

MEMOIR '44

Richard Borg

MANUALE
&
SCENARI BATTAGLIA

DA 8 ANNI IN SU
30-60 MINUTI

**DAYS OF
WONDER**

PER 2 GIOCATORI
E GIOCO A SQUADRE

DALL'EDITORE

Publicato in collaborazione con la Missione per il 60esimo Anniversario dello Sbarco del D-Day & Liberazione della Francia, Memoir '44 e' un facile, divertente ed emozionante gioco da tavolo per tutta la famiglia. Pensato per commemorare gli sforzi e i sacrifici degli uomini e donne della Seconda Guerra Mondiale, siamo certi che ti trasmettera' il desiderio di sapere di piu' a proposito della "Grande Generazione". E' nostra speranza che trasmetterai questa eredita' storica alle nuove generazioni.

Days of Wonder, Inc. - Maggio 2004

DALL'AUTORE

Memoir '44 e' un gioco storico, unico, che permette ai giocatori di ricreare delle battaglie "stilizzate" della Seconda Guerra Mondiale. Le battaglie, mostrate nella sezione "scenari", si basano sullo spiegamento delle forze e sulle importanti caratteristiche del terreno in scala con il sistema del gioco. Per scelta di design, Memoir '44 non e' molto complesso. I suoi obiettivi principali sono le forze di terra dell'Asse e degli Alleati.

La scala del gioco cambia di battaglia in battaglia. In alcuni scenari, una unita' di fanteria puo' rappresentare un intero battaglione, mentre in altri scenari puo' rappresentare una singola compagnia, o un plotone. Ma le tattiche che dovrete utilizzare si adeguano bene ai vantaggi ed ai limiti inerenti alle varie unita', alle loro armi ed al terreno.

Le meccaniche di gioco, benché semplici, richiederanno un utilizzo strategico delle carte, una buona fortuna nel lancio dei dadi e un piano di battaglia aggressivo ma flessibile.

Buon divertimento!

Richard Borg

Traduzione: Federico Faenza - info at kdsstore.it
Impaginazione PDF: Giuseppe Ferrara - g.ferrara at lycos.it

INDICE

Componenti	3	Appendice 1 - Unità Speciali	12	Come Leggere uno Scenario	18
Preparare il Gioco	4	Appendice 2 - Terreno	13	1. Pegasus Bridge	19
Campo di Battaglia	5	Foreste	13	2. Sainte Mère-Église	20
Carte Comando	5	Siepi	14	3. Sword Beach	21
Scopo del Gioco	6	Colline	14	4. Pointe du Hoc	22
Turno di Gioco	6	Citta' & Villaggi	14	5. Omaha Beach	23
Giocare una Carta Comando	6	Fiumi, Canali & Ponti	15	6. Mont Mouchet	24
Dare Ordini alle Unità	6	Oceani	15	7. Vassieux, Vercors	25
Muovere le Unità	7	Spiagge	15	8. Operation Cobra	26
Fanteria	7	Ostacoli	16	9. Operation Lüttich	27
Corazzati	8	Bunker	16	10. Toulon	28
Artiglieria	8	Cavalli di Frisia	16	11. Liberation of Paris	29
Combattimento	8	Sacchi di Sabbia	16	12. Montélimar	30
Raggio d'Azione	9	Filo Spinato	16	13. Arnhem Bridge	31
Linea di Vista	9	Appendice 3 - Partite Multi-Giocatore,		14. Arracourt	32
Penalita' del terreno	10	Varianti & Scenari Aggiuntivi	17	15. St. Vith, Ardennes	33
Risolvere il Combattimento	10	Gioco di Squadra	17	16. Saverne, Vosges	34
Guadagnare Terreno	11	Memoir '44 Overlord	17	17. Omaha - Versione Overlord	35
Incursione Meccanizzata	11	Variante per Giovani Generali	17	Riconoscimenti	36
		Scenari Aggiuntivi	17	Giocare On-Line	36

Dai primi minuti del D-Day fino alla presa di Parigi ed oltre. *Memoir '44* vi paracaduta nelle battaglie fondamentali che cambiarono la storia dell'Europa Occidentale. Omaha Beach, Pegasus Bridge, Sainte Mère-Église e oltre. Prendi il comando delle tue truppe e riscrivi le pagine della storia dei decisivi giorni del 1944!

COMPONENTI

Una recente sortita del Servizio Informazioni oltre le linee nemiche ha recuperato una strana scatola di cartone. Come da protocollo, il contenuto è stato esaminato ed inserito nel rapporto:

- ★ Una plancia scenario a doppio lato (spiaggia e campagna)
- ★ 2 Fogli di cartone contenenti:
 - 44 Esagoni di Terreno a doppia faccia
 - 10 Medaglie Vittoria a doppia faccia
 - 14 Simboli delle Forze Speciali
 - 4 Tessere a doppia faccia rettangolari con Bunker e Ponte
- ★ 2 Sacchetti di miniature (Esercito Verde: Forze Alleate, Blu-Grigio: Asse/Forze Tedesche), ognuno contenente:
 - 42 Miniature di Fanteria
 - 24 Mezzi Corazzati
 - 6 Pezzi di Artiglieria
 - 18 Ostacoli
 - 3 Sezioni porta-carte
- ★ 1 Mazza di 70 carte così composto:
 - 60 Carte Comando
 - 40 Carte Sezione
 - 20 Carte Tattica
 - 9 Carte Riepilogative
 - 7 Carte Terreno
 - 1 Carta riepilogativa Unita' a doppia faccia
 - 1 Carta riepilogativa Ostacoli a doppia faccia
- ★ 8 Dadi da Combattimento



- ★ 1 Manuale delle Regole e degli Scenari
- ★ 1 Numero di accesso Days of Wonder Online, situato in fondo al Manuale delle Regole e degli Scenari.



Esagono terreno



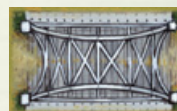
Croce



Medaglia d'Onore



Bunker



Ponti



Tedeschi



Rangers



Comm. Brit.



FFI Francesi



UNITA' TEDESCHES

UNITA' ALLEATE



Carte Comando



Carte Sezione



Carte Tattica



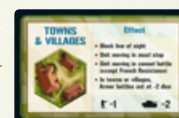
Riepilogo Unita'



Riepilogo Ostacoli



Carta Terreno



Riepilogo Terreno

PREPARARE IL GIOCO

Avrai enormi benefici se applicherai un po' di disciplina al momento della preparazione degli scenari di gioco in Memoir'44. Ti raccomandiamo di seguire l'approccio passo-passo indicato di seguito, specialmente per le prime partite. I risultati saranno una infinita varieta' di campi di battaglia su cui combattere e l'opportunita' di apprendere dettagli ed informazioni storiche su ognuno degli scenari giocati.

1 - Scegli una battaglia dalla sezione Scenari del manuale. *Se e' la tua prima partita di Memoir '44, ti suggeriamo di giocare la prima battaglia 'Pegasus Bridge' (pag. 19). E' un ottimo scenario introduttivo a Memoir '44, oltre alla battaglia del D-Day.*

2 - Metti la plancia scenario al centro del tavolo, dal lato corretto (campagna o spiaggia).

Per Pegasus Bridge, significa dal lato campagna.

3 - Posiziona gli esagoni di terreno necessari, come indicato dallo Scenario. *Per Pegasus Bridge, 20 esagoni di fiume, 4 esagoni di villaggio e 9 esagoni di foresta.*

4 - Aggiungi gli ostacoli fissi (Bunker e Ponti) e mobili, se sono indicati. *Per Pegasus Bridge significa 2 ponti, uno su ogni fiume, 4 fili spinati e un muro di sacchi di sabbia per proteggere il perimetro del ponte.*

5 - A questo punto metti le unita' sulla plancia, nelle posizioni segnate sulla mappa dello scenario. L'esperienza insegna che la cosa migliore e' mettere un soldato per esagono occupato, per segnare le posizioni, per poi riempirli con le altre miniature. *Un'unita' di Artiglieria e' solitamente composta da 2 miniature, i Mezzi Corazzati da 3, la Fanteria da 4.*

6 - Metti i simboli Unita' Speciale alle varie unita' e le Medaglie Vittoria sugli obiettivi, se richiesto dalle regole speciali dello scenario. *In Pegasus Bridge, metti una medaglia vittoria Alleata su ogni ponte.*

7 - Posiziona a lato della plancia le carte riassuntive del terreno presente sullo scenario. *(Foresta, Citta' & Villaggi, Fiume, per lo scenario Pegasus Bridge)*, piu' quelle degli Ostacoli e delle Unita'. Se necessario, consultare l'Appendice 2 (pagina 13) per dettagli aggiuntivi su ogni tipo di terreno.

8 - Montare i porta-carte e metterli ai bordi della mappa.

I porta-carte non sono necessari, ma sono particolarmente utili nel gioco a squadre. Usandole, i giocatori dallo stesso lato possono studiare con facilità le varie opzioni disponibili.

9 - Ora ogni giocatore sceglie il suo schieramento e siede attorno alla plancia dal lato appropriato. Vista la breve durata di un tipico scenario, suggeriamo di alternarsi di lato, giocando due partite consecutive, in modo da bilanciare i vantaggi storici di uno dei due schieramenti in ogni particolare scenario. Il vincitore della partita sara' chi avra' piu' Medaglie Vittoria al termine delle due battaglie.



10 - Mescola il mazzo delle Carte Comando e distribuisce le carte seguendo le note dello scenario selezionato. Metti le tue carte nel tuo porta-carte, tenendole segrete all'avversario.

Per Pegasus Bridge il Comandante in Capo degli Alleati riceve 6 carte Comando, mentre il Generale Tedesco ne riceve solo 2! Rommel non doveva andare in ferie nel fatidico giorno!

11 - Metti il resto del mazzo a faccia in su a lato del campo di battaglia, in modo che sia raggiungibile da entrambi i giocatori.

12 - Ogni lato prende 4 dadi Combattimento.

13 - Il giocatore iniziale (in *Pegasus Bridge* il Magg. Britannico Howard) , come indicato dalle note dello scenario, inizia a giocare.



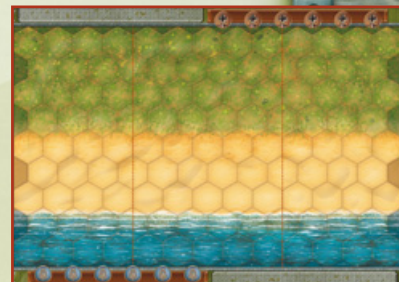
C. BATTAGLIA

Le battaglie si svolgono su una plancia esagonata larga 13 esagoni e profonda 9. Il campo e' diviso in 3 sezioni da due linee rosse punteggiate: ogni giocatore avra' quindi un fianco destro, un centro ed un fianco sinistro. Se un esagono e' tagliato in due da una linea, viene considerato parte di entrambe le sezioni.

LATO CAMPAGNA



LATO SPIAGGIA



CARTE COMANDO

Le unita' possono muoversi e/o combattere solo quando ricevono un ordine. Le carte Comando vengono utilizzate per ordinare alle tue truppe di muoversi, di combattere o effettuare una manovra speciale. Sono due i tipi di carte Comando: **Carte Sezione e Carte Tattica.**

Carte Sezione

Le carte Sezione vengono usate per ordinare di muovere o combattere in una sezione specifica. Indicano in quali sezioni del campo di battaglia puoi dare ordini e a quante unita' puoi darli.

Carte Tattica

Le carte Tattica permettono di effettuare mosse speciali, combattere in modi particolari o effettuare azioni speciali descritte sulla carta stessa. Alcune carte ti permettono di dare ordini alle truppe presenti in una sola sezione, mentre altre danno ordini alle unita' in tutte le sezioni.



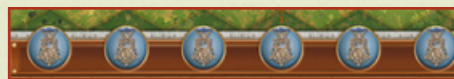
Carte Sezione



Carte Tattica

SCOPO DEL GIOCO

E' di essere il primo a vincere un determinato numero di Medaglie Vittoria (solitamente da 4 a 6, a seconda delle condizioni di vittoria dello scenario).



In Memoir '44, le Medaglie Vittoria vengono guadagnate ogni volta che viene eliminata un'unita' nemica dal campo di battaglia. Le Medaglie vinte in questo modo si indicano mettendo l'ultima miniatura dell'unita' eliminata in uno degli spazi Medaglia nell'angolo a sinistra del tuo lato della plancia.

In alcuni scenari possono essere vinte Medaglie aggiuntive presenti sulla plancia, ad esempio catturando e tenendo un certo esagono di terreno o completando un obiettivo.

TURNO DI GIOCO

Il giocatore indicato dalle note dello scenario inizia per primo. I giocatori si alternano fin quando uno dei giocatori raggiunge il numero di Medaglie Vittoria indicate nelle condizioni di vittoria dello scenario.

Durante il tuo turno, segui il seguente ordine:

- 1 - Gioca una Carta Comando
- 2 - **ORDINE**. Dichiarare tutte le unita' a cui intendi dare un ordine, all'interno dei limiti della carta Sezione o Tattica appena giocata.
- 3 - **MUOVI**. Muovi tutte le unita' che desideri a cui hai dato un ordine, una per volta, rispettando i limiti dell'unita' e quelli dati dal terreno, come da carta riassuntiva.
- 4 - **COMBATTI**. Combatti con un'unita' per volta (a cui hai dato un ordine). Scegli l'unita' nemica bersaglio e
 - a. Controlla la Distanza (contando i dadi combattimento, vedi pagina 9) e la Linea di Vista (pagina 9)
 - b. Controlla eventuali effetti del Terreno (pagina 13)
 - c. Risolvi il Combattimento (pagina 10)
- 5 - Pesca una nuova Carta Comando.

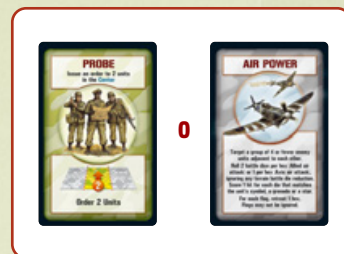
1 - Giocare una Carta Comando

All'inizio del tuo turno, gioca una carta Comando dalla tua mano.

Mettila a faccia in su davanti a te, e leggila ad alta voce.

Le Carte Comando vengono solitamente usate per muovere e/o combattere.

La carta che giochi indica in quale sezione (o sezioni) del campo di battaglia potrai dare degli ordini, e a quante unita' potrai darne.



2 - Dare Ordini alle Unità'

Dopo aver giocato una carta comando, annunciate le unita' a cui volete dare ordini.

Solo le unita' a cui vengono dati ordini possono muovere, combattere o compiere azioni speciali nel corso del turno.

Le unita' in un esagono attraversato da una linea rossa possono ricevere ordini da entrambe le sezioni.



Non puoi dare piu' di un ordine a ogni unita'. Se la Carta Comando ti permette di dare piu' ordini nella stessa sezione del campo di battaglia del numero delle tue unita' presenti, gli ordini rimanenti sono sprecati.

3 - Muovere le Unità'

I movimenti vengono annunciati e svolti in sequenza, un'unita' per volta, nell'ordine preferito. Un'unita' puo' muovere solo una volta per turno. Un'unita' non e' pero' obbligata a muovere anche se ha ricevuto l'ordine di farlo.

Devi completare il movimento di un'unita' prima di iniziare a muoverne un'altra. Inoltre devi completare tutti i movimenti prima di passare al Combattimento (fase 4).

Esempio: Per muovere le unita' di fanteria alla destra del villaggio, devi prima togliere l'unita' davanti ad essa dal percorso.



Posizione iniziale



Mossa vietata



Prima muovi l'unita' di destra 1 esagono a destra...



...poi muovi l'altra unita'.

I Corazzati devono muoversi di 3 esagoni attorno alle Fanteria per la loro destinazione.

Le unita' cui si danno ordini possono muovere da una sezione del campo all'altra.

Due unita' non possono occupare lo stesso esagono; quando muovi un'unita' non puoi muoverla attraverso un esagono occupato da un'unita' amica o nemica.



Dividere un'unita' e' proibito: non puoi separare singole miniature da un'unita', devono stare insieme e muovere come un gruppo.

Raggruppare e' proibito: le unita' ridotte non possono unirsi ad altre unita'.

Nessuna divisione.



L'unita' non si raggruppa.



Alcune caratteristiche del terreno hanno effetto sul movimento e possono impedire ad un'unita' di effettuare l'intero movimento o di combattere (vedi la sezione Terreno a pagina 13).

Le regole del movimento di ritirata sono leggermente diverse rispetto a quelle del movimento regolare (vedi pagina 10).

• Movimento Fanteria

La Fanteria cui e' stato dato un ordine puo' muovere 1 esagono e combattere o 2 esagoni e fermarsi.

Muove 1 e attacca



Muove 2 e si ferma





Le Forze Speciali possono muovere di 2 esagoni e combattere!

Forza Speciale muove 2 e combatte!



• Movimento Corazzati

Un Corazzato puo' muovere fino a 3 esagoni e combattere.

I Corazzati muovono 3 e combattono.



• Movimento Artiglieria

L'Artiglieria o muove 1 esagono o combatte.

L'Artiglieria puo' muovere...

...o combattere.



4 - Combattimento

I Combattimenti vengono controllati e risolti in sequenza, un'unita' per volta, in qualunque ordine. Devi annunciare e risolvere il combattimento di un'unita' prima di iniziare il successivo.

Un'unita' puo' combattere solo una volta per turno ma non e' obbligata anche se ha un ordine.

Un'unita' non puo' dividere i suoi Dadi Combattimento tra diversi bersagli nemici.

Il numero delle perdite sofferte da un'unita' non modifica il numero di Dadi Combattimento tirati in combattimento. Un'unita' con una singola miniatura ha lo stesso potere di un'unita' a piena forza.

Un'unita' che attacca un nemico adiacente viene detta in 'Assalto Ravvicinato' con quel nemico.

Un'unita' che attacca un nemico a piu' di un esagono di distanza 'Spara' a quel nemico.

Un'unita' adiacente ad un'unita' nemica deve entrare in 'Assalto Ravvicinato' con quell'unita' se decide di attaccarla. Non puo' sparare a un'altra unita' nemica piu' distante.

ASSALTO RAVVICINATO:
attacca un esagono vicino



SPARA: attacca a distanza



Procedura

Per combattere:

- 1 - Annunciare l'unita' (a cui e' stato dato un ordine) con cui vuoi attaccare e il suo bersaglio.
 - a. **Controlla la Distanza:** verifica che il tuo bersaglio sia entro la distanza di combattimento o a contatto;
 - b. **Controlla la Linea di Vista (solo Fanteria e Corazzati):** verifica che il bersaglio sia visibile.
- 2 - Conta il numero di Dadi Combattimento da tirare, in base al tipo di unita' con cui stai attaccando e la sua distanza dal bersaglio.
- 3 - Determina le eventuali riduzioni causate dal terreno e riduci il numero di dadi tirati.
- 4 - Risolvi il Combattimento: Tira i Dadi Combattimento e applica il risultato.

• Raggio d'Azione - Fanteria

Un'unita' di Fanteria puo' attaccare un qualsiasi bersaglio nemico a 3 o meno esagoni di distanza. Tira 3 dadi in "Assalto Ravvicinato" (esagono adiacente), 2 dadi contro un bersaglio a 2 esagoni ed 1 dado contro un bersaglio a 3 esagoni di distanza.

Per determinare il numero di dadi Combattimento da tirare, semplicemente conta "all'indietro" il numero di dadi tirati: metti il dito sul primo esagono adiacente alla tua unita' e spostalo di un esagono per volta verso il bersaglio, contando alla rovescia ("3", "2", "1") fin quando non raggiungi il bersaglio. L'ultimo numero che pronunci quando raggiungi il bersaglio indica il numero dei dadi da tirare.

Nemico a 2 esagoni



Raggio Azione e numero di dadi tirati dalla Fanteria in base alla distanza del bersaglio. Si chiama "Combattimento a 3,2,1".



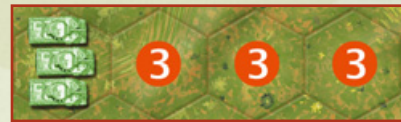
Nemico fuori tiro



• Raggio d'Azione - Corazzati

Un'unita' Corazzata puo' attaccare un qualsiasi bersaglio a 3 o meno esagoni di distanza. Combatte sempre con 3 dadi.

Raggio e numero di dadi tirati dai Corazzati



• Raggio d'Azione - Artiglieria

Un'unita' di Artiglieria attacca qualsiasi bersaglio nemico a 6 o meno esagoni. Combatte a 3,3,2,2,1,1, come illustrato nell'esempio.

Raggio d'Azione e numero di dadi tirati dall'Artiglieria.



• Linea di Vista

Per attaccare, un'unita' di Fanteria o Corazzata deve essere in grado di "vedere" l'unita' nemica che vuole bersagliare. Un'unita' di Artiglieria non ha bisogno di avere una Linea di Vista per attaccare un'unita' nemica.

Immagina una linea che parte dal centro dell'esagono che contiene l'unita' attaccante al centro dell'esagono che contiene il bersaglio.

La linea di vista e' bloccata se qualsiasi esagono (o parte di esagono) attraverso cui passa questa linea immaginaria contiene un ostacolo. Gli ostacoli sono le unita' (nemiche o amiche) o certi tipi di terreno.

Il terreno nell'esagono bersaglio non blocca la Linea di Vista.

La Linea di Vista dall'unita' di sinistra al bersaglio e' bloccata dall'unita' al centro.



L'unita' Alleata ha la Linea di Vista sull'unita' ai lati della foresta ma non sull'unita' che si trova nascosta dietro la foresta.



L'unita' Alleata ha Linea di Vista



La Linea di Vista e' bloccata ambo i lati.



La Linea di Vista e' bloccata ambo i lati.



Se la linea immaginaria segue il bordo di uno o piu' esagoni con degli ostacoli, la Linea di Vista non e' bloccata a meno che l'ostacolo sia da entrambe le parti della linea.

• Penalità del terreno

Ogni tipo di terreno e ostacolo viene descritto nella sezione Terreno e Ostacoli (Appendice 2, pagina13). Controllate quella sezione o la carta riepilogativa corrispondente al terreno e sottraete il numero corrispondente di Dadi Combattimento dal numero di dadi da tirare nel combattimento.



• Risolvere il Combattimento

I colpi vengono risolti per primi, seguiti dalle ritirate.

Colpire

In combattimento, l'attaccante segna un colpo per ogni dado con il simbolo che rappresenta l'unità bersagliata. La Granata conta come 1 colpo.

Per ogni colpo segnato, rimuovi 1 miniatura dall'unità bersaglio; quando l'ultimo pezzo dell'unità avversaria viene rimosso, mettilo sopra uno degli spazi Medaglia vuoti dal tuo lato del campo di battaglia.

Se il giocatore attaccante tira più colpi del numero di miniature dell'unità bersaglio, quelli in eccesso non hanno effetto.



Colpisce la Fanteria



Colpisce i Corazzati



Colpisce ogni tipo: Fanteria, Corazzati o Artiglieria.

COLPO

Mancare

NULLA



Se l'attaccante non riesce a tirare nessuno dei simboli necessari per colpire il bersaglio o per forzare il nemico a ritirarsi, manca il bersaglio.

Il lato "Stella" di un Dado Combattimento se non viene usato in alcune Carte Comando Tattica e' considerato come un colpo mancato.

Ritirata

Ritirata



Dopo che tutti i colpi sono stati risolti e le perdite rimosse, vengono effettuate le ritirate. Per ogni Bandiera tirata, l'unità deve muovere di un esagono verso il proprio lato, due bandiere spostano l'unità di due esagoni e così via.

Il giocatore che controlla l'unità decide in quale esagono la sua unità si ritira seguendo le seguenti regole:

- ◆ Un'unità deve sempre ritirarsi verso il proprio lato della plancia.
- ◆ Il terreno non ha effetto sul movimento di ritirata, quindi un'unità che si ritira può passare attraverso una foresta o un villaggio senza fermarsi. Tuttavia, il terreno impassabile rimane tale, e non può essere attraversato in ritirata.
- ◆ Un'unità non si può ritirare sopra o attraverso un esagono che contiene un'altra unità (sia amica che nemica).
- ◆ Se un'unità non può ritirarsi, se è obbligata a ritirarsi oltre i limiti del campo di battaglia o viene spostata in un esagono di mare, rimuovi una miniatura dall'unità per ogni esagono che non può essere completato.
- ◆ Alcuni ostacoli permettono a certe unità di ignorare la prima Bandiera tirata contro di esse.

L'unità Alleata ottiene Bandiera, Fanteria e Stella.
Dopo aver perso 1 unità, l'unità Tedesca ha 2 possibili ritirate:



Un'unita' Tedesca e' sulla strada
- c'e' solo una via di ritirata sulla sinistra:



Un'unita' Tedesca e un fiume bloccano la ritirata
- l'unita' Tedesca non puo' muovere e
perde un'altra unita' come mostrato:



• Guadagnare Terreno

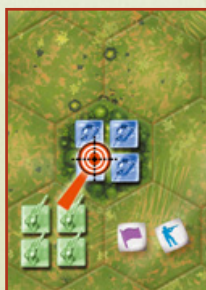
Se un'unita' di Fanteria in Assalto Ravvicinato elimina un'unita' nemica o la forza a ritirarsi, puo' guadagnare terreno avanzando nell'esagono liberato.

L'unita' di Artiglieria non puo' guadagnare terreno.

Le restrizioni causate dal terreno e dal combattimento si applicano quando le unita' guadagnano terreno.

Se un'unita' Corazzata in Assalto Ravvicinato elimina l'unita' nemica o la obbliga a ritirarsi, puo' guadagnare terreno avanzando nell'esagono liberato e puo' attaccare con un'IncurSIONe Meccanizzata.

La Fanteria Alleata tira una Bandiera e una Fanteria in Assalto Ravvicinato.



Dopo aver perso una miniatura, l'unita' Tedesca si ritira.



L'unita' Alleata "Guadagna Terreno" immediatamente per avvantaggiarsi della copertura della foresta.

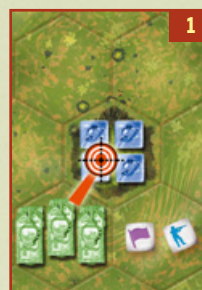


• IncurSIONe Meccanizzata

Dopo un combattimento di Assalto Ravvicinato di successo, un'unita' Corazzata puo' spostarsi nell'esagono liberato e combattere di nuovo. Se e' adiacente ad un'unita' nemica, anche questo secondo combattimento deve essere un Assalto Ravvicinato. Altrimenti puo' sparare ad un'unita' piu' distante.

- ◆ Un'unita' puo' Guadagnare Terreno dopo un'IncurSIONe Meccanizzata.
- ◆ Un'unita' Corazzata puo' effettuare soltanto un'IncurSIONe Meccanizzata per turno.
- ◆ Tutti i combattimenti, Assalti Ravvicinati e le IncurSIONi Meccanizzate devono essere risolte prima che possa combattere l'unita' successiva.

L'unita' Corazzata tira una Bandiera e una Fanteria in Assalto Ravvicinato.



Dopo aver perso una miniatura l'unita' Tedesca si ritira.



L'unita' Alleata esegue una "IncurSIONe Meccanizzata".



Dopo aver mosso l'unita' Corazzata combatte ancora!



5 - Pescare una Carta Comando

Dopo aver risolto tutti i colpi e le ritirate, scarta la carta Comando giocata e pescane un'altra dal mazzo. Il tuo turno e' terminato.

Se il mazzo finisce, rimescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo.

APPENDICE 1 - UNITA' SPECIALI

Carta riepilogativa Unità Speciali

Sul retro della carta riepilogativa delle Unità c'è una lista dei vari tipi di Forze Speciali e altre Unità di Elite utilizzabili in Memoir '44.

Gli angoli arrotondati in cima al simbolo di un'unità vengono utilizzati per indicare le Forze Speciali o le unità di Elite sulla mappa.

Un numero nell'angolo in basso a destra del simbolo dell'unità indica il numero di miniature per unità, se diverso dal numero standard.

Le Forze Speciali e le Unità di Elite si comportano nello stesso modo dell'unità normale corrispondente (Fanteria o Corazzato) ad eccezione di quanto descritto sulla carta riepilogativa e qui di seguito.

Forze Speciali ed Unità d'Elite Simboli e Caratteristiche



Usare i simboli delle Forze Speciali

Negli scenari con sia unità standard che speciali con lo stesso tipo di miniature (Commando e Fanteria a Sword Beach, ad esempio), usate il simbolo corrispondente alla Forza Speciale mettendolo nell'esagono occupato dall'Unità per distinguerla dalle truppe regolari.

Unità Rangers



Forze Britanniche



Ger. "Kommandos"



"**LA RÉSISTANCE**" è il termine generico utilizzato per descrivere i vari movimenti (armati e non) che combatterono le forze dell'Asse nella Francia occupata dopo la resa del 1940. La famosa trasmissione del Generale De Gaulle del 18 Giugno 1940 sulla BBC galvanizzò i patrioti di tutte le origini politiche e geografiche. Gruppi sempre più organizzati e sempre più grandi entrarono in azione durante gli anni successivi, formando un'esercito "ombra" nei giorni precedenti al D-Day. A stretto contatto con gli Alleati, sovente da loro riforniti di armi e soldi, la Resistenza sabotò i rifornimenti e assassinò figure importanti del regime controllato dai Tedeschi. Dal 1944 in poi, i gruppi militari all'interno della resistenza divennero famosi come FFI ("Forces Françaises de l'Intérieur" - "Forze Francesi Interne"). Le informazioni che fornirono durante le fasi preparatorie dell'Operazione Overlord assicurano il successo degli sbarchi Alleati.

La Resistenza Francese beneficiava di una superiore conoscenza della campagna e del supporto della popolazione nel corso della guerra. Le caratteristiche delle unità della Resistenza Francese sono:

- ◆ Possono sempre attaccare quando entrano in un nuovo tipo di terreno (Foreste, Villaggi, Siepi) dove la Fanteria normale si fermerebbe senza combattere.
- ◆ Possono sparire nella campagna, ritirandosi fino a 3 esagoni invece del normale esagono per ogni bandiera ottenuta con il lancio del dado.
- ◆ Il loro ristretto numero fa iniziare sempre con 3 miniature per unità invece delle normali 4.
- ◆ La Resistenza Francese che decide di muovere di 2 esagoni non può combattere nello stesso turno.

Forze Speciali (inclusi US Rangers, Commando Britannici e altre unità di Elite):



Lo stemma dei Rangers Americani che attaccarono il Pointe-du-Hoc



Commando Britannico "Pegaso" della 6a divisione aviotrasportati che prese il "Pegasus Bridge"



Unità Tedesche "Grossdeutschland" d'Elite

Attacco alla Resistenza che si è nascosta nella foresta e ha tirato 2 bandiere. La Resistenza ha scelto di ritirarsi e coprirsi nel villaggio che è a 4 esagoni di distanza.

Le Forze Speciali storicamente avevano una mobilita' e potenza di fuoco superiore grazie allo spietato allenamento e all'equipaggiamento speciale.

- *Diversamente dalla Fanteria, le Unità Speciali possono muovere 2 esagoni e combattere (invece di dover scegliere tra muovere di 1 esagono e combattere o muovere di 2 esagoni e non combattere). Devono però sottostare alle penalità del terreno.*

La Forza Speciale muove 2 e attacca!



...ma deve stare alle penalità del terreno: qui si ferma e non attacca a causa degli esagoni di Foresta.



Elite Corazzate

Le unità Corazzate d'Elite, come le divisioni Tedesche con carri Tigre, erano un nemico devastante sul campo di battaglia.

- *Diversamente delle normali unità, le unità d'Elite cominciano con 4 carri per unità, il che denota uno straordinario resistere a tutti i colpi, tranne i colpi presi sul retro.*

I Corazzati d'Elite hanno 4 miniature.



APPENDICE 2 - TERRENI

Usare le Carte Riepilogative Terreno

Le carte Riepilogative del Terreno forniscono un breve riassunto sugli effetti chiave di ogni tipo di terreno. In fase di preparazione dello scenario, metti le carte corrispondenti al terreno utilizzato a lato della plancia.

– La sezione Effetti descrive le caratteristiche del terreno.

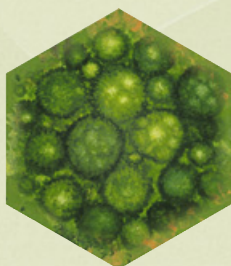
– L'icona del soldato e del carro indicano le capacità difensive del terreno. Nell'esempio, la Fanteria attaccante tira un dado in meno e i Corazzati attaccanti 2 dadi in meno.

Sezione Effetti



Capacità difensive date dal terreno

Foreste



- ◆ **Movimento:** Un'unità che entra un esagono di Foresta deve fermarsi e non si può muovere quel turno.
- ◆ **Combattimento:** Un'unità non può combattere nel turno in cui muove in un esagono di Foresta.
- ◆ Se attacca un'unità nemica in un esagono di Foresta, la Fanteria riduce il numero di Dadi Combattimento tirati di 1, i Corazzati riducono il numero di Dadi Combattimento tirati di 2 mentre l'Artiglieria non riduce il numero dei dadi tirati.
- ◆ **Linea di Vista:** La Foresta blocca la Linea di Vista.

Turno 1: Gli Alleati muovono nella Foresta: l'unità deve fermarsi e non può combattere.



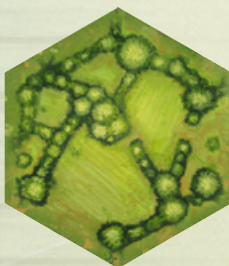
Turno 2: I Tedeschi si avvicinano e combattono ma tirano 2 dadi anziché 3 perché gli Alleati sono protetti dalla Foresta.



Turno 3: Vendetta! Gli Alleati ora possono attaccare con 3 dadi.



Siepi



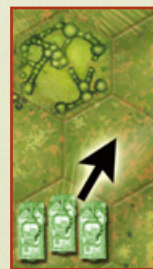
Le siepi sono comuni in Normandia: piccoli campi erbosi separati da alte fila di siepi, arbusti o recinzioni; un terreno molto difficile per gli Alleati, che non potevano sapere cosa li aspettava dietro la siepe successiva.

◆ **Movimento:** Per muovere in un esagono di Siepi un'unita' deve essere adiacente alla siepe. Un'unita' che entra in una Siepe fermarsi e non puo' piu' muovere in quel turno.

Un'unita' che lascia un esagono di Siepe puo' solo muovere in un esagono adiacente.

- ◆ **Combattimento:** Un'unita' non combatte nel turno in cui muove nelle Siepi.
- ◆ Se attacca un'unita' nemica su un esagono di Siepi, la Fanteria riduce il numero di Dadi Combattimento tirati di 1, i Corazzati riducono il numero di Dadi Combattimento di 2 mentre l'Artiglieria non riduce il numero di dadi tirati.
- ◆ **Linea di Vista:** Le Siepi bloccano la Linea di Vista.

Turno 1: muove e si ferma vicino alle Siepi



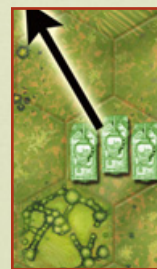
Turno 2: ora puo' entrare nelle Siepi



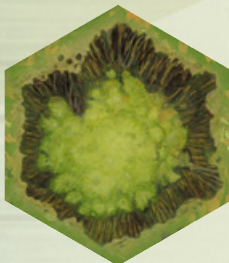
Turno 2: esce e si ferma vicino alle Siepi



Turno 2: ora puo' muovere normalmente



Colline



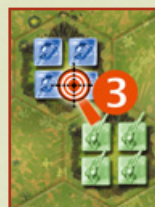
◆ **Movimento:** Nessuna restrizione di movimento.

◆ **Combattimento:** Se si attacca una unita' su una collina, la Fanteria e i Corazzati riducono il numero di Dadi Combattimento tirati di 1, l'Artiglieria invece non riduce il numero di dadi

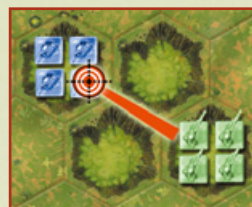
Attaccano da un livello piu' basso e tirano 2 dadi anziche' 3



Ma se anche loro sono sulla Collina tirano 3 dadi



Gli Alleati possono combattere perche' sono allo stesso livello



tirati. Se si attacca un'unita' allo stesso livello non si applica alcuna riduzione di Dadi Combattimento.

◆ **Linea di Vista:** Una Collina blocca la Linea di Vista alle unita' che cercano di guardare sopra la Collina. La Linea di Vista non viene bloccata quando le unita' sono allo stesso livello e sulla stessa collina (effetto plateau).

Citta' & Villaggi



◆ **Movimento:** Un'unita' che entra in un esagono di Villaggio deve fermarsi e non puo' piu' muovere per quel turno.

◆ **Combattimento:** Un'unita' non puo' combattere nel turno in cui si muove dentro un esagono di Villaggio.

◆ Se attacca un'unita' nemica in un esagono di Villaggio, la Fanteria riduce il numero di Dadi Combattimento tirati di 1, i Corazzati riducono il numero di Dadi Combattimento tirati di 2

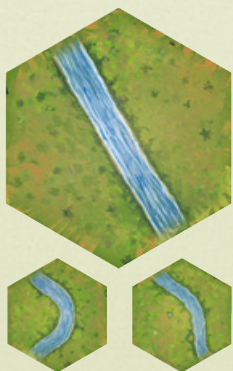
mentre l'Artiglieria non riduce il numero dei dadi tirati.

◆ **Linea di Vista:** Un Villaggio blocca la Linea di Vista.

Altri esagoni Citta' & Villaggi:



Fiumi e Canali

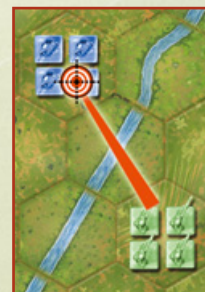


- ◆ **Movimento:** Un fiume e' terreno impassabile. Un'unita' puo' entrare in un esagono di fiume solo se c'e' un ponte.
- ◆ **Combattimento:** Un'unita' su un esagono di Fiume in cui c'e' un ponte combatte normalmente.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Fiume non blocca la Linea di Vista.

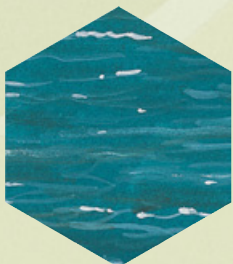
L'unita' Corazzata deve prendere il ponte per attraversarlo



La Fanteria puo' sparare oltre la riva del fiume

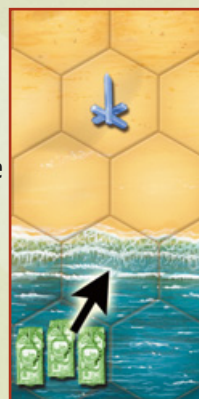


Oceani

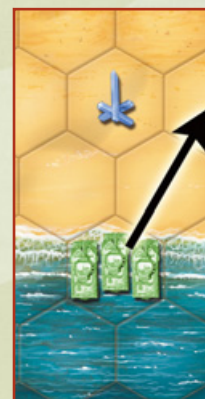


- ◆ **Movimento:** Un'unita' che muove in un esagono di Oceano puo' muovere massimo di 1 esagono. Si suppone che le unita' siano su un mezzo da sbarco o in acque basse finche' non muovono in un esagono di Spiaggia. L'Oceano e' un terreno impassabile per le ritirate.
- ◆ **Combattimento:** Nell'Oceano non si puo' combattere.
- ◆ **Linea di Vista:** L'Oceano non blocca la Linea di Vista.

L'unita' anfibia "DD" Sherman si muove di un solo esagono in acqua



Nel turno seguente lascia il battello e si muove di 2 esagoni nella sabbia

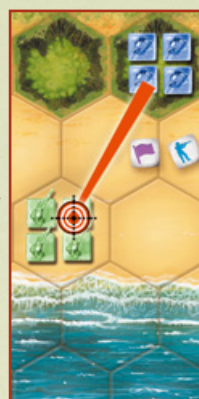


Spiagge

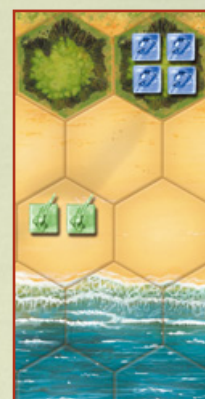


- ◆ **Movimento:** Un'unita' che si muove in un esagono di Spiaggia puo' solo muovere di 2 esagoni.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione. Un'unita' puo' Guadagnare Terreno dopo un Assalto Ravvicinato.
- ◆ **Linea di Vista:** La Spiaggia non blocca la Linea di Vista.

La Fanteria ha tirato una Fanteria e una Bandiera



L'unita' non si puo' ritirare, cosi' perde 2 miniature anziche' 1



OSTACOLI FISSI

Se un ostacolo viene messo su un esagono di terreno, la riduzione dei Dadi Combattimento non e' cumulativa. La protezione migliore e' l'unica cosa che conta. Per esempio un bunker su una collina riduce il numero di dadi tirati da un carro che attacca dal basso di 2, non di 2+1 (la protezione del bunker e' 2, della collina 1). Un altro esempio: un sacco di sabbia in un villaggio non aggiunge nulla alla protezione del villaggio (la difesa del villaggio e' 2/1, quella della sabbia e' 1), ma fornisce comunque un'effetto in piu'; l'unita' nel villaggio puo' ignorare la prima bandiera, grazie ai sacchi di sabbia.



Bunker

- ◆ **Movimento:** Un'unita' di Fanteria puo' combattere nel turno in cui si muove in un esagono Bunker. I Corazzati e l'Artiglieria non possono muovere dentro un Bunker. L'Artiglieria che inizia nel Bunker non puo' piu' muoversi.
- ◆ **Combattimento:** Solo il lato indicato nel briefing di uno scenario puo' usare il Bunker come posizione di difesa.
- ◆ Se attacca un'unita' nemica su un esagono con un Bunker, la Fanteria riduce il numero di Dadi Combattimento tirati di 1, i Corazzati riducono il numero di dadi tirati di 2 mentre l'Artiglieria non riduce il numero dei dadi tirati.
- ◆ Un'unita' in un Bunker puo' ignorare la prima Bandiera tirata.
- ◆ Per ogni Bandiera tirata contro l'Artiglieria nel Bunker, rimuove una miniatura dell'Artiglieria.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Bunker blocca la Linea di Vista.



Cavalli di Frisia

I Cavalli di Frisia erano ostacoli posti contro i carri e i mezzi da sbarco, solitamente fatti da sbarre d'acciaio saldate tra di loro. A volte erano costruite in legno, con una mina anticarro in cima. Inaspettatamente la fanteria alleata li uso' come copertura durante lo sbarco.



- ◆ **Movimento:** Solo le unita' di Fanteria possono entrare in un esagono senza alcuna limitazione.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione. Un'unita' in un esagono puo' ignorare la prima Bandiera tirata.
- ◆ **Linea di Vista:** I Cavalli di Frisia non bloccano la Linea di Vista.

OSTACOLI RIMOVIBILI



Sacchi di Sabbia

- ◆ **Movimento:** Nessuna restrizione; quando un'unita' lascia un esagono con i Sacchi di Sabbia, questi vengono rimossi.
- ◆ **Combattimento:** Un'unita' in un esagono con dei Sacchi di Sabbia e' protetta da tutti i lati, non solo dai lati in cui ci sono i Sacchi. Se un'unita' non beneficia di alcuna protezione dal suo terreno, i Sacchi di Sabbia riducono il numero dei Dadi Combattimento tirati di 1 se attaccata da Fanteria o Corazzati.

Come sempre, i dadi dell'Artiglieria non vengono ridotti.

- ◆ Un'unita' nascosta dietro i Sacchi di Sabbia puo' ignorare la prima Bandiera tirata.
- ◆ **Linea di Vista:** I Sacchi di Sabbia non bloccano la Linea di Vista.



Filo Spinato

- ◆ **Movimento:** Un'unita' che entra in un esagono con del Filo Spinato deve fermarsi per quel turno.
- ◆ **Combattimento:** Un'unita' di Fanteria in un esagono con del Filo Spinato ridurra' il numero di dadi tirati di 1. Un'unita' di Fanteria che puo' combattere puo' scegliere di rimuovere il Filo Spinato invece di attaccare. I Corazzati devono rimuovere il Filo Spinato prima di combattere.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Filo Spinato non blocca la Linea di Vista.



APPENDICE 3 - PARTITE MULTI-GIOCATORE, VARIANTI & SCENARI AGGIUNTIVI

Gioco di Squadra

Il modo piu' semplice per giocare con massimo 6 giocatori e' di provare Memoir '44 a squadre!

Formate due squadre di massimo 3 giocatori per parte (se siete dispari, una delle due squadre avra' piu' giocatori).

Ogni squadra mette le proprie Carte Comando sul porta-carte, discutendo le possibili strategie all'interno della squadra prima di scegliere insieme quale carta giocare. Il membro della squadra piu' direttamente coinvolto dalla carta giocata effettua le azioni, muove le unita', sceglie i bersagli e tira i dadi quando necessario.

- ◆ In una squadra di 2 giocatori, uno dei due si occupa del centro del campo di battaglia ed e' il Comandante in Capo, mentre il secondo giocatore si occupa dei fianchi.
- ◆ In una squadra di 3 giocatori, ogni giocatore ha la propria sezione. Il giocatore nel centro e' il Comandante in Capo, ed e' responsabile per giocare le carte Tattica che coinvolgono tutte (o nessuna) le sezioni del campo di battaglia.

Memoir '44 Overlord – Battaglia in larga scala

I giocatori esperti vorranno unire piu' copie di Memoir '44 per giocare gli scenari in un enorme campo di battaglia in un nuovo tipo di meta-gioco chiamato Memoir '44 Overlord! Gli scenari Overlord sono unici nel senso che 2 (e in certi casi 3) plance vengono unite in un singolo campo di battaglia che permette fino a 8 giocatori (4 per parte) di rappresentare battaglie storiche della Seconda Guerra Mondiale in larga scala.

Con Memoir '44 Overlord i giocatori possono sperimentare le frustrazioni di far parte di una catena di comando della Seconda Guerra Mondiale e allo stesso tempo apprezzare le sfide di cooperazione e coordinazione necessarie per vincere. Gli scenari di battaglia e le mappe sono stilizzate, ma grazie alla grande scala descrivono con maggior dettaglio le caratteristiche del terreno campi di battaglia originali e affrontano con maggior precisione lo spiegamento delle forze dell'Asse e degli Alleati.

Uno speciale scenario bonus e' fornito al termine della parte dedicata agli scenari di questo manuale: Omaha Beach - Versione Overlord. E' uno scenario bonus che richiede il manuale "Memoir '44 Overlord" che potete scaricare gratuitamente dal nostro sito: www.memoir44.com

Variante per Giovani Generali

Se necessario, i ragazzi piu' giovani possono giocare una versione semplificata del gioco e divertirsi comunque moltissimo. I bambini di solito contano meglio di come leggono, ti suggeriamo quindi le seguenti modifiche:

- ◆ Rimuovi tutte le carte Tattica dal mazzo - tieni solo le carte Sezione
- ◆ Se necessario, puoi scegliere di non usare le regole "Guadagnare Terreno" e "Incursione Meccanizzata".
- ◆ Ogni volta che finisce il mazzo, ricordati di mescolare le carte Sezione.

E' meglio se un adulto insegna il gioco ai bambini e gioca un paio di partite con loro per farli familiarizzare con il gioco. E' anche un ottimo modo, per un genitore o un insegnante, per introdurre l'impegno Alleato durante la Seconda Guerra Mondiale e creare interesse su come le battaglie abbiano cambiato il corso della storia moderna.

Scenari Aggiuntivi

Memoir '44 e' un gioco con infinite possibilita'. Le varie offensive e i contrattacchi, le battaglie critiche e le schermaglie meno conosciute, i vari teatri di operazione in cui fu combattuta la guerra.

In collaborazione con l'autore, Richard Borg, la Days of Wonder continuera' ad aggiornare il gioco aggiungendo regolarmente nuovi scenari, regole aggiuntive, materiali e miniature, ecc.

Per un primo assaggio delle tantissime ore di divertimento che vi aspetteranno, registratevi subito su: www.memoir44.com