

# MEMOIR '44

*Richard Borg*

**Regole “BLITZ”**  
**Regole “CAMPAGNA” Semplificate**

**DAYS OF  
WONDER**

## REGOLE “BLITZ”



Gli scenari ambientati nei primi anni della Seconda Guerra Mondiale, spesso usano le regole “Blitz”.

- ◆ Il giocatore dell’Asse può utilizzare la carta “Recon” come se fosse una carta Tattica “Air Power” per quella sezione (almeno un esagono bersaglio deve essere nella sezione indicata): si può colpire un gruppo di 4 (o meno) unità che siano adiacenti tra loro. Il giocatore dell’Asse lancia 1 dado combattimento per ogni esagono che intende attaccare.
- ◆ I Corazzati si muovono come segue: un’unità Corazzata Tedesca che ha ricevuto un ordine, può muovere fino a 3 esagoni e combattere. Un’unità Corazzata Alleata che ha ricevuto un ordine, può muovere solamente fino a 2 esagoni e combattere.

## REGOLE “CAMPAGNA” SEMPLIFICATE



Giocare una serie di battaglie facenti parte di una vera e propria campagna è senza dubbio un modo entusiasmante per aumentare la propria esperienza di gioco di Memoir ‘44. Queste poche quanto semplici regole vi permetteranno di collegare tra loro i risultati delle varie battaglie di una campagna. Queste regole, inoltre, permettono di giocare più scenari di Memoir ‘44 come se facessero parte di un’unica campagna.

Preparare lo scenario. Prima di prendere la carte Comando, ogni giocatore lancia un numero di dadi combattimento pari al numero di Medaglie Vittoria conquistate nello scenario precedente (della stessa campagna). Inoltre, si aggiunge 1 dado combattimento per ogni scenario vinto durante la stessa campagna. Ad esempio, se un giocatore ha vinto 2 scenari, lancerà 2 dadi combattimento aggiuntivi; se il risultato è di 2 ad 1, un giocatore lancerà 2 dadi combattimento aggiuntivi, mentre l’altro giocatore ne lancerà soltanto uno. Il risultato ottenuto da ogni singolo dado avrà i seguenti effetti prima dell’inizio dello scenario. Se il giocatore avversario è obbligato a rimuovere tutte le unità dal gioco, prima dell’inizio dello scenario, vinci automaticamente una Medaglia Vittoria.

### Risultati dei Dadi:



**Il tuo avversario deve rimuovere una miniatura di fanteria da una sua unità.**



**Il tuo avversario deve rimuovere una miniatura carro armato da una sua unità corazzata.**



**Rimuovi, a scelta, una miniatura all’avversario.**



**Riduci di 1 il numero di carte Comando del tuo avversario. La sua mano, comunque, non può essere inferiore ad 1 carta; durante il gioco, pescherà due carte alla fine di ogni turno, fino a ripristinarne il numero indicato nel briefing.**



**Il tuo avversario deve far ritirare di 1 esagono una sua unità. Le unità che non si possono ritirare, perdono 1 miniatura.**

## ESPANSIONE #2

# FRONTE ORIENTALE

Gioca i nuovi scenari invernali sul Fronte Orientale. L'espansione include nuovi esagoni terreno, nuove regole e 8 nuovi scenari.



Include un nuovo esercito con corazzati T-34, soldati Sovietici e artiglierie ZIS-3.



## ESPANSIONE #1

# ESPANSIONE TERRENI

Gioca ad un nuovo livello, con questa espansione che comprende nuovi esagoni terreno, ostacoli e segnalini. Sono inclusi anche 4 nuovi scenari.

