

Richard Borg

MEMOIR

'44

EQUIPMENT PACK

• BONUS •



ADDITIONAL SCENARIOS
SCÉNARIOS ADDITIONNELS



DAYS OF
WONDER





1

FRONT DE L'OUEST

WESTERN FRONT

GARE DE SAINT-ROCHE

SAINT ROCHE STATION

4460

MAY 20 / 20 MAI 1940



- Setup / Pose
- 1 x1
 - 8x
 - 3x
 - 1x
 - 5x
 - 4x
 - 14x
 - 12x
 - 5x
 - 1x
 - 1x
 - 8x



• Contexte historique •

Après l'effondrement du front en mai 1940, les armées françaises et britanniques durent se replier vers la poche de Dunkerque pour y être évacuées. L'arrière-garde dut alors mener des combats de retardement pour que l'évacuation puisse être menée à son terme. Un de ces combats se déroula le 20 mai près de la gare de Saint-Roche, où une force britannique de quelques escouades équipées de fusils antichars et de mitrailleuses légères tinrent en respect des éléments de la 7^e Panzerdivision alors que ceux-ci avançaient vers la Seine. Un poste antichar avancé réussit à neutraliser une section de blindés, ce qui eut pour effet de rendre les Allemands très prudents. Persuadés d'avoir affaire à une force importante, ils eurent recours à de l'artillerie et n'avancèrent que très lentement contre les positions britanniques. Cependant, à la tombée de la nuit et après une résistance héroïque, les défenseurs tombèrent à court de munitions et n'eurent d'autre choix que de se rendre.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

• Historical Background •

Following some disastrous fights during the Battle of France, the British Expeditionary Force found itself cut-off from the rest of the French army and surrounded in the port-city of Dunkirk. Remnants of the British army engaged in some desperate rear-guard battles against the German advance to help the B.E.F. evacuate by sea. One such battle took place near Saint Roche Station, where an ad-hoc force of British rifle squads armed with HC Boys anti-tank rifles and light machine guns delayed elements of the 7th Panzer division advancing from the Somme to the Seine. A forward anti-tank gun managed to put one of the German tank sections out of action. Believing they faced a well-equipped enemy, the Germans slowed down and opted to pound the British positions instead of rushing them. This bought the B.E.F. some crucial time, but by nightfall British forces had run out of ammunition and were forced to surrender.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

- Mortar
- Mortier
- Machine Gun
- Mitrailleuse
- AT-Gun
- Arme antichar

Conditions de victoire

◆ 5 médailles.
La gare de Saint-Roche rapporte une médaille-objectif temporaire à qui la contrôle. Le joueur des Alliés commence donc la bataille avec 1 médaille.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles de Blitz (*Actions 15 - Règles de Blitz*).
- ◆ Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).
- ◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de matériel*) aux uni-

tés équipées d'une arme antichar (*Matériel 2 - Arme antichar*), d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*) ou d'une mitrailleuse (*Matériel 8 - Mitrailleuse*). Utilisez les figurines de l'Equipment Pack si vous en disposez.

- ◆ N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.
- ◆ Pour ce scénario, la carte Attaque aérienne permet au joueur de l'Axe de lancer deux dés par hex visé, contre un seul pour le joueur des Alliés.

Conditions of Victory

◆ 5 Medals.
Saint Roche Station is a Temporary Medal Objective for whoever occupies it. The Allied player controls the city at game start and thus has a 1-medal head start.

Special Rules

- ◆ Blitz Rules are in effect (*Actions 15 - Blitz Rules*).
- ◆ British Commonwealth Forces Command rules are in effect (*Nations 5 - British Commonwealth Forces*).

- ◆ Special Weapon Asset early war rules (*SWAs 1 - Special Weapon Assets*) are in effect for units equipped with Machine Guns (*SWAs 8 - Machine Gun*), Mortars (*SWAs 3 - Mortar*) and Anti-Tank Guns (*SWAs 2 - Anti-Tank Gun*). Place the proper figure or badge with these units.
- ◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this battle.
- ◆ The Axis player will roll 2 dice and the Allied player 1 die when playing the Air Power card.

• Briefing •

2



2

FRONT DE L'OUEST

DÉFENSE D'ARRAS

10921

FRENCH STAND NEAR ARRAS

WESTERN FRONT

MAY 20 / 20 MAI 1940

AXIS



x6



Germany
Allemagne



ALLIES



x5



France

Setup / Pose

3x 1

x5 2

11x 3

x10 4

2x 5

• Briefing •

• Contexte historique •

• Historical Background •

Lors du repli vers Dunkerque, plusieurs groupes d'unités françaises et britanniques durent mener des combats de retardement pour assurer le bon déroulement de l'évacuation, parfois au prix de terribles sacrifices. Le 20 mai, dans la région d'Arras, la 3^e DLM française se regroupa sous commandement britannique après avoir subi de lourdes pertes contre la 10^e Panzerdivision. Le général Franklyn, au commandement de la division, reçut la promesse de renforts immédiats ; il établit alors des positions défensives près de la ville d'Arras et attendit l'ennemi. Peu après, la 7^e Panzerdivision lançait l'assaut. Les forces alliées résistèrent autant que possible, espérant tenir jusqu'à l'arrivée des renforts britanniques promis.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

During the fall of the Dunkirk pocket, several French and British units launched desperate attacks to slow the German advance, allowing the B.E.F. to evacuate by sea. On May 20, near Arras, the French 3rd DLM (Light Motorized Division), placed under the British command of General Franklyn and following heavy losses against the 10th Panzer, regrouped. Promised reinforcements, General Franklyn chose to establish defensive positions around Arras. Rommel's 7th Panzer Division rolled toward them; would the reinforcements arrive in time to save the beleaguered French forces?

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

◆ 6 médailles.

Pour le joueur de l'Axe, appliquez les règles des pions "Exit" à tout le bord de plateau côté Alliés. Seules les unités à plein effectif marquent une médaille en quittant le plateau de cette façon.

Règles spéciales

◆ Appliquez les règles de Blitz (*Actions 15 - Règles de Blitz*). De plus, les unités blindées alliées peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

◆ Appliquez les règles de commandement du BCF (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*) et les règles de commandement de l'armée française (*Nations 7 - Armée française*) au joueur des Alliés.

◆ Toutes les unités alliées déployées au début de la bataille sont des unités françaises. Les unités appelées en renfort (voir ci-contre) sont des unités britanniques.

◆ Toutes les unités de blindés françaises sont des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.

◆ À chaque tour, avant de jouer sa carte de Commandement, et sous réserve qu'il ne possède pas strictement plus de médailles que son adversaire, le joueur des Alliés lance un dé pour appeler les renforts britanniques. Le résultat obtenu indique le type d'unité qui arrive en renfort (fantassin = infanterie, tank = blindés, étoile = artillerie, autre = pas de renfort). Cette unité est placée sur un hex libre de la ligne de départ des Alliés et pourra être activée dès ce tour. Utilisez des figurines britanniques du Mediterranean Theater ou marquez cette nouvelle unité d'un badge pour la différencier des Français.

◆ N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.

◆ Pour ce scénario, la carte Attaque aérienne permet au joueur de l'Axe de lancer deux dés par hex visé, contre un seul pour le joueur des Alliés.

Conditions of Victory

◆ 6 Medals.

Exit rules are in effect across the entire Allied player's baseline, for the Axis player. Only full-strength units can yield a medal that way; damaged units can still exit, for no medal gain.

Special Rules

◆ At the start of each turn during which the Allied player is tied for, or has less medals than his Axis opponent, the French player rolls 1 die before playing his Command card. This die roll determines what type of standard British unit arrives to reinforce the French (Infantry = Infantry unit, Armor = Armor unit, Star = Artillery unit). This reinforcement unit is placed on any vacant French baseline hex; it may be ordered normally during that turn. Mark any arriving British reinforcement unit

with a badge, to distinguish it from the French units, or use appropriate figures.

◆ Blitz Rules are in effect (*Actions 15 - Blitz Rules*). Allied Armor may only move 1-2 hexes and battle.

◆ British Commonwealth Forces Command rules (*Nations 5 - British Commonwealth Forces*) and French Army Command rules (*Nations 7 - French Army*) are in effect. All units starting on the map are French. Reinforcement units are British.

◆ All French armor units are elite units (*Troops 2 - Specialized Units*). Badges are not required.

◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.

◆ The Axis player will roll 2 dice and the Allied player 1 die when playing the Air Power card.

3



3

FRONT DE L'EST

EASTERN FRONT

ENCERCLEMENT À VETKO

VETKO VILLAGE

10923

JANUARY 12 / 12 JANVIER 1940

Setup / Pose

- x1
- 3x
- x6
- 2x
- x13
- 14x
- x2

AXIS Germany Allemagne x5 **1**

ALLIES Soviet Union Union soviétique x5 **2**

Briefing

Contexte historique

En janvier 1940, dans le cadre de la Guerre d'Hiver, Staline ordonna à la 2^e Brigade Soviétique de Chasseurs à Skis menée par le colonel Konstantin Dolin de se rendre dans la région de Kuhmo, en Finlande, pour porter secours à la 54^e Division de Fusiliers. En effet, celle-ci était alors encerclée et coupée de ses arrières. Malheureusement pour elle, la colonne de renforts de Dolin fut interceptée par les troupes à skis finlandaises alors qu'elle progressait vers son objectif. Dépourvus de repères sur un terrain qu'ils ne connaissaient pas, les chasseurs soviétiques durent se replier dans une forêt à proximité d'un petit village du nom de Vetko. Là, ils ne parvinrent pas à se ressaisir suffisamment vite pour s'échapper, et furent encerclés à leur tour par l'ennemi. Seuls quelques chasseurs parvinrent à fuir pour regagner leurs lignes.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Historical Background

In January 1940, during the Winter War, Stalin ordered the 2nd Soviet Ski Brigade, under the command of Colonel Konstantin Dolin, to relieve the 54th Rifle Division who the Finns had encircled and cut off. On the 11th, Dolin moved into Finland toward the Kuhmo sector. Finnish Ski troops, however, spotted Dolin's column and with the Finnish battle cry of "No Quarter", they attacked. Forced to retreat, the Soviet skiers, unfamiliar with the area, fell back to the forest around Vetko village. Unable to make a defensive stand, they soon found themselves cut off as well; only a scattered few managed to escape.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

♦ 5 médailles.

Pour le joueur de l'Axe, appliquez les règles des pions "Exit" aux deux hex de route de bord de plateau côté Alliés.

Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de commandement russe au joueur des Alliés (*Nations 2 - Armée Rouge*).
- ♦ Toutes les unités d'infanterie sont des troupes à skis (*Troupes 9 - Troupes*

à skis). Si vous souhaitez utiliser les figurines de l'Equipment Pack, placez-en une par unité pour identifier ces unités comme étant des troupes à skis.

- ♦ N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.
- ♦ Dans ce scénario, la carte Attaque aérienne doit être utilisée comme un Tir de barrage."

Conditions of Victory

♦ 5 Medals.

Exit rules are in effect on the two road hexes of the Allied baseline, for the Axis player.

Special Rules

- ♦ Russian Command rules are in effect (*Nations 2 - Red Army*).
- ♦ All Infantry units are ski units (*Troops 9 - Ski Troops*). Ski Troop units only have 3 figures. Place one Ski Troop figure in the same hex as each

Infantry unit (acting as a badge but giving the units 4 figures) to remind players that these are Ski troops. When the third Infantry figure is eliminated, the Ski Troop figure is also removed.

- ♦ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.
- ♦ The Air Power card must be played as Barrage Tactic card instead: Target 1 enemy unit. Roll 4 battle dice, symbol and Grenade score hits. Flags cannot be ignored.



YASNAYA POLYANA

AUGUST 12 / 12 AOÛT 1941

AXIS



x6

Italy
Italie

ALLIES



x5

Soviet Union
Union soviétique

Setup / Pose

x3		1
x4		2
x11		3
x10		4
x5		5
x4		6

• Briefing •

• Contexte historique •

En juillet 1941, Mussolini envoya des troupes italiennes pour prendre part à l'opération Barbarossa. Celles-ci furent rassemblées à des troupes allemandes pour former le 9^e Pasubio. La progression initiale en territoire soviétique fut rapide. Le 12 août, l'avant-garde de l'unité fut détachée pour capturer et sécuriser des ponts en avant du gros des forces, près d'un village nommé Yasnaya Polyana. Le but de l'opération était d'assurer le passage des troupes sur un affluent du Bug. Les Italiens se lancèrent donc vaillamment à l'assaut, mais se heurtèrent à une défense infranchissable. Pire, les défenseurs ne tardèrent pas à recevoir des renforts de blindés soviétiques. La bataille était perdue et les Italiens durent se replier sans avoir accompli leur mission.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Historical Background •

In July of 1941, Mussolini sent Italian troops to take part in Operation Barbarossa. These men were pooled together with German troops to form the 9th Pasubio. As the Axis rolled into Russia, this unit's advance guard was ordered to move quickly ahead of the main force and secure crossing points on a small tributary of the Bug river near the town of Yasnaya Polyana. The Italians launched their attack to secure the bridges, but following a bitter fight they were forced to retreat when Soviet tank reinforcements rolled into view.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

♦ 6 médailles.

Les 4 hex de pont forment une médaille-objectif majoritaire rapportant une médaille à qui en contrôle une majorité. Un hex est considéré sous contrôle uniquement à partir du moment où une unité se trouve dessus ou sur un hex adjacent ET qu'aucune unité ennemie ne se trouve dessus ou sur un hex adjacent. Le joueur des Alliés commence donc la bataille avec une médaille.

Règles spéciales

- ♦ Le joueur des Alliés reçoit trois sacs de sable avant le premier tour de jeu et peut les placer immédiatement.
- ♦ Appliquez les règles de commandement russe au joueur des Alliés (*Nations 2 - Armée Rouge*) et les règles de

commandement de l'armée italienne au joueur de l'Axe (*Nations 6 - Armée royale italienne*). De plus, les unités blindées alliées peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

- ♦ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de matériel*) aux unités équipées d'une mitrailleuse (*Matériel 8 - Mitrailleuse*) ou d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*). Utilisez les figurines de l'Equipment Pack si vous en disposez.

- ♦ N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.

- ♦ Pour ce scénario, la carte Attaque aérienne ne permet plus que de lancer un dé par hex visé, pour l'Axe comme pour les Alliés.

Conditions of Victory

♦ 6 Medals.

The 4 bridge hexes form a group of hexes that is a Turn Start Temporary Majority Medal Objective worth 1 medal for whoever has uncontested control of the majority of the group. Uncontested control means having a unit on the objective hex or in a hex adjacent to it, and no enemy units on, or next to, the Objective hex. The Allied player has uncontested control at the start of the battle and thus has a 1 medal head start.

Special Rules

- ♦ The Allied player must place sandbags on any three of his units at the start of the battle before he receives his Command cards.

- ♦ Russian Command rules (*Nations 2 - Red Army*) and Italian Royal Army Command rules (*Nations 6 - Italian Royal Army*) are in effect. In addition, Allied Armor may only move 1-2 hexes and battle.

- ♦ Special Weapon Asset early war rules (*SWAs 1 - Special Weapon Assets*) are in effect for the Allied units equipped with Machine Guns (*SWAs 8 - Machine Gun*) and Mortars (*SWAs 3 - Mortar*). Place the proper figure with these units.

- ♦ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.

- ♦ Both the Axis and Allied player will roll 1 die when playing the Air Power card.





5 FRONT DE L'EST EASTERN FRONT

CHARGE DE CHEBOTAREVSKY

CAVALRY CHARGE AT CHEBOTAREVSKY

AUGUST 24 / 24 AOÛT 1942

Setup / Pose

- 1 x2
- 2 9x
- 3 x11
- 4 9x
- 5 x1
- 6 7x

AXIS Italy

x6 2

ALLIES Soviet Union

x4 1

Union soviétique

• Briefing •

Mobile Artillery

Artillerie mobile

Mortar

Mortier

Machine Gun

Mitrailleuse

Cavalry

Cavalerie

• **Contexte historique** •

En août 1942, en plein affrontement germano-soviétique, les régiments de cavalerie italienne du colonel Bettoni étaient déployés le long du Don et en assuraient la défense. Le 20 août, les Soviétiques passèrent à l'attaque. Un assaut fut lancé sur la gauche du dispositif, mais il fut repoussé grâce au soutien de l'artillerie hippomobile italienne. Voyant que l'ennemi battait en retraite, le colonel Bettoni ordonna à un escadron de cavalerie de lancer une charge contre les fuyards. Les cavaliers se lancèrent à la poursuite de l'ennemi, puis, sabre au clair, se retournèrent contre le centre de la ligne soviétique. Un deuxième escadron vint leur prêter main-forte. Pris entre deux feux, les Soviétiques commencèrent à perdre pied, mais ne s'enfuirent pas pour autant. Ce n'est qu'après l'intervention d'un troisième escadron qu'ils se débandèrent et quittèrent le champ de bataille. La charge de Chebotarevsky fut la dernière grande charge de l'histoire des conflits modernes.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• **Historical Background** •

In the clash between Soviet and German forces during the summer of 1942, the Italian Cavalry Regiments of Colonel Bettoni were tasked with defending the Don River. On August 20, the Soviets attacked; their initial assault on the left flank was soon pushed back by Italian horse guns. Seeing his enemy in retreat, Bettoni ordered a Cavalry squadron after them. Swords held high, they charged, before veering toward the center of the Soviet lines. A second Cavalry squadron soon charged in support. Caught between the Italians, the Soviet Infantry held their ground until a third Cavalry squadron squashed all hopes of resistance and over 900 men surrendered after heavy losses. In a glorious victory, the last great cavalry charge in the history of modern warfare was over.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

• **Conditions de victoire** •

♦ 4 médailles.
L'hex de route de la ligne de départ côté Axe rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

• **Règles spéciales** •

♦ Appliquez les règles de commandement russe au joueur des Alliés (*Nations 2 - Armée Rouge*) et les règles de commandement de l'armée italienne au joueur de l'Axe (*Nations 6 - Armée royale italienne*).
♦ Utilisez les figurines dédiées (ou un badge si vous ne disposez pas de l'Equipment Pack) pour différencier les unités de cavalerie italienne du reste de l'armée (*Troupes 8 - Cavalerie*).

♦ Différenciez avec un badge l'artillerie hippomobile italienne (*Troupes 14 - Artillerie mobile*).
♦ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de matériel*) aux unités équipées d'une mitrailleuse (*Matériel 8 - Mitrailleuse*) ou d'un mortier (*Matériel 3 - Mortier*). Utilisez les figurines de l'Equipment Pack si vous en disposez.
♦ N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.
♦ Pour ce scénario, la carte Attaque aérienne ne permet plus que de lancer un dé par hex visé, pour l'Axe comme pour les Alliés.

• **Conditions of Victory** •

♦ 4 Medals.
The road hex on the Axis baseline is a Temporary Medal Objective for the Allied player.

• **Special Rules** •

♦ Russian Command rules (*Nations 2 - Red Army*) and Italian Royal Army Command rules (*Nations 6 - Italian Royal Army*) are in effect.
♦ The Italian Infantry marked with a Cavalry badge are Cavalry units. Place 4 Cavalry figures in each of these hexes (*Troops 8 - Cavalry*).
♦ The Italian Artillery unit marked with

a Mobile Artillery badge is a horse gun unit. A horse gun functions like a Mobile Artillery unit (*Troops 14 - Mobile Artillery*).
♦ Special Weapon Asset early war rules (*SWAs 1 - Special Weapon Assets*) are in effect for the Allied units equipped with Machine Guns (*SWAs 3 - Machine Gun*) and Mortars (*SWAs 3 - Mortar*). Place the proper figures or badges with these units.
♦ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.
♦ Both Axis and Allied player roll 1 die when playing the Air Power card.



6

10913

FRONT DE L'EST

OPÉRATION PETITE SATURNE

EASTERN FRONT

OPERATION LITTLE SATURN

DECEMBER 16 / 16 DÉCEMBRE 1942

AXIS



x6



Italy

Italie



ALLIES



x5



Soviet Union
Union soviétique



Setup / Pose

- x2 1
- x10 2
- x11 3
- x2 4
- x5 5

• Briefing •

• Contexte historique •

L'opération Uranus des Soviétiques avait été un succès total, piégeant la 6^e Armée et la 4^e Armée blindée allemandes dans Stalingrad. Pour en profiter, le Haut Commandement soviétique planifia sa campagne d'hiver. Les forces soviétiques consolidèrent leurs positions autour de la ville, et un combat acharné pour réduire la poche commença. Le 16 décembre, les Soviétiques lancèrent l'opération Petite Saturne, une offensive visant à percer le front tenu par les Italiens sur le Don, près de Mamon. Ces derniers, bien qu'en criante infériorité numérique, tinrent bon pendant trois jours. Ils reçurent ensuite l'ordre de se replier.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Historical Background •

Operation Uranus was a complete success for the Soviets, trapping the German 6th Army and 4th Panzer Army in Stalingrad. To exploit this victory, the Soviet general staff planned a winter campaign. Soviet forces consolidated their positions around Stalingrad and began fierce fighting to shrink the pocket. On December 16, the Soviets staged a second offensive, codenamed Operation Little Saturn, and attempted to punch through the Italian army on the Don river near Mamon. Although vastly outnumbered, the Italians somehow managed to hold out until the 19th, when they were ordered to withdraw.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

◆ 7 médailles.

Pour le joueur des Alliés, appliquez les règles des pions "Exit" à tout le bord de plateau côté Axe. Les unités à plein effectif marquent 2 médailles au lieu d'une seule en quittant le plateau de cette façon.

Règles spéciales

◆ Appliquez les règles de commandement russe au joueur des Alliés (*Nations 2 - Armée Rouge*) et les règles de commandement de l'armée ita-

lienne au joueur de l'Axe (*Nations 6 - Armée royale italienne*). De plus, les unités blindées alliées peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.

◆ Différenciez avec un badge les unités du Génie de combat soviétiques (*Troupes 4 - Troupes du Génie*).

◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de matériel*) aux unités équipées d'une mitrailleuse (*Matériel 8 - Mitrailleur*). Utilisez les figurines de l'Equipment Pack si vous en disposez.

Conditions of Victory

◆ 7 Medals.

Exit rules are in effect across the entire Axis player's baseline, for the Allied player. If a unit manages to exit at full strength, it yields 2 medals instead of 1!

Special Rules

◆ Russian Command rules (*Nations 2 - Red Army*) and Italian Royal Army Command rules (*Nations 6 - Italian Royal Army*) are in effect. In addition,

Allied Armor may only move 1-2 hexes and battle.

◆ Place a badge on the two Russian Engineer units (*Troops 4 - Combat Engineers*).

◆ Special Weapon Asset early war rules (*SWAs 1 - Special Weapon Assets*) are in effect for the Axis units equipped with Machine Guns (*SWAs 8 - Machine Gun*). Place the proper figure with these units.

Combat Engineers



Machine Gun





7
10927

THÉÂTRE PACIFIQUE

TORBUNG

PACIFIC THEATER

MAY 16-24 / 16-24 MAI 1944

- Setup / Pose**
- 1 x1
 - 2 7x
 - 3 x6
 - 4 2x
 - 5 x17
 - 6 11x
 - 7 x21
 - 8 10x
 - 9 x1
 - 10 1x
 - 11 x1
 - 12 4x
 - 13 x10

AXIS

Japan
Japon

MOVE IN 1st

x4

ALLIES

Great Britain
Grande-Bretagne

MOVE IN 2^d

x6

• Historical Background •

In March of 1944, the Japanese launched an offensive in Burma against the British 14th Army. After a month of hard fighting, their attack, plagued by poor supply lines, began to falter. Seeing an opportunity to counter-attack, General "Punch" Cowan ordered his 48th Brigade, made up mostly of Gurkha units, to interdict the Tiddim road near Torbung. The Japanese ordered units from both Moirang and Torbung to break through the blocking forces. As the fight escalated, both sides called in reinforcements but the Gurkha managed to hold out against every Japanese effort. On May 24th, despite their valiant fighting, the Commonwealth forces were ordered to withdraw. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.



• Briefing •



Axis Player

[Japan]

- ◆ Take 4 Command cards.
- ◆ You move first.



Allied Player

[Great Britain]

- ◆ Take 6 Command cards.

Conditions of Victory

- ◆ 7 Medals.

The Japanese Field Bunker is a Temporary Medal Objectives for the Allied forces.

The Road hex with a Medal is a Temporary Medal Objective for the Axis forces.

Special Rules

◆ Breakthrough: When playing a Breakthrough Command card ordering On-the-move units, you may choose to call a reinforcement unit instead. Roll dice equal to the number of On-the-move orders, and use the dice roll to determine the type of the unit you may bring in as reinforcements (Infantry = Infantry unit, Armor = Armor unit, Star = Artillery unit). No matter the number of dice rolled, you may only bring 1 unit on the board as reinforcements each turn. You must designate the hex where this

unit will appear before making your roll. British reinforcements may enter on any of their vacant baseline hexes or on the Airfield (unless any Airfield hex is occupied by an enemy unit). Mark this reinforcement unit as British to distinguish it from the Gurkha units already deployed or use distinguishing figures. The Japanese reinforcements may enter on any vacant baseline hexes on either side of the board (Japanese or British). A reinforcement unit may not move or battle the turn it enters.

◆ Imperial Japanese Army Command rules (*Nations 3 - Imperial Japanese Army*) and British Commonwealth Forces Command rules (*Nations 5 - British Commonwealth Forces*) are in effect. In addition, all Infantry Commonwealth Forces are Gurkha units. Gurkha Infantry units battle at +1 die in Close Combat, and whenever battling back with a Stiff-Upper Lip.

◆ Re-supply rules (*Actions 24 - Resupply*) are in effect for Japanese Supply Trucks (*Troops 17 - Supply Trucks*).

◆ The British player lays out the Minefields (*Terrain 29 - Minefields*).

◆ Air Rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.

◆ Both Axis and Allied player will roll 1 die when playing the Air Power card.

• Contexte historique •

En mars 1944, les Japonais lancèrent une offensive contre la 14^e Armée Britannique stationnée en Birmanie. Après un mois de rudes combats, faute de soutien logistique suffisant, l'assaut s'enlisa. Le général britannique "Punch" Cowan y vit l'occasion de frapper et ordonna à la 48^e Brigade de bloquer la route de Tiddim. Cette brigade était principalement constituée d'unités de Gurkhas. Malgré tout, les Japonais tentèrent de forcer le passage avec des unités venues de Moirang et de Torbung. Les deux camps comprirent bientôt qu'il leur faudrait des renforts pour prendre l'avantage, mais les Gurkhas, envers et contre tout, parvinrent à tenir la position. Le 24 mai, après une vaillante résistance, les Britanniques reçurent l'ordre de se replier.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !



• Briefing •



Joueur de l'Axé

[Japon]

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.



Joueur des Alliés

[Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 7 médailles.

La casemate japonaise rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

L'hex de route marqué d'une médaille rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axé.

Règles spéciales

◆ Breakthrough : Lorsque vous jouez une carte de Commandement qui vous permet d'activer des troupes et d'en déplacer d'autres, vous pouvez choisir d'ignorer l'action "déplacer" ; en échange, vous appelez des renforts. Désignez un hex de votre ligne de départ (note : les Britanniques peuvent aussi choisir de désigner un hex de l'aérodrome, à condition qu'aucun ennemi ne s'y trouve) et lancez au-

tant de dés que le nombre d'unités que vous auriez pu "déplacer". Choisissez ensuite un symbole parmi ceux que vous avez obtenu. Ce symbole indique le type d'unité qui arrive en renfort (fantassin = infanterie, tank = blindés, étoile = artillerie, autre = pas de renfort). On ne peut appeler qu'une seule unité par tour : celle-ci arrive sur l'hex que vous avez indiqué et pourra être activée uniquement à partir du prochain tour.

◆ Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*) et les règles de commandement de l'armée impériale japonaise au joueur de l'Axé (*Nations 4 - Armée impériale japonaise*).

◆ Toutes les unités d'infanterie alliées déjà déployées sont des Gurkhas (les renforts alliés ne le sont pas : marquez-les d'un badge pour les différencier). Pour ce

scénario, ils suivent une règle spéciale : ils combattent avec un dé supplémentaire en combat rapproché, y compris en cas de riposte.

◆ Les camions de transport (*Troupes 17 - Camions de transport*) peuvent renforcer l'effectif de toute unité amie (*Actions 24 - Renforcement d'effectif*).

◆ Le joueur des Alliés pose les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).

◆ N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.

◆ Pour ce scénario, la carte Attaque aérienne ne permet plus que de lancer un dé par hex visé, pour l'Axé comme pour les Alliés.



8
4229

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

DIVERSION ITALIENNE À GAZALA

MEDITERRANEAN THEATER

ITALIAN DIVERSION AT GAZALA

MAY 26 / 26 MAI 1942



Setup / Pose

1 x6

2 5x

3 x8

4 9x

AXIS

x6 **1** Italy
Italie

ALLIES

x6 **2** Great Britain
Grande-Bretagne

• Briefing •



• Contexte historique •

À la fin 1941, la 8^e Armée Britannique avait repoussé les forces de l'Axe de la Cyrénaïque, mais ses lignes de ravitaillement étaient étirées à l'extrême. En conséquence, Rommel put contre-attaquer dès le mois de janvier 1942, portant son effort sur Tobrouk. Les Britanniques se rassemblèrent à proximité de Gazala et établirent une série de positions fortifiées du nord au sud, entre la côte méditerranéenne et Bir Hakeim, pour lui bloquer le passage. Rommel décida de contourner le dispositif ennemi, mais il devait d'abord faire diversion en simulant une attaque frontale. Telle fut la mission de l'infanterie italienne : elle devait être en première ligne pour mener l'assaut, tandis que les blindés allemands se rassemblaient ostensiblement derrière elle. L'idée était de faire croire que les blindés suivraient l'infanterie dès que possible, et donc de forcer les Britanniques à réagir en regroupant leurs propres blindés sur cette partie du front. Mais ce n'était qu'une ruse : dès la nuit tombée, les blindés allemands emmenés par Rommel en personne quittèrent la zone d'engagement et filèrent vers le sud pour contourner les lignes ennemies.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !



• Historical Background •

In late 1941, the Eighth Army drove the Axis out of Cyrenaica but British lines got so stretched that, by January '42, Rommel was back on the offensive and pressing towards Tobruk. Concentrating their forces near Gazala, the British established a series of strong points, minefields, and wire between the Mediterranean coast and Bir Hakeim, intending to block the Desert Fox. Rommel decided to flank the British and to deceive his enemy, he launched an attack against the center of the Gazala line. Italian infantry charged during daylight hours, while Rommel ostensibly held his Panzers in reserve to the rear. Fully expecting him to attempt a breakthrough, the British committed their own armor to this section of the front. However, as soon as night fell, Rommel personally led his armor far south, setting the stage for a devastating flanking attack. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*). De plus, les unités blindées britanniques peuvent seulement se déplacer de 1-2 hex et combattre.
- ◆ Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*) et les règles de commandement de l'armée

italienne au joueur de l'Axe (*Nations 6 - Armée royale italienne*).

- ◆ Différenciez avec un badge les unités du Génie de combat italiennes (*Troupes 4 - Troupes du Génie*).
- ◆ Le joueur des Alliés pose les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).
- ◆ N'utilisez pas les règles aériennes. Les cartes "Sortie aérienne" sont mises de côté et ne sont pas utilisées dans ce scénario.
- ◆ Pour ce scénario, la carte Attaque aérienne ne permet plus que de lancer un dé par hex visé, pour l'Axe comme pour les Alliés.

Conditions of Victory

- ◆ 6 Medals.

Special Rules

- ◆ North African Desert Rules are in effect (*Actions 9 - North African Desert Rules*). In addition, Allied Armor units may only move 2 hexes and battle, not the normal 3 hexes.
- ◆ British Commonwealth Forces Command rules (*Nations 5 - British Commonwealth Forces*) and Italian Royal

Army Command rules (*Nations 6 - Italian Royal Army*) are in effect.

- ◆ Place a badge on the two Italian Engineer units (*Troops 4 - Combat Engineers*).
- ◆ The British player lays out the Minefields (*Terrain 29 - Minefields*).
- ◆ Air rules are not in effect. The Air Sortie cards are set aside and are not used in this mission.
- ◆ Both Axis and Allied player will roll 1 die when playing the Air Power card.

Combat Engineers

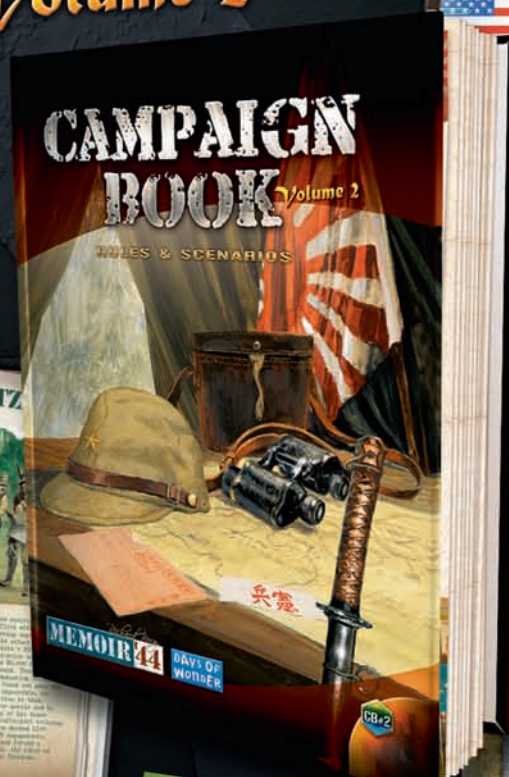
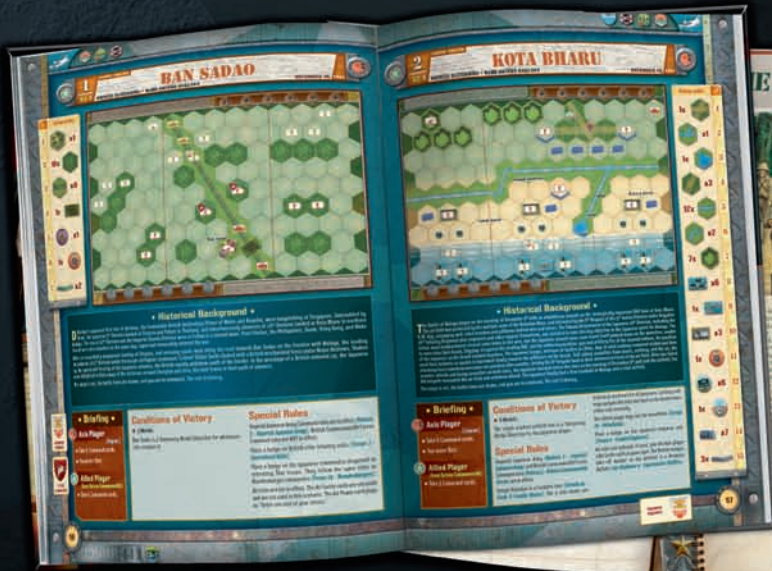
Unités du Génie

LOOKING FOR MORE SCENARIOS?

CAMPAIGN BOOK

Volume 2

RULES & SCENARIOS



CARNETS DE CAMPAGNE

Volume 2

RÈGLES & SCÉNARIOS



Score DE GRANDE CAMPAGNE
JUN - AOÛT 1944

CAMPAGNES	ALLIÉS	AXE
PARACHUTES SUR LE COSENTIN		
L'ESTER DU BOCAGE		
LA CHARGE DU TAUREAU		
LA POICHE DE FALAISE		

pour compléter le plus vite possible le tableau ci-dessus et obtenir un score sur la Grande Campagne.

Si l'Allié, c'est le joueur qui a le plus de points.

Si l'Axe, c'est le joueur qui a le moins de points.

Équité: 10 pts. Victoire Allié: 8 pts. Victoire Axe: 6 pts.



REINFORCE YOUR FRONTLINES THIS WINTER!

MEMOIR '44

Richard Borg



RENFORCEZ VOTRE LIGNE DE FRONT CET HIVER !