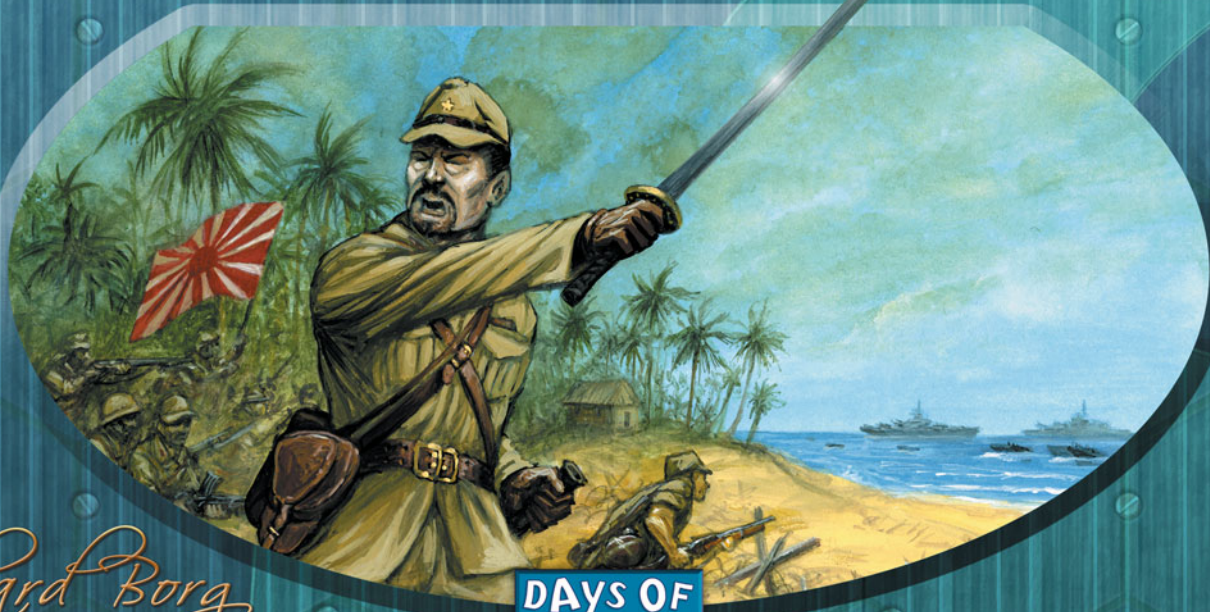


# MEMOIR

# '44

## PACIFIC THEATER



*Richard Borg*

DAYS OF  
WONDER



# **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЧЕТВЕРТОЕ РАСШИРЕНИЕ ИГРЫ MEMOIR'44: ТИХООКЕАНСКИЙ ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ (ТВД)**

## **ПРЕДИСЛОВИЕ**

Следуйте по следам новобранцев Морских пехотинцев, которые сражаясь за крошечные острова, высаживались на пляжи Тихого океана и пробирались через воды заливных рисовых полей. Или вырыйте обширные сети пещер в бесплодных вулканических породах и сражайтесь до последнего солдата, защищая честь своего Императора и следуя Кодексу самураев.

Тихоокеанский Театр не зависит от предыдущих расширений. Не смотря на то, что в нем встречаются термины и понятия (Дальнобойные Орудия "Big Guns" и Минные поля) из Дополнения Ландшафт "Terrain Pack", данное расширение создано для использования его с Базовым комплектом игры Memoir'44.

Представленные здесь сценарии были разработаны с целью доходчиво представить Вам новые правила и познакомить Вас с Вашими отрядами, будь то правило морских пехотинцев США "Gung-Ho" или правило "Банзай" отражающее боевой порыв японцев. Начиная с первой высадки в Атолле Уэйк в сочельник 1941 и заканчивая ужасающими боями на Окинаве в мае 1945, Вы будете руководить боями на новом ТВД и играть новым набором фигурок.

В дополнение к 7 новым стандартным сценариям для двух игроков, мы также включили бонусный 8-ой Сценарий Оверлорд, чтобы дать возможность 8 поклонникам игры провести высадку на Peleliu. И, как всегда, Вы можете посетить вебсайт игры [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com) для дополнительных сценариев и общения с широким кругом игроков со всего мира и сайт [www.memoir44.ru](http://www.memoir44.ru) для ознакомления с адаптированными материалами игры.

**И прежде всего, весело проводи время и наслаждайся!**





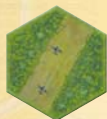
# 1. НОВЫЕ ТАЙЛЫ ЛАНДШАФТА И ОРИЕНТИРЫ

## Аэродром



Тот же самый эффект ландшафта, что и у Аэродрома (ТР р. 9)

Движение: не влияет на перемещение  
Бой: не влияет на бой



Для большего количества деталей, пожалуйста обращайтесь (относятся) к Воздушным правилам Вылазок в Воздуш-

ном буклете Пакета, который идет с Биографией ' 44 Должностных лица, несущего Случай. Видимость: Аэродром не закрывает линию видимости.

Для большего количества деталей, пожалуйста обращайтесь (относятся) к Воздушным правилам Вылазок в



## Пляжи

Тот же эффект ландшафта, как у гексов Пляжи (M44 р. 15)

## Горные пещеры и Пещеры в холмах



Движение: Только японская пехота может занять оборону в пещере. В пещеры не могут войти танки и артиллерия. Нет влияет на передвижение пехоты.

Бой: сражаясь против вражеского отряда в гексе Пещеры, пехота и бронетехника уменьшает количество боевых кубиков на 2. Артиллерия не ослабляет свою атаку.

Обзор: гекс Пещеры имеет ту же самую линию видимости как и его основной ландшафт.

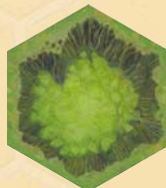
Специальные правила: Только японская пехота может использовать сеть пещер, чтобы перемещаться от пещеры к пещере во время своего хода. Отряд сохраняет способность к боям.



Союзная Пехота может завалить Пещеру, переместившись туда. До тех пор, пока на соседних гексах не появится любой вражеский отряд, Пехота Союзников может бросать кубики Ближнего боя вместо атаки. Пещера считается заваленной после выпадения Звезды: переверните гекс Пещеры, чтобы показать ее основной ландшафт.



## Холмы



Тот же эффект ландшафта как у Холмов (M44 р. 14)



## Госпиталь, Склад штаба

Движение: не влияет на перемещение

Бой: не влияет на бой

Обзор: Госпитали, Склады штаба блокируют линию обзора.

Специальные правила:

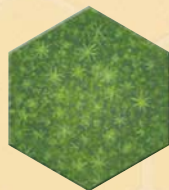
Больница: отряд пехоты на гексе Больницы может восстановить фигурки, пока на смежных гексах не находится вражеский отряд, действуя аналогично карте Санитары и карта Команды Механики, но бросая 6 кубиков. Отряд не может переместить или сразаться после восстановления.



Штаб и Склад: Если вражеский отряд захватывает гекс с палаткой Склада Штаба, ваш противник выбирает одну из ваших карт командования наугад и сбрасывает ее. Пока Вы не отобьете этот гекс, Вы должны будете играть с меньшим количеством карты командования. После возвращения захваченного склада немедленно восполните количество карт до первоначального размера.



## Джунгли



Движение: отряд, входя в гекс Джунглей, должна остановиться. Отряд может захватить позицию после успешного ближнего боя.

Бой: Пехота или бронетехника, перемещающаяся на гекс Джунглей со смежной гекса, могут сражаться. Бронетехника во время ближнего боя может захватывать позицию и совершать повторную атаку. Сражаясь против вражеского отряда, который находится в

Джунглях, Пехота, уменьшает число кубиков сражения на 1, а бронетехника - на 2. Артиллерия не ослабляет свою атаку.

Обзор: Джунгли блокируют линию видимости.

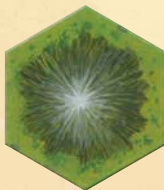
## Трудовой лагерь



Тот же самый эффект ландшафта как у Города и Деревни (M44 p. 14)

## Горы

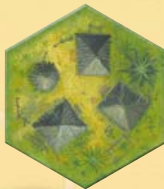
Тот же самый эффект ландшафта как у гекса Гор (TP p. 5)



Движение: Только отряд Пехоты может продвигаться от Холма на смежные с ним Горы, или вниз от Горы на смежный с ними Холм. Пехота может также двигаться от одной Горы к другой соседней Горе. Перемещение пехоты с других гексов ландшафта или гекса сельской местности - не возможно. Горы - это непроходимый для бронетехники и артиллерии ландшафт.

Бой: Во время боя против вражеского отряда, который находится в горах, Пехота и бронетехника уменьшают количество кубиков боя на 2. Артиллерия не уменьшает свою атаку. При сражении против вражеского отряда на той же высоте, как ваша единица, и в случае, если цель находится в одной горной цепи (когда горы соединены) с атакующим отрядом, атака не ослабляется. Артиллерия в горах может атаковать цель на расстоянии до 7 гексов. Атака считается как 3,3,2,2,1,1, и 1.

Обзор: горы блокирует линию видимости для отрядов рядом с горой. Если отряд находится на одной высоте и той же горной цепи, что и цель, линия видимости не блокируется.

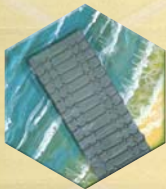


## Тихоокеанские Деревни

Тот же самый эффект ландшафта как Города и Деревни (M44 p. 14)



## Пирс



**Движение:** отряд может только перемещать на гекс Пирса от Земли / гекса Пляжа. Отряд не может двигаться на гекс Пирса от океанского гекса.

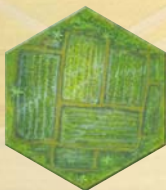
**Бой:** нет ограничений.

**Обзор:** Пирс не блокирует линию видимости.

## Рисовые поля

Тот же самый эффект ландшафта как у гекса Болот (ТР р. 4)

**Движение:** Отряд пехота или бронетехники, входя на гекс рисового поля, должны остановиться и не могут в этот ход двигаться дальше. Отряд, который уходит с рисового поля, может двигаться только на соседний гекс. Артиллерия не может входить на гекс рисового поля.



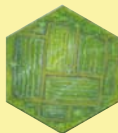
**Бой:** отряд пехоты на гексе рисового поля не имеет никаких ограничений боя. Бронетехника не может сражаться, ее ходом будет вход или выход с гекса рисового поля.

Бронетехника после Ближнего Боя с отрядом противника на рисовом поле может захватить оставленную позицию, но не может провести повторную атаку.

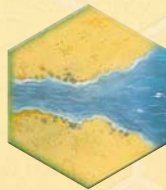
**Обзор:** рисовое поле не блокирует линию видимости.

## Рыбные запруды

Запруды используют тех же самых гексы и имеют тот же эффект ландшафта как и рисовые поля. За исключением того, что никакой отряд, даже Пехота, не может сражаться в ход, после занятия гекса Запруд. Захват позиции и все другие движения и сражения остаются такими же, как они описаны в Рисовых Полях.



## Устье и рукав реки



Тот же самый эффект как у гекса реки (M44 р. 4)



## Преодолеваемые реки

Специальные правила сценария могут указывать на преодолимые речные препятствия.

**Движение:** отряд может входить в речной гекс, который является преодолимым потоком, но после входа он должен остановиться. Отряд может захватывать позицию после успешного Ближнего Боя.

**Бой:** никаких ограничений.

**Обзор:** преодоливаемый поток не блокирует линию видимости.

## Траншеи



Тот же самый эффект ландшафта как у Траншей (EF р. 2)

**Движение:** Пехота или Бронетехника, которая входит на гекс траншей, должны остановиться и в этот ход не может двигаться дальше. Траншеи непроходимы для Артиллерии.

**Бой:** бронетехника в траншеях не может сражаться. во время сражения против вражеского отряда, находящегося в траншеях, Пехота и Бронетехника уменьшает число кубиков на 1, Артиллерия не уменьшает атаку.



Пехота в траншеях может игнорировать первый флаг, выбрасываемый против них.

**Обзор:** Траншеи не блокируют линию обзора.



## II. НОВЫЕ ПРАВИЛА



### ИМПЕРСКАЯ ЯПОНСКАЯ АРМИЯ

#### Командные правила

Следуя многовековой традиции Бушидо ("Путь война"), Имперская Японская Армия быстро стала известной за ее фанатизм и свирепость в течение Второй Мировой Войны. Солдаты воевали стоически и предпочитали смерть позору.

В сценариях Тихоокеанского Театра Военных Действий отряды японской пехоты имеют следующие преимущества:

#### Кодекс Ямато Дамашу

Строгое следованию солдат японской армии Духу Старой Японии служило строгим кодексом поведения: никогда не сдаваться и быть стойким.

Японские отряды Пехоты должны всегда игнорировать 1-ый флаг, выпадающий против них. Находясь на ландшафте, позволяющим игнорировать Флаг, японская пехота должна игнорировать первые 2 флага при любом атаке против них. Наконец, японская Пехота внутри пещер должна игнорировать все бросаемые против них флаги.

#### Доктрина Seishin Kyoiku.

Изобретенная армейским теоретиком Садао Араки как современная адаптация Кодекса Бушидо, доктрина Seishin Kyoiku обеспечила имперским пехотинцам необходимую в боях за Императора духовную подготовку.

Полные отряды японской пехоты в Ближнем Бою получают 1 дополнительный кубик атаки. Это срабатывает только в Ближнем Бою для неповрежденного (обычно 4 фигурки) отряда японской пехоты.

#### Возглас Banzai

Во время Второй Мировой Войны этот возглас японских солдат являлся символом их уважения к Императору.

Отряд японской пехоты, получив приказ, может пройти 2 гекса и сохранить способность к атаке в Ближнем Бою. Ограничения местности на

движения и сражения сохраняются. Японская Пехота, при использовании карты Infantry Assault, может пройти 2 гекса и сражаться в запале Банзай, но не сможет сражаться, переместившись на 3 гекса.

### АМЕРИКАНСКИЙ МОРСКОЙ КОРПУС

#### Командные правила



Гунг-Хо! (Фанатичный!) - это было лозунгом энтузиазма 8-ой Коммунистической Китайской Армией в течение Второй Мировой Войны. Фанатичный! Это выражение появилось в морском корпусе США,

благодаря Эвансу Ф. Карлсону, лидеру знаменитого 2-ого Морского Батальона. Вскоре после этого, выражение стало криком всех морских пехотинцев на всем Тихоокеанском ТВД.

Во всех сценариях Тихоокеанского ТВД Memoir'44, Морские пехотинцы США фанатичный! У них есть следующие преимущества:

Каждый раз, когда играется карта секции, игрок, командующий пехотинцами США, может отдать приказ на 1 отряд больше, чем обозначено на карте. Если карта играется в нескольких секциях, игрок может выбирать, в какой из этих секций он будет использовать дополнительный отряд.

Кроме того, все Тактические Карты, которые обычно используют 4 отряда, теперь смогут отдать приказ 5 вашим отрядам, а те, которые активировали 1 отряд, смогут использовать 2.

Остальные тактические карты (Air Power, Artillery Bombard, Barrage, Close Assault, Infantry Assault и Their Finest Hour) остаются неизменными.

Во время контрнаступления солдат США, игрок США может использовать на 1 отряд больше, чем его противник. В противоположном случае, когда командующий японскими силами контратакует карту пехотинцев США, он отдает приказ только тому числу отрядов, которое отмечено на контратакуемой карте.



## НОЧНЫЕ БОИ

В некоторых случаях (обозначенных в брифинге сценария), бой происходит ночью в условиях низкой видимости.



Установите Ночную Диаграмму Видимости (Night Visibility Chart) рядом с игровым полем. Поместите отдельный жетон Боевой Звезды на начальном месте диаграммы, отмеченном "1". Видимость на поле ограничена 1 гексом. Все сражения ограничены и должны быть нападением на вражеский отряд на соседнем гексе, т.е. быть Ближнем Боем.

В начале каждого хода, командующий войсками США бросает 4 кубика. После каждой выпавшей Звезды переместите Боевую Звезду вверх на 1 позицию на Ночной диаграмме Видимости. Видимость и дистанция стрельбы улучшается и соответствует количеству гексов, обозначенных на диаграмме. Ограничение дистанции стрельбы касается всех отрядов, включая Артиллерию.

Когда Боевая Звезда достигает полного дневного света (дистанция стрельбы - 6 гексов), отложите диаграмму и жетон Боевой Звезды. Восстанавливаются нормальная видимость с нормальными дистанциями стрельбы.

Пока не настанет самое светлое время суток, карты Air Power и Barrage могут быть сыграны только к 1 отряду на выбор игрока.

## III. НОВЫЕ МЕДАЛИ И БОЕВАЯ ЗВЕЗДА

### Медаль Японии

Медаль Японии: Закон Золотого Бумажного змея  
Созданный Императором Меиджи в 1889, Закон



Золотого Бумажного змея создал семь классов. Только 41 из 1-ого класса и 201 из 2-ого класса были награждены. Закон Золотого Бумажного змея был отменен ведомством США, оккупировавшим Японию в 1947.

### Жетон Боевой Звезды

Боевая Звезда - символ, обычно обозначающий специальные эффекты, уникальные события, действия, или случаи, связанные с данным гексом ландшафта или отрядом в течении сценария.

Помните, что правила, описывающие эти жетоны - не категорические, а скорее подчиненные и описываются в Специальных Правилах сценария.



### Камуфляж

В брифинге сценария может быть указано, что Боевая Звезда отмечает отряды в камуфляже.

Вы можете атаковать закамуфлированный отряд противника только с дистанции ближнего боя (с соседнего гекса).



Если закамуфлированный отряд начинает движение или сражение, он теряет маскировку и должен убрать жетон Боевой Звезды.

### Минные поля

Брифинг сценария указывает сторону, устанавливающую Минные поля.



Минные поля устанавливаются тогда же, когда на поле раскладываются гексы ландшафта. Перед установкой любого



Минного поля, поверните жетоны Минное поле изображение земли к вам. Перемешайте их. Теперь разместите один случайный жетон Минного поля, вскрыв сторону с номером на каждом обозначенном сценарием гексе минного поля. Возвратите неиспользованные части Минного поля к коробку, скрыв числовое значение от взгляда игроков.



При входе на Минное поле отряд должен остановиться и в этот ход не может двигаться дальше.



Если вражеский отряд входит на минное поле, переверните жетон мин, чтобы показать числовое значение. Если Минное поле - ложное сооружение (значение его силы "0"), удалите его с игрового поля. Если значение отлично от 0, бросьте число кубиков, обозначенное на жетоне. Ваш отряд несет потери за Символ Отряда или Гранату. Игнорируйте все другие символы, включая Флаг отступления. После взрыва Минное поле остается в игре, и его силы видна обоим игрокам.

Если на минное поле входит дружественный отряд, он должен останавливаться, но ему не надо открывать жетон или бросать кубики.

Заметка: в соответствии с общими правилами отступления, Минное поле не имеет никакого эффекта на отступление. Поэтому отступающий отряд может двигаться через Минное поле без остановки. При отступлении отряда, который двигаются на или через Минное поле, кубики потерь не бросаются.

## IV. НОВЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ И ВОЕННЫЕ СУДА



### Полевые Бункеры

Тот же эффект как у Бункера (М44 р. 16)  
Кроме того, любая сторона может использовать его в качестве оборонительной позиции.

### Веревочный мост



Тот же эффект как у Моста (М44 р. 15)

## Военные Суда - Дестроеры



Целые флотилии военных судов бороздили Тихий океан, оказывая важнейшую артиллерийскую поддержку десантным подразделениям.

Военное Судно может двигаться на 1 или 2 гекса в Океане, но никогда не может двигаться на гексы, рядом с гексом Пляжа.



Военное Судно обеспечивает дистанционную поддержку артиллерией, стреляющей до 8 гексов как 3,3,2,2,1,1,1,1.

Когда это оговаривается в брифинге сценария, разместите Военное Судно на игровом



поле, а рядом с ним - 3 маркера целеуказания.

После того, как военное судно нанесет урон вражескому отряду, если отряд не уничтожен или не отступил, поместите маркер наведения на занимаемый им гекс. Теперь орудия корабля будут иметь наводку на эту цель и стрелять +1 кубик. Обратите внимание, что эффект от целеуказания не накапливается.

Если цель переместилась или уничтожена, то эффект наведения исчезает, а маркер целеуказания возвращается на гекс с кораблем.

Военное Судно может быть атаковано. Урон военному кораблю можно нанести, выбросив против него Гранату. После этого поместите маркер Боевой Звезды на Судно, обозначая причиненный урон. После получения 3 Боевых Звезд повреждений, снимите корабль с игрового поля и разместите его на Стенде Медалей противника. Это засчитывается как 1 очко Победы.

Военное Судно может игнорировать первый Флаг, выбрасываемый против себя. Если Военное Судно должно отступить, оно отступает на 1 океанский гекс за каждый Флаг отступления. Если корабль уже не может отступить, то вместо отступления добавьте ему Боевую Звезду, как маркер повреждения.



## Военные Суда – Авианосцы



Авианосцы использовались повсюду на Тихоокеанском Театре для переброски авиацию на большие расстояния и обеспечения поддержки с воздуха.

Авианосец перемещается так же, как и Разрушитель, то есть на 1 или 2 гекса в океане и не может войти на соседний с берегом гекс.



Авианосец может быть атакован так же, как и Дестроер.

Авианосец может использоваться для обеспечения поддержки с воздуха и для организации авиа-вылетов при выполнении определенных правилами М'44 условий.

## V. НОВЫЕ ВОЙСКА СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ И НОВЫЕ ОТРЯДЫ

### Шиндиты

Детище генерала А. Ваввея и главнокомандующего Орд Вингет, шиндиты являлись международным соединением британских, гуркских, бирманских стрелков, гонконгских добровольцев и западноафриканские служащие, сражавшихся глубоко в тылу врага. По-разному известный как 77-ая Бригада Пехоты и 3-ье Индийское Разделение Пехоты, Chindits сделал их первую экспедицию в джунгли Занятой японцами Бирмы в течение стрелков, гонконгских добровольцев и западно-африканские служащие, сражавшихся глубоко в тылу врага. Известные как 77-ая пехотная бригада и 3-ье Индийское пехотное подразделение, шиндиты совершили свою первую экспедицию в джунгли занятой японцами Бирмы во время операции Longcloth в феврале 1943.

Свое название они получили в честь мифического существа, полульва, полудракона, чьи статуи охраняют вход в бирманских пагодах.



### Японские элитные войска (Giretsu)

Отборное соединение, созданное японскими морскими и армейскими парашютистами, гиретсу были ответом на воз-

душные налеты В-29 по домашним островам.

Тренированные для одного броска к базам USAAF на Гуаме, Сайпане и архипелаге Рюкю, гиретсу запомнились своим отчаянным ночным десантированием в небе Окинавы, где они быстро захватили контроль над взлетно-посадочными полосами Йентана и Кадена, схожими действиями на Иво Джима, Гуама и Сайпан.



### Японские, британские и американские инженерные войска

Во время Второй Мировой Войны инженерные войска повсюду использовались для увеличения боевой эффективности армии. Они повышали подвижность, защиту и выживаемость, координацию и ремонт войск.



Инженерный отряд перемещается и сражается подобно обычной Пехоте. Однако: В Близнем Бою, инженеры игнорируют все защиты от ландшафта.



Инженерный отряд, находясь на гексе с пролокой, в бою уменьшает число кубиков на 1 и в этот ход удалять проволочное ограждение. После этого отряд способен продолжить бой. Учтите, что инженеры не смогут убрать проволоку после перехода на 2 гекса в этот ход.

Инженеры, перейдя на гекс с минным полем и собираясь вступить в бой, должны вместо боя разминировать мины. Если отряд инженеров вошел на минное поле и не может дать бой, мины взрываются. Инженеры для разминирования должны иметь возможность для боя. То есть, они не могут пройти 2 гекса и разминировать мины в тот же ход.

Если инженерный отряд получает приказ картой Infantry Assault, то он может пройти 2 гекса, атаковать и снять проволоку или разминировать минное поле в тот же ход, но не может пройти 3 гекса и сражаться, либо удалять колочку и очищать минное поле.

### Американские Морские пехотинцы



Первоклассные земноводные войска, Морской Корпус Соединенных Штатов за время Второй Мировой войны вырос от двух бригад до шести дивизий и пяти воздушных крыльев. Основные войска на Тихоокеанском Театре, Морские пехотинцы были во многих жестоких сражениях с Имперской японской Армией, навсегда связав Корпус с полями битвы Гуадалканала, Иво Джима и Окинава.



## Мобильная артиллерия



Когда это указано в брифинге к сценарию, поместите этот символ на гекс с артиллерийским отрядом.

Мобильная артиллерия состоит из двух фигурок, имеет ту же дальность и силу стрельбы, что и обычная артиллерия.

Дополнительно, отряд может стрелять и двигаться на 1 гекс или пройти 2 гекса и не атаковать.

## Танки с огнеметами



Танковый отряд, вооруженный огнеметами, движется и сражается как обычный танковый отряд.

В дополнение, в условиях ближнего боя в сложном ландшафте штраф от местности для этого отряда только 1 кубик.

## Гаубицы и

### Маркеры прицеливания

Гаубичная артиллерия - батареи дальнего действия, которые после точного наведения оказывают опустошительный эффект на огромным расстояниям.

Когда сценарий использует батарею гаубиц, поместите значок Гаубиц и три Маркера прицеливания на соответствующий гекс рядом с отрядами артиллерии.



Маркеры прицеливания с нанесенными перекрестиями прицела, используются в соединении с батареями гаубичной артиллерии для того, чтобы обозначать отряд противника, на который наводится батарея.



Гаубичная артиллерия стреляет до восьми гексов по 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 соответственно.

Когда гаубицы попадает в цель по вражескому отряду, и этот отряд не отступает и не уничтожается, поместите один маркер прицеливания на гекс цели.

Когда Батарея гаубиц стреляет по отряду в гексе с маркером прицеливания, к броску добавляется 1 дополнительный кубик (гаубицы пристрелялись к цели). Маркеры прицеливания не обладают накопительным эффектом.



Маркер прицеливания остается на гексе до перемещения отряда с этого гекса или до уничтожения цели. Когда цель уходит с этого гекса, маркер прицеливания помещается назад на гекс с гаубичной артиллерией.