

MEMOIR '44 ADVANCED!!! NUOVE MINIATURE

INTRODUZIONE

Il gioco originale, nella sua struttura avvincente e coinvolgente lascia intuire tutta una serie di miglioramenti estetici e strutturali. Ogni espansione però, puntualmente disattende queste intuizioni, limitandosi spesso all'aggiunta di scenari tridimensionali piuttosto che di innovazioni vere e proprie, permettendo alle vaghe idee iniziali di alcuni giocatori di prendere corpo e anima ed inserirsi all'interno del bel meccanismo creato dall'autore.

In questa parte, dopo aver giocato infinite volte a vari giochi con lo stesso meccanismo, e seguendo i consigli e soluzioni che l'autore stesso ha impiegato e spinge ad impiegare, ho introdotto i comandanti e gli aerei, andando ben oltre le 10 regole iniziali, che lasciavano integro il gioco nella sua essenza. Con ciò, non si vuole stravolgere lo spirito che permea il gioco, lasciandolo facile e divertente... ma è irrefrenabile la volontà di irrobustirlo.

Molte sono le partite che ho giocato e giocherò con MM '44. Ho preso l'abitudine anche di "trasformare" i pezzi originali con quelli di Axis miniature: 3 o 4 fanti per le fanterie comuni o d'élite; 2 elementi di artiglieria per l'artiglieria; 1 elemento di carro leggero per i corazzati semplici con 2 stelle danneggiamento prima dell'eliminazione; 1 elemento di carro pesante per i corazzati d'élite e 3 stelle danneggiamento per l'eliminazione; pochi leader per ogni esercito; caccia e bombardieri!!! Vi assicuro che la vista è eccezionale... ma quello che è peggio, temo che le novità che vorrò introdurre non si fermeranno a queste.

Buon divertimento. Aringarosa.

LEADER

Per i leader è possibile che ogni esercito ne abbia almeno 5, di colore uguale al proprio esercito purchè con una miniatura diversa. Una qualsiasi miniatura 1:72 va bene.

I leader non costano nulla ma si introducono nel gioco, 1 per ogni 2 carte possedute, arrotondate per difetto.

Esempio: se il giocatore dell'asse possiede 5 carte, può introdurre 2 leader al suo esercito.

I leader saranno spiegati sulla plancia, a piacere del giocatore, purchè non più avanti della propria unità più avanzata.

Possono muovere fino a tre esagoni osservando i limiti degli effetti del terreno. Come le unità di élite, si ritirano soltanto di 1 esagono per ogni bandiera lanciata, estendendo il beneficio ad una eventuale unità collegata.

Di seguito i più importanti dettagli circa i Leader.

Movimento dei leader

- È possibile muovere un Leader in esagoni occupati da unità amiche, se l'unità non è già collegata ad un altro Leader. Se un leader entra in un esagono occupato da unità amiche deve terminare il proprio movimento (ad eccezione della ritirata, vdi dopo).
- Non è possibile muovere un Leader in un esagono occupato da unità o Leader nemici.

Leader e unità collegati

- Un Leader e una unità che siano nello stesso esagono sono considerati collegati. Non è possibile collegare più di un Leader ad una singola unità.
- Un Leader collegato cui sia dato un ordine può staccarsi dalla propria unità. Un Leader può anche abbandonare una unità e collegarsi ad un'altra.
- Se viene dato un ordine ad una unità cui è collegato un Leader, questi può seguire l'ordine dell'unità o stare fermo. In ogni caso questo conta 1 ordine. Un Leader che muove con l'unità deve arrivare nello stesso esagono dell'unità. Il Leader non permette una maggiore capacità di movimento alle unità. Non è possibile muovere un Leader collegato che abbia già mosso nello stesso turno.

Leader in combattimento

- Un Leader collegato ad un'unità di fanteria o di carri armati può partecipare ad un attacco portato da queste unità contro un avversario.
- Un'unità di fanteria o di carri cui è collegato un Leader tira un dado addizionale nel combattimento. Una unità di artiglieria con un Leader collegato non addiziona un dado al proprio lancio.
- Un Leader collegato non influenza la distanza a cui si può combattere.
- Un Leader può muovere in qualsiasi tipo di esagono e partecipare al combattimento purchè l'unità cui è collegato abbia ricevuto l'ordine di combattere e ne sia in grado (distanza e LOS).
- Un Leader che si trova da solo in un esagono non può attaccare

Leader colpiti

Si calcola e tira il numero dei dadi come di consueto. Se c'è almeno un dado con la stella un leader è eliminato. Ogni Leader eliminato conta come una bandiera. Non ci sono altri effetti sul gioco. Se il colpo non va a segno il Leader riesce a fuggire. Un Leader può essere attaccato soltanto se è solo nell'esagono. Non è mai possibile eliminare un Leader collegato ad una unità, anche se questa è appena stata eliminata e l'attaccante ha tirato una stella.

Per colpire ed eliminare un Leader in un unico turno, occorre:

1. Giocare una "carta comando" che dia ordine di attaccare ad almeno due unità, che si trovano in condizione di colpire il Leader (distanza e LOS).
2. Eliminare completamente l'unità avversaria con il primo tiro di dadi.
3. L'altra unità deve attaccare ed eliminare il Leader rimasto solo nell'esagono.

Dopo aver calcolato e rimosso tutte le perdite, si eseguono le ritirate. Per ogni simbolo di "bandiera" tirato sul dado, l'unità difensore si deve ritirare di tanti esagoni quanto la propria capacità massima di movimento, ignorando gli effetti del terreno.

Una unità collegata ad un Leader si ritira invece di 1 esagono per ogni bandiera lanciata.

La presenza di un Leader fa ignorare la prima bandiera tirata contro, questo in aggiunta a qualsiasi altra bandiera ignorata permessa dalle regole generali. (Una unità dietro dei sacchi di sabbia, ignora la prima bandiera lanciata contro, per effetto della protezione e una seconda bandiera se è collegata ad un leader).

Il difensore decide in quale esagono ritirarsi secondo le seguenti regole:

- Non ci si può ritirare attraverso o su esagoni che contengono altre unità.
- Una unità che non abbia un Leader collegato può ritirarsi in un esagono in cui ci sia un Leader amico non già collegato. Se l'unità si ritira in un esagono collegandosi ad un Leader, arresta la ritirata ignorando qualsiasi altro simbolo di bandiera lanciato contro di essa!
- Un Leader può ritirarsi attraverso o sopra una unità amica che non sia già collegata. Se il Leader termina il movimento di ritirata su una unità amica, si considera collegato. In questo caso la ritirata di un Leader non è influenzata dalla presenza di unità amiche. (Cioè, se il Leader deve ritirarsi di tre esagoni non può fermarsi al secondo esagono occupato da unità amiche).
- Una unità con un Leader collegato non può ritirarsi su esagoni che contenga altro Leader.
- Un Leader collegato deve eseguire tutti i movimenti di ritirata dell'unità a cui è collegato. Se l'unità è eliminata nel combattimento, il Leader deve eseguire tutte le ritirate richieste, per la propria capacità di movimento.
- Se un Leader non può effettuare le ritirate perché non ha spazi necessari, va perduto.
- Se una unità o un Leader deve ritirarsi fuori dallo schermo di gioco, va considerato perduta.

AEREI

È possibile introdurre unità aeree. Ogni scenario che prevede un aeroporto, dà la possibilità alla fazione che lo possiede di aggiungere 1 unità aerea a piacere per ogni 3 carte che possiede, arrotondate per difetto. Se l'aeroporto viene conquistato, saranno i nuovi possessori ad introdurre aerei in proporzione di 1 unità per ogni 3 carte.

Esempio, se l'asse possiede 6 carte potrebbe introdurre 2 unità aeree, se ne possiede 5 potrà introdurre 1 unità.

Le unità aeree possono essere caccia (2 miniature) o bombardieri (1 miniatura). Le miniature di A&A miniature o A&A classic vanno bene.

I caccia possono muoversi fino a 10 esagoni, i bombardieri fino a 14, senza nessun limite circa il movimento, ignorando ogni effetto del terreno.

Si muovono quando sono attivati da una carta della propria sezione; nel caso del pattugliamento, i caccia atterrano senza utilizzo di carte, automaticamente.

Di seguito i più importanti dettagli circa gli aerei.

Movimento degli aerei

- I caccia devono decollare da un esagono libero adiacente un aeroporto e atterrare in un esagono libero adiacente un aeroporto per un massimo di 10 esagoni.
- I bombardieri devono decollare e atterrare su un esagono libero adiacente un aeroporto fino ad un massimo di 14 esagoni.

Combattimento degli aerei.

- I caccia possono pattugliare.
 1. quando pattugliano, devono decollare in un turno e devono atterrare nel turno successivo dello stesso giocatore. Si posizionano in 1 esagono vuoto, per proteggere propri obiettivi o proprie unità, oppure su un esagono contenente unità nemiche. Al turno dell'avversario per ogni unità che entra o esce nell'esagono pattugliato deve sottostare ad un attacco a volo radente di 2 dadi per ogni unità aerea, al quale solo l'artiglieria potrebbe rispondere con un dado (fuoco di sbarramento).

NOTA: i caccia attaccano sempre con 2 dadi, indipendentemente dall'unità o dal terreno sottostante.

L'aereo colpisce una unità per ogni lancio di unità bersaglio (fanteria contro fanteria di ogni tipo, compreso parà e forze d'élite; carro per i carri armati; bomba per l'artiglieria e stella per i leader); l'artiglieria colpisce un aereo per ogni lancio di stella.

NOTA 1: non è possibile infliggere più perdite di quante miniature si possedano.

NOTA 2: una unità di caccia abbattuta dall'artiglieria, conta 1 punto vittoria.

- I bombardieri possono bombardare.
 1. al proprio turno, se attivati, si posizionano sull'esagono bersaglio e si lanciano 3 dadi, indipendentemente dall'unità e dal terreno sottostante.
Per ogni risultato obiettivo lanciato si colpisce una unità.
NOTA: non è possibile colpire più miniature di quante se ne possiede, quindi per i bombardieri, il massimo danno inflitto è sempre di 1 unità!!!
 2. i bombardieri non possono essere contrattaccati nemmeno dall'artiglieria, poiché volano ad altezze superiori al raggio di tiro.
NOTA: l'artiglieria pesante può opporre il fuoco di sbarramento, lanciando 1 dado e colpendo con lancio di 1 stella. In questo caso un bombardiere abbattuto dall'artiglieria conta come 1 punto vittoria.

I caccia e i bombardieri possono esser messi fuori combattimento dalle forze di terra soltanto se queste riescono a sabotare l'aeroporto, oppure ad occupare ogni spazio adiacente e impedire l'atterraggio delle unità aeree.

Se un aereo non può atterrare su 1 esagono libero adiacente un aeroporto, perché occupato da unità amiche o nemiche, va perduto.

Per il sabotaggio:

- per distruggere un aeroporto, il giocatore deve, durante il suo turno, giocare una carta nella sezione dove l'aeroporto si trova (fianco sinistro, se si trova a destra, etc) e consegnarla. Cioè non potrà più sostituirla e giocherà con una carta in meno. In questo caso l'aeroporto è distrutto e se non c'è un altro aeroporto nel raggio d'azione consentito agli aerei, questi vanno perduti!!!.
- Oppure giocare una carta sempre nella sezione di ubicazione dell'obiettivo e lanciare 2 dadi. Con 1 stella l'aeroporto è distrutto, altrimenti resiste all'attacco e viene conservato. In questo caso il giocatore può pescare un'altra carta comando e ricostituire la mano.
NOTA: in caso di sabotaggio, le unità aeree adiacenti vanno perdute. Quelle in volo, se non hanno un aeroporto con spazi adiacenti vuoti, non potranno atterrare e andranno perdute all'inizio del turno seguente. Sempre, il sabotaggio di un aeroporto conta 1 punto vittoria, indipendentemente dal numero di aerei abbattuti in seguito al sabotaggio!!! Se l'aeroporto viene ricostruito, il punto vittoria va restituito.

Gli aeroporti, anche quelli sabotati, possono essere ricostruiti dagli ingegneri da combattimento secondo la regola n° 10 di Advanced Memoir.

N.d.A: le regole implementate sono una commistione ragionata di regole riprese da altri regolamenti e note anche dello stesso autore ed esperienze personali di gioco. Non hanno nessuno scopo di lucro e non intendono violare i diritti d'autore. E' vietata la commercializzazione e qualsiasi uso contrario alle leggi.

Questa appendice è un primo tentativo di introduzione di nuovi elementi nel gioco per un maggiore divertimento e spessore. Sono ben accette correzioni, rilievi, accorgimenti o suggerimenti.

