

МЕМОИР `44 – Базовые сценарии

Перевод с английского: Владимир Филиппов (geomorpholog@gmail.com)

1 – ПЕГАСОВ МОСТ - 6 июня 1944.....	2
2 – СЕН-МЕР-ЭГЛИЗ - 6 июня 1944	3
3 – ПЛЯЖ “МЕЧ” - 6 июня 1944.....	4
4 – ПУАНТ-ДЮ-ОК - 6 июня 1944	5
5 – ПЛЯЖ “ОМАХА” - (первая волна атаки) - 6 июня 1944	6
6 – МОН-МУШЕТ - 10 июня 1944	7
7 – ВАССЕ, ВЕРКОР - 24 июля 1944	8
8 – ОПЕРАЦИЯ “КОБРА” - 25-26 июля 1944	9
9 – ОПЕРАЦИЯ “ЛЮТТИХ” - (контратака у Мортена) - 7 августа 1944	10
10 – ТУЛОН - Южно-французская кампания - (первая волна атаки) - 20-26 авг. 1944.....	11
11 – ОСВОБОЖДЕНИЕ ПАРИЖА - 24 августа 1944	12
12 – МОНТЕЛИМАР - Южно-французская кампания - 25 августа 1944	13
13 – АРНЕМСКИЙ МОСТ - 17-19 сентября 1944.....	14
14 – АРРАКУРТ - 19 сентября 1944.....	15
15 – СЕНТ-ВИТ, АРДЕННЫ - 20-22 декабря 1944	16
16 – САВЕРНСКИЙ ПРОРЫВ, ВОГЕЗЫ - 19-21 сентября 1944.....	17

1 – ПЕГАСОВ МОСТ - 6 июня 1944



Порядок расстановки

1		x6
2		x14
3		x4
4		x9
5		x2
6		x4
7		x1
8		x2

Историческая справка

Последние часы 5 июня 1944 года... Солдаты роты легкой пехоты графств Оксфорд и Букингем*, возглавляемые майором Джоном Ховардом, занимают места на борту шести планеров "Хорса" на секретном аэродроме в Дорсете. Их задание: открыть воздушно-десантное вторжение в Нормандию в День "Д" и захватить два стратегически важных моста - через Канский канал и через реку Орн.

Вскоре после полуночи 6 июня 1944... Скользя над верхушками деревьев, планеры приземляются на ухабистом участке поля между прудом и Канским каналом - всего в нескольких метрах от цели! Майор Ховард и его солдаты, спрыгнув на землю, сразу же бросаются в атаку на совершенно ошеломленного противника. Несмотря на шквальный пулеметный огонь, обрушившийся на них со стороны укрепленной позиции немцев, мост, известный ныне как "Пегасов", оказывается в руках союзников уже спустя несколько мгновений. Второй мост, расположенный к востоку, удастся захватить столь же быстро.

Так британскими солдатами была одержана первая победа Дня "Д"!

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 2 карты Команд (немцы не ожидали атаки).
- Возьмите 2 карты после 1-го хода, и еще 2 – после 2-го хода. Теперь у вас на руках до конца боя будут 4 карты Команд.

Игрок Союзников:

- Вы играете за британского майора Джона Ховарда.
- Возьмите 6 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 4 Медали.

Отряд Союзников, захвативший Мост, приносит своему игроку 1 Медаль Победы (положите по Медали на каждый из мостов). Такая Медаль засчитывается при подсчете Медалей Победы лишь при условии, что отряд находится на гексе Моста (*удерживает его*). Как только отряд уходит с него или уничтожается, эта Медаль больше НЕ засчитывается (*возвращается на мост*).

* Хотя британская рота, участвовавшая в данной операции, относилась к элитным пехотным войскам, ради упрощения ознакомительной игры по сценарию вместо нее используется регулярная пехота.



Порядок расстановки	
1	x16
2	x6
3	x3
4	x1
5	x1

Историческая справка

Создание укрепленного плацдарма в Сен-Мен-Эглиз являлось одной из ключевых задач, поставленных перед 82-й воздушно-десантной дивизией США. В отличие от многих других ее подразделений высадка 505-го парашютно-десантного полка, производившаяся к северо-западу от Сен-Мер-Эглиз, прошла точно по намеченному плану. Быстро перегруппировавшись и получив сведения от местных жителей о немецком присутствии в городке, американцы приняли решение окружить Сен-Мер-Эглиз и захватить его без шума, вооружившись лишь ножами, штыками и, на крайний случай, гранатами.

В то же время, к северу отсюда отряд лейтенанта Тернера Тернболла укрепился на высоте близ Невиль-о-План (*Neuville-au-Plain*), отвлекая на себя огонь врага. В результате этого батальоны в районе Сен-Мер-Эглиз получили драгоценное время и шанс перехватить атаку немцев с южного направления и нанести им значительный урон. Все это привело к существенной переоценке немецким командованием американских сил в данном секторе, что, в конечном счете, заставило их отдать приказ к отступлению.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карты Команд.

Игрок Союзников:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 4 Медали.

Специальные правила

Перед первым ходом игрок Союзников проводит десантирование подкрепления.

Зажмите в кулаке 4 фигурки Пехоты и удерживайте его на высоте около 30 см (что примерно равняется длине стороны коробки с игрой) над игровым полем.

Бросьте фигурки на поле, разжав кулак. Если фигурка упала вне поля или на гексы, уже занятые другими отрядами (своими или противника), то она сразу же выбывает из игры и возвращается в коробку. Медалей Победы за выбывшие таким образом отряды игрок Оси НЕ получает.

В случае же если фигурка попала на свободный гекс, она остается в игре, и к ней необходимо добавить 3 недостающие фигурки Пехоты из коробки. Это означает, что отряд приземлился успешно и готов к бою.

3 – ПЛЯЖ “МЕЧ” - 6 июня 1944



Порядок расстановки	
1	 x3
2	 x4
3	 x3
4	 x10
5	 x7
Вы будете вынуждены использовать Проволоку и Ежи обоих цветов	
6	 x3

Историческая справка

8-я группа бригад 3-й британской дивизии, поддерживаемая отрядами командос 1-й бригады особого назначения и танками-амфибиями “Шерман” 13-го и 18-го гусарских полков (*традиционное название, сохранившееся за некоторыми британскими бронетанковыми частями – прим. пер.*), находилась в составе первой волны атаки Союзников на участке побережья “Меч”, близ устья р. Орн, ранним утром 6 июня 1944 г.

Танки достигли берега первыми и отвлекали огонь противника на себя, прикрывая пехоту. Однако сильное волнение на море помешало одновременному подходу бронетехники и пехоты. Плохая погода и непрерывающийся обстрел с немецких позиций затормозили продвижение наступления вглубь побережья. И хотя отряды командос – в составе которых были и французские солдаты, первыми среди своих ступившие на родную землю в тот день – захватили казино в Рива Белла (*в его здании находился укрепленный командных пункт немцев – прим. пер.*), основные силы Союзников так и не смогли прорваться вглубь территории и занять Кан – их конечную цель. Последствия этой наименее удачной из всех операций Дня “Д” сказывались вплоть до июля, когда Кан, наконец, был взят, но ценой огромных потерь и разрушений.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карты Команд.

Игрок Союзников:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 5 Медалей.

Отряд Союзников, захвативший Город, приносит своему игроку 1 Медаль Победы. Такая Медаль засчитывается при подсчете Медалей Победы лишь при условии, что отряд находится на гексе Города. Как только отряд уходит с него или уничтожается, эта Медаль больше НЕ засчитывается.

Специальные правила

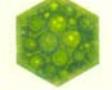
Игрок Оси контролирует Бункеры, т. е. может использовать их как укрепленные позиции.

Элитные Подразделения Союзников – отряды Командос. Поместите соответствующие значки на занимаемые ими гексы для распознавания их среди других отрядов. Командос могут перемещаться на 1 или 2 гекса и атаковать.





Порядок расстановки

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 |  | x16 |
| 2 |  | x2 |
| 3 |  | x4 |
| 4 |  | x7 |
| 5 |  | x2 |
| 6 |  | x2 |

Историческая справка

Согласно сведениям, полученным от планеристов, одну из наибольших опасностей для высадки союзных войск на участке “Омаха” представляли немецкие батареи на Пуант-дю-Ок. Пляж находился в зоне прямого обстрела с позиций, расположенных к западу от него, на вершине 30-метрового утеса. 2-й рейнджерский батальон под командованием подполковника Джеймса Э. Раддера получил задание уничтожить эти орудия.

Несмотря на трудности подступа и интенсивный обстрел со стороны немецкого гарнизона, первые рейнджеры оказались на вершине утеса уже через несколько минут после начала атаки. К своему удивлению орудий на огневой точки они не обнаружили: в оружейных казематах вместо них были установлены деревянные муляжи. В поисках “потерянных” орудий в южном направлении были рассланы рейнджерские патрули.

В то же время две крупные группировки немцев еще оставались тем утром на своих позициях. Зенитная установка в юго-западном бункере и наблюдательный бункер на вершине выступающей в море скалы представляли серьезную угрозу, успешно отражая атаку за атакой.

В конце концов, один из рейнджерских патрулей обнаружил неохораняемые, но готовые к ведению огня пушки, укрытые в яблоневом саду в глубине побережья. Рейнджеры заложили в них заряды с зажигательной смесью – их миссия была выполнена.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карты Команд.

Игрок Союзников:

- Возьмите 6 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 4 Медали.

Отряд Союзников, вошедший в Лес на немецкой стороне поля, приносит своему игроку 1 Медаль Победы. Положите Медали на каждый из гексов Леса. Однажды полученная такая Медаль засчитывается при подсчете Медалей Победы, даже если отряд уходит с этого гекса или уничтожается.

Специальные правила

Холмы, тянущиеся вдоль пляжа, представляют собой крутой утес. “Взбирание” на него со стороны пляжа считается перемещением на 2 гекса. С немецкой стороны считайте эти гексы обычными Холмами и для атаки, и для перемещения.

Игрок Оси контролирует Бункеры, т. е. может использовать их как укрепленные позиции.

Все отряды Союзников – это Элитные Рейнджерские Подразделения. Поэтому нет необходимости отмечать их значками Рейнджеров.



Рейнджеры могут перемещаться на 1 или 2 гекса и атаковать.

5 – ПЛЯЖ “ОМАХА” - (первая волна атаки) - 6 июня 1944



Порядок расстановки	
1	 x5
2	 x13
3	 x4
4	 x9
5	 x8
6	 x2
7	 x2
Вы будете вынуждены использовать Проволоку и Ежи обоих цветов	
8	 x5

Историческая справка

“Такого рассвета здесь еще никогда не было” – Корнелиус Райан, “Самый длинный день”

Атака американцев на участке “Омаха” опиралась на силы 116-го полка 29-й дивизии (*прим. пер.*) (сектор высадки “Пес”) и 16-го полка 1-й дивизии (*прим. пер.*) (секторы высадки “Легкий” и “Чарли”). В первой волне атаки также участвовали 741-й и 743-й танковые батальоны. Устойчивое волнение на море и сильный откат прибоя относили подплывающие к берегу отряды в сторону от намеченных секторов высадки. Хорошо укрепленные немецкие позиции осыпали десантные боты бесконечным градом пуль, лишь те успевали пристать к берегу. Изнуренные, страдающие от морской болезни выжившие солдаты, добравшись до берега, были вынуждены бежать еще 200 метров по открытому пляжу, пока не достигали волнолома. Многие падали от изнеможения, другие пытались укрыться за разбросанными вдоль пляжа противотанковыми заграждениями. И все же, находясь под непрерывающимся стрелковым и артиллерийским огнем, горстка молодых бойцов сплотилась и начала действовать. Первый прорыв немецкой линии обороны был осуществлен между проходами E-1 и E-3. Наступления на других ключевых участках также оказались успешны, и хотя в тот момент это еще не было так заметно, немецкая оборона начала рушиться.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Игрок Союзников:

- Возьмите 4 карты Команд.

Условия победы

- 6 Медалей.

Отряд Союзников, захвативший Город, приносит своему игроку 1 Медаль Победы. Положите Медали в каждый Город. Такая Медаль засчитывается при подсчете Медалей Победы лишь при условии, что отряд находится на гексе Города. Как только отряд уходит с него или уничтожается, эта Медаль больше НЕ засчитывается.

Специальные правила

Холмы, тянущиеся вдоль пляжа, представляют собой крутой обрыв. “Взбирание” на него со стороны пляжа считается перемещением на 2 гекса. Отряды Бронетехники НЕ могут заезжать на обрыв со стороны пляжа. С немецкой стороны считайте эти гексы обычными Холмами и для атаки, и для перемещения.

Игрок Оси контролирует Бункеры, т. е. может использовать их как укрепленные позиции.

Союзные войска специального назначения – это Рейнджерский отряд. Поместите значок Рейнджеров на занимаемый им гекс для распознавания его среди других отрядов. Рейнджеры могут перемещаться на 1 или 2 гекса и атаковать.



Считайте Волнолом (Sea Wall) постоянно укрепленной позицией (“Мешками с песком”) для игрока Союзников. Положите Мешки с песком на эти два гекса. Отряды могут переходить через волнолом по обычным правилам.

6 – МОН-МУШЕТ - 10 июня 1944



Порядок расстановки	
1	 x20
2	 x5
3	 x4

Историческая справка

10 июня три боевые группы вермахта (всего около 2000 человек при поддержке бронетехники) сошлись около Мон-Мушета. Одновременно двигаясь с запада (Сен-Флор (*Saint Flour*)), севера (Ланже (*Langeac*) и Пино (*Pinols*)) и востока (Пу-ан-Вела и Сажо (*Le Puy-en-Velay et Saugues*)), они планировали загнать в ловушку войска Французского Сопротивления, действовавшие в этом районе. Весь день шел ожесточенный бой. Умело пользовавшиеся знанием местного лесохолмистого ландшафта французы смогли сдержать наступление немцев и, в конце концов, вынудили их временно отступить на первоначальные позиции.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карты Команд.

Игрок Союзников:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 4 Медали.

Каждый уничтоженный немецкий отряд Бронетехники приносит игроку Союзников 2 Медали Победы.

Специальные правила

Элитные Танковые отряды формируются 4-мя фигурками.



Все отряды Союзников – это войска Французского Сопротивления. Поэтому нет необходимости отмечать их значками Сопротивления. Эти отряды формируются только 3-мя фигурками. Отряд Сопротивления может сразу же атаковать при вступлении в новый тип ландшафта. Также он может отступить на расстояние до 3 гексов (вместо 1) за каждый выпавший против него Флаг.





Порядок расстановки

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 |  | x14 |
| 2 |  | x4 |
| 3 |  | x7 |

Историческая справка

Одним из крупнейших центров Французского Сопротивления в первые месяцы 1944 г. стала группа “Маркиз” в Веркоре. В ее ряды вступало бесчисленное множество молодых французов. Их лагеря располагались в окрестностях многих деревень, таких как Вассе, находящихся в географически выгодных и стратегически важных пунктах.

К 14 июля 1944 г. силами Сопротивления в Вассе была завершена постройка аэродрома под кодовым названием “Талли-Крайон” (*Tallie-Crayon*) (“Карандашная Точилка”), но вскоре после получения первой посылки от американских “Летающих крепостей” (*название тяжелых американских бомбардировщиков времён Второй мировой войны – прим. пер.*) появились немецкие самолеты и разбомбили деревню.

21 июля в 9 утра члены Сопротивления, ремонтирующие аэродром, были захвачены врасплох внезапным появлением из утреннего тумана 20-ти немецких самолетов и планеров. Высадившиеся с них немецкие солдаты сразу же захватили деревню. Сопротивленцы бросились на помощь своим товарищам и, в первый момент, выбили немцев с занятых позиций, но все их дальнейшие атаки в течение дня провалились.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карты Команд.
- Вы ходите первым.

Игрок Союзников:

- Возьмите 4 карты Команд.

Условия победы

- 4 Медали.

После того, как будет сыграна карта “ИХ ВРЕМЯ ПРИШЛО” (**THEIR FINEST HOUR**), **НЕ** перемешивайте колоду. В случае если в колоде закончились карты, а игрок Союзников еще не выиграл, бой заканчивается немедленной победой игрока Оси.

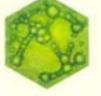
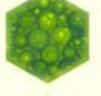
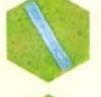
Специальные правила

Все отряды Союзников – это войска Французского Сопротивления. Поэтому нет необходимости отмечать их значками Сопротивления. Эти отряды формируются только 3-мя фигурками. Отряд Сопротивления может сразу же атаковать при вступлении в новый тип ландшафта. Также он может отступать на расстояние до 3 гексов (вместо 1) за каждый выпавший против него Флаг.



8 – ОПЕРАЦИЯ “КОБРА” - 25-26 июля 1944



Порядок расстановки	
1	 x12
2	 x5
3	 x9
4	 x5
5	 x1
6	 x2

Историческая справка

Операции “Кобра” предшествовала массированная бомбардировка немецких позиций вдоль линии фронта. После бомбежки в атаку пошли три пехотные дивизии, усиленные в резерве двумя бронетанковыми дивизиями и еще одной пехотной. Ключевой задачей генерала Брэдли в этой операции была переброска американских войск сквозь “изгородный ад” на возвышенность, лежащую к югу, где у них была бы возможность маневрировать.

Наземная атака началась в 11.00 - первоочередной целью являлся захват Марини (*Marigny*) и Сен-Гили (*St. Gilles*). В ходе бомбардировки была выведена из строя элитная танковая дивизия немцев в центре. Однако атака на западном фланге была сорвана активным сопротивлением 13-го немецкого парашютного полка, меньше всего пострадавшего от бомбежки. В окрестностях городка Эбекрево (*Hebecrevon*) немецкие “пантеры” и стрелковые части также отвечали сильным огнем. Таким образом, результаты первого дня операции были неутешительны.

Перед “Молниеносным Джо” Коллинсом, командующим американскими силами, стоял выбор: продолжать атаки пехотой в надежде на прорыв или ввести в бой механизированные части, удерживаемые в резервах. Не колеблясь, он выбрал последнее. После полудня 3-я танковая дивизия была уже в окрестностях Марини (*Marigny*), а 2-я стремительно продвигалась по направлению к Сен-Гили (*St. Gilles*). Неудачная контратака боевой группы Хайнца (*Kampfgruppe Heinz* – обычно немецкие боевые группы носили имя своего командира – *прим. пер.*) и остатков немецких таковых частей не смогла остановить наступления. Прорыв американских войск был успешно осуществлен.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карты Команд.

Игрок Союзников:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 5 Медалей.

Отряд Союзников, занявший Марини (*Marigny*) или Сен-Гили (*St. Gilles*), приносит своему игроку 1 Медаль Победы. Положите Медали в эти города. Такие Медали засчитываются при подсчете Медалей Победы лишь при условии, что отряд находится на гексе Города. Как только отряд уходит с него или уничтожается, эти Медали больше НЕ засчитываются.

Специальные правила

Элитные танковые отряды немцев формируются 4-мя фигурками.



9 – ОПЕРАЦИЯ “ЛЮТТИХ” - (контратака у Мортена) - 7 августа 1944



Порядок расстановки	
1	x6
2	x8
3	x8
4	x7
5	x5
6	x2
7	x2
8	x4
9	x1

Историческая справка

“Мы должны ударить подобно молнии!” – Адольф Гитлер фельдмаршалу фон Клюге

Операция “Люттих” началась незадолго до полуночи 3 августа. По прямому приказу Гитлера четыре бронетанковые дивизии начали контратаку в западной части полуострова Котантен в направлении Авранша. В их задачу входило разорвать силы Паттона (американский генерал – прим. пер.) надвое, тем самым сдержав прорыв союзных войск на этом направлении.

2-я танковая дивизия СС вошла в Мортен перед рассветом и отправила танковую колонну в направлении Сен-Хилара (Saint Hilaire). Но преимущество, приобретенное немцами с захватом Мортена, было существенно подорвано 120-м пехотным полком Союзников, укрепившимся на господствующей высоте (317 м). 2-я танковая дивизия была вынуждена повернуть к западу и двигаться вдоль р. Си, пока не увязла близ Ле-Месни-Адели (Le Mesnil Adelee). 1-я танковая и элитная танковая дивизии СС, атаковавшие в центре, были остановлены после взятия Сен-Бартелеми (Saint Barthelemy). Действовавшая на северном фланге 116-я танковая дивизия не смогла развернуть атаку вовсе.

Командующий американскими войсками “Молниеносный Джо” Коллинс воспользовался поддержкой бронетанковых и стрелковых частей резерва. На исходе утра территория была целиком под контролем авиации союзников. Следя за всеми перемещениями немцев с господствующей высоты (317 м), 120-й полк имел возможность корректировать авиационные налеты и артиллерийскую бомбардировку в течение всего дня.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Игрок Союзников:

- Возьмите 6 карт Команд.

Условия победы

- 4 Медали.

Отряд Оси, захвативший Сен-Хилар (Saint Hilaire), приносит своему игроку 1 Медаль Победы. Положите Медаль в этот город. Такая Медаль засчитывается при подсчете Медалей Победы лишь при условии, что отряд находится на гексе Города. Как только отряд уходит с него или уничтожается, эта Медаль больше НЕ засчитывается.

Специальные правила

“Взбирание” на Холм считается перемещением на 2 гекса. Спуск с Холма и перемещение между соседними гексами Холмов – на 1 (как обычно).

Немецкие войска специального назначения – это Элитный отряд Панцер-гренадеров и Элитные Танковые отряды (последние формируются 4-мя фигурками). Поместите значок элитных немецких войск на соответствующий отряду Панцер-гренадеров гекс для распознавания его среди других отрядов. Панцер-гренадеры могут перемещаться на 1 или 2 гекса и атаковать.



До тех пор, пока один из гексов Холма (317 м) занят отрядом Союзников, игрок Союзников может сыграть карту “РАЗВЕДКА” (RECON) как карту “ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА” (AIR POWER) в соответствующем секторе. Выберите группу из 4-х или меньшего количества расположенных рядом (на соседних гексах) отрядов противника. Воздушная атака осуществляется броском 2-х кубиков против каждого из них (для подробных разъяснений см. карту “ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА” (AIR POWER)).

10 – ТУЛОН - Южно-французская кампания - (первая волна атаки) - 20-26 авг. 1944



Порядок расстановки	
1	 x5
2	 x14
3	 x12
4	 x2
5	 x5

Историческая справка

Согласно плану южно-французской кампании 2-й французский корпус должен был занять портовые города Тулон и Марсель. Стремясь использовать ослабленность немецких позиций в этом районе, генерал де Латр де Тассиньи увеличил здесь масштабы высадки французских войск. На берегу десант разделился на две группы: первую - под командованием генерал-лейтенанта Эдгара де Лармина - состоящую из двух дивизий пехоты, нескольких танков и африканкой десантно-диверсионной группы; и вторую – возглавляемую генерал-майором Ами (?) де Госларом де Монсабером (*скорее всего, в тексте сценария ошибка: имя генерала – Жозеф – прим. пер.*) и включающую пехотную дивизию, несколько танков и рейнджерский отряд.

Если бы у немцев было больше времени и материалов, они, возможно, смогли бы превратить город в неприступную крепость. Однако существовавшие на тот момент укрепления были слабыми, особенно - со стороны моря.

Атака началась утром 20 августа. Войска де Лармина продвигались вдоль побережья, уничтожая немецкие укрепленные пункты один за другим, но были остановлены к северо-востоку от города. Действия де Монсабера были более успешны – форсировав пересеченную местность, его части обошли город и вышли с запада к шоссе, соединявшему Тулон и Марсель.

За несколько следующих дней немцев оттеснили в город. По ходу осады сплоченность их оборонительных действий постепенно падала, и 26 августа немецкое командование Тулона капитулировало.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карты Команд.

Игрок Союзников:

- Возьмите 6 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 6 Медалей.

Если Союзники к концу своего хода занимают 3 гекса Города в Тулоне, то они немедленно выигрывают.

Специальные правила

Союзнические войска специального назначения – это отряды Командос и Рейнджеров. Поместите значок элитных войск на занимаемые ими гексы для распознавания их среди других отрядов. Эти отряды могут перемещаться на 1 или 2 гекса и атаковать.



11 – ОСВОБОЖДЕНИЕ ПАРИЖА - 24 августа 1944



Порядок расстановки	
1	 x6
2	 x15
3	 x5
4	 x6
5	 x3

Историческая справка

Осознавая высокую символическую и политическую значимость Парижа, Союзники первоначально планировали взять город в кольцо и ждать капитуляции оккупантов, вместо того, чтобы рисковать жизнями солдат и мирного населения, пытаясь в ожесточенных боях отбить улицу за улицей.

Ходит легенда, что комендант парижского гарнизона генерал фон Хольтиц был так очарован городским видом, открывавшимся из окна его комнаты в отеле на Фобур Сен-Оноре (*Faubourg Saint-Honore*), что отказался выполнить приказ Гитлера разрушить Париж. Он даже договорился с лидерами Французского Сопротивления о перемирии в боевых действиях в пределах городской черты.

Возможно, такая благоприятная обстановка и послужила последним аргументом, который подвиг союзное командование к захвату города, вместо его запланированного окружения. Кроме того, генералы Леклерк и де Голль настаивали на его скорейшем освобождении для поднятия французского национального духа. Задание было поручено 5-му корпусу под командованием Леклерка. Но подступиться к Парижу оказалось не так просто, как ожидалось. Хольтиц использовал затишье в самом городе для того, чтобы укрепить оборону его окраин. Он совсем не собирался сдавать Париж Союзникам без боев.

24 августа, на рассвете войска Леклерка пошли в атаку, разбившись на две колонны. Левая, под командованием полковника де Лангледа, сразу же натолкнулась на немецкую оборону и ввязалась в многочасовую перестрелку, в ходе которой было уничтожено большое количество немецких танков. Правая колонна, ведомая полковником Бийотом, встретила еще более серьезное сопротивление и увязла на подходах к столице в серии серьезных стычек у нескольких деревень.

Однако ночью немецкая оборона как будто “испарилась”, когда Хольтиц приказал своим войскам отступить за Сену. На следующий день, 25 августа, Хольтиц капитулировал перед Леклерком на вокзале Монпарнас.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карты Команд.

Игрок Союзников:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 5 Медалей.

Отряд Союзников, захвативший гекс Города в предместьях Парижа, приносит своему игроку 1 Медаль Победы. Положите Медали в каждый Город. Однажды полученная, такая Медаль засчитывается при подсчете Медалей Победы, даже если отряд уходит с этого гекса или уничтожается.

12 – МОНТЕЛИМАР - Южно-французская кампания - 25 августа 1944



Порядок расстановки		
1		x5
2		x3
3		x16
4		x9
5		x2
6		x1
7		x2

Историческая справка

Район Монтелимарской битвы, с трех сторон окруженный рекой, представлял собой чередование плоских сельхозугодий и пересеченной лесохолмистой местности. Шоссе N-7 – магистраль, связывавшая север и юг Франции – тянулось вдоль Роны и являлось жизненно важным для немцев.

К 22 августа войска Союзников продвинулись к северу от мест высадки на южном побережье Франции (операция “Энвил” (“Наковальня”) / “Драгун”) и стали представлять угрозу передвижениям немецких сил по шоссе N-7, служившим для них главным путем отхода вглубь страны. В области вспыхивали многочисленные перестрелки – каждая из сторон прощупывала силы другой.

“Туман войны” рассеялся для немцев 24 августа, когда к ним в руки попали детальные копии плана операции Союзников, назначенной на 25 августа. Немецкий план превентивной атаки был амбициозен, но в случае его успеха американские войска, занимающие позиции на высоте (300 м) и в Кондиллакском проходе, оказались бы разделены. Группа Тим(а) (*Group Thiem*) захватила Гран (*Grane*), но не смогла продвинуться южнее. Атака высоты (430 м) так и не началась, и хотя 326-я гренадерская дивизия заняла Бонле (*Bonlieu*), вскоре она была выбитой оттуда натиском союзной артиллерии. В то же время попытка американцев прорваться к шоссе N-7 так же потерпели неудачу, когда мощная контратака немцев заставила их отступить назад в холмы. Таким образом, боевые действия этого дня в районе Монтелимара ни одной из сторон не принесли существенного преимущества.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Игрок Союзников:

- Возьмите 5 карт Команд.

Условия победы

- 6 Медалей.

Отряд Оси, захвативший Бонле (*Bonlieu*), приносит своему игроку 1 Медаль Победы. Положите Медаль в этот город. Такая Медаль засчитывается при подсчете Медалей Победы лишь при условии, что отряд находится на гексе Города. Как только отряд уходит с него или уничтожается, эта Медаль больше НЕ засчитывается.

Отряд Союзников, захвативший любой гекс, по соседству с Роной, приносит своему игроку 1 Медаль Победы. При этом может быть получена лишь 1 Медаль, даже если Союзниками занято большее число таких гексов. Такая Медаль засчитывается при подсчете Медалей Победы лишь при условии, что отряд находится на гексе, соседнем с рекой. Как только отряд уходит с него или уничтожается, эта Медаль больше НЕ засчитывается.

Специальные правила

Холмы к северу от Кондиллакского прохода непроходимы.

Немецкие войска специального назначения – это Элитные Отряды Панцер-гренадеров. Поместите значок элитных немецких войск на занимаемые ими гексы для распознавания их среди других отрядов. Панцер-гренадеры могут перемещаться на 1 или 2 гекса и атаковать. Остальные немецкие отряды пехоты комплектуются лишь 3-мя фигурками.



13 – АРНЕМСКИЙ МОСТ - 17-19 сентября 1944



Порядок расстановки

1		x9
2		x11
3		x3
4		x10
5		x3
6		x7

Историческая справка

Крупнейшая в истории воздушно-десантная операция “Маркет Гарден” (“Огород”) была основой плана скорейшего завершения войны на Западном фронте, предложенного фельдмаршалом Бернадом Монтгомери. Ее успех означал бы создание прямой угрозы тылам немецких укреплений на северном фланге линии Зигфрида к югу от Рейна, что позволило бы Союзникам прорвать оборону, молниеносно выйти к Берлину и вынудить его к капитуляции. Провал этой операции, вошедшей в историю под названием “мост слишком далеко”, стал крупнейшим стратегическим поражением Монтгомери.

Согласно плану операции, 1-я английская воздушно-десантная дивизия должна была удерживать Арнемский мост и высоту к северу от него. Второй батальон в составе 500 человек под командованием подполковника Фроста прочно укрепился на северной оконечности моста. Немцы поняли, что перед ними серьезный противник, и для того, чтобы выбить его с позиции, нужно нечто большее, чем обычная пехотная атака. 9-й разведбатальон СС, попытавшийся прорваться через мост, оказался разбит; были отражены атаки и с северного направления. Несмотря на нехватку боеприпасов, отсутствие еды и воды, десантники, непрерывно отбивая перекрестные атаки немцев, удерживали северную часть моста вплоть до ночи на 21 сентября. Соппротивление британцев в этом районе было окончательно подавлено лишь к 23 сентября.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 6 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Игрок Союзников:

- Возьмите 6 карт Команд.

Условия победы

- 5 Медалей.

Специальные правила

Все отряды Союзников – это Элитные Воздушно-десантные Подразделения. Поэтому нет необходимости отмечать их значками. Эти отряды могут перемещаться на 1 или 2 гекса и атаковать.

Элитные танковые отряды немцев формируются 4-мя фигурками.

Немецкие войска специального назначения – это Элитные Отряды Гренадеров. Поместите значок элитных немецких войск на занимаемые ими гексы для распознавания их среди других отрядов. Гренадеры могут перемещаться на 1 или 2 гекса и атаковать.

Отряды могут заходить на Арнемский мост или сходить с него только через гексы входа/выхода у концов моста. Передвижение вдоль мостовых пролетов происходит по обычным правилам.

Отряды Пехоты НЕ могут атаковать через реку, которая на этом участке слишком широка.





Порядок расстановки	
1	x6
2	x3
3	x12
4	x9
5	x1
6	x1
7	x1

Историческая справка

Одной из проблем, стоявших перед немецкой армией в битве за Лотарингию, была “восточная закалка” многих войсковых частей. Они были незнакомы с американской армией и ее тактическими приемами. На Восточном фронте танковые подразделения использовались немцами как основная ударная сила против пехоты, т. к. Красная Армия в свое время испытывала недостаток в противотанковых орудиях и имела ограниченную артиллерийскую поддержку. С американцами эта тактика себя не оправдывала, что стало для немцев болезненно очевидным в течение первых недель боев.

Согласно плану танковой операции, начавшейся утром 19 сентября, 113-ая немецкая бронетанковая бригада должна была атаковать Лези (*Lezey*), а 111-я – продвигаться в сторону Арракурта. Но в ночи 111-я бригада потеряла дорогу, последовав по “подсказке” местного фермера в неверном направлении. В то же время другая танковая колонна, неожиданно появившись из тумана, быстро заняла Лези (*Lezey*). Изматывающее блуждание во тьме, предшествовавшее утреннему бою, нанесло существенный ущерб боеспособности немецких сил, в то время как передвижения американских танкистов скрывали от противника холмистые гряды. Основная танковая битва произошла в районе Решикурта (*Rechicourt*), где американцы занимали господствующую высоту. В конце дня Паттон приехал в Арракурт. Полагая, что немецкие силы в этом районе уже достаточно истощены, он отдал приказ генералу Вуду продолжать наступление.

Таким образом, немцы упустили шанс разбить 4-ю американскую танковую дивизию из-за неверного прочтения карты и “помощи” французского фермера.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Игрок Союзников:

- Возьмите 6 карт Команд.

Условия победы

- 6 Медалей.

15 – СЕНТ-ВИТ, АРДЕННЫ - 20-22 декабря 1944



Порядок расстановки	
1	x20
2	x16
3	x5
4	x6

Историческая справка

Контрнаступление в Арденнах планировалось Адольфом Гитлером еще с августа 1944 г. Несмотря на то, что план операции был слишком амбициозным в отношении затрат ресурсов, особенно с учетом условий горной местности, Германское Верховное Командование признало его имеющим больше шансов на успех, чем переброска того же количества войск на Восточный фронт, где положение становилось все более отчаянным.

В Арденнах, пересекаемых всего несколькими сквозными дорогами, последние, как правило, становились зонами концентрации военных сил. Одним из таких мест был городок Сент-Вит. В первый день наступления немцы остановились к северу и к югу от города и направили на его захват две дивизии фольксгренадеров, поддержанные артиллерией и несколькими “тиграми”. В обороне Сент-Вита участвовали американские стрелковые и танковые части, окопавшиеся на труднопроходимом хребте Прумерберг, к востоку от городка.

Немецкая атака началась с массированного артобстрела. В образовавшиеся в линии обороны бреши пошла пехота. Натиск был усилен двинувшимися вверх по склонам Прумерберга “тиграми”. Американские танки находились в засаде на хребте, но “тигры” по достижении гребня использовали тактику огневых вспышек (*firing flares*), применявшуюся ими на Восточном фронте, чем ослепили американских танкистов и, одновременно, осветили позиции “Шерманов”. Американцы дрогнули и были вынуждены отступить, пока не вышли на позиции, где их смогли поддержать огнем городские части.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 5 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Игрок Союзников:

- Возьмите 4 карт Команд.

Условия победы

- 6 Медалей.

Специальные правила

Элитные танковые отряды немцев формируются 4-мя фигурками.

Холмы со стороны Сент-Вита непроходимы.



16 – САВЕРНСКИЙ ПРОРЫВ, ВОГЕЗЫ - 19-21 сентября 1944



Порядок расстановки	
1	 x20
2	 x5
3	 x6
4	 x4
5	 x7
6	 x1
7	 x3
8	 x2

Историческая справка

Савернское ущелье, прорезающее Вогезы, было ключом к освобождению Страсбурга, столицы Эльзаса. 21 сентября XV корпус 7-й американской армии под командованием генерала Уэйда Хэмптона Хейслипа (*Wade Hampton Haislip* - в тексте сценария в имени генерала допущена ошибка – прим. пер.) вышел к линии фронта в районе Фальсбурга.

Пехотные войска двинулись вперед по ущелью, в то время как генерал Леклерк разделил свою 2-ю французскую танковую дивизию на две части. Первая продвигалась параллельно ущелью к северу от него, через Ля Петит-Пьерре (*La Petite-Pierre*), вторая – по южной проселочной дороге через залесенные холмогорья в окрестностях Дабо (*Dabo*). По плану обе группы должны были выйти к Саверну одновременно и атаковать немцев с севера и юга, избегая, таким образом, мощного сопротивления противника, ожидаемого при попытке лобового наступления в ущелье.

План сработал. Одна из таковых групп южного крыла даже сумела прорваться через западную часть Саверна, выйти к немецким оборонительным позициям в ущелье с тыла и атаковать их. Немногочисленные немецкие силы оказали отчаянное сопротивление, но, лишённые поддержки и не имеющие резерва, были не в состоянии остановить союзные войска, атакующие с трех направлений; немцы были разбиты - дверь к Страсбургу открылась.

Поле боя перед вами, войска расставлены и ждут приказов. Остальное – история.

Брифинг

Игрок Оси:

- Возьмите 4 карт Команд.

Игрок Союзников:

- Возьмите 6 карт Команд.
- Вы ходите первым.

Условия победы

- 5 Медалей.

Если Союзники к концу своего хода захватывают 2 гекса Города в Саверне, то они немедленно выигрывают.

Специальные правила

Холмы непроходимы.

Артиллерия НЕ может стрелять через Холмы.