

MEMOIR '44

Richard Borg



PRAVIDLA

DAYS OF
WONDER



2-4



8+



30-45'

PŘEDMLUVA

SLOVO VYDAVATELE

Memoir '44 byla poprvé vydána v roce 2004 ve spolupráci s Misií pro šedesáté výročí dne D – vylodění a osvobození Francie. Tato jedinečně zábavná a přitom strhující hra pro celou rodinu byla vytvořena jako vzpomínka, oslava snažení a obětavosti mužů a žen za druhé světové války a od té doby přinesla historii do mnoha rodin po celém světě. S doposud více než dvaceti rozšířeními, která neustále přibývají, je Memoir '44 hrdým nositelem jedinečného odkazu generace druhé světové války. Jsme rádi, že s touto aktualizovanou základní hrou můžeme novým hráčům představit historický svět Memoir '44.

Days of Wonder

SLOVO AUTORA

Memoir '44 je jedinečnou historickou hrou, která dovoluje hráčům vtělit se do vybraných bitev druhé světové války.

Vybrané bitvy uvedené v sešitu scénářů se zaměřují na důležité prvky terénu a historické nasazení vojenských sil v měřítku herního systému. Memoir '44 je navržena tak, aby nebyla komplexní. Její hlavní zaměření je na pozemní síly vojsk Osy a Spojenců.

Měřítka hry se mění od scénáře ke scénáři. V některých jedna jednotka pěchoty může představovat celý prapor, v jiném třeba jenom malou četou. Nicméně taktika a strategie, kterou bude nutno použít, odpovídá výhodám a omezením daným pro každý typ jednotky, jejich zbraně, a také pro každý typ terénu.

Mechanismus hry, třebaže je jednoduchý, bude od hráče vyžadovat strategické přemýšlení a agresivní, ale pružný bojový plán na dosažení vítězství.

Mnoho zábavy!

Richard Borg

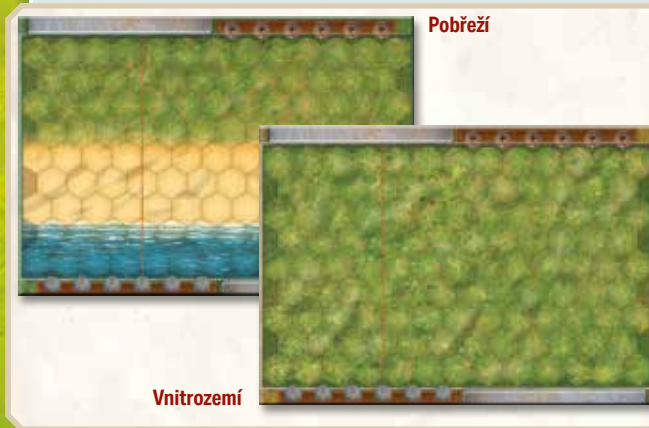
• OBSAH •

♦ Herní součásti.....3	Terénní redukce.....9	Překážky.....19
♦ Příprava hry.....4	Vyhodnocení útoku.....9	♦ Příloha 3 – Cíle.....20
♦ Cíl hry.....6	Obsazení pozice.....10	♦ Příloha 4 – Letecká převaha.....21
♦ Průběh tahu.....6	Tanková smršť.....11	♦ Příloha 5 – Varianty.....21
Vyložení karty rozkazu.....6	Dobráni karty rozkazu.....11	Operace Aliance –
Rozkaz jednotkám.....6	♦ Aktivační žetony.....11	týmová varianta pro 3-4 hráče.....21
Pohyb jednotek.....6	♦ Příloha 1 – Jednotky.....12	Varianta pro mladé generály.....22
Útok.....7	♦ Příloha 2 – Terén.....14	Memoir '44 Overlord.....23
Dostřel.....8	Používání přehledových karet.....14	♦ Autoři.....24
Linie výhledu.....8	Výška terénu.....18	

Od počátečních minut dne D přes osvobození Paříže a dál... Memoir '44 vás zavede do klíčových bitev, které měnily chod dějin v západní Evropě. Omaha Beach, Pegasus Bridge, Sainte Mère-Eglise a další. Převzmete velení nad vaší armádou a přepíšete dějiny rozhodujících dnů roku 1944!

✪ HERNÍ SOUČÁSTI ✪

● Oboustranný plán bojiště



● 2 sady figur (zelené spojenecké síly, modré síly Osy), každá obsahuje:



● 36 šedých překážek



● 4 části podstavce
● 60 karet rozkazů



● 22 přehledových karet



● 8 kostek



● 6 oboustranných aktivačních žetonů

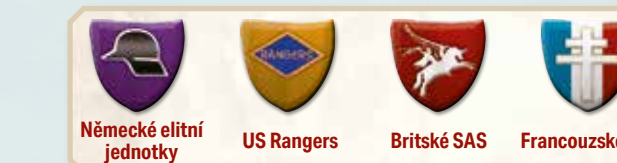


● 44 oboustranných polí terénu

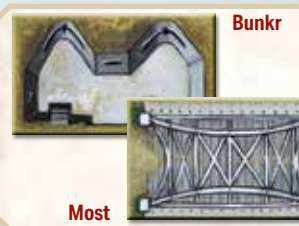


● 10 oboustranných vítězných medailí

● 14 odznaků speciálních jednotek



● 4 oboustranné destičky bunkrů a mostů

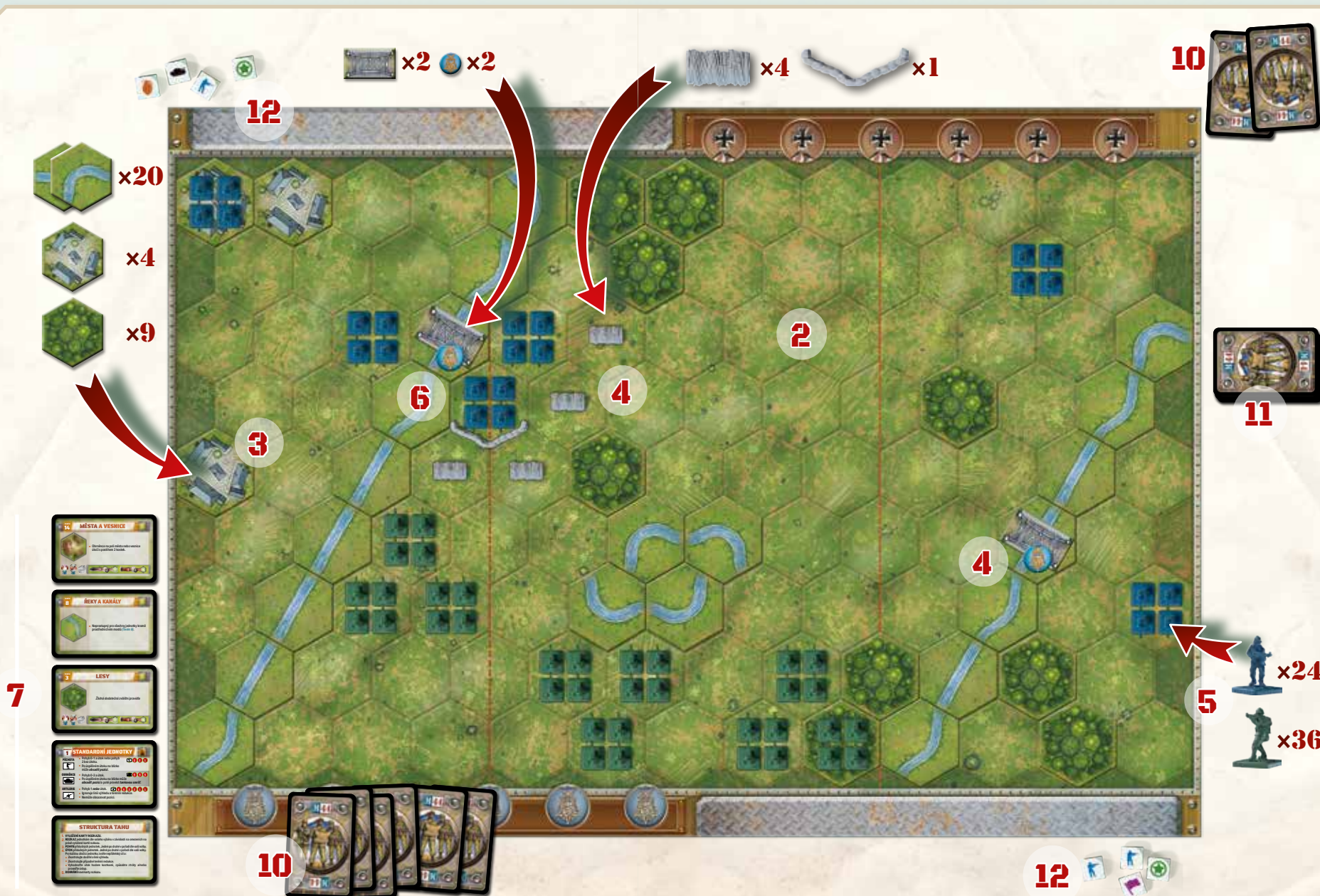


● 1 sešit scénářů
● Tento sešit pravidel

✪ PŘÍPRAVA HRY ✪

Při přípravě herního scénáře v *Memoir '44* důrazně doporučujeme dodržovat níže uvedený postup, zvláště pro vaše první hry. Odměnou vám bude hladký průběh a nekonečné množství variací bojiště, které vám umožní soustředit se na historické pozadí a taktické výzvy každého scénáře.

1. Vyberte si bitvu ze sešitu scénářů. *Je-li tohle vaše první hra Memoir '44, doporučujeme začít s první bitvou – Pegasus Bridge na straně 3. Tato bitva byla zahajovací operací dne D a je také výborným úvodním scénářem pro Memoir '44.*
2. Umístěte hrací plán doprostřed stolu správnou stranou (vnitrozemí nebo pobřeží) vzhůru. *Pro Pegasus Bridge vnitrozemím vzhůru.*
3. Na hrací plán rozložte potřebná pole terénu podle nákresu v herním scénáři. Doporučujeme destičky terénu rozkládat dle pořadí, v jakém jsou uvedeny v seznamu. *Pro Pegasus Bridge je potřeba rozložit 20 polí řeky, 4 pole vesnice a nakonec 9 polí lesa.*
4. Přidejte všechny překážky (bunkry, mosty, pytle s pískem atd.). *Pegasus Bridge obsahuje 2 mosty, jeden přes každou řeku, 4 ostatné dráty a pytle s pískem jako opevnění německých obránců.*
5. Nyní umístěte na hrací plán figury přesně podle mapy bitevního scénáře. Pro urychlení doporučujeme nejprve umístit na každé obsazené pole jednu figuru a posléze tyto figury doplnit dalšími do plného počtu.
Jedna jednotka pěchoty obvykle sestává ze 4 figur, jedna jednotka obrněnců ze 3 figur a jednotka artilerie ze 2 figur.
6. Pokud je ve zvláštních pravidlech scénáře uvedeno, přiřaďte speciálním jednotkám příslušné odznaky a přidejte na hrací plán vítězné medaile. *Pro Pegasus Bridge položte po jedné spojenecké vítězné medaili na oba mosty.*



7. Je-li to třeba, položte vedle hracího plánu potřebné přehledové karty (*pro Pegasus Bridge jde o lesy, města a vesnice, řeky, jezera, pytle s pískem, ostatné drát a jednotky*). Podle potřeby můžete další podrobnosti o efektech jednotlivých terénů najít v příloze 2 (str. 14).
8. Pokud je chcete používat, sestavte části podstavců a umístěte je podél delších okrajů hracího plánu.
9. Zvolte si strany a usedněte za příslušnou stranu hracího plánu. S ohledem na relativně krátkou hrací dobu scénářů a kvůli eliminaci případné historické nevyváženosti doporučujeme zahrát si za obě strany (viz „Zahrajte si dvakrát!“, sešit scénářů strana 2).
10. Důkladně zamíchejte balíček karet rozkazů a rozdejte příslušný počet karet dle pokynů v brífinku u scénáře. Své karty rozkazů udržujte před svým soupeřem v tajnosti. *Pro Pegasus Bridge dostane velitel Spojenců 6 karet rozkazů, zatímco německý generál začíná jen se 2. Rommel neměl být v ten osudový den na dovolené!*
11. Zbylé karty rozkazů položte lícem dolů vedle hracího plánu tak, aby na ně oba hráči snadno dosáhli.
12. Každá strana si vezme 4 kostky.
13. Začínající hráč dle pokynů brífinku u scénáře (*pro Pegasus Bridge Spojenci*), zahájí hru tím, že vybere a vyloží jednu kartu rozkazu ze své ruky.



✪ CÍL HRY ✪

Cílem hry je získat stanovený počet vítězných medailí dříve nežli soupeř (obvykle 4 až 6 v závislosti na vítězných podmínkách zvoleného scénáře).

V *Memoir '44* hráč získá vítěznou medaili za každou úplně zničenou nepřátelskou jednotku. Každá vítězná medaile je reprezentována umístěním poslední figury zničené jednotky na jedno z volných míst pro vítězné medaile v levé dolní části hracího plánu.

V některých scénářích je možné získat vítězné medaile za splnění úkolu daného scénářem, například obsazením určitého pole terénu na bojišti (viz Příloha 3, strana 19.)

✪ PRŮBĚH TAHU ✪

U každého scénáře je uvedeno, která strana začíná. Hráči se pak střídají v tazích, dokud jedna strana nezíská tolik vítězných medailí, kolik je uvedeno ve vítězných podmínkách daného scénáře.

BOJIŠTĚ

Bitvy se odehrávají na hracím plánu o rozměrech 13x9 šestiúhelníkových polí. Bojiště je rozděleno dvěma červenými přerušovanými liniemi na tři sektory – levé křídlo, centrum a pravé křídlo. Pokud přerušovaná linie vede skrze pole, je toto pole považováno za součást křídla i centra.

Části polí na stranách hracího plánu jsou neprostopné a blokují linii výhledu.

HRÁČ NA TAHU POSTUPNĚ PROVEDE TYTO KROKY:

- 1. VYLOŽENÍ KARTY ROZKAZU** ze své ruky.
- 2. ROZKAZ** jednotkám dle omezení právě zahrané karty rozkazu. Jednotky, kterým byl vydán rozkaz, jsou jediné, které se mohou v tomto tahu pohybovat a útočit. Pro udržení přehledu, které jednotky, kterým byl vydán rozkaz, se mohou v tomto tahu ještě pohybovat nebo útočit, můžete použít aktivační žetony (viz strana 11).
- 3. POHYB** příslušných jednotek. Jedné po druhé v pořadí dle hráčovy volby. Je třeba respektovat pohybová omezení jednotek, terénu a překážek (viz Přílohy 1 a 3).
- 4. ÚTOK** příslušných jednotek. Jedné po druhé v pořadí dle hráčovy volby. Pro každou útočící jednotku hráč zvolí nepřátelský cíl a:
 - Zkontroluje dostřel (zjistí počet kostek, viz strana 8) a linii výhledu (strany 8-9)
 - Zkontroluje případné terénní redukce a překážky (viz Přílohy 2)
 - Vyhodnotí útok (strana 9)
- Po dokončení všech útoků si dobere novou kartu rozkazu.

1 - VYLOŽENÍ KARTY ROZKAZU

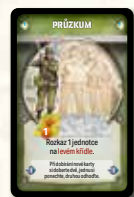
Na začátku tahu si vyberte a vyložte kartu rozkazu ze své ruky. Položte ji lícem vzhůru vedle hracího plánu a přečtěte ji.

Jednotky se mohou pohybovat a/nebo útočit pouze tehdy, když dostanou rozkaz. Na zahrané kartě je obvykle uvedeno, kolika jednotkám a v jakém sektoru bojiště můžete vydat rozkaz. Některé karty rozkazů vám však umožní vykonat zvláštní rozkaz.

Ve hře jsou dva typy karet rozkazů: sektorové karty a taktické karty.

SEKTOROVÉ KARTY

Sektorové karty se používají pro udílení rozkazů jedné nebo více jednotkám v určitém sektoru. Zvýrazněná část obrázku udává, kolika jednotkám a v jakém sektoru bojiště můžete vydat rozkaz.



Sektorová karta



Taktická karta

TAKTICKÉ KARTY

Taktické karty vám umožňují provést zvláštní pohyb, zaútočit mimořádným způsobem nebo provést zvláštní akci, která je na kartě popsána.

Některé taktické karty vám umožní vydat rozkaz jednotkám pouze v jednom sektoru, jiné pak ve více sektorech.

2 - ROZKAZ JEDNOTKÁM

Po vyložení karty rozkazu oznamte, kterým jednotkám chcete vydat rozkazy.

Pouze jednotky, kterým byl vydán rozkaz, se mohou později v tomto tahu pohybovat, útočit a vykonávat zvláštní akce.

Jednotkám na polích, kterými prochází červená přerušovaná linie, je možné vydat rozkaz z obou příslušných sektorů.

Každé jednotce je možné vydat pouze jeden rozkaz. Pokud vám karta rozkazu umožňuje vydat rozkaz více jednotkám, než máte v příslušném sektoru bojiště, jsou přebytečné rozkazy ztraceny.

Pokud hráč nemá v příslušném sektoru žádné jednotky, jednoduše vyloží kartu, nevydá žádný rozkaz a dobere si novou kartu rozkazu.

3 - POHYB JEDNOTEK

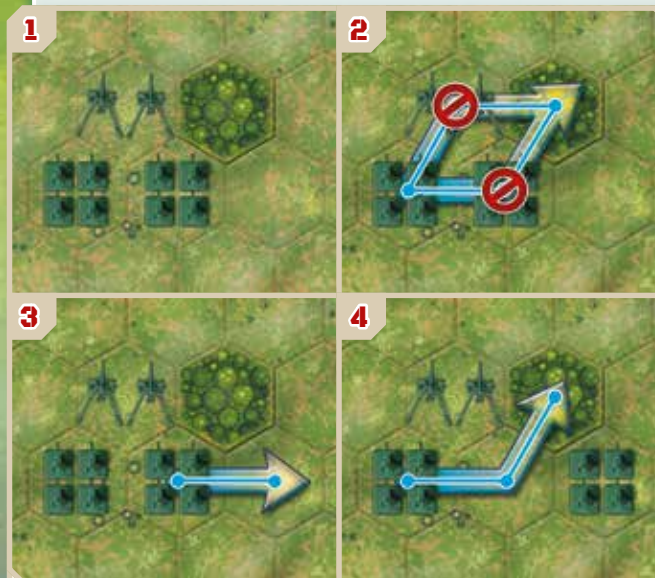
Pohyb jednotek provádějte postupně, jedna jednotka po druhé v pořadí dle vaší volby. Jednotka se může pohybovat pouze jednou za tah. Pohyb jednotek, kterým byl vydán rozkaz, je dobrovolný.

POHYB

- **Pěchotní jednotka** se může buď pohnout o 1 pole a zaútočit, nebo o 2 pole a neútočit.
- **Elitní pěchotní jednotka** se může pohnout o 2 pole a zaútočit.
- **Obrněná jednotka** se může pohnout o 3 pole a zaútočit.
- **Jednotka artilerie** se může buď pohnout o 1 pole, nebo zaútočit.

OBEČNÁ PRAVIDLA PRO POHYB

- Jednotka se může pohnout z jednoho sektoru bojiště do jiného.
- Nejprve je třeba dokončit pohyb jedné jednotky, než začnete další.
- Na jednom poli se nesmí nacházet dvě jednotky. Při pohybu jednotky není možné jednotku přesunout na nebo skrze pole obsazené vlastní ani nepřátelskou jednotkou (viz příklad 1).
- Není možné rozdělit jednotlivé figury z jedné jednotky. Musí zůstat spolu a vždy se pohybují jako skupina (viz příklad 2).
- Jednotky, které utrpěly ztráty, není možné spojit s jinou jednotkou (viz příklad 3).
- Některé prvky terénu ovlivňují pohyb a mohou jednotce zabránit v provedení jejího celého pohybu nebo útoku (viz Příloha 2 na straně 14).
- Pravidla pohybu při ústupu se mírně liší od řádného pohybu (viz část týkající se ústupu na straně 9).
- Při hraní *Memoir '44* s rozšířením mohou být pravidla pohybu ovlivněna výškou terénu (viz strana 18).
- Před zahájením fáze útoku (krok 4) je potřeba nejprve dokončit pohyb všech jednotek.



Příklad 1. V této úvodní pozici (1) není možné ve snaze pohnout levou pěchotní jednotkou do lesa projít vlastními jednotkami (2). Nejprve je potřeba pohnout jednou z nich (například pravou pěchotou stranou (3), a poté pohnout levou pěchotní jednotkou do lesa (4).



Příklad 2. Dělení figur není povoleno.



Příklad 3. Seskupování figur není povoleno.

4 - ÚTOK

Jakmile dokončíte pohyb všech jednotek, vyhodnoťte postupně všechny útoky, pro každou jednotku, které byl vydán rozkaz, v pořadí dle vaší volby.

OBEČNÁ PRAVIDLA PRO ÚTOK

Při útoku na nepřátelskou jednotku budete házet určitým počtem kostek v závislosti na typu útočící jednotky, vzdálenosti k cílové nepřátelské jednotce a terénních redukcích. Terénní redukce jsou podrobněji popsány v části „Průběh útoku“ níže.

Při útoku vždy platí několik obecných pravidel:

- Před oznámením a vyhodnocením útoku každé jednotky je potřeba nejprve zcela dokončit útok předchozí jednotky.
- Jednotka obvykle může útočit pouze jednou za tah.
- Útok jednotek, kterým byl vydán rozkaz, je dobrovolný.
- Jednotka nemůže své kostky rozdělit mezi více nepřátelských cílů.
- Počet kostek, kterými jednotka při útoku hází, není ovlivněn ztrátami, které daná jednotka doposud utrpěla. Jednotka tvořená jedinou figurou disponuje stejnou palebnou silou jako jednotka v plné síle.
- O jednotce, která sousedí s nepřátelskou jednotkou, říkáme, že se účastní **boje na blízko**. V takovém případě musí tato jednotka vždy cílit na sousední nepřátelskou jednotku, se kterou je v boji na blízko. Na vzdálenější nepřátelské jednotky útočit nemůže.



Tato spojenecká pěchotní jednotka, které byl vydán rozkaz, nemůže zaútočit na nepřátelskou pěchotní jednotku vzdálenou 2 pole, protože musí zaútočit na nepřátelskou jednotku, se kterou je v boji na blízko.

PRŮBĚH BOJE

Při útoku:

- Oznamte jednotku,** které byl vydán rozkaz a se kterou chcete zaútočit, a označte její cíl.
 - Zkontrolujte dostřel:** ověřte, že váš cíl je v dostřelu.
 - Zkontrolujte linii výhledu** (neplatí pro jednotky artilerie): ověřte, že linie výhledu na váš cíl není blokována.
- Určete počet kostek,** kterými budete házet, v závislosti na typu útočící jednotky a vzdálenosti od cíle.
- Zohledněte terénní redukce,** jsou-li nějaké. Podle toho upravte počet kostek, kterými budete házet.
- Vyhodnoťte útok:** hod'te kostkami a vyhodnoťte výsledek hodu.

DOSTŘEL - PĚCHOTA

Pěchotní jednotka, které byl vydán rozkaz, může zaútočit na libovolnou nepřátelskou jednotku vzdálenou 3 nebo méně polí. Háží 3 kostkami v boj na blízko (nepřátelská jednotka na sousedním poli), 2 kostkami proti cíli vzdálenému 2 pole a 1 kostkou proti cíli vzdálenému 3 pole.



Dostřel a počet kostek pro pěchotní jednotku podle vzdálenosti od cíle. Pěchota tedy „útočí se 3, 2, 1“.

Abyste určili počet kostek pro útok, jednoduše „odčítejte“ počet kostek následovně: položte prst na pole sousedící s vaší jednotkou a postupně s ním pohybujte po jednom poli směrem k cíli. Při tom odpočítávejte (například 3, 2, 1 pro pěchotu). Poslední číslo, které řeknete, když váš prst ukáže na cílovou jednotku, je počet kostek, kterými budete házet.



Nepřítel ve vzdálenosti 2 polí.



Nepřítel mimo dostřel.

DOSTŘEL - OBRNĚNCE

Obrněná jednotka, které byl vydán rozkaz, může zaútočit na libovolnou nepřátelskou jednotku vzdálenou 3 nebo méně polí. Vždy útočí 3 kostkami před zohledněním terénních redukcí.



Dostřel a počet kostek pro obrněnce.

DOSTŘEL - ARTILERIE

Jednotka artilerie, které byl vydán rozkaz, může zaútočit na libovolnou nepřátelskou jednotku vzdálenou 6 nebo méně polí. Útočí se 3, 3, 2, 2, 1, 1. Není-li uvedeno jinak, útok artilerie ignoruje veškeré terénní redukce.



Dostřel a počet kostek pro artilerii.

LINIE VÝHLEDU

Aby mohla jednotka (kromě artilerie) zaútočit, nesmí mít blokovanou linii výhledu na nepřítele. Jinak řečeno musí na svůj cíl vidět. Jednotka artilerie pro útok na nepřátelskou jednotku linii výhledu nepotřebuje.

Pro ověření linie výhledu si představte přímou linii ze středu pole útočící jednotky do středu pole s nepřátelským cílem. Linie výhledu je považována za blokovanou, pokud se na kterémkoliv poli, kterým výše uvedená linie prochází, nachází něco, co linii blokuje. Může se jednat o jednotky (vlastní či nepřátelské), některé typy terénu, některé překážky (viz Přílohy 2 na stranách 14) a půlená políčka podél kraje bojiště.

Terén a překážky na polích útočící jednotky a jejího cíle linii výhledu neblokují.

Poznámka: Pravidla pro linii výhledu mohou být ovlivněna výškou terénu (viz strana 18).



Linie výhledu levé jednotky na její cíl je blokována jednotkou uprostřed.



Lesy blokují linii výhledu. Zde spojenecká jednotka má linii výhledu na jednotku v lese, na jednotku za lesem však nikoliv.

Pokud pomyslná linie vede podél okraje jednoho nebo více polí s něčím, co linii blokuje, je linie výhledu blokována pouze v případě, že se taková pole nacházejí po obou stranách této linie.



Tyto jednotky Spojenců a Osy mezi sebou mají linii výhledu.



Linie výhledu je pro oba směry blokována.



Linie výhledu je pro oba směry blokována.

Poznámka: V některých příkladech výše je znázorněna linie výhledu na vzdálenost 4 polí, přestože dostřel pěchoty je pouze 3 pole. Jedná se o ilustrační účely. V některých rozšířeních Memoir '44 narazíte na jednotky, které potřebují linii výhledu a jsou schopny útočit i na takovou vzdálenost!

TERÉNNÍ REDUKCE

Pokud cílový terén poskytuje nějakou terénní redukci, snižte v průběhu daného útoku počet kostek, kterými budete házet. Efekty terénu a překážek jsou popsány v přílohách 2 (na stranách 14). Podívejte se prosím do uvedených příloh nebo na odpovídající přehledové karty.

Nezapomeňte, že na útočící jednotku může mít vliv i postih terénu nebo překážky na jejím poli. **Veškeré postihy pro útočící jednotku a terénní redukce cíle jsou kumulativní.** Například obrněná jednotka útočící z pole města (útočný postih -2 pro obrněnce ve městě) nebude schopna zasáhnout nepřátelskou jednotku na kopci (terénní redukce -1 při útoku jednotky z nižší výšky), protože počet kostek je celkově snížen o 3.

VYHODNOCENÍ ÚTOKU

Nejprve vyhodnoťte zásahy, pak ústupy.

ZÁSAH

Každý symbol, který odpovídá typu cílové jednotky, se počítá jako 1 zásah. Granáty fungují jako žolíky – každý se počítá jako 1 zásah bez ohledu na typ napadené jednotky.

V Memoir '44 nejsou žádné obranné hody: cílová jednotka jednoduše ztratí 1 figuru za každý zásah. Je-li takto odstraněna poslední figura jednotky, útočící hráč ji umístí na místo pro vítězné medaile na své straně bojiště.

Pokud útočícímu hráči padne více zásahů, než je počet figur cílové jednotky, nemají přebytečné zásahy žádný efekt.



Pěchoty. 1 zásah proti pěchotě.



Obrněncům. 1 zásah proti obrněncům.



Granát. 1 zásah proti komukoliv: pěchotě, obrněncům nebo artilerii.

VEDLE

Pokud útočníkovi nepadne žádný symbol potřebný pro zásah nebo ústup nepřátelské jednotky, říkáme, že střílel vedle.



Hvězdu. Symbol hvězdy se obvykle považuje za vedle. Pro některé taktické karty rozkazů se však hvězda považuje za zásah.

ÚSTUP

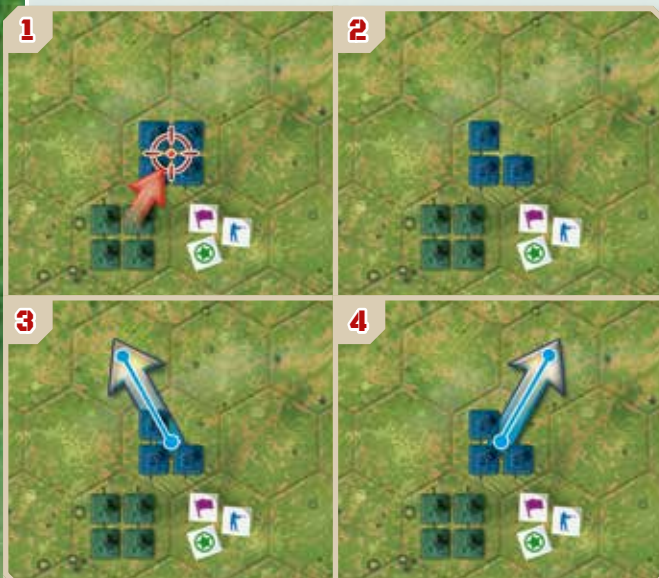


Vlajky. Po vyhodnocení všech zásahů a zaznamenání ztrát vyhodnoťte ústupy. Za každou vlajku, která padne, se musí cílová jednotka pohnout o 1 pole zpět ke své straně bojiště. Dvě vlajky znamenají ústup jednotky o dvě pole, atd.

Hráč, kterému ustupující jednotka patří, rozhodne, na které pole jednotka ustoupí. Řídí se přitom následujícími pravidly:

- Není-li uvedeno jinak speciálním pravidlem, musí jednotka vždy ustupovat směrem k vlastní straně hracího plánu.
- Při pohybu v rámci ústupu neplatí omezení terénu a překážek. Ustupující jednotka tedy může projít skrz živý plot, les, ostnatý drát atd. bez nutnosti zastavit. Jednotky však nikdy nemohou ustupovat přes neprostupný terén.

- Jednotka nesmí ustoupit na nebo skrz pole obsazené jinou jednotkou (vlastní ani nepřátelskou).
- Může se stát, že ústup není možný: cesta může být blokována neprostupným terénem nebo jinými jednotkami, nebo se jednotka dostane na kraj bojiště nebo moře. **Když jednotka musí ustoupit a nemůže, musíte z dané jednotky odstranit jednu figuru za každý pohyb ústupu, který nebylo možné vykonat.**
- Není možné dobrovolně utrpět ztráty v případě, kdy pro danou jednotku existuje volná cesta, kterou je možné příslušný ústup vykonat.
- Některé překážky a pole terénu jednotkám umožňují ignorovat jednu proti nim hrozenou vlahku.



Spojenecká jednotka útočí a padla vlajka, pěchota a hvězda (1). Jednotka Osy utrpí 1 ztrátu (2), poté musí ustoupit o 1 pole. Může tak učinit dvěma způsoby (3 nebo 4).



Zde stejný hod, avšak v cestě je jiná jednotka Osy. Pěchotní jednotka Osy má k dispozici pouze jednu ústupovou cestu.



V tomto případě jsou obě možnosti ústupu blokovány – jedna jednotkou Osy, druhá polem řeky. Jednotka nemůže ustoupit, symbol vlahky jí tedy způsobí jednu ztrátu navíc.

OBSAZENÍ POZICE

Jestliže jednotka, které byl vydán rozkaz, útočí v boji na blízko (tj. útočí na jednotku na sousedním poli) a zničí nepřátelskou jednotku nebo ji donutí k ústupu, **je to považováno za úspěšný útok na blízko** a útočící jednotka může obsadit pozici tím, že postoupí na uvolněné pole.

- Jednotka artilerie nemůže obsadit pozici.
- Při obsazování pozice zůstávají v platnosti terénní omezení pohybu a boje. Jednotka například nemůže obsadit pozici poté, co se pohne na pole terénu, kde musí zastavit a ukončit svůj pohyb pro daný tah, jako je pole s ostatním drátem.
- Jestliže obrněná jednotka, které byl vydán rozkaz, útočí v boji na blízko a zničí nepřátelskou jednotku nebo ji donutí k ústupu, mohou útočící obrněnce **obsadit pozici tím, že postoupí na uvolněné pole a provést tankovou smršť (viz níže).**



Spojenecké pěchotě v boj na blízko padla vlajka a symbol pěchoty.

Poté, co jednotka Osy utrpí jednu ztrátu, ustoupí.



Spojenecký hráč se rozhodne obsadit pozici, aby využil ochrany, kterou mu les poskytuje.

TANKOVÁ SMRŠŤ

Poté, co obrněná jednotka obsadí pozici, může zaútočit podruhé. Tento druhý útok je označován jako tanková smršť. Útok v rámci tankové smrště může cílit na libovolnou nepřátelskou jednotku (tj. nemusí být veden proti stejnému cíli). Musí však respektovat obvyklá pravidla útoku. Pokud se například jednotka nachází v boji na blízko, nemůže být útok veden proti jiné vzdálenější nepřátelské jednotce.

- Pokud obrněná jednotka provede úspěšný útok na blízko v rámci tankové smrště, může znovu obsadit pozici (viz výše).
- Obrněná jednotka může provést pouze jednu tankovou smršť za tah.
- Oba útoky (první boj na blízko a tankovou smršť) je třeba zcela ukončit, než začne útočit jiná jednotka.
- Není-li uvedeno jinak, veškeré karty, které obrněncům zvyšovaly počet kostek, zůstávají v platnosti i pro tankovou smršť, pokud i nadále platí jejich podmínky.
- Terénní omezení zůstávají v platnosti, takže terén, na který obrněnci vstoupí, může znemožnit tankovou smršť.



Spojeneckým obrněncům padla v boji na blízko vlajka a symbol pěchoty.

Poté, co jednotka Osy utrpí jednu ztrátu, ustoupí.



Spojenecký hráč se rozhodne svou obrněnou jednotkou obsadit pozici.

Poté, co obrněná jednotka obsadí pozici, může zaútočit znovu v rámci tankové smrště!

5 - DOBRÁNÍ KARTY ROZKAZU

Po vyhodnocení všech zásahů a ústupů odhod'te právě zahrnou kartu rozkazu a doberte si novou. Tím váš tah končí.

Pokud dojdou karty v balíčku karet rozkazů, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček.

AKTIVAČNÍ ŽETONY

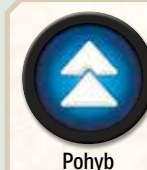
Použití aktivačních žetonů je dobrovolné, ale může se velice osvědčit pro udržení přehledu o jednotkách, které se ještě mohou pohybovat a/ nebo útočit, zejména v případě, když hráč udílí rozkaz několika jednotkám v rámci jednoho tahu. Tyto žetony mají na jedné straně symbol „pohyb“ a na druhé „útok“.

Při použití aktivačních žetonů se řiďte těmito radami:

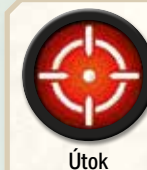
- Poté, co vyložíte svou kartu rozkazu, vezměte tolik aktivačních žetonů, kolika jednotkám můžete udělit rozkaz.
- V rámci fáze „Rozkaz“ položte po jednom žetonu se symbolem „pohyb“ ke každé jednotce, které vydáváte rozkaz, jako připomínku, že se může pohnout.
- Jakmile se jednotka v rámci fáze „Pohyb“ pohne, otočte její žeton na stranu se symbolem „útok“ jako připomínku, že může útočit. Pokud se rozhodnete s jednotkou nepohybovat, otočte její žeton jako připomínku, že může útočit.

Pokud se jednotka pohne tak, že jí to znemožní v tomto tahu útočit (například pohyb standardní pěchotou o 2 pole, pohyb do lesa nebo živého plotu atd.), odstraňte její aktivační žeton a položte ho vedle hracího plánu.

- Jakmile jednotka v rámci fáze „Útok“ zaútočí, odstraňte její aktivační žeton a položte ho vedle hracího plánu.
- Nakonec odstraňte případné zbylé žetony z jednotek, které z jakéhokoliv důvodu nemohly zaútočit nebo jste s nimi útočit nechťeli.



Pohyb



Útok

✪ PŘÍLOHA 1 ✪ JEDNOTKY

Herní systém *Memoir '44* nabízí širokou paletu pozemních jednotek včetně pěchoty, obrněnců, artilerie, džípů, jezdeckta, vlaků a mnoha dalších. Každý typ pozemní jednotky má svou vlastní jedinečnou sadu pravidel pro pohyb a útok. V této základní hře se soustředíme pouze na tři typy pozemních jednotek: pěchotu, obrněnce a artilerii. Další typy pozemních jednotek, lodí a letadel jsou pak představeny v různých rozšířeních hry *Memoir '44*.

STANDARDNÍ JEDNOTKY

Standardní jednotky se řídí pravidly, které byly popsány na předchozích stránkách. Standardní jednotky jsou tvořeny figurami dle přehledu vpravo:



SPECIÁLNÍ JEDNOTKY

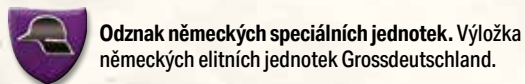
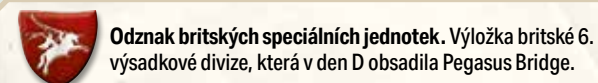
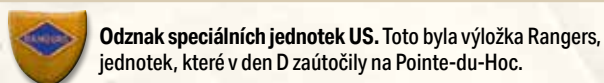
V přípravě scénáře mají speciální nebo elitní jednotky zaoblené horní rohy symbolu jednotky a obvykle je u nich vyobrazen symbol odznaku.

Pokud se liší počet figur od standardu, je v levém dolním rohu symbolu jednotky uvedeno číslo, které udává počet figur dané jednotky.

Speciální jednotky se chovají stejně jako odpovídající standardní jednotky (pěchota nebo obrněnce), kromě rozdílů popsaných níže a na přehledových kartách.

POUŽÍVÁNÍ ODZNAKŮ SPECIÁLNÍCH JEDNOTEK

Některé scénáře kombinují standardní a speciální jednotky. *Memoir '44* používá pro obě stejné figury, speciální jednotky jsou však pro odlišení od běžných označeny odznakem položeným na jejich poli.



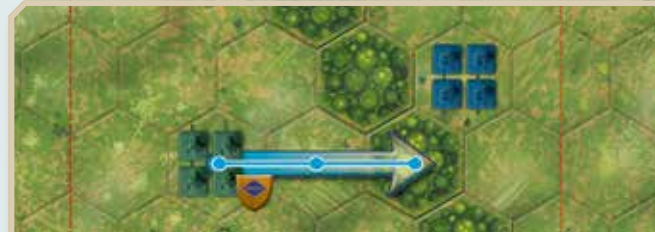
ELITNÍ PĚCHOTA

Jednotka elitní pěchoty je obvykle označena odznakem speciálních sil. Tyto jednotky se zapsaly do dějin díky své pohyblivosti a palebné síle v důsledku nemilosrdného výcviku a nadstandardní výzbroje.

Speciální jednotky se na rozdíl od běžné pěchoty mohou pohnout o 2 pole a stále útočit (namísto pohybu o 1 pole a útoku nebo o 2 pole a neútočení). I nadále však pro ně platí obvyklé efekty terénu.



Jednotka elitní pěchoty se může pohnout o 2 a útočit, ...



...i nadále však pro ni platí terénní omezení: zde musí zastavit a nemůže útočit kvůli poli lesa.

FRANCOUZSKÁ RESISTANCE

Francouzská Resistance těžila v průběhu války z vynikající znalosti krajiny a vzrůstající podpory obyvatelstva. Proto jednotky Francouzské Resistance:

- Mohou vždy útočit i po vstupu na terén, který to za obvyklých okolností znemožňuje (lesy, vesnice, živé ploty atd.).
- Mohou zmizet v krajině – za každou vlajku ustoupí o 1-3 pole místo obvyklého 1.
- Jejich omezený počet znamená, že jejich jednotky vždy začínají pouze se 3 figurami místo obvyklých 4.
- Jednotky francouzské Resistance se na rozdíl od elitní pěchoty nemohou pohnout o 2 pole a zaútočit ve stejném tahu.

„La Résistance“ je obecný pojem používaný pro různá hnutí (ozbrojená i neozbrojená), která bojovala proti silám Osy v okupované Francii po kapitulaci v roce 1940. Generál De Gaulle povolal v celonárodním rozhlasovém vysílání dne 18. června 1940 patrioty bez rozdílu politického přesvědčení a zeměpisného původu. V průběhu dalších let se postupně se zvětšující, dobře organizované a lépe vyzbrojené skupiny vrhaly do různých akcí. Představovaly účinnou „stínovou“ armádu během dnů vedoucích ke dni D. V těsném kontaktu se Spojenci, kteří jim často letecky shazovali zbraně a peníze, Resistance sabotovala zásobovací stezky, ukrývala speciální jednotky operující za nepřátelskými liniemi a páchala atentáty na prominentní představitele Německem podporovaného režimu. Od roku 1944 byly militantní skupiny v rámci Resistance známé jako FFI („Forces Françaises de l'Intérieur“ – francouzské vnitřní ozbrojené síly). Informace, které poskytl v průběhu přípravných fází operace Overlord, vydláždily cestu pro úspěšné spojenecké vylodění.



Jednotka Osy zaútočila na jednotku francouzské Resistance a hodila 2 vlajky. Resistance musí ustoupit o 2-6 polí. Rozhodne se ustoupit o 4 pole a ukrýt se ve vesnici.

ELITNÍ OBRNĚNCE

Elitní obrněné jednotky mají oproti běžným obrněným jednotkám 4 figury a jsou označeny odznakem speciálních jednotek. To značí mimořádné dovednosti jejich posádek a výrazně lepší design tanků.



❖ PŘÍLOHA 2 ❖ TERÉN

POUŽÍVÁNÍ PŘEHLEDOVÝCH KARET TERÉNU

Na kartách terénu jsou shrnuty klíčové efekty každého typu terénu. Když připravujete scénář, doporučujeme vám vyložit vedle hracího plánu přehledové karty pro odpovídající typy terénu, které jsou ve scénáři použity.

JAK ČÍST PŘEHLEDOVOU KARTU TERÉNU

- ❶ Referenční číslo přehledové karty
- ❷ Častá speciální pravidla, uvedená následujícími symboly:

Jednotka, která vstoupí na pole s tímto terénem, **musí zastavit** a nemůže se v tomto tahu dále pohybovat.

Jednotka, která vstoupí na pole s tímto terénem, **nesmí v tomto tahu zaútočit**.

Pole s tímto terénem **blokuje linii výhledu**.

Jednotka na poli s tímto terénem může při každém útoku **ignorovat 1 vlajku**, dokonce i víckrát ve stejném tahu.



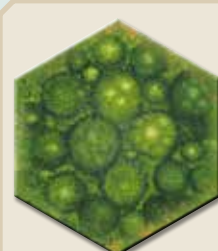
❸ Další případná speciální pravidla.

❹ Terénní redukce. Zde jsou uvedeny redukce kostek při útoku vyobrazených typů jednotek na nepřátelskou jednotku stojící na tomto terénu. V tomto případě pěchota hází při útoku na jednotku na poli s živým plotem o 1 kostku méně, obrněnce o 2 kostky méně.

Poznámka: všechna travnatá pole terénu na hracím plánu, pro která neplatí žádná speciální pravidla, nazýváme pláň.

LESY

- **Pohyb:** jednotka, která vstoupí na pole s lesem, musí zastavit a nemůže se v tomto tahu dále pohybovat.
- **Útok:** v tahu, ve kterém jednotka vstoupí do lesa, nemůže zaútočit.
- **Redukce:** při útoku na nepřátelskou jednotku na poli lesa sníží pěchota počet svých kostek o 1, obrněnce o 2. Artilerie počet svých kostek nesnižuje.
- **Linie výhledu:** les blokuje linii výhledu.



Tah #1: Spojenecká jednotka se pohne do lesa: jednotka musí zastavit a nemůže v tomto tahu zaútočit.

Tah #2: Jednotka Osy se přiblíží a zaútočí. Hází však 2 kostkami místo 3, protože spojenecká pěchota je chráněna lesem.

Tah #3: Čas na odplatu a boj na blízko! Spojenecká jednotka nyní může zaútočit se 3 kostkami.

ŽIVÉ PLOTY

Živé ploty jsou pro Normandii typické: malé travnaté plochy oddělené vysokými řadami keřů, stromy nebo ploty. Ukázaly se jako velice obtížný terén pro vojáky, protože nikdy nevěděli, jaké nebezpečí se ukrývá za další řadou keřů.

- **Pohyb:** pro vstup (včetně obsazení pozice) na pole živého plotu musí jednotka začínat na poli, které s daným živým plotem sousedí. Jednotka, která vstoupí do živého plotu, musí zastavit a nemůže se v tomto tahu dále pohybovat. Jednotka, která opouští pole s živým plotem, se může pohnout pouze na sousední pole.



- **Útok:** v tahu, ve kterém jednotka vstoupí na pole s živým plotem, nemůže zaútočit.
- **Redukce:** při útoku na nepřátelskou jednotku na poli s živým plotem sníží pěchota počet svých kostek o 1, obrněnce o 2. Artilerie počet svých kostek nesnižuje.
- **Linie výhledu:** živý plot blokuje linii výhledu.

Tah #1: pohyb a zastavení vedle pole s živým plotem

Tah #2: nyní můžete vstoupit na pole s živým plotem

Tah #3: pohyb a zastavení vedle pole s živým plotem

Tah #4: nyní se můžete pohybovat jako obvykle

KOPCE

- **Výška:** 1.
- **Pohyb:** žádná omezení.
- **Útok:** žádná omezení.
- **Redukce:** při útoku na nepřátelskou jednotku na kopci sníží všechny jednotky kromě artilerie počet svých kostek o 1, pokud jsou na nižší výšce. Nachází-li se útočící jednotka ve stejné výšce nebo výše, k žádné redukci nedochází.
- **Linie výhledu:** kopec blokuje linii výhledu, kromě mezi jednotkami, které jsou ve výšce 1 nebo vyšší. Navíc linie výhledu mezi dvěma jednotkami, které jsou na vyvýšeném terénu, není nikdy blokována terénem ani jednotkami, které jsou v nižší výšce (viz Výška terénu a linie výhledu na straně 18).



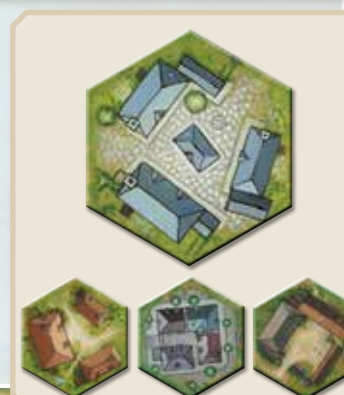
Spojenci útočí z nižšího terénu, hází proto 2 kostkami místo 3

Avšak když jsou také na kopci, hází 3 kostkami.

Jednotky Spojenců i Osy mezi sebou mají linii výhledu, protože jsou ve stejné výšce.

MĚSTA A VESNICE

- **Pohyb:** jednotka, která vstoupí na pole s městem nebo vesnicí, musí zastavit a nemůže se v tomto tahu dále pohybovat.
- **Útok:** v tahu, ve kterém jednotka vstoupí na pole s městem nebo vesnicí, nemůže zaútočit. Obrněnce na poli s městem nebo vesnicí útočí s postihem 2 kostek.
- **Redukce:** při útoku na nepřátelskou jednotku na poli s městem nebo vesnicí sníží pěchota počet svých kostek o 1, obrněnce o 2. Artilerie počet svých kostek nesnižuje.
- **Linie výhledu:** Města a vesnice blokují linii výhledu.



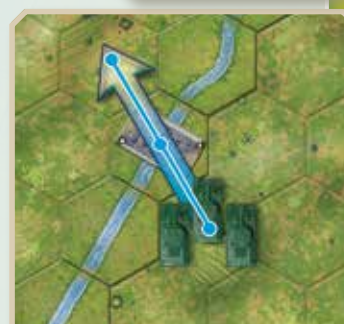
KOSTELY

Pro pole kostela platí stejná pravidla jako pro pole měst a vesnic. Jednotka na poli s kostelem navíc může při každém útoku ignorovat jednu proti ní hozenou vlajku.



MOSTY

- Pohyb:** mosty jednotkám umožňují pohyb přes pod nimi ležící terén, například řeky, jako kdyby se jednalo o otevřený terén. Jednotka se může pohnout na most pouze tak, že na něj vstoupí ze sousedního pole pevniny (tj. ne z řeky a jiného pole vody), a to i v případě, že sousední pole řeky jsou speciálními pravidly scénáře označena jako prostupná. Stejně tak jednotka na mostě může ustupovat pouze na sousední pole pevniny.
- Útok:** žádná omezení.
- Redukce:** žádné.
- Linie výhledu:** není-li ve speciálních pravidlech scénáře uvedeno jinak, mosty neblokují linii výhledu.



Obrněná jednotka musí pro překonání řeky použít most.

BŘEHY

- Pohyb:** jednotka, která se pohybuje na pole břehu, se může pohnout maximálně o 2 pole.
- Útok:** žádná omezení.
- Redukce:** žádné.
- Linie výhledu:** břehy neblokují linii výhledu.



První pohyb této obrněné jednotky je na pole břehu. Její maximální pohyb tak nemůže překročit 2 pole, bez ohledu na to, jakým typem terénu se bude pohybovat dále.



Tato jiná obrněná jednotka sice začíná na poli břehu, její první pohyb však je na pole pláně, které nemá žádný speciální efekt. Může se tedy pohybovat jako obvykle až o 3 pole.



Tato obrněná jednotka Osy se hodlá pohnout na pole břehu. Přestože její první dva pohyby byly po polích pláně, musí před vstupem na pole břehu zastavit, protože by se jednalo o její třetí pohyb.

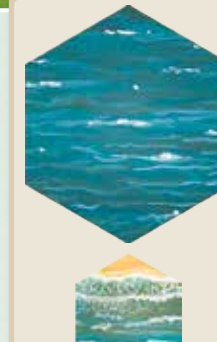
ŘEKY A KANÁLY

- Pohyb:** není-li ve speciálních pravidlech uvedeno jinak, řeky a kanály jsou neprostupný terén.
- Linie výhledu:** řeky a kanály neblokují linii výhledu.

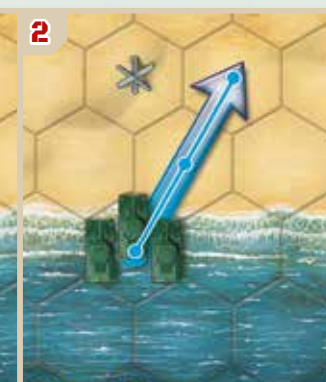


MOŘE

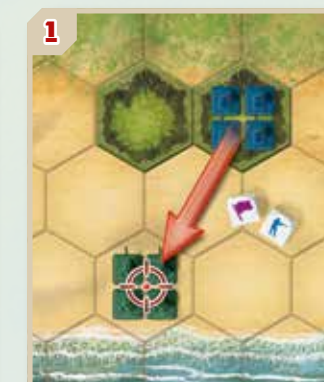
- Pohyb:** jednotka, která vstoupí na pole s mořem, musí zastavit a nemůže se v tomto tahu dále pohybovat. Jednotky, které dostanou rozkaz, se mohou v moři pohybovat libovolným směrem. Jednotky však nemohou ustoupit na pole moře, když je proti nim hozena vlajka. Musí místo toho utrpět ztrátu.
- Útok:** jednotka na poli moře nemůže útočit.
- Redukce:** žádné.
- Linie výhledu:** Moře neblokují linii výhledu.



Jednotka obojživelných tanků „DD“ Sherman se ve vodě pohybuje jen o jedno pole.



Ve svém dalším tahu spustí svou plovací zástěnu a po písku se pohne o 2 pole.



Pěchotě Osy padl symbol pěchoty a vlajky.



Spojenecká jednotka nemůže ustoupit na pole moře, takže utrpí 2 ztráty.

MOŘSKÉ ÚTESY

Mořské útesy jsou zvláštním typem kopce, který sousedí s polem břehu.

- Výška:** 1.
- Pohyb:** pohyb z pole břehu vzhůru na mořský útes a z útesu dolů na pole břehu je:
 - nemožný pro obrněnce, vozidla a jednotky artilerie.
 - pro pěchotní jednotky považován za pohyb o 2 pole. Pěchota může obsadit pozici na útes i z něj jako obvykle.
- Z vnitrozemí jsou pro potřeby pohybu považovány za běžný kopec.
- Pro potřeby útoku a redukce jsou z obou stran považovány za běžný kopec.
- Pro potřeby ústupu jsou z obou stran považovány pro všechny typy jednotek za běžné kopce (tj. obrněná jednotka může ustoupit z mořského útesu na pole břehu).
- Linie výhledu:** pro potřeby linie výhledu jsou považovány za běžný kopec.

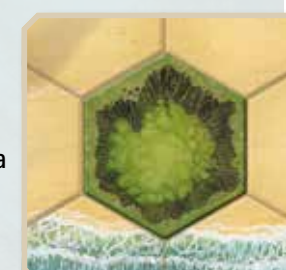


SRÁZY

Pro srázy platí stejná pravidla jako pro mořské útesy s jedinou výjimkou – pěchota nemůže při útoku na útes z pole břehu obsadit pozici.

STRMÉ KOPCE

Pro strmé kopce platí stejná pravidla jako pro kopce s jedinou výjimkou – pohyb vzhůru z nižšího terénu na strmý kopec je pro všechny jednotky pohyb o 2 pole. Jednotky mohou obsadit pozici na strmý kopec i z něj jako obvykle.



JEZERA

Jezero může být na hracím plánu představováno několika destičkami řeky nebo přímo destičkami jezer, které jsou k dispozici v rozšíření Terrain Pack.

- Pohyb: jezera jsou neprostupný terén.
- Linie výhledu: jednotky nemají linii výhledu přes dvě či více sousedících polí jezer.



VÝŠKA TERÉNU

Výška terénu a linie výhledu

V *Memoir '44* může mít terén různou výšku (0, 1 nebo 2) v závislosti na svém typu. Není-li uvedeno jinak, má veškerý terén výšku 0.

V tomto balení jsou vyvýšené pouze kopce a jejich varianty (výška: 1).

Vyvýšený terén ovlivňuje pravidla pohybu a linie výhledu.

POZNÁMKA O TERÉNECH Z ROZŠÍŘENÍ MEMOIR '44

Pravidla týkající se výšky terénu se mírně liší od předchozí edice *Memoir '44*. Pokud hrajete s rozšířeními, vezměte v potaz následující:

- příkré svahy, ergy a hřebeny a veškeré terény, které mají v názvu „kopec“ (silnice přes kopec, zalesněný kopec atd.) mají výšku 1.
- hory a veškeré terény, které mají v názvu „hora“, mají výšku 2.

VÝŠKA TERÉNU A POHYB

Jednotka může vystoupit na vyšší terén nebo sestoupit na nižší terén pouze tehdy, když je rozdíl výšek obou polí maximálně 1.

Jednotka se například může pohnout z pláně (0) na kopec (1) a z kopce (1) na horu (2), nemůže se však pohnout z pláně (0) na horu (2).

VÝŠKA TERÉNU A LINIE VÝHLEDU

Terén a jednotky blokují linii výhledu pouze tehdy, když jsou ve stejné výšce jako jedna ze dvou jednotek zapojených do útoku nebo výše.



Příklad 1: Obě obrněné jednotky jsou na kopci, tedy ve výšce 1. Město za obvyklých podmínek blokuje linii výhledu, je však ve výšce 0. Tyto dvě jednotky ignorují vše, co je v nižší výšce než 1, a tedy mají mezi sebou linii výhledu.



Příklad 2: Stejně jako město v příkladu 1 je i pěchotní jednotka Osy ve výšce 0 a neblokuje linii výhledu mezi dvěma obrněnými jednotkami, které jsou na kopcích ve výšce 1. Díky tomu mohou v této situaci obě jednotky Osy útočit na spojenecké obrněnce. Spojenecká jednotka však může útočit pouze na pěchotu Osy kvůli pravidlům boje na blízko.



Příklad 3: Dvě obrněné jednotky jsou v různých výškách: spojenecké obrněnce v 1, obrněnce Osy v 0. Ve výšce nižší jednotky (zde: 0) se nachází něco, co mezi nimi blokuje linii výhledu. Les tedy blokuje jejich linii výhledu.

PŘEKÁŽKY

Překážky jsou vojenské konstrukce, které ovlivňují pohyb jednotek nebo poskytují obranné redukce.

Redukce terénu a překážek nejsou kumulativní.

Prvky, které jednotce umožňují ignorovat vlajky rovněž nejsou kumulativní. Není-li ve speciálních pravidlech uvedeno jinak, jednotka nikdy nemůže ignorovat více než 1 vlajku.

Když se překážka nachází na poli terénu, platí pouze vyšší z obou redukcí. Například tank útočící z nižší výšky na bunkr na kopci sníží počet svých kostek o 2, nikoliv o 2+1 (redukce bunkru je 2, kopce 1). Jiný příklad: redukce pytlů s pískem je 1, nijak však nezvyšují redukcí poskytovanou městem (2 proti obrněncům / 1 proti pěchotě). Poskytnou však další dodatečný efekt: jednotka může ignorovat jednu proti ní hrozenou vlajku.

BUNKRY

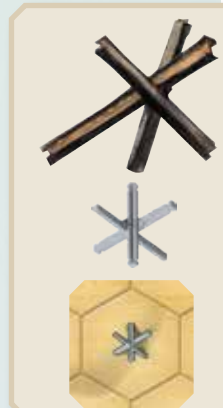
- **Pohyb:** pěchotní jednotka, která vstoupí na pole s bunkrem, musí zastavit a nemůže se v tomto tahu dále pohybovat. Pro obrněnce a artilerii jsou bunkry neprostupné. V přípravě některých scénářů jsou vyobrazené jednotky obrněnců nebo artilerie již nasazené v bunkru. Pokud jednotka obrněnců nebo artilerie začíná v bunkru, nemůže se z daného pole pohnout ani ustoupit.
- **Útok:** žádná omezení.
- **Redukce:**
 - při útoku na nepřátelskou jednotku na poli s bunkrem sníží pěchota počet svých kostek o 1, obrněnce o 2. Artilerie počet svých kostek nesnižuje.
 - při každém útoku může jednotka v bunkru ignorovat jednu proti ní hrozenou vlajku.
- Ve scénáři může být uvedeno, že bunkry mohou být využity jako obranné pozice pouze jednou stranou. Druhá strana může pohnout svou pěchotou do bunkru, nebude jí však poskytovat žádné redukce ani obranné výhody (může však využít redukcí poskytované terénem, na kterém se bunkr nachází). Pokud v brífinku není uvedena žádná strana, mohou bunkr využít jako obrannou pozici pěchoty obou stran.
- Jednotka artilerie a obrněnců, která začíná v bunkru, nemůže ustupovat. Za druhou a každou další proti ní hrozenou vlajku ztratí jednu figuru.
- **Linie výhledu:** bunkr blokuje linii výhledu.



ZÁTARASY

Zátarasby byly překážky proti tankům a vylodovacím plavidlům. Obvykle byly vyrobeny z ocelových kolejnic, mohly však být i ze dřeva. Při vylodění v den D pro ně však spojenecká pěchota našla jiné využití – ke krytí při pohybu po pláži.

- **Pohyb:** žádná omezení pro pěchotní jednotky. Neprostupné pro ostatní jednotky.
- **Útok:** žádná omezení.
- **Redukce:** pěchotní jednotka na poli se zátarasem může při každém útoku ignorovat jednu proti ní hrozenou vlajku.
- **Linie výhledu:** Zátaras neblokuje linii výhledu.



OSTNATÝ DRÁT

- **Pohyb:** jednotka, která vstoupí na pole s ostnatým drátem, musí zastavit a nemůže se v tomto tahu dále pohybovat.
- **Útok:** pěchota na poli s ostnatým drátem útočí s postihem 1 kostky. Pěchotní jednotka, která může zaútočit, může místo útoku odstranit ze svého pole ostnatý drát. Vstoupí-li na pole s ostnatým drátem obrněnce, musí ho odstranit a i nadále mohou zaútočit.
- **Redukce:** žádné.
- **Linie výhledu:** ostnatý drát neblokuje linii výhledu.



Poznámka: když obrněná jednotka ustoupí na (nebo skrze) pole s ostnatým drátem, není ostnatý drát odstraněn.

PYTLE S PÍSKEM

- **Pohyb:** žádná omezení pohybu, pokud však jednotka opustí pole s pytli s pískem, jsou pytle s pískem odstraněny.
- **Útok:** žádná omezení.
- **Redukce:** při útoku na jednotku na poli s pytli s pískem sníží pěchota i obrněnce počet svých kostek o 1. Artilerie počet svých kostek nesnižuje. Jednotka na poli s pytli s pískem navíc může při každém útoku ignorovat jednu proti ní hozenou vlajku. Jednotka na poli s pytli s pískem je chráněna ze všech stran, nikoliv pouze z těch stran pole, kde jsou pytle s pískem položeny. **Připomínka:** redukce pytlů s pískem nejsou kumulativní s terénními redukcemi na stejném poli.
- **Linie výhledu:** pytle s pískem neblokují linii výhledu.

Poznámka: Karta rozkazu „Zakopání se“ hráči umožňuje umístit pytle s pískem. Mohou být umístěny na libovolný typ terénu, kromě moře.

POBŘEŽNÍ HRÁZE

Pobřežní hráze jsou obvykle představovány několika navazujícími pytli s pískem. Platí pro ně stejná pravidla jako pro pytle s pískem s jednou výjimkou – pobřežní hráze jsou trvalé a po odchodu jednotky z daného pole se neodstraňují.

✪ PŘÍLOHA 3 ✪ CÍLE

Vítězné medaile hráči obvykle získávají za ničení nepřátelských jednotek, některé bitvy však mají klíčové cíle, které se může jedna nebo obě strany pokusit splnit a získat tak dodatečné medaile. Níže jsou uvedeny nejběžnější typy cílů, které se v *Memoir '44* objevují.

DOČASNÝ MEDAILOVÝ CÍL

Hráč příslušné strany získá vítěznou medaili poté, co některá z jeho jednotek vstoupí na cílové pole. Ponechá si ji tak dlouho, dokud je dané pole obsazeno. Pokud jednotka dané pole z jakéhokoli důvodu uvolní (pohyb, ústup, zničení), medaili okamžitě ztrácí a vrátí ji na její původní místo.

TRVALÝ MEDAILOVÝ CÍL

Hráč příslušné strany získá vítěznou medaili poté, co některá z jeho jednotek vstoupí na cílové pole. Od tohoto okamžiku si ji ponechá až do konce hry. Nepřijde o ni ani ji nikam nevrátí, a to ani v případě, že jednotka později pole uvolní.

DOČASNÝ VĚTŠINOVÝ MEDAILOVÝ CÍL

Vítězná medaile patří té straně, která kontroluje většinu z označených cílových polí (tj. straně, jejíž jednotky kontrolují alespoň o 1 cílové pole více než soupeř). Jakmile hráč většinu ztratí, přijde i o medaili. Jakmile strana nemá většinu, její hráč okamžitě vrátí medaili na hrací plán.

CÍL. NÁHLÉ SMRTI

Jakmile příslušná strana splní podmínky náhlé smrti, okamžitě tím ukončí hru a zvítězí.



✪ PŘÍLOHA 4 ✪ LETECKÁ PŘEVAHA

Všechny scénáře v této základní hře se odehrávají na západní frontě v roce 1944. V té době byla spojenecká letecká převaha neochvějná. Abychom to zohlednili, při zahrání taktické karty „*Letecký útok*“ v těchto scénářích hází spojenecký hráč pro každé pole 2 kostkami, zatímco hráč Osy pouze 1, tedy tak, jak je uvedeno na kartě rozkazu „*Letecký útok*“.

Rozšíření *Memoir '44* však hráče vezmou napříč celým světem, aby se utkali na dalších bojištích 2. světové války. Ověřte proto v následující tabulce letecké převahy, která z válčících stran vládne obloze v právě hraném scénáři.

Není-li ve speciálních pravidlech scénáře uvedeno jinak, řiďte se při určování počtu kostek následující tabulkou. „Osa“ znamená, že hráč Osy hází pro každé pole 2 kostkami a spojenecký hráč 1. „-“ znamená, že oba hráči pro každé pole hází 1 kostkou a „Spojenci“ znamená, že karta není nijak změněna a spojenecký hráč hází pro každé pole 2 kostkami a hráč Osy 1.

FRONTA	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
ZÁPADNÍ FRONTA	Osa	Osa	Osa	Osa	Osa	Spojenci	Spojenci
VÝCHODNÍ FRONTA	Osa	Osa	Osa	Osa	-	-	-
TICHOMOŘÍ	Osa	Osa	Osa	Osa	-	Spojenci	Spojenci
STŘEDOMOŘÍ	-	Osa	Osa	-	-	Spojenci	Spojenci



✪ PŘÍLOHA 5 ✪ VARIANTY

OPERACE ALIANCE – TÝMOVÁ VARIANTA PRO 3-4 HRÁČE

Nová týmová varianta Operace Alliance je způsob, jak hrát *Memoir '44*, který vytváří jedinečný herní zážitek až pro 4 hráče. Zároveň se jedná o ideální způsob, jak hru představit nováčkům, kteří mohou vytvořit tým se zkušenějším hráčem.

1 - UTVOŘTE TÝMY

Vytvořte dva týmy až po 2 hráčích. Pokud jste 3, bude jeden tým 2 hráčů čelit jednomu soupeři.

V každém týmu 2 hráčů vyberte jednoho, který bude 1. hráčem. Tento si sedne ve svém týmu vlevo. Každý hráč týmu si vezme 1 část podstavce na karty.

2 - PŘÍPRAVA HRY

Připravte scénář jako obvykle.

- Pokud za stranu hraje tým 2 hráčů, podívejte se, kolik karet rozkazů má jejich strana dle scénáře mít, a použijte počty a rozdělení karet dle tabulky níže.

Každý hráč v týmu dostane určitý počet karet do ruky. Mimo to doberte kartu rozkazu navíc a položte ji lícem vzhůru mezi oba hráče v týmu.

Tato karta lícem vzhůru je společná karta rozkazu a nepřátelská strana ji po celou dobu hry vidí.

KARTY ROZKAZŮ DLE SCÉNÁŘE	TÝMOVÉ ROZDĚLENÍ
4	2 karty pro každého hráče +1 společná karta lícem vzhůru
5	3 karty pro každého hráče +1 společná karta lícem vzhůru
6	4 karty pro každého hráče +1 společná karta lícem vzhůru

- Jediný hráč si vezme karty rozkazů jako obvykle.

Poznámka: v některých scénářích, například Pegasus Bridge, může strana začínat s méně než 4 kartami a další karty rozkazů si dobere až v průběhu hry. V takových případech je potřeba počáteční karty rozdělit tak, že vždy bude jedna karta společná a po dobrání nových karet bude stav odpovídat týmovému rozdělení. Pro Pegasus Bridge například každý hráč týmu Osy začíná s 1 kartou v ruce + 1 společnou. Další kartu si doberou po svém tahu, takže po tahu 4 bude každý z nich mít 2 karty + 1 společnou.

3 - PRŮBĚH TAHU

Strany se v průběhu hry střídají v tazích počínaje tou, která je uvedena v přípravě scénáře, bez ohledu na počtu hráčů v každém týmu. V rámci týmu se však hráči střídají v tazích za jejich stranu.

Poznámka: Hráče, který právě provádí tah, nazýváme aktivní hráč.

Při hře 4 hráčů začíná 1. hráč začínajícího týmu, následuje 1. hráč druhého týmu. Poté je na tahu 2. hráč začínajícího týmu, následuje 2. hráč druhého týmu.

Při hře 3 hráčů je samotný hráč na tahu po tahu každého hráče z týmu 2 hráčů.

Příklad: Ve scénáři se samotným hráčem Osy proti spojeneckému týmu 2 hráčů, kde spojenecký tým 2 hráčů začíná, bude hra probíhat následovně: Spojenecký 1. hráč – hráč Osy – spojenecký 2. hráč – hráč Osy atd.

Platí obvyklá pravidla tahu s následujícími výjimkami pro týmy 2 hráčů:

- Aktivní hráč může hrát pouze karty rozkazů ze své ruky nebo společnou kartu rozkazu.
- Na konci tahu aktivního hráče nová karta rozkazu nahradí právě zahraniou kartu – buď si ji vezme do ruky, nebo ji vyloží lícem vzhůru na stůl, pokud zahrál společnou kartu.
- Hráči si mohou v rámci týmu navzájem ukazovat své karty rozkazů. Rovněž mohou diskutovat strategii a plány pro příští tahy, musí tak však činit otevřeně, takže je druhý tým uslyší (zvědové jsou všude!). Aktivní hráč má rozhodující slovo ohledně toho, co ve svém tahu nakonec udělá.

4 - SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Všechna ostatní pravidla jsou stejná jako u běžné hry. Pro některé karty rozkazů však platí následující úprava, pokud je zahraje někdo v týmu:

- **„Jejich nejlepší hodina“:** aktivní hráč hodí 1 kostkou za každou kartu rozkazu, kterou má v ruce (včetně karty *Jejich nejlepší hodina*), a společnou kartu rozkazu.
- **„Doktoři a mechanici“:** aktivní hráč hodí 1 kostkou za každou kartu rozkazu, kterou má v ruce (včetně karty *Doktoři a mechanici*), a společnou kartu rozkazu.
- **„Průzkum“:** pokud je zahrán jako společná karta, aktivní hráč rozhodne, kterou kartu rozkazu si tým ponechá, a kterou kartu rozkazu odhodí.
- **„Přepadení“:** když soupeř oznámí boj na blízko, kterýkoliv člen týmu může zahrát *„Přepadení“* ze své ruky nebo jako společnou kartu před tím, než soupeř hodí svými kostkami.

VARIANTA PRO MLADÉ GENERÁLY

Memoir '44 poskytuje mnoho příležitostí pro rodiče či učitele, jak dětem nenásilnou formou představit globální konflikt 2. světové války. Tato hra dokáže přilákat jejich pozornost k bojům, které utvářely moderní dějiny.

Pokud je potřeba, menší děti mohou hrát zjednodušenou variantu *Memoir '44*. Početní dovednosti se rozvíjejí dříve než samostatné čtení, takže doporučujeme následující úpravy:

- Odstraňte z balíčku všechny taktické karty, ponechte v něm pouze sektorové karty.
- Každý hráč si vezme 6 karet rozkazů namísto počtu, který je uveden ve scénáři. Sice to nebude odpovídat dějinám, hráči však budou mít více herních možností.
- Je-li to pro další zjednodušení potřeba, můžete hrát bez pravidel pro obsazení pozice a tankovou smršť.

TÝMOVÁ HRA PRO MLADÉ GENERÁLY

Nejlepší způsob, jak hru představit dětem, je hrát v týmu s dospělým. Můžete při tom hrát následující zjednodušenou týmovou variantu:

1. Vytvořte dva týmy po až 3 hráčích (pokud vás je lichý počet, jeden tým bude mít jednoduše o jednoho hráče více).
 - V trojčlenných týmech má každý hráč přidělen svůj vlastní sektor. Hráč v centru je rovněž vrchním velitelem.
 - V dvoučlenných týmech má jeden hráč na starosti centrum bojiště a zároveň je vrchním velitelem, zatímco druhý hráč řídí křídla.
2. Oba týmy umístí své karty rozkazů do podstavců.

Společně jako tým by hráči měli diskutovat a zvažovat možné strategie a společně vybrat kartu, kterou vyloží. Pokud se hráči neshodnou, hráč, který je pro danou stranu stanoven vrchním velitelem, má rozhodující slovo, jakou kartu vyloží.

3. Ten hráč týmu, kterého se zahraniá karta týká nejvíce, poté provede příslušné akce, pohne jednotkami, vybere cíle a podle potřeby hodí kostkami.

Jakmile se dítě s hrou dostatečně seznámí, začněte do svých bitev pomalu vracet taktické karty. Doporučujeme začít s přímočařejšími kartami jako *„Přímý rozkaz“* a *„Zakopání se“* a končit komplexnějšími kartami jako *„Za nepřátelskými liniemi“* a *„Jejich nejlepší hodina“*.

Vrchní velitel je rovněž zodpovědný za hraní taktických karet, které se týkají libovolného sektoru bojiště (nebo všech) a může hráčům vydávat pokyny.

MEMOIR '44 OVERLORD -

BITVY VE VELKÉM MĚŘÍTKU AŽ PRO 8 HRÁČŮ!

Zkušenější hráči mají možnost zkombinovat dvě kopie *Memoir '44* a zahrát si scénáře na velkých bojištích tvořených více hracími plány v populární variantě zvané *Memoir '44 Overlord*!

Scénáře Overlord jsou jedinečné kombinací dvou hracích plánů, které utvoří jediný nadrozměrný hrací plán, na kterém může hrát až 8 hráčů (4 na každé straně) a zažít historické bitvy 2. světové války ve velkém měřítku. Předtištěné scénáře Overlord jsou rovněž k dispozici v rozšířeních Battle Map.

S *Memoir '44 Overlord* hráči okusí frustraci spojenou se stylem vojenského velení ve 2. světové válce a užijí si náročnou úlohu koordinace a kooperace, která je nutná k dosažení konečného vítězství.

Bitevní scénáře *Memoir '44* a mapy jsou stylizované, ale Overlord hráčům umožňuje díky většímu měřítku detailněji se zaměřit na prvky terénu, které byly na skutečném bojišti. Stejně tak je možné jemněji doladit počáteční rozestavení obou znepřátelených stran.

Na poslední straně sešitu scénářů je speciální bonusový scénář nazvaný Omaha Beach – Overlord. Pro hraní tohoto bonusového scénáře je potřeba druhá kopie základní hry *Memoir '44*. Dále budete potřebovat dodatečná pravidla „*Memoir '44 Overlord – rules booklet*“, která si můžete zdarma stáhnout z internetových stránek www.daysofwonder.com. Rozšíření Operation Overlord dále obsahuje speciální Overlord balíček karet rozkazů, žetony a další kostky.



AUTOŘI

NÁVRH HRY

Richard Borg

ILUSTRACE

Julien Delval

GRAFICKÝ NÁVRH

Caroline Sébayhi

MODELOVÁNÍ

Yannick Hennebo, Adrien Martinot

SCÉNÁŘE

Richard Borg

Poděkování patří všem těmto lidem za jejich pomoc a podporu: Jacques, Hervé, Aurélie, Arnaud, Laurent, Martine a celý tým French Federation of Memoir '44, Jesse, Cyrille, Franck, Mathieu, Viveka, Anne-Sophie, Nastassja, Florent, Luca, Jeanne, Vincent, Hélène, François, Thomas, Sébastien, Léo.

