

Richard Borg

MEMOIR

'44

EQUIPMENT PACK

• ERWEITERUNG •



REGELHEFT



DAYS OF
WONDER





- Memoir '44 Grundspiel
- Ostfront
- Flagbox
- Schauplatz Mittelmeer
- Breakthrough
- Battle Map

MEMOIR '44 AUSRÜSTUNGSBOX

- Geländebox
- Schauplatz Pazifik
- Winter-/Wuesten-Spielfeld
- Kampagnenbuch #1
- Kampagnenbuch #2
- Winterkrieg

**Glückwunsch zum Erwerb der Ausrüstungsbox,
dem größten je veröffentlichten Satz an Figuren für Memoir '44.**

In dieser Box finden Sie hunderte neuer Figuren, die für Szenarien mit folgenden Einheiten nützlich sind:

- ◆ **4 kleinere WK2-Nationen:** Frankreich (franz. Infanterie 1940), Italien (Obice da 75/18 ital. Artillerie), Polen (poln. Kavallerie), Finnland (finn. Skitruppen)
- ◆ **Artilleriefiguren:** M7 Priest (Mobile Artillerie), Flak 88 (Schwere Panzerabwehrkanone), Long Tom (Schwere Artillerie), Screaming Meemies (Nebelwerfer)
- ◆ **Strandlandungsausrüstung:** LCT 202 (Landungsboote), Hobart's Funnies (Churchill-Panzer mit 5 unterschiedlichen Zurüstteilen!)
- ◆ **Spezialwaffenausrüstung:** M2 Mörser und M2 Maschinengewehr
- ◆ **Jagdpanzer:** Elefant Panzerjäger
- ◆ **Kommandofahrzeuge:** Kübelwagen
- ◆ **Scharfschützen:** Perfekt für den Häuserkampf
- ◆ **und zusätzliche Figuren bereits bekannter Panzer und Fahrzeuge:** Tiger, Sd.Kfz 250 Halbkette, Dodge-WC63 Laster und Willys Jeep

• Hinweise zu den Figuren •

Farben und Bemalung – Alle Figuren dieser Box sind in neutralem Grau gehalten, so dass Sie mit ihnen Einheitenfiguren oder Abzeichen auf beiden Seiten des Schlachtfelds ersetzen können. Vor einer möglichen Bemalung sollten sie lauwarm abgewaschen und grundiert werden.

Kleine Nationen – Wenn Sie eine der weniger bedeutenden Nationen spielen, benutzen Sie sowohl die Figuren, die ihre einzigartige(n) Fähigkeit(en) darstellen, als auch normale Figuren desselben Lagers, um eine komplette Armee aufzustellen.

Hobart's Funnies – Die Churchill-Panzer dieser Box sind die filigransten Figuren, die wir bisher für Memoir '44 veröffentlicht haben. Sie besitzen fünf individuelle Zurüstteile, jedes mit einer speziellen Fähigkeit. Sie finden mehr dieser Panzer und Zurüstteile als Sie normalerweise brauchen, weshalb wir empfehlen, einige der kleineren Teile (vor allem den Petard-Mörser) an einige (aber nicht an alle) Panzer anzukleben, damit sie nicht verloren gehen.

- Dieses Symbol zeigt die Einführung einer neuen Regel für MEMOIR '44 an.
- Dieses Symbol bedeutet, dass eine bestehende Regel leicht modifiziert wird.
- Verschiedene Symbole stehen für Regeln aus früheren Erweiterungen.

Viele der Figuren dieser Box sind aus früheren Erweiterungen als Abzeichen bekannt. Sollten Sie diese besitzen, verwenden Sie statt dessen einfach die neuen Figuren. Verwenden Sie die Abzeichen, falls beide Spieler die gleichen Figuren (z.B. den Scharfschützen) einsetzen.



I. ARTILLERIE



Flak 88
(Truppen 23 – Schwere Panzerabwehrkanone)

Falls vom Szenario vorgesehen, stellen Sie eine schwere Panzerabwehrkanoneneinheit (zwei Flak 88 Figuren) auf das entsprechende Feld. Eine schwere Panzerabwehrkanoneneinheit wird in allen Belangen als Artillerieeinheit behandelt. Sie wird von denselben Taktikkarten aktiviert, von denselben Symbolen getroffen und kann niemals **Boden gewinnen**.

- ◆ **Bewegung:** Eine aktivierte schwere Panzerabwehrkanoneneinheit kann 1 Feld ziehen oder kämpfen.
- ◆ **Kampf:** Eine aktivierte schwere Panzerabwehrkanone greift Einheiten in bis zu 4 Feldern Entfernung mit 2W an. Greift sie eine gegnerische Panzer-/Fahrzeuginheit an, zählen alle erwürfelten Sternsymbole als Treffer. Sie ignoriert Kampfeinschränkungen durch Gelände.
- ◆ **Sichtlinie:** Schwere Panzerabwehrkanoneneinheiten benötigen Sichtlinie zum Ziel.



Long Tom
(Truppen 3 – Schwere Artillerie)

Schwere Artillerieeinheiten haben eine enorme Reichweite und ein verheerendes Zerstörungspotential, sobald sie sich auf ein Ziel eingeschossen haben. Sieht ein Szenario den Einsatz solcher Einheiten vor, stellen Sie eine schwere Artillerieeinheit (zwei Long Tom Figuren) auf das entsprechende Feld und legen Sie drei Fadenkreuzmarker dazu.

Die Fadenkreuzmarker (oder Schlachtsterne, falls keine Fadenkreuzmarker zur Verfügung stehen) dienen der Markierung eines Ziels, auf das sich die schwere Artillerieeinheit eingeschossen hat.

Schwere Artillerieeinheiten haben eine Reichweite von 8 Feldern und feuern mit 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.





Erzielt eine schwere Artillerieeinheit einen Treffer gegen eine gegnerische Einheit ohne sie zu eliminieren oder zum Rückzug zu zwingen, so legen Sie einen Fadenkreuzmarker zu der getroffenen Einheit.

Feuert eine schwere Artillerieeinheit auf eine Einheit mit Fadenkreuzmarker, wirft sie 1 zusätzlichen Kampfwürfel (sie hat sich auf das Ziel eingeschossen). Eine Einheit kann niemals mehr als 1 Fadenkreuzmarker erhalten. Sobald jedoch der Fadenkreuzmarker auf dem Feld liegt, gilt der Kampfbonus für alle angreifenden schweren Artillerie- oder Zerstörereinheiten.

Der Fadenkreuzmarker verbleibt auf dem Feld der Einheit, bis diese sich bewegt oder vernichtet wird. In diesem Fall wird der Marker wieder zurück zu der schweren Artillerieeinheit gelegt und der Kampfwürfelbonus erlischt.

Der Fadenkreuzmarker wird ebenfalls zurückgenommen, wenn sich die schwere Artillerieeinheit bewegt.



M7 Priest

(Truppen 14 – Mobile Artillerie)



Falls von der Szenariobeschreibung vorgesehen, stellen Sie eine mobile Artillerieeinheit (zwei M7 Priest Figuren) auf das entsprechende Feld. Mobile Artillerieeinheiten kämpfen mit derselben Reichweite und Feuerkraft wie reguläre Artillerieeinheiten. Eine mobile Artillerieeinheit kann jedoch 1 Feld ziehen und kämpfen oder 2 Felder weit ziehen und nicht mehr kämpfen.



Screaming Meemies

(Truppen 25 – Nebelwerfer)



Falls von der Szenariobeschreibung vorgesehen, stellen Sie eine Nebelwerfereinheit (zwei Screaming Meemies Figuren) auf das entsprechende Feld.

Nebelwerfereinheiten ziehen und kämpfen mit der gleichen Reichweite und Feuerkraft wie reguläre Artillerieeinheiten.

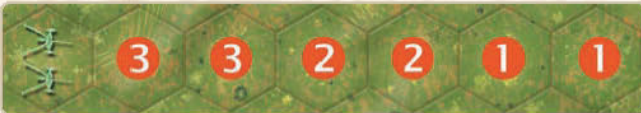
Wie reguläre Artillerieeinheiten benötigen Nebelwerfereinheiten keine Sichtlinie und ignorieren den Verteidigungswert des Geländes, auf dem sich ihr Ziel befindet. Allerdings erhalten sie bei einem Angriff gegen sie selbst keinen Verteidigungsbonus durch ihr Geländefeld.

Je nach Wunsch des Spielers können Nebelwerfer während des Kampfes entweder Brandgeschosse oder Rauchgranaten abfeuern, der gewählte Typ darf jedoch nicht innerhalb eines Zuges wechseln. Beim Einsatz der Kommandokarte **Bombardement** kann die Nebelwerfereinheit also entweder zwei Brandgeschosse oder zwei Rauchgranaten abfeuern, nicht jedoch eine Granate von jedem Typ.

➤ **Brandgeschosse:** Verhalten sich ähnlich wie reguläre Geschosse, allerdings kann das Ziel keine gewürfelten Flaggen ignorieren.

➤ **Rauchgranaten:** Fügen keinen direkten Schaden zu, statt dessen werden Rauchgranatenmarker auf bis zu 3 unmittelbar benachbarten Feldern innerhalb der Feuerreichweite der Nebelwerfereinheit platziert.

Reichweite und Kampfwürfelfanzahl einer Artillerieeinheit



Rauchgranate

(Aktionen 31 – Rauchgranaten)

Rauchgranaten sind nach ihrem Abschuss für zwei volle Runden aktiv. Zur Markierung von getroffenen Feldern benutzen Sie die Nebelwandmarker aus Kampagnenbuch Band 1 oder 2. Falls Sie diese nicht besitzen können Sie einen beliebigen Marker aus dem Grundspiel verwenden, der zwei unterschiedliche Seiten hat, um so die zwei aktiven Runden nachhalten zu können.

Nach dem ersten Zug Ihres Gegners drehen Sie den Marker um (Nebel & Sonne Seite), nach dem zweiten Zug entfernen Sie ihn vom Spielfeld.



Rauchgranaten haben folgenden Auswirkungen auf das Spiel:

- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Feld mit Rauchgranaten zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
- ◆ **Kampf:** Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Feld mit Rauchgranaten wird die Kampfwürfelfanzahl aller Einheiten um 1 reduziert. Einheiten auf einem Feld mit Rauchgranaten reduzieren ihre Kampfwürfelfanzahl um 1.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Feld mit Rauchgranaten blockiert die Sichtlinie. Einheiten auf einem solchen Feld können dennoch heraussehen und von außen gesehen werden. Eine Einheit ist also nur dann verborgen, wenn die Sichtlinie das Rauchgranatenfeld kreuzt. Rauchgranaten blockieren auch die Sichtlinie von Artillerieeinheiten.



II. STRANDLANDUNGS- AUSRÜSTUNG



LCT 202

(Truppen 15 - Landungsboote)

Landungsboote werden in allen Belangen als Panzer behandelt.

Landungsboote werden folgendermaßen verwendet:

Sie können jede Einheit im Wasser (die letzte Hexfeldreihe Ozean vor dem Spielbrettrand) auf eine Landungsbootfigur stellen. Die LCT 202s repräsentieren dabei jede Art von Landungsboot, weshalb sie nicht nur Infanterie-, sondern auch Panzer- und Artillerieeinheiten transportieren können.

Landungsboote sind keine Einheit im eigentlichen Sinne, da sie nicht direkt angegriffen werden können und keinen Siegpunkt wert sind. Sie verbessern und erweitern lediglich die Bewegungsmöglichkeiten der Einheit, die sie transportieren.

- ◆ **Bewegung:** Landungsboote (und die transportierte Einheit) können bis zu 2 Ozean- oder Küstenfelder weit ziehen (Küstenfelder sind die unmittelbar am Strand gelegenen Ozeanfelder, deren Aufdruck zum Teil schon den Strand zeigt). Landungsboote können sich auch zurückziehen, sogar auf Ozeanfelder. Beendet ein Landungsboot seinen Zug auf einem Strand- oder Küstenfeld, wird es aus dem Spiel entfernt, ohne jedoch als Siegpunkt für den Gegner zu zählen. Die transportierte Einheit verbleibt auf dem Feld.
- ◆ **Kampf:** Landungsboote haben keine Kampffähigkeiten. Transportierte Einheiten können während des Transports und in der Runde ihrer Landung nicht kämpfen. Wird eine transportierte Einheit eliminiert, wird das Landungsboot ebenfalls entfernt, ohne jedoch einen zusätzlichen Siegpunkt wert zu sein.
- ◆ **Sichtlinie:** Landungsboote blockieren die Sichtlinie.



Hobart's Funnies

Churchills mit 5 Zurüstteilen

(Truppen 26 - Churchill-Panzer)

Falls von der Szenariobeschreibung vorgesehen, ersetzen Sie eine Panzerfigur in jeder Einheit mit einem „Hobart's Funnies“-Abzeichen durch eine Churchill-Panzerfigur mit einem Zurüstteil Ihrer Wahl. Das Zurüstteil muss zu Spielbeginn ausgewählt werden und kann im Spielverlauf nicht mehr verändert werden. Erleidet die Einheit Verluste, entfernen Sie zunächst alle regulären Panzerfiguren und zum Schluss die Churchill-Panzerfigur. Churchill-Panzereinheiten ziehen und kämpfen wie reguläre Panzereinheiten. Die Zurüstteile können während des Spiels mehrfach zum Einsatz kommen (falls die Szenarioanweisung nichts anderes besagt) und verleihen der Einheit Sonderfertigkeiten:



Brücke

Panzerschnellbrücke

Statt zu kämpfen kann eine mit einer Panzerschnellbrücke ausgerüstete Churchill-Panzereinheit ihre Brücke auf ein beliebiges angrenzendes Flussfeld legen und im selben Zug darauf ziehen. Ihre Eigenschaften entsprechen denen einer regulären Brücke (*Gelände 9 - Brücken*). Sie kann nur einmal verwendet werden, danach kann die Einheit in diesem Spiel keine Brücke mehr bauen.



Trommel



Wickeltrommel

Eine Churchill-Panzereinheit mit Wickeltrommel kann die Bewegungseinschränkungen durch Strand- und Sumpffelder sowie durch Stacheldraht ignorieren. Behandeln Sie diese Felder für Bewegung und Kampf als Graslandschaft. Der Stacheldraht wird beim Ziehen über oder auf das Feld entfernt.

Faschine



Faschine

Eine Churchill-Panzereinheit mit Faschine kann die Bewegungseinschränkungen durch Furten und Schützengräben ignorieren. Behandeln Sie diese Felder für Bewegung und Kampf als Graslandschaft.

Minenpflug



Minenpflug

Eine Churchill-Panzereinheit mit Minenpflug muss beim Ziehen auf ein Minenfeld anhalten. Das Minenfeld wird entfernt (ohne Explosion) und die Einheit kann falls möglich noch kämpfen.

Petarde



Petard-Mörser

Eine Churchill-Panzereinheit mit Petard-Mörser wirft im Nahkampf gegen eine Einheit in einem Bunker +1W. Bei einem Sternsymbol wird der Schaden normal abgehandelt und im Anschluss der Bunker entfernt. Falls die gegnerische Einheit eliminiert und der Bunker zerstört wird, kann die Churchill-Panzereinheit *Boden gewinnen* und einen *Panzervorstoß* durchführen. Beachten Sie, dass auch ein leerer Bunker im Nahkampf angegriffen werden kann (in der Regel mit 2W)! In diesem Fall wird bei einem Stern der Bunker entfernt, übrige Ergebnisse verfallen.

Hinweis: Diese Regeln gelten auch für Feldbunker.





III. PANZER



Jagdpanzer Elefant

(Truppen 24 – Panzerzerstörer)



Falls von der Szenariobeschreibung vorgesehen, ersetzen Sie eine Panzerfigur in jeder Einheit mit einem Panzerzerstörerabzeichen durch eine Jagdpanzerfigur. Erleidet die Einheit Verluste, entfernen Sie zunächst alle regulären Panzerfiguren und zum Schluss die Jagdpanzerfigur. Eine Panzerzerstörereinheit zieht und kämpft wie eine reguläre Panzereinheit.

- ♦ **Bewegung:** Eine aktivierte Panzerzerstörereinheit kann bis zu 2 Felder weit ziehen und greift Einheiten in bis zu 4 Feldern Entfernung mit 2W an.
- ♦ **Kampf:** Greift eine Panzerzerstörereinheit eine gegnerische Panzer- oder Fahrzeugeinheit an, erzielen alle Sternsymbole Treffer. Falls sich die Einheit in der Runde ihres Angriffs nicht bewegt hat, ignoriert sie eigene und gegnerische Kampfeinschränkungen durch Gelände. Nach einem erfolgreichen Nahkampf kann sie *Boden gewinnen*, jedoch keinen *Panzervorstoß* durchführen.

Eine Panzerzerstörereinheit kann sich bis zu 2 Felder pro gegen sie gewürfelter Flagge zurückziehen. Sie ist außerdem aufgrund ihrer leichteren Panzerung verwundbarer: Auch bei jedem Angriff einer Nicht-Infanterieeinheit gegen die Panzerzerstörereinheit erzielen alle Sternsymbole Treffer.

- ♦ **Sichtlinie:** Eine Panzerzerstörereinheit benötigt Sichtlinie zum Ziel.



Sd.Kfz 250

(Truppen 18 – Halbketten)



Halbketten – Einheit

Die Anzahl an Figuren einer Halbketteneinheit wird im Szenarioaufbau durch die Zahl im kleinen gelben Kreis in der unteren rechten Ecke des Halbkettensymbols festgelegt. Dies kann eine Zahl zwischen 1 und 3 sein. Eine Halbketteneinheit wird in allen Belangen wie eine Panzereinheit behandelt.

Halbketten – Angriff

Der Angreifer erzielt für jedes Panzer- oder Granatensymbol 1 Treffer gegen die Halbketteneinheit.

Halbketten – Siegpunkte

Eine Halbketteneinheit, die durch gegnerischen Beschuss getroffen und eliminiert wird, zählt nicht wie andere Einheiten automatisch als Siegpunkt. Um dies nachzuhalten sollte der Angreifer alle eliminierten Halbkettenfiguren auf einem Siegpunktfeld platzieren. Sobald er drei Figuren gesammelt hat, kann er diese gegen einen Orden eintauschen, der dann als Siegpunkt zählt. Halbkettenfiguren, die infolge einer Nachschubaktion (siehe unten) das Spielfeld verlassen, werden hierbei jedoch nicht mitgezählt sondern einfach aus dem Spiel entfernt.

Halbketten – Bewegung & Kampf

Eine aktivierte Halbketteneinheit kann bis zu 2 Felder weit ziehen und einen Feind in bis zu 2 Feldern Entfernung mit 2W angreifen. Nach erfolgreichem Nahkampfangriff kann sie *Boden gewinnen*, jedoch keinen *Panzervorstoß* durchführen. Sie kann auch auf einen Kampf verzichten und statt dessen eine andere Einheit mit Nachschub versorgen (s.u.).

GELÄNDE - BESONDERHEITEN

Gelände, das laut Regel für Panzer und Artillerie unpassierbar ist, kann auch von Halbketteneinheiten nicht befahren werden. Außerdem gilt:

- ♦ **Ozean & Küsten** – Halbketten können sich nicht auf Ozeanfelder zurückziehen, außer in einem Landungsboot.
- ♦ **Klippen & Steilküsten** – Halbketten können weder Hinaufziehen von noch Hinabziehen zu Strand-, Ozean- oder Küstenfeldern.
- ♦ **Stacheldraht** – Halbketten können Stacheldraht entfernen.
- ♦ **Eisenbahnbrücken & -schienen** – Halbketten müssen beim Ziehen auf eine Eisenbahnbrücke oder -schienen anhalten.

KOMMANDOKARTEN - BESONDERHEITEN

- ♦ **Panzeransturm** – Halbketteneinheiten können mit dieser Karte aktiviert werden. Einheiten im Nahkampf kämpfen mit +1W.
- ♦ **Hinterhalt, Nahkampfansturm, Feuergefecht** – Halbketteneinheiten können mit diesen Karten aktiviert werden.
- ♦ **Infanterieansturm, Bewegt euch, Hinter den Linien, Eingraben, Sanitäter & Mechaniker** – Halbketteneinheiten können mit diesen Karten nicht aktiviert werden.
- ♦ **Ihre größte Stunde** – Eine Halbketteneinheit kann mit dieser Karte aktiviert werden, wenn ein Panzersymbol oder ein Stern erzielt wird. Aktivierte Einheiten kämpfen mit +1W.

AKTIONEN - BESONDERHEITEN

- ♦ **Faltbare Flöße & Boote** – Eine Halbketteneinheit kann nicht von einem faltbaren Floß oder Boot transportiert werden.
- ♦ **Heldenhafter Anführer** – Ein heldenhafter Anführer kann keiner Halbketteneinheit hinzugefügt werden.
- ♦ **Lazarett- & Oasenregeneration** – Eine Halbketteneinheit kann sich nicht in einem Lazarett oder an einer Oase regenerieren.
- ♦ **Verstärkungen** – Eine Halbketteneinheit kann nicht als Verstärkung benutzt werden.

Halbketten – Nachschub

Falls eine Halbketteneinheit benachbart zu einer eigenen Bodeneinheit steht, die geschwächt ist (die also nicht mehr die ursprüngliche Anzahl an Figuren hat), kann die Halbketteneinheit anstelle einer Kampfhandlung diese Einheit mit Nachschub versorgen.

Bei Einheiten, die auf diese Art mit Nachschub versorgt werden können, handelt es sich in den meisten Fällen um Infanterie-, Panzer-, Artillerie- oder Kavallerieeinheiten.

Einheiten, die nur aus einer einzigen Figur bestehen (z.B. Scharfschützen, Flugzeuge am Boden, usw.), sowie Züge und Landungsboote können nicht mit Nachschub versorgt werden.

Sowohl die Halbketteneinheit als auch die geschwächte Einheit können sich vor der Nachschubaktion bewegen.

Die Nachschubaktion findet während der Kampfphase statt (Schritt 4 eines Spielzugs, vgl. Regelheft des Memoir '44 Grundspiels, S. 6).



Für jede vom Besitzer der Halbketteneinheit entfernte Halbkettenfigur erhält die geschwächte benachbarte Bodeneinheit eine Figur des entsprechenden Typs zurück. Eine Einheit kann auf diese Weise niemals mehr Figuren erhalten, als sie zu Spielbeginn besaß.

Eine Halbketteneinheit kann in einem Spielzug mehrere geschwächte benachbarte Einheiten mit Nachschub versorgen, jedoch können weder diese Einheiten noch die Halbketteneinheit selbst in dieser Runde kämpfen.

Für Nachschubaktionen eingesetzte Halbkettenfiguren werden aus dem Spiel entfernt und können nicht vom Gegner zum Erlangen eines Siegpunktes gesammelt werden.



Tiger (Schwerer Panzer)

(Truppen 16 – Tiger)



Falls von der Szenariobeschreibung vorgesehen, stellen Sie eine einzelne Tigerfigur auf jedes mit einem Panzersymbol und einer 1 markierte Feld. Ein Tigerpanzer wird in allen Belangen als Panzer behandelt. Er zieht und kämpft wie eine reguläre Panzereinheit und benötigt Sichtlinie zum Ziel.

Tigerpanzer sind jedoch viel robuster als reguläre Panzer. Bei einem Angriff werden alle Würfelergebnisse zunächst ignoriert und der Gegner muss alle Würfel, die einen Treffer erzielt hätten, erneut werfen. Wird dabei mindestens ein Granatensymbol erzielt, ist der Tiger zerstört, alle anderen Ergebnisse (auch Rückzugsflaggen) werden ignoriert.



IV. FAHRZEUGE



Dodge WC63

(Truppen 17 – Versorgungslaster)



Versorgungslaster – Einheit

Die Anzahl an Figuren einer Versorgungslastereinheit wird im Szenarioaufbau durch die Zahl im kleinen gelben Kreis in der unteren rechten Ecke des Versorgungslastersymbols festgelegt. Dies kann eine Zahl zwischen 1 und 3 sein. Eine Versorgungslastereinheit wird in allen Belangen wie eine Infanterieeinheit behandelt.

Versorgungslaster – Angriff

Der Angreifer erzielt für jedes Infanterie- oder Granatensymbol 1 Treffer gegen die Versorgungslastereinheit.

Versorgungslaster – Siegpunkte

Eine Versorgungslastereinheit, die durch gegnerischen Beschuss getroffen und eliminiert wird, zählt nicht wie andere Einheiten automatisch als Siegpunkt.

Der Gewinn eines Siegpunktes hängt davon ab, wieviele Versorgungslasterfiguren bereits eliminiert worden sind, unabhängig davon, aus welcher Einheit sie stammen: Je drei eliminierte Versorgungslasterfiguren sind einen Siegpunkt wert.

Um dies nachzuhalten, sollte der Angreifer jede eliminierte Versorgungslasterfigur auf einem Siegpunktfeld platzieren. Sobald er drei Figuren gesammelt hat, kann er diese gegen einen Orden eintauschen, der dann als Siegpunkt zählt.

Versorgungslasterfiguren, die infolge einer Nachschubaktion (siehe unten) das Spielfeld verlassen, werden hierbei jedoch nicht mitgezählt sondern einfach aus dem Spiel entfernt.



Der Achsenspieler hat bereits 2 Laster zerstört. Mit dem 3. gewinnt er einen Siegpunkt.



Versorgungslaster – Bewegung

Eine aktivierte Versorgungslastereinheit kann bis zu 2 Felder weit ziehen. Bewegt sie sich während ihres Zuges ausschließlich auf Straßenfeldern (einschließlich Start- und Zielfeld), erhöht sich die Bewegungsreichweite um 2 zusätzliche Felder auf insgesamt 4 Felder.

GELÄNDE - BESONDERHEITEN

Gelände, das laut Regel *unpassierbar* oder *unpassierbar für Panzer und Artillerie* ist, ist für Versorgungslaster ebenfalls unpassierbar. Außerdem gilt:

- ◆ **Ozean** – Versorgungslaster können sich nicht auf Ozeanfelder zurückziehen, außer sie befinden sich auf einem Landungsboot.
- ◆ **Klippen & Steilküsten** – Hinaufziehen vom/Hinabziehen zum Strand, Ozean oder Küste ist für Versorgungslaster unmöglich.
- ◆ **Stacheldraht** – Versorgungslaster können Stacheldraht nicht entfernen.
- ◆ **Eisenbahnbrücken & -schienen** – Beim Ziehen auf Eisenbahnbrücken oder -schienen müssen Versorgungslaster anhalten.

Versorgungslaster – Kampf

Eine Versorgungslastereinheit kann niemals kämpfen. Stattdessen kann sie eine andere Einheit mit Nachschub versorgen (s. u.).

Versorgungslaster – Nachschub

Falls eine Versorgungslastereinheit benachbart zu einer eigenen Bodeneinheit steht, die geschwächt ist (die also nicht mehr die ursprüngliche Anzahl an Figuren hat), kann sie anstelle einer Kampfhandlung diese Einheit mit Nachschub versorgen.

Bei Einheiten, die auf diese Art mit Nachschub versorgt werden können, handelt es sich in den meisten Fällen um Infanterie-, Panzer-, Artillerie- oder Kavallerieeinheiten.

Einheiten, die nur aus einer einzigen Figur bestehen (z.B. Scharfschützen, Flugzeuge am Boden, usw.), sowie Züge und Landungsboote können nicht mit Nachschub versorgt werden.

Sowohl die Versorgungslastereinheit als auch die geschwächte Einheit können sich vor der Nachschubaktion bewegen.

Die Nachschubaktion findet während der Kampfphase statt (Schritt 4 eines Spielzugs, vgl. Regelheft des Memoir '44 Grundspiels, S. 6).





Für jede vom Besitzer der Versorgungslasteinheit entfernte Versorgungslasterfigur erhält die geschwächte benachbarte Bodeneinheit eine Figur des entsprechenden Typs zurück. Eine Einheit kann auf diese Weise niemals mehr Figuren erhalten, als sie zu Spielbeginn besaß.

Eine Versorgungslasteinheit kann in einem Spielzug mehrere geschwächte benachbarte Einheiten mit Nachschub versorgen, jedoch können weder diese Einheiten noch die Versorgungslasteinheit selbst in dieser Runde kämpfen.

Für Nachschubaktionen eingesetzte Versorgungslasterfiguren werden aus dem Spiel entfernt und können nicht vom Gegner zum Erlangen eines Siegpunkts gesammelt werden.

KOMMANDOKARTEN - BESONDERHEITEN

- ◆ **Infanterieansturm** – Versorgungslasteinheiten können mit dieser Karte aktiviert werden und bis zu 3 Felder weit ziehen. Kämpfen können sie trotzdem nicht, auch bei nur 2 Feldern Bewegung.
- ◆ **Bewegt euch** – Versorgungslasteinheiten können mit dieser Karte aktiviert werden.
- ◆ **Hinterhalt, Nahkampfansturm, Feuergefecht** – Versorgungslasteinheiten können nicht kämpfen und daher auch mit keiner dieser Karten aktiviert werden.
- ◆ **Hinter den Linien, Eingraben, Sanitäter & Mechaniker** – Diese Karten können keine Versorgungslasteinheiten aktivieren.
- ◆ **Ihre größte Stunde** – Eine Versorgungslasteinheit kann mit dieser Karte aktiviert werden, wenn ein Infanteriesymbol oder ein Stern erzielt wird, jedoch nicht kämpfen.

AKTIONEN - BESONDERHEITEN

- ◆ **Faltbare Flöße & Boote** – Eine Versorgungslasteinheit kann nicht von einem faltbaren Floß oder Boot transportiert werden.
- ◆ **Heldenhafter Anführer** – Ein heldenhafter Anführer kann einer Versorgungslasteinheit nicht hinzugefügt werden.
- ◆ **Lazarett- & Oasenregeneration** – Eine Versorgungslasteinheit kann sich nicht in einem Lazarett oder an einer Oase regenerieren.
- ◆ **Verstärkungen** – Eine Versorgungslasteinheit kann nicht als Verstärkung benutzt werden.



Willys Jeep

(Truppen 19 – Langstreckenpatrouillen)

Langstreckenpatrouille – Einheit

Die Anzahl an Figuren einer Langstreckenpatrouilleneinheit wird im Szenarioaufbau durch die Zahl im kleinen gelben Kreis in der unteren rechten Ecke des Langstreckenpatrouillensymbols festgelegt. Dies kann eine Zahl zwischen 1 und 3 sein.

Eine Langstreckenpatrouilleneinheit wird in allen Belangen als Infanterie behandelt.

Langstreckenpatrouille – Angriff

Langstreckenpatrouilleneinheiten sind viel wendiger und schwieriger zu treffen als normale Infanterieeinheiten. Bei einem Angriff werden alle Würfelergebnisse zunächst ignoriert und der Gegner muss die Würfel, die einen Treffer gegen eine Infanterieeinheit erzielt hätten, erneut werfen. Jedes dabei erzielte Granatensymbol gilt als Treffer, alle anderen Ergebnisse (auch Rückzugsflaggen) werden ignoriert.

Langstreckenpatrouille – Siegpunkte

Eine vollständig eliminierte Langstreckenpatrouilleneinheit zählt wie andere Einheiten auch als Siegpunkt für den Gegner.

Langstreckenpatrouille – Bewegung & Kampf

Eine aktivierte Langstreckenpatrouilleneinheit kann bis zu 4 Felder weit ziehen und einen Gegner in bis zu 3 Feldern Entfernung angreifen. Sie kämpft mit 3W im Nahkampf (Gegner unmittelbar benachbart), mit 2W gegen ein Ziel in 2 Feldern Entfernung und mit 1W gegen ein Ziel in 3 Feldern Entfernung. Nach erfolgreichem Nahkampfangriff kann sie **Boden gewinnen**, aber keinen **Panzervorstoß** durchführen.

GELÄNDE - BESONDERHEITEN

Gelände, das **unpassierbar** oder **unpassierbar für Panzer und Artillerie** ist, ist auch für Langstreckenpatrouillen ebenfalls. Außerdem gilt:

- ◆ **Ozean** – Langstreckenpatrouillen können sich nicht auf Ozeanfelder zurückziehen, außer sie befinden sich auf einem Landungsboot.
- ◆ **Klippen & Steilküsten** – Hinaufziehen vom/Hinabziehen zum Strand, Ozean oder Küste ist für Langstreckenpatrouillen unmöglich.
- ◆ **Stacheldraht** – Langstreckenpatrouillen können Stacheldraht nicht entfernen.
- ◆ **Eisenbahnbrücken & -schienen** – Beim Ziehen auf Eisenbahnbrücken oder -schienen müssen Langstreckenpatrouillen anhalten.

KOMMANDOKARTEN - BESONDERHEITEN

- ◆ **Infanterieansturm** – Langstreckenpatrouillen können mit dieser Karte aktiviert werden und bis zu 4 Felder weit ziehen und kämpfen.
- ◆ **Bewegt euch** – Langstreckenpatrouillen können mit dieser Karte aktiviert werden.
- ◆ **Hinterhalt, Nahkampfansturm, Feuergefecht** – Langstreckenpatrouillen können mit diesen Karten aktiviert werden.
- ◆ **Hinter den Linien, Eingraben, Sanitäter & Mechaniker** – Diese Karten können keine Langstreckenpatrouillen aktivieren.
- ◆ **Ihre größte Stunde** – Eine Langstreckenpatrouille kann mit dieser Karte aktiviert werden, wenn ein Infanteriesymbol oder ein Stern erzielt wird. Aktivierte Einheiten kämpfen mit +1W.

AKTIONEN - BESONDERHEITEN

- ◆ **Faltbare Flöße & Boote** – Eine Langstreckenpatrouille kann nicht von einem faltbaren Floß oder Boot transportiert werden.
- ◆ **Heldenhafter Anführer** – Ein heldenhafter Anführer kann einer Langstreckenpatrouille hinzugefügt werden.
- ◆ **Lazarett- & Oasenregeneration** – Eine Langstreckenpatrouille kann sich nicht in einem Lazarett oder an einer Oase regenerieren.
- ◆ **Verstärkungen** – Eine Langstreckenpatrouille kann nicht als Verstärkung benutzt werden.





Kübelwagen

(Truppen 20 – Kommandofahrzeuge)



Falls von der Szenariobeschreibung vorgesehen, stellen Sie eine einzelne Kübelwagenfigur auf jedes mit einem Lastwagen und einem Kommandofahrzeugabzeichen markierte Feld.

Ein Kommandofahrzeug wird in allen Belangen als Infanterie behandelt.

- ◆ **Bewegung:** Ein aktiviertes Kommandofahrzeug kann bis zu 3 Felder weit ziehen.
- ◆ **Kampf:** Ein Kommandofahrzeug kann niemals direkt auf dem Schlachtfeld angreifen. Wenn eine passende Bereichskarte ausge-

spielt wird, kann der Spieler 1 Einheit mehr als angegeben aktivieren. Die Anzahl an Aktivierungen einer Taktikkarte bleibt jedoch gleich.

Wird ein Kommandofahrzeug durch eine **Aufklärung 1** Karte aktiviert, kann der Spieler auf das Nachziehen von 2 Karten verzichten und stattdessen geheim 1 beliebige Karte vom Ablagestapel nehmen.

Kommandofahrzeuge sind viel wendiger und schwieriger zu treffen als normale Infanterieeinheiten. Bei einem Angriff werden alle Würfelergebnisse zunächst ignoriert und der Gegner muss die Würfel, die einen Treffer gegen eine Infanterieeinheit erzielt hätten, erneut werfen. Wird dabei mindestens ein Granatensymbol erzielt, ist das Kommandofahrzeug zerstört, alle anderen Ergebnisse (auch Rückzugsflaggen) werden ignoriert.

V. SPEZIALWAFFENAUSRÜSTUNG

(SWA 1 – Spezialwaffenausrüstung) und (SWA 4 – Spezialwaffenausrüstung Später Krieg)

Der Beginn des Zweiten Weltkriegs und die damit einhergehende vollständig industrialisierte Waffenproduktion läuteten den Beginn einer Zeit ein, in der es zu der rasantesten Waffenentwicklung in der Geschichte der Menschheit kam. Eine riesige Anzahl neuer Entwürfe und Konzepte wurden teils sehr erfolgreich im Kampf eingesetzt, allerdings kamen dabei nicht selten die Einsatzkräfte selbst zu Schaden.



In Memoir '44 werden einige dieser Waffen zu Einheiten hinzugefügt und verbessern oder verändern so deren Kampfeigenschaften. Diese Waffen werden in der Regel als Spezialwaffenausrüstung bezeichnet.

Spezialwaffenausrüstungen (SWA) werden durch eigene Figuren repräsentiert, die zusätzlich zu der damit ausgerüsteten Einheit gestellt werden. Wird die Einheit eliminiert, so wird die SWA ebenfalls aus dem Spiel entfernt, ohne als zusätzlicher Siegpunkt für den Gegner zu zählen. Dieser erhält lediglich einen Siegpunkt für die eliminierte Einheit.

Eine Infanterieeinheit mit SWA wird in allen Belangen als Infanterie behandelt (Aktivierung, Abhandlung von Treffern, usw.), kann jedoch niemals **Boden gewinnen**.

- ◆ **Kampf:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Mörser kann Gegner in bis zu 3 Feldern Entfernung mit der selben Kampfwürfelfanzahl wie reguläre Infanterieeinheiten angreifen. Sie ignoriert den Verteidigungswert des gegnerischen Geländes.
- ◆ **Sichtlinie:** Eine Infanterieeinheit mit Mörser benötigt keine Sichtlinie zum Ziel.

Später Krieg (nach 1942)

- ◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Mörser kann 1 Feld ziehen und kämpfen oder 2 Felder ziehen und nicht mehr kämpfen.
- ◆ **Kampf:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Mörser kann Gegner in bis zu 3 Feldern Entfernung mit der selben Kampfwürfelfanzahl wie reguläre Infanterieeinheiten angreifen. Falls sie sich in diesem Zug nicht bewegt hat, erhöht sich ihre Reichweite auf 4 Felder. Sie ignoriert den Verteidigungswert des gegnerischen Geländes.
- ◆ **Sichtlinie:** Wenn sie sich nicht bewegt hat, benötigt eine Infanterieeinheit mit Mörser keine Sichtlinie zum Ziel.

Später Krieg Modelle

Mitte 1942 waren viele der zu Beginn des Krieges eingeführten Spezialwaffenausrüstungen wie Mörser und Maschinengewehr mobiler, verlässlicher und tödlicher geworden. Die hier vorgestellten neuen Versionen berücksichtigen diese Verbesserungen und sollten in Szenarien ab 1942 generell verwendet werden.



M2 Maschinengewehr

(SWA 8 – Maschinengewehr) und (SWA 7 – Maschinengewehr Später Krieg)



Für jedes Maschinengewehrsymbol in der Szenariobeschreibung stellen Sie eine Maschinengewehrfigur zu der angegebenen Einheit.



M2 Mörser

(SWA 3 – Mörser) und (SWA 6 – Mörser Später Krieg)



Für jedes Mörsersymbol in der Szenariobeschreibung stellen Sie eine Mörserfigur zu der angegebenen Einheit.

Früher Krieg (1939 bis Mitte 1942)

- ◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Mörser kann bis zu 2 Felder ziehen oder kämpfen.
- ◆ **Kampf:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Maschinengewehr kann Gegner in bis zu 3 Feldern Entfernung mit der selben Kampfwürfelfanzahl wie reguläre Infanterieeinheiten angreifen. Beim Angriff gegen eine Infanterieeinheit gilt auch jedes Sternsymbol als Treffer.
- ◆ **Sichtlinie:** Genau wie eine reguläre Infanterieeinheit benötigt eine Infanterieeinheit mit Maschinengewehr Sichtlinie zum Ziel.





Später Krieg (nach 1942)

- ◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Maschinengewehr kann 1 Feld ziehen und kämpfen oder 2 Felder ziehen und nicht mehr kämpfen.
- ◆ **Kampf:** Eine aktivierte Infanterieeinheit mit Maschinengewehr kann Gegner in bis zu 3 Feldern Entfernung mit der selben Kampfwürfelfanzahl wie reguläre Infanterieeinheiten angreifen. Falls sie sich in diesem Zug nicht bewegt hat, gilt bei einem Angriff gegen eine Infanterieeinheit auch jedes Sternsymbol als Treffer.
- ◆ **Sichtlinie:** Genau wie eine reguläre Infanterieeinheit benötigt eine Infanterieeinheit mit Maschinengewehr Sichtlinie zum Ziel.



V. SPEZIALISTEN



Scharfschütze

(Truppen 10 – Scharfschützen)



Falls von der Szenariobeschreibung vorgesehen stellen Sie eine einzelne Scharfschützenfigur auf jedes Feld mit einem Scharfschützensymbol. Ein Scharfschütze wird wie eine reguläre Infanterieeinheit aktiviert.



Ein aktivierter Scharfschütze:

- ◆ kann genau wie Sondereinsatzkräfte bis zu 2 Felder weit ziehen und kämpfen.
- ◆ kann auch dann noch kämpfen, wenn er ein Geländefeld betritt, von dem aus reguläre Infanterieeinheiten nicht mehr angreifen dürfen (Wald, Dörfer, usw.). Er muss jedoch beim Betreten eines solchen Feldes anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
- ◆ kann sich pro gegen ihn gewürfelter Rückzugsflagge bis zu 3 Felder weit zurückziehen.

- ◆ Ein aktivierter Scharfschütze kann eine feindliche Infanterie- (oder als Infanterie behandelte Fahrzeuge) oder Artillerieeinheit in einer Entfernung von bis zu 5 Feldern angreifen, benötigt jedoch Sichtlinie zum Ziel. Ein Scharfschütze reduziert seine Kampfwürfelfanzahl nicht, falls der Gegner auf einem entsprechenden Geländefeld steht. Er würfelt stets mit 1W und erzielt bei einem passenden Einheitensymbol, einer Granate oder einem Stern einen Treffer, ein Flaggensymbol löst einen normalen Rückzug des Gegners aus. Ein Scharfschütze kann keine Panzerinheiten oder als Panzer behandelte Einheiten angreifen.

Ein Scharfschütze kann regulär angegriffen werden, wird jedoch in der Regel nur bei einem Granatensymbol getroffen. Ausnahmen sind Sternsymbole bei einem Luftangriff, bei einem Angriff durch einen gegnerischen Scharfschützen oder ein SWA Maschinengewehr und immer dann, wenn ein Sternsymbol als Treffer gegen Infanterieeinheiten zählt. Seine Figur wird bei einem Treffer aus dem Spiel genommen, zählt jedoch nicht als Siegpunkt.

Hinweis: Steht ein Scharfschütze unmittelbar neben einer feindlichen Einheit, muss er diese angreifen. Handelt es sich um eine Panzerinheit, muss er zunächst wegziehen, um einen anderen Gegner anzugreifen.

Ein Scharfschütze ist eine besondere Figur mit eigenen Regeln, weshalb er niemals von Nationenfähigkeiten (Regeln) profitiert.

VI. KLEINE WK2-NATIONEN

FINNLAND

Zur Bewahrung ihrer Unabhängigkeit führten die Finnen gleich drei Kriege: Zunächst allein gegen Stalins Sowjetunion den Winterkrieg, im Anschluss den Fortsetzungskrieg mit Deutschland gegen die Sowjetunion und zum Schluss den Lapplandkrieg gegen Deutschland. Während dieser Zeit erfüllte die Beharrlichkeit der finnischen Bevölkerung und die Qualität ihrer Skitruppen den Rest der Welt mit Ehrfurcht.



Skitruppen

(Truppen 9 – Skitruppen)



Skitruppen sind Sondereinsatzkräfte. Stellen Sie 3 Skitruppfiguren auf jedes Feld mit Infanteriesymbol und Skitruppenabzeichen.

Eine aktivierte Skitruppeneinheit:

- ◆ kann bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen. Sie kämpft im Nahkampf mit 3W, in 2 Feldern Entfernung nur mit 2W.
- ◆ kann auch nach Betreten eines Geländefelds, das regulären Infanterieeinheiten einen Kampf untersagt (Wald, Dorf, usw.), noch kämpfen. Sie muss jedoch anhalten und kann kein weiteres bewegungseinschränkendes Geländefeld betreten. Bewegungsregeln für Skitruppen haben Vorrang vor anderen Bewegungs- und Kampfregeln.
- ◆ kann sich pro Flagge bis zu 3 Felder weit zurückziehen.



FRANKREICH

Frankreichs Niederlage im Jahr 1940 sollte nicht über die während des Krieges gezeigte Tapferkeit und den Wagemut verschiedener Elemente



der französischen Armee hinwegtäuschen. Der verzweifelte Widerstand der französischen Infanterie bei Gembloux und Saumur, die Siege der Fremdenlegion und der freien französischen Streitkräfte bei Narvik und Bir-Hakeim haben der Welt die wahre Bedeutung des „Furia Francese“ gezeigt, oftmals aus nächster Nähe durch die Spitze französischer Bajonette.



Französische Armee

(Nationen 7 – Französische Armee)

Die französischen Infanteriefiguren repräsentieren die vom „Furia Francese“ erfüllte französische Infanterie (von 1940). Französische Infanterieeinheiten bestehen aus 4 Figuren. Falls vom Szenario vorgesehen, stellen sie 4 französische Infanteriefiguren auf jedes Feld mit einer französischen Infanterieeinheit.

Furia Francese

Sind die „Furia Francese“ Regeln in Kraft, kann jede französische Infanterieeinheit, die einen Gegner im Nahkampf eliminiert oder zum Rückzug zwingt, entweder **Boden gewinnen** und nicht mehr kämpfen oder stehenbleiben und einen zweiten Nahkampfangriff ausführen. Dieser zweite Angriff wird mit nur einem Würfel ausgeführt, wobei Kampfeinschränkungen durch Gelände ignoriert werden. Die Einheit kann wenn möglich nach dem zweiten Angriff **Boden gewinnen**, jedoch keinen zweiten Furia Francese Angriff in dieser Runde durchführen.

Nur reguläre Infanterieeinheiten profitieren vom Furia Francese, spezialisierte Truppen nicht (Sondereinsatzkräfte, Pioniere, SWA-Einheiten, usw.)

ITALIEN

Das stets schlecht gerüstete königliche italienische Heer litt sehr unter seiner minderwertigen Ausrüstung – ein Nachteil, der durch den Dilettantismus seines Oberkommandos noch verschlimmert wurde. Berichte über italienisches Kriegsgeschehen wurden oft abgetan und ins Lächerliche gezogen, doch ein genauer Blick in die Vergangenheit durch die Augen und die Berichte ihrer engsten Verbündeten, den Offizieren des Afrikakorps, erzählt eine andere Geschichte.



Kommandoregeln des königlichen italienischen Heeres

(Nationen 6 – Königliches italienisches Heer)

Italienisches Oberkommando

Sind die italienischen Oberkommandoregeln in Kraft, startet der italienische Spieler mit 6 Kommandokarten. Jedes Mal, wenn eine Einheit verloren geht, wählt der Gegner zufällig eine Kommandokarte des italienischen Spielers aus und wirft sie ab. Die Handkartenzahl des italienischen Spielers darf jedoch nie unter drei fallen.

Motorisierte Divisionen

Wenn auch Mangelware, so waren die italienischen Motorwagen von überdurchschnittlicher Qualität: Der britische Feldmarschall Bernard Montgomery selbst setzte einige während des Nordafrikafeldzugs ein!

In Memoir '44 können sich alle italienischen Bodentruppen pro gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge bis zu 3 Felder weit zurückziehen.

Standhafte Artillerie

Italienische Artillerieeinheiten zeichneten sich während des Krieges durch außerordentliche Tapferkeit aus – während des Nordafrikafeldzugs beschossen sie mit ihren veralteten Kanonen den Feind, bis sie im wahrsten Wortsinne überrannt wurden.

In Memoir '44 können alle italienischen Artillerieeinheiten 1 gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.



Italienische Artillerie



Die italienischen Artilleriefiguren repräsentieren italienische Artillerieeinheiten, die sich durch besonderen Mut hervorragen. Falls vom Szenario vorgesehen, stellen Sie 2 italienische Artilleriefiguren auf jedes Feld mit einem Artilleriesymbol und dem italienischen Armeeabzeichen.

POLEN

Polen war das erste Land, in das deutsche Truppen zu Beginn des Zweiten Weltkriegs einfielen. Die polnische Armee verteidigte sich tapfer und führte einige der letzten Kavallerieangriffe der Geschichte, in denen polnische Kavalleristen gepanzerte und mit Maschinengewehren bestückte deutsche Truppentransporter am Abend des 1. Septembers 1939 angriffen. 16 Tage später brachen die Sowjets ihren Nichtangriffspakt, was die dadurch isolierte polnische Hauptstadt am 28. September 1939 zur Kapitulation zwang.



Polnische Kavallerie

(Truppen 8 – Kavallerie)



Falls vom Szenario vorgesehen stellen Sie 4 Kavalleriefiguren auf jedes Feld mit einem Infanteriesymbol und einem Kavallerieabzeichen.

Eine Kavallerieeinheit wird bei der Aktivierung als Infanterie behandelt, bei Bewegung und Kampf als Panzer.

Eine aktivierte Kavallerieeinheit:

- ◆ kann bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen.
- ◆ kann einen Gegner in bis zu 2 Feldern Entfernung angreifen. Sie kämpft im Nahkampf mit 2W, in 2 Feldern Entfernung nur mit 1W.
- ◆ kann nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff **Boden gewinnen** und erneut angreifen, wobei dieselben Regeln wie beim **Panzervorstoß** gelten.





VIII. SIEGBEDINGUNGEN



Siegpunktziele

Die folgenden Begriffe beschreiben einige neue und einige bekannte Memoir '44 Siegbedingungen:

Temporäres Siegpunktziel

Der Orden auf diesem Zielfeld gilt als Siegpunkt, solange eine Einheit des passenden Lagers das Feld besetzt hält. Sobald die Einheit das Feld aus irgendeinem Grund verlässt (Bewegung, Rückzug, Vernichtung) geht der Siegpunkt wieder verloren und der zugehörige Orden wird erneut an seiner ursprünglichen Position auf das Spielfeld gelegt.

Temporäres Überzahlsiegpunktziel

Den Siegpunkt für diese Gruppe aus Zielfeldern erhält das Lager, dessen Einheiten die absolute Mehrheit dieser Felder besetzt halten. Der Siegpunkt zählt, solange dieses Lager die absolute Mehrheit behält. Bei Verlust dieser Mehrheit ist der Siegpunkt unmittelbar verloren und der Orden wird zurück auf das Spielfeld gelegt.

Temporäres Überzahlsiegpunktziel (Rundenbeginn)

Den Siegpunkt für diese Gruppe aus Zielfeldern erhält das Lager, dessen Einheiten zu Beginn des eigenen Zuges die absolute Mehrheit dieser Felder besetzt halten. Der Siegpunkt zählt die gesamte Runde, solange dieses Lager die absolute Mehrheit zu Rundenbeginn hatte. Bei Verlust dieser Mehrheit zu Beginn einer folgenden Runde ist der Siegpunkt verloren und der Orden wird zurück aufs Spielfeld gelegt.

Permanentes Siegpunktziel

Der Siegpunkt für dieses Zielfeld wird permanent gewonnen, sobald eine Einheit des passenden Lagers das Feld betritt. Der Siegpunkt bleibt auch dann erhalten, wenn die Einheit das Feld zu einem späteren Zeitpunkt wieder verlässt.

Permanentes Siegpunktziel (Rundenbeginn)

Der Siegpunkt für dieses Zielfeld wird permanent gewonnen, wenn eine Einheit des passenden Lagers das Feld zu Beginn der Runde besetzt. Der Siegpunkt bleibt auch dann erhalten, wenn die Einheit das Feld zu einem späteren Zeitpunkt wieder verlässt.

Siegpunktziel Letzter Besatzer

Den Siegpunkt für dieses Zielfeld wird in dem Moment gewonnen, in dem eine Einheit eines beliebigen Lagers das Feld besetzt. Der Siegpunkt bleibt erhalten, wenn die Einheit das Feld zu einem späteren Zeitpunkt wieder verlässt. Er geht verloren, sobald eine gegnerische Einheit das Zielfeld besetzt.

Siegpunktziel Alleinherrschaft

Den Siegpunkt für diese Gruppe aus Zielfeldern erhält das Lager, dessen Einheiten mindestens eines dieser Felder erobern, während gleichzeitig der Gegner keines dieser Felder besetzt hält. Der Siegpunkt zählt, solange das Lager diese Alleinherrschaft aufrecht erhalten kann.

Siegpunktziel „Sudden Death“

Sobald die bezeichnete Seite die festgelegten „Sudden Death“-Bedingungen erfüllt, ist das Spiel sofort beendet und der Gegner hat verloren.



Ausgangsmarker

Liegen diese Marker mit den Pfeilen in Richtung der Spielerseiten auf dem Plan, so kennzeichnen sie Grundlinienfelder, durch die eine Einheit das Schlachtfeld verlassen und einen Siegpunkt gewinnen kann.

Zwei seitlich gedrehte Marker kennzeichnen eine ganze Reihe von Ausgangsfeldern (einschließlich der Felder mit Markern), durch die eine Einheit das Schlachtfeld verlassen und einen Siegpunkt gewinnen kann.

Verlässt eine Einheit erfolgreich das Schlachtfeld, so entfernen Sie sie aus dem Spiel und stellen Sie eine ihrer Figuren auf Ihre Siegpunkteleiste.



Marker #1 ist ein einzelnes Ausgangsfeld. Alle Randfelder zwischen und einschließlich Marker #2 und #3 bilden eine Reihe von Ausgangsfeldern, durch die eine Einheit die Schlacht verlassen und einen Siegpunkt gewinnen kann.



Wichtiger Hinweis: Falls nichts anderes vermerkt ist, sind in den folgenden Szenarien die Flugregeln nicht in Kraft. Die *Flugeinsatz*-Karten werden daher nicht benötigt und sollten zu Spielbeginn aussortiert werden. Beim Einsatz einer *Luftangriff*-Karte in den folgenden Szenarien wirft jedes Lager (also auch die alliierte Seite) nur 1 Würfel gegen jede Einheit.



INHALTSVERZEICHNIS

I. ARTILLERIE

Flak 88	2
Long Tom	2
M7 Priest	3
Screaming Meemies	3

II. STRANDLANDUNGS-AUSRÜSTUNG

LCT 202	4
Hobart's Funnies	4

III. PANZER

Jagpanzer Elefant	5
Sd.Kfz 250	5
Tiger	6

IV. FAHRZEUGE

Dodge WC-63 Truck	6
Willys Jeep	7
Kübelwagen	8

V. SPEZIALWAFFENAUSRÜSTUNG

M2 Mörser	8
M2 Maschinengewehr	8

VI. SPEZIALISTEN

Scharfschütze	9
---------------------	---

VII. KLEINE WK2 NATIONEN

Skitruppen	9
Französische Infanterie	10
Italienische Artillerie	10
Polnische Kavallerie	10

VIII. SIEGBEDINGUNGEN

Siegpunktziele	11
Ausgangsmarker	11

Deutsche Übersetzung: Christian „SirWillibald“ Schepers



Rules / Règles

Richard Borg

Scenarios / Scénarios

**Richard Borg,
Jacques "jdrommel" David,
Don "yangtze" Clarke,
Antoine**

Additional Development and Proofreading / Relecture

Jesse Rasmussen, Don "yangtze" Clarke

Illustrations

Julien Delval

Visit www.daysof wonder.com

Days of Wonder, inc. 334 State Street, Suite 203
Los Altos, CA 94022 - USA

Days of Wonder Europe 60 rue Saint-Lazare
75009 Paris - FRANCE

For online customer service, visit our forums on: www.memoir44.com

This book is printed under the copyright laws of the United States of America. © 2012 Days of Wonder, Inc. Copies of the material herein are intended solely for your personal, non-commercial use, and only if you preserve any associated copyrights, trademarks or other notices. You may not distribute copies to others for a charge or other consideration without prior written consent of the owner of the materials except for review purposes only.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Memoir '44, the Memoir '44 logotype and all related product and brand names are registered trademarks or trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2012 Days of Wonder, Inc.

First printing: June 2012. Printed in China.

