 7 |
| L'Esercito Britannico | 8 |
| Armi Speciali | 8 |

| | |
|--|---|
| Armi Anti-Carro | 8 |
| Unità di Fanteria con armi Anti-Carro | 8 |

III. NUOVE MEDAGLIE E SEGNALINI . 9

| | |
|----------------------------|---|
| Nuove Medaglie | 9 |
| Medaglie Britanniche | 9 |
| Campi Minati | 9 |
| Segnalini di Uscita | 9 |

IV. NUOVI OSTACOLI 10

| | |
|----------------------------------|----|
| Bunker di Terra (Deserto) | 10 |
| Blocchi Stradali (Deserto) | 10 |

V. NUOVI SIMBOLI 10

| | |
|---------------------------------------|----|
| Ingegneri da Combattimento | 10 |
| Distintivi Nazionali e Forze Speciali | 10 |
| SAS Britannico | 10 |
| Forze Speciali Britanniche | 11 |
| Esercito Italiano | 11 |
| Forze Speciali Italiane | 11 |

VI. SCENARI 11

| | |
|--|----|
| [Operazione Battleaxe] Inferno di Fuoco . | 12 |
| [Operazione Crusader] Sidi Rezegh | 14 |
| [Operazione Crusader] Sidi Omar | 16 |
| [Battaglia di al Gazala] Manovre di fian- cheggiamento a Bir Hakeim | 18 |
| [Battaglia di al Gazala] Panzer vs Grant .. | 20 |
| [Battaglia di al Gazala] Prima Divisione Corazzata in salvataggio | 22 |
| [Battaglia di al Gazala] Nel Calderone ... | 24 |
| [Battaglia di al Gazala] Fuga per la Strada Costiera | 26 |

RIFERIMENTI PAGINE:

Un numero di pagina scritto così:  p. 7 indica la pagina 7 del regolamento originale di **MEMOIR '44**.
Una dicitura così: p. 9 indica la pagina 9 di questo regolamento.



Questa icona segnala una nuova regola introdotta in **MEMOIR '44**.

Quando segnalate, queste icone si riferiscono alle precedenti espansioni di **MEMOIR '44**.



Terrain Pack



Eastern Front



Pacific Theater



Desert/Winter



Air Pack



Battle Maps

I. NUOVE TESSERE TERRENO

Alcune tessere terreno qui incluse sono varianti grafiche o copie di altre tessere già introdotte da espansioni precedenti (in particolare dal *Terrain Pack*). Le loro regole sono state incluse per comodità. Le tessere terreno che sono solamente varianti grafiche sono menzionate come riferimento.

Dall'introduzione dell'*Air Pack*, le tessere terreno hanno un valore per il Tiro Check Aereo. Queste sono state incluse qui per completezza ma possono essere ignorate se non si desidera giocare con le regole Air; in caso contrario fare riferimento al regolamento dell'espansione *Air Pack*.

Come tutte le precedenti espansioni per *Memoir '44*, questa non include le carte sommario che, invece, saranno incluse in seguito in una raccolta insieme a tutte le carte aggiornate, tessere terreno e unità, così come le unità che saranno presenti nella nostra serie *Battle Map* (scenari pronti da giocare). Nel frattempo è possibile trovare gratuitamente la lista completa delle carte sommario, aggiornate all'ultima espansione, online sul sito internet all'indirizzo www.memoir44.com.

Campo di Volo (Deserto)



- ◆ **Movimento:** Nessuna restrizione al movimento.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione.
- ◆ **Linea di Vista:** il Campo di Volo non blocca la Linea di Vista.
- ◆ **Check Aereo:** 0



Se si gioca con l'espansione *Air Pack*, utilizzando le regole Air, gli aeroplani possono decollare da, o atterrare in, questi esagoni.

In base allo scenario, gli aerei potrebbero essere già posizionati sui Campi di Volo.

Linea Costiera (Deserto)



◆ **Movimento:** Il massimo movimento sulla Linea Costiera è di 1 esagono, e un'unità non può ritirarsi da, o su, questo esagono. Fanno eccezione le unità presenti sui Mezzi da Sbarco.



- ◆ **Combattimento:** Un'unità che si trova su questo esagono non può combattere.
- ◆ **Linea di Vista:** La Linea Costiera non blocca la Linea di Vista.
- ◆ **Check Aereo:** 2

Cresta



◆ **Movimento:** L'unità che si sposta su una Cresta deve fermarsi e non può più muoversi per quel turno.

Ad eccezione della restrizione del movimento e del Check Aereo alto, per tutte le altre condizioni la Cresta ha gli stessi effetti di una Collina.

- ◆ **Combattimento:** Quando si combatte un'unità nemica che si trova su una Cresta, la Fanteria ed i Corazzati riducono il numero dei dadi combattimento di 1; l'Artiglieria non ha riduzioni. Non ci sono alcune restrizioni, invece, se si combatte un'unità posizionata su una Cresta da un esagono adiacente ad esso e dello stesso tipo (quindi alla stessa altezza).
- ◆ **Linea di Vista:** La Cresta blocca la Linea di Vista se non ci si trova su un esagono adiacente e dello stesso tipo (come per il combattimento, alla stessa altezza).
- ◆ **Check Aereo:** 2

Scarpata



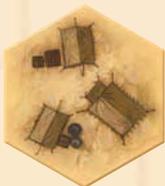
- ◆ **Movimento:** La Scarpata è terreno impassabile per tutte le unità di terra.
- ◆ **Linea di Vista:** La Scarpata blocca la Linea di Vista.
- ◆ **Check Aereo:** 2

Duna (Deserto)



- Stessi effetti della Collina ( p. 14)
- ◆ **Check Aereo:** 1

Quartier Generale e Rifornimenti



- ◆ **Movimento:** Nessuna restrizione.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione.
- ◆ **Linea di Vista:** Questo esagono blocca la Linea di Vista.
- ◆ **Check Aereo:** 1

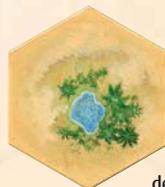
Occupare il Quartier Generale



Se un'unità nemica occupa il tuo Quartier Generale, il giocatore avversario sceglie, a caso, una tua carta Comando e la scarta. Finchè non riconquisti il tuo Quartier Generale devi giocare con una carta Comando in meno.

Quando riprendi possesso del tuo Quartier Generale devi pescare immediatamente una nuova carta Comando per completare la tua mano di carte.

Oasi



- ◆ **Movimento:** Un'unità che entra in un'Oasi deve fermarsi e non può più muovere per quel turno.
- ◆ **Combattimento:** Un'unità può combattere nello stesso turno in cui entra in questo esagono. Se si combatte una unità nemica che si trova in un'Oasi, la Fanteria ed i Corazzati riducono il numero di dadi Combattimento di 1. L'Artiglieria non ha restrizioni. L'unità che si trova in un'Oasi può ignorare la prima bandiera ottenuta dal lancio dei dadi avversari.

- ◆ **Linea di Vista:** L'Oasi blocca la Linea di Vista.
- ◆ **Check Aereo:** 1

Curarsi nell'Oasi



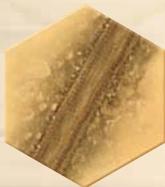
Quando questa regola è in gioco, un'unità che si trova in un'Oasi e ha ricevuto un ordine, se non ha unità nemiche negli esagoni adiacenti, può recuperare 1 miniatura eliminata. Tirare un dado per ogni carta Comando che si ha in mano, compresa quella utilizzata per ordinare l'unità interessata. Per ogni risultato che abbia il simbolo della stessa unità o di una stella, 1 miniatura eliminata ritorna nell'unità. L'unità non può avere più miniature del suo numero originario, e per quel turno non può muovere o combattere.

Foreste di Palme



- Stessi effetti delle Foreste ( p. 13)
- ◆ **Check Aereo:** 2

Strade (Deserto)



◆ **Movimento:** Un'unità che inizia il suo movimento su una Strada, si muove su di essa e termina sulla Strada stessa il movimento, può muovere di un esagono Strada extra per quel turno.



◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione al combattimento.

◆ **Linea di Vista:** La Strada non blocca la Linea di Vista.

◆ **Check Aereo:** 0

Esempio: Un'unità di Fanteria che rimane sulla Strada per tutto il suo turno può muovere di 2 esagoni Strada e combattere o 3 esagoni Strada e terminare il proprio turno; se si gioca la carta *Infantry Assault* la stessa unità di Fanteria può muovere di 3 esagoni Strada e combattere oppure muovere di 4 esagoni Strada e terminare il proprio turno.

Un'unità Corazzata che rimane sulla Strada per tutto il suo turno può muovere di 4 esagoni Strada e combattere.

Un'unità di Artiglieria che rimane sulla Strada per tutto il suo turno può muovere di 2 esagoni Strada ma non può combattere; se si gioca la carta *Artillery Bombard*, la stessa unità di Artiglieria può muovere di 4 esagoni Strada!

Città e Villaggi (Deserto)



Stessi effetti di Città e Villaggi ( p. 14)

◆ **Check Aereo:** 2

Argine Asciutto



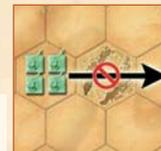
◆ **Movimento:** Nessuna restrizione se si segue la direzione dell'Argine. I lati dell'Argine sono impassabili, sia dall'interno dell'Argine che dall'esterno.



◆ **Combattimento:** Le unità di Fanteria o i Corazzati che combattono da o verso un Argine, devono essere adiacenti l'unità nemica. Se si combatte un'unità nemica che si trova all'interno di un Argine, la Fanteria, i Corazzati e l'Artiglieria riducono di 1 il numero di dadi Combattimento.



E' consentito muovere nella stessa direzione dell'argine.



Ma attraversare i suoi lati non è concesso.

◆ **Linea di Vista:** L'Argine non blocca la Linea di Vista. Notare però che l'unità che si trova all'interno dell'Argine ha la Linea di Vista bloccata.

◆ **Check Aereo:** 2

II. NUOVE REGOLE & MINIATURE



Regole per il Comando del Commonwealth Britannico

La notevole solidarietà dimostrata per prima dalle Forze del Commonwealth Britannico (BFC) durante l'evacuazione di Dunkirk - e la forza d'animo dimostrata dalla popolazione durante le ore più buie del Blitz - ha fermamente stabilito la reputazione dei Britannici come un popolo pieno di indomabile "spirito di Dunkirk".

In *Memoir '44*, le unità di terra del Commonwealth Britannico godono dei seguenti benefici:

◆ Stiff Upper Lip *

L'unità BFC che sopravvive ad un Assalto Ravvicinato nemico senza ritirarsi e rimane con una sola miniatura, può immediatamente combattere quell'unità nemica con un singolo dado Combattimento.

Non ha importanza se l'unità comincia il combattimento con una sola miniatura o se questa è stata ridotta a seguito dell'Assalto Ravvicinato. Quest'ultimo combattimento ignora tutte le riduzioni date dal terreno, ed è possibile effettuarlo anche se l'Assalto Ravvicinato è a seguito di un'IncurSIONe Meccanizzata. Un'unità, però, non può mai eseguire questo combattimento durante un "Ambush".



Regole per il Comando del Regio Esercito Italiano

Costantemente sotto-equipaggiato, il Regio Esercito Italiano faticò molto a causa del suo equipaggiamento al di sotto dello standard e alla scarsa competenza del suo Alto Comando. Questo fu particolarmente evidente all'inizio della guerra, durante le disastrose campagne in Grecia ed Egitto.

Da allora in poi, ogni rapporto di prodezze militari Italiane fu spesso respinto e ridicolizzato; ma un'attenta lettura della storia attraverso gli occhi ed i rapporti dei loro Alleati più vicini, gli Ufficiali di Stato Maggiore dell'Afrikakorps, racconta qualcosa di veramente differente.

In *Memoir '44*, le unità di terra Italiane godono dei seguenti benefici:

◆ Divisioni Motorizzate

Nonostante la scarsità di mezzi, i veicoli a motore Italiani furono qualitativamente sopra la media, tanto che il Feldmaresciallo Britannico, Bernard Montgomery, ne utilizzò qualcuno durante la sua campagna Nordafricana!

In *Memoir '44*, tutte le unità di terra Italiane possono ritirarsi di 1, 2 o 3 esagoni per ogni risultato bandiera dei dadi Combattimento avversari.

◆ Coraggio dell'Artiglieria

L'Artiglieria Italiana dimostrò notevole coraggio nel corso della guerra - durante la Guerra del Deserto, alcune unità continuarono a sparare al nemico con le loro armi obsolete prima di essere definitivamente sconfitti!

In *Memoir '44*, tutte le unità di Artiglieria Italiane possono ignorare una bandiera ottenuta dal lancio dei dadi Combattimento avversari.

Regole del Deserto Nordafricano

Negli scenari del Nord Africa, inclusi quelli alla fine di questo regolamento, le regole per le *IncurSIONi Meccanizzate* sono così modificate: dopo un Assalto Ravvicinato eseguito con successo, un'unità Corazzata che ha ricevuto un ordine può spostarsi sull'esagono lasciato libero e muovere di un ulteriore esagono; può anche effettuare un combattimento.

Tutte le altre regole relative all'*IncurSIONe Meccanizzata* e *Guadagnare Terreno* rimangono in vigore e sono utilizzate come di consueto.

* modo di dire anglosassone che all'incirca significa "non battere ciglio", per sottolineare la compostezza tipica dei britannici, n.d.t.

L'Esercito Britannico

Questa espansione fornisce un intero Esercito Britannico così composto:

42 miniature "Desert Rats" - L'Ottava Armata Britannica fu una vera forza multi-nazionale, i cui soldati vennero da ogni angolo dell'Impero Britannico e del Commonwealth (così come un piccolo contingente di esuli dell'Europa occupata dai Nazisti). All'inizio osservò le azioni durante l'Operazione "Crusader" ma presto divenne una delle formazioni più conosciute della Seconda Guerra Mondiale, partecipando alle principali azioni della campagna del NordAfrica e dell'Italia.



24 Corazzati "Crusader" - Con oltre 5.300 unità prodotte, questo carro fu senza dubbio il più importante, se non il preferito, corazzato Britannico della campagna Nordafricana. Combattè la prima volta durante l'Operazione "Battleaxe" - l'Esercito Britannico si spinse fino alla Cirenaica Orientale - ed ebbe un ruolo cruciale durante l'Assedio di Tobruk, nell'operazione che portò il suo stesso nome - Operazione "Crusader".



6 Ordnance QF 25 (obice-cannone da 25 libbre) - Questo notevole cannone fu disegnato sia per potenze di fuoco diretto e ad ampio angolo, sia come obice. Grazie alla sua velocità e versatilità, divenne il cardine dell'Artiglieria Britannica durante la Seconda Guerra Mondiale. Alcune unità sono state impiegate in combattimento fino a meno di un decennio fa!



Armamenti Speciali

L'avvento della Seconda Guerra Mondiale, con la produzione delle armi a livello industriale, segnò il periodo più frenetico dello sviluppo delle armi nella storia dell'umanità. Furono dispiegati molti armamenti di nuova concezione, e con grandi successi, anche se spesso a caro prezzo per gli sperimentatori!

In *Memoir '44*, alcune di queste armi sono già in dotazione alle unità e ne aumentano o modificano le capacità di combattimento. Ci si riferisce a queste armi come Armamenti Speciali.

Gli Armamenti Speciali (SWA - Special Weapon Assets) sono rappresentati dalla loro miniatura. Questa miniatura è posizionata con l'unità che la porta con sé e viene rimossa quando l'ultimo soldato di quella unità viene eliminato. Notare che lo SWA non conta come una Medaglia, per cui quando si elimina l'unità che lo ha con sé si ottiene comunque una sola Medaglia.

L'unità di Fanteria che ha con sé lo SWA viene considerata come una normale unità di Fanteria; riceve un ordine dalle carte Tattica, colpisce con lo stesso numero di dadi Combattimento, ecc.

La differenza è che l'unità di Fanteria con lo SWA non può mai *Guadagnare Terreno*.

◆ Armi Anti-Carro



Lo sviluppo di armi anti-carro portatili decollò durante la Seconda Guerra Mondiale. I loro proiettili ad alto potenziale esplosivo (HEAT) risultarono penetrare i corazzati meglio dei più grandi e meno manovrabili cannoni anti-carro, con un peso nettamente inferiore.

Il PIAT Britannico, utilizzato per la prima volta durante l'invasione della Sicilia, fu uno dei primi ad essere impiegato, sebbene non sia presente in *Memoir '44*. Gli Armamenti Speciali, infatti, sono disegnati per essere generici e sono di plastica grigia in maniera da poter essere assegnati a qualsiasi esercito, a prescindere dal suo colore. Come modello è stato scelto il più comune Lanciarazzi M1A1 - meglio conosciuto come "Bazooka".



◆ Unità di Fanteria con Armi Anti-Carro

Se, durante la preparazione di uno scenario, appare questo simbolo, bisogna posizionare una miniatura di un'arma anti-carro insieme all'unità segnata sullo scenario. In questo modo l'unità avrà un totale di 5 miniature - 4 miniature di fanteria e un'arma anti-carro.

Non esiste alcun segnalino per questa arma, se non in qualche immagine del regolamento, e non è richiesto durante il gioco, in quanto l'arma è rappresentata direttamente da una miniatura in plastica.



◆ **Movimento:** L'unità di Fanteria che ha con sè l'arma Anti-Carro e riceve un ordine può muovere di 1 o 2 esagoni ma non può combattere durante il turno in cui si è mossa, anche se si è spostata di un solo esagono.

◆ **Combattimento:** L'unità di Fanteria che porta l'arma Anti-Carro e riceve un ordine, può combattere qualsiasi unità di terra che si trovi ad una distanza di 3 esagoni o meno, come avrebbe fatto una normale unità di Fanteria. In aggiunta ai normali risultati dei dadi Combattimento, ogni risultato stella infligge un danno se l'unità nemica è un Corazzato.

◆ **Linea di Vista:** L'unità di Fanteria che porta l'arma Anti-Carro deve poter "vedere" l'unità nemica che vuole combattere, come accade per le unità normali di Fanteria.

III. NUOVE MEDAGLIE E SEGNALINI

Croce Vittoria Britannica

Assegnata per il valore dimostrato contro il nemico, la Croce Vittoria è la più alta ed importante onorificenza per le forze Britanniche e del Commonwealth. Dalla sua creazione nel 1856, la Croce Vittoria è stata assegnata 1.356 volte. Ma dalla fine della Seconda Guerra Mondiale è stata assegnata solamente 13 volte.



Campi Minati

Le note introduttive dello scenario indicano quale schieramento ha disposto il Campo Minato.



Il Campo Minato viene disposto durante la preparazione dello scenario. Prima di predisporre il Campo Minato, girare tutti i segnalini con il lato del Campo Minato a faccia in su. Di seguito mischiare tutti i segnalini e predisporli, a caso (con i numeri a faccia in giù), seguendo le indicazioni dello scenario.

Tutti i segnalini non utilizzati vengono rimessi nella scatola, sempre a faccia in giù.

Quando un'unità entra in un Campo Minato, deve fermarsi e non può più muovere per quel turno.

Se l'unità che entra nel Campo Minato è un'unità nemica, allora bisogna girare il segnalino per stabilirne la grandezza. Se il Campo Minato è piazzato come diversivo (segnalino "0"), deve essere rimosso dal tabellone. In caso contrario bisogna lanciare un numero di dadi Combattimento pari al numero riportato sul segnalino. Il Campo Minato infligge 1 danno per ogni simbolo pari all'unità che vi è entrata, o per ogni simbolo "granata". Tutti gli altri risultati vengono ignorati, inclusa la "bandiera" di ritirata. Dopo la sua esplosione, il Campo Minato rimane dove si trova, con il lato del numero a faccia in giù, visibile ad entrambi i giocatori.

Se l'unità che entra nel Campo Minato appartiene alle stesse forze che lo hanno dispiegato, allora deve fermarsi immediatamente senza, però, rivelare alcun segnalino (se è a faccia in giù) o lanciare alcun dado Combattimento.

Nota: In conformità alle regole generali sulla ritirata, il Campo Minato non ha alcun effetto durante una ritirata. Perciò l'unità che si ritira può tranquillamente muoversi in un Campo Minato senza fermarsi. Inoltre l'unità che si ritira passando o fermandosi in un Campo Minato non deve lanciare alcun dado.

Segnalini Uscita



I segnalini Uscita sono utilizzati in alcuni scenari per indicare degli esagoni specifici attraverso i quali è possibile far uscire una unità dal tabellone in tutta sicurezza, e/o guadagnare una Medaglia Vittoria.



Il segnalino #1 è un'uscita isolata; tutti gli esagoni compresi tra i segnalini 2 e 3 (inclusi) formano una linea di Uscita attraverso la quale l'unità nemica può uscire dal tabellone e guadagnare la Medaglia Vittoria.

Quando due segnalini *Uscita* sono posizionati con le frecce rivolte verso l'un l'altra, tutti gli esagoni compresi tra i due segnalini (inclusi quelli su cui sono posizionati) permettono l'uscita dal gioco di una unità in tutta sicurezza.

IV. NUOVI OSTACOLI

Bunker di Terra (Deserto)



Stessi effetti del Bunker (M44 p. 16)

Inoltre ogni lato può essere dichiarato come posizione difensiva.

◆ Check Aereo: 2

Blocco Stradale (Deserto)



◆ **Movimento:** Solo la Fanteria può entrare in un esagono con un Blocco Stradale. L'unità che incontra questo ostacolo deve fermarsi e non può più muovere per il resto del turno.

◆ **Combattimento:** L'unità che si trova in un Blocco Stradale è protetta da tutti i lati. Il Blocco Stradale riduce il numero di dadi Combattimento avversari di 1 se si viene attaccati dalla Fanteria o dai Corazzati. L'Artiglieria nemica, invece, non ha alcuna restrizione. L'unità in un Blocco Stradale può ignorare la prima bandiera ottenuta dai dadi Combattimento avversari.

◆ **Linea di Vista:** Il Blocco Stradale non blocca la Linea di Vista.

◆ Check Aereo: 1

V. NUOVI SIMBOLI E UNITA'

Ingegneri da Combattimento

Gli Ingegneri da Combattimento furono impiegati durante la Seconda Guerra Mondiale per incrementare l'efficacia delle truppe. Si occuparono della mobilità, della sopravvivenza e del supporto ingegneristico alle proprie truppe.



Ingegneri Reali (Britannici)



Ingegneri da Combattimento Tedeschi

Si muovono e combattono come unità Standard, con le seguenti differenze: In un Assalto Ravvicinato ignorano ogni riduzione dato dal tipo di terreno; ad esempio l'unità nemica non ottiene alcuna protezione dal terreno sul quale si trova.

L'unità con gli Ingegneri che si trova su un esagono con il filo spinato può rimuovere il filo spinato e combattere, con 1 dado Combattimento in meno, durante lo stesso turno. Per rimuovere il filo spinato, l'unità con gli Ingegneri deve essere in grado di combattere. A tal proposito, non può muovere di 2 esagoni e rimuovere il filo spinato nello stesso turno, a meno che non venga ricevuto un ordine tramite un *Infantry Assault*.

L'unità con gli Ingegneri che entra in un Campo Minato e potrebbe ancora combattere è costretta a sminare il Campo anziché combattere. Se l'unità con gli Ingegneri entra nel Campo Minato e non è in grado di combattere, questo esplose. L'unità con gli Ingegneri deve essere in grado di combattere per poter rimuovere il Campo Minato. Non può muovere di 2 esagoni e rimuovere il Campo durante lo stesso turno, a meno che non venga ricevuto un ordine tramite un *Infantry Assault*.



Rimuovere il Blocco Stradale

L'unità con gli Ingegneri che entra in un Blocco Stradale ed è ancora in grado di combattere, può rimuovere il Blocco anziché combattere.

Se l'unità si muove di 2 esagoni, non può rimuovere il Blocco Stradale durante lo stesso turno, a meno che non venga ricevuto un ordine tramite un *Infantry Assault*.

Nazionalità & Segnalini delle Forze Speciali

SAS: Servizio Aereo Speciale Britannico



Fondata dall'Ufficiale Britannico David Stirling durante la campagna Britannica in

Nord-Africa, la SAS inviava gruppi di militari altamente specializzati, con equipaggiamenti specifici, nei territori nemici, utilizzando delle jeep per gli spostamenti. La SAS ha effettuato parecchi raid devastanti nei campi di volo Tedeschi ed in altri numerosi obiettivi strategici. La SAS ha partecipato alla maggior parte delle azioni più ardite della Seconda Guerra Mondiale.

Forze Speciali Britanniche

Separate dalla famosissima SAS, c'erano anche moltissime unità speciali nelle truppe Britanniche. Durante gli anni della guerra, queste unità erano altamente addestrate per operare nei vari teatri di operazioni belliche e scrivere molte delle gloriose pagine della storia della Seconda Guerra Mondiale. Il segnalino viene utilizzato anche per distinguere alcune unità Corazzate d'Elite.



Esercito Italiano

Sebbene soffrì un equipaggiamento al di sotto dello standard dei Tedeschi e degli Alleati, l'Esercito Italiano fu comunque molto più coraggioso di quanto non fece credere la propaganda Britannica. Nonostante la distruzione completa della 10.a Armata durante le prime fasi della Campagna Nordafricana, l'Esercito Italiano dimostrò di essere un avversario molto duro, anche quando decisamente in inferiorità, come accadde durante lo sbarco degli Alleati in Sicilia.



Forze Speciali Italiane

Fondata nel Novembre del 1939, la "Divisione Littorio d'Assalto" o Divisione Corazzata d'Elite, fu composta dal 33.o Reggimento Corazzati, dal 12.o Reggimento dei Bersaglieri e dal 133.o Reggimento d'Artiglieria "Littorio". Impegnata prima sulle Alpi e poi nei Balcani, venne inviata in Nord-Africa nel 1941 dove combatté e perse ad El-Alamein. Venne sciolta nel Novembre del 1942.



In tutti gli scenari che seguono, non sono in gioco le regole Air. Le carte *Air Sortie* sono messe da parte e non vengono utilizzate in queste missioni.

VI. SCENARI

Gli otto scenari che seguono descrivono gli eventi accaduti in Tobruk e nei suoi dintorni, tra il 1941 ed il 1942, con l'arrivo degli Afrikakorps di Erwin Rommel in Libia, l'Operazione Battleaxe e Crusader e la Battaglia di Gazala.

In seguito Churchill commentò: "Prima di El-Alamein non avevamo mai vinto, dopo El-Alamein non abbiamo più perso". Il giocatore Britannico metterà a dura prova il suo "Upper lip stiff"!

La Battaglia di Gazala è l'oggetto di cinque scenari; sebbene possano essere giocati separatamente, questi scenari formano le basi perfette per utilizzare le Regole "Campagna" Semplificate contenute nell'espansione *Winter/Desert Board*. Il tabellone di questa espansione non è necessario, se non ai fini di un effetto scenografico, e le regole possono essere scaricate direttamente dal nostro sito web, all'indirizzo www.memoir44.com.

TERMINOLOGIA

Viene utilizzata la stessa notazione e terminologia già presente nell'espansione Air Pack. Dove indicato, le regole speciali vengono rimandate alla relativa carta sommario; le condizioni di Vittoria utilizzano la seguente terminologia:

Temporary Medal Objective - Medaglia Obiettivo Temporanea - La Medaglia Vittoria presente su un esagono come obiettivo rimane al giocatore finché una sua unità si trova sull'esagono che la contiene. Se l'unità lascia l'esagono per qualsiasi motivo (movimento, ritirata o eliminazione), la medaglia è persa e ritorna in gioco sull'esagono obiettivo originario.

Temporary Majority Medal Objective - Medaglia Temporanea per Maggioranza di Obiettivi - La Medaglia Vittoria per un gruppo di esagoni viene assegnata al giocatore che con le sue unità ne ha occupato il maggior numero rispetto all'avversario.

Permanent Medal Objective - Medaglia Permanente - La Medaglia Vittoria viene assegnata in maniera permanente nel momento in cui l'unità dello schieramento appropriato occupa l'esagono che la contiene. La medaglia non viene mai restituita né ritorna in gioco, anche se l'unità lascia l'esagono.

Come sempre, la lista completa ed aggiornata delle carte Sommario può essere consultata online, in qualsiasi momento, all'indirizzo www.memoir44.com.

Buon divertimento!

- 15-17 GIUGNO 1941 -

01

4245

HELLFIRE PASS

Preparazione

- 1  x15
- 2  x1
- 3  x12
- 4  x2
- 5  x2
- 6  x7
- 7  x10
- 8  x11



Cenno Storico

Situato a 2 miglia dal confine tra Egitto e Libia, il Passo Halfaya è un percorso naturale formato da una scarpata di 600 metri che si estende a sud-est verso Sollum. Durante la Seconda Guerra Mondiale, chiunque controllava il passo aveva anche il controllo dell'accesso occidentale verso la Libia e delle guarnigioni assediate a Tobruk.

Sfortunatamente per le forze Britanniche, dal 14 Aprile 1941 l'accesso fu nelle mani degli *Afrikakorps* guidati dal Tenente Generale Erwin Rommel. Il 15 Maggio, i "Desert Rats" della 7.a Divisione Corazzata presero il Passo durante l'Operazione Brevity. Ma Rommel riprese controllo del Passo appena 11 giorni dopo, grazie a tre gruppi di assalto, durante l'Operazione *Skorpion*.

Per i Britannici i tempi divennero sempre più stretti, con i Tedeschi al controllo dei Campi di Volo in Creta. Pressato da Churchill in persona, il Generale Wavell diede il via all'Operazione *Battleaxe*. All'alba del 15 Giugno, l'11.a Brigata Indiana supportata dai carri Matilda del 4.o Reggimento Reale Corazzato, avanzò verso quello che poi venne conosciuto come "Hellfire Pass"...

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse [Germania/Italia]

- ◆ Prende 6 carte Comando.

Giocatore Alleato [Gran Bretagna]

- ◆ Prende 4 carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

E' in gioco una linea di uscita tra i 2 segnalini Uscita, per le forze dell'Asse, posizionati sulla linea di base dello schieramento Alleato.

Regole Speciali

Sono in vigore le Regole per il Deserto Nordafricano (*Azioni 9 - Regole per il Deserto Nordafricano*). In aggiunta, le unità Corazzate Alleate possono muovere solamente di 2 esagoni e combattere, anziché dei 3 esagoni previsti.

Sono in vigore le regole per il Comando del Commonwealth Britannico e del Regio Esercito Italiano.

Tutte le unità corazzate Alleate sono unità corazzate d'Elite (*Truppe 2 - Unità Specializzate*). I segnalini non sono necessari.

Sono in vigore le regole per gli Armamenti Speciali per le 2 unità Tedesche equipaggiate con le armi Anti-Carro.

Il giocatore Tedesco ha disposto il Campo Minato (*Terreni 29 - Campi Minati*).

- 22 NOVEMBRE, 1941 -

02

4246

CAMPO DI VOLO SIDI REZEGH

Preparazione

- 1  x1
- 2  x4
- 3  x10
- 4  x7
- 5  x1
- 6  x2
- 7  x1
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x1



Cenno Storico

L'Operazione Crusader, terzo - e finalmente vittorioso - tentativo da parte dei Britannici di rompere la morsa di Rommel su Tobruk, cominciò sotto un tremendo temporale il 18 Novembre del 1941. Mentre un corpo Britannico prese posizione nei pressi del Passo Halfaya, gli altri cominciarono a muovere attraverso il deserto in tre colonne. La colonna centrale si diresse verso Tobruk, mentre la 7.a Brigata Corazzata ed il 7.o Gruppo di Supporto si diressero verso il campo di volo di Sidi Rezegh non appena furono in vista di Tobruk.

Stretto tra le forze in città e i corazzati Britannici in avanzamento, Rommel capì la precarietà della propria situazione e reagì immediatamente. Il campo di volo fu subito in mano Tedesca, con la 15.a Divisione Panzer del Maggiore Kummel in attesa...

La 7.a Divisione Corazzata avanzò attraverso la strada Trigh Capuzzo per riprendere il campo di volo. I corazzati di Kummel intanto rimasero in attesa, pronti a colpire duramente. In via cautelativa, i Britannici non fecero avanzare più del dovuto i propri corazzati. I Tedeschi presero l'iniziativa, avanzando verso ovest e decretando per i *Desert Rats* una sconfitta inesorabile!

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse [Germania]

- ◆ Prende 5 carte Comando.

Giocatore Alleato [Gran Bretagna]

- ◆ Prende 4 carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 5 Medaglie.

Il Campo di Volo è una Medaglia Obiettivo Temporanea per entrambi gli schieramenti, mentre Sidi Rezegh è una Medaglia Obiettivo Temporanea solamente per le forze Alleate.

Regole Speciali

Sono in vigore le regole per il Deserto Nordafricano (*Azioni 9 - Regole per il Deserto Nordafricano*). In aggiunta, le unità Corazzate Alleate possono muovere solamente di 2 esagoni e combattere, anziché dei 3 esagoni previsti.

Sono in vigore le regole per il Comando del Commonwealth Britannico.

- 25 NOVEMBRE, 1941 -

03

1324

BATTAGLIA DI SIDI OMAR

Preparazione

1



x10

2



x2

3



x7



Cenno Storico

Dopo essersi tirato fuori da una situazione piuttosto precaria al Campo di Volo di Sidi Rezegh, Rommel cercò di far valere il proprio vantaggio. Inviò i suoi *Afrikakorps* a Sidi Omar, nella speranza di ristabilirsi al confine e sconfiggere definitivamente le forze Britanniche.

Ma le forze del Commonwealth, anziché ritirarsi in Egitto, si radurarono ed attesero. Il 25 Novembre, le due forze si diedero battaglia. Il 21.o Panzer si trovò subito sotto il fuoco dei cannoni da 25 libbre dell'artiglieria della 7.a Brigata Indiana, mentre il 15.o Panzer fronteggiava il Reggimento d'Artiglieria Britannico.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse [Germania]

- ◆ Prende 5 carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Giocatore Alleato [Gran Bretagna]

- ◆ Prende 5 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

E' in gioco una linea di uscita tra i 2 segnalini Uscita, per le forze dell'Asse, posizionati sulla linea di base dello schieramento Alleato.

Regole Speciali

Sono in vigore le Regole per il Deserto Nordafricano (*Azioni 9 - Regole per il Deserto Nordafricano*). In aggiunta, le unità Corazzate Alleate possono muovere solamente di 2 esagoni e combattere, anziché dei 3 esagoni previsti.

Sono in vigore le regole per il Comando del Commonwealth Britannico.

Posiziona un segnalino sull'unità Corazzata d'Elite Tedesca. Tutte le unità corazzate Alleate sono unità corazzate d'Elite (*Truppe 2 - Unità Specializzate*). I segnalini non sono necessari.

- 27 MAGGIO, 1942 -

04
4230

MANOVRE AL FIANCO A BIR HAKEIM

Preparazione

- 1  x1
- 2  x8
- 3  x2
- 4  x2
- 5  x2
- 6  x8
- 7  x5
- 8  x5

The map is a hexagonal grid with various terrain tiles and unit icons. Key elements include:

- Top Edge:** Six cross icons in a row.
- Bottom Edge:** Six crown icons in a row.
- Units:**
 - 21.o Panzer:** Located in the upper left quadrant.
 - Divisione Ariete:** Located in the upper right quadrant.
 - 3.a Brigata Indiana Motorizzata:** Located in the lower left quadrant.
 - 1.a Brigata Francia Libera:** Located in the lower right quadrant.
- Other Features:**
 - Green terrain tiles (1) and yellow terrain tiles (2) are scattered across the board.
 - Green bars (7) and brown terrain tiles (3) are also present.
 - EXIT tiles (4) are located in the lower right area.
 - Black terrain tiles (6) are in the lower right area.
 - Green house-like structures are placed in the lower left and right.

Cenno Storico

Sull'onda del successo dell'*Operazione Crusader*, l'Ottava Divisione Britannica portò le forze di Rommel fuori dalla Cirenaica, prima che potesse rifornire le sue linee. In seguito l'Ottava Divisione si posizionò nel deserto, lungo la "linea di Gazala", in una serie di postazioni protette da filo spinato e campi minati. La punta meridionale della linea fu rappresentata dalla postazione fortificata della 1.a Brigata Francia Libera comandata dal Generale Pierre-Marie Koenig.

A mezzogiorno del 26 Maggio, Rommel lanciò un finto attacco frontale alle posizioni centrali della linea di Gazala, utilizzando piccoli elementi del XX.o Corpo Motorizzato e autocarri con pale montate per alzare polvere e rafforzare l'inganno, prima di ritirare tutti i suoi elementi corazzati sotto il favore delle tenebre.

Il suo reale obiettivo: un'audace manovra al fianco per neutralizzare la postazione di Bir Hakeim, utilizzando il campo minato nemico per proteggersi il fianco e la retroguardia.

Sfortunatamente, elementi del 21.o Panzer si trattennero più di tre ore quando furono raggiunti dalla 7.a Divisione Corazzata e 3.a Brigata Indiana Motorizzata, a circa 4 miglia a sud-est di Bir Hakeim ed ebbero molte perdite prima di vincere gli avversari.

Nel frattempo la divisione Italiana Ariete fallì nel tentativo di prendere la postazione a Bir Hakeim, riportando gravi perdite sotto il fuoco dei proiettili da 75mm della 1.a Brigata Francia Libera.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse [Germania/Italia]

- ◆ Prende 6 carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Giocatore Alleato [Gran Bretagna]

- ◆ Prende 5 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 5 Medaglie.

Ogni Bunker di Terra conta come una Medaglia Obiettivo Temporanea per le forze dell'Asse.

E' in gioco una linea di uscita tra i 2 segnalini Uscita, per le forze dell'Asse, posizionati sulla linea di base dello schieramento Alleato.

Regole Speciali

Sono in vigore le Regole per il Deserto Nordafricano (*Azioni 9 - Regole per il Deserto Nordafricano*). In aggiunta, le unità Corazzate Alleate possono muovere solamente di 2 esagoni e combattere, anziché dei 3 esagoni previsti.

Sono in vigore le regole per il Comando del Commonwealth Britannico e del Regio Esercito Italiano.

Sono in vigore le regole per Curarsi nell'Oasi (*Azioni 10 - Curarsi nell'Oasi*).

Posiziona un segnalino sull'unità di Fanteria d'Elite Tedesca (*Truppe 2 - Unità Specializzate*) ed un altro segnalino sull'unità di Ingegneri Tedeschi (*Truppe 4 - Ingegneri da Combattimento*).

Sono in vigore le regole per gli Armamenti Speciali per le unità equipaggiate con le armi Anti-Carro.

Il giocatore Britannico ha disposto il Campo Minato (*Terreni 29 - Campi Minati*).

- 27 MAGGIO, 1942 -

05

4231

PANZERS CONTRO GRANTS

Preparazione

- 1  x1
- 2  x6
- 3  x3
- 4  x1



Cenno Storico

Nella stessa giornata della battaglia a Bir Hakeim, sul lato destro, il 15.o Panzer ingaggiò il resto della 7.a Divisione Corazzata. Dopo aver spazzato via la 7.a Brigata Motorizzata, i Panzers incontrarono una forte resistenza da parte dei Grants della 4.a Brigata Corazzata. Il supporto anti-carro Tedesco fu lento a venire, ed il raggio e la potenza dei proiettili da 75mm dei nuovi carri Grant rese ben presto la vita troppo calda e insostenibile all'interno dei Mark III Tedeschi.

Finalmente, in tarda mattinata, il 21.o Panzer arrivò alla sinistra del 15.o, cambiando la situazione e colpendo duramente i carri Britannici sulla destra.

La maggior parte dei Grant venne distrutta, mentre gli altri si ritirarono.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse [Germania]

- ◆ Prende 6 carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Giocatore Alleato [Gran Bretagna]

- ◆ Prende 4 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 5 Medaglie.

Il Quartier Generale/Rifornimenti conta come una Medaglia Obiettivo Permanente per le forze Tedesche; una volta conquistato l'esagono, il giocatore dell'Asse riceve la Medaglia nel turno successivo e il Quartier Generale viene rimosso.

Regole Speciali

Sono in vigore le Regole per il Deserto Nordafricano (*Azioni 9 - Regole per il Deserto Nordafricano*). In aggiunta, le unità Corazzate Alleate possono muovere solamente di 2 esagoni e combattere, anziché dei 3 esagoni previsti.

Sono in vigore le regole per Occupare il Quartier Generale (*Azioni 17 - Occupare il Quartier Generale*).

Sono in vigore le regole per il Comando del Commonwealth Britannico.

Posiziona un segnalino sull'unità Corazzata d'Elite Britannica (*Truppe 2 - Unità Specializzate*).

- 27 MAGGIO, 1942 -

06

4232

1.A CORAZZATA AL SALVATAGGIO

Preparazione

- 1  x10
- 2  x11
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x1



Cenno Storico

In tarda mattinata, con il fianco sinistro distrutto dall'attacco coordinato dei Panzer Tedeschi, il Generale Neil Ritchie, comandante dell'Ottava Unità, ordinò a due brigate corazzate della 1.a Divisione Corazzata del Generale Norrie, di dirigere verso sud per una operazione di salvataggio.

Muovendosi incolonnata, la 22.a Brigata Corazzata si scontrò presto con i Panzer Tedeschi, già disposti frontalmente in formazione d'attacco. Sorpresi prima che si potessero dispiegare, gli sventurati comandanti dei carri Britannici furono velocemente affondati nella sabbia.

I superstiti fuggirono verso nord per unirsi all'unica brigata Corazzata Britannica rimasta intatta.

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse [Germania]

- ◆ Prende 6 carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Giocatore Alleato [Gran Bretagna]

- ◆ Prende 5 carte Comando.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 5 Medaglie.

Gli esagoni Strada ai due lati opposti del tabellone contano come una Medaglia Obiettivo Temporanea, una per ogni schieramento.

Regole Speciali

Sono in vigore le Regole per il Deserto Nordafricano (*Azioni 9 - Regole per il Deserto Nordafricano*). In aggiunta, le unità Corazzate Alleate possono muovere solamente di 2 esagoni e combattere, anziché dei 3 esagoni previsti.

Sono in vigore le regole per il Comando del Commonwealth Britannico.

Sono in vigore le regole per gli Armamenti Speciali per le unità equipaggiate con le armi Anti-Carro.

- 05 GIUGNO, 1942 -

07

4237

NEL CALDERONE

Preparazione

- 1  x15
- 2  x2
- 3  x7
- 4  x10
- 5  x6



Cenno Storico

Nonostante il successo contro la 7.a Brigata Corazzata Britannica, la divisione Panzer perse lo slancio. Gli *Afrikakorps* di Rommel rimasero intrappolati in una regione chiamata "il Calderone", con Bir Hakeima sud e Tobruk a nord fermamente in mano nemica; il resto delle divisioni corazzate Britanniche ad est e a nord; e l'esteso campo minato lasciato all'inizio dagli Alleati ad ovest.

I Britannici però, inconsapevoli delle carenze dei Tedeschi, non contrattaccarono immediatamente. Questa pausa diede alle forze di Rommel il tempo per preparare una linea difensiva sui crinali nei pressi di Sidi Muftah, mentre la Divisione Italiana *Trieste* attraversava i campi minati sotto il fuoco nemico, a nord di Bir Hakeim, portando gran parte dei rifornimenti. Quando finalmente i Britannici lanciarono il contrattacco il 5 giugno, mancarono di coordinamento e non riuscirono a rompere le difese anti-carro Tedesche. Una preziosa opportunità andò persa...

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse [Germania]

- ◆ Prende 5 carte Comando.

Giocatore Alleato [Gran Bretagna]

- ◆ Prende 4 carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

L'apertura di una linea di rifornimento lungo il campo minato lasciato dai Britannici conta come una Medaglia Obiettivo Permanente per le forze dell'Asse. Per aprire una linea di rifornimento con successo, il giocatore Tedesco deve rivelare un campo minato posizionato come diversivo (valore "0"). Solamente una Medaglia può essere guadagnata in questo modo durante la partita.

Regole Speciali

Sono in vigore le Regole per il Deserto Nordafricano (*Azioni 9 - Regole per il Deserto Nordafricano*). In aggiunta, le unità Corazzate Alleate possono muovere solamente di 2 esagoni e combattere, anziché dei 3 esagoni previsti.

Sono in vigore le regole per il Comando del Commonwealth Britannico.

Posiziona un segnalino sull'unità di Ingegneri Britannici (*Truppe 4 - Ingegneri da Combattimento*).

Sono in vigore le regole per gli Armamenti Speciali per le 3 unità Tedesche equipaggiate con le armi Anti-Carro.

Il giocatore Britannico ha disposto il Campo Minato (*Terreni 29 - Campi Minati*).

- 14 GIUGNO, 1942 -

08

4241

FUGA PER LA STRADA COSTIERA

Preparazione

- 1  x1
- 2  x8
- 3  x4
- 4  x11
- 5  x8
- 6  x2
- 7  x2



Cenno Storico

Grazie alla linea di rifornimento aperta, gli *Afrikakorps* di Rommel uscirono dal calderone, e si impossessarono di Bir Hakeim, catturando però solamente 500 soldati Francesi feriti. Il 13 Giugno ("Domenica Nera") il 21.o Panzer ridusse a brandelli la 22.a Brigata Corazzata, minacciando Tobruk e tagliando fuori la XIII.a Unità sulla linea di Gazala. Il giorno seguente, il Feldmaresciallo Auchinlek autorizzò il Generale Ritchie a ritirarsi.

Le difese in El Adem e nei dintorni tennero, consentendo alla 1.a Divisione Sudafricana di fuggire lungo la strada costiera. Purtroppo la strada non poteva contenere due divisioni. Con la via ad est bloccata dalle Divisioni Panzer, la brigata della Divisione Northumbria fu costretta ad attaccare le *Divisioni Brescia e Pavia* e dirigere verso il deserto a sud, prima di muovere verso ovest. I Panzers Tedeschi mossero verso nord ma non fecero in tempo ad evitare la fuga delle truppe Britanniche!

Il terreno è pronto, le linee di guerra sono tracciate e tu sei al comando. Tutto il resto è storia.

Briefing

Giocatore dell'Asse [Germania/Italia]

- ◆ Prende 5 carte Comando.

Giocatore Alleato [Gran Bretagna]

- ◆ Prende 5 carte Comando.
- ◆ Gioca per primo.

Condizioni di Vittoria

- ◆ 6 Medaglie.

Sono in gioco due segnalini Uscita, sui due esagoni strada ai margini del tabellone, per le forze Alleate.

Regole Speciali

Sono in vigore le Regole per il Deserto Nordafricano (*Azioni 9 - Regole per il Deserto Nordafricano*). In aggiunta, le unità Corazzate Alleate possono muovere solamente di 2 esagoni e combattere, anziché dei 3 esagoni previsti.

Sono in vigore le regole per il Comando del Commonwealth Britannico e del Regio Esercito Italiano.

Copyright © 2004-2008 Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti riservati.

Porta il tuo gioco
al prossimo livello

OPERATION OVERLORD

Rivivi le battaglie della
Seconda Guerra Mondiale
su larga scala, fino a 4
giocatori per lato!



BREAKTHROUGH



WWW.MEMOIR44.COM

DISPONIBILE ORA
in tutti i migliori negozi di giocattoli, insieme
alla nostra **SERIE DI MAPPE** pronte da giocare
per gli scenari Overlord.



OVERLORD