

MEMOIR '44

OPERATION

OVERLORD



**DAYS OF
WONDER**

Richard Borg



INTRODUZIONE

Ciò che avete nelle vostre mani è studiato per farvi rivivere le battaglie su larga scala della Seconda Guerra Mondiale. Giocando fino a 4 giocatori per lato, proverete le sensazioni che si vivono quando si fa parte di una gerarchia di comando in stile militare.

Se avete già due copie di Memoir '44, troverete interessanti i due nuovi mazzi di carte Comando inclusi in questa espansione. Questi mazzi sono stati ridisegnati specialmente per le partite in modalità Overlord: non avrete più bisogno di far riferimento alle regole Overlord originali per interpretare correttamente le carte (adesso il testo sulle carte ne spiega gli effetti) e non avrete più bisogno di preoccuparvi di separare i mazzi alla fine del gioco!

Gli otto dadi addizionali saranno molto utili. Aggiunti ai due set già in possesso, sarà possibile darne quattro per ognuno dei sei Generali di Sezione in gioco.

Visto che possedete già due tabelloni e due set di esagoni terreni e miniature, potete giocare gli scenari Overlord pubblicati su www.memoir44.com.

Se invece possedete solo una copia di Memoir '44, in questa espansione troverete un set di segnalini per integrare le truppe esistenti e completare gli eserciti nelle battaglie Overlord. Naturalmente, se siete già in possesso di eserciti extra (come nell'Eastern Front o Pacific Theater) e non vi interessa la differenza di colore, potete utilizzare quelle miniature al posto dei segnalini!

Tutti gli scenari pubblicati nel nostro Battle Map per Memoir '44 contengono delle mappe pre-stampate pronte per essere giocate, complete di esagoni terreni, regole speciali e truppe pre-posizionate per giocare correttamente.

Buon divertimento!

Traduzione ed Impaginazione
Giuseppe Ferrara - g.ferrara74@gmail.com

*L'Alto Comando della
Days Of Wonder*

COMPONENTI

- Due mazzi identici di carte Comando Overlord, ognuno contenente 40 carte Sezione, riconoscibili dallo sfondo marrone scuro; 20 carte Tattica e 2 carte Air Sortie, riconoscibili dallo sfondo blu scuro; e 2 carte Sommario Nazione aggiornate.



carta Sezione



carta Tattica



carta Nazione

- Otto dadi Memoir '44 aggiuntivi

- Due fustellature con Segnalini Truppe, raffiguranti rispettivamente le truppe Americane/Russe e Tedesche/Giapponesi. Queste fustellature contengono tutti i segnalini necessari per poter completare le miniature di Memoir '44 per giocare qualsiasi scenario Overlord finora pubblicato.



Fanteria Americana / Russa



Corazzati Tedeschi / Giapponesi



Artiglieria Americana / Russa



REGOLAMENTO

Il regolamento di *Memoir '44 Overlord* è simile a quello del gioco base *Memoir '44* e delle sue espansioni, con le seguenti eccezioni...

Squadre

Dividete il vostro gruppo di giocatori in due squadre, una per ogni schieramento. Il numero ottimale di giocatori è otto (un Comandante in Capo e tre Generali di Sezione per lato), ma ci si può adattare anche con un numero inferiore. Con 3 giocatori per lato, il Comandante in Capo si posiziona al centro e gioca anche come Generale di Sezione per il fronte centrale; con 2 o anche 1 giocatore per lato, i giocatori giocano in tutti i ruoli.

Preparazione

A Se state utilizzando uno scenario pronto della Battle Map, mettetelo sul tavolo e posizionatevi sopra le miniature (e i Segnalini Truppe, se necessario) utilizzando i simboli delle unità già stampati sulla mappa.

Le mappe sono in due lingue, e se avete l'espansione *Air Pack* potete utilizzare le carte Sommario di quella espansione per sostituire le carte Sommario in lingua diversa incluse nelle mappe.



Logo Overlord



Logo Battle Map

Nuovi Loghi



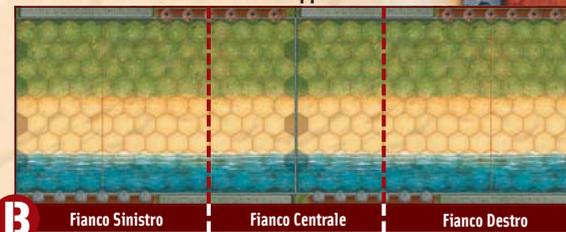
Ogni volta che una mappa introduce delle nuove truppe, sulla stessa vi è già stampata la relativa carta Sommario. E' prevista la pubblicazione di un set di carte Sommario comprendenti sia quelle pubblicate sulle Battle Map che quelle già uscite. E' possibile consultare, in qualsiasi momento, tutte le carte aggiornate direttamente sul nostro sito web www.memoir44.com.



B Se volete giocare un altro scenario - ufficiale o fatto da voi - dal nostro sito web, avrete bisogno di due copie di *Memoir '44*. Seguite le indicazioni per la preparazione, a pagina 4 e 5 del re-

golamento base di *Memoir '44*, unendo i due tabelloni in modo da averne uno unico formato da sei sezioni, come mostrato in figura.

Le sezioni così unite formeranno il fianco centrale e i due laterali di dimensioni raddoppiate.



I giocatori seduti di fronte ad ogni fianco saranno rispettivamente i Generali di Sezione per il Fianco Sinistro, Centrale e Destro. In questo modo, ogni Generale di Sezione avrà due sezioni sotto il proprio comando durante la partita.

Mischiare tra loro i due mazzi di carte Comando Overlord e distribuirne ai Comandanti in Capo un numero pari a quello indicato dalle note dello scenario o dalla Battle Map.



I giocatori di ogni schieramento possono, in questo momento, discutere sulle Regole Speciali dello scenario, gli Obiettivi e le Condizioni di Vittoria, e la strategia e le tattiche che intendono utilizzare. Una volta cominciato il gioco, le comunicazioni saranno più restrittive e dovranno seguire le gerarchie militari.

IL TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco di Memoir '44 Overlord si svolge in questa sequenza:

1. Il Comandante in Capo sceglie 1, 2 o 3 carte Comando dalla propria mano.

Egli può dare una carta ad ogni Generale di Sezione, oppure due carte ad un Generale ed una carta ad un altro, oppure una carta ad un solo Generale e nessuna agli altri due, tenere una carta per sé e giocarla direttamente, ecc...

Se il Comandante in Capo decide di giocare delle carte Sezione, deve passarle ai corrispondenti Generali di Sezione, come indicato dalla freccia nell'angolo superiore delle carte.



La freccia indica il fianco del Generale di Sezione che può ricevere e giocare la carta: sinistra per il fianco sinistro, in alto per quello centrale e destra per il fianco destro. Se la freccia indica più direzioni, come la carta *Recon in Force* o *Pincer Move*, può essere data a qualsiasi Generale il cui fianco sia indicato dalla freccia.

Il numero all'interno della freccia indica quante unità possono ricevere un ordine dal relativo Generale di Sezione; "A" significa tutte ("All").



Questa carta *Pincer Move* può essere data sia al Generale di Sezione Destro che a quello Sinistro. Egli può utilizzarla per dare ordini a 2 unità in una delle due sezioni sotto il suo Comando.

Questo viene spiegato in maggior dettaglio anche dal testo centrato sotto al titolo della carta Sezione e dall'illustrazione; ad ogni modo la freccia può essere di aiuto per una rapida organizzazione delle carte nella propria mano.

Se il Comandante in Capo decide di giocare delle carte Tattica, deve:

- giocarle egli stesso se nell'angolo superiore vi è raffigurato il simbolo del Comandante in Capo



Questa carta deve essere giocata direttamente dal Comandante in Capo.

- darle al Generale di Sezione di sua scelta, se il simbolo è una freccia a 3 punte con un "?"



Questa carta deve essere data ad un Generale di Sezione.

- o fare entrambe le cose se vi sono i due simboli.



Questa carta può essere utilizzata per contrattaccare un Generale di Sezione avversario o l'azione del turno precedente del Comandante in Capo avversario.

Il Generale di Sezione che riceve la carta Tattica non può ricevere o giocare nessun'altra carta Comando durante lo stesso turno.

Allo stesso modo, il Comandante in Capo che gioca una carta Tattica non può giocare nessun'altra carta Comando durante lo stesso turno (può però dare altre due carte Comando ai Generali di Se-

zione). L'azione della carta Tattica del Comandante in Capo deve essere eseguita prima che i Generali di Sezione giochino le carte appena ricevute.

2. Il Generale di Sezione deve giocare la carta Comando ricevuta, a faccia in su, nella sezione in cui decide di dare ordini alle proprie truppe. Se riceve 2 carte Sezione, deve giocarne una in ognuna delle sue due sezioni.

Quando un Generale di Sezione gioca una carta Comando, deve posizionarla a faccia in su nella sezione in cui intende dare un ordine, in modo che il Generale avversario possa vedere la sua mossa.

Se la carta ricevuta è una carta Tattica o Sezione che può dare ordini in entrambe le sezioni che il Generale controlla, questi deve posizionarla al centro delle sue due sezioni.



Come nel gioco base *Memoir '44*, le truppe devono completare tutti i movimenti prima di poter combattere. I Generali di Sezione devono assicurarsi che tutti i movimenti siano stati completati prima di iniziare qualsiasi combattimento.

Ogni unità può ricevere un solo ordine durante un turno. Un'unità può spostarsi da una sezione ad un'altra sotto il comando di un altro Generale di Sezione, ma non può ricevere ordini nella nuova sezione durante lo stesso turno.

3. Se un Generale di Sezione non riceve alcuna carta durante un turno, egli può eseguire una azione di sua iniziativa.

Il Generale che esegue un'azione di sua iniziativa, deve lanciare un dado applicando questi risultati:

DADO INIZIATIVA	
	Dare ordini ad 1 unità di Fanteria a scelta.
	Dare ordini ad 1 unità Corazzata a scelta.
	Dare ordini ad 1 qualsiasi unità a scelta.
	1 unità a scelta deve ritirare di 1 esagono. L'unità non può combattere nel turno. Se nessuna unità è in grado di ritirarsi, una a scelta deve perdere 1 miniatura.
	1 unità a scelta deve perdere 1 miniatura. L'unità non può combattere nel turno.

Se il simbolo non corrisponde a nessuna unità sotto il comando del Generale che sta eseguendo l'iniziativa, nessuna unità riceve un ordine.

4. Una volta eseguite tutte le azioni (movimento e combattimento) delle carte Comando ricevute, i Generali di Sezione danno le carte utilizzate al proprio Comandante in Capo. Egli le scarta e pesca due nuove carte Comando, indipendentemente dal numero di carte che ha dato e che sono state giocate durante il turno.

Quando il Comandante in Capo pesca le nuove carte, non può *mai* tenere nella propria mano più carte Comando di quelle indicate dalle note introduttive dello scenario o delle indicazioni della Battle Map.

Il Comandante in Capo non può mai dare via tutte le carte Comando della propria mano durante un turno. Deve sempre tenerne almeno una, in modo da averne almeno tre quando, alla fine del turno, deve pescare le due nuove carte Comando.

La Gerarchia Militare

Nel momento in cui il Comandante in Capo distribuisce le carte Comando, può parlare con uno (ed uno soltanto) dei suoi Generali di Sezione sulla situazione della battaglia, delle tattiche e delle strategie da intraprendere, ma non può mai mostrare le carte Comando della propria mano. Una volta completata la discussione, il Generale di Sezione prende la carta Comando. Egli, comunque, non è obbligato a seguire i consigli o le indicazioni del Comandante in Capo.

Gli altri Generali di Sezione ricevono gli ordini via cavo o corriere, in quanto il Comandante in Capo non può parlare direttamente con loro ma passare solamente le carte Comando sperando che le utilizzino nel migliore dei modi.

Per velocizzare il gioco, si consiglia di passare prima le carte ai Generali di Sezione che le dovranno ricevere via cavo o corriere, poi al Generale di Sezione con cui discutere le strategie.

I Generali di Sezione possono discutere le tattiche tra loro, ma il Comandante in Capo deve limitarsi ad impartire gli ordini solamente nel momento in cui si reca a visitare un fronte.

La carta **Ambush** richiede che il Comandante in Capo osservi cosa succede sul campo di battaglia. La carta viene data ad un Generale di Sezione quando il suo avversario dichiara un Assalto Ravvicinato. Una volta giocata la carta Ambush, il Comandante in Capo deve pescare una nuova carta dal mazzo.

GIOCARRE IN OVERLORD CON ALTRE ESPANSIONI

Overlord nel Fronte Orientale



Il Comandante in Capo Sovietico non può giocare carte Comando né impartire ordini ai Generali di Sezione direttamente dalla propria mano. Al contrario, deve utilizzare le carte posizionate in precedenza sotto il proprio Commissario Politico.

All'inizio del gioco, il Comandante in Capo Sovietico deve posizionare 3 carte Comando a scelta sotto il proprio Commissario Politico. Solo queste sono le carte che *dovrà* giocare o distribuire durante il suo prossimo turno.



All'inizio di ogni turno, dopo aver preso le carte posizionate sotto il proprio Commissario, il Comandante in Capo Sovietico deve ripetere questa operazione in preparazione del prossimo turno, posizionando nuove carte sotto il proprio Commissario. Non è mai consentito avere più di 3 carte sotto il proprio Commissario. A differenza degli scenari standard del Fronte Orientale, nella modalità Overlord la carta **Recon 1** non può essere giocata direttamente dalla mano del Comandante in Capo Sovietico. Al contrario, deve essere posta sotto il proprio Commissario.

Le carte **Air Sortie** (se sono in vigore le regole Air) e **Counter-Attack** sono un'eccezione: possono essere giocate normalmente, con la carta **Air Sortie** visibile sul tavolo e la carta **Counter-Attack** direttamente dalla mano del Comandante in Capo Sovietico, solamente se queste carte, INSIEME alle carte Comando posizionate sotto il proprio Commissario nel turno precedente, non superano il limite consentito di 3 carte Comando giocate durante un turno!

Anche la carta **Ambush** rappresenta un'eccezione: può essere data ad un Generale di Sezione ed essere giocata immediatamente, anche se sono già presenti 3 carte sotto il proprio Commissario (dal momento che la carta **Ambush** non viene giocata durante il proprio turno).

Le carte equivalenti alla **Air Sortie**, come la carta **Air Power** se le regole Air sono in vigore o la carta **Counter-Attack**, possono essere posizionate sotto il proprio Commissario, se il Comandante in Capo lo desidera, ma deve sempre essere rispettato il limite di 3 carte posizionate sotto il Commissario e il limite di 3 carte Comando giocate durante un turno.

Rimangono invariate tutte le limitazioni riguardanti l'utilizzo delle carte Comando da parte dei Generali di Sezione (non più di 2 carte Sezione allo stesso Generale, nessuna carta Comando se è stata data una carta Tattica, ecc...).

Overlord nel Pacific Theater



Il Comandante in Capo dei Marines Statunitensi può permettere ad uno, *ed uno soltanto*, dei suoi Generali di Sezione di dare un ordine ad una unità in più di quelle indicate sulla carta Sezione ricevuta. Il Comandante sceglie il Generale di Sezione e lo comunica all'inizio del turno, nel momento in cui gli passa la sua carta Comando.

Tutte le carte Tattica che attivano da 1 a 4 unità ora ne attivano da 2 a 5, anche se più Generali hanno ricevuto carte Tattica durante il turno.

Quando il Comandante in Capo o il Generale di Sezione dei Marines contrattacca il suo avversario giapponese, tramite la carta **Counter-Attack**, egli può dare un ordine ad una unità in più di quelle indicate dalla carta avversaria.

Ciò non vale per il giocatore giapponese che contrattacca la carta Move Out giocata dal Generale di Sezione dei Marines per muovere 5 unità: egli muoverà solo 4 unità, come da regolamento.

Le carte **Air Power**, **Air Sortie**, **Artillery Bombard**, **Barrage**, **Close Assault**, **Infantry Assault** e **Their Finest Hour** non vengono influenzate dal potere Gung-Ho! dei Marines Statunitensi.

Overlord e l'Air Pack



Quando si utilizza l'espansione Air Pack negli scenari Overlord, sono in vigore tutte le regole Air, con le seguenti variazioni:

◆ Se nella sezione Regole Speciali dello scenario Overlord che si deve cominciare non c'è alcun riferimento alle regole Air, ma entrambi gli schieramenti intendono utilizzarle, ogni Comandante in Capo riceve una carta **Air Sortie** all'inizio del gioco. Le altre carte **Air Sortie** vengono mescolate nel mazzo di carte Comando.

◆ Come per gli scenari standard, le carte **Air Sortie** pescate o ricevute prima dell'inizio del gioco non fanno numero nella mano delle carte del Comandante in Capo. Quando una carta **Air Sortie** viene pescata, il Comandante in Capo la posiziona a faccia in su vicino al suo campo ma visibile agli altri giocatori e pesca una nuova carta Comando dal mazzo per la propria mano.

◆ Durante il proprio turno, il Comandante in Capo può dare la carta **Air Sortie** (da sola o insieme ad una carta Sezione!) a qualsiasi suo Generale di Sezione. La carta **Air Sortie** non viene mai giocata direttamente dal Comandante in Capo.

◆ La carta **Air Sortie** viene conteggiata nel totale delle tre carte che il Comandante in Capo può giocare nel proprio turno. Conta anche nel totale delle due carte che un Generale di Sezione può ricevere e giocare durante il proprio turno.

◆ Non è possibile dare la carta **Air Sortie** al Generale di Sezione che nello stesso turno riceve un'altra carta Tattica. E' però possibile darla (e giocarla) insieme ad una carta Sezione (se lo si vuole).

◆ Quando il Generale di Sezione gioca la carta, deve sottostare a tutte le regole e limitazioni riguardanti l'utilizzo della carta **Air Sortie**, come se si stesse giocando uno scenario standard con le regole Air in vigore.

◆ Tra le altre cose, ciò significa che se un aeroplano è già in volo in una delle due sezioni del Generale di Sezione, questi non potrà giocare la carta **Air Sortie** per portare un secondo aeroplano nelle sezioni sotto il suo comando - la carta giocata serve ad impartire un ordine all'aereo già in volo senza effettuare il Check Aereo.

◆ Il Generale di Sezione che non riceve alcuna carta Comando durante il proprio turno e decide di prendere una propria iniziativa, può dare l'ordine di decollare o rimanere in volo all'aereo già presente in una delle sue due sezioni, con il risultato Stella.

◆ Se all'inizio di un turno due aeroplani si trovano nella stessa sezione, ad esempio se un Generale di Sezione ha mosso un proprio aereo verso la sezione di un'altro Generale adiacente durante il turno precedente, è necessario rimuovere uno dei due aeroplani (a meno che un aeroplano non si trovi su un esagono a metà tra le due sezioni dei due diversi Generali di Sezione).





MEMOIR '44

Richard Borg

OPERATION OVERLORD



DADO INIZIATIVA



Dare ordini ad 1 unità di Fanteria a scelta.



Dare ordini ad 1 unità Corazzata a scelta.



Dare ordini ad 1 qualsiasi unità a scelta.



1 unità a scelta deve ritirare di 1 esagono.
L'unità non può combattere nel turno.
Se nessuna unità è in grado di ritirarsi,
una a scelta deve perdere 1 miniatura.



1 unità a scelta deve perdere 1 miniatura.
L'unità non può combattere nel turno.

1. Il Comandante in Capo sceglie 1, 2 o 3 carte Comando dalla propria mano.
2. Il Generale di Sezione deve giocare le carte Comando che riceve, a faccia in su, nella sezione in cui intende dare un ordine. Se riceve due carte Sezione, deve giocarle separatamente nelle due sezioni sotto il suo comando.
3. Se un Generale di Sezione non riceve alcuna carta dal suo Comandante in Capo durante il turno, può decidere di eseguire un'azione di propria iniziativa.
4. Una volta che i Generali di Sezione hanno eseguito tutte le azioni (movimento e combattimento) delle carte Comando ricevute, devono restituire le carte utilizzate al proprio Comandante in Capo. Questi le scarta e pesca due nuove carte Comando, indipendentemente dal numero di carte che ha distribuito e giocato durante il turno.