

# MEMOIR '44

*Richard Borg*



## REGRAS

DAYS OF  
WONDER



# PREFÁCIO

## DA EDITORA

Publicado em colaboração com a Missão para o 60º Aniversário dos Desembarques do Dia D e da Libertação da França, *Memoir '44* foi lançado pela primeira vez em 2004. Este jogo de tabuleiro excepcionalmente divertido, simples e envolvente para toda a família, homenageia os esforços e sacrifícios dos homens e mulheres durante a Segunda Guerra Mundial, e traz a nossa história para dentro dos lares de todo o mundo desde então. Com mais de vinte expansões na linha e com mais por vir, *Memoir '44* se orgulha de transmitir o legado histórico único da Geração Grandiosa. Com esta versão atualizada do jogo base, estamos empolgados para dar boas-vindas a novos jogadores ao mundo histórico de *Memoir '44*.

Days of Wonder

## DO AUTOR

*Memoir '44* é um jogo histórico diferente que permite aos jogadores retratar de forma eficaz batalhas estilizadas da Segunda Guerra Mundial.

Apresentadas no livreto de cenários, essas batalhas destacam características importantes do terreno e o posicionamento histórico de forças em escala com o sistema de jogo. *Memoir '44* em si não é excessivamente complexo. O foco principal está nas forças terrestres dos exércitos do Eixo e dos Aliados.

A escala do jogo varia de batalha para batalha. Em alguns cenários, uma unidade de infantaria pode representar um batalhão inteiro, enquanto em outros cenários, uma unidade pode representar uma única companhia ou pelotão. Mas as táticas que você precisa executar se adequam surpreendentemente bem às vantagens e limitações inerentes às diversas unidades, suas armas e o terreno.

Embora sejam simples, as mecânicas de jogo ainda exigem estratégia ao jogar as cartas, rolar dados no momento certo e um plano de batalha agressivo, mas flexível, para alcançar a vitória.

Bem-vindo e aproveite

*Richard Borg*

## • ÍNDICE •

◆ Componentes .....3	Proteção do Terreno .....9	Obstáculos .....19
◆ Preparação da Partida .....4	Resolução de um Ataque .....9	◆ Apêndice 3 - Objetivos .....20
◆ Objetivo do Jogo .....6	Assumir Posição .....10	◆ Apêndice 4 - Superioridade Aérea.....21
◆ Turno de Jogo.....6	Ultrapassagem de Blindados .....11	◆ Apêndice 5 - Variantes .....21
Jogar uma Carta de Comando .....6	Comprar uma Carta de Comando .....11	Operação Aliança – Modo em Equipe para 3 a 4 Jogadores .....21
Ordenar Unidades.....6	◆ Fichas de Ativação .....11	Variante para Jovens Gerais .....22
Mover Unidades.....6	◆ Apêndice 1 - Unidades .....12	<i>Memoir '44</i> Overlord.....23
Atacar .....7	◆ Apêndice 2 - Terreno .....14	◆ Créditos .....24
Alcance do Ataque.....8	Usar Cartas de Resumo .....14	
Linha de Visão.....8	Altura do Terreno .....18	

Desde os primeiros minutos do Dia D até a libertação de Paris e além, *Memoir '44* coloca você nos principais campos de batalha que mudaram o curso da guerra na Europa Ocidental. Praia de Omaha, Ponte Pegasus, Sainte Mère-Eglise, entre outros. Assuma o comando das suas tropas e reescreva as páginas da história nesses dias decisivos de 1944!

## ★ COMPONENTES ★

- Tabuleiro de batalha dupla-face



- 22 cartas de resumo



- 2 conjuntos de miniaturas (Forças dos Aliados/EUA em verde, Forças do Eixo/alemães em azul), cada conjunto contendo:



- 8 dados de ataque



- 6 fichas de ativação dupla-face



- 44 hexágonos de terreno dupla-face



- 36 obstáculos artificiais cinza:



- 10 medalhas de vitória dupla-face

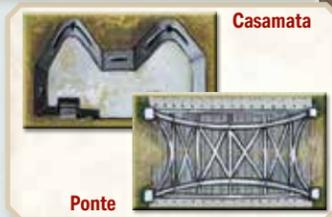
- 14 insígnias de forças especiais



- 4 suportes de cartas
- 60 cartas de comando



- 4 peças de casamata e ponte dupla-face



- 1 livreto de cenários
- Este livreto de regras

## ★ PREPARAÇÃO DA PARTIDA ★

Recomendamos que você siga o passo a passo descrito abaixo ao preparar um cenário em *Memoir '44*, especialmente nas primeiras vezes que jogar. Você será recompensado com uma preparação rápida para a infinita variedade de campos de batalha, permitindo que se concentre no contexto histórico e no desafio tático de cada cenário.

1. Selecione uma batalha do livreto de cenários. *Se for a sua primeira partida de Memoir '44, sugerimos que comece pela primeira batalha: Ponte Pegasus, p. 3. Essa batalha não foi apenas o primeiro engajamento do Dia D, mas também é um bom cenário introdutório para Memoir '44.*
2. Coloque o tabuleiro no centro da mesa, com o lado correto (campo ou desembarque na praia) visível. *Para a Ponte Pegasus, deixe o lado de campo para cima.*
3. Coloque os hexágonos de terreno necessários, conforme indicado na preparação do cenário. Recomendamos que você coloque as peças de terreno na ordem em que aparecem na lista. *Para a Ponte Pegasus, coloque os 20 hexágonos de rio, depois 4 hexágonos de vila, e, por último, 9 hexágonos de floresta.*
4. Adicione quaisquer Obstáculos (casamatas, pontes, sacos de areia etc.). *Para a Ponte Pegasus, coloque duas pontes, uma sobre cada rio, quatro arames farpados e um obstáculo de sacos de areia para proteger os defensores alemães.*
5. Agora, posicione as miniaturas no tabuleiro, nos locais que correspondem às posições no mapa da batalha do cenário. Para agilizar o processo, sugerimos colocar uma miniatura por hexágono, para fins de posicionamento, e depois preencher as unidades conforme necessário.  
Uma unidade de infantaria geralmente é composta por 4 miniaturas; uma unidade blindada por 3 miniaturas; e uma unidade de artilharia por 2 miniaturas.
6. Se as regras especiais do cenário exigirem, adicione insígnias de unidades especiais às unidades individuais e coloque as medalhas de vitória nos hexágonos de objetivo especificados. *Para a Ponte Pegasus, coloque uma medalha de vitória dos Aliados em cada ponte.*



7. Se desejar, coloque as cartas de resumo (*Florestas, Cidades e Vilas, Rios, Lagos, Sacos de Areia, Arames Farpados e Unidades para a Ponte Pegasus*) ao lado do tabuleiro, para referência durante a partida. Consulte o Apêndice 2 (p. 14) para verificar detalhes adicionais sobre os efeitos de cada terreno, conforme necessário.
8. Monte os segmentos de suporte de cartas e coloque-os nas bordas longas do tabuleiro, se quiser usá-los.
9. Escolha o lado de cada jogador e sente-se de acordo com o tabuleiro. Dada a curta duração de um cenário típico e para equilibrar qualquer vantagem histórica, recomendamos jogar dos dois lados (*veja "Jogue duas vezes!", no livreto de cenários, p. 2*).
10. Embaralhe todo o baralho de cartas de comando e distribua as cartas de comando conforme indicado nas notas do briefing do cenário. Mantenha suas cartas de comando em segredo do jogador adversário. *Para a Ponte Pegasus, o comandante-chefe dos Aliados recebe 6 cartas de comando, enquanto o general alemão começa com apenas 2. Rommel não deveria estar de folga naquele fatídico dia!*
11. Coloque o restante do baralho de cartas de comando virado para baixo, próximo ao tabuleiro, ao alcance de ambos os jogadores.
12. Cada lado pega quatro dados de ataque.
13. O jogador inicial, conforme indicado nas notas do briefing do cenário (*em Ponte Pegasus, os Aliados*), começa a partida selecionando e jogando uma carta de comando da própria mão.



Diagram illustrating the board setup for the Ponte Pegasus scenario, showing terrain placement, unit positioning, and card distribution.

- 1:** Scenario book.
- 2:** Board orientation (field side up).
- 3:** Village terrain hexagon.
- 4:** River terrain hexagon.
- 5:** 24 blue infantry miniatures and 36 green infantry miniatures.
- 6:** Bridge terrain hexagon.
- 7:** Terrain cards: Cidades e Vilas (4), Rios e Lagos (20), Florestas (9), Obstáculos (4).
- 8:** Support card segment.
- 9:** Command card.
- 10:** Deck of command cards.
- 11:** Deck of command cards.
- 12:** Dice.



## ★ OBJETIVO DO JOGO ★

O objetivo do jogo é ser o primeiro a ganhar um número definido de medalhas de vitória (geralmente de 4 a 6, dependendo das condições de vitória do cenário selecionado).

Em *Memoir '44*, uma medalha de vitória é conquistada a cada vez que uma unidade inimiga é totalmente eliminada do campo de batalha. Cada medalha conquistada é indicada colocando a última miniatura da unidade eliminada em um dos postos de medalhas disponíveis, localizados no canto inferior esquerdo do seu lado do tabuleiro.

Em alguns cenários, medalhas adicionais podem ser conquistadas de outras maneiras, como ao capturar determinados hexágonos de terreno no campo de batalha (consulte o Apêndice 3, p. 20).

## ★ TURNO DE JOGO ★

Cada cenário indica qual lado joga primeiro. Então, os jogadores se alternam, até que um deles alcance o número de medalhas de vitória indicado nas condições de vitória do cenário.

## CAMPO DE BATALHA

As batalhas são disputadas em um tabuleiro de jogo hexagonal com 13 hexágonos de largura e 9 de profundidade. O campo de batalha é dividido em três seções por duas linhas pontilhadas vermelhas, dando a cada jogador um flanco esquerdo, um centro e um flanco direito. Quando uma linha pontilhada atravessa um hexágono, este faz parte tanto da seção de flanco quanto da seção central.

Sempre que as regras fizerem referência aos hexágonos da "linha de base", esta é a fileira de hexágonos mais próxima ao jogador em questão.

## NO SEU TURNO, SIGA A SEQUÊNCIA ABAIXO:

- JOGUE UMA CARTA DE COMANDO** da sua mão, virada para cima.
- ORDENE** unidades, anunciando todas as unidades às quais você pretende dar ordens dentro dos limites da carta de comando jogada. Apenas as unidades ordenadas poderão se mover e/ou atacar durante este turno. Você pode optar por usar as fichas de ativação (consulte a p. 11) em cada unidade que recebeu uma ordem como lembretes de qualquer movimento ou ataque que ainda possa realizar neste turno.
- MOVA** as unidades ordenadas, se quiser, uma de cada vez e na ordem que desejar. Respeite as limitações de movimentação de unidades, terrenos e obstáculos (consulte os Apêndices 1 e 2).
- ATAQUE** com uma unidade ordenada de cada vez, na ordem que desejar. Para cada unidade atacante, selecione um alvo inimigo e:
  - Verifique o alcance do ataque (contando os dados de ataque, consulte a p. 8) e a linha de visão (p. 8 a 9).
  - Verifique se há proteção do terreno e/ou obstáculos (consulte o Apêndice 2).
  - Resolva o ataque (p. 9).
- Após os ataques, compre uma nova carta de comando.

## 1 - JOGAR UMA CARTA DE COMANDO

No início do seu turno, jogue uma carta de comando da sua mão. Coloque-a virada para cima ao lado do tabuleiro, voltada para você, e a leia em voz alta.

As unidades só podem se mover e/ou batalhar quando receberem uma ordem. A carta que você jogar geralmente indicará em qual seção (ou seções) do campo de batalha você pode emitir ordens e quantas unidades você pode ordenar. Mas algumas cartas de comando também permitem que você realize um comando especial. Existem dois tipos de cartas de comando: cartas de seção e cartas de tática.

### CARTAS DE SEÇÃO

As cartas de seção são usadas para ordenar uma ou mais unidades em uma seção específica. A parte destacada da imagem indica em qual seção (ou seções) do campo de batalha você pode ordenar unidades e para quantas unidades você pode emitir ordens.



Carta de Seção

### CARTAS DE TÁTICA

As cartas de tática permitem que você faça movimentos especiais, batalhe de uma maneira específica ou realize ações especiais, conforme explicado na carta.

Algumas cartas de tática permitem ordenar unidades em apenas uma seção, enquanto outras permitem ordenar unidades em várias seções.



Carta de Tática

## 2 - ORDENAR UNIDADES

Depois de jogar uma carta de comando, anuncie quais unidades correspondentes você deseja ordenar.

Somente as unidades que receberam uma ordem poderão se mover, batalhar ou realizar uma ação especial mais tarde no turno.

Unidades em um hexágono com uma linha pontilhada vermelha passando por ele podem ser ordenadas a partir de qualquer uma das seções que elas ocupam.

Você não pode dar mais de uma ordem a cada unidade. Se a carta de comando permitir que você emita mais ordens em uma determinada seção do campo de batalha do que a quantidade de unidades presentes nessa seção, essas ordens adicionais serão perdidas.

Se um jogador não tiver nenhuma unidade na seção (ou seções) onde uma carta for jogada, ele simplesmente jogará a carta e comprará uma nova, sem ordenar unidades.

## 3 - MOVER UNIDADES

Os movimentos são anunciados e feitos sucessivamente, uma unidade ordenada por vez, na sequência que escolher. Uma unidade pode se mover apenas uma vez por turno. Uma unidade ordenada não precisa se mover.

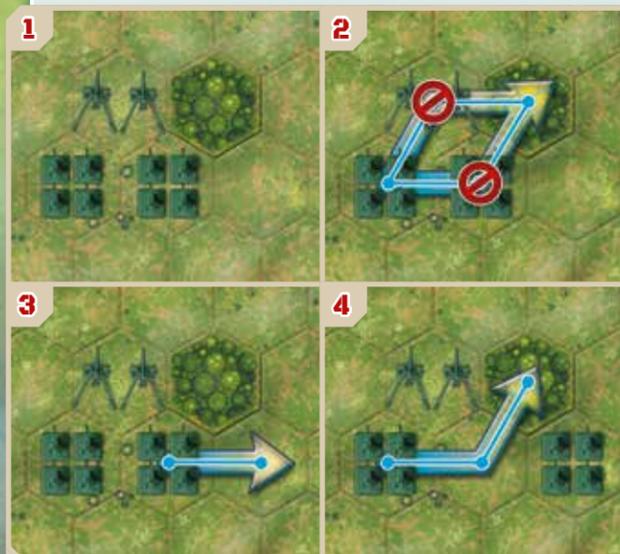
### MOVIMENTAÇÃO

- Uma unidade de infantaria pode se mover 1 hexágono e atacar, ou se mover 2 hexágonos e não atacar.

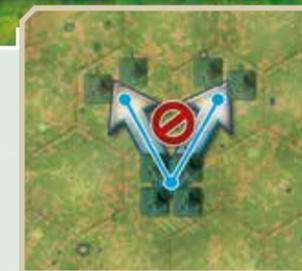
- Uma unidade de infantaria de elite pode se mover até 2 hexágonos e atacar.
- Uma unidade blindada pode se mover até 3 hexágonos e atacar.
- Uma unidade de artilharia pode se mover 1 hexágono ou não se mover e atacar neste turno.

## REGRAS GERAIS DE MOVIMENTAÇÃO

- Uma unidade pode se mover de uma seção do campo de batalha para outra.
- Você deve completar a movimentação de uma unidade antes de começar a de outra.
- Duas unidades não podem ocupar o mesmo hexágono. Ao mover uma unidade, você não pode movê-la para, nem passar por um hexágono ocupado por uma unidade aliada ou inimiga (veja o exemplo 1).
- Você não pode separar miniaturas individuais de uma unidade. Elas devem permanecer juntas e sempre se movem como um grupo (veja o exemplo 2).
- Unidades que sofreram baixas não podem se combinar com outras unidades (veja o exemplo 3).
- Alguns tipos de terreno afetam a movimentação e podem impedir que uma unidade seja movida por toda a sua distância ou ataque (consulte o Apêndice 2, p. 14).
- As regras de movimentação de retirada variam ligeiramente da movimentação normal (consulte a seção sobre retirada, p. 9).
- Ao jogar com expansões de *Memoir '44*, a altura do terreno pode afetar as regras de movimentação (consulte a p. 18).
- Todas as movimentações das unidades devem ser concluídas antes de prosseguir para a fase de ataque (passo 4).



**Exemplo 1.** Na posição inicial (1), para mover a unidade de infantaria à esquerda até seu destino na floresta, você não pode passar pelas unidades aliadas (2). Em vez disso, você deve primeiro mover uma delas (por exemplo, a infantaria à direita) para fora do caminho (3) e, em seguida, mover a unidade de infantaria à esquerda para a floresta (4).



Exemplo 2. É proibido separar miniaturas.



Exemplo 3. É proibido reagrupar miniaturas.

## 4 - ATACAR

Quando todas as movimentações das unidades forem concluídas, os ataques são verificados e resolvidos sequencialmente, uma unidade ordenada de cada vez, na ordem que você desejar.

### REGRAS GERAIS DE ATAQUE

Para atacar uma unidade inimiga, você deve rolar um certo número de dados de ataque, dependendo do tipo de unidade que está atacando, da distância até a unidade inimiga alvejada e das proteções de terreno. A proteção do terreno está detalhada na seção "Procedimento de Ataque" a seguir.

Há algumas regras gerais que sempre se aplicam ao momento do ataque:

- Você deve anunciar e resolver o ataque de uma unidade completamente antes de iniciar o ataque da próxima unidade.
- Normalmente, uma unidade pode atacar apenas uma vez por turno.
- Uma unidade ordenada não é obrigada a atacar.
- Uma unidade não pode dividir seus dados de ataque entre vários alvos inimigos.
- O número de baixas sofridas por uma unidade não afeta o número de dados de ataque que ela irá rolar ao atacar. Uma unidade com uma única miniatura mantém o mesmo poder de fogo que uma unidade com força total.
- Uma unidade adjacente a uma unidade inimiga está em combate corpo a corpo. Nesse caso, a unidade atacante deve sempre direcionar o ataque para uma das unidades inimigas adjacentes com a qual está em combate corpo a corpo, e não pode atacar uma unidade inimiga mais distante.



Esta unidade de infantaria dos Aliados ordenada não pode atacar a unidade de infantaria inimiga a 2 hexágonos de distância, pois deve atacar a unidade inimiga em combate corpo a corpo.

## PROCEDIMENTO DE ATAQUE

Para atacar:

- Anuncie** a unidade ordenada que deseja usar para atacar e identifique o alvo.
  - **Verifique o alcance do ataque:** confirme que o alvo está dentro do alcance.
  - **Verifique a linha de visão** (exceto para unidades de artilharia): certifique-se de que tem uma linha de visão clara para o alvo.
- Conte o número de dados de ataque que serão rolados** com base no tipo de unidade com a qual está atacando e sua distância até o alvo.
- Determine a proteção do terreno**, se houver. Reduza o número de dados de ataque rolados conforme necessário.
- Resolva o ataque:** role os dados de ataque e aplique os resultados das rolagens.

### ALCANCE DO ATAQUE - INFANTARIA

Uma unidade de infantaria ordenada pode atacar qualquer unidade inimiga a 3 ou menos hexágonos de distância. Ela rola 3 dados em combate corpo a corpo (inimigo em um hexágono adjacente), 2 dados contra um alvo a 2 hexágonos e 1 dado contra um alvo a 3 hexágonos.

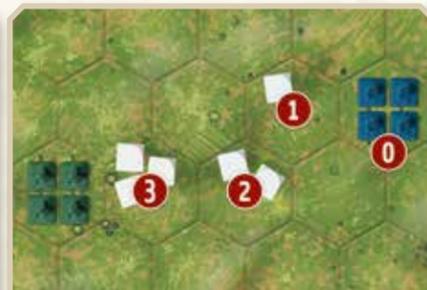


Alcance e número de dados rolados pela infantaria, com base na distância até o alvo. A infantaria "ataca em 3, 2, 1".

Para determinar o número de dados de ataque a serem rolados para um ataque, basta "contar" o número de dados a serem rolados: posicione seu dedo no primeiro hexágono adjacente à sua unidade e mova-o, um hexágono de cada vez, na direção do alvo, em contagem decrescente (3, 2, 1, no caso da infantaria, por exemplo) à medida que alcança novos hexágonos. O último número que você anunciar quando seu dedo alcançar o alvo é o número de dados que você rolará.



Inimigo a 2 hexágonos



Inimigo fora de alcance

### ALCANCE DO ATAQUE - BLINDADOS

Uma unidade blindada ordenada pode atacar qualquer unidade inimiga a 3 ou menos hexágonos de distância.

Ela sempre ataca com 3 dados, antes de considerar as proteções de terreno.



Alcance e número de dados rolados por blindados

### ALCANCE DO ATAQUE - ARTILHARIA

Uma unidade de artilharia ordenada pode atacar qualquer unidade inimiga a 6 ou menos hexágonos de distância. Ela ataca com 3,3,2,2,1,1. Os ataques de artilharia ignoram todas as proteções de terreno, a menos que seja indicado o contrário.



Alcance e número de dados rolados por artilharia

### LINHA DE VISÃO

Para atacar, todas as unidades (exceto a artilharia) devem ter "linha de visão" para uma unidade inimiga, o que significa que elas devem ser capazes de ver o alvo. Uma unidade de artilharia não precisa de linha de visão para atacar uma unidade inimiga.

Para verificar se uma unidade tem linha de visão para o alvo, imagine uma linha traçada do centro do hexágono da unidade atacante até o centro do hexágono que contém o alvo inimigo. A linha de visão é considerada bloqueada se qualquer hexágono (ou parte de um hexágono) que intercepte essa linha imaginária contiver uma obstrução. Obstruções incluem unidades (amigável ou inimiga), certos tipos de terreno e alguns obstáculos (consulte os Apêndices 2, p. 14), e os meio-hexágonos ao longo da borda lateral do campo de batalha.

O terreno e os obstáculos nos mesmos hexágonos da unidade atacante e do alvo não bloqueiam a linha de visão.

**Observação:** A altura do terreno pode afetar as regras de linha de visão (consulte a p. 18).



A linha de visão da unidade à esquerda para o inimigo é bloqueada pela unidade central.



Hexágonos de floresta bloqueiam a linha de visão. Aqui, a unidade dos Aliados tem linha de visão para a unidade na floresta, mas não para a unidade posicionada atrás da floresta.

Quando a linha imaginária passa ao longo da borda de um ou mais hexágonos que contenham obstruções, a linha de visão não é bloqueada, a menos que as obstruções estejam em algum lugar de ambos os lados do segmento da linha.



As unidades dos Aliados e do Eixo têm linha de visão uma para a outra.



A linha de visão está bloqueada em ambas as direções.



A linha de visão está bloqueada em ambas as direções.

**Observação:** Em alguns dos exemplos acima, a linha de visão entre 4 hexágonos é mostrada, apesar do alcance do ataque da infantaria ser limitado a 3 hexágonos. Está sendo utilizada apenas como exemplo. Em algumas expansões de Memoir '44, você encontrará unidades que exigem linha de visão e são capazes de atacar a partir dessa distância, ou até mais!

### PROTEÇÃO DO TERRENO

Durante um ataque, reduza o número de dados rolados com base na proteção do terreno, se ele oferecer alguma. Os efeitos de terrenos e obstáculos estão descritos na seção Terreno e Obstáculos (Apêndices 2, p. 14); consulte essa seção ou as cartas de resumo correspondentes.

Observe que a unidade atacante também pode sofrer uma penalidade de dados ao estar posicionada em determinados terrenos ou

obstáculos. Qualquer penalidade de dados aplicada à unidade atacante e a proteção do terreno do alvo são cumulativas. Por exemplo, uma unidade blindada atacando de um hexágono de cidade (penalidade de -2 dados de ataque para blindados em uma cidade) seria incapaz de atacar uma unidade inimiga em uma colina (proteção de -1 dado de ataque contra unidades atacando de uma altura inferior), o que resulta em uma redução total de 3 dados de ataque.

### RESOLUÇÃO DE UM ATAQUE

Acertos são resolvidos primeiro, seguidos pelas retiradas.

#### ACERTO

Contabilize 1 acerto para cada símbolo nos dados que corresponda ao tipo de unidade sendo atacada. Granadas são curingas e acrescentam 1 acerto, independentemente da unidade que está sendo atacada.

Em Memoir '44, não há rolagens defensivas: a unidade alvo simplesmente perde 1 miniatura para cada acerto contabilizado. Quando a última miniatura de uma unidade for removida, o outro jogador a coloca em cima de um dos postos de medalhas vazios do seu lado do campo de batalha.

Se o jogador atacante rolar mais acertos do que o número de miniaturas na unidade alvejada, esses acertos adicionais não têm efeito.

	<b>Infantaria.</b> Contabilize 1 acerto na infantaria		<b>Blindado.</b> Contabilize 1 acerto em blindados
	<b>Granada.</b> Contabilize 1 acerto em qualquer tipo: infantaria, blindados ou artilharia		

#### ERRO

Se o atacante não rolar nenhum dos símbolos necessários para acertar a unidade inimiga alvejada ou forçar uma retirada do inimigo, isso é considerado um erro.

**Estrela.** O lado de estrela do dado normalmente representa um erro. No entanto, algumas cartas de comando tático contam a estrela como um acerto.

#### RETIRADA

**Bandeira.** Depois que todos os acertos forem resolvidos e as baixas removidas, as retiradas são resolvidas. Para cada bandeira rolada, a unidade alvo deve recuar um hexágono em direção à própria linha de base. Duas bandeiras recuam a unidade para dois hexágonos de distância, e assim por diante.

O jogador que controla a unidade decide para qual hexágono sua unidade irá se retirar, seguindo as seguintes regras:

- Uma unidade deve sempre se retirar em direção à própria linha de base, a menos que uma regra especial indique o contrário.
- Terrenos e obstáculos não afetam os movimentos de retirada, permitindo que uma unidade em retirada passe

por uma cerca-viva, floresta, arame etc., sem parar. No entanto, unidades nunca podem se retirar através de terreno intransponível.

- Uma unidade não pode se retirar para, ou através de, um hexágono que já contenha outra unidade (amigável ou inimiga).
- Às vezes, a retirada não é possível: seja porque o caminho está bloqueado por terreno intransponível ou por outras unidades, ou porque a retirada recuaria a unidade para fora dos limites do campo de batalha, ou para um hexágono de oceano. **Quando uma unidade deve se retirar, mas não consegue, uma miniatura deve ser removida dessa unidade para cada movimento de retirada que não puder ser concluído.**
- Não se pode escolher perder uma miniatura se houver um caminho desobstruído de retirada disponível para sua unidade que cumpra todas as bandeiras que o adversário rolou contra ela.
- Alguns obstáculos e tipos de hexágonos de terreno permitirão que as unidades ignorem uma bandeira rolada contra elas.



A unidade dos Aliados ataca e rola uma bandeira, uma infantaria e uma estrela (1). Após perder 1 miniatura (2), a unidade do Eixo deve se retirar 1 hexágono e tem 2 opções possíveis para fazer isso (3 ou 4).



Aqui, com o mesmo resultado e com outra unidade do Eixo no caminho, há apenas um caminho de retirada disponível para a infantaria do Eixo.



Neste caso, uma unidade do Eixo e um hexágono de rio bloqueiam as duas opções de retirada da unidade de infantaria do Eixo. Como ela não consegue se retirar, a bandeira rolada causa uma baixa adicional.

### ASSUMIR POSIÇÃO

Quando uma unidade ordenada ataca em combate corpo a corpo (ou seja, ataca uma unidade em um hexágono adjacente), elimina a unidade inimiga ou a força a uma retirada, isso é considerado um **ataque corpo a corpo bem-sucedido**, e a unidade atacante pode assumir posição, movendo-se para o hexágono desocupado.

- Uma unidade de artilharia não pode assumir posição.
- As restrições de movimentação e de batalha para o terreno ainda se aplicam quando as unidades assumem posição. Por exemplo, uma unidade não pode assumir posição após mover-se para um terreno que exija que ela pare e não possa se mover mais durante aquela rodada, como um hexágono com arame farpado.
- Quando uma unidade blindada ordenada em combate corpo a corpo elimina a unidade inimiga ou a força a uma retirada, os blindados atacantes podem **assumir posição para o hexágono desocupado e realizar uma "ultrapassagem de blindados"** (veja abaixo).



Infantaria dos Aliados em combate corpo a corpo rola um símbolo de bandeira e um símbolo de infantaria.

Após sofrer uma baixa, a unidade do Eixo se retira.



O jogador dos Aliados escolhe assumir posição, aproveitando a cobertura da floresta.

### ULTRAPASSAGEM DE BLINDADOS

Após assumir posição, as unidades blindadas podem atacar uma segunda vez. Esse segundo ataque é chamado de "ultrapassagem". A ultrapassagem pode ser direcionada a qualquer unidade inimiga (ou seja, os blindados que realizam a ultrapassagem não são obrigados a atacar o mesmo alvo), mas deve seguir as regras normais de ataque. Por exemplo, eles devem atacar uma unidade inimiga em combate corpo a corpo, se houver. Caso não haja, podem atacar uma unidade distante.

- Uma unidade blindada pode assumir posição novamente após uma ultrapassagem bem-sucedida em combate corpo a corpo (conforme descrito acima).
- Uma unidade blindada pode realizar apenas uma ultrapassagem por turno.
- Ambos os ataques (o primeiro combate corpo a corpo e o de ultrapassagem) devem ser concluídos antes que outra unidade possa atacar.
- A menos que indicado de outra forma, qualquer carta que aumente os dados de ataque dos blindados continua a modificar os dados para o ataque de ultrapassagem, desde que as condições permaneçam as mesmas.
- As restrições de terreno ainda se aplicam, de modo que o terreno para o qual o blindado se move pode impedir um ataque de ultrapassagem.



Os blindados dos Aliados rolam uma bandeira e um símbolo de infantaria em combate corpo a corpo.

Após sofrer uma baixa, a unidade do Eixo se retira.



O jogador dos Aliados escolhe assumir posição com sua unidade blindada.

Após assumir posição, a unidade blindada pode realizar uma ultrapassagem e atacar novamente!

### 5 - COMPRAR UMA CARTA DE COMANDO

Após resolver todos os acertos e retiradas, descarte a carta de comando que acabou de jogar e compre outra carta. Seu turno se encerra nesse momento.

Se o baralho de cartas de comando acabar, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.

### FICHAS DE ATIVAÇÃO

O uso de fichas de ativação é opcional, mas pode ser muito útil para acompanhar as unidades que ainda podem se mover e/ou atacar, especialmente quando um jogador pode ordenar várias unidades durante um turno. Essas fichas têm um ícone de "movimento" de um lado e um ícone de "ataque" do outro.

Para usar as fichas de ativação, siga as diretrizes a seguir:

- Após jogar sua carta de comando, pegue uma quantidade de fichas de ativação igual ao número de unidades que você pode ordenar.
- Durante a fase de "Ordenar", coloque uma ficha com o ícone de movimento virado para cima ao lado de cada unidade que você está ordenando para lembrar que elas podem se mover.
- Durante a fase de "Mover", após uma unidade ter se movido, vire sua ficha para o lado de ataque para lembrar que ela ainda pode atacar. Quando você escolher não mover uma unidade, vire a ficha dela para lembrar que ela ainda pode atacar.
- Se você mover uma unidade de forma que ela não possa atacar neste turno (por exemplo: um movimento de 2 hexágonos para a infantaria padrão, mover-se para um hexágono de floresta ou cerca-viva etc.), remova sua ficha de ativação e coloque-a ao lado do tabuleiro.
- Durante a fase de "Atacar", após uma unidade ter atacado, remova sua ficha de ativação e coloque-a ao lado do tabuleiro.
- Finalmente, remova quaisquer fichas restantes de unidades que, por algum motivo, não puderam atacar ou você decidiu não atacar com elas.



Movimento



Ataque

## ★ APÊNDICE 1 ★ UNIDADES

O sistema de jogo de *Memoir '44* inclui uma ampla variedade de unidades terrestres, como infantaria, blindados, artilharia, jipes, cavalaria, trens e muito mais. Cada tipo de unidade terrestre tem seu próprio conjunto de regras para movimentação e combate. Neste jogo base, o foco está em apenas três tipos de unidades terrestres: infantaria, blindados e artilharia. Outros tipos de unidades terrestres, além de navios e aviões, são introduzidos em várias expansões do jogo *Memoir '44*.

### UNIDADES PADRÃO

As unidades padrão seguem as regras descritas nas páginas anteriores. Elas consistem em miniaturas conforme detalhado à direita:



### UNIDADES DE FORÇAS ESPECIAIS

Na preparação dos cenários, as forças especiais ou unidades de elite apresentarão cantos arredondados no topo do símbolo da unidade e geralmente possuem um ícone de insígnia com a unidade.

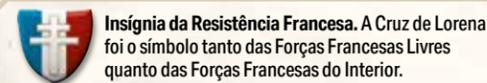
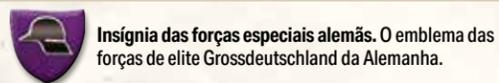
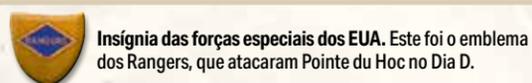
Quando diferir do número padrão, um número no canto inferior direito do símbolo de uma unidade indicará a quantidade de miniaturas nessa unidade.

As unidades de forças especiais se comportam da mesma forma que a unidade padrão correspondente (infantaria ou blindado) em todos os aspectos, exceto conforme descrito abaixo e nas cartas de resumo.



### USANDO AS INSÍGNIAS DE FORÇAS ESPECIAIS

Alguns cenários combinam unidades padrão e unidades de forças especiais, mas *Memoir '44* utiliza as mesmas miniaturas para ambas e marca as unidades de forças especiais com uma insígnia em seu hexágono para distingui-las das tropas comuns.



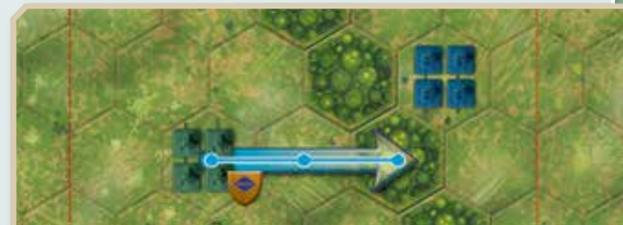
### INFANTARIA DE ELITE

As unidades de infantaria de elite são geralmente marcadas com uma insígnia de forças especiais. Historicamente, essas tropas proporcionavam mobilidade e poder de fogo superiores, graças ao seu treinamento intenso e armamento não convencional.

Ao contrário da infantaria comum, as forças especiais podem se mover 2 hexágonos e ainda atacar (em vez de mover 1 hexágono e atacar, ou mover 2 hexágonos, mas não atacar). No entanto, elas ainda estão sujeitas aos efeitos normais do terreno.



Unidades de infantaria de elite podem mover 2 e ainda atacar...



... mas ainda estão sujeitas às restrições de terreno: aqui, elas param e não podem atacar por causa do hexágono da floresta.

### A RESISTÊNCIA FRANCESA

A Resistência Francesa se beneficiou de um conhecimento superior do campo e de um apoio crescente da população à medida que a guerra avançava. Assim, as forças da Resistência Francesa:

- Podem sempre atacar após entrar em um tipo de terreno que normalmente impediria uma unidade padrão de fazer isso (florestas, vilas, cercas-vivas etc.).
- Podem desaparecer no campo, ao se retirar de 1 a 3 hexágonos para cada bandeira rolada, em vez do padrão de 1.
- Sua coalizão limitada significa que elas sempre começam com 3 miniaturas por unidade, em vez do padrão de 4.
- Ao contrário da infantaria de elite, as unidades da Resistência Francesa que optam por mover 2 hexágonos não podem atacar no mesmo turno.



O Eixo atacou uma unidade da Resistência Francesa e rolou 2 bandeiras. A Resistência deve se retirar de 2 a 6 hexágonos e escolher se retirar 4 hexágonos, buscando abrigo na vila.

"La Résistance" é o termo genérico usado para descrever os vários movimentos (armados ou não) que lutaram contra as forças do Eixo na França ocupada após a rendição de 1940. O pronunciamento amplamente ouvido do General De Gaulle em 18 de junho de 1940 na BBC galvanizou patriotas de todas as origens políticas e geográficas. Grupos cada vez maiores, bem-organizados e melhor equipados entraram em ação nos anos seguintes, proporcionando um eficaz "Exército Sombra" nos dias que antecederam o Dia D. Em contato próximo com os Aliados, que frequentemente os abasteciam com armas e dinheiro, a Resistência sabotou linhas de suprimento, abrigou forças especiais operando atrás das linhas inimigas e assassinou figuras proeminentes do regime apoiado pelos alemães. A partir de 1944, os grupos militares dentro da Resistência tornaram-se conhecidos como FFI ("Forces Françaises de l'Intérieur" - Forças Francesas do Interior). As informações que forneceram durante as etapas preparatórias da Operação Overlord pavimentaram o caminho para os desembarques bem-sucedidos dos Aliados.

### BLINDADOS DE ELITE

Ao contrário das unidades blindadas comuns, as unidades blindadas de elite começam com 4 miniaturas de tanque por unidade e são marcadas com uma insígnia de forças especiais. Isso denota a habilidade excepcional de sua tripulação ou um modelo de tanque superior.



## ★ APÊNDICE 2 ★ TERRENO

### COMO USAR AS CARTAS DE RESUMO DE TERRENO

As cartas de terreno fornecem um breve resumo dos efeitos principais de cada tipo de terreno. Quando você preparar seu cenário, recomenda-se que os jogadores mantenham as cartas de resumo que correspondem aos tipos de terreno usados no cenário ao lado do tabuleiro.

#### COMO LER UMA CARTA DE RESUMO DE TERRENO

- 1 Número de referência da carta de resumo
- 2 Regras especiais frequentes que se aplicam, indicadas pelos seguintes ícones:

Uma unidade que entra nesse hexágono de terreno deve parar e não pode se mover mais nesse turno.

Uma unidade que entra nesse hexágono de terreno não pode atacar neste turno.

Esse hexágono de terreno bloqueia a linha de visão.

Uma unidade nesse hexágono de terreno pode ignorar 1 bandeira cada vez que for atacada, mesmo se for no mesmo turno.



- 3 Regras especiais adicionais, se houver.
- 4 Proteções do terreno. Isso indica as reduções dos dados de ataque para os tipos de unidades mostrados quando atacam uma unidade inimiga que está neste terreno. Neste exemplo, a infantaria rola 1 dado a menos e as unidades blindadas rolam 2 dados a menos ao atacar uma unidade em um hexágono de cerca-viva.

**Observação:** todos os hexágonos de terreno gramado no tabuleiro que não possuem regras especiais são referidos como pastagens.

### FLORESTAS

- **Movimentação:** uma unidade que entrar em um hexágono de floresta deverá parar e não poderá mais se mover naquele turno.
- **Ataque:** uma unidade não pode atacar no turno em que se move para um hexágono de floresta.
- **Proteção:** ao atacar uma unidade inimiga que está em um hexágono de floresta, a infantaria reduz o número de dados de ataque rolados em 1, as unidades blindadas reduzem o número de dados de ataque rolados em 2. Os dados de ataque da artilharia não são reduzidos.
- **Linha de Visão:** uma floresta bloqueia a linha de visão.



**1º turno:** O jogador dos Aliados se move para a floresta: a unidade deve parar e não pode atacar neste turno.

**2º turno:** O jogador do Eixo se aproxima e ataca, rolando 2 dados em vez de 3, porque a infantaria dos Aliados está protegida pela floresta.

**3º turno:** É hora da vingança e do combate corpo a corpo! Agora o jogador dos Aliados pode atacar com 3 dados.

### CERCAS-VIVAS

As cercas-vivas são uma paisagem típica da Normandia: pequenos campos de grama separados por altas fileiras de arbustos espessos, linhas de árvores ou cercas. Isso acabou sendo um terreno muito difícil para as tropas, pois elas nunca sabiam qual perigo estava escondido atrás da próxima cerca-viva.

- **Movimentação:** para se mover (ou assumir posição) para um hexágono de cerca-viva, uma unidade deve começar em um hexágono adjacente à cerca-viva. Uma unidade que entra em um hexágono de cerca-viva deve parar



e não pode mais se mover naquele turno. Uma unidade que sai de um hexágono de cerca-viva pode se mover apenas para um hexágono adjacente.

- **Ataque:** uma unidade não pode atacar no turno em que se move para um hexágono de cerca-viva.
- **Proteção:** ao atacar uma unidade inimiga que está em um hexágono de cerca-viva, a infantaria reduz o número de dados de ataque rolados em 1, as unidades blindadas reduzem o número de dados de ataque rolados em 2. Os dados de ataque da artilharia não são reduzidos.
- **Linha de Visão:** uma cerca-viva bloqueia a linha de visão.



**1º turno:** mover e parar ao lado do hexágono de cerca-viva.

**2º turno:** agora você pode entrar no hexágono de cerca-viva.

**3º turno:** mover e parar ao lado do hexágono de cerca-viva.

**4º turno:** agora você pode se mover normalmente.

### COLINAS

- **Altura:** 1.
- **Movimentação:** sem restrições.
- **Ataque:** sem restrições.
- **Proteção:** ao atacar uma unidade inimiga em uma colina, todas as unidades, exceto a artilharia, reduzem o número de dados de ataque rolados em 1 se estiverem em uma altura inferior. Não há redução de dados se a unidade atacante estiver na mesma altura ou em uma altura maior.
- **Linha de Visão:** uma colina bloqueia a linha de visão, exceto entre unidades que estão a uma altura de 1 ou superior. Além disso, a linha de visão entre duas unidades que estão em terrenos elevados nunca é bloqueada por terrenos ou unidades que estão em alturas mais baixas (consulte *Altura do Terreno* e *Linha de Visão* na p. 18).



As unidades dos Aliados atacam de uma posição mais baixa, rolando 2 dados em vez de 3.

Mas se elas também estiverem em uma colina, rolam 3 dados.

As unidades dos Aliados e do Eixo têm linha de visão uma para a outra porque estão na mesma altura.

### CIDADES E VILAS

- **Movimentação:** uma unidade que entrar em um hexágono de cidades e vilas (referido como uma cidade) deverá parar e não poderá mais se mover naquele turno.
- **Ataque:** uma unidade não pode atacar no turno em que se move para um hexágono de cidade. As unidades blindadas em um hexágono de cidade reduzem o número de dados de ataque rolados em 2.
- **Proteção:** ao atacar uma unidade inimiga que está em um hexágono de cidade, a infantaria reduz o número de dados de ataque rolados em 1, as unidades blindadas reduzem o número de dados de ataque rolados em 2. Os dados de ataque da artilharia não são reduzidos.
- **Linha de Visão:** uma cidade bloqueia a linha de visão.



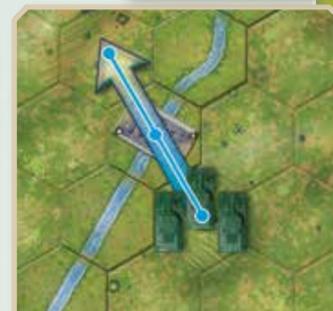
## IGREJAS

O hexágono de igreja segue as mesmas regras que um hexágono de cidade, mas, além disso, uma unidade em um hexágono de igreja pode ignorar uma bandeira rolada contra ela cada vez que for atacada.



## PONTES

- **Movimentação:** uma ponte permite que uma unidade se mova através do terreno subjacente, como rios, como se fosse terreno aberto. Uma unidade só pode se mover para uma ponte se entrar a partir de um hexágono de terra adjacente (ou seja, não de um hexágono de rio ou qualquer outro hexágono de água), mesmo que os hexágonos de rio adjacentes sejam considerados transponíveis nas regras especiais do cenário. Da mesma forma, uma unidade em uma ponte só pode se retirar para um hexágono de terra adjacente.
- **Ataque:** sem restrições.
- **Proteção:** nenhuma.
- **Linha de Visão:** uma ponte não bloqueia a linha de visão, a menos que indicado de outra forma nas regras especiais do cenário.



A unidade blindada deve usar a ponte para atravessar o rio.

## PRAIAS

- **Movimentação:** uma unidade que se mover para um hexágono de praia poderá se mover no máximo 2 hexágonos.
- **Ataque:** sem restrições.
- **Proteção:** nenhuma.
- **Linha de Visão:** uma praia não bloqueia a linha de visão.



O primeiro movimento desta unidade blindada é para um hexágono de praia. Portanto, seu movimento máximo não pode exceder 2 hexágonos, independentemente do tipo de terreno que for atravessar em seguida.



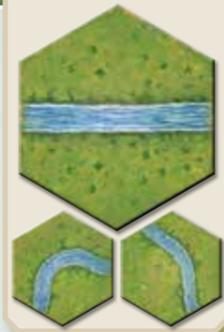
Esta outra unidade blindada, no entanto, começa em um hexágono de praia, mas seu primeiro movimento é em um hexágono de campo com nenhum efeito especial. Portanto, ela pode se mover normalmente, até 3 hexágonos.



Esta unidade blindada do Eixo pretende se mover para a praia. Mesmo que os dois primeiros hexágonos estejam em hexágonos de campo, ela deve parar antes de entrar na praia, pois esse seria seu terceiro hexágono de movimento.

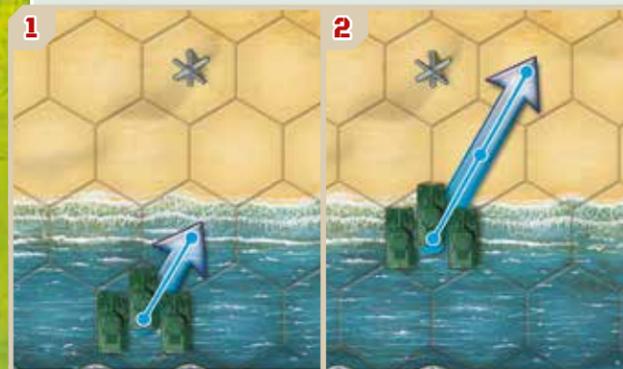
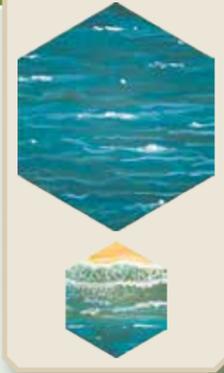
## RIOS E VIAS NAVEGÁVEIS

- **Movimentação:** um rio é um terreno intransponível, a menos que indicado de outra forma nas regras especiais do cenário.
- **Linha de Visão:** um rio não bloqueia a linha de visão.



## OCEANOS

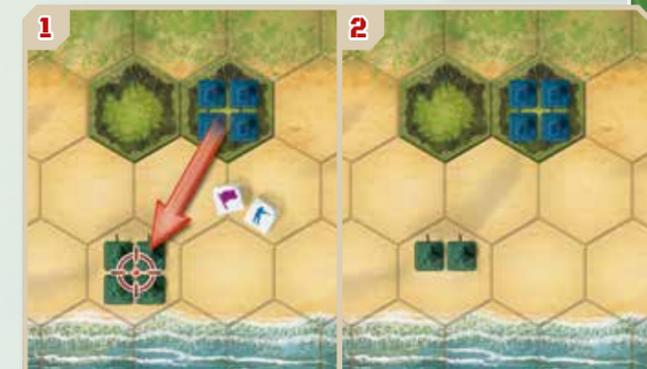
- **Movimentação:** uma unidade que entrar em um hexágono de oceano deverá parar e não poderá mais se mover naquele turno. As unidades podem se mover em qualquer direção nos oceanos quando são ordenadas. No entanto, as unidades não podem se retirar para um hexágono de oceano quando uma bandeira é rolada contra elas e devem sofrer uma perda em vez disso.
- **Ataque:** uma unidade em um hexágono de oceano não pode atacar.
- **Proteção:** nenhuma.
- **Linha de Visão:** um oceano não bloqueia a linha de visão.



1 A unidade de tanque anfíbio "DD" Sherman se move apenas um hexágono enquanto está na água.



2 No turno seguinte, ela solta seu dispositivo de flutuação e se move 2 hexágonos na areia.



1 A infantaria do Eixo rolou um símbolo de infantaria e uma bandeira.

2 A unidade dos Aliados não pode se retirar para um hexágono de oceano, então sofre 2 baixas.

## FALÉSIAS MARÍTIMAS

As falésias marítimas são um tipo específico de colina, posicionadas ao lado de um hexágono de praia.

- **Altura:** 1.
- **Movimentação:** subir de um hexágono de praia para uma falésia marítima e descer de uma falésia marítima para um hexágono de praia é:
  - um movimento de 2 hexágonos para unidades de infantaria. Infantarias podem assumir posição para cima ou para baixo de uma falésia marítima como de costume.
  - impossível para quaisquer outras unidades.
- Trate como uma colina normal para a movimentação a partir de ou para qualquer outro tipo de terreno.
- Trate como uma colina normal para fins de ataque, proteção, linha de visão e retirada. Isso vale para todas as unidades (ou seja, uma unidade blindada pode se retirar de uma falésia marítima em direção à praia).



## PENHASCOS

Os penhascos seguem as mesmas regras das falésias marítimas, exceto que a infantaria não pode assumir posição ao atacar a partir de um hexágono de praia para cima de um penhasco.



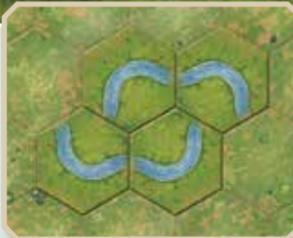
## COLINAS ÍNGREMES

As colinas íngremes seguem as mesmas regras das colinas, exceto que subir de um terreno mais baixo para uma colina íngreme custa 2 hexágonos de movimento para todas as unidades. As unidades podem assumir posição para cima/para baixo das colinas íngremes como de costume.

## LAGOS

No tabuleiro, um lago pode ser representado por um grupo de peças de rio ou por peças dedicadas de lago que estão disponíveis na expansão Conjunto de Terrenos\* (Terrain Pack).

- **Movimentação:** o lago é um terreno intransponível.
- **Linha de Visão:** unidades não têm linha de visão através de dois ou mais hexágonos de lago adjacentes.



## ALTURA DO TERRENO

O terreno pode ter diferentes alturas (0, 1 ou 2) em *Memoir '44*, dependendo do tipo. Todo terreno tem altura 0, a menos que seja especificado de outra forma.

Nesta caixa de jogo, apenas as colinas e suas variações (altura: 1) são elevadas.

Terrenos elevados afetam as regras de movimentação e linha de visão.

### NOTA SOBRE O TERRENO DAS EXPANSÕES DE MEMOIR '44

A regra sobre altura do terreno é levemente diferente da edição anterior de *Memoir '44*. Se você jogar com expansões, considere o seguinte:

- escarpas, ergs e cristas, e todo terreno com "colina" no nome (estrada sobre colina, colina com floresta etc.) têm altura 1.
- montanhas e todo terreno com "montanha" no nome têm altura 2.

## ALTURA DO TERRENO E MOVIMENTAÇÃO

Uma unidade pode subir para um terreno mais alto, ou descer para um terreno mais baixo, apenas se o hexágono de origem e o de destino tiverem uma diferença de altura máxima de 1.

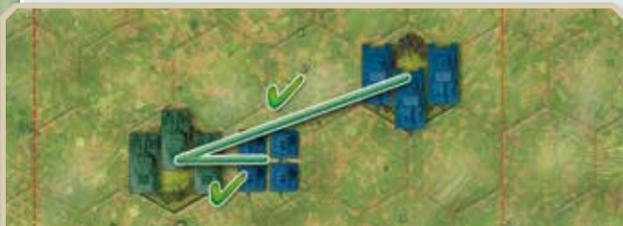
Por exemplo, uma unidade pode se mover de um campo (0) para uma colina (1), e de uma colina (1) para uma montanha (2), mas não pode subir de um campo (0) para uma montanha (2).

## ALTURA DO TERRENO E LINHA DE VISÃO

Terrenos e unidades só bloqueiam a linha de visão quando estão no mesmo nível de elevação, ou mais altos, que uma das duas unidades envolvidas no ataque.



**Exemplo 1:** Ambas as unidades blindadas estão em uma colina e, portanto, estão a uma altura de 1. A cidade normalmente bloqueia a linha de visão, mas sua altura é 0. Essas duas unidades ignoram todas as obstruções que estão em um nível inferior ao delas e, portanto, têm linha de visão entre si.



**Exemplo 2:** Assim como a cidade no exemplo 1, a unidade de infantaria do Eixo está a uma altura de 0 e não bloqueia a linha de visão entre as duas unidades blindadas que estão nas colinas e a uma altura de 1. Portanto, nesta situação, as duas unidades do Eixo poderiam atacar o blindado dos Aliados. A unidade dos Aliados, no entanto, só poderia atacar a unidade de infantaria do Eixo devido às regras de combate corpo a corpo.



**Exemplo 3:** As duas unidades blindadas estão em alturas diferentes: 1 para o blindado dos Aliados, 0 para o blindado do Eixo. A obstrução que bloqueia a linha de visão entre elas está na elevação da unidade mais baixa (0 neste caso). A floresta, portanto, bloqueia a linha de visão delas.

## OBSTÁCULOS

Os obstáculos são instalações militares que afetam a movimentação das unidades ou proporcionam bônus de proteção defensiva.

**As proteções de dados de ataque fornecidas pelo terreno e pelos obstáculos não são cumulativas.**

**Recursos que permitem a uma unidade ignorar uma bandeira também não são cumulativos. A menos que especificado de outra forma nas regras especiais, uma unidade nunca pode ignorar mais de 1 bandeira.**

Quando um obstáculo está em um hexágono de terreno, aplique apenas a maior redução de dados de ataque. Por exemplo, uma casamata em uma colina reduz em 2 o número de dados rolados por um blindado atacando de uma elevação mais baixa, não em 2+1 (a proteção da casamata é 2, a da colina é 1). Outro exemplo: a proteção de sacos de areia é 1, mas em uma cidade, ela não acrescentaria nada à proteção (2 contra blindados / 1 contra infantaria), embora os sacos de areia forneçam um recurso adicional: a unidade pode ignorar uma bandeira rolada contra ela.

## CASAMATAS

- **Movimentação:** as casamatas são terrenos intransponíveis para blindados e artilharia. Durante a preparação, alguns cenários mostram blindados ou artilharia já posicionados em uma casamata. Quando começam em uma casamata, essas unidades blindadas e artilharia não poderão se mover ou se retirar do hexágono.
- **Ataque:** sem restrições.
- **Proteção:**
  - Ao atacar uma unidade que está em uma peça de casamata, a infantaria reduz o número de dados de ataque rolados em 1 e os blindados em 2. Os dados de ataque da artilharia não são reduzidos.
  - Cada vez que for atacada, uma unidade em uma casamata pode ignorar uma bandeira rolada contra ela.
- Um cenário pode especificar que apenas as unidades de um lado podem usar uma casamata como posição defensiva. O outro lado pode mover sua infantaria para uma casamata, mas não se beneficiará de nenhuma de suas vantagens de proteção defensiva (mas poderia se beneficiar da proteção do terreno onde a casamata está localizada). Se nenhum lado for especificado nas notas do briefing do cenário, a infantaria de ambos os lados pode reivindicar a casamata como uma posição defensiva.
- Artilharia e blindados que começam em uma casamata não podem se retirar. Remova uma miniatura para cada bandeira adicional rolada após a primeira.
- **Linha de Visão:** uma casamata bloqueia a linha de visão.



## CAVALOS-DE-FRISA

Os cavalos-de-frisa eram obstáculos para tanques e embarcações de desembarque. Eles geralmente eram feitos de trilhos de aço, mas alguns eram de madeira. Durante os desembarques do Dia D, a infantaria dos Aliados encontrou outro uso para eles, usando-os como cobertura enquanto avançavam pelas praias.

- **Movimentação:** sem restrições para unidades de infantaria. Intransponíveis para todas as outras unidades.
- **Ataque:** sem restrições.
- **Proteção:** uma unidade de infantaria em um hexágono com cavalos-de-frisa pode, cada vez que for atacada, ignorar uma bandeira rolada contra ela.
- **Linha de Visão:** um cavalo-de-frisa não bloqueia a linha de visão.



## ARAME FARPADO

- **Movimentação:** uma unidade que entrar em um hexágono com arame farpado deverá parar e não poderá mais se mover naquele turno.
- **Ataque:** a infantaria em um hexágono com arame farpado reduz o número de dados de ataque rolados em 1. Uma unidade de infantaria que é elegível para atacar pode remover o arame farpado em vez de atacar. Blindados devem remover o arame farpado ao entrar no hexágono e ainda podem atacar.
- **Proteção:** nenhuma.
- **Linha de Visão:** o arame farpado não bloqueia a linha de visão.

**Observação:** quando uma unidade blindada se retirar para (ou através de) um hexágono com arame farpado, o arame não será removido.



## SACOS DE AREIA

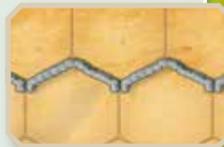
- **Movimentação:** sem restrições de movimentação, mas quando uma unidade sai de um hexágono com sacos de areia, os sacos de areia são removidos.
  - **Ataque:** sem restrições.
  - **Proteção:** ao atacar uma unidade que está em um hexágono com sacos de areia, a infantaria e os blindados reduzem o número de dados de ataque rolados em 1. Os dados de ataque da artilharia não são reduzidos. Além disso, a unidade em um hexágono com sacos de areia pode, cada vez que for atacada, ignorar uma bandeira rodada contra ela. Uma unidade em um hexágono com sacos de areia está protegida de todos os lados, não apenas ao longo dos lados do hexágono onde os sacos de areia estão colocados.
- Lembrete:** a proteção dos sacos de areia não é cumulativa com a proteção do terreno no mesmo hexágono.
- **Linha de Visão:** os sacos de areia não bloqueiam a linha de visão.



**Observação:** A carta de comando "Cavar Trincheiras" permite que um jogador coloque sacos de areia. Eles podem ser colocados em qualquer tipo de terreno, exceto oceanos.

## QUEBRA-MAR

Os quebra-mares geralmente são representados como um grupo de sacos de areia contíguos. Eles seguem as mesmas regras dos sacos de areia, exceto que um quebra-mar é permanente e não é removido depois que um ocupante sai do hexágono.



## ☆ APÊNDICE 3 ☆ OBJETIVOS

Normalmente, as Medalhas de Vitória são obtidas ao eliminar unidades inimigas, mas algumas batalhas têm objetivos-chave que um ou ambos os lados podem tentar alcançar para ganhar medalhas adicionais. Abaixo estão os tipos mais comuns de objetivos encontrados em *Memoir '44*.

### OBJETIVO DE MEDALHA TEMPORÁRIA

Uma Medalha de Vitória é capturada ao entrar no hexágono de objetivo e mantida apenas enquanto uma unidade do lado apropriado ocupar o hexágono. Se a unidade deixar o hexágono por qualquer motivo (movimentação, retirada ou remoção), a medalha é imediatamente perdida e colocada de volta em jogo na localização original.

### OBJETIVO DE MEDALHA PERMANENTE

Você pode capturar uma Medalha de Vitória ao entrar no hexágono de objetivo e ganhá-la permanentemente assim que uma unidade do lado apropriado entrar nesse hexágono. A Medalha não é devolvida nem colocada de volta em jogo, mesmo se a unidade deixar o hexágono posteriormente.

### OBJETIVO DE MAIORIA DE MEDALHAS TEMPORÁRIAS

Uma Medalha de Vitória vai para o lado que tem o controle majoritário sobre o grupo designado de hexágonos de objetivo (ou seja, o lado com unidades controlando pelo menos um hexágono de objetivo a mais do que o adversário). A medalha é mantida enquanto o lado reter a maioria. A medalha é imediatamente perdida e colocada de volta no tabuleiro quando um lado não tem mais a maioria.

### OBJETIVO DE MORTE SÚBITA

Assim que o lado designado cumprir as condições de Morte Súbita, a partida termina imediatamente e esse lado vence.

## ☆ APÊNDICE 4 ☆ SUPERIORIDADE AÉREA

Todos os cenários deste livro acontecem na Frente Ocidental em 1944. Naquela época, a superioridade aérea dos Aliados era incontestável. Para refletir isso, ao jogar a carta de tática "Poder Aéreo" nesses cenários, o jogador dos Aliados rolará 2 dados em cada hexágono, enquanto o jogador do Eixo rolará apenas 1 dado em cada hexágono, conforme indicado na carta de comando "Poder Aéreo".

As expansões de *Memoir '44* transportam os jogadores ao redor do mundo para lutar em outros teatros de guerra durante a Segunda Guerra Mundial. Consulte a tabela de Superioridade Aérea a seguir para determinar quem dominava os céus no cenário que você está jogando.

A menos que as regras especiais do cenário digam o contrário, siga a tabela abaixo para determinar quantos dados rolar. "Eixo" significa que o jogador do Eixo rola 2 dados de ataque em cada hexágono e o jogador dos Aliados rola 1. "-" significa que cada jogador rola 1 dado em cada hexágono, e "Aliados" significa que não há mudança na carta e o jogador dos Aliados rola 2 dados de ataque em cada hexágono e o jogador do Eixo rola 1.



FRENTE	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
FRENTE OCIDENTAL	Eixo	Eixo	Eixo	Eixo	Eixo	Aliados	Aliados
FRENTE ORIENTAL	Eixo	Eixo	Eixo	Eixo	-	-	-
TEATRO DO PACÍFICO	Eixo	Eixo	Eixo	Eixo	-	Aliados	Aliados
TEATRO MEDITERRÂNEO	-	Eixo	Eixo	-	-	Aliados	Aliados

## ☆ APÊNDICE 5 ☆ VARIANTES

### OPERAÇÃO ALIANÇA – MODO EM EQUIPE PARA 3 A 4 JOGADORES

O novo modo de equipe Operação Aliança é uma forma de jogar *Memoir '44* que cria uma experiência de jogo única para até quatro jogadores. É também ideal para iniciar novos jogadores, que podem formar equipes com jogadores mais experientes.

#### 1- FORMAR EQUIPES

Forme duas equipes com até 2 jogadores cada; se você tiver 3 jogadores no total, uma equipe de 2 jogadores enfrentará um jogador sozinho. Em cada equipe de 2 jogadores, escolha uma pessoa para ser o primeiro jogador, que se sentará ao lado esquerdo da equipe. Cada jogador da equipe terá um segmento do suporte de cartas.

#### 2- PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Prepare o cenário como de costume.

- Quando um lado for jogado por uma equipe de 2 jogadores, verifique a quantidade de cartas de comando concedidas ao seu lado pelo cenário e aplique a distribuição de cartas descrita na tabela a seguir.

Os jogadores da equipe receberão uma quantidade determinada de cartas para manter na mão. Além disso, compre uma carta de comando adicional e coloque-a virada para cima entre os dois jogadores da equipe.

Essa carta virada para cima é uma carta de comando compartilhada e pode ser vista pelo lado oposto o tempo todo.

CARTAS DE COMANDO CONCEDIDAS	DISTRIBUIÇÃO DA EQUIPE
4	2 cartas para cada jogador + 1 carta compartilhada virada para cima
5	3 cartas para cada jogador + 1 carta compartilhada virada para cima
6	4 cartas para cada jogador + 1 carta compartilhada virada para cima

- Para um jogador que estiver sozinho, as cartas de comando são distribuídas normalmente.

**Observação:** em alguns cenários, como *Ponte Pegasus*, um lado pode começar com menos de 4 cartas e comprará cartas de comando adicionais durante a partida. Nesses casos, as cartas iniciais devem ser distribuídas de modo que haja sempre uma carta compartilhada, e que, após comprar novas cartas, a distribuição final da equipe seja respeitada. Por exemplo, na *Ponte Pegasus*, os jogadores do time do Eixo começam com 1 carta cada + 1 compartilhada e pegam uma carta adicional após seu turno, de modo que, após o turno 4, terão 2 cartas cada + 1 compartilhada.

### 3- TURNO DE JOGO

Durante a partida, os lados alternam os turnos, começando pelo lado indicado na preparação do cenário, independentemente da quantidade de jogadores em cada equipe. No entanto, dentro de uma equipe, os jogadores alternam turnos entre si no lado deles.

**Observação:** O jogador que está jogando no turno de uma equipe é o jogador ativo.

**Em uma partida com 4 jogadores,** o primeiro jogador da equipe inicial jogará primeiro, seguido pelo primeiro jogador da outra equipe. Então, o segundo jogador da equipe inicial terá seu turno, seguido pelo segundo jogador da outra equipe.

**Em uma partida com 3 jogadores,** o jogador que estiver sozinho joga após cada jogador da equipe com 2 jogadores.

Por exemplo: Em um cenário com um jogador individual do Eixo contra uma equipe de 2 jogadores dos Aliados, no qual a equipe dos Aliados começa, a jogada será a seguinte: 1º jogador dos Aliados - jogador individual do Eixo - 2º jogador dos Aliados - jogador individual do Eixo, e assim por diante.

As regras do turno se aplicam normalmente, com as seguintes exceções para equipes com 2 jogadores:

- O jogador ativo só pode jogar uma carta de comando da própria mão ou a carta de comando compartilhada.
- No final do turno do jogador ativo, a nova carta de comando que ele comprar deve repor a carta de onde ele jogou: de volta à mão dele ou virada para cima na mesa se ele jogou a carta compartilhada.
- Os jogadores da mesma equipe podem mostrar as cartas de comando um para o outro. Eles também podem discutir suas estratégias e planos para turnos futuros, mas devem fazer isso abertamente, de forma que a outra equipe os ouça (espiões estão em toda parte!). O jogador ativo tem a palavra final sobre o que fazer no turno da equipe.

### 4- REGRAS ESPECIAIS

Todas as outras regras são as mesmas de uma partida normal, com os seguintes ajustes para algumas cartas de comando jogadas em uma equipe com 2 jogadores:

- **"A Hora Mais Gloriosa":** o jogador ativo rola 1 dado de ataque para cada carta de comando que ele tiver na própria mão (incluindo a carta *"A Hora Mais Gloriosa"*) mais a carta de comando compartilhada.
- **"Médicos e Mecânicos":** o jogador ativo rola 1 dado de ataque para cada carta de comando que ele tiver na própria mão (incluindo a carta *"Médicos e Mecânicos"*) mais a carta de comando compartilhada.
- **"Reconhecimento":** quando jogada a partir da carta compartilhada virada para cima, o jogador ativo decide qual carta de comando manter e qual descartar.
- **"Emboscada":** quando um adversário declara um combate corpo a corpo, qualquer membro da equipe pode jogar a *"Emboscada"* da própria mão ou da carta de comando compartilhada, antes que o adversário role os dados de ataque do combate corpo a corpo.

### VARIANTE PARA JOVENS GENERAIS

*Memoir '44* oferece muitas oportunidades para pais ou professores envolverem crianças em uma introdução ao conflito global da Segunda Guerra Mundial. Este jogo pode despertar o interesse delas pelas batalhas que moldaram nossa história moderna.

Se necessário, crianças pequenas podem jogar uma versão simplificada de *Memoir '44*. Habilidades de contagem se desenvolvem antes da leitura fluente, então sugerimos as seguintes modificações:

- Remova todas as cartas de tática do baralho e mantenha apenas as cartas de seção.
- Pegue 6 cartas de comando para cada jogador, em vez de usar o número de cartas de comando listadas no cenário. Isso pode não ser histórico, mas fornecerá muitas formas de jogar.
- Se necessário, para simplificar, você pode optar por não jogar com as regras de "assumir posição" e "ultrapassagem de blindados".

### PARTIDA EM EQUIPES COM JOVENS GENERAIS

A melhor forma de apresentar o jogo às crianças é jogar em equipes com adultos. Para isso, você pode jogar o seguinte modo de equipe simplificado:

1. Forme duas equipes com até 3 jogadores em cada lado (se houver um número ímpar de jogadores, simplesmente coloque um jogador a mais em um dos lados do que no outro).
  - Em equipes de 3 jogadores, cada jogador é designado para sua própria seção individual. O jogador no Centro também atua como Comandante-Chefe.
  - Em equipes de 2 jogadores, um jogador fica responsável pelo centro do campo de batalha e atua como Comandante-Chefe, enquanto o segundo jogador comanda os dois flancos.

2. Cada equipe coloca as próprias cartas de comando no suporte de cartas.

Juntos, como uma equipe, os jogadores devem discutir e avaliar possíveis estratégias internamente antes de chegarem a um acordo sobre qual carta jogar. Quando não há consenso, o jogador designado como Comandante-Chefe desse lado tem a palavra final sobre qual carta jogar.

3. O membro da equipe mais diretamente afetado pela carta jogada realiza as ações relevantes, movendo unidades, selecionando alvos e rolando os dados de ataque, conforme necessário.

O Comandante-Chefe também é responsável por jogar cartas de tática que se apliquem a qualquer (ou todas) as seções do campo de batalha e pode atribuir ordens aos jogadores.

Uma vez que a criança esteja familiarizada com o jogo, comece a adicionar aos poucos as cartas de tática de volta nas batalhas. Sugerimos começar com cartas mais diretas como *"Direto do QG"* e *"Cavar Trincheiras"*, e terminar com cartas complexas como *"Atrás das Linhas Inimigas"* e *"A Hora Mais Gloriosa"*.

### MEMOIR '44 OVERLORD – BATALHAS EM GRANDE ESCALA PARA ATÉ 8 JOGADORES!

Jogadores experientes podem combinar várias cópias de *Memoir '44* para jogar cenários em campos de batalha enormes, no famoso modo conhecido como *Memoir '44 Overlord!*

Os cenários Overlord são únicos, pois dois tabuleiros são combinados em um campo de batalha gigante, permitindo que até oito jogadores (quatro de cada lado) experimentem batalhas históricas da Segunda Guerra Mundial em grande escala. Cenários pré-impressos de Overlord também estão disponíveis como expansões de Mapas de Batalha\* (Battle Map).

Com *Memoir '44 Overlord*, os jogadores vivenciam as frustrações associadas ao fato de fazer parte de uma cadeia de comando militar no estilo da Segunda Guerra Mundial e, ao mesmo tempo, aproveitam os desafios de coordenação e cooperação necessários para alcançar a vitória.

Os cenários de batalha e mapas de *Memoir '44* são estilizados, mas graças à maior escala, Overlord permite que os jogadores se concentrem em mais detalhes nas características do terreno do campo de batalha original e ajustem o posicionamento histórico das forças do Eixo e dos Aliados com mais precisão.

Um cenário bônus especial é fornecido na última página do livreto de cenários chamado *Praia de Omaha - Overlord*. Esse cenário bônus requer um segundo jogo base de *Memoir '44* para jogar. Você também precisará do suplemento *"Memoir '44 Overlord - livreto de regras"*, que pode ser baixado gratuitamente do nosso site em: [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com). A expansão *Operação Overlord\** (Operation Overlord) também apresenta um baralho específico de Overlord com cartas de comando, fichas e dados extras.

(\*) Expansões ainda inéditas no Brasil.



# CRÉDITOS

## UM JOGO DE

Richard Borg

## ILUSTRAÇÕES

Julien Delval

## DESIGN GRÁFICO

Caroline Sébayhi

## ESCULTURA DE MINIATURAS

Yannick Hennebo, Adrien Martinot

## CENÁRIOS

Richard Borg

## GALÁPAGOS

## TRADUÇÃO

Isabela Balian

## REVISÃO

Camila Loricchio e Felipe Ramos

## GESTÃO DE PRODUTO

Matheus Passeri

**Agradecimentos especiais a Daniel Albino**

*Agradecemos a todas essas pessoas por seu apoio e ajuda: Jacques, Hervé, Aurélie, Arnaud, Laurent, Martine e toda a equipe da Federação Francesa de Memoir '44: Jesse, Cyrille, Franck, Mathieu, Viveka, Anne-Sophie, Nastassja, Florent, Luca, Jeanne, Vincent, Hélène, François, Thomas, Sébastien e Léo.*

Delval 2012