

*Richard Borg*

# MEMOIR '44

OVERLORD

Ein SPIELEMODUL  
VON RICHARD BORG

DAYS OF  
WONDER



2-4



8+



30-45'

# VORWORT

**D**ieses Modul für *Memoir '44* bietet erfahrenen Personen die einzigartige Möglichkeit, historische Schlachten des Zweiten Weltkriegs in einem größeren Maßstab mit bis zu 4 Personen pro Seite nachzuempfinden.

In diesem *Memoir '44 Overlord*-Spielmodus kombiniert ihr zwei Spielpläne zu einem übergroßen Schlachtfeld. Ihr benötigt dieses PDF sowie zwei *Memoir '44*-Exemplare.

Mit *Memoir '44 Overlord* erlebt ihr die Herausforderungen, die mit einer militärischen Befehlskette im Zweiten Weltkrieg verbunden sind. Ihr erfahrt gleichzeitig die Anforderungen an Koordination und Zusammenarbeit, die zum Sieg führen.

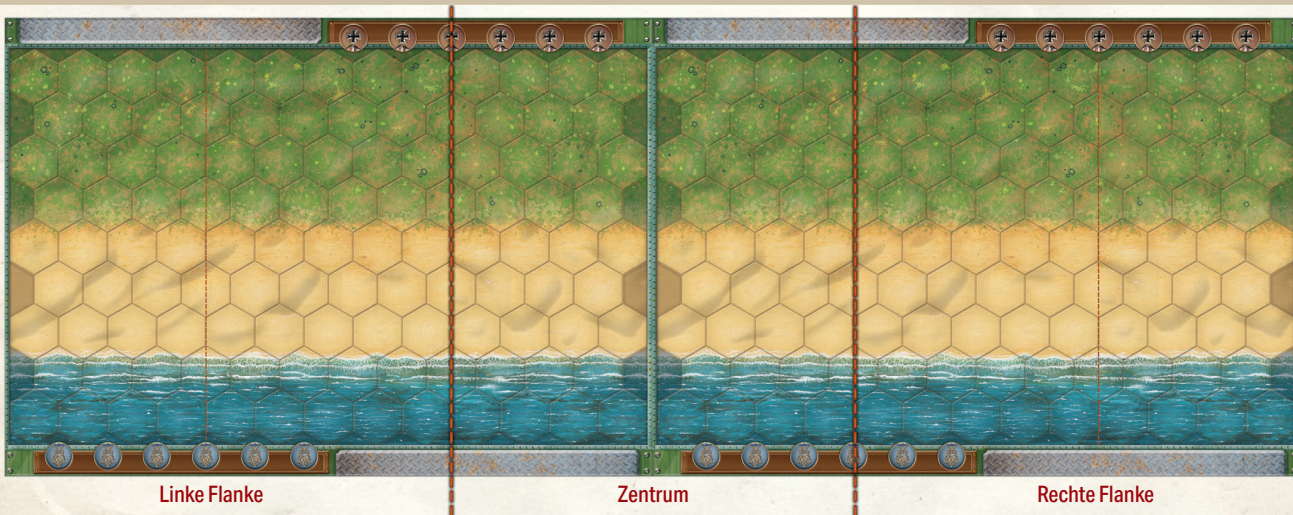
*Memoir '44*-Szenarien und Landkarten sind stilisiert, aber durch den größeren Maßstab ermöglicht Overlord euch, die Geländemerkmale des ursprünglichen Schlachtfelds detaillierter darzustellen und die historische Aufstellung der Achsen- und alliierten-Streitkräfte präzise anzupassen.

Die Spielregeln für das Modul *Memoir '44 Overlord* entsprechen denen des kleineren Bruders, mit folgenden Ausnahmen ...

## ★ DAS SCHLACHTFELD ★

Das Schlachtfeld besteht aus zwei – oder je nach Szenario sogar mehr – *Memoir '44*-Spielplänen nebeneinander. Zusammengelegt bildet sich in der Mitte eine weitere Reihe sechseckiger Felder. Insgesamt ist das Schlachtfeld nun 26 sechseckige Felder breit und 9 Felder tief.

Die Sektoren der Spielpläne kombiniert bilden paarweise eine doppelt so große linke Flanke, Zentrum und rechte Flanke. Die an einem Sektorenpaar sitzenden Personen sind jeweils die **Feldmarschälle** ihrer Seite dieses entsprechenden Sektors. Es stehen also im Verlauf des Spiels jeweils zwei Sektoren unter der Befehlsgewalt eines solchen **Feldmarschalls**.



## ANZAHL DER PERSONEN

Um das wirkliche Ausmaß eines übergroßen Szenarios zu erleben, empfehlen wir, auf beiden Seiten mit jeweils 4 Personen zu spielen. Auf jeder Seite übernimmt eine Person die Rolle des **Oberbefehlshabers** und drei weitere je die Rolle eines **Feldmarschalls** (einer für die linke Flanke, einer für das Zentrum und einer für die rechte Flanke).

Spiele nur sechs Personen, so befinden sich auf jeder Seite **drei Feldmarschälle**. Der **Feldmarschall** des Zentrums übernimmt zusätzlich die Rolle des **Oberbefehlshabers**.

Tapfere Generäle können die Overlord-Szenarien auch 1 gegen 1 spielen!





## ★ AUFBAU ★

Wählt ein *Memoir '44 Overlord*-Szenario und legt die Seiten fest. Baut die Spielpläne laut Landkarte des Szenario-Briefings auf. Vergewissert euch, welche besonderen Regeln und Siegbedingungen im Szenario-Briefing festgelegt sind. Teilt die entsprechende Anzahl an Befehlskarten an die jeweiligen **Oberbefehlshaber** aus. *Memoir '44 Overlord* verwendet die Befehlskarten aus beiden Spielen zu einem großen, kombinierten und gemischten Stapel. Alternativ dazu könnt ihr auch den Overlord-Befehlskartenstapel aus der Operation-Overlord-Erweiterung verwenden.

## ★ SPIELZUG ★

Die im Szenario-Briefing angegebene Seite beginnt. Die Spielzüge wechseln pro Seite ab. Ein Spielzug in *Memoir '44 Overlord* folgt diesem Ablauf:

1. Der **Oberbefehlshaber** wählt 1, 2 oder 3 Befehlskarten aus seiner Hand (siehe *Abschnitt über Befehlskarten, Seite 5*) und übergibt sie an seine **Feldmarschälle**. Er kann dabei frei wählen: Er könnte jedem **Feldmarschall** 1 Befehlskarte geben oder einem **Feldmarschall** 2 Karten und 1 an einen zweiten **Feldmarschall** oder nur 1 Karte an einen General und den übrigen keine Karte usw. **Kein Feldmarschall darf dabei mehr als 2 Karten erhalten.**

Sektor-Karten, die sich auf einen bestimmten Sektor beziehen, können nur an den entsprechenden **Feldmarschall** übergeben werden. Beispielsweise kann eine Befehlskarte *Aufklärung* der rechten Flanke nur an den **Feldmarschall** der rechten Flanke übergeben werden.

Wenn der **Oberbefehlshaber** seine Befehlskarten vergibt, kann er die Front besuchen und sich mit einem einzigen **Feldmarschall** unterhalten. Er kann die Taktiken und die zukünftige Strategie in beliebigem Detail mit diesem **Feldmarschall** besprechen. Allerdings darf er keine Auskünfte über die übrigen Befehlskarten in seiner Hand geben. Er darf die anderen Karten nicht zeigen.

Nachdem er die Situation mit dem **Feldmarschall** besprochen hat, führt dieser die Befehlskarte aus, allerdings muss er sich nicht an das Besprochene halten oder den Wünschen des **Oberbefehlshabers** folgen.

Die anderen **Feldmarschälle** erhalten ihre Befehle über Funk oder per Kurier. Der **Oberbefehlshaber** darf dementsprechend nicht mit diesen **Feldmarschällen** sprechen. Er übergibt ihnen lediglich die Befehlskarten und hofft auf das Beste.

Um das Spieltempo zu erhalten, bietet es sich an, den **Feldmarschällen** zuerst die Befehlskarten per Kurier zu übergeben und anschließend den Besuch an der Front und die entsprechende Strategiediskussion auszuführen.

**Feldmarschälle** dürfen jederzeit ihre Taktik untereinander besprechen. Lediglich der **Oberbefehlshaber** muss seine Äußerungen auf den Zeitraum des Frontbesuchs beschränken.

2. **Feldmarschälle** spielen ihre erhaltenen Befehlskarten in einem der beiden Sektoren unter ihrem Befehl aus. Dies ist der Sektor, in dem sie ihre Einheiten aktivieren.

- Legt die ausgespielte Befehlskarte offen in den Sektor, in welchem der **Feldmarschall** Einheiten aktivieren möchte.
- Ein **Feldmarschall**, der zwei Befehlskarten erhalten hat, darf nicht beide im selben Sektor ausspielen.
- Erhält ein **Feldmarschall** eine Befehlskarte, die ihm erlaubt, Einheiten in beiden Sektoren unter seinem Befehl zu aktivieren, legt er sie mittig zu beiden Sektoren.

Wie im Basisspiel *Memoir '44* kann eine Einheit nur ein einziges Mal pro Zug aktiviert werden. Einheiten können sich in zwei Sektoren unterschiedlicher **Feldmarschälle** befinden, sie können in diesem Fall nicht sofort erneut im Sektor des zweiten **Feldmarschalls** aktiviert werden.

Die Bewegungen aller Einheiten aller **Feldmarschälle** müssen vollständig abgeschlossen sein, bevor ein beliebiger **Feldmarschall** mit einer seiner Einheiten angreifen kann.

3. Erhält ein **Feldmarschall** in einem Zug keine Befehlskarte von seinem **Oberbefehlshaber**, kann er versuchen, auf eigene Initiative zu agieren.

Entscheidet ihr als **Feldmarschall**, auf eigene Initiative zu agieren, werft ihr 2 Würfel und führt das Würfelergebnis aus:



Pro geworfenem **Infanterie-Symbol** aktivierst du eine Infanterie-Einheit deiner Wahl.



Pro geworfenem **Panzer-Symbol** aktivierst du eine Infanterie-Einheit deiner Wahl.



Pro geworfenem **Stern-Symbol** aktivierst du eine Einheit beliebiger Art deiner Wahl.



Wirfst du 1 **Fahnen-Symbol**, darfst du 1 Einheit deiner Wahl bewegen, sie darf jedoch nicht angreifen.

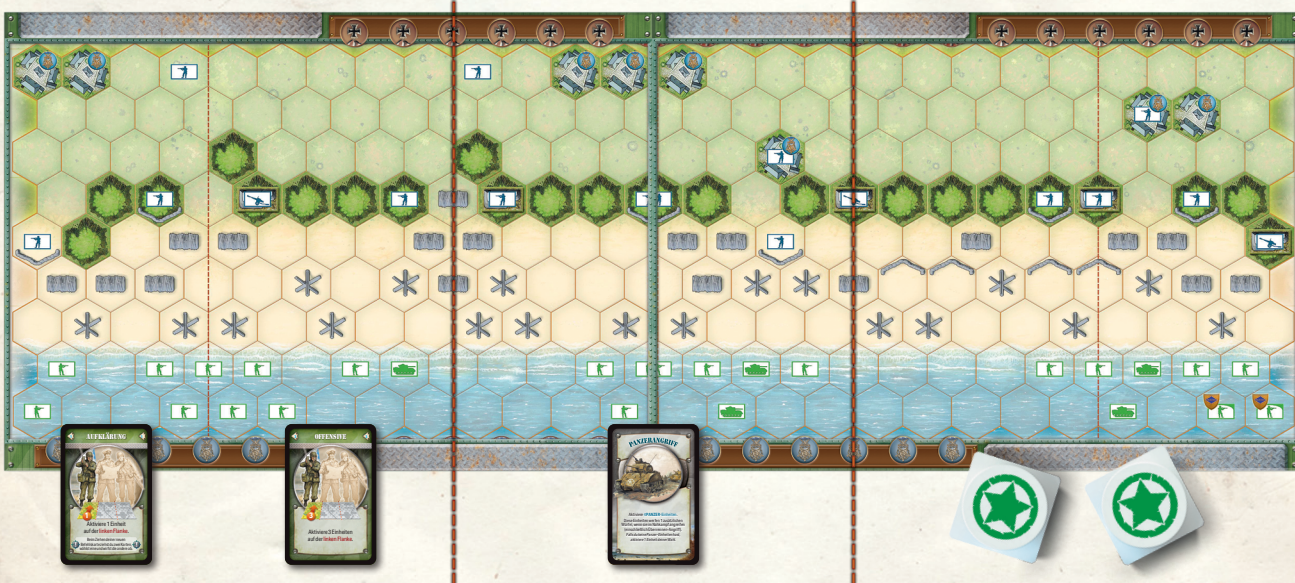
Wirfst du 2 **Fahnen-Symbole**, darfst du **ENTWEDER** 2 Einheiten deiner Wahl bewegen, ohne mit ihnen anzugreifen **ODER** du darfst auf dem Feld einer deiner Infanterieeinheiten Sandsäcke hinzufügen.



Wirfst du 1 **Granaten-Symbol**, musst du 1 Figur einer Einheit deiner Wahl entfernen und diese Einheit darf in diesem Zug nicht aktiviert werden.

Wirfst du 2 **Granaten-Symbole**, wird keine Einheit aktiviert. Es verliert allerdings auch keine Einheit eine Figur durch diesen Wurf.

Entspricht das gewürfelte Symbol keiner der Einheiten unter deinem Befehl, bleibt der Wurf ohne jeden Effekt und keine Einheit wird aktiviert.



**Anmerkung:** Alle **Feldmarschälle** führen die Bewegungen ihrer aktivierten Einheiten zeitgleich aus. Nach allen Bewegungen führen sie auch alle eigenen Angriffe zeitgleich aus. Kein **Feldmarschall** hat dabei Priorität, daher müssen Entscheidungen einhellig getroffen werden, wenn Angriffe Auswirkungen auf die Aktionen anderer **Feldmarschälle** haben (z.B. wer aktiviert eine Einheit, die sich in zwei Sektoren befindet, in welcher Reihenfolge werden Angriffe ausgelöst, wer darf eine Einheit in ein wichtiges Feld hineinbewegen). Gibt es unüberwindbare Differenzen zwischen zwei **Feldmarschällen**, tritt der **Oberbefehlshaber** als Mediator auf und löst die Meinungsverschiedenheit im Zweifelsfall auf.

4. Nachdem alle Aktionen (Bewegungen und Angriffe) der zugeteilten Befehlskarten ausgeführt wurden, geben die Feldmarschälle Befehlskarten zurück an den Oberbefehlshaber. Dieser wirft sie alle ab und zieht anschließend zwei Befehlskarten vom Stapel nach, unabhängig von der Anzahl Befehlskarten, die er seinen Feldmarschällen in diesem Zug zugeteilt hatte.

Zieht der **Oberbefehlshaber** Befehlskarten nach, darf er niemals mehr Karten in der Hand haben, als durch das Szenario-Briefing festgelegt. Der **Oberbefehlshaber** darf niemals alle seine Befehlskarten in einem Zug zuteilen. Er muss immer mindestens eine Befehlskarte auf der Hand behalten, sodass er, nachdem er zwei Karten nachzieht, immer mindestens drei Befehlskarten auf der Hand hat.







## ★ BEFEHLSKARTEN ★

Der **Oberbefehlshaber** darf einem **Feldmarschall** nur dann zwei Befehlskarten geben, wenn beides Sektor-Karten sind. Ein **Feldmarschall** darf niemals eine Sektor- und eine Taktik-Karte erhalten oder zwei Taktik-Karten.

### SEKTOR-KARTEN

- Sektor-Karten einer bestimmten Flanke dürfen nur dem entsprechenden **Feldmarschall** zugeteilt werden. Beispielsweise kann eine **Aufklärung** der rechten Flanke nur an den **Feldmarschall** der rechten Flanke übergeben werden.
- Erhält ein **Feldmarschall** zwei Sektor-Karten, muss er eine in jedem Sektor unter seinem Befehl ausspielen.

Sektor-Karten werden auf dieselbe Weise ausgeführt wie im Basisspiel *Memoir '44*, mit folgenden Ausnahmen:

#### AUFKLÄRUNG

Aktiviere 1 Einheit in **1 Sektor** der Wahl des **Feldmarschalls**, der die Befehlskarte erhält.

Der **Feldmarschall**, der die Befehlskarte **Aufklärung** erhält, aktiviert eine Einheit seiner Wahl, die sich in einem seiner Sektoren befindet.

Wirft der **Oberbefehlshaber** eine oder mehrere Befehlskarten **Aufklärung** ab, zieht er drei Befehlskarten vom Stapel nach, statt wie üblich zwei. Er behält alle drei neu gezogenen Befehlskarten und muss keine abwerfen.

Würde der **Oberbefehlshaber** durch das Ziehen der drei Befehlskarten mehr Karten auf der Hand haben als das Szenario-Briefing erlaubt, reduziert er die Anzahl zu ziehender Karten entsprechend.



### VORSTOSS / OFFENSIVE / STURMANGRIFF

Aktiviere 2 / 3 / alle Einheiten in **1 Sektor** der Wahl des **Feldmarschalls**, der die Befehlskarte erhält.

Die **Vorstoß**-, **Offensive**- und **Sturmangriff**-Sektor-Karten werden wie üblich ausgespielt, jedoch werden nur Einheiten in einem einzigen Sektor des **Feldmarschalls**, der die Karte erhält, aktiviert.



#### FRONTAUFKLÄRUNG

Aktiviere 1 Einheit **in jedem Sektor** des **Feldmarschalls**, der die Befehlskarte erhält (d. h. es werden insgesamt 2 Einheiten über seine 2 Sektoren hinweg verteilt aktiviert).

Ein **Feldmarschall**, der die Befehlskarte **Frontaufklärung** erhält, darf im selben Zug keine weitere Befehlskarte erhalten.

#### MARSCHBEFEHL

Aktiviere 2 Einheiten **in jedem Sektor** des **Feldmarschalls**, der die Befehlskarte erhält (d. h. es werden insgesamt 4 Einheiten über seine 2 Sektoren hinweg verteilt aktiviert, 2 pro Sektor).

Ein **Feldmarschall** der die Befehlskarte **Marschbefehl** erhält, darf im selben Zug keine weitere Befehlskarte erhalten.



#### ZANGENBEWEGUNG

Aktiviere 2 Einheiten **in 1 Sektor** der Wahl des **Feldmarschalls**, der die Befehlskarte erhält.

Die Befehlskarte **Zangenbewegung** muss einem der beiden **Feldmarschälle** der linken oder rechten Flanke gegeben werden – niemals dem **Feldmarschall**, der die Befehlsgewalt über das Zentrum innehat.

Ein **Feldmarschall**, der die Befehlskarte **Zangenbewegung** erhält, darf im selben Zug keine weitere Befehlskarte erhalten.

## TAKTIK-KARTEN

- Ein **Feldmarschall**, der eine Taktik-Karte erhält, darf im selben Zug keine weitere Befehlskarte erhalten oder ausspielen.
- Bezieht sich eine Taktik-Karte auf eine bestimmte Anzahl Einheiten oder alle Einheiten einer Art (wie beispielsweise Panzerangriff oder Artilleriebeschuss), können diese Einheiten sich in einem oder beiden Sektoren unter der Befehlsgewalt des **Feldmarschalls**, der die Karte erhält, befinden.

Taktik-Karten werden an **Feldmarschälle** gegeben und auf dieselbe Weise ausgeführt wie im Basisspiel *Memoir '44*, mit folgenden Ausnahmen:



### LUFTUNTERSTÜTZUNG

Die Befehlskarte **Luftunterstützung** wird nicht an einen **Feldmarschall** gegeben, stattdessen führt der **Oberbefehlshaber** diese Karte selbst aus.

### HINTERHALT

Die Befehlskarte **Hinterhalt** verlangt erhöhte Aufmerksamkeit des Frontgeschehens vom **Oberbefehlshaber**. Die Karte wird einem **Feldmarschall** gegeben und ausgeführt, wenn der Gegner einen Nahkampf-Angriff mit einer seiner Einheiten ansagt. Nachdem der **Hinterhalt** ausgeführt wurde, zieht der **Oberbefehlshaber** eine neue Befehlskarte vom Stapel.



### SPERRFEUER

Die Befehlskarte **Sperrfeuer** wird nicht an einen **Feldmarschall** gegeben, stattdessen führt der **Oberbefehlshaber** diese Karte selbst aus.

### GEGENANGRIFF

Die Befehlskarte **Gegenangriff** verlangt vom **Oberbefehlshaber** eine hohe Aufmerksamkeit für die Frontabschnitte, in die der Gegner seine Befehlskarten ausspielt. Daher ist es wichtig, dass ihr die ausgespielten Befehlskarten offen zu den entsprechenden Sektoren legt.

Erhält ein **Feldmarschall** die Befehlskarte **Gegenangriff**, muss er seine Einheiten im Sektor genau gegenüber dem Sektor aktivieren, in welchen der Gegner zuletzt eine Sektor- oder Taktik-Karte ausgespielt hat.

Der **Oberbefehlshaber** kann sich dazu entscheiden, die Befehlskarte **Gegenangriff** selbst als Reaktion auf eine **Luftunterstützung** oder ein **Sperrfeuer** des gegnerischen **Oberbefehlshabers** auszuspielen. In diesem Fall kann die kopierte Fähigkeit in einem beliebigen Sektor des Schlachtfelds ausgeführt werden.



### INFANTERIEANGRIFF

Der **Feldmarschall**, der die Befehlskarte **Infanterieangriff** erhält, darf in einem einzigen seiner Sektoren alle Infanterie-Einheiten aktivieren – nicht in beiden.

### SANITÄTER & MECHANIKER

Der **Feldmarschall** wählt eine Einheit, die er heilen oder reparieren möchte und wirft 4 Angriffswürfel. Die Karte wird nun wie üblich ausgeführt: Für jeden Würfel, der das Symbol der Einheit oder einen Stern zeigt, wird 1 verlorene Figur dieser Einheit wieder in Dienst gestellt. Eine Einheit kann nicht mehr Figuren erhalten, als sie ursprünglich hatte. Falls die Einheit mindestens 1 Figur zurückerhält, kann sie anschließend normal aktiviert werden.



### STERNSTUNDE

Die Befehlskarte **Sternstunde** wird nicht an einen **Feldmarschall** gegeben. Stattdessen führt der **Oberbefehlshaber** diese Karte selbst aus. Es dürfen keine weiteren Befehlskarten im selben Zug ausgespielt werden.

Jeder **Feldmarschall** wirft 4 Angriffswürfel. Jedes geworfene Einheiten-Symbol aktiviert eine Einheit dieser Art. Jeder geworfene Stern aktiviert 1 Einheit der Wahl des **Feldmarschalls**. Aktivierte Einheiten greifen mit 1 zusätzlichen Würfel an. Ein **Feldmarschall** kann nur Einheiten aktivieren, die unter seiner Befehlsgewalt stehen. Mischt am Ende des Zugs den Befehlskarten-Stapel und den Ablagestapel neu zusammen.