



MEMOIR '44

WINTER WARS



THE ARDENNES OFFENSIVE

STRIKE HOLD

OUT OF FUEL

Order 2 Units + 2 On the Move

PROBE

Order 2 Units in the Center + 2 On the Move

DAYS OF WONDER

Richard Borg



PREFAZIONE

Abbiamo preparato questa espansione con tutto il necessario per combattere in scenari innevati, come se fosse il tuo equipaggiamento prima di partecipare ad una delle più fredde e feroci battaglie della guerra, dopo 5 lunghi anni di combattimenti stancanti.

Giudica tu stesso, soldato! All'interno di questa espansione troverai:

- ◆ 4 fustellature con terreni innevati di ogni tipo
- ◆ 20 carte Combattimento Invernale, simili alle carte Combattimento Urbano introdotte in Battle Map Volume 3 - Sword of Stalingrad
- ◆ 80 nuove carte Comando, specifiche per battaglie "Breakthrough"
- ◆ Nuove regole per il Combattimento Invernale
- ◆ Nuove Truppe, inclusi i nuovi modelli di mezzi Cacciacarri, Cannoni Anti-Carro, Mortai e Mitragliatrici.

Questi sono necessari per combattere (e vincere!) i 10 scenari contenuti in questo regolamento, tutti ambientati nelle 2 settimane cruciali del Natale del 1944 nelle Ardenne. I primi sei sono tutti scenari standard, giocabili con il gioco base e questa espansione (anche se il tabellone "Winter/Desert" aggiungerebbe un notevole tocco grafico al campo di battaglia). I rimanenti quattro scenari sono la riproduzione Breakthrough dell'Offensiva delle Ardenne (Battle of the Bulge). Questi necessitano di una copia dell'espansione "Eastern Front" e del kit tabellone "Breakthrough", oltre alla presente espansione.

Ci auguriamo ti piaccia tanto quanto è piaciuto a noi, e ti auguriamo un magnifico, anche se molto combattuto, Natale del 1944!
Buon divertimento!

Richard Borg

ed il Personale in Comando
alla Days Of Wonder

INDICE

I. TESSERE TERRENO	3
Fiume Ghiacciato	3
Chiesa Innevata	3
Foresta Innevata	3
Collina Innevata	3
Villaggio Innevato	3
Ferrovia Innevata	3
Strade Innevate	3
II. NUOVE REGOLE	4
Condizioni di Vittoria	4
Regole Invernali	4
Tempo Invernale	4
Visibilità Ridotta	4
Carte Combattimento Invernale	5
Carte Comando Breakthrough	6
III. NUOVE MEDAGLIE & SEGNALINI	7
Segnalini di Uscita	7
Mimetizzazione	7
Campi Minati	7
IV. NUOVI OSTACOLI & GETTONI	8
Blocchi Stradali Innevati	8
Ponte Ferroviario Innevato	8
Ponte Galleggiante	8
Ponte Innevato / Bunker Innevato	8
V. NUOVE TRUPPE	8
Cacciacarri	8
Cannone Anti-Carro	8
Armamenti Speciali	8
Armi Anti-Carro / Mitragliatrici / Mortai	9
Ingegneri da Combattimento	9
Half-Track	10
Artiglieria Mobile	11
504° Reggimento Paracadutisti	11
Mezzi di Pattugliamento a Lungo Raggio	11

I. NUOVE TESSERE TERRENO



Castello

◆ **Movimento:** Un'unità che entra in questo esagono deve fermarsi e non può più muovere per quel turno.

◆ **Lombattimento:** Un'unità non può combattere nello stesso turno in cui entra in questo esagono. Quando si combatte un'unità che si trova nel Castello, la Fanteria riduce di 1 il numero dei dadi Combattimento, i Corazzati riducono di 2 il numero dei dadi, mentre non c'è alcuna restrizione per l'Artiglieria. L'unità Corazzata che si trova nel Castello riduce di 2 il proprio numero di dadi Combattimento.

◆ **Linea di Vista:** Il Castello blocca la Linea di Vista.

◆ **Check Aereo:** 2



Fiume Ghiacciato

Questi esagoni sono simili ai Fiumi Ghiacciati introdotti nell'espansione Fronte Orientale. Il fiume è ghiacciato e può essere attraversato, ma il ghiaccio non è compatto dappertutto e quindi può essere pericoloso. Ogni volta che un'unità muove o si ritira in questo esagono, bisogna tirare 2 dadi Combattimento. Per ogni risultato Stella, 1 miniatura viene eliminata. Non ci sono altre restrizioni al movimento o al combattimento.



◆ **Linea di Vista:** Il Castello blocca la Linea di Vista.

◆ **Check Aereo:** 2



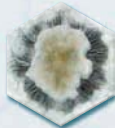
Chiesa Innevata



La Chiesa Innevata è simile alla Chiesa introdotta nell'espansione Terrain Pack. Il suo aspetto, coperto dalla neve, è puramente scenico. La Chiesa Innevata

ha gli stessi effetti di un esagono Città e Villaggi. In più un'unità che si trova nella Chiesa può ignorare la prima Bandiera ottenuta dai dadi Combattimento avversari.

Foresta Innevata Collina e Villaggio Innevato



Questi esagoni hanno gli stessi effetti delle Foreste, delle Colline e delle Città e Villaggi del gioco base. Il loro aspetto è puramente scenico.



Ferrovia Innevata



La Ferrovia Innevata ha gli stessi effetti della ferrovia introdotta nell'espansione Terrain Pack. Il suo aspetto, coperto dalla neve, è puramente scenico.



◆ **Movimento:** Nessuna restrizione per le unità di Fanteria. Le unità Corazzate e di Artiglieria devono fermarsi quando muovono su questi esagoni.

◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione. Le unità Corazzate possono Guadagnare Terreno dopo un Assalto Ravvicinato vincente e combattere, come da normale regolamento.

◆ **Linea di Vista:** La Ferrovia non blocca la Linea di Vista.

◆ **Check Aereo:** 1

Strade Innevate



Le Strade Innevate hanno gli stessi effetti delle Strade introdotte nel Terrain Pack. Il loro aspetto, coperto dalla neve, è puramente scenico.

◆ **Movimento:** Un'unità che inizia il suo movimento su una strada, si muove su di essa e termina il movimento sulla strada, può muovere di un esagono strada extra.

◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione al Combattimento.

◆ **Linea di Vista:** La strada non blocca la Linea di Vista.

◆ **Check Aereo:** 0



Questa icona segnala che viene introdotta una nuova regola in **MEMOIR '44**.

Quando segnalate, queste icone si riferiscono alle precedenti espansioni di **MEMOIR '44**.



M44 Basic



Terrain Pack



Eastern Front



Pacific Theater



Desert / Winter



Med. Theater



Air Pack



Battle Maps



Winter Wars

II. NUOVE REGOLE

Condizioni di Vittoria

I seguenti paragrafi descrivono le nuove, e qualche comune, Condizioni di Vittoria per Memoir '44:

Medaglia Temporanea

La Medaglia Vittoria presente su un esagono come obiettivo rimane al giocatore finché una sua unità si trova sull'esagono che la contiene. Se l'unità lascia l'esagono per qualsiasi ragione (movimento, ritirata o eliminazione), la medaglia è persa e ritorna in gioco sull'esagono obiettivo originario.

Medaglia Temporanea per Maggioranza di Obiettivi

La Medaglia Vittoria per un gruppo di esagoni obiettivo viene assegnata al giocatore che con le sue unità ha occupato il maggior numero di esagoni obiettivo rispetto all'avversario. La medaglia viene immediatamente persa e rimessa in gioco quando il giocatore non ha più la maggioranza assoluta degli esagoni obiettivo.



Medaglia Temporanea per Maggioranza di Obiettivi (Inizio Turno)

La Medaglia Vittoria per un gruppo di esagoni obiettivo viene assegnata al giocatore che con le sue unità ha occupato il maggior numero di esagoni obiettivo all'inizio del proprio turno. La medaglia rimane al giocatore finché continua ad avere la maggioranza assoluta all'inizio del proprio turno. La medaglia viene immediatamente persa e rimessa in gioco quando il giocatore non ha più la maggioranza assoluta all'inizio del proprio turno.



Medaglia Permanente

La Medaglia Vittoria viene assegnata in maniera permanente nel momento in cui un'unità dello schieramento appropriato entra nell'esagono che la contiene. La medaglia non viene mai restituita né ritorna in gioco, anche se l'unità lascia l'esagono.



Medaglia Permanente (Inizio Turno)

La Medaglia Vittoria viene assegnata in maniera permanente nel momento in cui un'unità dello schieramento appropriato occupa l'esagono che la contiene all'inizio del proprio turno. La medaglia non viene mai restituita né ritorna in gioco, anche se l'unità lascia l'esagono.



Medaglia per l'Ultimo ad Occupare l'Esagono

La Medaglia Vittoria viene assegnata nel momento in cui un'unità, di qualsiasi schieramento, occupa l'esagono che la contiene. Anche se l'unità lascia l'esagono, la medaglia rimane al giocatore finché l'avversario non occupa l'esagono obiettivo.



Medaglia per il Controllo Esclusivo

La Medaglia Vittoria per un gruppo di esagoni obiettivo viene assegnata quando il giocatore dello schieramento appropriato possiede almeno un'unità su uno degli esagoni obiettivo, ed il giocatore avversario non occupa nessuno di questi esagoni. La Medaglia Vittoria rimane al giocatore finché una sua unità occupa uno di questi esagoni ed il giocatore avversario non ne occupa nessuno.



Morte Istantanea

Nel momento in cui uno schieramento completa le condizioni per la Morte Istantanea, il gioco termina immediatamente e quello schieramento vince la partita.

Regole Invernali

Gli scenari ambientati nei mesi invernali, in genere seguono queste regole:



Tempo Invernale

◆ I Corazzati ed i Veicoli non possono muovere per più di 2 esagoni, a meno che non muovano interamente su una strada (l'unità inizia il turno sulla strada, si muove su di essa e termina il movimento sulla strada) che consenta loro di muovere di 1 esagono extra, per un massimo di 3 movimenti.

- ◆ Quando applicabile, è possibile Guadagnare Terreno ed eseguire l'IncurSIONE Meccanizzata.
- ◆ Entrambi gli schieramenti lanciano 1 solo dado quando viene giocata la carta Comando *Air Power*.



Visibilità Ridotta

Gli scenari che contengono neve, nebbia, scarsa visibilità, pioggia, seguono queste regole:

- ◆ Il simbolo uguale all'unità nemica del dado combattimento vale solo quando si combatte con un Assalto Ravvicinato, da un esagono adiacente.
- ◆ Il simbolo Granata colpisce come da regolamento.
- ◆ La Bandiera provoca la ritirata dell'unità.
- ◆ Le unità Speciali, le carte Comando o Combattimento che colpiscono quando viene lanciata una Stella, non hanno restrizioni.
- ◆ La carta Comando *Barrage* continua ad avere il suo effetto, senza alcuna restrizione.

Carte Combattimento



Invernale

Le carte Combattimento Invernale sono studiate per riprodurre le dure condizioni di guerra durante il periodo invernale.



Queste carte non sono come le carte Comando standard; di solito vengono giocate insieme ad una carta Comando propria o avversaria; il loro utilizzo serve a rappresentare il freddo ed intenso combattimento invernale!

Quando sono in vigore le regole per le carte Combattimento Invernale, mescolare il mazzo di carte Combattimento Invernale e dare 2 carte ad ogni giocatore prima di cominciare la partita. Oppure dare 1 carta ad ogni Generale di Sezione se si gioca in modalità Overlord. Il mazzo rimanente viene posizionato vicino al mazzo di carte Combattimento, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.



Regole Combattimento Invernale & Carte

Le carte Combattimento Invernale possono essere giocate durante qualsiasi turno, in aggiunta alle normali carte Combattimento, seguendo queste regole:

- ◆ Vengono solitamente giocate insieme ad una unità che ha ricevuto un ordine da una carta Combattimento, per aumentare le capacità dell'unità. In caso contrario, il testo segnato nella parte

in basso della carta spiega quando questa deve essere giocata.



< Gioca questa carta prima di dare un ordine ad una unità.



Gioca questa carta in risposta ad una azione avversaria. >

- ◆ Le carte Combattimento che incrementano il numero di dadi Combattimento sono valide quando giocate sulla stessa unità che ha ricevuto un ordine.
- ◆ Non c'è alcun limite al numero di carte Combattimento che un giocatore può tenere in mano o giocare durante il proprio turno o quello avversario.
- ◆ Un giocatore può pescare una nuova carta Combattimento dal mazzo solo alla fine del turno in cui ha giocato una carta Comando *Recon* - ma non una carta *Recon in Force* o qualsiasi altra carta Comando!
- ◆ Una volta giocate, le carte Combattimento vengono scartate di fianco al mazzo di carte Combattimento.
- ◆ Una volta terminato il mazzo di carte Combattimento, crearne uno nuovo mescolando la pila degli scarti.
- ◆ Quando viene giocata la carta Comando *Their Finest Hour*, mischiare il mazzo di carte Combattimento insieme alla pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

Quando una carta Combattimento Invernale fa riferimento alle costruzioni (Buildings), si intendono tutte le città, villaggi e qualsiasi altra costruzione creata dall'uomo (stazione ferroviaria, rovine, ecc...).

Quando una carta Combattimento Invernale fa riferimento alle miniature di scorta (Spare Figures), queste devono essere prese tra quelle non posizionate durante la preparazione del gioco o tra quelle eliminate durante un combattimento.

La carta che si riferisce ad una unità in piena forza (Full strength), non può essere giocata se non ci sono miniature di scorta in grado di ripristinare il numero iniziale di miniature dell'unità (lo stesso numero con cui l'unità ha cominciato il gioco).

Nella modalità Overlord, il Generale di Sezione può giocare una carta Combattimento solo su un'unità a cui lui ha dato un ordine. Può giocare una carta in risposta ad un'azione avversaria solo se le unità attaccate sono le sue o le unità nemiche hanno cominciato o terminato il movimento nella sezione sotto il suo comando.

Resistenza Feroce



Quando una carta Combattimento mostra il simbolo della *Resistenza Feroce*, puoi giocare la carta come descritto, OPPURE come un'azione di *Resistenza Feroce*.

Azione Resistenza Feroce: L'unità su cui giochi la Resistenza Feroce può ignorare una Bandiera ottenuta dal lancio dei dadi Combattimento avversari.

La scelta migliore, quando applicabile, di solito è quella descritta sul testo della carta. Ma non si è obbligati a farlo, anche se si hanno le giuste unità disponibili. Si può sempre scegliere di giocare la carta come azione *Resistenza Feroce* al posto dell'azione descritta sulla carta.

Carte Comando Breakthrough



Il nuovo mazzo di carte Comando Breakthrough è composto da 80 carte. Questo mazzo è studiato per integrare e migliorare le battaglie Breakthrough, come quelle incluse in questa espansione e tutte quelle già presenti negli scenari Breakthrough già pubblicati.

Queste carte sono stampate in modo da avere il dorso uguale al mazzo normale di carte Comando, in modo da poter essere utilizzate anche negli scenari standard, se lo si desidera. Tenere però in considerazione che se utilizzate, incrementeranno la mobilità e la forza delle vostre truppe e quelle del vostro avversario!

Carte Tattica

Nel nuovo mazzo di carte Breakthrough sono presenti 28 carte Tattica. Molte carte Tattica dovrebbero essere familiari e vengono giocate come di consueto, tra cui:

- ◆ Armor Assault (3 carte)
- ◆ Counter-Attack (3 carte)
- ◆ Direct From HQ (3 carte)
- ◆ Infantry Assault (2 carte)
- ◆ Move Out (3 carte)
- ◆ Ambush (2 carte)
- ◆ Artillery Bombard (2 carte)
- ◆ Close Assault (1 carta)
- ◆ Firefight (2 carte)
- ◆ Their Finest Hour (2 carte)

Le seguenti carte Tattica sono state così modificate:



◆ Air Power (1 carta)

Sia il giocatore dell'Asse che gli Alleati lanciano 2 dadi quando si gioca la carta Air Power.

◆ Barrage (1 carta)

Il simbolo della Stella è aggiunto alla lista dei simboli che colpiscono tramite la carta Barrage.



◆ Behind Enemy Lines (1 carta)

Nonostante non ci siano restrizioni al movimento per il tipo di Terreno, rimangono effettive le restrizioni in caso di Combattimento, come già introdotte dalla stessa carta nella Mappa della Battaglia in Sword of Stalingrad.



◆ Dig-In (1 carta)

Anche l'Artiglieria può trincerarsi come le unità di Fanteria.



◆ Medics & Mechanics (1 carta)

La carta permette a più unità sul campo di battaglia di recuperare più miniature contemporaneamente.



Carte Sezione

Nel nuovo mazzo di carte Breakthrough sono presenti 52 carte Sezione. Molte di queste dovrebbero essere familiari e vengono giocate come di consueto, tra cui:

◆ General Advance (2 carte)

- ◆ Pincer Move (2 carte)
- ◆ Recon In Force (4 carte)
- ◆ Assault on the Left Flank (3 carte)
- ◆ Assault in the Center (3 carte)
- ◆ Assault on the Right Flank (3 carte)

Le seguenti carte Sezione sono state così modificate: in aggiunta all'ordine che la carta impartisce ad una unità per muovere e/o combattere, queste carte impartiscono anche ordini di Movimento (On the Move). E' possibile dare l'ordine di Movimento alle unità che si trovano in QUALSIASI sezione del campo di battaglia. Queste unità muovono normalmente ma non possono combattere durante lo stesso turno.

◆ Recon + 2



- Recon on the Left Flank + 2 On the Move - (2 carte)
- Recon in the Center + 2 On the Move - (2 carte)
- Recon on the Right Flank + 2 On the Move - (2 carte)

◆ Probe + 2



- Probe on the Left Flank + 2 On the Move - (5 carte)
- Probe in the Center + 2 On the Move - (6 carte)
- Probe on the Right Flank + 2 On the Move - (5 carte)

◆ Attack + 1



- Attack on the Left Flank + 1 On the Move - (4 carte)
- Attack in the Center + 1 On the Move - (5 carte)
- Attack on the Right Flank + 1 On the Move - (4 carte)

III. NUOVE MEDAGLIE E SEGNALINI

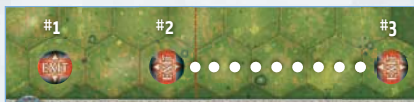
Segnalini di Uscita



Quando sono posizionati sul tabellone con le frecce rivolte verso il lato del giocatore, i segnalini Uscita (Exit) permettono ad una unità di uscire dal gioco, da quell'esagono, in tutta sicurezza e collezionare una Medaglia Vittoria.

Quando due segnalini Uscita sono posizionati con le frecce rivolte verso l'un l'altra, tutti gli esagoni compresi tra i due segnalini (inclusi quelli su cui sono posizionati) permettono l'uscita dal gioco dell'unità in sicurezza.

L'unità che esce dal tabellone tramite queste uscite, viene rimossa dal gioco ed una sua miniatura viene posizionata su uno spazio Medaglia del giocatore.



Il segnalino Exit #1 è su un esagono di uscita isolato; tutti gli esagoni compresi tra i segnalini #2 e #3 (inclusi) formano una linea sicura di uscita e permettono ad un'unità di uscire e guadagnare una Medaglia Vittoria.

Mimetizzazione

E' possibile utilizzare un segnalino Mimetizzazione per indicare un'unità mimetizzata, se questo è indicato nelle note di uno scenario oppure a seguito dell'utilizzo di una carta Comando Invernale. E' possibile utilizzare un segnalino Stella Battaglia se i segnalini Mimetizzazione non sono più disponibili.

L'unità mimetizzata può essere attaccata solo tramite un Assalto Ravvicinato, da un esagono adiacente.

Se l'unità mimetizzata si muove, si ritira o combatte, perde la sua mimetizzazione e il suo segnalino viene rimosso.

Campi Minati



Le note introduttive (Briefing) indicano quale schieramento ha disposto il campo. Su questi segnalini sono presenti numeri bassi, dal momento che durante il periodo invernale i campi minati furono dispiegati in fretta.

Il Campo Minato viene disposto durante la preparazione dello scenario. Prima di predisporre il Campo Mina-

to, girare tutti i segnalini con il lato del Campo Minato a faccia in su. Di seguito mischiare tutti i segnalini e predisporli sul tabellone, a caso (con i numeri a faccia in giù), seguendo le indicazioni dello scenario. Tutti i segnalini non utilizzati vengono messi nella scatola, a faccia in giù.

L'unità che entra in un Campo Minato, termina lì il suo movimento e non può più muovere per il resto del turno.

Se l'unità che entra in un Campo Minato è una unità nemica, bisogna girare il segnalino per stabilirne la grandezza. Se il Campo Minato è piazzato come diversivo (segnalino "0") rimuoverlo dal tabellone. In caso contrario, lanciare un numero di dadi pari al numero riportato sul segnalino. Il Campo Minato infligge 1 danno per ogni simbolo dell'unità che vi è entrato o granata riportato dai dadi. Tutti gli altri risultati vengono ignorati, inclusa la bandiera di ritirata. Dopo la sua esplosione, il Campo Minato rimane dove si trova, con il lato del numero a faccia in su.

Se l'unità che entra nel Campo Minato appartiene alle stesse forze che lo hanno dispiegato, allora deve fermarsi immediatamente, senza però rivelare alcun segnalino (se è a faccia in giù) o lanciare alcun dado.

Nota: In conformità alle regole generali sulla ritirata, il Campo Minato non ha alcun effetto durante una ritirata. Perciò un'unità che si ritira può tranquillamente muovere in un Campo Minato senza fermarsi. Inoltre l'unità che si ritira passando o fermandosi in un Campo Minato non deve lanciare alcun dado.

IV. NUOVI OSTACOLI

Blocchi Stradali Innevati

I Blocchi Stradali Innevati sono simili ai Blocchi Stradali introdotti dall'espansione Terrain Pack.



- ◆ **Movimento:** Solo la Fanteria può entrare in un esagono con un Blocco Stradale. L'unità che incontra questo ostacolo deve fermarsi e non può più muovere per quel turno.
- ◆ **Combattimento:** Un'unità che si trova in un Blocco Stradale è protetta da tutti i lati. Il Blocco Stradale riduce il numero dei dadi combattimento avversari di 1 se si viene attaccati dalla Fanteria o dai Corazzati. L'Artiglieria non riduce alcun dado. L'unità in questo esagono può ignorare la prima bandiera ottenuta dai dadi avversari.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Blocco stradale non blocca la linea di vista.

Ponte Ferroviario Innevato

Simile al Ponte Ferroviario introdotto dall'espansione Terrain Pack.



- ◆ **Movimento:** Un'unità può entrare in un esagono fiume quando c'è un Ponte Ferroviario. La Fanteria non subisce alcuna restrizione. I Corazzati e l'Artiglieria devono fermarsi quando entrano in questo esagono.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Ponte Ferroviario non blocca la Linea di Vista.

Ponte Galleggiante

Simile al Ponte Galleggiante introdotto dall'espansione Terrain Pack.



I Ponti Galleggianti possono essere utilizzati solo negli scenari che li richiedano, secondo le modalità descritte nella sezione Regole Speciali dello scenario stesso. Per costruire un Ponte Galleggiante su un fiume, giocare una carta Comando "Attack" ed anziché dare ordini a 3 unità nella sezione, posizionare il ponte su qualsiasi esagono fiume della sezione.

- ◆ **Movimento:** Un'unità può entrare in un esagono fiume quando c'è un Ponte Galleggiante senza subire alcuna restrizione.
- ◆ **Combattimento:** Nessuna restrizione.
- ◆ **Linea di Vista:** Il Ponte Galleggiante non blocca la Linea di Vista.

Ponte Innevato & Bunker Innevato



Questi segnalini sono simili ai Ponti ed ai Bunker di Terra introdotti nel gioco base e nell'espansione Fronte Orientale e vengono forniti in questa espansione per poter creare scenari personalizzati.



V. NUOVE TRUPPE

Cacciacarri

Posizionare un segnalino Cacciacarri sullo stesso esagono dell'unità Corazzata, quando indicato dalle Note Introduttive dello scenario. L'unità Cacciacarri viene considerata come un'unità Corazzata, se non diversamente specificato.

Le unità Cacciacarri Tedesche e Russe cominciano con 4 miniature Corazzate, come mostrato dal numero 4 all'interno del cerchietto giallo vicino al simbolo dell'unità. Tutte le altre unità Cacciacarri cominciano con 3 miniature Corazzate.



Un'unità di Cacciacarri che ha ricevuto un ordine può muovere fino a 2 esagoni e combattere una qualsiasi unità nemica distante fino a 4 esagoni, lanciando 2 dadi Combattimento. Quando l'unità Cacciacarri attacca un'unità Corazzata o un Veicolo, tutte le Stelle ottenute con i dadi infliggono danni. Sfortunatamente i Cacciacarri sono anche vulnerabili al fuoco nemico, a causa della corazza leggera: ogni unità, che non sia di Fanteria, che attacca un Cacciacarri colpisce con il risultato Stella.

L'unità Cacciacarri che durante il proprio turno combatte senza aver effettuato alcun movimento, ignora le protezioni del terreno dell'unità nemica (ed ogni restrizione al combattimento su sé stessa, se combatte all'interno di un esagono di Città o Villaggio).

L'unità Cacciacarri che effettua un Assalto Ravvicinato vincente può Guadagnare Terreno ma non eseguire una Incurisione Meccanizzata.

Per poter combattere, il Cacciacarri deve poter avere la Linea di Vista libera.

L'unità Cacciacarri può ritirarsi per un massimo di 2 esagoni per ogni bandiera di ritirata ottenuta dal lancio dei dadi avversari.

Cannone Anti-Carro



Quando indicato dalle Note Introduttive dello Scenario, posizionare il segnalino del Cannone Anti-Carro sull'esagono in cui vi è l'unità di Artiglieria. In alcuni scenari, i cannoni anti-carro Tedeschi fanno riferimento al cannone Flak 88 (da questo il disegno sul segnalino). L'unità con il Cannone Anti-Carro viene considerata come una unità di Artiglieria, se non diversamente specificato. Riceve ordini dalle stesse carte Comando, colpisce con lo stesso numero di dadi, e non può mai Guadagnare Terreno. Può muovere di 1 esagono o combattere. L'unità con il Cannone Anti-Carro che ha ricevuto un ordine può combattere qualsiasi unità nemica distante 4 esagoni o meno, lanciando 2 dadi combattimento.

Il Cannone Anti-Carro che bersaglia un'unità Corazzata o un Veicolo infligge 1 danno per ogni risultato Stella.

L'unità con il Cannone Anti-Carro ignora ogni restrizione dovuta al tipo di terreno.

Al contrario delle unità standard di Artiglieria, le unità con il Cannone Anti-Carro devono avere la linea di vista libera per poter bersagliare un'unità nemica.

Armamenti Speciali



Dalla metà del 1942 molti Armamenti Speciali già introdotti nella prima parte della Guerra, come i mortai, i bazooka e le mitragliatrici, ebbero uno sviluppo e divennero più maneggevoli e letali. Gli armamenti presenti qui rispecchiano questo sviluppo e dovrebbero essere utilizzati negli scenari ambientati dalla seconda metà del 1942 in avanti.

Unità di Fanteria con armi Anti-Carro



Se durante la preparazione di uno scenario viene mostrato il simbolo delle armi Anti-Carro, posizionare un segnalino Anti-Carro sull'unità di Fanteria.

◆ **Movimento:** L'unità di Fanteria con le Armi Anti-Carro può muovere di 1 esagono e combattere o 2 esagoni e non combattere.

◆ **Combattimento:** Se ha mosso nel turno, l'unità con le Armi Anti-Carro può combattere qualsiasi unità di terra distante fino a 3 esagoni, lanciando lo stesso numero di dadi combattimento di un'unità di Fanteria standard.

Se l'unità di Fanteria con le Armi Anti-Carro non ha eseguito alcun movimento nel turno, infligge 1 danno per ogni risultato Stella ottenuto contro le unità nemiche Corazzate o contro i Veicoli nemici.

◆ **Linea di Vista:** L'unità di Fanteria con le Armi Anti-Carro deve avere la Linea di Vista libera sul bersaglio, come una normale unità di Fanteria.

Unità di Fanteria con Mortai



Se durante la preparazione di uno scenario viene mostrato il simbolo del Mortaio, posizionare un segnalino Mortaio sull'unità di Fanteria.

◆ **Movimento:** L'unità di Fanteria con il Mortaio può muovere di 1 esagono e combattere o 2 esagoni e non combattere.

◆ **Combattimento:** Se ha mosso nel turno, l'unità di Fanteria con il Mortaio può combattere qualsiasi unità di terra distante fino a 3 esagoni, lanciando lo stesso numero di dadi di un'unità di Fanteria standard.

Se l'unità di Fanteria con il Mortaio non ha eseguito alcun movimento nel turno, può combattere un'unità distante fino a 4 esagoni lanciando 1 dado. In questo caso ignora qualsiasi protezione avversaria dal tipo di terreno.

◆ **Linea di Vista:** Come un'unità standard di Artiglieria, l'unità di Fanteria con il Mortaio non ha bisogno della Linea di Vista per bersagliare un'unità nemica.

Unità di Fanteria con Mitragliatrici



Se durante la preparazione di uno scenario viene mostrato il simbolo della Mitragliatrice, posizionare un segnalino Mitragliatrice sull'unità di Fanteria.

◆ **Movimento:** L'unità di Fanteria con la Mitragliatrice può muovere di 1 esagono e combattere o 2 esagoni e non combattere.

◆ **Combattimento:** Se ha mosso nel turno, l'unità di Fanteria con la Mitragliatrice può combattere qualsiasi unità di terra distante fino a 3 esagoni, lanciando lo stesso numero di dadi di un'unità di Fanteria standard.

Se l'unità di Fanteria con la Mitragliatrice non ha eseguito alcun movimento nel turno, infligge 1 danno per ogni risultato Stella ottenuto contro le unità di Fanteria.

◆ **Linea di Vista:** L'unità di Fanteria con la Mitragliatrice deve avere la Linea di Vista libera per poter combattere, come un'unità di Fanteria standard.

Ingegneri da Combattimento



Gli Ingegneri da Combattimento furono impiegati durante la Seconda Guerra Mondiale per aumentare l'efficacia delle truppe. Si occuparono della mobilità, della sopravvivenza e del supporto ingegneristico alle proprie truppe. Si considerano come delle unità Standard, con le seguenti differenze:



◆ In un Assalto Ravvicinato, l'unità con gli Ingegneri ignora ogni riduzione dato dal tipo di terreno: ad esempio, l'unità nemica non ottiene alcun bonus dal terreno sul quale si trova.

◆ L'unità con gli Ingegneri che si trova in un esagono con il filo spinato, può rimuovere il filo spinato e combattere, con 1 dado in meno, durante lo stesso turno.

◆ L'unità con gli Ingegneri che entra in un Campo Minato e potrebbe ancora combattere, è costretta a sminare il campo anziché combattere. Se gli Ingegneri falliscono, le mine esplodono.

◆ L'unità con gli Ingegneri che entra in un esagono con un Blocco Stradale può rimuovere il Blocco anziché combattere.

Half-Tracks

Unità Half-Tracks

Il numero delle miniature di Half-Track da utilizzare in una unità Half-Track è indicato nel cerchietto giallo situato in basso a destra dell'icona Half-Track. Questo numero può variare da 1 a 3 miniature. Se non si hanno a disposizione le miniature Half-Track della Battle Map Volume 4 - Disaster at Dieppe, utilizzare le miniature dei Corazzati con un segnalino Half-Track per ogni miniatura Half-Track che deve essere dispiegata sul tabellone.



Half-Tracks - Bersaglio

L'unità Half-Track viene considerata come un'unità Corazzata quando deve essere bersagliata. L'unità attaccante infligge 1 danno per ogni simbolo Corazzato o Granata ottenuto dal lancio dei dadi contro l'unità Half-Track.

Half-Tracks - Medaglie

Contrariamente a quanto avviene con le altre unità del gioco, le unità Half-Track eliminate non necessariamente fanno guadagnare una Medaglia. Posizionare sul tracciato delle Medaglie un segnalino Half-Track ogni volta che una unità viene eliminata. Al terzo segnalino, rimuovere i 3 segnalini e prendere una Medaglia Vittoria. I segnalini rimossi a seguito di un soccorso (vedere Soccorrere, di seguito) non contano per far guadagnare una medaglia; questi segnalini vengono semplicemente rimossi dal tabellone una volta utilizzati.

Half-Tracks - Movimento e Combattimento

L'unità Half-Track che ha ricevuto un ordine può muovere fino a 2 esagoni e combattere, con 2 dadi combattimento, qualsiasi unità nemica distante fino a 2 esagoni.

ULTERIORI CONSIDERAZIONI SUI TERRENI

Un terreno considerato dalle regole come *Impassabile* o *Impassabile per i Corazzati e l'Artiglieria* è considerato impassabile anche per le unità Half-Track.

In aggiunta:

- ◆ **Oceani e Linee Costiere** - Gli Half-Track non possono ritirarsi su un esagono di oceano, a meno che non si trovino su un mezzo da sbarco.
- ◆ **Scogliere** - Gli Half-Track non possono mai scendere o salire da una scogliera, dall'oceano o da una linea costiera.
- ◆ **Filo Spinato** - Gli Half-Track possono rimuovere il filo spinato.
- ◆ **Ferrovie e Ponti Ferroviari** - Gli Half-Track che entrano su una Ferrovia o su un Ponte Ferroviario devono fermarsi.

CONSIDERAZIONI SULLE CARTE COMANDO

- ◆ **Armor Assault** - Le unità Half-Track possono ricevere ordini da questa carta Comando. Le unità che eseguono un Assalto Ravvicinato lanciano 1 dado combattimento aggiuntivo.
 - ◆ **Ambush, Close Assault, Firefight** - Le unità Half-Track possono ricevere ordini da queste carte Comando.
 - ◆ **Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** - Le unità Half-Track non possono ricevere ordini da nessuna di queste carte Comando.
 - ◆ **Their Finest Hour** - Un'unità Half-Track può ricevere un ordine da questa carta Comando quando si ottiene un simbolo Corazzato o Stella. L'unità che ha ricevuto l'ordine combatte con 1 dado aggiuntivo.
- Nota: le carte Tattica che danno ordini alle unità di Fanteria (Infantry Assault, Move Out) non danno ordini alle unità Half-Track.*

CONSIDERAZIONI SULLE AZIONI

- ◆ **Collapsible Rafts and Boats** - Un'unità Half-Track non può mai essere trasportata da imbarcazioni gonfiabili.
- ◆ **Heroic Leader** - Un Leader Eroico non può mai essere aggiunto ad una unità Half-Track.
- ◆ **Hospital Recovery, Oasis Recovery** - Un'unità Half-Track non può mai curarsi in un Ospedale o Oasi.
- ◆ **Reinforcements** - Un'unità Half-Track non può mai essere usata come rinforzo.

In un Assalto Ravvicinato vincente può Guadagnare Terreno ma non può eseguire un'IncurSIONe Meccanizzata. Anzichè combattere, può soccorrere le altre unità.

Half-Tracks - Soccorrere

Quando sono in vigore le regole per Soccorrere, un'unità Half-Track può soccorrere un'unità amica di terra che è ferita (ad esempio non ha lo stesso numero di miniature con cui ha iniziato lo scenario) se è adiacente ad essa.

Le unità che possono essere soccorse in questo modo includono, tra le altre, le unità di Fanteria, i Corazzati, le unità di Artiglieria e la Cavalleria.

Le unità costituite da una sola miniatura (ad es. i Cecchini, gli Aeroplani a terra, ecc...), i Treni ed i Mezzi da Sbarco non possono mai essere soccorse.

L'unità Half-Track che presta soccorso può muovere prima di prestare soccorso, così come l'unità ferita può muovere prima che venga soccorsa.

L'azione "Soccorrere" viene giocata durante la fase Combattimento del Turno di Gioco (fase 4 del Turno di Gioco, a pagina 6 del regolamento di Memoir '44).

Per ogni miniatura Half-Track che il giocatore rimuove dalla propria unità Half-Track, una miniatura (dello stesso tipo) viene aggiunta all'unità amica adiacente che ha subito delle perdite. L'unità soccorsa non può mai avere più miniature del numero con cui ha iniziato lo scenario.

Una stessa unità di Half-Track può soccorrere più unità amiche adiacenti durante lo stesso turno, ma sia le unità soccorse che l'unità Half-Track non possono combattere nel turno interessato al soccorso.

Le miniature Half-Track utilizzate per il soccorso vengono rimosse dal gioco ma non contano mai come una Medaglia Vittoria per il giocatore avversario.

Artiglieria Mobile

Se durante la preparazione di uno scenario viene mostrato il simbolo dell'Artiglieria Mobile, posizionare un segnalino Artiglieria Mobile sull'unità di Artiglieria.

L'unità di Artiglieria Mobile è composta da 2 miniature e combatte con le stesse modalità di una normale unità di Artiglieria. Inoltre questa unità può muovere di 1 esagono e combattere oppure 2 esagoni e terminare il turno.



504° Reggimento Paracadutisti



Conosciuti anche come i "Diavoli Bianchi", questi soldati formarono uno dei reggimenti più famosi dell'82.a Divisione Aviotrasportata. Il 504° Reggimento Paracadutisti di Fanteria prese parte in molte delle battaglie più famose della Seconda Guerra Mondiale, a partire dal Nord Africa e continuando in Sicilia, Italia, Paesi Bassi e durante la battaglia di Bulge, vicino Bastogne. Nel gioco sono trattati come gli US Rangers e tutte le altre unità Speciali di Fanteria, possono muovere fino a 2 esagoni e combattere.

Mezzi di Pattugliamento a Lungo Raggio

Abbiamo incluso una carta Riassuntiva dei Mezzi di Pattugliamento a Lungo Raggio introdotti nella Battle Map Volume 4 - Disaster at Dieppe. La carta è stata inclusa solo come riferimento, dal momento che nessuno scenario di questa espansione prevede l'utilizzo di queste unità. Per i regolamenti completi e le modalità di utilizzo di queste unità nei tuoi scenari, visita il sito di Memoir '44 all'indirizzo www.memoir44.com.



Traduzione Giuseppe Ferrara
g.ferrara74@gmail.com