

MEMOIR '44

Richard Borg



REGOLAMENTO

DAYS OF
WONDER



2-4



8+



30-45'

INTRODUZIONE

NOTA DELL'EDITORE

Memoir '44 è stato originariamente pubblicato nel 2004, in collaborazione con la missione per il 60° anniversario dello sbarco e della liberazione della Francia. Si tratta di un gioco da tavolo unico, semplice, coinvolgente e adatto a tutta la famiglia, che vuole rendere onore al sacrificio e agli sforzi degli uomini e delle donne che hanno combattuto durante la Seconda Guerra Mondiale portando la storia nelle case di tutto il mondo. Con una linea già ricca e tuttora in crescita, *Memoir '44* è orgoglioso di tramandare l'eredità storica unica della "Greatest Generation". Questo aggiornamento del gioco base è il nostro modo per dare il benvenuto, con un po' di emozione, ai nuovi giocatori che si affacciano sul mondo di *Memoir '44*.

Days of Wonder

NOTA DELL'AUTORE

Memoir '44 è un gioco storico unico nel suo genere, che permette ai giocatori di ricreare una versione stilizzata degli scontri della Seconda Guerra Mondiale.

Le battaglie, messe in scena nel modulo scenari, utilizzano uno specifico sistema di gioco per concentrarsi sulle importanti caratteristiche del terreno e sullo schieramento storico delle forze coinvolte. Il mio intento con *Memoir '44* era quello di creare un prodotto non troppo complesso, che ruotasse attorno agli scontri di terra tra le forze dell'Asse e degli Alleati. La scala del gioco varia da battaglia a battaglia: in alcuni scenari un'unità di fanteria potrebbe rappresentare un intero battaglione, in altri potrebbe essere considerata una singola compagnia o un plotone. Ciononostante, le tattiche che dovrete impiegare si adattano sorprendentemente bene ai vantaggi e ai limiti di ciascuna unità, tenendo conto delle armi che impiega e del terreno in cui si trova. Le meccaniche di gioco, per quanto semplici, richiedono comunque una certa strategia nel giocare le carte, un buon tempismo nei tiri di dado e un piano di battaglia aggressivo ma flessibile nel tentativo di raggiungere la vittoria.

Benvenuti e buon divertimento!

Richard Borg

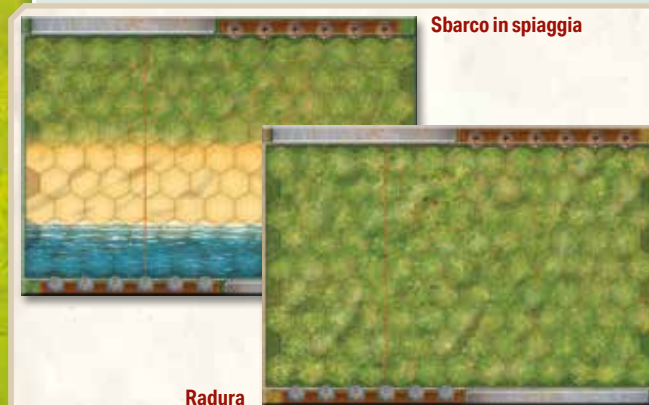
• INDICE •

◆ Contenuto	3	Protezione del Terreno	9	Ostacoli.....	19
◆ Preparazione.....	4	Risolvere un Attacco	9	◆ Appendice 3 - Obiettivi	20
◆ Scopo del Gioco	6	Incalzare	10	◆ Appendice 4 - Superiorità Aerea ..	21
◆ Turno di Gioco.....	6	Sfondamento dei Corazzati	11	◆ Appendice 5 - Varianti	21
Giocare 1 Carta Ordini	6	Pescare 1 Carta Ordini	11	Operazione Alleanza - Modalità	
Comandare le Unità.....	6	◆ Segnalini Comando	11	a Squadre per 3-4 Giocatori	21
Muovere le Unità	6	◆ Appendice 1 - Unità.....	12	Variante per Giovani Generali.....	22
Attaccare	7	◆ Appendice 2 - Terreno	14	Memoir '44 Overlord	23
Gittata dell'Attacco	8	Usare le Carte di Consultazione ..	14	◆ Riconoscimenti.....	24
Linea di Vista	8	Altitudine del Terreno	18		

Dai primi minuti del D-Day alla liberazione di Parigi e oltre, *Memoir '44* paracaduta direttamente i giocatori nelle battaglie chiave che hanno ribaltato l'esito del conflitto nell'Europa occidentale. Da Omaha Beach al ponte Pegasus, fino a Sainte-Mère-Église: chi tra i giocatori saprà guidare al meglio le sue truppe e riscrivere la storia di quei fatidici giorni del 1944?

★ CONTENUTO ★

- 1 tabellone campo di battaglia a due lati



- 2 set di miniature (forze degli Alleati/USA verdi, forze dell'Asse/tedesche blu), ognuno composto da:



- 36 ostacoli artificiali grigi



- 4 segmenti portacarte
- 60 carte ordini



- 22 carte di consultazione



- 8 dadi attacco



- 6 segnalini comando a due lati

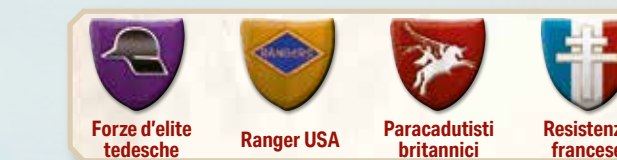


- 44 esagoni terreno a due lati

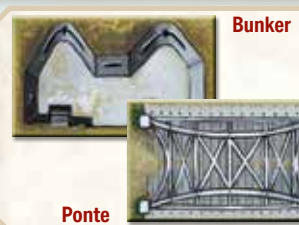


- 10 medaglie vittoria a due lati

- 14 distintivi forze speciali



- 4 tessere bunker e ponte a due lati

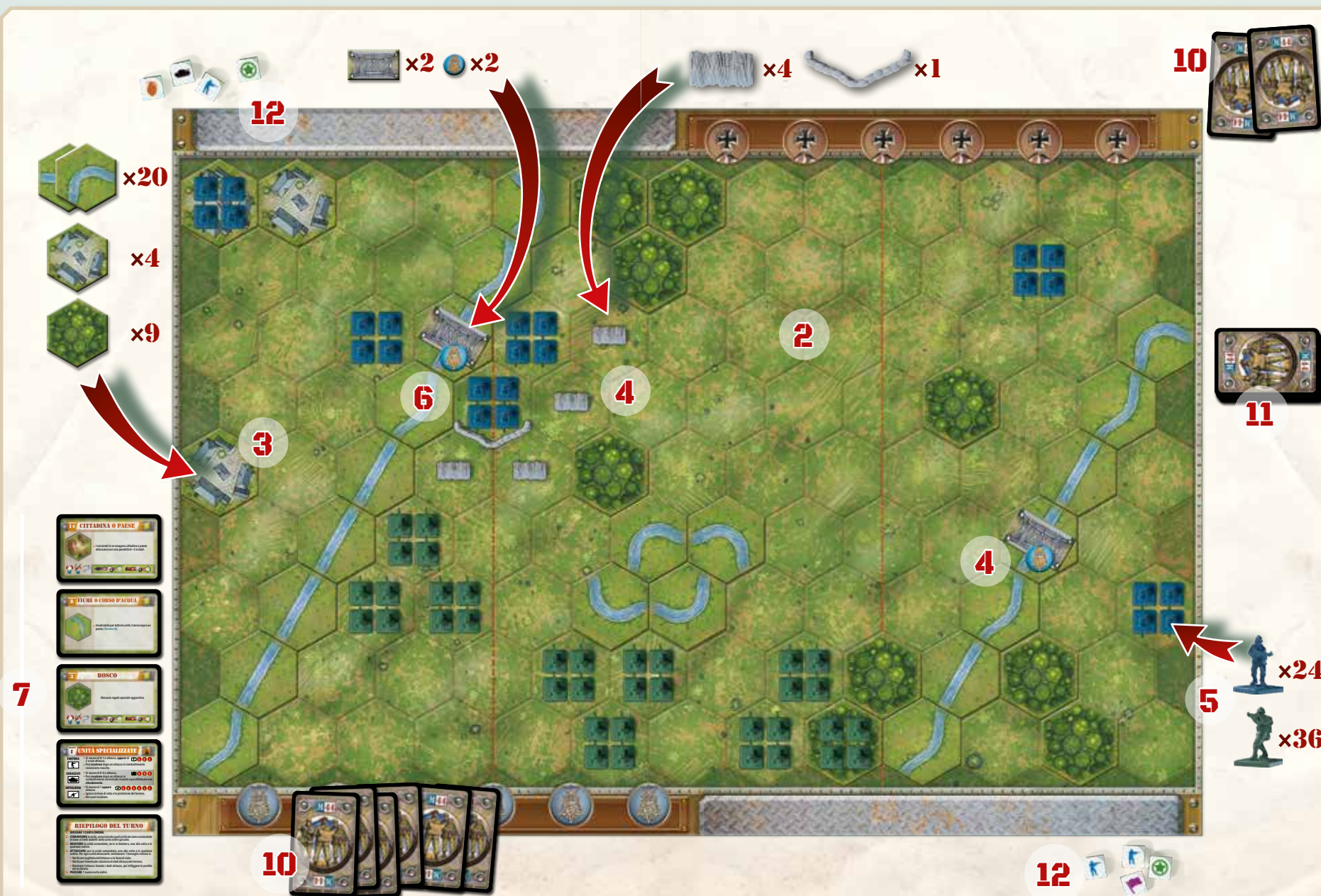


- 1 modulo scenari
- Questo regolamento

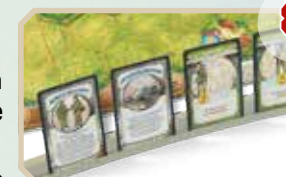
★ PREPARAZIONE ★

È vivamente consigliato che i giocatori seguano la guida passo passo descritta a seguire per preparare gli scenari di *Memoir '44*, specialmente per le prime partite. Ciò è importante per garantire una preparazione senza intoppi dei vari campi di battaglia e permettere ai giocatori di concentrarsi sul contesto storico e sulle sfide tattiche presenti in ogni scenario.

1. Scegliere una battaglia dal modulo scenari. *Se questa è la prima partita a Memoir '44, è vivamente consigliato cominciare dalla prima battaglia, "Il Ponte Pegasus", a pagina 3; non solo si tratta dell'ingaggio che ha dato il via al D-Day, ma rappresenta anche un ottimo scenario introduttivo per Memoir '44.*
2. Collocare il tabellone al centro dell'area di gioco, con il lato corretto (radura o sbarco in spiaggia) a faccia in su. *Per "Il Ponte Pegasus", collocarlo con il lato radura a faccia in su.*
3. Collocare gli esagoni terreno necessari seguendo le istruzioni della preparazione dello scenario. È consigliabile collocarli seguendo l'ordine in cui sono elencati. *Per "Il Ponte Pegasus", collocare i 20 esagoni fiume, poi i 4 esagoni cittadina e infine i 9 esagoni bosco.*
4. Aggiungere gli eventuali ostacoli (bunker, ponti, sacchi di sabbia, ecc.). *Per "Il Ponte Pegasus": 2 ponti (1 su ogni fiume), 4 fili spinati e 1 sacco di sabbia a protezione dei difensori tedeschi.*
5. Collocare le miniature sul tabellone, facendo in modo che il loro posizionamento corrisponda a quello indicato dalla mappa dello scenario. Per velocizzare il processo è consigliato collocare 1 miniatura per esagono, per stabilire il posizionamento, e poi completare con le restanti unità come richiesto.
In genere un'unità di fanteria è composta da 4 miniature, un'unità di corazzati da 3 miniature e un'unità di artiglieria da 2 miniature.
6. Se le regole speciali dello scenario lo richiedono, aggiungere eventuali distintivi forze speciali alle singole unità e collocare medaglie vittoria su specifici esagoni obiettivo. *Per "Il Ponte Pegasus", collocare 1 medaglia vittoria Alleati su ogni ponte.*



7. Se lo desiderano, i giocatori possono collocare le carte di consultazione (*per "Il Ponte Pegasus": Bosco, Cittadina o Paese, Fiume, Lago, Sacco di Sabbia, Filo Spinato e Unità*) accanto al tabellone. Per ulteriori informazioni sugli effetti di ogni terreno, vedi l'appendice 2 a pagina 14.
8. Se lo desiderano, i giocatori possono assemblare i portacarte e collocarli lungo i bordi del tabellone.
9. Ogni giocatore sceglie uno schieramento e si siede dal lato del tavolo corrispondente. Data la durata relativamente breve di un normale scenario, e per equilibrare qualsivoglia vantaggio di tipo storico, è consigliato giocare con entrambi gli schieramenti (vedi "Doppia Sfida!" a pagina 2 del modulo scenari).
10. Mescolare il mazzo ordini e distribuire le carte ordini come indicato dal briefing dello scenario. Tenere segrete le carte ordini al giocatore avversario. *Per "Il Ponte Pegasus", il comandante in capo degli Alleati riceve 6 carte ordini, mentre il generale tedesco inizia solo con 2. Rommel non avrebbe dovuto prendersi una vacanza in quel giorno decisivo!*
11. Collocare il resto del mazzo ordini accanto al tabellone, a faccia in giù, a portata di mano di entrambi i giocatori.
12. Ogni schieramento prende 4 dadi attacco.
13. Il primo giocatore, indicato dal briefing dello scenario (*per "Il Ponte Pegasus", il giocatore degli Alleati*), inizia la partita scegliendo e giocando 1 carta ordini dalla sua mano.



★ SCOPO DEL GIOCO ★

Vince il primo giocatore che riesce a conquistare un numero pre-stabilito di medaglie vittoria (in genere da 4 a 6, a seconda delle condizioni di vittoria dello scenario scelto).

In *Memoir '44*, si conquista una medaglia vittoria per ogni unità nemica eliminata completamente dal campo di battaglia. Ogni medaglia conquistata viene contrassegnata collocando l'ultima miniatura dell'unità eliminata su uno qualsiasi degli slot medaglia disponibili nell'angolo in basso a sinistra del proprio lato del tabellone. In alcuni scenari sarà possibile conquistare medaglie in modi alternativi, per esempio occupando specifici esagoni terreno obiettivo del campo di battaglia (vedi l'appendice 3 a pagina 20).

★ TURNO DI GIOCO ★

Ogni scenario indica quale schieramento gioca per primo. Poi i giocatori si alternano svolgendo un turno a testa finché uno dei due non conquista il numero di medaglie vittoria indicato dalle condizioni di vittoria dello scenario.

CAMPO DI BATTAGLIA

Le battaglie si combattono su un tabellone a caselle esagonali, largo 13 esagoni e alto 9. Il campo di battaglia è diviso in 3 sezioni da due linee rosse tratteggiate, che demarcano il fianco sinistro, il centro e il fianco destro di ogni schieramento. Quando una linea tratteggiata taglia un esagono, quell'esagono è sia parte di un fianco che del centro.

Ogni volta che una regola fa riferimento agli esagoni della "base", si riferisce alla fila di esagoni più vicina al giocatore indicato.

DURANTE IL PROPRIO TURNO, OGNI GIOCATORE SVOLGE LA SEQUENZA SEGUENTE:

- 1. GIOCARE 1 CARTA ORDINI** dalla mano, a faccia in su.
- 2. COMANDARE** le unità annunciando quali unità verranno comandate, nei limiti definiti dalla carta ordini appena giocata. Le unità comandate sono le uniche che potranno muoversi e/o attaccare durante il turno. Il giocatore può scegliere di collocare un segnalino comando (vedi pagina 11) accanto a ogni unità comandata, così da tenere traccia dei movimenti e degli attacchi che può ancora effettuare in questo turno.
- 3. MUOVERE** le unità comandate, se lo si desidera, una alla volta e in qualsiasi ordine. Per farlo, rispettare le limitazioni relative a unità, terreno e ostacoli (vedi le appendici 1 e 2).
- 4. ATTACCARE** con un'unità comandata alla volta, in qualsiasi ordine. Per ogni unità attaccante, selezionare 1 unità bersaglio nemica e:
 - Verificare la gittata dell'attacco (contando alla rovescia i dadi attacco, vedi pagina 8) e la linea di vista (pagine 8 e 9).
 - Verificare l'eventuale protezione fornita da terreno e/o ostacoli (vedi le appendice 2).
 - Risolvere l'attacco (pagina 9).
- Una volta completati gli attacchi, pescare 1 nuova carta ordini.

1 – GIOCARE 1 CARTA ORDINI

All'inizio del suo turno, un giocatore gioca 1 carta ordini dalla sua mano. Per farlo, la colloca a faccia in su accanto al tabellone e la legge a voce alta.

Le unità possono muoversi e/o attaccare solo se hanno ricevuto un comando. In genere, la carta giocata indica quante unità è possibile comandare, e in quali sezioni del campo di battaglia. Tuttavia, alcune carte ordini permettono anche di eseguire un ordine speciale.

Esistono 2 tipi di carte ordini: carte sezione e carte tattica.

CARTE SEZIONE

Le carte sezione vengono usate per comandare 1 o più unità in una specifica sezione. La parte evidenziata dell'illustrazione indica in quali sezioni del campo di battaglia è possibile comandare le unità e per quante unità è possibile farlo.



Carta sezione

CARTE TATTICA

Le carte tattica permettono di effettuare movimenti speciali, attaccare in un modo specifico o effettuare azioni speciali (come descritto sulla carta stessa).

Alcune carte tattica permettono di comandare le unità in un'unica sezione, mentre altre permettono di comandarle in più sezioni.



Carta tattica

2 – COMANDARE LE UNITÀ

Dopo aver giocato una carta ordini, il giocatore annuncia quali unità sceglie di comandare.

Solo le unità comandate potranno muoversi, attaccare o effettuare azioni speciali nel corso del turno.

Le unità in un esagono attraversato da una linea rossa tratteggiata si considerano in entrambe le sezioni al fine di determinare se possono essere comandate.

Non è possibile comandare più di 1 volta ogni unità. Se la carta ordini permette di comandare più unità in una specifica sezione del campo di battaglia di quante ne abbia un giocatore, i comandi aggiuntivi vanno persi.

Se un giocatore non ha unità nelle sezioni indicate dalla carta giocata, si limita a giocare la carta e a pescarne 1 nuova senza comandare alcuna unità.

3 – MUOVERE LE UNITÀ

I movimenti vengono prima annunciati e poi risolti, un'unità comandata alla volta e in qualsiasi ordine. Un'unità può muoversi una sola volta per turno. Un'unità comandata non deve necessariamente muoversi.

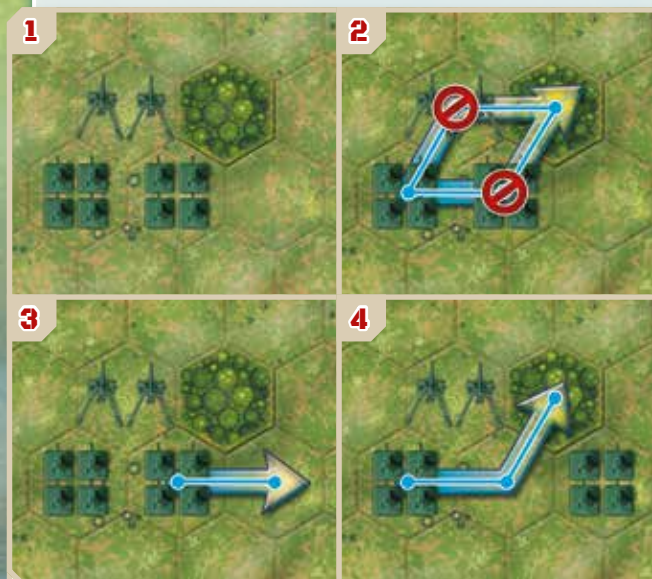
MOVIMENTO

- Un'unità di fanteria può muoversi di 1 esagono e attaccare oppure muoversi di 2 esagoni e non attaccare.
- Un'unità di fanteria elite può muoversi di un massimo di 2 esagoni e attaccare.

- Un'unità di corazzati può muoversi di un massimo di 3 esagoni e attaccare.
- Un'unità di artiglieria può muoversi di 1 esagono oppure non muoversi e attaccare.

REGOLE GENERALI DEL MOVIMENTO

- Un'unità può muoversi da una sezione del campo di battaglia a un'altra.
- Occorre completare il movimento di un'unità prima di iniziare il movimento di un'altra.
- Due unità non possono occupare lo stesso esagono. Quando un giocatore muove un'unità, non può muoverla in un esagono o attraverso un esagono occupato da un'unità amica o nemica (vedi esempio 1).
- Non è possibile dividere le miniature di un'unità. Le miniature devono sempre restare insieme e si muovono sempre come un gruppo (vedi esempio 2).
- Le unità ridotte a causa delle perdite non possono unirsi ad altre unità (vedi esempio 3).
- Alcune caratteristiche del terreno influenzano il movimento, e possono impedire a un'unità di muoversi della massima distanza possibile o di attaccare (vedi l'appendice 2 a pagina 14).
- Le regole sulla ritirata sono leggermente diverse rispetto a quelle del movimento normale (vedi "Ritirata" a pagina 9).
- Quando si gioca con le espansioni di *Memoir '44*, l'altitudine del terreno può influenzare le regole del movimento, come descritto a pagina 18.
- Occorre completare i movimenti di tutte le unità prima di proseguire con la fase Attaccare (passo 4).



Esempio 1. In questa posizione iniziale (1), al fine di far raggiungere il bosco all'unità di fanteria situata a sinistra, non è possibile muoverla attraverso le unità amiche (2). Occorre invece prima muovere una di quelle unità (la fanteria a destra, per esempio) affinché liberi il passaggio (3) e poi muovere nel bosco l'unità di fanteria a sinistra (4).



Esempio 2. Non è possibile dividere le miniature.



Esempio 3. Non è possibile raggruppare le miniature.

4 – ATTACCARE

Una volta completati tutti i movimenti delle unità, il giocatore verifica e risolve gli attacchi in sequenza, un'unità comandata alla volta, nell'ordine che preferisce.

REGOLE GENERALI DEGLI ATTACCHI

Per attaccare un'unità nemica, il giocatore tira un certo numero di dadi attacco stabilito dal tipo di unità che sta attaccando, dalla distanza dall'unità nemica bersaglio e dalla protezione offerta dal terreno. Per ulteriori informazioni sulla protezione del terreno, vedi "Procedura di Attacco" alla pagina seguente.

Esistono alcune regole da applicare ogni volta che si effettua un attacco:

- Il giocatore deve annunciare e risolvere interamente l'attacco di un'unità prima di poter iniziare l'attacco dell'unità successiva.
- Normalmente, un'unità può attaccare solo una volta per turno.
- Un'unità comandata non deve necessariamente attaccare.
- Un'unità non può dividere i suoi dadi attacco tra diversi bersagli nemici.
- Il numero di perdite subite da un'unità non influenza il numero di dadi attacco che tira quando attacca. Un'unità con 1 sola miniatura rimasta possiede la stessa potenza di fuoco di un'unità illesa.
- Un'unità adiacente a un'unità nemica è considerata in **combattimento ravvicinato**. In questo caso, l'unità attaccante deve sempre bersagliare una delle unità nemiche adiacenti con cui è in combattimento ravvicinato, e non può decidere di attaccare invece un'unità più distante.



Questa unità di fanteria degli Alleati comandata non può attaccare l'unità di fanteria nemica a 2 esagoni di distanza, perché deve attaccare l'unità nemica in combattimento ravvicinato.

PROCEDURA DI ATTACCO

Per attaccare:

- 1. Annunciare** l'unità comandata con cui si vuole attaccare, e identificarne il bersaglio.
 - **Verificare la gittata dell'attacco:** Verificare che il bersaglio si trovi entro gittata.
 - **Verificare la linea di vista** (eccetto unità di artiglieria): Verificare che l'unità abbia linea di vista libera verso il suo bersaglio.
- 2. Determinare il numero di dadi attacco da tirare**, in base al tipo di unità che sta attaccando e alla distanza dal bersaglio.
- 3. Determinare la protezione del terreno**, se presente. Ridurre il numero di dadi attacco da tirare di conseguenza.
- 4. Risolvere l'attacco:** Tirare i dadi attacco e risolvere i risultati del tiro.

GITTATA DELL'ATTACCO – FANTERIA

Un'unità di fanteria comandata può attaccare un'unità bersaglio nemica a 3 o meno esagoni di distanza. Tira 3 dadi in combattimento ravvicinato (nemico in un esagono adiacente), 2 dadi contro un bersaglio a 2 esagoni di distanza e 1 dado contro un bersaglio a 3 esagoni di distanza.



Gittata e numero di dadi tirati dalla fanteria, in base alla distanza dal bersaglio. La fanteria "attacca con 3/2/1".

Per determinare il numero di dadi attacco da tirare per un attacco, basta "contare" il numero di dadi da tirare: il giocatore posiziona il dito sul primo esagono adiacente alla sua unità e lo muove, 1 esagono alla volta nella direzione del bersaglio, contando alla rovescia (3/2/1 per la fanteria, per esempio) ogni volta che raggiunge un nuovo esagono. L'ultimo numero annunciato quando il dito raggiunge il bersaglio corrisponde al numero di dadi da tirare.



Nemico a 2 esagoni di distanza.



Nemico fuori gittata.

GITTATA DELL'ATTACCO – CORAZZATI

Un'unità di corazzati comandata può attaccare un'unità bersaglio nemica a 3 o meno esagoni di distanza. Attacca sempre tirando 3 dadi (prima di applicare la protezione del terreno).



Gittata e numero di dadi tirati dai corazzati.

GITTATA DELL'ATTACCO – ARTIGLIERIA

Un'unità di artiglieria comandata può attaccare un'unità bersaglio nemica a 6 o meno esagoni di distanza. Attacca con 3/3/2/2/1/1 dadi. A meno che non sia specificato diversamente, gli attacchi dell'artiglieria ignorano la protezione del terreno.



Gittata e numero di dadi tirati dall'artiglieria.

LINEA DI VISTA

Per attaccare, tutte le unità (tranne l'artiglieria) devono avere "linea di vista" sul bersaglio: in pratica, devono poter vedere il bersaglio. Un'unità di artiglieria non ha bisogno di linea di vista per attaccare un'unità nemica.

Per verificare se un'unità abbia o meno linea di vista sul suo bersaglio, tracciare una linea immaginaria dal centro dell'esagono dell'unità attaccante fino al centro dell'esagono dell'unità bersaglio. La linea di vista è considerata bloccata se un qualsiasi esagono (o parte di esso) attraversato da questa linea immaginaria contiene un'ostacolo. Le ostruzioni includono le unità (amiche o nemiche), certi tipi di terreno, alcuni ostacoli (vedi le appendice 2 alle pagine 14) e i mezzi esagoni lungo il bordo del campo di battaglia.

Il terreno e gli ostacoli che si trovano nell'esagono dell'unità attaccante e del bersaglio non bloccano la linea di vista.

Nota: L'altitudine del terreno può influenzare le regole sulla linea di vista (vedi pagina 18)



La linea di vista tracciata dall'unità a sinistra all'unità nemica è bloccata dall'unità al centro.



Gli esagoni bosco bloccano la linea di vista. In questo esempio, l'unità degli Alleati ha linea di vista sull'unità nel bosco, ma non sull'unità che si trova dietro il bosco.

Quando la linea immaginaria passa lungo il bordo di 1 o più esagoni che contengono un'ostacolo, la linea di vista è considerata bloccata solo se ci sono delle ostruzioni su entrambi i lati della linea.



Queste unità degli Alleati e dell'Asse hanno linea di vista l'una sull'altra.



La linea di vista è bloccata in entrambe le direzioni.



La linea di vista è bloccata in entrambe le direzioni.

Nota: Nell'ultimo esempio viene mostrata una linea di vista a 4 esagoni di distanza, nonostante la gittata dell'attacco della fanteria sia limitata a 3 esagoni. Si tratta solo di una rappresentazione grafica a fini esemplificativi. Tuttavia, in alcune espansioni di Memoir '44 i giocatori potranno attaccare con delle unità capaci di colpire bersagli a una simile distanza, se non persino superiore!

PROTEZIONE DEL TERRENO

Durante un attacco, ridurre il numero di dadi da tirare in base alla protezione offerta dal terreno in cui si trova il bersaglio (se ne offre). Gli effetti del terreno e degli ostacoli sono descritti nelle sezioni "Terreno" e "Ostacoli" (appendice 2 alle pagine 14) e nelle carte di consultazione corrispondenti.

È bene ricordare che anche l'unità attaccante può subire una penalità ai dadi quando si trova su specifici terreni o ostacoli. Le penalità ai dadi applicate all'unità attaccante e la protezione del terreno del bersaglio sono cumulative. Per esempio, un'unità di corazzati che attacca da un esagono cittadina (penalità di -2 ai dadi attacco per i corazzati che attaccano da una cittadina) sarebbe impossibilitata ad attaccare un'unità nemica che si trova su una collina (protezione di -1 ai dadi attacco contro unità che attaccano da un'altitudine inferiore), perché il totale di dadi da tirare sarebbe ridotto di 3.

RISOLVERE UN ATTACCO

Prima risolvere i colpi, poi la ritirata.

COLPI

L'attaccante ottiene 1 colpo per ogni simbolo corrispondente al tipo di unità bersagliata ottenuto con i dadi. Le granate valgono come jolly, e aggiungono 1 colpo a prescindere dall'unità attaccata.

In Memoir '44 non ci sono tiri difensivi: l'unità bersagliata perde semplicemente 1 miniatura per ogni colpo ottenuto. Quando viene rimossa l'ultima miniatura di un'unità, il giocatore che ha attaccato la colloca sopra uno degli slot medaglia vuoti sul suo lato del campo di battaglia.

Se un giocatore attaccante ottiene un numero di colpi superiore al numero di miniature nell'unità bersagliata, i colpi aggiuntivi non hanno alcun effetto.

	Fanteria - 1 colpo contro la fanteria		Corazzati - 1 colpo contro i corazzati
	Granata - 1 colpo contro qualsiasi tipo: fanteria, corazzati e artiglieria		

MANCATO

Se l'attaccante non ottiene alcun simbolo necessario per colpire l'unità nemica bersagliata, o per costringere il nemico a ritirarsi, l'attacco è un mancato.

Stella - In genere, il lato stella di un dado è un mancato. Tuttavia, alcune carte ordini tattica considerano la stella come un colpo.

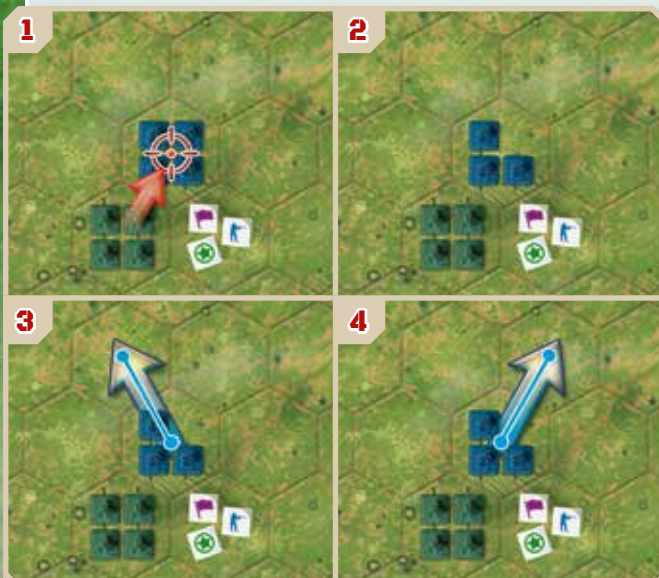
RITIRATA

Bandiera - Un'icona bandiera obbliga un'unità a ritirarsi. Dopo aver risolto tutti i colpi e aver rimosso le perdite, risolvere la ritirata. Per ogni bandiera ottenuta, l'unità bersaglio deve muoversi di 1 esagono verso il lato del campo di battaglia del proprio schieramento. Due bandiere fanno indietreggiare l'unità di 2 esagoni, e così via.

Il giocatore che controlla l'unità bersagliata decide in quale esagono essa si ritira, rispettando le regole seguenti:

- A meno che non sia specificato diversamente da una regola speciale, un'unità deve sempre ritirarsi verso il lato del tabellone dello schieramento del giocatore che la controlla.

- Terreno e ostacoli non hanno effetto sui movimenti di ritirata: un'unità che si ritira può muoversi attraverso siepi, boschi, filo spinato e così via, senza fermarsi. Tuttavia, un'unità non può mai ritirarsi attraverso il terreno invalicabile.
- Un'unità non può ritirarsi in un esagono o attraverso un esagono che contiene un'altra unità (amica o nemica).
- A volte non è possibile ritirarsi, perché il percorso è bloccato da un terreno invalicabile o da altre unità o perché la ritirata farebbe finire l'unità fuori dal campo di battaglia o in un esagono oceano. **Quando un'unità deve ritirarsi ma non può farlo, rimuovere 1 miniatura da quell'unità per ogni movimento di ritirata che non può essere completato.**
- Se esiste un percorso di ritirata valido per un'unità che soddisfa ogni bandiera ottenuta dall'avversario, non è possibile decidere di perdere invece miniature.
- Alcuni ostacoli e tipi di esagoni terreno permettono alle unità bersagliate di ignorare 1 bandiera ottenuta dall'attaccante.



L'unità degli Alleati attacca e ottiene 1 bandiera, 1 fanteria e 1 stella (1). Dopo aver subito 1 perdita (2), l'unità dell'Asse deve ritirarsi di 1 esagono. Ha la possibilità di scegliere in quale esagono muoversi per ritirarsi (3 o 4).



In questo caso, con lo stesso risultato del tiro e un'altra unità dell'Asse alle proprie spalle, la fanteria dell'Asse ha a disposizione un solo esagono in cui ritirarsi.



In questo caso, un'unità dell'Asse e un esagono fiume bloccano entrambe le possibilità di ritirata dell'unità di fanteria dell'Asse. Dato che non può ritirarsi, la bandiera ottenuta le infligge 1 ulteriore perdita.

INCALZARE

Quando un'unità comandata attacca in combattimento ravvicinato (ovvero attacca un'unità in un esagono adiacente) ed elimina l'unità nemica o la costringe a ritirarsi, **l'attacco è considerato un attacco in combattimento ravvicinato riuscito** e l'unità attaccante può incalzare avanzando nell'esagono che si è appena liberato.

- Le unità di artiglieria non possono incalzare.
- Quando un'unità incalza, si applicano comunque le restrizioni al movimento dovute al terreno e quelle di battaglia. Per esempio, un'unità non può incalzare dopo essersi mossa in un esagono il cui effetto interrompe il movimento e impedisce di muoversi ulteriormente durante il turno, come un esagono con il filo spinato.
- Quando un'unità di corazzati comandata elimina l'unità nemica in combattimento ravvicinato o la costringe a ritirarsi, **può incalzare avanzando nell'esagono che si è appena liberato e può effettuare uno sfondamento (vedi alla pagina seguente).**



La fanteria degli Alleati è in combattimento ravvicinato e ottiene 1 bandiera e 1 fanteria.

Dopo aver subito 1 perdita, l'unità dell'Asse si ritira.



Il giocatore degli Alleati decide di incalzare, così da sfruttare la copertura offerta dal bosco.

SFONDAMENTO DEI CORAZZATI

Dopo aver incalzato, le unità di corazzati possono attaccare una seconda volta. Questo secondo attacco è definito uno sfondamento. L'attacco di sfondamento può bersagliare una qualsiasi unità nemica (ovvero, l'unità di corazzati non deve necessariamente attaccare lo stesso bersaglio), ma segue le normali regole per gli attacchi. Per esempio, l'unità di corazzati deve attaccare un'unità in combattimento ravvicinato (se ce ne sono) o, in caso non ve ne siano, può attaccarne una distante.

- Se l'attacco di sfondamento risulta in un attacco in combattimento ravvicinato riuscito (vedi sopra), un'unità di corazzati può nuovamente incalzare.
- Un'unità di corazzati può effettuare un solo sfondamento durante ogni turno.
- Il giocatore deve completare entrambi gli attacchi (il primo in combattimento ravvicinato e quello di sfondamento) prima di poter attaccare con qualsiasi altra unità.
- A meno che non sia specificato diversamente, ogni carta che aumenta i dadi attacco dei corazzati continua a modificare i dadi anche durante lo sfondamento (fintanto che le condizioni continuano a essere soddisfatte).
- Le restrizioni del terreno si applicano normalmente, quindi il terreno in cui si muove l'unità di corazzati potrebbe impedire un attacco di sfondamento.



I corazzati degli Alleati ottengono 1 bandiera e 1 fanteria in combattimento ravvicinato.

Dopo aver subito 1 perdita, l'unità dell'Asse si ritira.



Il giocatore degli Alleati decide di incalzare con l'unità di corazzati.

Dopo aver incalzato, l'unità di corazzati può effettuare uno sfondamento e attaccare di nuovo!

5 – PESCARRE 1 CARTA ORDINI

Dopo aver risolto tutti i colpi e le ritirate, il giocatore scarta la carta ordini che ha appena giocato e ne pesca 1 altra, terminando così il suo turno.

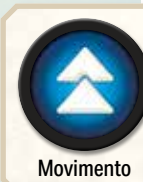
Se il mazzo ordini esaurisce le carte, rimescolare la pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo ordini.

SEGNALINI COMANDO

I segnalini comando sono uno strumento facoltativo, che può rivelarsi utile per tenere traccia delle unità che possono ancora muoversi e/o attaccare, specialmente quando un giocatore ha la possibilità di comandare molte unità durante uno stesso turno. Questi segnalini hanno un'icona "movimento" su un lato e un'icona "attacco" sull'altro lato.

Per usare i segnalini comando, rispettare le istruzioni seguenti:

- Dopo aver giocato la carta ordini, prendere tanti segnalini comando quante sono le unità che il giocatore può comandare.
- Durante la fase Comandare le Unità, collocare 1 segnalino con l'icona movimento a faccia in su accanto a ogni unità che il giocatore intende comandare, come promemoria del fatto che possono muoversi.
- Durante la fase Muovere le Unità, dopo che un'unità è stata mossa, girare il suo segnalino sul lato attacco per ricordarsi che può ancora attaccare. Quando un giocatore decide di non muovere un'unità, girarne il segnalino per ricordarsi che può ancora attaccare.
- Se un giocatore muove un'unità in un modo che le rende impossibile attaccare in questo turno (per esempio, un movimento di 2 esagoni per un'unità di fanteria oppure perché l'unità è entrata in un esagono bosco o siepe), rimuovere il suo segnalino comando e collocarlo accanto al tabellone.
- Durante la fase Attaccare, dopo che un'unità ha attaccato, rimuovere il suo segnalino comando e collocarlo accanto al tabellone.
- Infine, rimuovere tutti i segnalini rimanenti delle unità che, per qualsiasi motivo, sono state impossibilitate ad attaccare o con cui il giocatore ha preferito non attaccare.



Movimento



Attacco

★ APPENDICE 1 ★ UNITÀ

Il sistema di gioco di *Memoir '44* offre una vasta gamma di unità terrestri quali fanteria, corazzati, artiglieria, jeep, cavalleria e molte altre. Ogni tipo di unità terrestre ha le proprie regole uniche per il movimento e gli attacchi. Questa scatola base ne include solo tre: fanteria, corazzati e artiglieria. Gli altri tipi di unità terrestri, più le navi e gli aerei, sono introdotte nelle varie espansioni di *Memoir '44*.

UNITÀ STANDARD

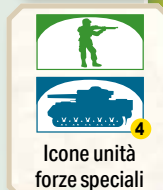
Le unità standard seguono le regole descritte nelle pagine precedenti. Le unità standard sono composte dalle miniature indicate dai diagrammi a destra:



UNITÀ FORZE SPECIALI

Nella preparazione di uno scenario, un'unità forze speciali è rappresentata dal simbolo corrispondente con gli angoli arrotondati nella parte superiore. In genere, il simbolo è accompagnato da un'icona distintivo.

Quando differisce dal normale, il numero nell'angolo in basso a destra del simbolo di un'unità indica il numero di miniature di cui è composta.



USARE I DISTINTIVI FORZE SPECIALI

Le unità forze speciali si comportano nello stesso modo delle unità standard corrispondenti (fanteria o corazzati), con le eccezioni descritte a seguire (che è possibile trovare anche sulle carte di consultazione).

Alcuni scenari impiegano sia unità standard che forze speciali, ma *Memoir '44* utilizza le stesse miniature per entrambe, contrassegnando però le unità forze speciali con un distintivo nel loro esagono che permette di distinguerle dalle truppe standard.



Distintivo forze speciali statunitensi. È lo stesso che indossavano sulla spalla i ranger incaricati di attaccare Pointe du Hoc durante il D-Day.



Distintivo forze speciali britanniche. È lo stesso della 6ª Divisione Aviotrasportata Britannica, che conquistò il ponte Pegasus durante il D-Day.



Distintivo forze speciali tedesche. È lo stesso che contraddistingueva le forze d'élite tedesche della Grossdeutschland.



Distintivo Resistenza francese. La Croce di Lorena simboleggiava sia le forze della Francia Libera che le Forze Francesi dell'Interno.

FANTERIA ELITE

In genere, le unità di fanteria elite sono contrassegnate da un distintivo forze speciali. Storicamente, queste truppe offrivano mobilità e potenza di fuoco superiori grazie al loro addestramento implacabile e agli armamenti non convenzionali.

A differenza della fanteria standard, le unità di fanteria elite possono muoversi di 2 esagoni e attaccare comunque (invece di muoversi di 1 esagono e attaccare, o muoversi di 2 esagoni senza poter attaccare). Tuttavia, sono sempre soggette ai normali effetti del terreno.



Le unità di fanteria elite possono muoversi di 2 e attaccare comunque...



... ma sono sempre soggette alle limitazioni del terreno: in questo caso, l'unità deve fermarsi senza poter attaccare a causa dell'esagono bosco.

RESISTENZA FRANCESE

La Resistenza francese poteva contare su una profonda conoscenza del territorio e sul pieno supporto della popolazione. Per questo motivo, un'unità della Resistenza francese:

- Può sempre attaccare dopo essere entrata in un tipo di terreno che normalmente impedirebbe a un'unità standard di farlo (boschi, cittadine, siepi, ecc.).
- Può dileguarsi nel territorio, ritirandosi di un numero di esagoni tra 1 e 3 per ogni bandiera ottenuta dall'avversario, invece della normale ritirata di 1 esagono.
- Può contare su un numero ridotto di effettivi: inizia ogni scenario con 3 miniature per unità invece delle normali 4.
- A differenza delle altre unità di fanteria elite, quelle della Resistenza francese che si muovono di 2 esagoni non possono attaccare nello stesso turno.

"La Résistance" è il termine generico utilizzato per descrivere i vari movimenti (armati o meno) che, dopo la resa del 1940, combatterono le forze dell'Asse nella Francia occupata. Il discorso del generale De Gaulle, trasmesso dalla BBC il 18 giugno del 1940, galvanizzò i patrioti di ogni estrazione politica e geografica, spingendo alla formazione di gruppi sempre più grandi e sempre meglio organizzati ed equipaggiati: il Paese arrivò ad avere un vero e proprio esercito "ombra". A stretto contatto con gli Alleati, che offrono supporto paracadutando spesso armi e denaro sul territorio, la Resistenza si rivelò in grado di sabotare linee di rifornimento, offrire rifugio alle forze speciali schierate dietro le linee nemiche e assassinare gli esponenti più importanti del regime sostenuto dalla Germania. Dal 1944 in poi, i gruppi militari che composero la Resistenza divennero noti come FFI ("Forces Françaises de l'Intérieur" – Forze Francesi dell'Interno). Le informazioni fornite durante gli stadi preparatori dell'operazione Overlord spianarono la strada al successo degli Alleati durante lo sbarco.



L'Asse ha attaccato un'unità della Resistenza francese e ha ottenuto 2 bandiere. L'unità della Resistenza deve ritirarsi di un numero di esagoni compreso tra 2 e 6; decide di ritirarsi di 4, e di trovare riparo nella cittadina.

CORAZZATI ELITE

A differenza delle unità di corazzati standard, le unità di corazzati elite iniziano con 4 miniature per unità e sono contrassegnate da un distintivo forze speciali. Queste truppe sono contraddistinte dalle straordinarie capacità dei membri del loro equipaggio o dalla superiorità tecnologia dei mezzi.



★ APPENDICE 2 ★ TERRENO

USARE LE CARTE DI CONSULTAZIONE DEL TERRENO

Le carte di consultazione del terreno offrono un breve riassunto degli effetti chiave di ogni tipo di terreno. Durante la preparazione di uno scenario, è consigliabile che i giocatori dispongano accanto al tabellone le carte di consultazione che corrispondono ai tipi di terreno impiegati nello scenario.

COME LEGGERE UNA CARTA DI CONSULTAZIONE DEL TERRENO

- 1 Numero di riferimento della carta di consultazione.
- 2 Regole speciali comuni, indicate dalle icone seguenti:

Un'unità che entra in questo esagono terreno **deve fermarsi** e non può più muoversi in quel turno.

Un'unità che entra in questo esagono terreno **non può attaccare** durante il turno.

Questo esagono terreno **blocca la linea di vista**.

Un'unità in questo esagono terreno può **ignorare 1 bandiera** ogni volta che viene attaccata, anche in caso di più attacchi nello stesso turno.



- 3 Regole speciali aggiuntive, se presenti.
- 4 Protezione del terreno. Queste icone indicano la riduzione di dadi attacco per i tipi di unità rappresentati, da applicare quando una di quelle unità attacca un'unità nemica che si trova in questo terreno. In questo esempio, quando un'unità attacca un bersaglio che si trova in un esagono siepe, la fanteria tira 1 dado in meno e i corazzati 2 dadi in meno.

Nota: Tutti gli esagoni verdeggianti del tabellone che non hanno regole speciali sono chiamati genericamente prati.

BOSCO

- **Movimento:** Un'unità che entra in un esagono bosco deve fermarsi e non può più muoversi in quel turno.
- **Attacco:** Un'unità non può attaccare nel turno in cui si muove in un esagono bosco.
- **Protezione:** Attaccando un'unità nemica che si trova in un esagono bosco, la fanteria riduce di 1 il numero di dadi attacco, i corazzati riducono di 2 il numero di dadi attacco e l'artiglieria non riduce i dadi attacco.
- **Linea di Vista:** Un bosco blocca la linea di vista.



1

1° Turno: Il giocatore degli Alleati si muove nel bosco. L'unità deve fermarsi e non può attaccare in questo turno.

2

2° Turno: Il giocatore dell'Asse si avvicina e attacca, ma tira 2 dadi invece di 3 perché la fanteria degli Alleati è protetta dal bosco.

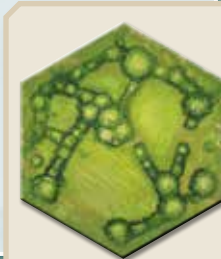
3

3° Turno: È il momento del contrattacco! Ora il giocatore degli Alleati può attaccare con 3 dadi.

SIEPE

Le siepi sono un elemento tipico dei paesaggi della Normandia: piccoli campi erbosi separati da file di cespugli alti e fitti, alberi o staccionate. Si dimostrarono sorprendentemente difficili da aggirare per le truppe, che non potevano mai sapere quali pericoli si nascondessero dietro questi muri verdi.

- **Movimento:** Per muoversi (o incalzare) in un esagono siepe, un'unità deve iniziare il turno in un esagono adiacente alla siepe. Un'unità che entra in una siepe deve fermarsi e non può più muoversi in quel turno. Un'unità che esce da un esagono siepe deve terminare il movimento in un esagono adiacente.



- **Attacco:** Un'unità non può attaccare nel turno in cui si muove in un esagono siepe.
- **Protezione:** Attaccando un'unità nemica che si trova in un esagono siepe, la fanteria riduce di 1 il numero di dadi attacco, i corazzati riducono di 2 il numero di dadi attacco e l'artiglieria non riduce i dadi attacco.
- **Linea di Vista:** Una siepe blocca la linea di vista.

1

1° Turno: L'unità si muove e si ferma adiacente all'esagono siepe.

2

2° Turno: L'unità può entrare nell'esagono siepe.

3

3° Turno: L'unità si muove e si ferma adiacente all'esagono siepe.

4

4° Turno: Ora l'unità può muoversi normalmente.

COLLINA

- **Altitudine:** 1.
- **Movimento:** Nessuna restrizione.
- **Attacco:** Nessuna restrizione.
- **Protezione:** Attaccando da un'altitudine inferiore un'unità nemica che si trova in un esagono collina, tutte le unità tranne l'artiglieria riducono di 1 il numero di dadi attacco. Se l'unità attaccante si trova a un'altitudine uguale o superiore, i dadi attacco non vengono ridotti.
- **Linea di Vista:** Generalmente una collina blocca la linea di vista, ma non tra unità che si trovano ad altitudine pari o superiore a 1. Inoltre, la linea di vista tra due unità che si trovano su terreni sopraelevati non è mai bloccata da terreni o unità che si trovano su terreni di altitudine inferiore (vedi "Altitudine del Terreno e Linea di Vista" a pagina 18).



2

Gli Alleati attaccano da un esagono di altitudine inferiore, e tirano 2 dadi invece di 3.

3

Se si trovasse a loro volta su una collina, tirerebbero 3 dadi.

1

Le unità degli Alleati e dell'Asse hanno linea di vista l'una sull'altra perché si trovano alla stessa altitudine.

CITTADINA O PAESE

- **Movimento:** Un'unità che entra in un esagono cittadina o paese (normalmente chiamato cittadina) deve fermarsi e non può più muoversi in quel turno.
- **Attacco:** Un'unità non può attaccare nel turno in cui si muove in un esagono cittadina. I corazzati che si trovano in un esagono cittadina riducono di 2 il numero di dadi attacco che tirano.
- **Protezione:** Attaccando un'unità nemica che si trova in un esagono cittadina, la fanteria riduce di 1 il numero di dadi attacco, i corazzati riducono di 2 il numero di dadi attacco e l'artiglieria non riduce i dadi attacco.
- **Linea di Vista:** Una cittadina blocca la linea di vista.



CHIESA

Un esagono chiesa segue le stesse regole di un esagono cittadina. In aggiunta, un'unità che si trova in un esagono chiesa può ignorare 1 bandiera ottenuta dall'attaccante ogni volta che viene attaccata.



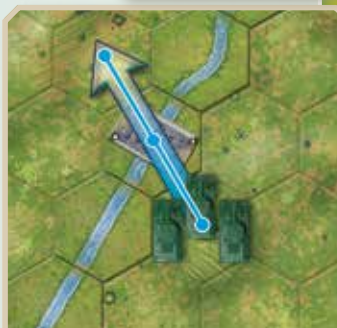
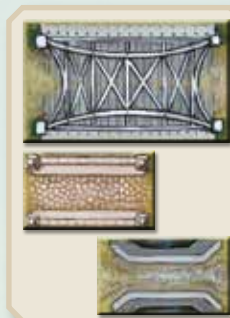
FIUME O CORSO D'ACQUA

- **Movimento:** A meno che non sia specificato diversamente nelle regole speciali di uno scenario, un fiume è un terreno invalicabile.
- **Linea di Vista:** Un fiume non blocca la linea di vista.



PONTE

- **Movimento:** Un ponte permette a un'unità di muoversi attraverso il terreno sottostante ad esso (per esempio, un fiume) come se fosse terreno aperto. Un'unità può muoversi in un ponte solo se entra in quell'esagono da un esagono terraferma adiacente (non fiume o acqua di qualsiasi tipo), anche qualora gli esagoni fiume adiacenti non siano considerati invalicabili nelle regole speciali dello scenario. Allo stesso modo, un'unità che si trova in un ponte può ritirarsi solo in un esagono terraferma adiacente.
- **Attacco:** Nessuna restrizione.
- **Protezione:** Nessuna.
- **Linea di Vista:** A meno che non sia specificato diversamente nelle regole speciali dello scenario, un ponte non blocca la linea di vista.



L'unità di corazzati deve imbecca il ponte per poter attraversare il fiume.

SPIAGGIA

- Un'unità che entra in un esagono spiaggia può muoversi solo di un massimo di 2 esagoni in totale.
- **Attacco:** Nessuna restrizione.
- **Protezione:** Nessuna.
- **Linea di Vista:** Una spiaggia non blocca la linea di vista.



Con il suo primo movimento, questa unità di corazzati si muove in un esagono spiaggia. Di conseguenza, il suo movimento massimo non può superare i 2 esagoni, indipendentemente dal tipo di terreno che dovesse attraversare in seguito.



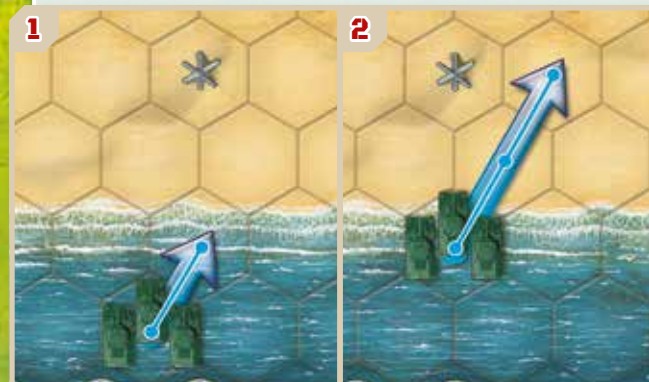
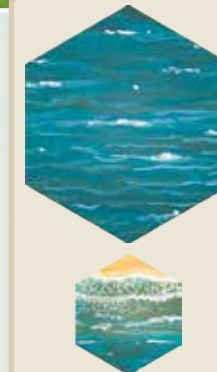
Quest'altra unità di corazzati, invece, inizia il turno in un esagono spiaggia e il suo primo movimento è in un esagono prato senza effetti speciali. Di conseguenza, può muoversi di un massimo di 3 esagoni come di consueto.



Questa unità di corazzati dell'Asse vorrebbe muoversi fino alla spiaggia. Anche se i primi 2 esagoni di movimento sono esagoni prato, deve fermarsi prima di entrare nell'esagono spiaggia perché quello sarebbe il suo terzo esagono di movimento.

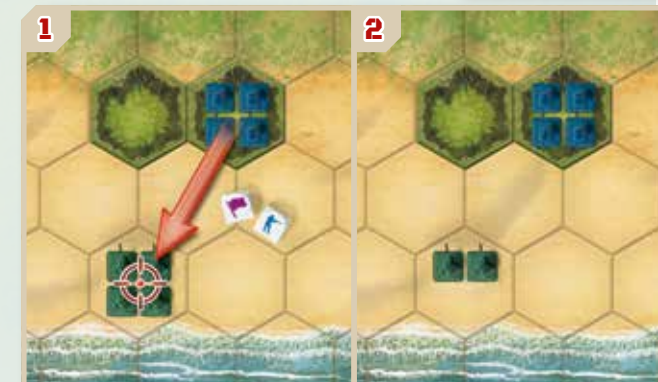
OCEANO

- **Movimento:** Un'unità che entra in un esagono oceano deve fermarsi e non può più muoversi in quel turno. Quando viene comandata, un'unità che si trova in un esagono oceano può muoversi in qualsiasi direzione. Tuttavia, un'unità non può ritirarsi in un esagono oceano quando l'attaccante ottiene una bandiera, e deve invece subire 1 perdita.
- **Attacco:** Un'unità che si trova in un esagono oceano non può attaccare.
- **Protezione:** Nessuna.
- **Linea di Vista:** Un oceano non blocca la linea di vista.



1 L'unità di corazzati carri anfibi Sherman "DD" si muove solo di 1 esagono mentre si trova in acqua.

2 Durante il suo turno seguente, l'unità si libera del dispositivo di galleggiamento e si muove di 2 esagoni sulla spiaggia.



1 La fanteria dell'Asse ha ottenuto 1 fanteria e 1 bandiera.

2 L'unità degli Alleati non può ritirarsi in un esagono oceano, quindi subisce 2 perdite.

DUNA

Una duna è un tipo specifico di collina situato adiacente a un esagono spiaggia.

- **Altitudine:** 1.
- **Movimento:** Muoversi da un esagono spiaggia a un esagono duna e viceversa è:
 - Un movimento di 2 esagoni per le unità di fanteria. La fanteria può incalzare salendo o scendendo da una duna come di consueto.
 - Impossibile per tutte le altre unità.
- È considerata una normale collina per i movimenti da/verso qualsiasi altro terreno.
- È considerata una normale collina da ambo i lati per tutte le unità per gli attacchi, la protezione, la linea di vista le ritirate (per esempio, un'unità di corazzati può ritirarsi da una duna a un esagono spiaggia).



SCOGLIERA

La scogliera segue le stesse regole della duna, con l'eccezione che le unità di fanteria non possono incalzare quando attaccano verso un esagono scogliera da un esagono spiaggia.



COLLINA SCOSCESA

La collina scoscesa segue le stesse regole della collina, con l'eccezione che il movimento da un terreno di altitudine inferiore a una collina scoscesa è un movimento di 2 esagoni per tutte le unità. Le unità possono incalzare salendo o scendendo da una collina scoscesa, come di consueto.

LAGO

Sul tabellone, un lago può essere rappresentato da un gruppo di tessere fiume oppure da tessere lago dedicate disponibili in espansioni specifiche.

- **Movimento:** Un lago è un terreno invalicabile.
- **Linea di Vista:** 2 o più esagoni lago contigui bloccano la linea di vista attraverso di essi.



ALTITUDINE DEL TERRENO

In *Memoir '44*, il terreno può avere altitudini differenti (0, 1 o 2) a seconda del tipo. A meno che non sia specificato diversamente, ogni terreno ha altitudine 0.

In questa scatola base, solo le colline e le loro varianti (altitudine 1) sono terreno sopraelevato.

Il terreno sopraelevato influenza le regole di movimento e linea di vista.

UNA NOTA SUL TERRENO NELLE ESPANSIONI DI MEMOIR '44

Le regole sull'altitudine del terreno sono leggermente diverse rispetto alle edizioni precedenti di *Memoir '44*. I giocatori che usano le espansioni devono tenere conto delle regole seguenti:

- Scarpate, affioramenti o crinali, e ogni terreno che include "collina" nel nome (strada collinare, collina boscosa, ecc.) hanno altitudine 1.
- Le montagne e ogni terreno che include "montagna" o "monte" nel nome hanno altitudine 2.

ALTITUDINE DEL TERRENO E MOVIMENTO

Un'unità può muoversi salendo in un terreno di altitudine superiore o scendendo in un terreno di altitudine inferiore solo se l'esagono da cui proviene e quello in cui entra hanno una differenza di altitudine massima pari a 1.

Per esempio, un'unità può muoversi da un prato (0) a una collina (1) e da una collina (1) a una montagna (2), ma non può muoversi da un prato (0) a una montagna (2).

ALTITUDINE DEL TERRENO E LINEA DI VISTA

Il terreno e le unità bloccano la linea di vista solo quando si trovano allo stesso livello di altitudine, o a un livello superiore, rispetto a una delle due unità coinvolte nell'attacco.



Esempio 1: Entrambe le unità di corazzati si trovano su una collina, quindi ad altitudine 1. Normalmente la cittadina bloccherebbe la linea di vista, ma la sua altitudine è 0. Queste due unità ignorano le ostruzioni che si trovano ad altitudini inferiori alla loro e hanno quindi linea di vista una sull'altra.



Esempio 2: Proprio come per la cittadina dell'esempio 1, l'unità di fanteria dell'Asse si trova ad altitudine 0 e non blocca la linea di vista tra le due unità di corazzati che si trovano sulle colline ad altitudine 1. Di conseguenza, in questa situazione, le due unità dell'Asse potrebbero entrambe attaccare i corazzati degli Alleati. L'unità degli Alleati, a causa delle regole per il combattimento ravvicinato, può invece attaccare solo l'unità di fanteria dell'Asse.



Esempio 3: Le due unità di corazzati si trovano ad altitudini diverse, 1 per i corazzati degli Alleati, 0 per quelli dell'Asse. L'ostruzione che blocca la linea di vista tra entrambe si trova alla stessa altitudine di una delle unità coinvolte (in questo caso, 0). Il bosco, di conseguenza, blocca la linea di vista.

OSTACOLI

Gli ostacoli sono installazioni militari che influenzano il movimento delle unità e offrono una protezione difensiva.

Le protezioni contro i dadi attacco fornite dal terreno e dagli ostacoli non sono cumulative.

Non sono cumulativi nemmeno gli effetti che permettono a un'unità di ignorare una bandiera. A meno che non sia specificato diversamente da una regola speciale, un'unità non può mai ignorare più di 1 bandiera.

Quando un ostacolo si trova in un esagono terreno, applicare solo la riduzione ai dadi attacco maggiore. Per esempio, un bunker su una collina riduce di 2 il numero di dadi tirati da un corazzato che attacca da un'altitudine inferiore, non di 2+1 (la protezione del bunker è 2, quella della collina è 1). Un altro esempio: la protezione del sacco di sabbia è pari 1 ma, in una cittadina, esso non aggiunge nulla alla protezione fornita dal terreno (2 contro i corazzati, 1 contro la fanteria); il sacco di sabbia, però, fornisce un effetto aggiuntivo: l'unità può ignorare 1 bandiera ottenuta dall'attaccante.

BUNKER

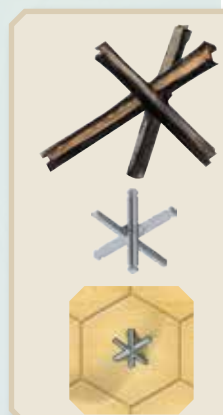
- **Movimento:** Il bunker è un terreno invalicabile per corazzati e artiglieria. Durante la preparazione, alcuni scenari richiedono di schierare unità di corazzati o di artiglieria in un bunker. Quando iniziano la partita in un bunker, queste unità di corazzati e di artiglieria non possono muoversi né ritirarsi dall'esagono.
- **Attacco:** Nessuna restrizione.
- **Protezione:**
 - Attaccando un'unità che si trova in un bunker, la fanteria riduce di 1 il numero di dadi attacco, i corazzati riducono di 2 il numero di dadi attacco e l'artiglieria non riduce i dadi attacco.
 - Ogni volta che viene attaccata, un'unità in un bunker può ignorare 1 bandiera ottenuta dall'attaccante.
- Uno scenario può specificare che solo le unità di uno schieramento possano usare i bunker come postazioni difensive. L'altro schieramento può muovere una propria fanteria in un bunker, ma non ottiene alcuno dei suoi benefici di protezione difensiva (può però godere dei benefici di protezione forniti dal terreno in cui si trova il bunker). Se il briefing non specifica alcuno schieramento, le unità di fanteria di entrambi gli schieramenti possono reclamare i bunker come postazioni difensive.
- L'artiglieria e i corazzati che iniziano la partita in un bunker non possono ritirarsi. Rimuovere 1 miniatura per ogni bandiera oltre la prima ottenuta dall'attaccante.
- **Linea di Vista:** Un bunker blocca la linea di vista.



CAVALLO DI FRISIA

I cavalli di Frisia sono ostacoli progettati per bloccare carri armati e mezzi da sbarco. In genere sono composti da travi d'acciaio, ma possono essere anche di legno. Durante gli sbarchi del D-Day, la fanteria degli Alleati ha scoperto di poterli impiegare anche come copertura per facilitare l'avanzamento sulle spiagge.

- **Movimento:** Nessuna restrizione per le unità di fanteria. Terreno invalicabile per tutte le altre unità.
- **Attacco:** Nessuna restrizione.
- **Protezione:** Ogni volta che viene attaccata, un'unità di fanteria che si trova in un esagono con un cavallo di Frisia può ignorare 1 bandiera ottenuta dall'attaccante.
- **Linea di Vista:** Un cavallo di Frisia non blocca la linea di vista.



FILO SPINATO

- **Movimento:** Un'unità che entra in un esagono con il filo spinato deve fermarsi e non può più muoversi in quel turno.
- **Attacco:** La fanteria che si trova in un esagono con il filo spinato riduce di 1 il numero di dadi attacco che tira. Un'unità di fanteria in grado di attaccare può rimuovere il filo spinato invece di attaccare. I corazzati devono rimuovere il filo spinato quando entrano nell'esagono, e possono comunque attaccare.
- **Protezione:** Nessuna.
- **Linea di Vista:** Il filo spinato non blocca la linea di vista.

Nota: Quando un'unità di corazzati si ritira in un esagono con il filo spinato o attraverso di esso, il filo spinato non viene rimosso.



SACCO DI SABBIA

- **Movimento:** Nessuna restrizione al movimento ma, quando un'unità esce da un esagono con un sacco di sabbia, rimuovere il sacco di sabbia.
- **Attacco:** Nessuna restrizione.
- **Protezione:** Attaccando un'unità che si trova in un esagono con un sacco di sabbia, la fanteria e i corazzati riducono di 1 il numero di dadi attacco e l'artiglieria non riduce i dadi attacco. Inoltre, un'unità che si trova in un esagono con un sacco di sabbia può, ogni volta che viene attaccata, ignorare 1 bandiera ottenuta dall'attaccante. Un'unità in un esagono con un sacco di sabbia è protetta su tutti i lati, non solo sui lati dell'esagono dove sono collocati i sacchi di sabbia.
- **Promemoria:** La protezione del sacco di sabbia non si cumula con la protezione fornita dal terreno nello stesso esagono.
- **Linea di Vista:** Un sacco di sabbia non blocca la linea di vista.

Nota: La carta ordini Trincerarsi permette a un giocatore di collocare un sacco di sabbia; esso può essere collocato su qualsiasi tipo di terreno, tranne l'oceano.



ARGINE

Un argine è generalmente rappresentato come un gruppo di sacchi di sabbia contigui. L'argine segue le stesse regole del sacco di sabbia, tranne per il fatto che è permanente e non viene rimosso dopo che un'unità ha lasciato il suo esagono.



★ APPENDICE 3 ★ OBIETTIVI

Normalmente, i giocatori conquistano medaglie vittoria eliminando le unità nemiche; alcune battaglie, tuttavia, presentano degli obiettivi chiave che uno o entrambi gli schieramenti possono tentare di completare per conquistare medaglie aggiuntive. Quelli che seguono sono i tipi di obiettivo più comuni di *Memoir '44*.

OBIETTIVO MEDAGLIA TEMPORANEA

Un giocatore conquista la medaglia vittoria non appena entra nell'esagono obiettivo, ma mantiene la medaglia solo fintanto che un'unità dello schieramento appropriato occupa l'esagono. Se l'unità lascia l'esagono per qualsiasi motivo (movimento, ritirata o eliminazione), la medaglia viene immediatamente persa e va collocata sul tabellone nella sua posizione originale.

OBIETTIVO MEDAGLIA PERMANENTE

Un giocatore conquista permanentemente la medaglia vittoria non appena un'unità dello schieramento appropriato entra nell'esagono obiettivo. La medaglia non viene mai rimessa sul tabellone, nemmeno se l'unità che l'ha conquistata dovesse lasciare l'esagono.

OBIETTIVO MEDAGLIA DI MAGGIORANZA TEMPORANEA

Uno schieramento conquista la medaglia vittoria quando controlla la maggior parte di un insieme di esagoni obiettivo designati (ovvero, quando le unità di uno schieramento controllano almeno un esagono obiettivo in più rispetto all'avversario). La medaglia viene mantenuta finché lo schieramento possiede la maggioranza. La medaglia viene immediatamente persa e ricollocata sul tabellone non appena quello schieramento non possiede più la maggioranza.

OBIETTIVO VITTORIA IMPROVVISA

Non appena lo schieramento designato soddisfa le condizioni della vittoria improvvisa, vince immediatamente la partita.

★ APPENDICE 4 ★ SUPERIORITÀ AEREA

Tutti gli scenari presenti nel modulo scenari hanno luogo nel 1944 sul fronte occidentale, in un periodo in cui la superiorità aerea degli Alleati non conosceva eguali. Per rappresentare questa realtà storica, quando viene giocata la carta tattica *Potenza Aerea* in questi scenari, il giocatore degli Alleati tira 2 dadi per ogni esagono e il giocatore dell'Asse solo 1 dado per ogni esagono, come indicato sulla carta stessa.

Le espansioni di *Memoir '44* accompagnano i giocatori in giro per il mondo per farli combattere in differenti ambientazioni storiche legate alla Seconda Guerra Mondiale. Verificare la tabella superiorità aerea sottostante per determinare chi abbia il dominio dei cieli nello scenario che si sta giocando.

A meno che non sia specificato diversamente nelle regole speciali dello scenario, seguire la tabella sottostante per determinare quanti dadi tirare quando si gioca la carta *Potenza Aerea*: "Asse" significa che il giocatore dell'Asse tira 2 dadi attacco per ogni esagono e quello degli Alleati solo 1; "-" significa che entrambi i giocatori tirano 1 dado per ogni esagono; "Alleati" significa che non occorre apportare alcuna modifica alla carta.

FRONTE	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
FRONTE OCCIDENTALE	Asse	Asse	Asse	Asse	Asse	Alleati	Alleati
FRONTE ORIENTALE	Asse	Asse	Asse	Asse	-	-	-
TEATRO DEL PACIFICO	Asse	Asse	Asse	Asse	-	Alleati	Alleati
TEATRO DEL MEDITERRANEO	-	Asse	Asse	-	-	Alleati	Alleati



★ APPENDICE 5 ★ VARIANTI

OPERAZIONE ALLEANZA – MODALITÀ A SQUADRE PER 3-4 GIOCATORI

La nuova modalità a squadre Operazione Alleanza offre un nuovo modo di giocare a *Memoir '44*, creando un'esperienza di gioco unica per un massimo di 4 giocatori. È inoltre ideale per insegnare a giocare ai neofiti, che possono fare squadra con i giocatori più esperti.

1- FORMARE LE SQUADRE

Formare due squadre da massimo 2 giocatori ciascuna; nel caso i giocatori siano in 3, una squadra composta da 2 giocatori affronterà un giocatore che gioca da solo.

Per ogni squadra da 2 giocatori, scegliere chi sarà il primo giocatore (che si siederà a sinistra della sua squadra). Ogni giocatore prende 1 segmento portacarte.

2- PREPARARE LA PARTITA

Preparare lo scenario come di consueto.

- Quando uno schieramento viene giocato da una squadra da 2 giocatori, verificare il numero di carte ordini concesse allo schieramento dallo scenario e applicare la distribuzione delle carte indicata nella tabella sottostante. Ogni giocatore riceve così un certo numero di carte nella sua mano. Fatto ciò, lo schieramento pesca 1 carta ordini aggiuntiva e la colloca a faccia in su tra i due giocatori della squadra.

Questa carta a faccia in su è una carta ordini condivisa e può essere vista dallo schieramento avversario in ogni momento.

CARTE ORDINI FORNITE	DISTRIBUZIONE NELLA SQUADRA
4	2 carte per ogni giocatore + 1 carta a faccia in su condivisa
5	3 carte per ogni giocatore + 1 carta a faccia in su condivisa
6	4 carte per ogni giocatore + 1 carta a faccia in su condivisa

- Se un giocatore gioca da solo, distribuirgli le carte ordini come di consueto.

Nota: In alcuni scenari, come "Il Ponte Pegasus", uno schieramento potrebbe cominciare la partita con meno di 4 carte e pescarne altre nel corso della partita. In questi casi, le carte iniziali devono essere distribuite in modo che ci sia sempre almeno 1 carta condivisa e, dopo aver pescato le nuove carte, bisogna assicurarsi di rispettare la distribuzione finale nella squadra. Per esempio, per "Il Ponte Pegasus", i giocatori della squadra dell'Asse iniziano con 1 carta ciascuno + 1 carta condivisa e pescano ciascuno 1 carta aggiuntiva alla fine del loro turno; in questo modo, alla fine del 4° turno, ogni giocatore dell'Asse ha 2 carte in mano più la carta condivisa.

3- TURNO DI GIOCO

Durante la partita, gli schieramenti svolgono i turni alternandosi, a cominciare dallo schieramento indicato dalla preparazione dello scenario (a prescindere dal numero di giocatori che compongono ogni squadra). All'interno di ogni squadra, anche i giocatori svolgono i turni alternandosi.

Nota: Il membro della squadra che svolge il turno è il giocatore attivo.

In una partita a 4 giocatori, comincia il 1° giocatore della squadra iniziale, seguito dal 1° giocatore dell'altra squadra. Poi tocca al 2° giocatore della squadra iniziale, seguito dal 2° giocatore dell'altra squadra.

In una partita a 3 giocatori, il giocatore singolo svolge un turno dopo ogni giocatore della squadra da 2 giocatori.

Esempio: In uno scenario in cui un giocatore singolo dell'Asse affronta una squadra degli Alleati da 2 giocatori, e in cui la squadra da 2 giocatori degli Alleati agisce per prima, la partita si svolge nell'ordine seguente: 1° giocatore degli Alleati; giocatore dell'Asse; 2° giocatore degli Alleati; giocatore dell'Asse; ecc.

Applicare le normali regole del turno di gioco, con le eccezioni seguenti per le squadra da 2 giocatori:

- Il giocatore attivo può giocare 1 carta ordini dalla sua mano oppure la carta ordini condivisa.
- Alla fine del turno del giocatore attivo, la nuova carta ordini pescata deve reintegrare il posto da cui è stata giocata la carta precedente (in mano se è stata giocata dalla mano, o a faccia in su sul tavolo se è stata giocata la carta condivisa).
- I giocatori che fanno parte della stessa squadra possono mostrarsi le carte ordini che hanno in mano. Possono anche discutere quali strategie e piani intendano impiegare nei loro turni, ma devono farlo apertamente permettendo alla squadra avversaria di ascoltarli (ci sono spie ovunque!). Il giocatore attivo ha l'ultima parola su cosa fare effettivamente durante il suo turno.

4- REGOLE SPECIALI

Tutte le altre regole sono le stesse di una partita normale, con le seguenti modifiche da apportare ad alcune carte ordini (quando vengono giocate da una squadra da 2 giocatori):

- **Momento di Gloria:** Il giocatore attivo tira 1 dado attacco per ogni carta ordini che ha nella sua mano (inclusa la carta *Momento di Gloria*), più la carta ordini condivisa.
- **Medici e Meccanici:** Il giocatore attivo tira 1 dado attacco per ogni carta ordini che ha nella sua mano (inclusa la carta *Medici e Meccanici*), più la carta ordini condivisa.
- **Ricognizione:** Quando giocata, se era la carta condivisa a faccia in su, il giocatore attivo decide quale carta ordini tenere e quale scartare.
- **Imboscata:** Quando un avversario dichiara un combattimento ravvicinato, un qualsiasi membro della squadra può giocare *Imboscata* dalla sua mano (o come carta condivisa a faccia in su) prima che l'avversario tiri i dadi attacco.

VARIANTE PER GIOVANI GENERALI

Memoir '44 offre innumerevoli opportunità per un genitore o un insegnante per coinvolgere i bambini in un'introduzione alla Seconda Guerra Mondiale. Questo gioco può stimolare l'interesse nelle battaglie che hanno plasmato la storia moderna.

Se necessario, è possibile giocare una versione semplificata di *Memoir '44* pensata per i più piccoli. Dato che in genere si impara a contare prima che a leggere, si consiglia di applicare le modifiche seguenti:

- Rimuovere tutte le carte tattica dal mazzo e tenere solo le carte sezione.
- Prendere 6 carte ordini per ogni giocatore, invece di usare il numero elencato nella preparazione dello scenario. Probabilmente non sarà un'accurata rappresentazione storica, ma darà ai giocatori ampia scelta sulle mosse che potranno fare.
- Se è necessario semplificare ulteriormente, è possibile evitare di utilizzare le regole su incalzare e sullo sfondamento dei corazzati.

GIOCO DI SQUADRA CON I GIOVANI GENERALI

Il modo migliore per introdurre i bambini al gioco è farli giocare in squadra con un adulto. A tal proposito, si può giocare una modalità a squadre semplificata:

1. Comporre due squadre con un massimo di 3 giocatori per schieramento (in caso di numero di giocatori dispari, basta far sì che uno schieramento abbia un giocatore in più dell'altro).
 - In una squadra da 3 giocatori, a ogni giocatore viene assegnata la sua sezione personale. Il giocatore al centro è anche il comandante in capo.
 - In una squadra da 2 giocatori, un giocatore è responsabile del centro del campo di battaglia e agisce come comandante in capo, mentre il secondo è responsabile dei due fianchi.
2. Ogni squadra colloca le sue carte ordini sul proprio portacarte.

I giocatori devono discutere e valutare le possibili strategie tra di loro, prima di decidere insieme quale carta giocare. In caso non si riesca a trovare un accordo, il comandante in capo dello schieramento ha l'ultima parola sulla carta da giocare.

3. Il membro della squadra più influenzato dalla carta giocata risolve tutte le azioni necessarie: muove le unità, sceglie i bersagli e tira i dadi attacco (se necessario).

Il comandante in capo ha la responsabilità di giocare le carte tattica che si applicano a qualsiasi sezione del campo di battaglia e può dare ordini ai giocatori.

Una volta che un bambino ha acquisito familiarità con il gioco, si può cominciare a introdurre le carte tattica nelle battaglie. È consigliabile cominciare con carte semplici come *Ordini dal QG* e *Trincerarsi*, fino ad arrivare a carte più complesse quali *Dietro le Linee Nemiche* e *Momento di Gloria*.

MEMOIR '44 OVERLORD – BATTAGLIE SU LARGA SCALA PER UN MASSIMO DI 8 GIOCATORI!

I giocatori più esperti potrebbero voler combinare più copie di *Memoir '44* per giocare scenari su campi di battaglia più grandi, composti da più tabelloni, nella famosa modalità *Memoir '44 Overlord*!

Gli scenari Overlord hanno la particolarità di unire due tabelloni in un unico campo di battaglia gigante, che permette a un massimo di 8 giocatori (4 per schieramento) di vivere le battaglie storiche della Seconda Guerra Mondiale su scala ancora più grande. Esistono anche delle espansioni ufficiali che includono degli scenari specifici per questa modalità.

In Overlord, i giocatori avranno modo di sperimentare realmente la pressione di far parte di una catena di comando militare in pieno stile Seconda Guerra Mondiale e, allo stesso tempo, godersi le sfide legate al coordinamento e alla collaborazione necessari per ottenere la vittoria.

Gli scenari e le mappe di *Memoir '44* sono una rappresentazione stilizzata della guerra ma, grazie alla prospettiva più grande di Overlord, i giocatori possono concentrarsi con maggiore attenzione sugli elementi del terreno che caratterizzavano i veri campi di battaglia del tempo, e di mettere a punto il dispiegamento storico delle forze dell'Asse e degli Alleati.

L'ultima pagina del modulo scenari offre uno scenario bonus speciale: Omaha Beach – Overlord. Questo scenario bonus richiede una seconda copia della scatola base di *Memoir '44* per essere giocato, oltre al supplemento "Memoir '44 Overlord – Rules Booklet", che è possibile scaricare gratuitamente dal sito www.daysofwonder.com. Inoltre, il pack espansione Operation Overlord include segnalini e dadi aggiuntivi, e uno specifico mazzo Overlord di carte ordini.



RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO

Richard Borg

ILLUSTRAZIONI

Julien Delval

PROGETTO GRAFICO

Caroline Sébayhi

SCULTURA DELLE MINIATURE

Yannick Hennebo, Adrien Martinot

SCENARI

Richard Borg

ASMODEE ITALIA

TRADUZIONE

Bertrand Furas

REVISIONE

Luca Baboni e Fabio Severino

DIREZIONE EDITORIALE

Massimo Bianchini

Grazie a tutte queste persone per il loro aiuto e supporto: Jacques, Hervé, Aurélie, Arnaud, Laurent, Martine e tutto il team della Federazione Francese di Memoir '44, Jesse, Cyrille, Franck, Mathieu, Viveka, Anne-Sophie, Nastassja, Florent, Luca, Jeanne, Vincent, Hélène, François, Thomas, Sébastien, Léo.

