



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

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

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

MEMOIR '44 – Csendes-óceáni Színtér

Üdvözljük a játékosokat a Memoir 44 negyedik kiegészítőjében:

A Csendes-óceáni Színtéren.

Fordította: Erődi Gergely

Előszó

Kövessük a fiatal tengerészgyalogosokat a Csendes-Óceán térségének vizein, rizsföldjein keresztül, ahogy apró szigeteket foglalnak vissza, partról partra, vagy éppen kiterjedt barlangrendszereket vájnak vulkanikus sziklába, és az utolsó emberig harcolva, az igaz harcos útját követve védelmezik a Császárt.

A Csendes-óceáni Színtér teljesen független a játék eddigi kiegészítőitől. Bemutat néhány, már korábban debütált újítást (Óriás Fegyverek és Aknamezők a Terepcsomag kiegészítőből), de úgy terveztük, hogy az eredeti játékkal összekapcsolva lehessen játszani.

A kiegészítőhöz tartozó csataleírásokat úgy állítottuk össze, hogy a játékosok új csataszabályokkal ismerkedjenek meg, illetve jobban kiismerjék saját csapataikat, legyen szó harcra kész tengerészgyalogosokról, vagy Banzai-csatakiáltással támadó japánokról. A játékosok új hadműveletek és bevethető harceszközök széles arzenáljával ismerkedhetnek meg, az 1941 karácsonyán megkezdett wake island-i partraszállástól az 1945 májusában lezajlott okinawai ütközetig.

A hét alapküldetésen kívül, amelyeket kétszemélyes játszámához állítottunk össze, egy nyolcadik küldetést is hozzáadtunk ráadásként, amelyben akár 8 játékos is összemérheti erejét, a peleliu-I megszállásban. És ahogy eddig sem, a játékosok most se feledjék meglátogatni a www.memoir44.com weboldalt, hogy újabb és újabb küldetésekre leljenek, és részesei lehessenek az élettől pezsgő Memoir 44-közösségnek.

Mindenek felett pedig, jó játékot!

- Richard Borg és a Days of Wonder szakasza



TARTALOM

- 1. Új Tereptípusok:** kifutópályák, partszakaszok, barlangok, dombok, kórházak, főhadiszállások-hadtáp sátrak, dzsungel, munkatáborok, hegyek, falvak, mólók, riszföldek, halastavak folyótorkolatok és ágak, árkok.
- 2. Új szabályok:** Japán Parancsnoki szabályok – a Yamato Damashi-elv, aa Seishin Kyoiku-doktrína, Banzai csatakiáltás; Tengerészgyalogos Parancsnoki szabályok – Harcra Fel!; Éjszakai támadás szabályai
- 3. Új Kitüntetések:** Japán Kitüntetés, Aknamezők, Csatacsillagok, Álcázás
- 4. Új Akadályok és Csatahajók:** Bunkerek, Kötélhidak, Rombolók, Anyahajók
- 5. Új Jelvények:** Chinditek; Japán Giretsu; Angol, Japán és Amerikai Hadiménőkök; Amerikai Tengerészgyalogosok; Őnjáró Tüzérség; Lángszórós Tankok; Óriás Fegyverek
- 6. Internetes elérhetőségek**
- 7. Csatamodulok:** Wake Island, Guadalcanal – Matanikau-folyó, Guadalcanal – Mount Austen Lejtői, Guam – Partraszállás, Guam – Japán Ellentámadás, Peleliu – Partraszállás (Overlord), Iwo Jima – a Húsdaráló, Okinawa – Süvegcsukor és Félhold

Függelék – Új Egységek

Japán gyalogság, Type 95 Ha-Go könnyű harckocsi, Type 88 75mm-es légelhárító löveg

1. ÚJ TEREPTÍPUSOK ÉS TEREPAKADÁLYOK

Kifutópályák (Airfields): Ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a kifutópálya mezőkre (Terepcsomag, 9. oldal)

- **Mozgás:** nincs korlátozás.
- **Harc:** nincs korlátozás.
- **Látómező:** a leszállópálya nem korlátozza a látómezőt.
- **Különleges szabályok:** ha a játékosnak birtokában van a Légicsomag, ami a Memoir 44 hivatalos szállítótáskájához jön, és a csatamodul lehetőséget nyújt Légierő Bevetésére (Air Sortie), akkor a Légierő



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

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

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

Bevetése, illetve a leszállás egyaránt végrehajtható a kifutópályán. További részletekért lásd a Légicsomag szabálykönyvét.

Partszakasz (Beaches): ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a partszakasz mezőkre (M44 szabálykönyv, 15. oldal)

Barlangok Hegyen és Dombon (Mountain Caves, Caves on Hills):

- **Mozgás:** csak Japán Gyalogság foglalhatja el ezeket a mezőket védelmi állásként. Páncélosok és Tüzérség nem haladhat át barlang mezőkön.
- **Harc:** a barlang mezőn álló egységek ellen harcoló Gyalogság és Páncélos egységek két harci kockával kevesebbet dobhatnak. A Tüzérségek harci kockáinak száma nem csökken. A barlang mezőn álló Japán egység figyelmen kívül hagyhat **minden** ellene dobott zászlót.
- **Látómező:** a barlang úgy változtatja a látómezőt, ahogyan az alatta levő tereptípus (domb vagy hegy)
- **Különleges szabályok:** csak Japán Gyalogság használhat barlanghálózatot arra, hogy egy általa elfoglalt barlang mezőről bármely másik üres barlang mezőre lépjen. Az egység ezután tovább már nem mozoghat, de harcolhat.

A Szövetséges Gyalogság megpróbálhatja lezárni a barlangot úgy, hogy a mezőre lép. Addig, amíg egy szomszédos mezőn sem áll ellenséges egység, a Szövetséges Gyalogság harc helyett tehet harci dobást Közeli Rohamra. Ha kidob egy csillagot, a barlangot sikeresen lezárja. Fordítsuk át a barlang mezőt a másik oldalára, hogy látható legyen az alatta levő terep.

Dombok (Hills): ugyanazok a szabályok érvényesek rá, mint a domb mezőkre (M44 szabálykönyv, 14. oldal).

Kórházak, Főhadiszállás és Hadtáp Sátorok (Hospital, HQ-Supply Tents):

- **Mozgás:** nincs korlátozás
- **Harc:** nincs korlátozás
- **Látómező:** a kórházak, főhadiszállás és hadtáp sátorok elzárják a látómezőt.
- **Kórház:** a kórház mezőre irányított Gyalogság feltöltheti elvesztett katonáit, mindaddig, amíg egy szomszédos mezőben sem tartózkodik ellenséges egység. Ez a művelet megegyezik a Szanitéc és Szerelő (Medics & Mechanics) parancs kártyával, de itt 6 kockával kell dobni. Az egység nem mozoghat és nem harcolhat ebben



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

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

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

a körben, még akkor sem, ha teljes harcértékre töltődik vissza.

- **Főhadiszállás és Hadtáp:** ha egy játékos főhadiszállás-hadtáp mezejét elfoglalják, az aki elfoglalta, véletlenszerűen húz egyet annak a játékosnak a parancs kártyái közül, akinek a mezejét elfoglalta, és eldobja a lapot. Ameddig egy játékos vissza nem foglalja főhadiszállás-hadtáp mezejét, eggyel kevesebb parancs kártyát tarthat a kezében. Amint a mezőt visszafoglalja, rögtön húzhat egy parancs kártyát, hogy pótolja ezt a hiányt.

Dzsungel (Jungles):

- **Mozgás:** a dzsungel mezőre lépő egységnek meg kell állnia. Az egység sikeres Közeli Roham után végezhet Előrenyomulást.
- **Harc:** a szomszédos mezőről a dzsungel mezőre érkező Gyalogság, vagy Páncélos egység harcolhat. Az a Páncélos egység, amely sikerrel hajt végre Közeli Rohamot, végezhet előrenyomulást és Páncélos Lerohanást. Ha dzsungel mezőn álló egység ellen harcolnak, Gyalogsági egységek eggyel, Páncélos egységek kettővel kevesebb kockával dobznak. A Tüzérségek harci dobásai nem változnak.
- **Látómező:** a dzsungel mező elzárja a látómezőt.

Munkatábor (Labor Camp): ugyanazok a szabályok érvényesek rá, mint a városok és falvak mezőkre (M44 szabálykönyv, 14. oldal).

Hegyek (Mountains): ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a hegy mezőkre (Terepcsomag, 5. oldal)

- **Mozgás:** csak Gyalogság vonulhat fel hegyre egy szomszédos domb mezőről, illetve le a hegyről egy szomszédos domb mezőre, illetve hegy mezőről egy szomszédos hegy mezőre. Viszont nem vonulhat hegyre más mezőkről és a játéktábla szélső mezőiről sem. A hegy mezőkön Páncélos és Tüzérségi egységek nem haladhatnak át.
- **Harc:** ha olyan egység ellen harcolnak, amely magasabb hegyen áll, a Gyalogság és Páncélos egységek kettővel kevesebb harci kockával dobznak, míg a Tüzérségek harci kockáinak száma nem csökken ilyen esetben. Ha a harcoló egységek egy magasságban vannak, nincs harci kocka csökkenés, csak akkor, ha a két hegy nincs egymással összekötve. Egy hegy mezőn felállított Tüzérség célba vehet egy legfeljebb 7 mező távolságban elhelyezkedő ellenséges egységet. A távolság növekedésével arányosan 3, 3, 2, 2, 1, 1 és 1 kockával kell dobni harc esetén.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

- **Látómező:** a hegy mező azoknak az egységeknek zárja el a látómezőjét, amelyek át akarnának nézni felette, de nem korlátozza azoknak, amelyek egy magasságban vagy ugyanazon a hegyen állnak.

Falvak (Pacific Villages): ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a falvak és városok mezőre (M44 szabálykönyv, 14. oldal).

Móló (Pier):

- **Mozgás:** az egységek szabadon léphetnek móló mezőkre egyszerű föld, vagy partszakasz mezőkről, de óceán mezőkről nem.
- **Harc:** nincs korlátozás.
- **Látómező:** a móló nem korlátozza a látómezőt.

Rizsföldek (Rice Paddies): ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a mocsár mezők esetében (Terepcsomag, 4. oldal).

- **Mozgás:** ha egy Gyalogság vagy Páncélos egység rizsföld mezőre lép, meg kell állnia és többet már nem mozoghat abban a körben. Az az egység, amelyik elhagyja a rizsföldet, csak egy szomszédos mezőre léphet, tovább nem. Tüzérség nem léphet rizsföld mezőre.
- **Harc:** a rizsföldön tartózkodó Gyalogságra nem vonatkozik semmilyen megszorítás. Páncélos egységek nem harcolhatnak abban a körben, amelyben rálépnek a rizsföld mezőre, vagy elhagyják azt. Az a Páncélos egység, amely sikeres Közeli Rohamot hajt végre rizsföldön álló egység ellen, Előrenyomulhat, de nem végezhet Páncélos Lerohanást.
- **Látómező:** a rizsföld nem korlátozza a látómezőt.

Halastavak (Fish Ponds):

- a halastavak ugyanolyan mezőkből állnak, és ugyanolyan tereptulajdonságaik vannak, mint a rizsföldeknek.
- kivétel, hogy semmilyen egység, még Gyalogság sem harcolhat abban a körben, amelyben belép a mezőbe.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

- az Előrenyomulás és más hadmozdulatok, illetve a harc ugyanazon szabályok szerint zajlik, mint a rizsföldek esetében.

Folyótorkolatok és Folyóágak (River Mouth & River Branch): ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a folyó mezőkre (M44 szabálykönyv, 4. oldal).

Átgázolható Folyók (Fordable Streams): egy csatamodul leírásában mindig láthajuk, hogy a folyó átgázolható-e, vagy sem.

- **Mozgás:** az egységek beléphetnek az átgázolható folyó mezőbe, de meg kell álljanak. Az egység Előrenyomulhat sikeres Közeli Roham után.
- **Harc:** nincs korlátozás
- **Látómező:** az átgázolható folyó nem korlátozza a látómezőt.

Árkok (Trenches): ugyanazok a szabályok érvényesek, mint az árok mezők esetében (Keleti Front, 2. oldal)

- **Mozgás:** az árok mezőre lépő Gyalogságnak, vagy Páncélos egységnek meg kell állnia, és többet már nem mozoghat abban a körben. Tüzérség nem léphet árok mezőre.
- **Harc:** árok mezőn álló Páncélos egység nem harcolhat. Árok mezőn álló egység ellen folytatott harc esetén a Gyalogság és Páncélos egységek egyvel kevesebb harci kockával dobnak. A Tüzérségre ez nem vonatkozik. Az árok mezőn álló Gyalogság figyelmen kívül hagyhatja az ellene kidobott első zászlót.
- **Látómező:** az árkok nem korlátozzák a látómezőt.

2. ÚJ SZABÁLYOK

Japán Parancsnoki Szabályok (Imperial Japanese Army Command Rules)

Követve a Bushido („A Harcos Útja”) évszázados hagyományát, a Japán Birodalmi Hadsereg gyorsan hírnevet szerzett magának fanatizmusával és harciasságával a második világháború idején. A katonáktól feltétlen engedelmességet vártak, és hogy inkább a halált válasszák a becsületük elvesztése helyett.

A Memoir 44, Csendes-óceáni Színtérben a Japán Gyalogság a következő eőnyökben részesül:



❖ **Yamato Daishi-elv**

Az „Ősi Japán” tisztelete segítette a japán katonáknak, hogy egy nagyon szigorú elvrendszer szerint éljenek: soha ne essenek fogságba, soha ne törjenek meg és soha ne adják meg magukat.

A Japán Gyalogsági egységek *mindig* figyelmen kívül hagyják az első ellenük kidobott zászlót. Ha olyan mezőn állnak, amely már biztosítja számukra ezt az előnyt, akkor a Japán Gyalogság az első *kettő* ellene kidobott zászlót hagyja figyelmen kívül, bármilyen kockadobás esetén. Végül pedig, ha a Japán Gyalogság barlangban helyezkedik el, *minden* ellene kidobott zászlót figyelmen kívül hagy.

❖ **Seishen Kyoiku-doktrína**

A Japán Hadsereg teoretikusa, Sadao Araki által kidolgozott Seishen Kyoiku-doktrína a Bushido szemléletének modern kori feldolgozása, amely ellátta a katonákat azzal a szellemiséggel, amire szükségük volt, hogy feltétlen és hűen szolgálják a császárt.

A teljes erőben lévő Japán Gyalogságok eggyel több harci kockával dobnak, ha Közeli Rohamot hajtanak végre. Ez az előny csak akkor érvényes, ha az egység Közeli Rohamban harcol, és minden hozzá tartozó figura (általában 4) épségben van.

❖ **Banzai Csatakiáltás**

A Császár tiszteletének jele, a Banzai emelkedett a második világháború japán katonáinak legjellemzőbb csatakiáltásává.

A Japán Gyalogság 2 mezőt léphet és utána még harcolhat is, ha Közeli Rohammal támad egy ellenséges egységre. A tereptulajdonságok hatásai és a harci korlátozások érvényben maradnak. A Gyalogsági Roham parancs kártyával irányított Japán Gyalogság haladhat 2 mezőt és harcolhat, de nem haladhat 3 mezőt úgy, hogy utána harcoljon is.

Tengerészgyalogos Parancsnoki Szabályok (US Marine Corps Command Rules)

Harcra fel! A lelkesedéssel töltött kiáltást először a kommunista Kína 8. Hadseregének katonái hallatták a második világháborúban. Az amerikai hadseregbe Franklin Delano Rooseveltt egyik pártfogoltja, Evans F. Carlson őrnagy, a híres 2. Rajtaütő Tengerészgyalogos Zászlóalj parancsnoka vitte át. Nem sokkal később, a csatakiáltás elterjedt a Csendes-óceáni színtér összes tengerészgyalogosa között.

A Memoir 44 Csendes-óceáni Színtér csatamoduljaiban *minden* tengerészgyalogos megkapja a következő előnyöket:

- Amikor egy részleg kártyát játszik ki, az amerikai játékos eggyel több egységet hozhat mozgásba, mint amennyit a kártya jelöl. Ha a kártya több részlegre vonatkozik, a játékos választhat, melyikhez ad hozzá



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

eggyel több egységet.

- Ezen felül, minden taktikai kártya, amely 4 egységet hozna mozgásba, 5 egységgel teszi ezt meg, és minden olyan taktikai kártya, amely 1 egységgel tenné ezt, 2-vel teszi.
- Más taktikai kártyák – Légifölény, Tüzérségi Tűz, Zárótűz, Közeli Roham, Gyalogsági Roham és A Legnagyszerűbb Óra – hatásai nem változnak.
- Ha az amerikai játékos ellentámad egy kijátszott japán parancs kártyát, akkor 1-gyel több egységet hozhat mozgásba, mint japán ellenfele. Ellenkező esetben, amikor a japán játékos támad ellen egy amerikai parancs kártyát, csak annyi egységet hozhat mozgásba, amennyit az ellentámadott kártya jelöl.

Éjszakai Támadás (Night Attacks)

Némely esetben (amit a csatamodul leírása jelöl), a csatára éjjel, rossz látási viszonyok között kerül sor.

Ilyenkor állítsuk fel az éjszakai láthatóság táblázatot a játéktábla mellé. Tegyük egy csatacsillagot az 1-essel jelölt mezőbe. Eszerint a látótávolság 1 mezőre csökken. Harc csak Közeli Roham formájában lehetséges.

Minden esetben, amikor kört kezd, az amerikai játékos dob négy kockával. Minden kidobott csillagért egy mezővel feljebb toljuk a csatacsillagot. A látó- és lőtávolság fokozatosan növekszik, a táblázat szerint. Ezek a korlátozások minden egységre, még a Tüzérségre is vonatkoznak.

Ha a csatacsillag a legfelső mezőbe kerül (lőtávolság 6 mezőnyire), tegyük félre a táblázatot és a csillagot. Innentől a rendes látó- és lőtávolságok vannak érvényben. Amíg a csillag el nem éri a legfelső mezőt, a Légifölény és Zárótűz taktikai kártyák csak 1 egységre érvényesek, amit a játékos választ ki.

3. ÚJ KITÜNTETÉSEK ÉS CSATACSILLAGOK

Japán Kitüntetés – Az Aranysárkány Rendje (Order of the Golden Kite): a hét fokozatú Aranysárkány Rendje kitüntetést Meiji császár vezette be 1889-ben. Az első fokozatból mindössze 41-et, a második fokozatból 201-et osztottak ki. A kitüntetést az 1947-ben amerikai felügyelet alatt álló kormány törölte el.

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



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

A csatacsillagok felhasználására vonatkozó szabályokat megtaláljuk az adott csata leírásában. Ne feledjük, hogy ezek a szabályok általában csak az adott csatára vonatkoznak.

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.

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

Az aknamezőket ugyanakkor helyezzük 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 helyezzük 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 dobnia.

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.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

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

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

4. ÚJ AKADÁLYOK ÉS CSATAHAJÓK

Mezei Bunkerek (Field Bunkers): ugyanazok a szabályok érvényesek rá, mint a bunkerekre (M44 szabálykönyv, 16. oldal).

Ezen kívül, bármelyik fél elfoglalhatja őket védelmi állásként.

Kötélhidak (Rope Bridges): ugyanazok a szabályok érvényesek rá, mint a hidakra (M44 szabálykönyv, 15. oldal).

Csatahajók – Rombolók (War Ships – Destroyers): egész flottilák szelték a Csendes-óceán vizeit és nyújtottak tüzérségi támogatást partraszálló erőknek.

Egy csatahajó 1 vagy 2 mezőt haladhat az óceánon, de soha nem léphet partszakasszal szomszédos óceán mezőre.

Egy csatahajó tüzérségi támogatást is nyújthat, legfeljebb 8 mező távolságban. A távolság növekedésével arányosan kell dobni 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1 és 1 kockával.

Akkor helyezünk csatahajót a játéktáblára és mellé 3 célkereszt markórt, ha a csatamodul leírása jelöli ezt a lehetőséget.

Ha a csatahajó eltalál egy ellenséges egységet, és ez az egység nem semmisül meg, és nem is vonul vissza, helyezünk a mezőre egy célkereszt markórt. A csatahajó ágyúi bemérték ezt a célpontot, a játékos pedig ezentúl +1 harci kockával dob, ha ezt a mezőt támadja. A célkereszt markórok hatásai nem adódnak össze (vagyis hiába tennénk két célkeresztet egy mezőre, továbbra is csak +1 harci kocka bónuszt kapunk).

Ha az egység megsemmisül, vagy visszavonul, a bemérés előnye elveszik, a célkeresztet pedig levesszük a mezőről és visszatesszük a csatahajó mellé.

A csatahajót harc közben célba vehetik ellenséges egységek. Minden kidobott gránát egy találatot ér csatahajó megtámadásakor. Minden találat után helyezünk egy csatacsillagot a hajóra, hogy nyomon kövessük, mennyi sérülést szenvedett. Amint a harmadik csatacsillag rákerül a hajóra, az megsemmisül, és birtokosa át kell hogy adja azt ellenfelének, aki azt győzelmi kitüntetései közé helyezi. Egy csatahajó megsemmisítése 1 győzelempontot ér.

A csatahajó figyelmen kívül hagyhatja az ellen kidobott zászlót. Ha visszavonulásra kényszerül, a csatahajó minden kidobott zászlóért 1 óceán mezőt vonul vissza. Ha nem tud visszavonulni, teegyünk rá 1 csatacsillagot sérülésként.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

Csatahajók – Repülőgép-anyahajók (War Ships – Aircraft Carriers): a repülőgép-anyahajók feladata a Csendes-óceán hadszínterén az volt, hogy kiterjesszék a hadviselő felek légitőlényét nagy távolságokba, valamint hogy légitámogatást adjanak partraszálló erőknek.

A repülőgép-anyahajók ugyanúgy mozognak, mint a rombolók, 1 vagy 2 óceán mezőnyit, és soha nem léphetnek partszakasszal szomszédos óceán mezőre.

A repülőgép-anyahajók megtámadhatók harc közben, ugyanúgy, mint a rombolók.

A repülőgép-anyahajók felhasználhatóak partmenti légitámogatásra, illetve Légierő Bevetésére, ha a Memoir 44 hivatalos szállítótáskájának tartozékaival együtt használjuk.

5. ÚJ KÜLÖNLEGES ERŐK, JELVÉNYEK ÉS EGYSÉGEK

Chinditek (Chindits): A. Wavell tábornok és Ord Wingate őrnagy agyszüleménye. A Chinditek egy angolokból, gurkákából, burmai lövészekből, hong-kongi önkétesekből és nyugat-afrikai haderőből összekovácsolt egység volt, amelyet arra képeztek ki, hogy mélyen az ellenséges vonalak mögött harcoljon. A Chinditek, vagy hogy ismerték még őket, a 77. Gyalogosdandár, illetve a 3. Indián Gyalogoshadosztály, elsőként a japánok által elfoglalt Burma területén hajtottak végre küldetést, 1943 februárjában, a Longcloth hadművelet idején.

A nevük a burmai „Chinthe” szóból, egy mitológiai lény nevéből ered, amely félig oroszlán, félig sárkány, a róla mintázott szobrok pedig a burmai pagodák bejáratát őrzik.

Giretsu – Japán Elit Csapatok (Giretsu – Japanese Elite): Japán szárazföldi és tengeri csapataiból állították össze a „Giretsu” ejtőernyős alakulatokat, amelyek a Birodalmi Japán Hadsereg végső, elkeseredett válaszlépése volt a B-29-es repülőgépekkel Japán szigetei ellen végrehajtott légitámadásokra.

Ezeket a katonákat Guam, Saipan és Ryukyu szigetén képezték ki „csak oda” útjukra az amerikai légierő támaszpontjaihoz, és meg is szerezték hírnevüket egy éjszakai támadással Okinawa szigetén, ahol rövid ideig elfoglalták Yontan és Kadena kifutópályáit, valamint hasonló támadásokkal Iwo Jima, Guam és Saipan szigetein.

Hadimérnökök (Japanese, British and US Combat Engineers): a hadimérnököket a második világháborúban arra használták, hogy növeljék a hadtestek hatékonyságát. Mozgékonytámaszt 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.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

- Ha egy Hadimérnök egység egy olyan mezőn áll, amin szögesdrót van felállítva, eggyel csökkenti harci kockáinak számát, és a szögesdrótot is eltávolíthatja ugyanabban a körben. A mérnök egységnek harcolnia kell, hogy eltávolítsa a szögesdrótot. Így nem mozoghat 2 mezőt, és távolíthat el szögesdrótot ugyanabban a körben.
- Az a Hadimérnök egység, amelyik egy aknamezőre lép, és harcba bocsátkozna, harc helyett meg kell tisztítania az aknamezőt. Ha a mérnök egység úgy lép aknamezőre, hogy már nem tud harcolni, tudja megtisztítani az aknamezőt, és az aknamező felrobban. A Hadimérnök egységnek képesnek kell lennie harcolni, hogy megtisztíthassa az aknamezőt. Nem léphet 2 mezőt és semlegesíthet aknamezőt ugyanabban a körben.
- Ha egy Hadimérnök egység mellé Gyalogsági Roham kártyát játszunk ki, az egység mozoghat két mezőt, és utána harcolhat, vagy eltávolíthat szögesdrótot, illetve semlegesíthet aknamezőt; de nem mozoghat 3 mezőt, és teheti meg ugyanezt.

Tengerészgyalogosok (US Marines): első osztályú partraszálló erőkként, az Egyesült Államok Tengerészgyalogos Hadteste két dandárból nőtte ki magát hat hadosztállyá és öt repülőosztállyá a második világháború alatt. A Csendes-óceáni Színtér egyik meghatározó haderejeként a tengerészgyalogság a Japán Birodalom elleni legkegyetlenebb csatákban vett részt, azonosítva a „Hadtest” nevét Guadalcanal, Iwo Jima és Okinawa csataterével.

Önjáró Tüzérség (Mobile Artillery): ha a csatamodul leírása jelöli a lehetőséget, helyezzünk egy Önjáró Tüzérség jelvényt a mezőbe, ahol Tüzérségünk áll.

Az Önjáró Tüzérség két figurából áll, és ugyanazzal a lőtávolsággal és tüzérről harcolhat, mint a rendes Tüzérség.

Viszont, az Önjáró Tüzérség mozoghat 1 mezőt és utána harcolhat, vagy mozoghat 2 mezőt, ekkor nem harcolhat.

Lángszórós Tankok (Flame Thrower Tanks): azok a Páncélos egységek, amelyek lángszórókkal vannak felszerelve, ugyanúgy mozognak és harcolnak, mint a rendes Páncélos egységek.

Viszont, Közeli Roham esetén a lángszórós Páncélos egység kockalevonása nehéz terepen legfeljebb 1 lehet.

Óriás Fegyverek és Célkeresztek (Big Guns & Cross-hair Targeting Markers): az Óriás Fegyverek nagy lőtávolságú fegyverek, amelyek pusztító hatékonysággal működnek, ha egyszer megfelelően bemérték célpontjait.

Ha a csatamodul leírásában szerepel Óriás Fegyver elhelyezése, tegyük mellé a mezőbe 3 célkereszt markórt is.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

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

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

A célkereszteket együtt használjuk az Óriás Fegyverekkel, hogy megjelöljük azokat a mezőket, amelyeket a fegyver bemért.

Egy Óriás Fegyver legfeljebb 8 mező távolságra nyithat tüzet. A távolság növekedésével arányosan kell dobni 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1 és 1 kockával.

Ha az Óriás Fegyver eltalál egy ellenséges egységet, és ez az egység nem semmisül meg, és nem is vonul vissza, helyezünk a mezőre egy célkereszt markórt. Az Óriás Fegyver bemérte ezt a célpontot, a játékos pedig ezentúl +1 harci kockával dob, ha ezt a mezőt támadja. A célkereszt markórok hatásai nem adódnak össze (vagyis hiába tennénk két célkeresztet egy mezőre, továbbra is csak +1 harci kocka bónuszt kapunk).

A célkereszt addig marad a mezőn, ameddig az ellenséges egység meg nem semmisül, vagy vissza nem vonul. Ha valamelyik megtörténik, a célkeresztet levesszük a mezőről és visszatesszük az Óriás Fegyver mellé.

6. INTERNETES HOZZÁFÉRÉS

Ehhez a kiegészítőhöz tartozik egy egyedi hozzáférési kód a játék internetes felületéhez. Ezt a játékosok a doboz fedelének belső oldalára ragasztott címkén találhatják meg. Ezután csak be kell jelentkezni a www.memoir44.com weboldalra, és ugyanazon a módon beírni, mint a Memoir 44 alapcsomagjának esetében.

A második szám a csatamodul szerkesztő programhoz teszi lehetővé a hozzáférést. Ez a szerkesztő minden eddig kiadott kiegészítőt ismer és támogat. Reméljük, hogy jó szolgálatot tesz majd a játékosoknak, és kíváncsian várjuk a jól kidolgozott és elkészített csatamodulokat, amelyeket ezzel a szerkesztővel alkotnak meg.

7. CSATAMODULOK

49. WAKE ISLAND (1941. december 23.)

Történelmi háttér: egy korallzátony a Csendes-óceán északi térségében, Wake Island adott otthont „PAAville”-nek, ami a Pan American Airways Amerika és Kína közötti útvonalának egyik pihenőhelye volt a 30-as években. A háborúra való felkészülés során, az Egyesült Államok Haditengerészete hozzálátott egy légi-tengeri támaszpont kiépítésének ezen a szigeten. 1941 augusztusára meg is alakult egy kis létszámú helyőrség az 1. Tengerészgyalogos Védelmi Zászlóaljból, de a felszerelésük már akkor elavultnak számított, 5"-es ágyúikkal és 3"-es légelhárító fegyvereikkel. 1941 december 8-án, egy nappal a Pearl Harbort ért támadás után japán vadászbombázók szálltak fel a Marshall-szigetéről, és gyors bombatámadásokkal megsemmisítették a tengerészgyalogoság Wake Islanden állomásozó VMF-211-es gépeinek nagyrészét még a földön. Három nappal később, a helyőrség meghiusította a japánok első partraszállási kísérletét a Déli Tengeri Erők harcállásán. December 23-án a második japán támadási hullám, ami mintegy további 1500 japán tengerészgyalogossal megnövelt harci erőből állt, sikeresen megvetette a



lábát a parton, a hajnali pirkadat előtti sötétségben. A reggelbe nyúló kíméletlen harcok után a helyőrség kénytelen volt megadni magát.

Hősies helytállásukért azok a férfiak, akik Wake Islandet védték ebben a végzetes két hétben, a Wake Island Készüléket kapták jutalmul, ami egy, a Tengerészgyalogos Hadtest és a Tengerészeti Expedíciós kitüntetésekhez kapcsolódó érdemérem.

Eligazítás

Az amerikai játékos:

- húz 5 parancs kártyát

A japán játékos:

- húz 5 parancs kártyát

- lép elsőnek

A győzelem feltételei:

- 6 kitüntetés

- helyezzünk japán célpont medálokat a kifutópálya mezőkre, ahogy a képen látjuk. Az a japán egység, amelyik elfoglalja bármelyik bunker mezőt, bunker vagy város mezőt, illetve a megjelölt kifutópálya mezők egyikét, 1 győzelmi kitüntetést szerez. Ezek a kitüntetések addig maradnak a játékosnál, amíg birtokolja a mezőket.

Különleges szabályok- A Japán Parancsnoki szabályok érvényben vannak.

- A Tengerészgyalogos Parancsnoki Szabályok érvényben vannak.

- Az amerikai játékos irányítja a bunkert, és elfoglalhatja védelmi állásként.

- A kifutópályákról lásd fentebb.

- A mezei bunkerekről lásd fentebb.

50. GUADALCANAL – MATANIKAU-FOLYÓ (1942. október 23.)

Történelmi háttér: 1942. október 22-én indították meg a japánok azt a négyágú hadműveletet, amely a Guadalcanalon található Henderson Field visszafoglalását célozta.

A 7000 katonából álló főerő Murayama tábornok parancsnoksága alatt déli irányból tervezte megközelíteni a kifutópályát, de gyorsan elakadt az előrehaladást megnehezítő dzsungelben, így mindkét irányból késleltetve a támadást.



Sumiyoshi tábornok páncélosai és gyalogsága, valamint Oka ezredes csapatai, akiknek nem volt tudomásuk a késlekedésről, a tervek szerint keltek át a folyón, és hamarosan a folyómederbe préselve találták magukat, az amerikai tüzérség és tankelhárító ütegek pusztító kereszttüzeiben.

A nyugati szárnyon „Chesty“ Puller alezredes és az 1. Zászlóalj, a 7. Tengerészgyalogosok és támogatásként a 2. Zászlóalj és a 7. Gyalogoszászlóalj megtartották állásaikat. Mire a csata végetért, 1000 japán katona hevert holtan a harcmezőn.

Eligazítás

Az amerikai játékos:

- húz 6 parancs kártyát

A japán játékos:

- húz 6 parancs kártyát

- lép elsőnek

A győzelem feltételei:

- 5 kitüntetés

- helyezzünk japán célpont medálokat a tengerészgyalogos felsorakozó helyére, ahogy az látszik a fenti képen. Az a japán egység, amelyik aközött a két mező között hagyja el a játékeret, amit ilyen módon megjelöltünk, 1 győzelempontot ér a játékosnak. Az egységek ezzel lekerülnek a tábláról, és egy figurájukat a japán győzelmi kitüntetések közé tesszük.

Különleges szabályok

- A Japán Parancsnoki szabályok érvényben vannak.
- A Tengerészgyalogos Parancsnoki Szabályok érvényben vannak.
- A Matanaiku-folyó átgázolható.
- A dzsungelről lásd fentebb.
- A folyótorkolatokról lásd fentebb.

51. GUADALCANAL – MOUNT AUSTEN LEJTŐI (1943. január 10-22.)

Történelmi háttér: az előző év végére Millard Harmon tábornok, a Csendes-óceán déli térségében állomásozó amerikai haderők parancsnoka arra a következtetésre jutott, hogy Mount Austent, a magaslatot, amely körülvette a Henderson Field körüli harcállásokat, el kell foglalni, hogy a kifutópályákat biztosítani tudják.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

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

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

Ez elég barátságtalan terep volt, több megerősített ponton elhelyezett japán erővel, géppuskafészekkel. A „Vágtázó Ló“-ként elnevezett nyílt dombokon át, a 27. Gyalogság „Kopói“ sorozatos támadásokkal kiváló eredményt értek el a harcok során.

A hadosztály 35. Gyalogoszászlóalja, a „Kaktuszok“, meredek szurdokon és sűrű dzsungelen keltek át erőltetett menetben, hogy felmentsék a 132. Gyalogoszászlóaljat „Gifu“ térségében, és elfoglalják a „Tengeri Ló“-ként elnevezett dombokat. Végül sikeresen kiűzték az utolsó japán ellenállókat is a Matanikau-folyó keleti térségéből.

Eligazítás

Az amerikai játékos:

- húz 6 parancs kártyát
- lép elsőnek

A japán játékos:

- húz 5 parancs kártyát

A győzelem feltételei:

- 6 kitüntetés

Különleges szabályok

- A Japán Parancsnoki szabályok érvényben vannak.
- Az amerikai különleges erők gyalogsága hadimérnökökként kezelendők. Helyezzünk melléjük mérnök jelvényeket, hogy megkülönböztessük őket más gyalogsági egységektől.
- A dzsungelekről lásd fentebb.
- A bunkerek mezei bunkerek.

52. GUAM – PARTRASZÁLLÁS (1944. július 21.)

Történelmi háttér: július 21-én az első egységek, amelyek partra szálltak az Marianák között elhelyezkedő Guam szigetének északi partszakaszán, kételtű tankok voltak. A japán gyalogság nagyrésze a műveletet előkészítő nehéztüzérségi tűz idejére visszahúzódott védelmi állásaiból.

De a nehéz terep és a széles rizsültetvények lelassították a tankok előrehaladását. A 21. Tengerészgyalogosok megtisztították Asan városát, és elértek némi eredményeket a rizsföldekre néző és japánoktól hemzseggő hegygerincen és dzsungelben folytatott harcok alatt. Az ellenség megfékezésének terhe teljes súlyával a 3.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

Tengerészgyalogos Hadosztály katonáinak vállára nehezedett, mivel csak korlátozott páncélos támogatásban részesültek és a tüzérség partra juttatásával is gondjaik adódtak.

Eligazítás

Az amerikai játékos:

- húz 6 parancs kártyát
- lép elsőnek

A japán játékos:

- húz 5 parancs kártyát

A győzelem feltételei:

- 6 kitüntetés
- a szövetséges kitüntetéssel megjelölt domb mező győzelmi kitüntetést ér a tengerészgyalogosoknak. Helyezzünk egy célpont medált erre a mezőre. Ameddig egy tengerészgyalogos áll ezen a mezőn, az egy győzelmi kitüntetést jelent a tengerészgyalogosoknak. Ha az egység elmozdul, vagy megsemmisül, a kitüntetés visszakerül a játékba.

Különleges szabályok

- A Japán Parancsnoki szabályok érvényben vannak.
- A Tengerészgyalogos Parancsnoki Szabályok érvényben vannak.
- Az tengerészgyalogosok gyalogsági egységei hadimérnökökként kezelendők. Helyezzünk melléjük mérnök jelvényeket, hogy megkülönböztessük őket más gyalogsági egységektől.
- A dzsungelekről lásd fentebb.
- A rizsföldekről lásd fentebb.
- Az Asan folyó átgázolható. Az átgázolható folyókról lásd fentebb.

53. GUAM – JAPÁN ELLENTAMADÁS (1944. július 25.)

Történelmi háttér: Takeshi akezredes ellentámadási terve július 25. és 26. fordulóján, éjszaka lépett életbe. A cél a 3. Tengerészgyalogosok elvágása volt, valamint lőszerraktárak és hadtáp csomópontok megsemmisítése. A 3. Tengerészgyalogosok frontvonala nagyon hosszúra nyúlt a létszámhoz képest, és tartalékként mindössze néhány hadimérnök és páncélos egység állt rendelkezésre.

A harcok egész éjszaka folytak, a japán csapatok majdnem a partokig törtek előre, és sikeresen semmisítették meg az amerikaiak felszerelését és raktárait. Hajnalban a szövetségesek páncélosai és tüzérsége végre megláthatták az



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

ellenséget, és rövid idő alatt visszavetették a japánokat. 26-án, kora reggel, Obata tábornok kénytelen volt jelenteni támadásának meghiúsulását a tokiói főhadiszállásnak.

Eligazítás

Az amerikai játékos:

- húz 6 parancs kártyát
- lép elsőnek

A japán játékos:

- húz 5 parancs kártyát

A győzelem feltételei:

- 6 kitüntetés
- az a japán egység, amelyik elfoglal egy főhadiszállás-hadtápot, vagy egy kórház mezőt, szerez egy győzelmi kitüntetést. Ezekre a mezőkre helyezzünk japán célpont medált. A megszerzett győzelmi kitüntetés akkor is megmarad, ha az egység elmozdul a mezőről, vagy megsemmisül.
- az a szövetséges egység, amelyik elfoglalja a munkatáborot, szerez egy győzelmi kitüntetést. Erre a mezőre helyezzük szövetséges célpont medált. A megszerzett győzelmi kitüntetés akkor is megmarad, ha az egység elmozdul a mezőről, vagy megsemmisül.

Különleges szabályok

- Az Éjszakai Támadás szabályai érvényben vannak.
- A Japán Parancsnoki szabályok érvényben vannak.
- A Tengerészgyalogos Parancsnoki Szabályok érvényben vannak.
- Az tengerészgyalogosok gyalogsági egységei hadimérnökökként kezelendők. Helyezzünk melléjük mérnök jelvényeket, hogy megkülönböztessük őket más gyalogsági egységektől.
- A főhadiszállás-hadtáp mezőkről lásd fentebb.
- A főhadiszállás-hadtáp mezők tereptulajdonságai érvényben vannak.
- A dzsungelről lásd fentebb.
- A rizsföldekről lásd fentebb.
- Az Asan folyó átgázolható. Az átgázolható folyókról lásd fentebb.

54. PELELIU – PARTRASZÁLLÁS (Overlord hadművelet, 1994. szeptember 15.)

Történelmi háttér: 1944 szeptember 15-én, reggel 05:30-kor tengeri erők mértek nagyerejű előkészítő tüzérségi csapást a Palau-szigetek között található Peleliura. Kétélvtű páncélosok értek partot, amelyeket a 1., 5., és 7. Tengerészgyalogosok követtek. De a tüzérségi csapás nem tudta megsemmisíteni Kunio Nakagawa ezredes



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

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

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

tüzérségi és gyalogsági csapatait. Nemsokára a felerősödő tüzérségi válaszcsepés és a hajókat célzó tűz súlyos veszteségeket okozott az amerikai csapatoknak. A távol balszárnyon, az 1. Tengerészgyalogosok George P. Hunt, egy guadalcanali veterán vezetésével kifüstölték a japánokat a „Point” barlangjaiból. A középső szakaszon az 5. Tengerészgyalogosok elszórt ellenállásba ütköztek, de továbbhaladtak a kifutópályák felé. Viszont hamarosan lelassultak, mert a balszárny nem tudott lépést tartani velük. A távoli jobbszárnyon a 7. Tengerészgyalogosok erős tűz alá kerültek, majd irányváltottak bal felé, és összezavarták a középső szakaszra benyomult ellenséges erőket.

Körülbelül 16:30-kor, a kifutópályákon keresztül megérkező, tankokból és gyalogoskból álló japán ellentámadást az amerikai csapatok visszaverték, majd egy újabb támadást is kivédtek, a nap későbbi szakaszában.

Eligazítás

Az amerikai játékos:

- húz 11 parancs kártyát
- lép elsőnek

A japán játékos:

- húz 8 parancs kártyát

A győzelem feltételei:

- 13 kitüntetés
- az a tengerészgyalogos egység, amely a japán térfélen hagyja el a csatamezőt, azon a mezőn át, ami jelölve van a képen, szerez egy győzelmi kitüntetést. Ez az egység kiesik a játékból. Helyezzük az egység egyik figuráját a szövetséges kitüntetések állványára.
- ha az amerikai játékos elfoglal és megtart 3 vagy 4 épületet a kifutópálya körül, szerez egy győzelmi kitüntetést. Ez a kitüntetés akkor is megmarad, ha az egységek elmozdulnak a mezőről, vagy megsemmisülnek.

Különleges szabályok

- A Japán Parancsnoki szabályok érvényben vannak.
- A Tengerészgyalogos Parancsnoki Szabályok érvényben vannak.
- Az amerikai különleges erők gyalogsági egységei hadimérnökökként kezelendők. Helyezzünk melléjük mérnök jelvényeket, hogy megkülönböztessük őket más gyalogsági egységektől.
- A japán hadsereg jobbszárnyán a japán játékos irányítja a bunkereket, és elfoglalhatja őket védelmi állásként. A többi bunker mezei bunkernek minősül.
- A kifutópályákról lásd fentebb.
- A dzsungelről lásd fentebb.
- Az aknamezőkről lásd fentebb. A japán játékos telepíthet aknamezőt.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

- A mocsarakról lásd a Terepcsomag szabálykönyvének 4. oldalát.
- A hegyekről lásd fentebb.
- Csatahajók leírását lásd fentebb.

55. IWO JIMA – A HÚSDARÁLÓ (1945. február 26. – március 6.)

Történelmi háttér: 1945. február 26-án, a 4. Tengerészgyalogos Hadosztály katonái Iwo Jima kiterjedt és összetett védelmi vonalaival találták szembe magukat. A 382-es domb, az Amfiteátrum, a Pulykafej és Minami faluja együttesen a „Húsdaráló“-ként váltak ismertté. Nagyon jól kidolgozott védelmi vonal, a fegyverek, aknamezők, barlangjáratok és bunkerek figyelemre méltó kombinációja volt ez, amelyet Kuribayashi japán tábornok tervezett, és amely sikeresen vetett vissza sorozatos támadásokat.

Több esetben is úgy tűnt, a tengerészgyalogosok kerekednek felül, de a rájuk zúduló tűz minden alkalommal visszavonulásra kényszerítette őket. A japán erők rajtaütéseket is alkalmaztak és jól használták ki korlátozott számú páncélos csapataikat, hogy méginkább lelassítsák a tengerészgyalogosokat.

A hatalmas veszteségek miatt a 3. Hadosztály egységeit is be kellett vetni a „Húsdarálóként“ elhíresült védelmi állás ellen, ami szűk egy hét alatt vívta ki magának ezt a nevet.

Eligazítás

Az amerikai játékos:

- húz 5 parancs kártyát
- lép elsőnek

A japán játékos:

- húz 5 parancs kártyát

A győzelem feltételei:

- 7 kitüntetés

Különleges szabályok

- A Japán Parancsnoki szabályok érvényben vannak.
- A Tengerészgyalogos Parancsnoki Szabályok érvényben vannak.
- Az amerikai tengerészgyalogosok gyalogsági egységei hadimérnökökként kezelendők. Helyezzünk melléjük mérnök jelvényeket, hogy megkülönböztessük őket más gyalogsági egységektől.



- A tengerészgyalogosok különleges erőinek páncélosai lángszórós tankok. Helyezzünk ezek mellé az egységek mellé lándszerő jelvényt, hogy megkülönböztessük őket más páncélosoktól. A lángszórós tankokról lásd fentebb.
- A barlangokról lásd fentebb.
- A japán játékos irányítja a bunkereket, és elfoglalhatja őket védelmi állásként.
- A dzsungeléről lásd fentebb.
- Az aknamezőkről lásd fentebb. A japán játékos telepíthet aknamezőt.

56. OKINAWA – SÜVEGCUKOR ÉS FÉLHOLD

Történelmi háttér: a Shuri-vonal nyugati szárnyát védő japán egységek erős védelmi állásokat foglaltak el. Alagutakba beásva, a Süvegcsukor, a Félhold és a környező dombok között gondosan felállított tűzvető eszközökkel meg tudták állítani a 6. Tengerészgyalogos Hadosztály támadásait.

A tengerészgyalogosok rövid időkre el tudták foglalni a magaslat legfelső pontját, de nem a japánok mindig megtalálták a módját, hogy más barlangokból és alagutak labirintusából előtörve visszaverjék őket.

Május 19-én, hét nap harc után, az amerikaiaknak végül sikerült a területet biztosítani.

Eligazítás

Az amerikai játékos:

- húz 6 parancs kártyát
- lép elsőnek

A japán játékos:

- húz 4 parancs kártyát

A győzelem feltételei:

- 6 kiütetés
- ha minden japán egységet megsemmisítenek a csatatér egyik részlegében (jobb, közép, vagy bal), az amerikai játékos szerez egy győzelmi kiütetést. Ez addig marad meg, amíg egy japán egység sem lép abb a részlegbe.

Különleges szabályok

- A Japán Parancsnoki szabályok érvényben vannak.
- A Tengerészgyalogos Parancsnoki Szabályok érvényben vannak.
- Az tengerészgyalogosok különleges erőinek gyalogsági egységei hadimérnökökként kezelendők. Helyezzünk melléjük mérnök jelvényt, hogy megkülönböztessük őket más gyalogsági egységektől.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

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

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

- A tengerészgyalogosok tüzérségi egységei önjáró tüzérségek. Helyezzünk melléjük önjáró tüzérség jelvényt, hogy megkülönbztessük őket más egységektől. Az önjáró tüzérségekről lásd fentebb.
- A barlangokról lásd fentebb.

ÚJ EGYSÉGEK

A Csendes-óceáni Színtéren a japán hadsereg egységeivel találkozhatunk.

A Japán Birodalmi Hadsereg katonája: a japán katona, akit leginkább a harciasság és fanatizmus jellemeztek, sokat merített az ősi szamurájok szellemiségét előíró Bushidóból. Ennek legfőbb pontjait a becsület, a név híre, és a méltóság megőrzése jelentette. Még a legátlagosabb japán katona is inkább feláldozta életét, mint hogy megszégyenüljön. Ehhez a hagyományhoz kötődő mély tiszteletben megtalálható volt egy olyan Császár iránti feltétlen, megingathatatlan hűség, akinek hangját szinte egy japán sem hallotta sohasem, mégis isteni természetet tulajdonítottak szavainak, sőt, pusztá létezésének is.

Type 95 Ha-Go könnyű harckocsi: a Type 95-ös tankot a Type 89-es egyik alternatív változataként fejlesztették ki, de nem tudta ellátni támogató szerepét a gépesített gyalogságok mellet, amely célra eredetileg szánták. Így kapta meg a Ha-Go, azaz „a Második Kocsi” nevet. A brit Cruiser tankokhoz hasonlóan, gyenge páncélzata miatt alkalmatlannak tartották gyalogság támogatására, de sebessége és fegyverzete miatt mégis ezt a modellt gyártották a japánok legnagyobb számban a háború alatt.

Type 88 75mm légvédelmi ágyú: ezt a fegyvert Vickers tervek alapján készítették el, és először 1927-ben mutatták be. Lőtávolságban és pontosságban messze felülmúlta Japán első légvédelmi fegyverét, a Type 11-et, de rövid időn belül ez is elégtelennek bizonyult a gyorsan fejlődő szövetséges légierő leküzdésére.