



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

## MEMOIR '44 – Keleti Front

**Üdvözljük a játékosokat a Memoir 44 második kiegészítőjében:  
a Keleti Frontban.**

**Fordította: Erődi Gergely**

### **Előszó**

Éljünk át a második világháború leghevesebb csatái közül néhányat, a Ladoga-tó fagyos partjaitól Sztálingrád lángoló romjaiig, ahol egész hadseregcsoportok tűntek el rövidebb idő alatt, mint egyetlen zászlóalj Normandia partjainál.

Ez a kiegészítés a második a játékhoz, és a Terepcsomagot (Terrain Pack) követi a sorban. Míg a Terepcsomag az új tereptípusokat és a hozzájuk kapcsolódó szabályokat helyezte előtérbe, a Keleti Frontban azokat a csatákat vívhatjuk meg újra, amelyekben a tengelyhatalmak a szovjetekkel kerültek szembe. Illetve megtalálhatunk egy, az orosz- finn háborúban lezajlott csatát, illetve egy másikat is, amely később a világ legnagyobb páncélos-ütközeteként lett ismert: a kurszki páncéloscsatát.

Ez a kiegészítő független a Terepcsomagtól és a harmadik kiegészítőtől – a Téli/Sivatagi terepiegészítőtől, amelyekre nincs szükség, hogy le tudjuk játszani a Keleti Front csatáit. Ugyan az ábrázolásokban téli tereplapokat használtunk, de pusztán a láthatóság és szemléletesség kedvéért. Az élvezetesebb játékhoz érdemes beszerezni a Téli/Sivatagi terepiegészítőt is, de a „hagyományos” tereplapokkal is játszhatunk.

Az igazán lelkes Memoir 44 játékosoknak, akiknek mind a két kiegészítő megvan, készítettünk egy 8-ik, „bónusz” csatát is, amely az összes elemet kombinálja. Ezt a csataleírást ennek a füzetnek a végén találhatják meg a játékosok.

A játékosok ne feledjék meglátogatni a [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com) weboldalt se. Ahogy a Days Of Wonder összes játékának esetében, most is rengeteg anyagot találhatnak a játékkal kapcsolatban: újabb szabályok, csataleírások, fórum, stb. A Memoir 44 közössége nagyon is élő, és segítőkész az új játékosok felé.

Mindenk felett pedig, jó játékot!

- Richard Borg és a Days of Wonder szakasza



## TARTALOM

1. **Új Tereptípusok:** árkok, városok romjai, orosz falvak, szakadékok, hegyoldali erdők, hegyi falvak, befagyott folyók, gyártelepek.
2. **Új szabályok:** Orosz Parancsnoki Szabályok, Blitz Szabályok
3. **Új Kitérítések:** A Szovjetunió Hőse, Aknamezők, Csatacsillagok
4. **Új Akadályok:** Bunkerek a téli mezőn, Sárkányfogak
5. **Új Jelvények:** Mesterlövész, Orosz Elit, Hadi Mérnökök, Lovasság, Finn Sícsapatok

## 1. ÚJ TEREPTÍPUSOK

### Árkok (Trenches):

- **Mozgás:** ha egy Gyalogsági, vagy Páncélos egység egy árok mezőre lép, meg kell állnia, és abban a körben már nem mozoghat tovább. A Tüzérségi egységek nem haladhatnak át az árkokon.
- **Harc:** egy árok mezőn álló Páncélos egység nem harcolhat. Ha egy olyan egységet támadnak, amely árok mezőn áll, a támadó Gyalogsági és Páncélos egységek 1-gyel kevesebb harci kockával dobnak. A Tüzérségi egységekre ez a levonás nem vonatkozik.
- **Látómező:** az árkok nem korlátozzák a látómezőt.

**Városi Romok (City Ruins):** a városi romokra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a város és falu mezőkre (M44 szabálykönyv, 14 oldal). A városi rom mezőkre csak Gyalogság léphet.

**Orosz Falvak (Russian Villages):** az orosz falu mezőkre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a falu és város mezőkre (M44 szabálykönyv, 14. oldal).

**Téli Erdő (Winter Forest):** a téli erdő mezőkre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az erdő mezőkre (M44 szabálykönyv, 13 oldal), csak a szemléletesség kedvéért néznek ki máshogy.



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

#### **Szakadékok (Ravine):**

- **Mozgás:** a Páncélos és Tüzérségi egységek nem haladhatnak át szakadék mezőkön. A Gyalogsági egységeket viszont nem akadályozza.
- **Harc:** nincs korlátozás. A szakadék mezőn álló Gyalogság figyelmen kívül hagyhatja az ellenfél első visszavonulás zászló dobását.
- **Látómező:** a szakadék nem korlátozza a látómezőt.

#### **Mocsár (Marshes):**

- **Mozgás:** egy Gyalogsági, vagy Páncélos egység, amely egy mocsár mezőre lép, nem mozoghat többet abban a körben. Egy olyan egység, amely éppen elhagy egy mocsár mezőt, csak valamelyik szomszédos mezőre léphet. Tüzérségi egységek nem léphetnek mocsár mezőre.
- **Harc:** a mocsár mező nem befolyásolja a harcban a Gyalogságot. Egy Páncélos egység viszont nem harcolhat abban a körben, amelyikben a mocsár mezőre lép, vagy amelyik körben elhagyja azt. Az a Páncélos egység, amelyik sikeres Közeli Rohamot hajt végre egy mocsár mezőn álló egység ellen, végezhet Előrenyomulást, de Páncélos Lerohanást nem.
- **Látómező:** a mocsár nem korlátozza a látómezőt. Megjegyzés: bár ezek a mocsár mezők hóval borítottak, ugyanúgy játsszuk őket, mint a Terepcsomag kiegészítőben található mocsár mezőket.

**Hegyi Erdők, Hegyi Falvak (Hill with Forest, Hill with Village):** ezek a mezők csak a szemléletesség kedvéért szereplenek a játékban. A hegyi erdőkre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az erdőkre (M44 szabálykönyv, 13. oldal), a hegyi falvakra pedig ugyanazok, mint a falvakra (M44 szabálykönyv, 14. oldal).

**Befagyott Folyó (Frozen River):** a befagyott folyókon át lehet kelni. Viszont a jég nem mindenhol elég vastag, vagy biztonságos. Minden esetben, amikor egy egység egy befagyott folyó mezőre lép, vagy vonul vissza, a játékos dobjon két harci kockával. Minden kidobott csillagért 1 egység elveszik. Más hatása nincs ezeknek a mezőknek.

**Gyártelep (Factory Complex):** lásd a Gyártelepre vonatkozó külön szabályokat. Egyébiránt ugyanazok a szabályok vonatkoznak erre a mezőre, mint a város és falu mezőkre.



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

## 2. ÚJ SZABÁLYOK

**Komisszár (Political Commissar):** Sztálin, lehetséges riválisaitól való félelmében, eltávolította a legjobb és legtehetségesebb magasrangú tiszteket a Vörös Hadsereg vezérkarából, 1937 és 1938 között. Csak a komisszárok által szemmel tartott és rettegő, vagy a nekik hajbókoló vezetők és beosztottak maradtak. A leghevesebb csaták tüzeiben a katonákat gyakran saját komisszáraik fegyverei kényszerítették harcba.

- **Orosz Parancsnoki Szabály (Russian Command Rules):** osszunk ki parancs kártyákat a csataleírásnak megfelelően. Az orosz játékos ezután kiválaszt egy kártyát és a komisszár korong alá helyezi. Ezt a lapot fogja kijátszani a következő körben. Amikor az orosz játékos kört kezd, kiválaszt egy kártyát a kezében tartottak közül, amit a komisszár korong alá helyez majd el. Kiveszi a komisszár korong alól a jelenleg ott lévő lapot, és kijátssza azt ebben a körben. A kör végén az orosz játékos húz egy parancs kártyát, ahogy egyébként tenné.

Az orosz játékos tehet úgy is, hogy a komisszár korong alatt levő kártya helyett egy „Felderítés 1” (Recon 1) vagy egy „Ellentámadás” (Counter-Attack) parancs kártyát játszik ki a kezében tartottak közül. A komisszár korong alatt levő kártya nem kerül kijátszásra, hanem a korong alatt marad a következő körig. Az orosz játékos egy Rajtaütés (Ambush) kártyát is kijátszhat a kezében tartottak közül, az alap szabályoknak megfelelően.

**Blitz Szabályok (Blitz Rules):** a második világháború korai szakaszában lejátszott csatákhoz a Blitz szabályokat alkalmazzuk.

- A tengelyhatalmak játékosai kijátszhat egy „Felderítés 1” kártyát úgy, mintha Légifőlény kártyát (Air Power Tactic) játszana ki (legalább egy cél mezőnek kell lennie a játéktér azon részén): 4, vagy annál kevesebb, egymással szomszédos ellenséges egységet vehet célba. Mezőnként 1 harci kockával kell dobni (tengelyhatalmak légitámadása).
- A páncélos egységek mozgatása a következőképpen zajlik: a tengelyhatalmak Páncélos egységei legfeljebb 3 mezőt léphetnek és harcolhatnak, míg a szövetségesek Páncélos egységei legfeljebb 2 mezőt léphetnek és harcolhatnak.

## 3. ÚJ KITÜNTETÉSEK

**A Szovjetunió Hőse (Hero of The Soviet Union):** ez volt a leghíresebb kitüntetés a Szovjetunióban. 1934-ben vezették be, és több, mint 12500 embernek adták át, leginkább 1941 és 1945 között, amikor a Szovjetunió Németország ellen viselt háborút (amire az orosz történetírás a „Nagy Honvédő Háború”-ként emlékezik).



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

**Aknamezők (Minefields):** a csata leírása megmutatja, melyik fél fektethet le aknamezőket.

Az aknamezőket ugyanakkor helyezük el, amikor a terep mezőket is. Mielőtt elhelyeznénk az aknamezőket, minden aknamező korongot tegyünk ki, az aknát ábrázoló képpel felfelé. Keverjük össze a korongokat, majd minden, a csataleírás által megjelölt mezőre tegyünk egyet, amit véletlenszerűen húzunk. Képpel felfelé helyezük el (a számozott oldal legyen lefelé). A megmaradt korongokat tegyük vissza a dobozba, úgy, hogy egyik játékos se láthassa a megszámozott oldalakat.

Ha egy aknamezőre lép egy egység, abban a körben már nem mozoghat többet, meg kell állnia.

Ha az aknamezőre ráhaladó egység ellenséges egység, fordítsuk meg az aknamező korongot, hogy láthassuk az erősségét mutató számot. Ha az aknamező csak elterelés (0 erősség), vegyük le a tábláról. Más esetben dobjunk annyi harci kockával, ahányas az aknamező erőssége. Számoljunk 1 találatot minden egyes, az egység jelzésével megegyező dobásért, vagy gránátért. A robbanások után az aknamező korong a mezőn marad, számozott oldalával felfelé, láthatóan mindkét játékos számára.

Ha az aknamezőre lépő egység barátságos (azé a játékosé, aki az aknamezőt lefektette), ugyanúgy meg kell állnia, de figyelmen kívül hagyja az aknamezőt, nem fedi fel annak erősségét, és harci kockával sem kell dobni.

Megjegyzés: a visszavonulás szabályainak értelmében az aknamezők nincsenek hatással visszavonuló egységekre. Így egy visszavonuló egység áthaladhat egy aknamezőn megállás nélkül is. Az aknamezőre lépő, visszavonuló egységek után nem kell harci kockákkal dobni.

**Csatacsillagok (Battle Star Tokens):** a csatacsillag korongokkal különleges eseményeket, tevékenységeket jelölünk meg, amelyek egy adott mezővel kapcsolatosak az éppen játszott csatában.

Jónéhány csatacsillag hatását megtaláljuk a Terepcsomag kiegészítőben, amelyek a kapcsolódnak az ott bemutatott különleges tereptípusokhoz és tereptárgyakhoz.

A csatacsillagok felhasználására vonatkozó szabályokat megtaláljuk az adott csata leírásában.

**Álcázás (Camouflage):** ha a csataleírás megengedi, egyes egységeket megjelölhetünk csatacsillagokkal, és álcázhatjuk őket.

Álcázott egységeket csak Közeli Rohammal lehet megtámadni (szomszédos mezőről).

Az álcázott egységről le kell venni a csatacsillagot, ha az mozog, vagy harcol, mivel így felfedi a helyzetét.



#### 4. ÚJ AKADÁLYOK

**Bunkerek a Téli Mezőn (Winter Field Bunkers):** ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a bunkerekre (M44 szabálykönyv, 16. oldal). Ezen kívül, mindkét fél elfoglalhatja őket.

#### **Sárkányfogak (Dragon's Teeth):**

- **Mozgás:** ezekre a mezőkre csak Gyalogság léphet. Az a Gyalogság, amely egy sárkányfog mezőre lép, meg kell, hogy álljon, és abban a körben már nem léphet többet.
- **Harc:** nincs korlátozás.
- **Látómező:** a sárkányfog nem korlátozza a látómezőt.

#### 6. ÚJ JELVÉNYEK

**Mesterlövész (Sniper):** helyezzünk el egyszemélyes Gyalogsági egységet és mesterlövész jelvényt a csataleírás szerint megjelölt mezőkbe.

A mesterlövészt úgy irányítjuk, mint a Gyalogsági egységeket.

A mesterlövész:

- úgy mozog, mint egy Különleges Gyalogsági egység, 1 vagy 2 mezőt és harcolhat.
- harcolhat, ha olyan terepre lép (erdő, város, stb.), amelyen egyszerű Gyalogság nem harcolhatna.
- visszavonulhat 3 mezőt a szokásos 1 mező helyett, bármely visszavonuláskor.

A mesterlövész célba vehet ellenséges Gyalogságot vagy Tüzérséget, legfeljebb 5 mező távolságról, de csak, ha a célpont a látómezőjében van. A mesterlövész harci dobásaiból nem kell levonni, ha olyan ellenséget céloz meg, amely valamilyen terep mögé húzódott. A mesterlövész támadásához 1 harci kockával kell dobni. A támadás akkor sikeres, ha a kockával a célkeresztet, gránátot vagy csillagot dobjuk ki. Zászló dobása esetén a célbavett egység visszavonul, ahogyan azt egyébként tenné. A mesterlövész nem vehet célba Páncélos egységet.

A mesterlövész célba vehető, mint bármelyik egység, de csak gránát kidobásával lehet eltalálni.



Megjegyzés: ha a mesterlövész egy ellenséges egységgel szomszédos mezőn áll, célba kell vennie azt az egységet. Ha a szomszédos egység egy tank, amelyet a mesterlövész nem vehet célba, a mesterlövésznek el kell lépnie arról a mezőről, mielőtt harcba bocsátkozhatna.

**Hadimérnökök (Combat Engineers):** a hadimérnököket a második világháborúban arra használták, hogy növeljék a hadtestek hatékonyságát. Mozgékonyt biztosítottak, növelték a csapatok túlélési esélyeit, valamint térképészeti és műszaki támogatást nyújtottak.

A hadimérnökök ugyanúgy mozognak és harcolnak, mint más egységek. Viszont:

- Közeli Roham esetén a hadimérnökök figyelmen kívül hagyják a tereptípusokból származó levonásokat, így azokat az egységeket, amelyeket megtámadnak, nem védik a terepviszonyok.
- ha egy hadimérnök egység egy olyan mezőn áll, amin szögesdrót van felállítva, az ellene dobott harci kockák száma 1-gyel csökken, és a szögesdrótot is eltávolíthatja ugyanabban a körben.
- az a hadimérnök egység, amelyik egy aknamezőre lép, és harcba bocsátkozna, harc helyett meg kell tisztítania az aknamezőt. Ha nem tudja megtisztítani az aknamezőt, felrobban.

**Lovasság (Cavalry):** a lovasság jelvénnel ellátott Gyalogsági egységek Lovassággá lépnek elő.

Helyezzünk el 4 Gyalogságot és egy lovassági jelvényt a csataleírás által megjelölt mezőkbe.

A Lovasságot úgy irányítjuk, mint egy átlagos Gyalogsági egységet.

A Lovasság:

- legfeljebb 3 mezőt haladhat és harcolhat.
- harcba bocsátkozhat egy 2 vagy kevesebb mező távolságban levő ellenséges egységgel. Közeli Rohamban 2 kockával, 2 mező távolságban álló célpont ellen pedig 1 kockával kell dobni.
- sikeres Közeli Roham esetén Előrenyomulhat és még egyszer harcolhat, a Páncélos Lerohanás szabályai alapján (M44 szabálykönyv, 11. oldal)

**Orosz Elit (Russian Elite):** ezzel a jelvénnel jelöljük meg az orosz különleges egységeket.

**Finn Sícsapatok (Finnish Ski Troops):** a finnek különleges Gyalogsága a sícsapatok. Helyezzünk egy finn jelvényt ezek mellé a csapatok mellé, hogy megkülönböztessük őket más egységektől. Ezekből a csapatokból csak 3 van.



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

A sícsapat:

- legfeljebb 3 mezőt haladhat és harcolhat
- harcolhat akkor is ha olyan terepre lép, amelyen egyszerű Gyalogság nem harcolhatna (erdő, város, stb.). Ettől függetlenül meg kell állnia olyan terepen, amely kihatással van az egységek mozgására.
- legfeljebb 3 mező távolságra vonulhat vissza a szokásos 1 helyett, bármely visszavonuláskor.

### **38. AZ OROSZ-FINN HÁBORÚ – SUOMUSSALMI (1939. december 8-16.)**

**Történelmi háttér:** A szovjet hadsereg 1939 novemberének utolsó napjaiban átkelt a finn határon. December 8-án elérték a gyengén védett Suomussalmi falut. Másnap Hjalmar Siilasvuo ezredes, a második világháború egyik veterán katonája, erősítést hívott, és átvette a parancsnokságot a finn védelmi erők felett. Az volt a feladata, hogy semmisítse meg az orosz csapatokat, és űzze ki őket a városból – ami meglehetősen nehéz feladat volt, mivel az orosz csapatok felszerelés tekintetében és látszámban egyaránt túlerőben voltak. Siilasvuo egyik első parancsa volt, hogy utasította J. A. Makinen századost egy úttorlasz felállítására, hogy lelassítsa az orosz 44. hadosztály előrenyomulását. Amíg az úttorlasz épült, Siilasvuo támdást indított a Suomussalmi területén belül és körül elhelyezett orosz egységek ellen. De a szovjetek túl mélyre ásták be magukat, így az akció kevés sikert hozott a csata első néhány napjában.

Idővel a finn sícsapatok, kihasználva a hazai terep ismeretének előnyét, lassanként egyre szorosabbra húzták a körgyűrűt a falvak körül, és január első hetére legyőzték a nagyobb szovjet sereget.

#### **Eligazítás**

##### **A finn játékos:**

- húz 6 parancs kártyát
- léphet elsőnek

##### **Az orosz játékos:**

- húz 4 parancs kártyát

##### **A győzelem feltételei:**

- 6 kitudetés
- a a finn egységek a kör végére 3 vagy 4 város mezőt elfoglalnak, azonnal megnyerik a játékot.



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

### **Különleges szabályok**

- A Légifőlény kártyát Tüzérségi Tűz kártyaként játsszuk ki: a Tüzérségi egységek kétszer harcolhatnak, vagy 3 mezőt mozoghatnak.
- A bunker téli mezőn felállított bunkernek számít (lásd fentebb)
- A folyó befagyott folyónak számít. Az ide vonatkozó szabályokat lásd fentebb.
- A különleges finn gyalogsági erők a sícsapatok. Helyezzünk egy finn jelvényt a mezőbe, amelyiken állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől. Ezek az egységek csak 3 figurából állnak. A sícsapatokra vonatkozó szabályokat lásd fentebb.
- Az orosz parancsnoki szabályok érvényben vannak (lásd fentebb).

### **39. TÁJFUN – MOSZKVA KAPUIBAN (1941. október 18.)**

**Történelmi háttér:** Októberben a német parancsnokság megindította az 1941-es év utolsó nagy támadását, a tájfun hadműveletet. Kezdeti sikerek után a német egységek a keleti front minden szakaszán mélyen behatoltak a Szovjetunió területére, de az előrenyomulásuk megakadt, mielőtt elérhették volna az orosz központi városokat. A szovjetek felhasználták hatalmas népességüket és nyersanyagkészletüket, hogy egyre nagyobb haderőt állítsanak elő. Bár felszereltségük gyenge volt, és vezetésük tapasztalatlan, a szovjet katonák kétségbeesetten küzdöttek az utolsó védelmi vonalakon, hogy elvágják a német hadsereget Moszkvától.

Mozhaisk, az utolsó nagyobb város a Moszkvához vezető úton, elesett, de ezután a német előrenyomulás megtorpant. A kimerült német csapatoknak nem maradt tartalékuk, amivel benyomulhattak volna moszkvába.

### **Eligazítás**

#### **A tengelyhatalmak játékosai:**

- húz 5 parancs kártyát
- lép elsőnek

#### **Az orosz játékos:**

- húz 5 parancs kártyát

#### **A győzelem feltételei:**

- 7 kitüntetés
- ha a tengelyhatalmak egy egysége elfoglalja a keleti hidat, vagy Mozhaisk városát, az 1 győzelmi kitüntetésnek számít. Helyezzünk egy cél medált minden mezőre. Ha a tengelyhatalmak egysége sikeresen a híd vagy a város mezején marad, az további kitüntetések ér a játékosnak. Ha az egység ellép a mezőről, vagy megsemmisül, nincs további kitüntetés.



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

## **Különleges szabályok**

- A Blitz szabályok érvényesek (lásd fentebb).
- Az orosz parancsnoki szabályok érvényesek (lásd fentebb).

## **40. KLINI ÁTTÖRÉS (1941. december 7-8.)**

**Történelmi háttér:** Amikor a Moszkva ellen vonuló német csapatok megakadtak 1941. december 6-án, az 1. német páncélosadosztályt Klinbe vezényelték, hogy nyitva tartsa a várost a visszavonuló seregtesteknek. A hadosztály sikeresen tartotta a települést a kitartó orosz támadások ellen, amíg a német erők befejezték a visszavonulást. De mire az 1. páncélosadosztály maga is visszavonulásba kezdett Nekrasino felé, az orosz csapatok körülvették őket. Egy merész tervet dolgoztak ki egy elterelő hadműveletre, amely a közeli Golyadit vette volna célba, és amelyet tűzérési támogatás kísért volna. Ha az oroszok úgy reagálnak, ahogy azt a német hadvezetés várta, a kitörés Nekrasino felé megvalósulhat.

A megtévesztés teljes sikerrel zárult. A Golyadi körül állomásozó orosz csapatokat meglepte a támadás, és sietve átvezényelték a tartalékaikat a város környékére. Ezek után a német hadimérnökök által vezetett német csapatok kitérték a gyűrűből, és tűzérési támogatás segítségével elküzdötték magukat Nekrasinóig.

## **Eligazítás**

### **A tengelyhatalmak játékosai:**

- húz 6 parancs kártyát
- lép elsőnek

### **Az orosz játékos:**

- húz 4 parancs kártyát

### **A győzelem feltételei:**

- 6 kitérés
- Golyadi és Nekrasino városai győzelmi kitérésért érnek. Erre a két mezőre helyezzünk célpont medált. Amíg a tengelyhatalmak egységei ezeken a mezőkön állnak, az kitérésért ér a játékosnak. Ha az egység elmozdul innen, vagy megsemmisül, a játékos nem kap további kitérésért.
- ha a tengelyhatalmak egy egysége átkel a befagyott folyón és elhagyja a harcteret az orosz oldalon, az is egy győzelmi kitérésért ér. Az egység ezután kikerül a játékból. Helyezzünk egy figurát ebből az egységből a tengelyhatalmak kitérésért állványára.



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

#### **Különleges szabályok:**

- A tengelyhatalmak tank egységei 4 figurából állnak. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, amelyen állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől.
- A tengelyhatalmak különleges gyalogsági egységei hadimérnökök. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, ahol állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől.
- A folyó befagyott folyónak számít (lásd fentebb). Az árkokra vonatkozó szabályokat lásd fentebb.
- A Blitz szabályok érvényesek.
- Az orosz parancsnoki szabályok érvényesek.

#### **41. SZTÁLINGRÁD – VÖRÖS BARIKÁDOK A GYÁRAKNÁL (1942. október 22)**

**Történelmi háttér:** Október közepére a Sztálingrád északi részében vívott csaták egyre több erejét kötötték le a 6. német hadseregnek. Október 22-én a 79. gyalogoshadosztály hadimérnökök, páncélosok és tüzérség támogatásával nagyerejű támadást indított a gyártelep felé eső vasúti töltésen át.

Beásott orosz tankok és mesterlövészek heves keressztűzében haladva a német csapatok lassan, apránként jutottak el a gyárakig. A szovjet vonal végre megtört, de a nap végére csak a gyár egy kis részét sikerült a németeknek elfoglalniuk.

#### **Eligazítás**

##### **A tengelyhatalmak játékos:**

- húz 5 parancs kártyát
- léphet elsőnek

##### **Az orosz játékos:**

- húz 4 parancs kártyát

##### **A győzelem feltételei:**

- 10 kitüntetés
- a két város mező kitüntetését ér annak a félnek, aki elfoglalja őket. Helyezzünk célpont medálokat ezekre a mezőkre. A gyár elfoglalásáért (4 mező) 2 győzelmi kitüntetés jár. Ahhoz, hogy az egyik fél elfoglalhassa a gyárat, több mezőt kell belőle elfoglalnia, mint amennyit ellenfelének sikerült.



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

#### **Különleges szabályok:**

- A Blitz szabályok érvényesek.
- Az orosz parancsnoki szabályok érvényesek.
- A tengelyhatalmak tank egységei 4 figurából állnak. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, amelyen állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől.
- A tengelyhatalmak különleges gyalogsági egységei hadimérnökök. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, ahol állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől.
- A vasúti töltés mezőre a hegy szabályai érvényesek.
- A sündisznó akadály mezők törmelékhalmozatot jelképeznek, és ugyanazok a szabályok érvényesek rájuk, mint a sündisznó akadályokra.
- Az aknamezők szabályait lásd fentebb.
- A mesterlövészekre érvényes szabályokat lásd fentebb.

#### **42. KURSZK – PONYRI (1943. július 5-9.)**

**Történelmi háttér:** Ponyri falu volt a központja a Walther Model tábornok által tervezett áttörésnek Kurszk északi részében. Három német gyalogoshadosztályt vezényeltek a falu megrohanására, amit két páncélosadosztály egyes egységeivel támogattak. A páncélosokat visszavetette a szovjet aknamezők és beásott tankok vonala, míg a falu a háború egyik legkegyetlenebb közelharcának lehetett szemtanúja.

A 253.3-as dombot végül bevették, és bár a német csapatok a falu nagyrészét elfoglalták, az orosz védelem keveset veszített erejéből. A következő napokban a német erők kivéreztek, és nem sikerült keresztülvinniük a teljes áttörést.

#### **Eligazítás**

##### **A tengelyhatalmak játékos:**

- húz 6 parancs kártyát
- léphet elsőnek

##### **Az orosz játékos:**

- húz 4 parancs kártyát



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

#### **A győzelem feltételei:**

- 7 kitüntetés
- Ponyri elfoglalása győzelmi kitüntetésnek számít. Ehhez a játékosnak eggyel több falu mezőt kell birtokolnia, mint ellenfelének. A csata kezdetekor az orosz fél birtokolja Ponyrit, ezért helyezzünk két győzelmi kitüntetést a szövetségesek kitüntetés állványára.

#### **Különleges szabályok:**

- A tengelyhatalmak tank egységei 4 figurából állnak. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, amelyen állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől.
- Az aknamezőkre vonatkozó szabályokat lásd fentebb.

#### **43. LISZJANKA FELÉ (1944. február 16-17.)**

**Történelmi háttér:** 1944 januárjában az 1. és 2. ukrán front csapatai elvágták 6 német hadosztály több, mint 56000 főből álló seregtestének útját. Az orosz seregek napokig próbálkoztak mind mélyebbre ékelődni a német csapatok közé, hogy megsemmisítsék őket. Február 16-án, éjfél előtt nem sokkal, a 72. hadosztály és az 5. páncélos hadosztály kétségbeesett kitörési kísérletbe kezdtek a „katlanból” (kessel), Khilki-Komarovka felől. A gyalogezredek puskákra erősített szuronyokkal indultak harcba. A szovjet védőket meglepte a támadás, így a németeknek sikerült áttörni az első vonalakat, és továbbnyomulni a hegyek felé. Az orosz csapatok ellentámadást indítottak Dzhurzenszki felől, páncélos és tüzérségi egységekkel. Sok német katona esett pánikba, és kezdett fejvesztett menekülésbe az életéért. A szovjet fegyverek tüze iszonyú veszteséget okozott a németeknek, akiket azonban hamarosan felmentettek a 3. páncélos hadosztály megérkező tankjai. A kitörő német csapatok elvesztették szinte minden tüzérségüket, páncélosaikat és felszerelésüket, de közülük sokan elérték a Gniloj-Tikics folyót, és átkeltek rajta.

#### **Eligazítás**

##### **A tengelyhatalmak játékos:**

- húz 5 parancs kártyát
- léphet elsőnek

##### **Az orosz játékos:**

- húz 4 parancs kártyát



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

#### **A győzelem feltételei:**

- 7 kitüntetés
- ha a tengelyhatalmak egy egysége átkel a befagyott folyón és elhagyja a harcteret az orosz oldalon, az is egy győzelmi kitüntetés ér. Az egység ezután kikerül a játékból. Helyezzünk egy figurát ebből az egységből a tengelyhatalmak kitüntetés állványára.

#### **Különleges szabályok:**

- A tengelyhatalmak tank egységei 4 figurából állnak. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, amelyen állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől.
- A tengelyhatalmak különleges gyalogsági egységei hadimérnökök. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, ahol állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől.
- Az orosz fél tank egységei 4 figurából állnak. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, amelyen állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől.
- A befagyott folyókra és a szakadékokra vonatkozó szabályokat lásd fentebb.

#### **44. KURSZK – PROKHOROVKA (1943. július 12.)**

**Történelmi háttér:** a prokhorovkai tankcsatában két hatalmas páncélos sereg ütközött meg egymással. Ahogy az SS páncélos hadosztály megkezdte az előrenyomulást, a szovjet tüzéség zárótüzet zúdított rájuk, röviddel utána pedig az 5. páncélos gárdahadosztály is megkezdte a támadást, Pavel Rotmistrov tábornok parancsnoksága alatt. Rotmistrov terve az volt, hogy egységei gyorsan kerüljenek közel az ellenséghez, hogy az ne tudja kihasználni tankjai nagyobb lőtávolságának előnyeit.

A csata nagyon gyorsan közelharcok forgatagává változott, a harcmezőt a szó szoros értelmében ellepték a füstölgő roncsok. Mindkét oldalon hatalmasak voltak a veszteségek. Mindent együttvéve 700 tank veszett oda, és mivel a térséget megtartották a szovjetek, a német fél nem tudta begyűjteni és megjavítani a még használható állapotban maradt páncélosait.

#### **Eligazítás**

#### **A tengelyhatalmak játékosai:**

- húz 10 parancs kártyát
- léphet elsőnek



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

#### **Az orosz játékos:**

- húz 10 parancs kártyát

Megjegyzés: az Overlord szabályok letölthetők a [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com) weboldalról.

#### **A győzelem feltételei:**

- 12 kitüntetés

#### **Különleges szabályok:**

- A tengelyhatalmak és az orosz fél tank egységei 4 figurából állnak. Helyezzünk egy különleges erők jelvényt a mezőbe, amelyen állnak, hogy megkülönböztessük őket más egységektől
- a Psel folyó átgázolható
  - **Mozgás:** az egységek beléphetnek a folyó mezőbe, de meg kell állniuk és abban a körben már nem mozoghatnak.
  - **Harc:** az átgázolható folyó mezőn álló egység 1-gyel kevesebb harci kockával dob.
  - **Látómező:** az átgázolható folyó nem korlátozza a látómezőt.

#### **45. BARBAROSSA – A BUG FOLYÓ (1941. június 22.)**

**Történelmi háttér:** 1941 június 22-én a 18. páncéloshadosztály szokatlan támadásba kezdett a Bug folyónál. Az első hullámban gyalogosok keltek át kételtű járműveken, amit felfújható hajóhídon páncélelhárító és tüzérségi egységek követtek. De még inkább figyelemre méltó teljesítmény, hogy 80 tank, amelyet eredetileg a Seelöwe hadművelethez terveztek át, lassan, de sikeresen a Bug folyó medrében kelt át a túlpartra.

A támadás az orosz 62. megerődített körzetet érte. A felszereltségük hiányos volt, de sikeresen ellátak légénységgel előre felkészített védelmi pozíciókat, többek között beásott tankokat.

A kezdeti német lerohanás után a páncélosok és a gyalogság gyorsan átverekedte magát az orosz védőkön.

#### **Eligazítás**

#### **A tengelyhatalmak játékosa:**

- húz 6 parancs kártyát
- léphet elsőnek



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

#### **Az orosz játékos:**

- húz 4 parancs kártyát

Megjegyzés: ennek a csatának a lejátszásához szükség lesz a Terepcsomag és a Keleti Front kiegészítőkre is.

#### **A győzelem feltételei:**

- 5 kítüntetés
- ha a tengelhatalmak egy egysége elfoglalja a hidat, az 1 győzelmi kítüntetésnek számít. Helyezzünk egy cél medált a híd mezejére. Ha a tengelyhatalmak egysége sikeresen a híd mezején marad, az további kítüntetéseket ér a játékosnak. Ha az egység ellép a mezejéről, vagy megsemmisül, nincs további kítüntetés.

#### **Különleges szabályok:**

- A Blitz szabályok érvényesek.
- Az orosz parancsnoki szabályok érvényesek.
- A bunkerek téli mezején felállított bunkernek számítanak.
- A vasút utánpótlás vasút. A rá vonatkozó szabályokat lásd a Terepcsomag szabálykönyvének 12. oldalán. A vasút minden kocsjába és a mozdonyba is egy-egy Gyalogási egység kerül.

#### **ÚJ FIGURÁK**

**Orosz katona:** az 1941 és 1945 között Németország ellen vívott háborút az orosz történetírás a „Nagy Honvédő Háború“-ként jegyezte fel. A háború kezdetén a Szovjetunió lakossága 130 millió főt számlált (körülbelül uagyannyi, mint az USA népessége). A Szovjetunió több, mint 11 millió katonát vesztett el a háború folyamán. Összehasonlítás képpen, minden nyugati fronton elesett amerikai katonára 80 keleti fronton elesett szovjet katona jut. A bevetett taktikák miatt a csaták sokkal kegyetlenebbek voltak a keleti, mint a nyugati fronton. Míg a nyugati fronton a hadászati fölény megtartása volt a cél, és a felek sok foglyot ejtettek, a keleti fronton általában az ellenség teljes megsemmisítését tűzték ki célul.

**T-34-es tank:** sokan állítják, hogy a T-34 a második világháború „legjobb tankja“. Bár kevésbé volt kifinomult szerkezet, mint a német Tigris tankok, több tulajdonsága is értékes fegyverré tette a harctéren: lövedékének nagy kezdősebessége kiváló páncélelhárító erőt jelentett, nagyon nehéz terepet is le tudott küzdeni, gyorsan mozgott, és nagy lőtávolsággal rendelkezett. Ez nagy előnyt jelentett, amikor a szovjet és szövetséges csapatok Berlin felé igyekeztek. Éppen ezért mondták később sokan, hogy „a T-34 nyerte meg a Nagy Honvédő Háborút“. A T-34-es tankokat 1990-ben, a boszniai polgárháborúban vetették be utóljára – 50 évvel a második világháború után!



# GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...  
...és minden ami gém!**

**<http://www.gemklub.hu/>**

**ZIS-3 páncéelhárító ágyú:** a 76.2 mm-es, ZIS-2-esből kifejlesztett fegyvert 1942-ben kezdték gyártani. A ZIS-3 volt korának leghíresebb szovjet tüzérségi fegyvere. Még a németek is, akik mindig fejlettebb felszereléssel rendelkeztek, felismerték, hogy ez a szovjet fegyver hatékonyabb az övéiknél. A ZIS-3 alacsony előállítási költségei lehetővé tették a sorozatgyártást is. Több, mint 10000 darab készült belőle, és egyes hadseregekben napjainban is használják.