

MEMOIR '44

TERRAIN PACK



Richard Borg

**DAYS OF
WONDER**



Welkom bij de eerste uitbreiding voor Memoir '44: Het Terrain Pack

Voorwoord

Van de zandduinen van Noord Afrika tot de bergpassen van Noord-Italië, van de Pripet moerassen in Zuid Belarus tot de heuvels rondom Operatie Market Garden... Voor WOII werd er nergens een conflict uitgevochten over zo'n groot gebied met zoveel verschillend terrein.

Zoals velen van jullie hebben ontdekt is Memoir '44 een compleet uitbreidbaar spel.

Met dit in gedachten, brengen wij jullie met gepaste trots het Memoir '44 Terrain Pack. Bomvol met nieuwe terreintegels, nieuwe badges van elitetroepen en extra Overwinningsmedailles. Tevens bevat deze uitbreiding tal van nieuwe spelelementen, zoals de Noord Afrikaanse Woestijnregels, Mijnevelden, Zwaar Geschut, Radarstations, Voorraaddepots, Vliegvelden en nog veel meer.

Deze uitbreiding bevat nieuwe scenario's waarbij de nieuwe onderdelen in het spel worden gebracht. Maar vergeet niet er zelf mee te experimenteren en eigen scenario's te maken. Deel ze met ons op www.memoir44.com!

Maar bovenal, veel spelplezier!

Richard Borg

en het peloton bij Days of Wonder

INHOUDSOPGAVE

I NIEUWE TERREINTEGELS	3
Woestijn.....	3
Noord-Afrikaanse Woestijn regels	3
Oase (Woestijn).....	3
Palmbos (Woestijn).....	3
Steden & Dorpen (Woestijn).....	3
Wadi (Woestijn)	3
Hoog Terrein & Ondergelopen Land	4
Ondergelopen land	4
Hoog Terrein	4
Moeras.....	4
Bergen	5
Wegen en Spoorwegen.....	5
Spoor.....	5
Treinstation	5
Wegen	5
Spoorwegovergang.....	6
Weg over een Heuvel	6
Rivieren en Waterwegen.....	6
Meer.....	6
Rivierbronnen en Riviersplitsing.....	6

II NIEUWE MARKERS.....	6
Nieuwe Medailles.....	6
Britse Medaille: Het Victoria Cross	6
Italiaanse Medaille: Al Valore Militare	6
Mijnenveld	7
Draadkruis / Doelwit Markers.....	7
Ster-fiches	7
Standaard Ster effecten	7
Sabotage	7
Een Brug opblazen.....	8
Opvouwbare Vloten en Boten.....	8
Luchtsteun oproepen (Heuvel 317 regel) ...	8
Artillerie met vooruitgeschoven waarneming.....	8
Uitrusting veroveren.....	8
Gevangene bevrijden	8
Heldhaftige leider.....	9
III ORIËNTATIEPUNTEN	9
Dam.....	9
Een Dam saboteren.....	9
Vliegveld	9
Barakken	10

Begraafplaats.....	10
Kerk	10
Fabriek.....	10
Fort	10
Vuurtoren	10
Energiecentrale	11
Gevangenenkamp.....	11
Radarstation	11
Voorraaddepot.....	11
IV NIEUWE OBSTAKELS EN FICHES	11
Veldversterking	11
Voorde	11
Pontonbrug.....	12
Spoorbrug	12
Wegversperring	12
Trein - Locomotief en Wagon.....	12
Bevoorradingstrein - Versterkingen	12
Bewapende trein.....	12
V NIEUWE EMBLEMEN	13
Zware Artillerie.....	13
Genietroepen	13
Nationale emblemen.....	13

PAGINAVERWIJZINGEN

Een paginacijfer wat er zo uitziet:  p.7 verwijst naar pagina 7 van het originele regelboek van **MEMOIR '44**.

Een paginacijfer wat er zo uitziet: p.7 verwijst naar pagina 7 van dit boekje.



Dit icoon geeft aan dat er een nieuwe regel wordt geïntroduceerd in **MEMOIR '44**.

I NIEUWE TERREINTEGELS

Woestijn

Woestijn terreintegels omvatten 10 **Palmbossen**, 3 **Oases**, 3 **Wadis** en 6 Noord-Afrikaanse **Steden & Dorpen**.

Noord-Afrikaanse Woestijn regels



In Noord-Afrikaanse Woestijn Scenario's zijn de *Pantserdoorbraak* regels als volgt: Na een succesvol 'Man-tot-Man gevecht' mag de Pantser eenheid het overwonnen vak innemen, mag daarna een extra vak verplaatsen en vervolgens nog een keer aanvallen. Alle andere regels met betrekking tot *Pantserdoorbraak* en *Terreinwinst* blijven van toepassing.

Oase (Woestijn)



◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die een **Oase** binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen.

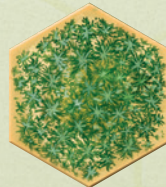
◆ **Vechten:** Een eenheid mag vechten tijdens de beurt dat deze een **Oase** binnentrekt. Infanterie- en Pantser eenheden die een eenheid *in* een Oase aanvallen, werpen met 1 dobbelsteen minder. Artillerie vecht met normale sterkte.

◆ **Zichtlijn:** Een **Oase** blokkeert de Zichtlijn.



In sommige scenario's mag een geactiveerde Infanterie-eenheid in een **Oase** zijn figuren aanvullen volgens de procedure op de Bevelkaart '*Hospiki en Monteurs*'.

Palmbos (Woestijn)



Zie **Bos** (M44 p.13)

Steden & Dorpen (Woestijn)



Zie **Steden & Dorpen** (M44 p.14)

Wadi (Woestijn)

◆ **Verplaatsen:** Geen bewegingsbeperkingen via de open kanten van de **Wadi**. De zijwanden zijn onbegaanbaar, zowel naar boven als naar beneden.

◆ **Vechten:** Infanterie- en Pantser eenheden die naar of vanuit een **Wadi** aanvallen moeten in een vak naast de vijand zijn. Infanterie-, Pantser- en Artillerie-eenheden die een eenheid *in* een **Wadi** aanvallen, werpen met 1 dobbelsteen minder.



Verplaatsen langs de **Wadi** is toegestaan.



Maar oversteken langs de wanden is niet mogelijk.



◆ **Zichtlijn:** Een **Wadi** blokkeert de Zichtlijn niet. Een eenheid in een Wadi blokkeert de Zichtlijn als gewoonlijk wel.

Hoog Terrein & Onder water gezet land

De praktijk om laag-gelegen Europees land als een anti-tankverdediging onder water te zetten, werd van D-Day - in de gebieden achter de landingsstranden - tijdens Operatie Market Garden, en tot ver in 1945 in het Rijnland door de Duitsers toegepast om de Geallieerden te vertragen. Deze tactiek maakte verplaatsing zeer moeilijk voor zowel Infanterie- als Pantser-eenheden, behalve op verhoogde wegen, Hoog Terrein en de gebieden rond steden en dorpen.

Onder water gezet land



In Scenario's met **Onder water gezet land** wordt er vanuit gegaan dat elk open vak op het spelbord een

vak is met **Onder water gezet land**. **Hoog Terrein**, **Heuvels**, **Wegen**, **Spoorwegen** en/of **Steden en Dorpen** worden behandeld als hoge en droge grond Terreinvakken.

◆ **Verplaatsen:** Om een vak met **Onder water gezet land** te betreden moet de eenheid op een vak direct ernaast staan. Een eenheid die **Onder water gezet land** binnentrekt moet er halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen. Een eenheid die eruit vertrekt mag alleen naar een aangrenzend vak verplaatsen.

◆ **Vechten:** Infanterie- en Pantser-eenheden op **Onder water gezet land** hebben geen gevechtsbeperkingen. Een Pantser-eenheid mag niet niet vechten in de beurt dat deze het **Onder water gezet land** binnengaat of eruit vertrekt. Een Pantser-eenheid die een **Man-tot-Man gevecht** wint, mag wel **Terreinwinst** boeken, maar geen **Pantserdoorbraak** forceren.

De Infanterie eenheid moet stoppen als ze natte voeten krijgen.



Ze moeten ook stoppen om hun wapens af te drogen als ze het ondergelopen land verlaten.

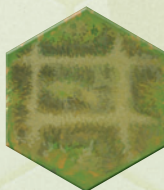


Deze Pantser-eenheid verplaatst 1 vak en kan niet vechten.



◆ **Zichtlijn:** **Onder water gezet land** blokkeert de Zichtlijn niet.

Hoog Terrein



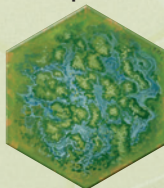
Hoog Terrein wordt gebruikt om verhoogd droog terrein te markeren in Scenario's met **Onder water gezet land** regels

◆ **Verplaatsen:** Geen bewegingsbeperkingen.
◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen. Het geringe hoogteverschil tussen hoger gelegen terrein en het **Onder water gezet land** is niet voldoende om terreinbescherming te bieden.

◆ **Zichtlijn:** **Hoog Terrein** blokkeert de Zichtlijn niet.

Moeras

◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die een **Moeras** binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen. Een eenheid die eruit vertrekt mag alleen naar een aangrenzend vak verplaatsen. Artillerie kan een **Moeras** niet binnentrekken.

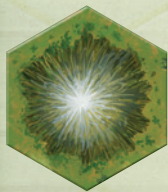


◆ **Vechten:** Infanterie- en Pantser-eenheden in een **Moeras** hebben geen gevechtsbeperkingen. Een Pantser-eenheid mag niet vechten in de beurt dat deze een **Moeras** binnentrekt of eruit vertrekt. Een Pantser-eenheid die een **Man-tot-Man gevecht** wint, mag wel **Terreinwinst** boeken, maar geen **Pantserdoorbraak** forceren.

◆ **Zichtlijn:** **Moeras** blokkeert de Zichtlijn niet.



Bergen



◆ **Verplaatsen:** Alleen Infanterie kan zich van een aangrenzende **Heuvel** naar een **Berg** of van **Berg** naar **Berg** verplaatsen. Verplaatsing van vlakke grond naar een **Berg** is niet mogelijk. Pantser- en Artillerie-eenheden kunnen **Bergen** niet passeren.

◆ **Vechten:** Infanterie- en Pantser-eenheden die een eenheid op een **Berg** aanvallen, werpen met 2 dobbelstenen minder. Artillerie vecht met normale

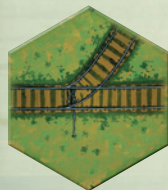
sterkte. Indien de aanvaller en verdediger op dezelfde hoogte staan is er geen gevechtsbeperking, behalve als de **Berg** geen deel uitmaakt van dezelfde Bergketen. Artillerie op een **Berg** heeft een Schootsveld van 7 vakken. Deze vecht met 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1

◆ **Zichtlijn:** Een **Berg** blokkeert de Zichtlijn voor eenheden die *achter de Berg* willen vuren. De Zichtlijn is niet geblokkeerd voor eenheden op *dezelfde* hoogte (Bergketen) of vanboven af naar beneden.

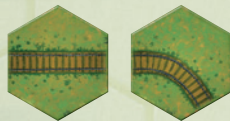
Wegen en Spoorwegen

Wegen en Spoorwegen speelden een sleutelrol tijdens WOII. Controle erover betekende dat het mogelijk was om snel troepen, materialen en voorraden naar het front te verplaatsen. Wegen werden ook door Infanterie- en Pantser-eenheden gebruikt om hun aanvallen diep in vijandelijk gebied te kunnen uitvoeren.

Spoor



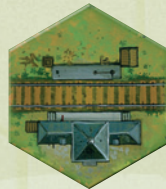
◆ **Verplaatsen:** Geen bewegingsbeperkingen voor Infanterie. Pantser- en Artillerie-eenheden moeten halt houden als ze een vak met **Spoor** binnentrekken.



◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen. *Terreinwinst* en *Pantserdoorbraak* zijn gewoon mogelijk.

◆ **Zichtlijn:** **Spoorwegen** blokkeren de Zichtlijn niet.

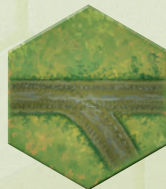
Treinstation



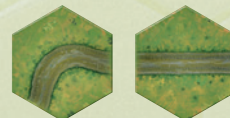
Zie **Steden & Dorpen** (M4.4 p.14)

Zie ook de *Bevoorradingstrein regels* op p.13

Wegen



◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die op een **Weg** staat en langs de **Weg** gaat en eindigt op een **Weg**, mag een extra vak op de **Weg** verplaatsen.



◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen.

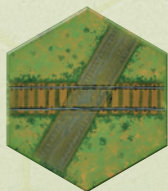
◆ **Zichtlijn:** **Wegen** blokkeren de Zichtlijn niet.

Voorbeelden: Infanterie mag 2 vakken langs een **Weg** verplaatsen en toch vechten. Met een Bevelkaart *Infanterieaanval* mag Infanterie zich 3 vakken langs een **Weg** verplaatsen en vechten of 4 vakken en niet vechten.

Pantser-eenheden mogen 4 vakken verplaatsen langs een **Weg** en vechten.

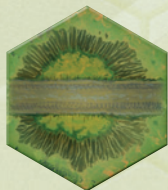
Artillerie mag 2 vakken langs een **Weg** verplaatsen en toch vechten. Met een Bevelkaart *Artillerie Stormaanval* mag Infanterie zich tot 4 vakken op een **Weg** verplaatsen.

Spoorwegovergang



Zie Weg p.5.

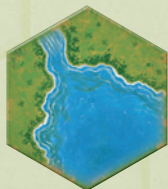
Weg over een Heuvel



Zie Weg p.5, maar blokkeert de Zichtlijn.

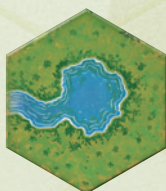
Rivieren en Waterwegen

Meer

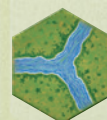
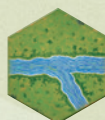


- ◆ Verplaatsen: Een Meer is onbegaanbaar terrein.
- ◆ Zichtlijn: Eén Meer-tegel blokkeert de Zichtlijn niet. De Zichtlijn wordt geblokkeerd bij een Zichtlijn over meer dan één aaneensluitende Meer-tegels.

Rivierbronnen en Riviersplitsing



Zie Rivier (M44 p. 15)



II. NIEUWE MARKERS

Nieuwe Medailles



Britse Medaille: Het Victoria Cross

Toegekend voor *Dapperheid in het zicht van de vijand* is het Victoria Cross de hoogste en meest prestigieuze beloning voor Britse en Gemeenebest troepen. Sinds de instelling in 1856 is het Victoria Cross 1.355 keer uitgereikt. Het is slechts 12 keer uitgereikt na WOII.



Italiaanse Medaille: Al Valore Militare

De Al Valore Militare medaille werd ingesteld in 1833 en werd uitgereikt voor Moed. Het originele ontwerp had Savoy wapens (een kruis en een kroon) maar werd gewijzigd in WOII. Het toonde een Romeins zwaard met het woord ITALIA op het gevest en een laurier- en eiken-tak. Na de oorlog is het ontwerp weer gewijzigd en toont nu een vijfpuntige ster.

Mijnenveld



De Scenario instructies geven aan welk kamp het **Mijnenveld** neerlegt.



Mijnenvelden worden gelijk met de Terreintegels op het bord geplaatst. Leg alle **Mijnenveld** markers met het Sterkte-cijfer naar beneden bij elkaar en meng ze door elkaar. Plaats nu willekeurig de **Mijnenveld** markers (Sterkte-cijfer verborgen) op de vakken die door het Scenario worden aangegeven. Leg de ongebruikte **Mijnenveld** markers terug in de doos zonder naar de Sterkte-cijfer te kijken!

Een eenheid die een **Mijnenveld** binnentrekt moet er halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen.

Als de eenheid die het **Mijnenveld** binnentrekt een vijandige eenheid is, draai dan de **Mijnenveld** marker om, om het Sterkte-cijfer te tonen. Als het een nepmijn is (sterkte 0), verwijder de marker dan van het bord. Zo niet, werp dan evenveel dobbelstenen als het Sterkte-cijfer aangeeft. Elk overeenkomend symbool met de getroffen eenheid is een verlies. Alle andere symbolen worden genegeerd, inclusief de Vlag). Na een explosie blijft het **Mijnenveld** actief, maar nu met het Sterkte-cijfer bovenop en zichtbaar voor beide kampen.

Als de eenheid die het **Mijnenveld** binnentrekt een bevriende eenheid is (dus van de speler die het **Mijnenveld** heeft geplaatst) moet de eenheid nog steeds halt houden, maar het **Mijnenveld** blijft verder onaangetaast. De marker wordt niet omgedraaid en er wordt niet met dobbelstenen gegooid.

NB overeenkomstig de algemene regels voor terugtrekken, heeft een **Mijnenveld** geen effect op terugtrekkende bewegingen. Een terugtrekkende eenheid mag door een **Mijnenveld** heen bewegen zonder te stoppen. Een terugtrekkende eenheid die op een **Mijnenveld** stopt, hoeft geen dobbelstenen te werpen.

Draadkruis / Doelwit Markers



Doelwit markers, aangeduid met **Draadkruis** iconen worden gebruikt bij Zware Artillerie batterijen om de doelen te markeren waarop ze al hebben ingeschoten. (Zie nieuwe regels voor **Zware Artillerie** in Hoofdstuk V, Nieuwe Emblemen op p. 13)

Ster-fiches



Ster-fiches zijn algemene markers om te verwijzen naar speciale effecten, gebeurtenissen, acties of detonators die verbonden zijn aan een Terreintegel of eenheid gedurende het Scenario.

Standaard Ster effecten

Omdat de Ster-fiches deuren openen naar een oneindige aantal Scenario-specifieke ideeën, is dit maar een korte lijst met de meest gebruikte effecten. Onthoudt dat de regels die met deze markers worden geïntroduceerd geen permanente regels zijn, maar tijdelijke Scenario-specifieke toevoegingen die in de Speciale Regels van een Scenario worden gedefinieerd. Een aantal extra, regelmatig toegepaste Ster-effecten die verwijzen naar specifieke Terreintegels, vindt je in Hoofdstuk III Oriëntatiepunten.

Sabotage



Deze regel kan worden gebruikt om een **Brandstofdepot**, **Fabriek**, **Radarstation** of een ander strategisch doel op te blazen.

Om het doelwit op te blazen moet de eenheid zich op het corresponderende vak bevinden en volgens **Man-tot-Man gevechtsregels** werpen. Als de Ster wordt geworpen is het doelwit geraakt en vernietigd. Neem het Ster-fiche als Overwinningsmedaille en verwijder het vernietigde Terrein van de kaart. Voor een ander voorbeeld van een **Sabotage regel**, zie **Een Dam oplazen** in Hoofdstuk III van dit boekje.



Een Brug opblazen



De volgende twee opties beschrijven verschillende manieren om een **Brug** op te blazen in een Scenario.

Optie 1 - Om een **Brug** op te blazen moet een speler tijdens zijn beurt een Sectiekaart overeenkomstig de flank waarin de **Brug** zich bevindt spelen (als de **Brug** zich in twee secties bevindt, mag een Sectiekaart van één van beide secties worden gebruikt). Tijdens het spelen van de kaart wordt de **Brug** verwoest en van het bord verwijderd. Deze actie neemt de hele speelbeurt in beslag en de speler mag **geen** nieuwe Bevelkaart trekken aan het eind van zijn beurt. Zijn hand zal tot het eind van het spel één Bevelkaart minder bevatten.

Optie 2 - Als hierboven, maar in plaats van een automatische vernietiging van de **Brug** geeft het spelen van de Sectiekaart de speler de mogelijkheid om twee dobbelstenen te werpen. Als er een Ster wordt geworpen is de **Brug** vernietigd en wordt verwijderd. In tegenstelling tot de regel in optie 1 mag de speler zijn hand wel blijven aanvullen, ongeacht de uitkomst van het gevecht.

Opvouwbare Vloten en Boten



In Scenario 35 'De Brug bij Nijmegen' (p. 17) representeren de Ster-fiches **Opvouwbare Boten**.

De drie Geallieerde Infanterie-eenheden op de linkerflank hebben Opvouwbare platbodemboten. Plaats een Ster-fiche bij elk van deze eenheden om ze te onderscheiden van gewone Infanterie. Eenheden met **Boten** mogen een **Rivier** binnentrekken. Een eenheid die er binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen. Op een **Rivier** vecht je met 1 dobbelsteen minder. Een Vlag die wordt geworpen tegen een eenheid op een **Rivier** geeft 1 treffer in plaats van een terugtrekkingsbeweging. Verwijder het Ster-fiche als de eenheid de overkant heeft bereikt. De eenheid heeft zijn **Boot** verlaten en kan niet langer op een **Rivier** varen.

Luchtsteun oproepen (Heuvel 317 regel)



Dit is weer een Scenario-specifieke regel. Deze werd geïntroduceerd in Scenario 9 (M44) Operatie Lutlich: Tegenaanval op Mortain). Zolang een eenheid een aangegeven vak bezet, mag diens kamp een '**Verkenning**' kaart als een '**Luchtaanval**' inzetten. Deze regel kan gebruikt worden met een **Heuvel**, een **Kerk**, een **Vuurtoren** enz. of een ander Oriëntatiepunt met een goede observatiepost.

Artillerie met vooruitgeschoven waarneming



Dit is een variatie op de regel Luchtsteun oproepen, maar dan voor Artillerie. Zolang een eenheid een aangegeven vak bezet, zijn de **Zware Artillerie-regels** van toepassing voor alle Artillerie-eenheden (Zie nieuwe **regels voor Zware Artillerie** in Hoofdstuk V, Nieuwe Emblemen op p. 13).



Uitrusting veroveren

Een Ster-fiche kan gebruikt worden om **Speciale Uitrusting** te verbeelden, bijvoorbeeld de nieuwe uitrusting van een **Radarstation**, of een ander stuk waardevolle uitrusting wat de vijand zou willen veroveren. Plaats het Ster-fiche bij de **Speciale Uitrusting**. Een Infanterie-eenheid moet op dat vak halthouden om het te mogen veroveren. Vanaf dat moment verplaatst de uitrusting met de Infanterie-eenheid mee. Als de eenheid wordt vernietigd, blijft de uitrusting liggen wachten op de volgende eenheid die het oppakt met gebruikmaking van dezelfde regel.



Gevangene bevrijden

Gebruikmakend van dezelfde regel als **Uitrusting veroveren** is het ook mogelijk om een Ster-fiche te gebruiken om een belangrijke **Gevangene** te verbeelden die wacht op bevrijding. Het enige verschil is dat de **Gevangene** gedood wordt als de eenheid die hem bevrijd heeft wordt vernietigd. De **Gevangene** kan zich bevinden in een **Fort** of een **Gevangenenkamp**.

Heldhaftige leider



Een Ster-fiche kan een *Heldhaftige leider* verbeelden. Als deze het bevel voert over een Infanterie-eenheid mag de eenheid de eerste tegen hem geworpen Vlag negeren en hij inspireert zijn mannen zo sterk, dat ze met één dobbelsteen meer mogen vechten. Als de eenheid wordt vernietigd, werp dan 2 dobbelstenen.

Wordt er een ster geworpen, dan is de *Heldhaftige leider* gesneuveld en krijgt de overwinnaar een Overwinningsmedaille. Overleeft hij, dan verschuift zijn Ster-fiche naar de dichtstbijzijnde bevriende eenheid.

III ORIËNTATIEPUNTEN

Het Terreinpack introduceert een nieuwe categorie van Terreintegels met daarom een verscheidenheid aan Bijzondere gebouwen en Symbolische constructies, genoemd Oriëntatiepunten. Soms zijn ze gewoon symbolisch, om sfeer aan het Scenario toe te voegen. Vaak kunnen ze een sleutelrol in een Scenario spelen: een Object dat moet worden vernietigd of bereikt om een speciale gebeurtenis te activeren; enz.

Een Oriëntatiepunt-effect kan variëren per Scenario als beschreven in de Speciale Regels of Overwinningscondities.

Dam



◆ **Verplaatsen:** Onbegaanbaar voor Pantser- en Artillerie-eenheden. Geen bewegingsbeperkingen voor Infanterie.

◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen. Een eenheid op een **Dam** mag de eerste geworpen Vlag negeren. Zie Scenario-specifieke regels voor informatie om de **Dam** te saboteren.

◆ **Zichtlijn:** Een **Dam** blokkeert de Zichtlijn.

Een Dam saboteren



In het Scenario Schwammenauel Dam achterin dit boekje (p. 19) worden Ster-fiches gebruikt om Duitse sabotage pogingen aan te geven.

De Duitse speler mag proberen om de Schwammenauel en Urft Dammen te saboteren, als deze eenheden heeft aan beide uiteinden van de **Dam**. Na het spelen van een Bevelkaart en vóór andere eenheden worden geactiveerd werpt hij 2 dobbelstenen. Voor elke geworpen Ster wordt een Ster-fiche op de **Dam** geplaatst. Als er 2 Sterren worden geworpen en er is maar 1 **Dam** bezet, wordt er 1 ster op de bezette **Dam** geplaatst. Zodra een vierde Ster-fiche op een **Dam** wordt geplaatst is de **Dam** succesvol gesaboteerd. Verwijder de fiches van de **Dam** en plaats 4 Duitse Overwinningsmedailles op het Duitse Medaillerek. Maar pas op: Als een Geallieerde eenheid de **Dam** veroverd voordat er vier Ster-fiches op liggen worden ze allemaal verwijderd en moet opnieuw worden begonnen met de sabotage poging!

Vliegveld



- ◆ **Verplaatsen:** Geen bewegingsbeperkingen.
- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen.
- ◆ **Zichtlijn:** **Vliegvelden** blokkeren de Zichtlijn niet.



Als Scenario-specifieke Speciale Regels het aangeven, mag een speler versterkingstroepen laten landen op een **Vliegveld** als er zich geen vijandelijke eenheden op één van de vakken van het vliegveld bevinden. Als een *Bevel van HQ* kaart wordt gespeeld mag als je één van de orders een Infanterie-eenheid op het **Vliegveld** laten landen. De eenheid mag niet verplaatsen of vechten gedurende de beurt van de landing.

Zie ook de optionele *Sabotageregels* in het Ster-fiches gedeelte.



Barakken



Zie **Steden & Dorpen** (M44 p.14)

Begraafplaats



- ◆ **Verplaatsen:** Geen bewegingsbeperkingen.
- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen. Een eenheid op een **Begraafplaats** mag de eerste geworpen Vlag negeren.
- ◆ **Zichtlijn:** **Begraafplaatsen** blokkeren de Zichtlijn niet.

Kerk



Zie **Steden & Dorpen** (M44 p.14)
Een eenheid in een **Kerk** mag de eerste geworpen Vlag negeren. Zie ook de regel **Luchtsteun oproepen** in het Ster-fiches gedeelte.

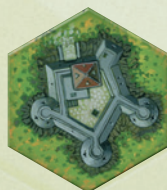
We adviseren om Scenario 2 (M44) **Sainte-Maire-Église** aan te passen en een **Kerk** te plaatsen in de stad met de Duitse Infanterie-eenheid. De stad wordt nu een veel sterkere positie aan Duitse zijde.

Fabriek



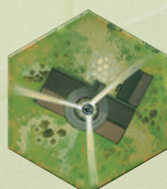
Zie de Scenario-specifieke Speciale Regels voor een **Fabriek**. Normaal gesproken is het een gewone **Steden & Dorpentegel**. (M44 p. 14) Zie ook de optionele **Sabotageregels** in het Ster-fiches gedeelte.

Fort



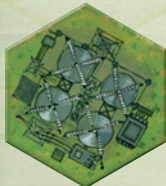
Zie **Bunker** (M44 p. 16), echter, beide kampen mogen het **Fort** als een verdedigende positie claimen. Eenheden in een **Fort** mogen alle Vlaggen negeren. Zie ook de optionele regel **Gevangene bevrijden** in het Ster-fiches gedeelte.

Vuurtoren



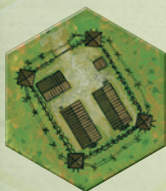
Zie **Steden & Dorpen** (M44 p.14)
Zie ook de regel **Luchtsteun oproepen** in het Ster-fiches gedeelte.

Energiecentrale



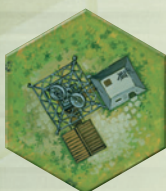
Zie de Scenario-specifieke Speciale Regels voor **Energiecentrales**. Zie ook de optionele *Sabotageregels* in het Ster-fiches gedeelte.

Gevangenenkamp



Zie de Scenario-specifieke Speciale Regels voor het **Gevangenenkamp**. Zie ook de optionele regel *Gevangene bevrijden* in het Ster-fiches gedeelte.

Radarstation



◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die een **Radarstation** binnentrekt moet er halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen.

◆ **Vechten:** Een eenheid mag vechten tijdens de beurt dat deze het **Radarstation** binnentrekt. Infanterie- en Pantseerseenheden die een eenheid op een **Radarstation** aanvallen, werpen met 1 dobbelsteen minder. Artillerie vecht met normale sterkte. Een eenheid op een **Radarstation** mag de eerste geworpen Vlag negeren.



◆ **Zichtlijn:** Een **Radarstation** blokkeert de Zichtlijn. Als een Ster-fiche is geplaatst in het vak bij het **Radarstation** heeft de bezettende speler het volgende voordeel: Als zijn tegenspeler een Bevelkaart *Luchtaanval* wil spelen, moet hij dat een beurt eerder aankondigen en zijn Bevelkaart zichtbaar voor zich neerleggen. In zijn volgende beurt moet hij dan deze kaart spelen.

Voorraaddepot



- ◆ **Verplaatsen:** Geen bewegingsbeperkingen.
- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen.
- ◆ **Zichtlijn:** Een **Voorraaddepot** blokkeert de Zichtlijn.



Het vernietigen van een **Voorraaddepot** vermindert de verplaatsingskracht van allen vijandige Pantseerseenheden, indien dit in het Scenario staat omschreven.

IV NIEUWE OBSTAKELS EN FICHES

Veldversterking



Hetzelfde als een **Bunker** (M44 p. 16), echter mogen beide kampen een **Veldversterking** als een verdedigende positie claimen.

Voorde



◆ **Verplaatsen:** Een eenheid mag een **Rivier** betreden als deze een **Voorde** bevat. Een eenheid die een **Voorde** binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen.

◆ **Vechten:** Eenheden op een **Voorde** vallen met 1 dobbelsteen minder aan.

◆ **Zichtlijn:** Een **Voorde** blokkeert de Zichtlijn niet.



Pontonbrug



Pontonbruggen mogen worden gebruikt in de Scenario's die ze aanduiden volgens de condities in de Speciale Regels van het betreffende Scenario.



Om een **Pontonbrug** over een Rivier te plaatsen speel je een Sectiekaart **Aanval**. In plaats van 3 eenheden te activeren plaats je een **Pontonbrug** op een willekeurige **Riviertegel** in de betreffende sectie.

- ◆ **Verplaatsen:** Een eenheid mag een **Riviertegel** zonder bewegingsbeperkingen betreden als deze een Pontonbrug bevat.
- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen.
- ◆ **Zichtlijn:** Een **Pontonbrug** blokkeert de Zichtlijn niet.

Spoorbrug



◆ **Verplaatsen:** Een Infanterie-eenheid mag een **Riviertegel** zonder bewegingsbeperkingen betreden als deze een **Spoorbrug** bevat. Pantser-eenheden moeten halt houden en mogen die beurt niet meer verplaatsen

- ◆ **Vechten:** Geen gevechtsbeperkingen.
- ◆ **Zichtlijn:** Een **Spoorbrug** blokkeert de Zichtlijn niet.

Wegversperring



◆ **Verplaatsen:** Alleen Infanterie-eenheden mogen een **Wegversperring** zonder bewegingsbeperkingen betreden en moeten er halt houden. Ze mogen die beurt niet meer verplaatsen.

- ◆ **Vechten:** Infanterie- en Pantser-eenheden die een eenheid in een **Wegversperring** aanvallen, werpen met 1 dobbelsteen minder. Artillerie vecht met normale sterkte. Een eenheid op een **Wegversperring** mag de eerste geworpen Vlag negeren.
- ◆ **Zichtlijn:** Een **Wegversperring** blokkeert de Zichtlijn niet.

Trein - Locomotief en Wagon



Zie de Scenario-specifieke Speciale Regels om deze fiches te gebruiken. **Treinen** kunnen gebruikt worden om versterkingen (**Bevoorradingstrein**) of Artillerie (**Bewapende trein**) te vervoeren. Treinen kunnen ook Missiedoelen zijn.

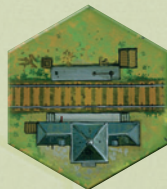


Een **Trein** mag 1, 2 of 3 vakken voor- of achteruit bewegen langs het **spoor**, maar niet als het **spoor** geblokkeerd is. Je activeert de trein, net als andere eenheden met een Bevelkaart. Als de trein zich in twee secties bevindt, mag deze geactiveerd worden vanuit een van beide secties.

Een vijandelijke eenheid kan een trein aanvallen. Elke Granaat die tegen de trein geworpen wordt is een treffer. Plaats een Ster-fiche op de **Locomotief** voor elke treffer op de trein. Bij de derde treffer plaats je de derde Ster-fiche en verwijder de **Wagon**. Bij de vierde treffer wordt ook de **Locomotief** verwijderd. Plaats de **Locomotief** op je Medaillerek.

Een trein mag de eerste geworpen Vlag negeren. Als de trein moet terugtrekken doet deze dat in tegengestelde richting waarin de **Locomotief** wijst. Als een trein niet kan terugtrekken plaats dan een Ster-fiche op de **Locomotief** voor elke niet opgevolgde Vlag.

Bevoorradingstrein - Versterkingen



Een **Locomotief** en **Wagon** kunnen Infanterie- of Pantserversterkingen aanvoeren. De eenheden die worden vervoerd worden benoemd in het Scenario. Troepen op de trein kunnen niet vechten. Als de trein het station bereikt worden de eenheden op de vakken direct naast de **Locomotief** en **Wagon** geplaatst. Eenheden mogen niet verplaatsen en/of vechten in de beurt dat ze op het station aankomen.

Bewapende trein

Een *Bewapende trein* heeft een Artillerie figuur op het *Wagon*-deel. Deze mag tot 3 vakken verplaatsen en vechten. Pas het Schootsveld van gewone Artillerie toe. Gebruik de overige *Treinregels* betreffende verplaatsen en treffers (vier granaten om de trein te vernietigen).

V NIEUWE EMBLEMEN

Zware Artillerie



Zware Artillerie is lange-afstandsgeschut wat verwoestend effectief is over enorme afstanden als ze eenmaal ingeschoten zijn op een doel.



Als een Scenario *Zware Artillerie* vereist, plaats een Zware Artillerie-embleem en drie Draadkruis markers op het vak met de Artillerie-eenheid.

Zware Artillerie heeft een Schootsveld van 8 vakken.

Deze vecht met 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Als *Zware Artillerie* een treffer plaatst op een vijandig doelwit en de eenheid is niet vernietigd of tot terugtrekken gedwongen plaats je een Draadkruis marker op het vak met de getroffen eenheid.

Als *Zware Artillerie* op een eenheid vuurt met een Draadkruis marker werpt deze met een extra dobbelsteen (deze heeft de afstand bepaald en is ingeschoten op het doelwit) Draadkruis markers worden niet bij elkaar opgeteld.

De Draadkruis marker blijft bij het doelwit liggen tot deze uit het vak wegtrekt of wordt vernietigd.

Als de eenheid vertrekt, wordt de Draadkruis marker weer bij de Artillerie in het vak geplaatst.

Genietroepen



Genietroepen werden gedurende WOII ingezet om de gevechtsmogelijkheden van een eenheid te versterken. Zij zorgen voor mobiliteit, vertraging van de vijand, overlevingskansen, topografische- en technische ondersteuning.

Genietroepen bewegen en vechten als een Standaard eenheid, echter:

- ◆ bij een *Man-tot-Man gevecht* mogen ze alle Terreineffecten negeren, oftewel de vijand is niet door Terreineffecten beschermd.
- ◆ in een vak met *Concertina's* vechten ze met 1 dobbelsteen minder en mogen de *Concertina's* in dezelfde beurt verwijderen.
- ◆ als zij een *Mijnenveld* betreden en nog *mogen* vechten, *moeten* ze in plaats van te vechten het *Mijnenveld* opruimen. Kunnen ze dit niet, omdat ze niet meer mogen vechten, ontploft het *Mijnenveld* gewoon.

Nationaliteiten Emblemen



SAS BRITISH SPECIAL AIR SERVICE

Opggericht door de Britse Officier David Sterling tijdens de Britse Campagne in Noord-Afrika. De SAS brengt kleine groepen van zwaar getrainde, speciaal uitgeruste commando's ver achter de vijandelijke linies. Ze gebruiken Jeeps voor maximale mobiliteit. De SAS pleegde verwoestende aanvallen op Duitse vliegvelden en andere strategische objecten. Ze namen deel aan veel van de dapperste en gewaagde operaties van WOII.



2^{DE} DIVISION BLINDÉE

Het verhaal van de "2^{de} DB" is nauw verbonden met de persoonlijkheid van zijn oprichter, de Franse Generaal Philippe de Hauteclocque, beter bekend als Général Leclerc. Na zijn terugkeer uit een kamp na de Franse capitulatie voegde Generaal Leclerc zich bij de Geallieerde troepen in Noord Afrika om de eerste onderdelen van een nieuw Frans leger te formeren, wat in 1943 officieel de 2e Armored Division zou worden. Na vele overwinningen in Noord Afrika landde het 2^{de} DB in Normandië om deel te nemen aan de campagne om Frankrijk te bevrijden. In augustus 1944, als symbolische en politieke daad, trok het 2^{de} DB Parijs binnen en bevrijdde het, waarna het verder oostwaarts trok naar Straatsburg en verder Duitsland in, helemaal tot aan Berchtesgaden, Hitler's prive residentie.



BRITSE SPECIAL FORCES

Naast de befaamde SAS waren er nog vele andere Speciale Troepen in het Britse leger. Gedurende de oorlogsjaren ontplooidden de Britten deze zwaar getrainde eenheden, die op de juiste plaatsen werden ingezet en een aantal glorieuze pagina's schreven in de geschiedenis van WOII.



POOLSE TROEPEN

Na de nederlaag in 1939 vormde de Poolse regering in ballingschap in Frankrijk een nieuw leger. Dit leger nam deel aan de verdediging van Frankrijk zowel op de grond als in de lucht. Na de val van Frankrijk werden veel Poolse troepen geëvacueerd naar Engeland. Tijdens de Battle of Britain behaalde het Poolse 303^e Fighter Squadron de meeste overwinningen van alle Geallieerde Squadrons. Poolse troepen waren betrokken bij vele beroemde slagen, zoals de Slag om Arnhem tijdens Operatie Market Garden en de vierde slag om Monte Cassino.



JOEGOSLAVISCHE PARTISANEN

De Joegoslavische Partisanen verzetten zich tegen de bezetting van hun land door de As-mogendheden tijdens WOII. Hun belangrijkste organisatie waren het People's Liberation Army en de Partisaanse Detachementen van de leider van de Joegoslavische Communistische Partij, Josip Broz, beter bekend als Tito. De Partisanen vochten een guerrilla oorlog en stelden een in de door hun gecontroleerde gebieden een communistische organisatie in.



SPAANSE REPUBLIKEINEN

Van 1936 tot 1939 zocht Spanje onder een bittere burgeroorlog tussen de Spaanse Republikeinen en de Nationalistische Rebellen onder leiding van Generaal Franco. Franco wierp het Republikeinse gezag omver en stelde een dictatorschap in. Onder de republikeinen waren vele communistische en anarchistische groeperingen zoals de CNT (Anarcho-syndicalistische Vakbond). Kleine groepen vrijwilligers uit verschillende landen namen deel aan de burgeroorlog, waaronder Amerikaanse en Britse vrijwilligers aan de Republikeinse kant en pro-Nazi militanten aan de Nationalistische kant.



ELITE ITALIAANSE AANVALS DIVISIE "DIVISIONE LITTORIO D'ASSALTO"

In 1939 geformeerd uit het 33^e Tank regiment, het 12^e Bersaglieri regiment en het 133^e artillerie Littorio regiment. Aanvankelijk ingezet in de Alpen en de Balkan, werd het verplaatst naar Noord Afrika in 1941 om het 33^e en 133^e Armored te vervangen. De eenheid vocht bij El Alamein waar deze nagenoeg werd weggevaagd en werd ontbonden in 1942.



AUSTRALIË

De Second Australian Imperial Force (2nd AIF) was oorspronkelijk geformeerd in 1939 uit vrijwillige eenheden uit het Australische leger. De verschillende divisies van het AIF waren betrokken bij slagen variërend van Noord Afrika tegen de Duitsers als op Nieuw Guinea en Borneo tegen de Japanners. De 9^e Divisie maakte het verschil bij de Slag om Tobruk (1941) en El Alamein (1942).



NIUW ZEELAND

De belangrijkste Nieuw Zeelandse formatie tijdens WOII was de 2^e Divisie. Na hun verliezen in Griekenland en op Kreta voegden ze zich bij het 8^e Britse leger in Noord Afrika. Ze speelden een sleutelrol in de overwinning bij de 2^e slag om El Alamein tegen Rommel's eenheden in November 1942. Later namen ze deel aan de Slag om Monte Cassino in Italië.



GURKHA

Troepen uit het Britse Gemenebest vochten op alle slagvelden gedurende WOII. Gurka's uit India vochten in Noord Afrika, het Midden Oosten, Griekenland, Birma en op Java. Vier mannen van de 4^e Divisie kregen het Victoria Cross in Griekenland en vier andere van de 5^e Divisie ontvingen ook het Victoria Cross op Java tegen de Japanners.



CHINESE NATIONALISTISCHE TROEPEN

Toen WOII uitbrak was China in het midden van een gewelddadig conflict wat in 1927 uitbrak tussen de Nationalistische troepen van Chiang Kai-shek en de Communistische troepen van Mao Zedong. De Japanners namen hun voordeel uit dit conflict en bezetten grote delen van China. Chiang Kai-shek en Mao Zedong sloten een wapenstilstand af om hun gezamenlijke vijand te bevechten met wat ondersteuning van de geallieerden. Na WOII ging hun strijd weer verder tot in 1949 Mao's Communistische Partij de overwinning behaalde. Chiang Kai-shek en 2 miljoen vluchtelingen namen de wijk naar het eiland Taiwan en richtten aldaar de Chinese Republiek op.



DUITSE ROSETTE

Dit teken gebruikten de Duitsers op de zijanten van hun tanks en op de vleugels van hun vliegtuigen.



AFRIKA KORPS

Het Afrika Korps was opgericht door het Duitse Oppercommando in februari 1942 in Libië na de Italiaanse nederlaag in Operatie Compass. Onder het bevel van Generaal Erwin Rommel werd het een sterk



US 101^e AIRBORNE DIVISIE DE "SCREAMING EAGLES"

De beroemde 101^e Airborne Divisie was opgericht in augustus 1942. Het waren paratroopers die samen met het 82^e Airborne in de nacht van D-Day sprongen. Ze namen deel aan de Market Garden operatie in september 1944 en waren betrokken bij de Slag om de Ardennen in december 1944, alwaar ze een belangrijk kruispunt verdedigden in Bastogne. De beroemde "Easy Company" van het 506^e Parachute Infantry Regiment maakte deel uit van de 101^e divisie.



DUITSE GENIETROEPEN

De "Fp" badge was voor bedoeld voor de Fortificerende genietroepen.



ITALIAANSE GENIETROEPEN

De geschiedenis van de Italiaanse Genietroepen gaat terug tot het begin van de 16e eeuw. Met de introductie van het buskruit en het kanon moest er een nieuw ontwerp worden gevonden voor forten zodat de beter bestand waren tegen deze vernieuwende oorlogstechnologie. Het resultaat was het "trace italienne": stervormige fortificaties rondom dorpen en zelfs steden met buitenste defensielijnen. In de jaren 1530- en 1540 verspreidde dit nieuwe ontwerp zich over Italië en Europa en Italiaanse ingenieurs waren veelgevraagd. De concepten werden verfijnd gedurende de volgende eeuwen en waren nog steeds in gebruik tijdens WWI 1914-1918.



ROYAL ENGINEERS

Royal Engineers hebben een belangrijke rol gespeeld in alle conflicten waarbij Groot-Britannië betrokken was. Om deze reden kregen ze van Koning William IV in 1832 hun 'alomtegenwoordige' motto, om aan te duiden dat ze aan elke slag van het Britse Leger hadden meegedaan.



US GENIETROEPEN

Het kasteel met torens is het symbool van het US Army Corps of Engineers. In de heraldiek werd dit symbool gebruikt voor mannen die ommuurde fortificaties hadden overwonnen. Het US Army gebruikt het symbool sinds 1840.

Copyright ©2004-2009 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved. Copyright © 2010 Nederlandse vertaling Rob Visscher

TERRAIN

