

BLITZ RULES
SIMPLIFIED
CAMPAIGN RULES

MEMOIR '44

Richard Borg

RÈGLES DE "BLITZ"
RÈGLES SIMPLIFIÉES
DE CAMPAGNE

DAYS OF
WONDER

BLITZREGELN



Szenarien aus der Frühzeit des zweiten Weltkriegs verwenden oft die Blitzregeln.

- ◆ Der Achsenspieler kann eine ‚Aufklärung 1‘-Karte als ‚Luftangriff‘-Karte im entsprechenden Bereich ausspielen (mindestens ein anvisiertes Feld muss in diesem Bereich liegen): Wählen Sie eine Gruppe von maximal 4 zueinander benachbarten feindlichen Einheiten. Werfen Sie pro Feld 1 Würfel (Achse).
- ◆ Die Regeln zur Bewegung von Panzereinheiten werden wie folgt abgeändert: Eine aktivierte Panzereinheit der Achsenmächte kann bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen während eine aktivierte alliierte Panzereinheit nur bis zu 2 Felder weit ziehen und kämpfen kann.

VEREINFACHTE KAMPAGNENREGELN



Das Spielen mehrerer Szenarien in Folge in Form einer Kampagne ist eine aufregende neue Möglichkeit, Ihr Memoir '44 Erlebnis zu erweitern. Die folgenden einfachen Kampagnenregeln ermöglichen es Ihnen auf einfache Art und Weise die Ergebnisse einer Schlacht mit der nächsten zu verbinden. Ein weiterer Vorteil dieses einfachen Systems ist, dass die Zusammenführung beliebiger Szenarien zu einer Kampagne erlaubt.

Bauen Sie das Szenario auf. Vor dem Verteilen der Kommandokarten würfelt jeder Spieler mit einer Anzahl an Kampfwürfeln, die der Anzahl seiner Siegpunkte aus dem vorherigen Szenario der Kampagne entspricht. Als Bonus erhält ein Spieler für jeden im Laufe der Kampagne erstrittenen Sieg 1 zusätzlichen Würfel. Hat er also beispielsweise zwei Spiele gewonnen, so wirft er 2 zusätzliche Würfel. Bei einem Stand von 2:1 erhält der eine Spieler 2, der andere 1 zusätzlichen Würfel. Jedes Würfelergebnis im Vorfeld einer Schlacht hat die im folgenden beschriebenen Auswirkungen auf die Startaufstellung. Sollten alle Figuren einer gegnerischen Einheit im Vorfeld der Schlacht entfernt werden, erhält der Gegner seinen ersten Siegpunkt.

Würfelergebnisse



Ihr Gegner muss eine Figur aus einer Infanterieeinheit seiner Wahl entfernen.



Ihr Gegner muss eine Figur aus einer Panzereinheit seiner Wahl entfernen.



Sie entfernen eine Figur aus einer gegnerischen Einheit Ihrer Wahl.



Reduzieren Sie die Anzahl an Kommandokarten ihres Gegners um 1, wobei er mindestens 1 Karte in der Hand behalten muss. Nach jedem Zug zieht er zwei neue Karten, bis die Anzahl seiner Kommandokarten wieder der Vorgabe des Szenarios entspricht.



Ihr Gegner muss eine Einheit seiner Wahl um ein Feld zurückziehen. Wird eine Einheit zum Rückzug über den Spielfeldrand gezwungen verliert sie stattdessen 1 Figur.