

MEMOIR '44

OPERATION

OVERLORD



DAYS OF
WONDER

Richard Borg



EINLEITUNG

Die Erweiterung, die Sie soeben in den Händen halten, erlaubt es Ihnen die Schlachten des Zweiten Weltkriegs im großen Maßstab neu zu erleben. Mit bis zu 4 Spielern pro Lager werden Sie die Höhen und Tiefen nachempfinden, die man als Teil einer militärischen Befehlskette mitunter erfahren muss.

Sollten Sie bereits zwei Ausgaben des Memoir '44 Grundspiels besitzen, wird Ihr Hauptinteresse den beiden neuen Kommandokartendecks dieser Erweiterung gelten, die speziell für die Overlord-Variante überarbeitet wurden: Sie brauchen damit zur Deutung der Karten nicht mehr in den Overlord-Regeln nachschlagen, da sich alle wesentlichen Informationen nun direkt auf der Karte befinden, und die Sortierung der Kommandokarten nach dem Spiel erübrigt sich.

Dank der acht zusätzlichen Würfel kann nun in Kombination mit zwei Grundspielen bei sechs Spielern jeder vier eigene Würfel erhalten.

Da Sie bereits zwei Spielfelder und zwei Sätze Geländefelder und Figuren besitzen, können Sie jedes der auf www.memoir44.com erhältlichen Overlord-Szenarien spielen.

Besitzen Sie nur eine Ausgabe des Memoir '44 Grundspiels, beinhaltet diese Erweiterung ersatzweise einen Satz Figurenmarker aus Pappe zur Ergänzung Ihrer vorhandenen Truppen, so dass Sie auch in diesem Fall eine komplette Armee auf ein Overlord-Schlachtfeld führen können. Wenn Sie im Besitz einer Armeebox sein sollten (Ostfront, Schauplatz Pazifik) und sich nicht an dem Farbunterschied stören, hindert Sie natürlich niemand daran, die Figuren dieser Erweiterungen einzusetzen.

Alle im Rahmen unser Memoir '44 Battle Map Reihe veröffentlichten Szenarien beinhalten spielbereite Schlachtfelder mit aufgedruckten Geländefeldern, Sonderregeln und Truppenpositionen, so dass Sie unmittelbar loslegen können.

Genießen Sie das Spiel!

*Das Days of Wonder
Oberkommando*

SPIELMATERIAL

· Zwei identische Overlord Kommandokartendecks, jedes bestehend aus 40 Bereichskarten, erkennbar an ihrem dunkelbraunen Hintergrund, 20 Taktikkarten und 2 „Flugeinsatz“-Karten, erkennbar an ihrem dunkelblauen Hintergrund sowie zwei aktualisierten Nationen-Übersichtskarten.



· Acht zusätzliche Memoir '44 Würfel.

· Zwei Stanzbögen mit Figurenmarkern, einmal Amerikaner/Russen und einmal Deutsche/Japaner. Diese Stanzbögen beinhalten ausreichend Marker um in Verbindung mit den Figuren eines einzelnen Memoir '44 Grundspiels alle bisher veröffentlichten Overlord-Szenarien zu spielen.



Eine amerikanische / russische Infanteriefigur



Eine deutsche / japanische Panzerfigur



Eine amerikanische / russische Artilleriefigur



DIE REGELN

Die Regeln zu *Memoir '44 Overlord* sind bis auf die folgenden Ausnahmen mit den normalen *Memoir '44* Regeln identisch.

Teams

Die Spieler werden zu Beginn in zwei Teams, eines für jedes Lager, aufgeteilt. Die optimale Spielerzahl liegt bei 8 (je ein Oberbefehlshaber und drei Feldgeneräle), wengleich auch eine geringere Spielerzahl kein Problem darstellt. Bei 3 Spielern pro Lager sitzt der Oberbefehlshaber in der Mitte und fungiert gleichzeitig als Feldgeneral des mittleren Bereichs. Mit nur 2 oder gar 1 Spieler pro Lager übernehmen diese mehrere Rollen.

Der Spielaufbau

A Sollten Sie eine spielbereite *Overlord Battle Map* nutzen, legen Sie diese auf den Tisch und platzieren Sie die Einheiten (und ggf. Figurenmarker) beider Lager entsprechend der auf der Karte aufgedruckten Einheitensymbole auf den angegebenen Feldern.

Die Battle Maps sind zweisprachig, weshalb Sie über die Übersichtskarten in der nicht verwendeten Sprache die entsprechenden Karten aus der *Flugbox* legen können, sollte Sie diese Erweiterung besitzen.



Overlord Logo

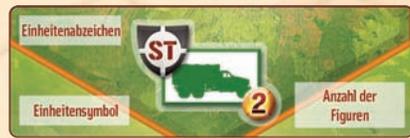


Battle Map Logo

Neue Logos



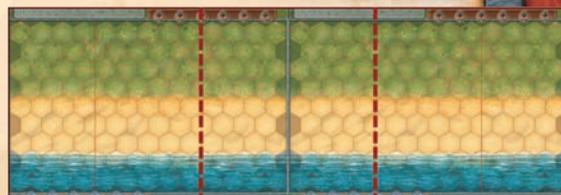
Immer, wenn eine Battle Map neue Einheiten oder Figuren einführt, sind ihre Übersichtskarten bereits auf der Karte aufgedruckt. Die separaten Übersichtskarten für diese neuen Spielelemente werden in regelmäßigen Abständen im Rahmen einer neuen Ausgabe des kompletten Übersichtskartendecks gedruckt und veröffentlicht. Eine vollständige und aktuelle Datenbank aller Übersichtskarten kann jederzeit unter www.memoir44.com eingesehen werden.



B Beabsichtigen Sie ein anderes Szenario – offiziell oder nicht – von unserer Website zu spielen, benötigen Sie zwei Ausgaben des *Memoir '44* Grundspiels. Folgen Sie der Aufbauanleitung auf den Seiten 4 und 5 des *Memoir '44* Regelhefts, wobei Sie die beiden Spiel-

pläne Seite an Seite auslegen und so ein 26x9 Felder großes Schlachtfeld mit 6 Bereichen erhalten.

Diese Bereiche werden paarweise kombiniert und bilden so den linken Flügel, die Mitte und den rechten Flügel in jeweils doppelter Größe.



B Bereiche linker Flügel | Bereiche Mitte | Bereiche rechter Flügel

Die vor den jeweiligen Doppelbereichen sitzenden Spieler übernehmen entsprechend die Rolle des linken, mittleren und rechten Feldgenerals. Jeder Feldgeneral hat also während des Spiels zwei Bereiche des Schlachtfelds unter seiner direkten Kontrolle.

Mischen Sie nun die beiden Kommandokartendecks miteinander und teilen Sie jedem Oberbefehlshaber die entsprechende Anzahl an Kommandokarten laut Szenariobeschreibung bzw. Aufdruck auf der Battle Map aus.



Der amerikanische OBH erhält 8 Kommandokarten und sein Lager beginnt das Spiel.

Die Spieler jeden Lagers können nun völlig frei gemeinsam Kriegsrat halten und die Sonderregeln, Missionsziele und Siegbedingungen sowie ihre bevorzugten Taktiken und Strategien diskutieren. Sobald das Spiel begonnen hat, wird die Kommunikation untereinander beschränkt und muss der militärischen Befehlskette folgen.

DER SPIELZUG

Ein Spielzug in *Memoir '44 Overlord* läuft folgendermaßen ab:

1. Der Oberbefehlshaber wählt 1, 2 oder 3 Kommandokarten aus seiner Hand.

Er kann jedem seiner Feldgeneräle eine Karte geben oder einem Feldgeneral zwei Bereichskarten und einem anderen nur eine Karte geben oder er gibt nur eine einzige Karte weiter und behält die andere für sich um sie selbst auszuspielen usw.

Befinden sich unter den vom Oberbefehlshaber ausgewählten Kommandokarten Bereichskarten, so muss er diese unter Beachtung der in den Kartenecken abgebildeten Pfeile den entsprechenden Feldgenerälen aushändigen.

Zeigt der Pfeil auf der Karte nach links, kann nur der linke Feldgeneral diese erhalten und ausspielen, Pfeile nach oben bzw. nach rechts beziehen sich entsprechend auf den mittleren bzw. den rechten Feldgeneral.



Zeigt der Pfeil in unterschiedliche Richtungen wie bei *Aufklärung an allen Fronten* oder *Zangenbewegung* kann einer der entsprechenden Feldgeneräle gewählt werden.



Die *Zangenbewegung*-Karte kann entweder dem linken oder dem rechten Feldgeneral gegeben werden, der damit 2 Einheiten in einem seiner beiden Bereiche aktivieren kann.

Der Text unter dem Kartentitel und der Illustration erläutern dies jeweils etwas detaillierter. Die oberen Pfeile helfen Ihnen dabei Ihre Kartenhand schnell zu organisieren und auf einen Blick zu erkennen, wem welche Karten zugeteilt werden kann.

Wählt der Oberbefehlshaber eine oder mehrere Taktikkarten, so muss er:

- diese selbst ausspielen, falls das Symbol in den oberen Ecken die OBH-Silhouette zeigt,



Diese Karte muss vom Oberbefehlshaber selbst ausgespielt werden

- diese einem Feldgeneral seiner Wahl aushändigen, falls das Symbol ein Pfeil mit einem „?“ ist,



Diese Karte muss einem beliebigem Feldgeneral ausgehändigt werden

- sich für eine der beiden oberen Möglichkeiten entscheiden, falls die Karte beide Symbole zeigt.



Mit dieser Karte kann die Aktion eines gegnerischen Feldgenerals oder des gegnerischen Oberbefehlshabers selbst gekontert werden.

Ein Feldgeneral, der eine Taktikkarte erhält, kann im selben Zug keine andere Kommandokarte erhalten oder ausspielen.

Entsprechend kann auch ein Oberbefehlshaber, der eine Taktikkarte direkt ausspielt, im selben Zug keine weitere Kommandokarte ausspielen (er kann jedoch nach wie vor zwei Kommandokarten seinen Feldgeneräle aushän-



digen). Die Aktion der Taktikkarte des Oberbefehlshabers muss als erstes ausgeführt werden, bevor die Feldgeneräle ihre Karten ausspielen.

2. Ein Feldgeneral muss die ihm zugeteilte Kommandokarte offen in einem seiner beiden Bereiche ausspielen. Erhält er zwei Kommandokarten, so muss er jedem Bereich eine davon zuordnen.

Beim Ausspielen einer Kommandokarte legt der Feldgeneral diese offen zu dem Bereich unter seinem Kommando, in dem er Einheiten zu aktivieren gedenkt, so dass der gegenüber sitzende gegnerische Feldgeneral eine Vorstellung davon hat, was auf ihn zukommt.

Erhält er eine Taktikkarte oder eine Bereichskarte, die Einheiten in beiden ihm zur Verfügung stehenden Bereichen aktiviert, so legt er diese mittig unter beide Bereiche.



Wie in einem regulären *Memoir '44* Spiel muss die Bewegungsphase vor dem Beginn von Kampfhandlungen vollständig abgeschlossen sein. Die Feldgeneräle müssen daher darauf achten, dass die Bewegungen in allen Bereichen abgeschlossen sind, bevor der erste Kampf beginnt.

Eine Einheit kann in jedem Zug nur einmal aktiviert werden. Eine Einheit kann in den Bereich eines anderen Feldgenerals ziehen, jedoch nicht im selben Zug von diesem Feldgeneral erneut aktiviert werden.

3. Erhält ein Feldgeneral während eines Zugs keine Karte von seinem Oberbefehlshaber, kann er selbst die Initiative ergreifen.

Ein Feldgeneral, der selbst die Initiative ergreift, wirft einen Würfel:

INITIATIVWURF



Aktivieren Sie 1 Infanterieeinheit Ihrer Wahl.



Aktivieren Sie 1 Panzereinheit Ihrer Wahl.



Aktivieren Sie 1 beliebige Einheit Ihrer Wahl.



Eine Einheit Ihrer Wahl muss sich 1 Feld zurückziehen. Die Einheit kann nicht kämpfen. Ist keine Ihrer Einheiten zum Rückzug in der Lage, verliert statt dessen eine Einheit Ihrer Wahl 1 Figur.



Eine Einheit Ihrer Wahl verliert eine Figur. Die Einheit kann nicht kämpfen.

Passt das gewürfelte Symbol zu keiner Einheit unter dem Kommando des Feldgenerals, der die Initiative ergriffen hat, so wird keine Einheit aktiviert und der Initiativwurf hat keinerlei Effekt.

4. Nachdem alle Aktionen (Bewegungen und Kämpfe) der Kommandokarten abgeschlossen sind, geben die Feldgeneräle ihre Karten an den Oberbefehlshaber zurück. Dieser wirft sie ab und zieht zwei neue Kommandokarten, unabhängig von der Anzahl an zuvor ausgespielten oder ausgeteilten Karten.

Der Oberbefehlshaber kann *niemals* mehr Karten auf der Hand halten, als von der Szenariobeschreibung oder der Angabe auf der Battle Map vorgesehen.

Der Oberbefehlshaber kann niemals alle Karten aus seiner Hand während eines Zuges verteilen, er muss mindestens eine Karte zurückbehalten, so dass er am Ende des Zugs nach dem Ziehen der zwei neuen Karten mindestens drei Karten auf der Hand hält.

Die militärische Befehlskette

Bei der Übergabe von Kommandokarten kann der Oberbefehlshaber im Detail über die aktuelle Schlachtsituation, Taktiken und zukünftige Strategien mit einem (und nur mit einem) seiner Feldgeneräle diskutieren, er darf ihm jedoch zu keiner Zeit zeigen oder mitteilen, welche Kommandokarten er noch auf der Hand hält.

Nach Abschluss der Diskussion führt der Feldgeneral die Kommandokarte aus, muss sich dabei aber nicht zwangsläufig an die Anweisungen oder Wünsche seines Oberbefehlshabers halten.

Die anderen Feldgeneräle erhalten ihre Befehle per Funk oder Kurier, weshalb der Oberbefehlshaber nicht mit ihnen sprechen darf. Er händigt ihnen einfach die Karten seiner Wahl aus und hofft das Beste.

Zur Gewährleistung eines zügigen Spielablaufs teilen Sie zuerst den Feldgenerälen ihre Karten aus, die ihre Befehle per Funk oder Kurier erhalten, bevor sie dem letzten Feldgeneral seine Befehle persönlich aushändigen und mit ihm die Strategie diskutieren.

Die Feldgeneräle können jederzeit untereinander kommunizieren, der Oberbefehlshaber jedoch muss seine Beteiligung auf den Zeitpunkt seiner Frontbesuche beschränken.

Die *Hinterhalt*-Karte macht es erforderlich, dass der Oberbefehlshaber das Schlachtfeld genau im Blick behält. Diese Karte wird an einen Feldgeneral gegeben, sobald dessen Gegner einen Nahkampfangriff ankündigt. Ist der Hinterhalt beendet, zieht der Oberbefehlshaber eine neue Karte.

OVERLORD IN VERBINDUNG MIT ERWEITERUN- GEN

Overlord & Ostfront

Der sowjetische Oberbefehlshaber kann direkt aus der Hand heraus weder selbst Kommandokarten ausspielen noch diese seinen Feldgenerälen aushändigen. Er muss statt dessen auf die Kommandokarten zurückgreifen, die er im vorigen Zug unter dem Kommissarchip platziert hat.

Zu Beginn des Spiels muss der sowjetische Oberbefehlshaber daher bis zu 3 Karten seiner Wahl unter den Kommissarchip legen. Diese Karten muss er im nächsten Zug spielen oder verteilen.



Zu Beginn eines jeden Zuges muss der sowjetische Oberbefehlshaber diesen Vorgang wiederholen, nachdem er die in der vorherigen Runde unter den Kommissarchip gelegten Kommandokarten aufgenommen hat. Zu keinem Zeitpunkt dürfen sich mehr als drei Karten unter dem Chip befinden.

Im Gegensatz zu normalen Ostfront-Szenarien kann der sowjetische Oberbefehlshaber *Aufklärung 1*-Karten nicht direkt aus der Hand spielen, sondern muss sie ebenfalls zuvor unter den Kommissarchip legen.

Die *Flugeinsatz*- (bei Verwendung der Flugregeln) und *Gegenangriff*-Karten sind Ausnahmen und werden normal gehandhabt: Die *Flugeinsatz*-Karte wird offen ausgelegt und die *Gegenangriff*-Karte wird direkt aus der Hand gespielt, allerdings nur, wenn die Gesamtzahl an Kommandokarten (*Flugeinsatz* bzw. *Gegenangriff* plus den Karten unter dem Kommissarchip) nicht mehr als 3 beträgt.

Auch die *Hinterhalt*-Karte ist eine Ausnahme: Sie kann einem Feldgeneral übergeben und sofort ausgespielt werden, selbst wenn bereits 3 Karten unter dem Kommissarchip liegen (da die *Hinterhalt*-Karte nicht während des eigenen Zugs gespielt wird).

Flugeinsatz-Alternativkarten wie *Luftangriff* (bei Verwendung der Flugregeln) und *Gegenangriff*-Karten können auch unter den Kommissarchip gelegt werden, falls der sowjetische Oberbefehlshaber dies wünscht, wobei aber weiterhin die Beschränkung auf 3 Karten unter dem Chip und auf das Ausspielen von maximal 3 Kommandokarten gilt.

Alle anderen Beschränkungen beim Ausspielen von Kommandokarten durch einen Feldgeneral (nie mehr als 2 Bereichskarten pro Feldgeneral, eine Taktikkarte und keine weitere Karte pro Feldgeneral) bleiben in Kraft.

Overlord & Pazifik



Der Oberbefehlshaber des US Marine Corps kann einen *und nur einen* seiner Feldgeneräle 1 zusätzliche Einheit mehr aktivieren lassen, als auf seiner Bereichskarte angegeben. Er entscheidet sich für einen Feldgeneral und teilt ihm diese Entscheidung bei der Übergabe der Kommandokarte mit.

Alle Taktikkarten, die normalerweise nur 1 bis 4 Einheiten aktivieren, aktivieren statt dessen 2 bis 5 Einheiten, selbst wenn mehrere Feldgeneräle in einem Zug eine Taktikkarte erhalten.

Beim Ausspielen einer *Gegenangriff*-Karte durch den Oberbefehlshaber oder einen Feldgeneral gegen einen japanischen Spieler kann dieser 1 Einheit mehr aktivieren, als sein Gegner im Zug davor.

Im umgekehrten Fall, wenn ein japanischer Feldgeneral mittels *Gegenangriff* eine durch einen Feldgeneral der Marines aufgewertete Kommandokarte kontert, kann er nur die ursprünglich vorgesehene Anzahl an Einheiten aktivieren.

Die Karten *Luftangriff*, *Flugeinsatz*, *Artilleriebombardement*, *Sperffeu*r, *Nahkampfangriff*, *Infanteriesturmangriff* und *Ihre größte Stunde* bleiben unberührt von der Gung-Ho! Fähigkeit des US Marine Corps.

Overlord & Flugbox



Die Verwendung der Flugregeln in Overlord-Szenarien ist prinzipiell mit der Verwendung in Standardszenarien identisch, mit folgenden Veränderungen:

- ◆ Werden die Flugregeln an keiner Stelle eines Overlord-Szenarios erwähnt, beide Lager diese jedoch einsetzen möchten, so erhält jeder Oberbefehlshaber zu Beginn eine *Flugeinsatz*-Karte. Die übrigen *Flugeinsatz*-Karten werden in den Nachziehstapel eingemischt.
- ◆ Wie in den Standardszenarien zählen zu Beginn gezogene *Flugeinsatz*-Karten nicht zum Handkartenlimit des Oberbefehlshabers dazu. Zieht ein Oberbefehlshaber eine *Flugeinsatz*-Karte, so legt er diese offen und für alle sichtbar aus und zieht eine neue Karte für seine Kartenhand.

- ◆ Während seines Zuges kann der Oberbefehlshaber die *Flugeinsatz*-Karte (allein oder in Verbindung mit einer Bereichskarte!) einem beliebigen Feldgeneral übergeben. Die *Flugeinsatz*-Karte wird niemals direkt vom Oberbefehlshaber ausgespielt.
- ◆ Die *Flugeinsatz*-Karte zählt als eine der drei Karten, die der Oberbefehlshaber während eines Zuges maximal einsetzen darf. Sie zählt ebenfalls als eine der beiden Karten, die ein Feldgeneral während eines Zuges maximal erhalten und ausspielen kann.
- ◆ Die *Flugeinsatz*-Karte kann keinem Feldgeneral gegeben werden, der im selben Zug bereits eine Taktikkarte erhalten hat. Sie kann jedoch gemeinsam mit einer Bereichskarte übergeben und ausgespielt werden.
- ◆ Beim Ausspielen der *Flugeinsatz*-Karte gelten für jeden Feldgeneral die selben Regeln und Beschränkungen wie bei Verwendungen der Flugregeln in einem Standardszenario.

- ◆ Unter anderem bedeutet dies, dass ein Feldgeneral mit Hilfe der *Flugeinsatz*-Karte kein zweites Flugzeug auf das Spielfeld bringen kann, falls sich in einem seiner Bereiche bereits ein Flugzeug befindet – er kann sie jedoch nach wie vor dazu einsetzen, dass Flugzeug ohne Luftkontrollwurf zu aktivieren!
- ◆ Ein Feldgeneral, der keine Kommandokarte erhalten hat und selbst die Initiative ergreift, kann ein Flugzeug (am Boden oder in der Luft) in einem seiner Bereiche aktivieren, falls er beim Initiativwurf einen Stern erzielt.
- ◆ Befindet sich zum Anfang eines Zuges zwei Flugzeuge im selben Bereich, weil ein Feldgeneral sein Flugzeug während seines vorausgegangenen Zuges in einen Nachbarbereich geflogen hat, wird eines dieser Flugzeuge automatisch entfernt (es sei denn, es handelt sich um ein geteiltes Feld, das zu zwei Bereichen gehört).





MEMOIR '44

Richard Borg

OPERATION

OVERLORD



INITIATIVWURF



Aktivieren Sie 1 Infanterieeinheit Ihrer Wahl.



Aktivieren Sie 1 Panzereinheit Ihrer Wahl.



Aktivieren Sie 1 beliebige Einheit Ihrer Wahl.



Eine Einheit Ihrer Wahl muss sich 1 Feld zurückziehen. Die Einheit kann nicht kämpfen. Ist keine Ihrer Einheiten zum Rückzug in der Lage, verliert statt dessen eine Einheit ihrer Wahl 1 Figur.



Eine Einheit Ihrer Wahl verliert eine Figur.
Die Einheit kann nicht kämpfen.

1. Der Oberbefehlshaber wählt 1, 2 oder 3 Kommandokarten aus seiner Hand.
2. Ein Feldgeneral muss die ihm zugeteilte Kommandokarte offen in einem seiner beiden Bereiche ausspielen. Erhält er zwei Kommandokarten, so muss er jedem Bereich eine davon zuordnen.
3. Erhält ein Feldgeneral keine Karte von seinem Oberbefehlshaber, kann er selbst die Initiative ergreifen.
4. Nachdem alle Aktionen (Bewegungen und Kämpfe) der Kommandokarten abgeschlossen sind, geben die Feldgeneräle ihre Karten an den Oberbefehlshaber zurück. Er wirft sie ab und zieht zwei neue Kommandokarten, unabhängig von der Anzahl an zuvor ausgespielten oder ausgeteilten Karten.

DAYS OF
WONDER